

Классы монстров и их поведение Изначально данная система была введена в Spirit of Half-Life. Её суть заключалась в том, чтобы иметь возможность гибко настроить поведение любого монстра, независимо от его явной принадлежности к классу. Таким образом мы можем одновременно иметь доброго и злого Барни, дружелюбного и вражеского солдата и т. д. Поведение монстров настраивается параметром `m_iClass`, который присутствует для всех имеющих префикс `monster_` энтитей.

Описание классов	
0	Поведение, характерное для данного монстра (стандартное)
1	Машина (например, автоматическая турель)
2	Игрок
3	Учёный
4	Военный
5	Военный чужих (например, monster_alien_grunt)
6	Живность Ксена (индифферентна к окружающему миру, равно как и он к ней)
7	Типичный чужой (например, monster_islave)
8	Хедкраб
9	Буллсквид
10	Тараканы, крысы
11	Барни
12	Мухи из хорнетгана, выпущенные игроком
13	Мухи из хорнетгана, выпущенные эйлиен-грантом
14	Класс А (не любит всех, кроме своего класса)
15	Класс В (не любит всех, кроме своего класса)
16	Класс С (не любит всех, кроме своего класса)

From:
<https://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:
https://xash3d.ru/doku.php?id=%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B_%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2_%D0%B8_%D0%B8%D1%85_%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5&rev=1375771898

Last update: 2013/08/06 06:51