ani = new CAnimation(100); // idle big right

ani->Add(10001);

animations->Add(400, ani);

ani = new CAnimation(100); // idle big left

ani->Add(10011);

animations->Add(401, ani);

ani = new CAnimation(100); // walk right big

ani->Add(10001);

ani->Add(10002);

ani->Add(10003);

ani->Add(10004);

animations->Add(500, ani);

ani = new CAnimation(100); // // walk left big

ani->Add(10011);

ani->Add(10012);

ani->Add(10013);

ani->Add(10014);

animations->Add(501, ani);

ani = new CAnimation(100);

ani->Add(10005); //jump right

animations->Add(509, ani);

ani = new CAnimation(100);

ani->Add(10015); //jump left

animations->Add(508, ani);

ani = new CAnimation(100);

ani->Add(10006); //down right

animations->Add(510, ani);

ani = new CAnimation(100);

ani->Add(10010); //down left

animations->Add(511, ani);

ani = new CAnimation(100); //stand hit left

ani->Add(10011);

ani->Add(10016);

ani->Add(10017);

ani->Add(10018);

animations->Add(512, ani);

ani = new CAnimation(1000); //stand hit right

ani->Add(10001);

ani->Add(10019);

ani->Add(10020);

ani->Add(10021);

animations->Add(513, ani);

ani = new CAnimation(1000); //down hit right

ani->Add(10006);

ani->Add(10026);

ani->Add(10027);

ani->Add(10028);

animations->Add(514, ani);

ani = new CAnimation(100); //down hit left

ani->Add(10010);

ani->Add(10022);

ani->Add(10023);

ani->Add(10024);

animations->Add(515, ani);

ani = new CAnimation(100); //Whip one left

ani->Add(20001);

ani->Add(20002);

ani->Add(20003);

ani->Add(20004);

animations->Add(600, ani);

ani = new CAnimation(100); //Whip two left

ani->Add(20011);

ani->Add(20012);

ani->Add(20013);

ani->Add(20014);

animations->Add(601, ani);

ani = new CAnimation(100); //Whip three left

ani->Add(20021);

ani->Add(20022);

ani->Add(20023);

ani->Add(20024);

animations->Add(602, ani);

ani = new CAnimation(1000); //Whip one right

ani->Add(20031);

ani->Add(20032);

ani->Add(20033);

ani->Add(20034);

animations->Add(603, ani);

ani = new CAnimation(100); //Whip two right

ani->Add(20041);

ani->Add(20042);

ani->Add(20043);

ani->Add(20044);

animations->Add(604, ani);

ani = new CAnimation(100); //Whip three right

ani->Add(20051);

ani->Add(20052);

ani->Add(20053);

ani->Add(20054);

animations->Add(605, ani);