Frames> Robo subindo escada

------------------------------

FORTALEZA

Escombros (Escombros caindo do teto) 16x16

-Aviso da Queda

-Escombros caindo

-Escombros quebrando

Plataforma (Plataformas as quais o personagem pode apertar pra baixo pra cair) 16x8 (Interconectáveis)

Inimigos (Robôs oponentes)

Armadilha (Parede elétrica ou flamejante que anda para a direita) 32x92>

-Parede ativa

-Parede desligada (Ao chocar com a parede)

Botão 16x??

-Ativo

-Desligado

Barril Enferrujado 16x16

Campo de Força Vertical 16x16 (Interconectado)

-Ligado

-Desligado

------------------------------

COLETA

Coluna/Pistão 16X16

-Topo, Borda Direita

-Topo, Borda Esquerda

-Topo, Meio

-Coluna, Borda Direita (Interconectado)

-Coluna, Borda Esquerda (Interconectado)

-Coluna, Meio (Interconectado)

Coluna/Pistão Quente (Causa danos) 16X16

-Topo, Borda Direita

-Topo, Borda Esquerda

-Topo, Meio

-Coluna, Borda Direita (Interconectado)

-Coluna, Borda Esquerda (Interconectado)

-Coluna, Meio (Interconectado)

Plataforma (Plataformas as quais o personagem pode apertar pra baixo pra cair) 16x8 (Interconectáveis)

Plataforma Flutuante (Vai para direita e esquerda) 48x8

Sofá 32x32

Antena de Satélite 32x32

Televisão Antiga 32x32

Escadas 16x16 (Interconectáveis)

Armadilha (Chão elétrico ou flamejante ou piscina de ácido) 160x16

Robozinho do Laser (Robo preso no teto que anda da esquerda pra direita e atira lasers)

-Robôzim

-Disparo do Laser do Robôzim

------------------------------

VOLTA

Escadas 16x16 (Interconectáveis)

Sentinelas (Robôzinhos tipo sentinela matrix que vão da direita pra esquerda) 16x16

-Animação de Movimento

Campo de Força Horizontal 16x16 (Interconectado) > Girar

-Ligado

-Desligado

Campo de Força Vertical 16x16 (Interconectado)

-Ligado

-Desligado

Bloco de Sucata Compactada 16x16

Botão 16x??

-Ativo

-Desligado

----------------------------