

Состояния и мастера

Данная система без особых изменений была позаимствована из мода Spirit of Half-Life. Вкратце, суть её сводится к тому, что каждая энтити может быть мастером для другой энтити. Под мастером имеется в виду блокировка активации или деактивации. Состояния энтити выводятся с учётом особенностей каждой энтити и её предназначения. Состояния могут быть следующие:

Состояние	Объект...
STATE_ON	включён и работает
STATE_TURN_ON	включается (например func_rotating набирает финальную скорость)
STATE_TURN_OFF	выключается (например func_rotating уменьшает скорость вращения до нуля)
STATE_OFF	выключен
STATE_DEAD	сломан (характерно для неодушевлённых объектов), на активацию больше не реагирует
STATE IN USE	используется игроком или NPC

Все эти состояния можно отслеживать при помощи специализированной энтити [multi_watcher](#), либо использовать **multisource** с более простой интерпретацией состояний: STATE_ON — объект активен, любое другое состояние — объект неактивен. В [XashXT](#) имеется возможность блокировать один и тот же объект при помощи нескольких мастеров, просто используя объекты с аналогичным именем в поле master блокируемой энтити. Более подробно данный механизм рассмотрен в [описании энтити multisource](#).

Для данной системы была проделана работа по добавлению поля `master` практически для всех объектов, которые можно активировать. Обратите внимание, что мастером можно сделать любой объект, имеющий префикс **item** — это позволяет блокировать их подбор.

Ограничения системы

Некоторые объекты не могут быть мастером для других объектов (равно как и для самих себя), поскольку вышеприведённое обстоятельство ломает совместимость с оригинальной игрой Half-Life. Это все энити **light**, а также **multi_manager**. Однако вы по-прежнему можете отслеживать их состояния при помощи энити **multi_watcher** и использовать в качестве мастера именно её.