**Indicaciones de animación**

**Personaje:** Tombolera

**Orden de sprites:**

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

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

**Attack:** 0 x2, 1, 2, 3, 4 x2, 5, 6, 7, 8 x2, 9, 10, 11, 12, 13, 14 x9, 15, 16, 17, 18, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

**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.

-Los multiplicadores subrayados indican cuántas veces se ha de repetir ese sprite. Por ejemplo, en idle, el 0 debe durar cinco frames antes de pasar al 1.