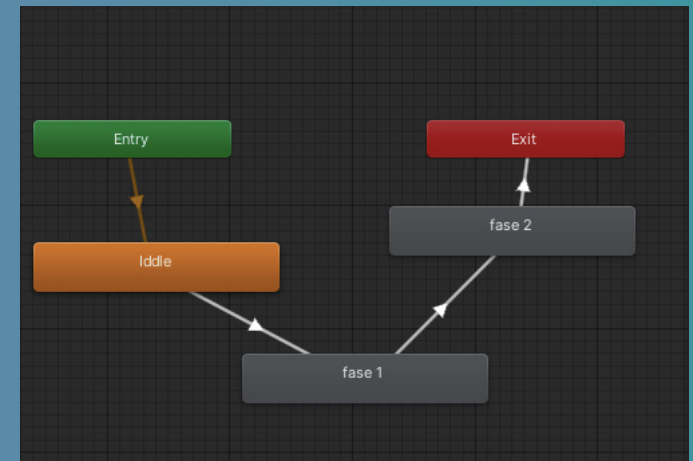
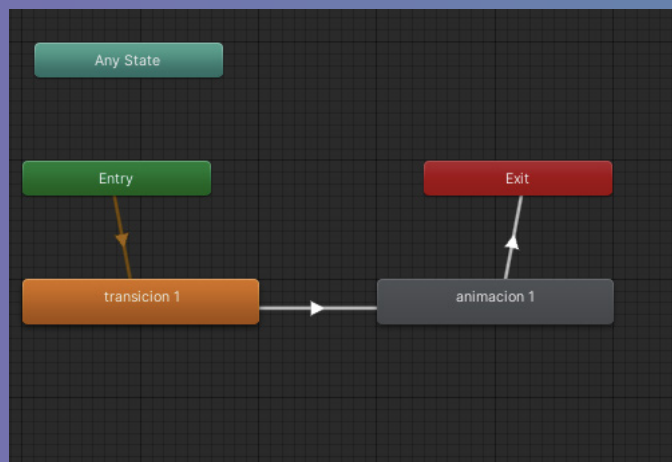


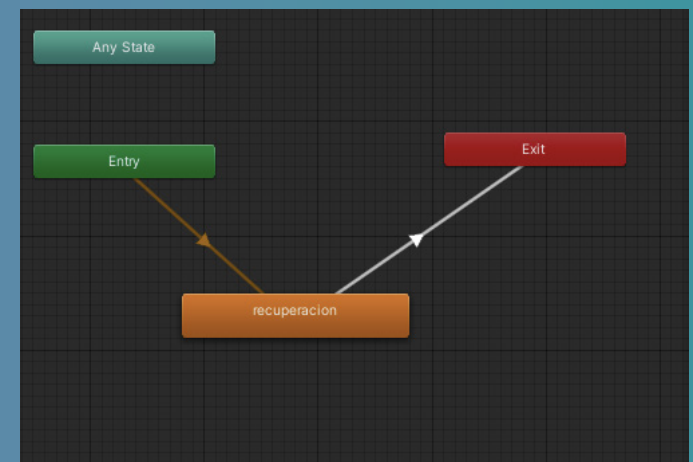
Animacion por muerte en el videojuego, hace una transición de derrota, se liberan partículas y el personaje desaparece.



Animación de idle básica luego de un rato sin movimiento, realiza 2 acciones sencillas antes de entrar en descanso.



Animación de golpe, hace una transición de movimiento, regresa a su posición y se reinicia el ciclo.



Animación por aturdimiento, parpadea unos segundos, se recupera y sale del estado.