



STATE_RSTPO

XFNullTransition

Timeout(c)

Timeout(d)

STATE_Y

STATE_END

/exit: GEN(evDone)

evDone

evDone evAnim2 evDone evAnim3 evDone evAnim4

STATE_ANIM4

STATE_ANIM3

evDone

evDone evAnim1

STATE_ANIM2