**Indicaciones de animación**

**Personaje:** Minotauro

Como el minotauro vuela, se usa el mismo spritesheet para Walk y Idle.

**Orden de sprites:**

**Walk:** 0 x2, 1x2, 2 x2, 3 x2, 2 x2, 1 x2

**Idle:** 0 x5, 1 x2, 2 x2, 3 x5, 2 x2 , 1 x2

**Prepare Attack Down:** 0 x2, 1, 2, 3, 4, **NO LOOP**

**Hit Down:** 0, 1, 2, 3, 4, **NO LOOP**

**Notas:**

-Los números se asignan en el orden lógico de lectura: el 0 es el de arriba a la izquierda, el 1 es el de arriba a la derecha, etc.

-El primer número es 0.