|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 备注 |
| MonsterID | string | 怪物ID |
| MonsterName | string | 怪物名称 |
| ModelPath | string | 模型文件（包含相对路径） |
| m\_bPet | bool | 是否是宠物 |
| m\_bAI | bool | 是否使用AI |
| m\_InitialPosition | Point3F | 初始位置 |
| m\_MoveDestination | Point3F | 终点位置 |
| m\_MovementAreaRadius\_FreeMove | Unsigned int | 自由移动的范围 |
| m\_MovementAreaRadius\_Trace | Unsigned int | 最大追踪范围 |
| m\_PlayerScopeStamp | Unsigned int | 附加玩家时间戳 |
| m\_WayPointID | Unsigned int | 路径ID（往返和巡逻AI使用） |
| m\_MoveType | Unsigned int | 移动的类型（往返，巡逻，…） |
| m\_pAI | AIBase\* | 怪物AI |
| m\_Level | Unsigned int | 怪物等级 |
| m\_Exp | Unsigned int | 怪物经验 |
| m\_Hp | Unsigned int | 怪物血量 |
| m\_Mp | Unsigned int | 怪物魔法值 |
| m\_ReLiveTime | Unsigned int | 重生时间（单位：秒） |
| m\_Money | Unsigned int | 掉落的金钱数 |
| m\_BodyTime | Unsigned int | 尸体存在时间（单位：秒） |
| m\_WalkSpeed | Unsigned int | 走动速度 |
| m\_RunSpeed | Unsigned int | 跑动速度 |
| m\_bTransparence | bool | 是否透明 |
| m\_Transparence | Unsigned int | 透明度 |
|  |  | 默认摄像视角 |
|  |  | 最大摄像视角 |
|  |  | 最小摄像视角 |
|  |  | 可视距离 |
|  |  | 特效 |
| m\_ModelID | String | 怪物模型的ID |