

## 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, <a href="#">monster_alien_grunt</a> )
6	Живность Ксена (индифферентна к окружающему миру, равно как и он к ней)
7	Типичный чужой (например, <a href="#">monster_islave</a> )
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)

