Скористайтеся прикладеними до завдання спрайтами ворога та реалізуйте анімацію його руху. Зверніть увагу, що на відміну від головного героя, у ворога досить просто поміняти спрайт, а не весь об'єкт цілком. Анімація налаштовується так само, як і анімація головного персонажа.

За результатом завдання у вас повинен бути ворог з працюючою анімацією, що рухається в обидва боки. Зробіть білд гри поряд з ним і завантажте його на майстат!