Idle：漂浮状态（缓慢上下漂浮）3s

移动：身体沿z轴（怪物身前身后）舒展，同时伴随上下缓缓漂浮。3s

近战攻击：分三部分

1. 攻击前摇怪物像武术长拳起手一样，下身基本不动（类似站在原地但是腿部有动作），上身慢慢向后蓄力，同时嘴部张开。0.5s
2. 向前快速咬击。下身基本不动，上身向前，身体沿z轴方向拉伸（类似橡皮筋），嘴部快速咬击（动作比较快，嘴部合拢）。0.2s
3. 后摇相对缓慢恢复原状。0.3s

远程攻击：三部分

1. 前摇，微微张嘴，下身不动，上身微微向后上方（动作幅度比近战小的多1/5），动作相对缓慢（蓄力动作）。0.5s
2. 远程攻击，吐出光球（光球建模不需要建）。身体很快向前(同样要比近战小)，同时张嘴（张嘴更大）。0.2s
3. 缓缓收回至漂浮状态。0.3s

死亡：两部分

1. 身体停在原地不动一小段时间（大概0.2s左右）。
2. 头部自然无力下垂至与脚部平齐。0.3s
3. 自然向右倒地（倒至地面，怪物原来是漂浮状态。倒地至真正地面）。0.4s

锚点需求

怪物组的锚点在世界坐标0点，锚点位于怪物脚下。怪物正前方面向Z轴。