**Indicaciones de animación**

**Personaje:** Tómbola

**Orden de sprites:**

**Idle:** 0

**Activated:** 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13\*, 12, 11, 14, 10.

\*Se genera un efecto de partículas aquí.

**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.