חלקים 1+2:

כאשר מסך המשחק מתחיל והשחקן עדיין לא נגע במסך, הדרקון עומד במקום ומה שהוא עושה

זה רק לנשום כשהגוף שלו זז באופן מזערי (קראתי לזה אנימציית "נשימה" או Stand still).

האנימציה מורכבת מ-11 פריימים, כשהם רצים לסירוגין Back and forth כל עוד השחקן לא

נוגע במסך (סה"כ 22 פריימים).

חלק 3:

כשהשחקן נוגע במסך בטווח אליו מגיעים אוייבים, ובמקביל אנימציית ה"נשימה" מגיעה לפריים 1, הדרקון עובר לאנימציה של נשיפת אש.

היא מורכבת מ-2 חלקים: חלק ראשון הוא פריימים 1-7 בהם הדרקון מתרומם, וחלק שני הוא פריימים 8-12 בהם הדרקון יורק אש בהתאם למיקום של האצבע (מרחק האויב מהדרקון).

אם השחקן מרים באיזשהו שלב את האצבע מהמסך, האנימציה "חוזרת אחורה" לפריים הראשון, ואז לאנימציית "נשימה" שהיא אוטומטית עד שהשחקן נוגע שוב במסך.

ככה שבעצם כדי לנשוף אש, הנגיעה של השחקן במסך צריכה להיות רציפה, ואם הוא עוזב יש יש טווח מסויים של זמן (נגיד בין חצי שניה לשניה, תלוי באיזה פריים האנימציה נמצאת) עד שהוא פוגע באויב שבא לקראתו.

\*המשולש הכתום מסמל את טווח הזווית האפשרית שהדרקון יכול לנשוף אש בהתאם לפריים (הנשיפה עצמה תהיה צרה כדי שהשחקן יצטרך לפגוע, לפחות בנשיפה הלא משודרגת, בכל אויב בנפרד).

\*האנימציה של הדרקון נושף היא כמובן לכל סוגי הנשיפות לא רק לאש.

\*מצורפת דוגמה למיקום של ה- bounding box של האנימציות של הדרקון (מבחינת הגובה זה יכול להשתנות כי עדיין אין לנו את המערה) והדמיה של לטווח פגיעה של האוייבים בדרקון כדי שזה יראה כאילו הם מקיפים אותו.

האנימציות הן במהירות של 30 פריימים לשניה, מתאימות לרזולוציה 720 על 1280.