

El idle del personaje consta de 2 fotogramas, que son los 2 primeros que aparecen en cada acción

Exceptuando el idle, en cada acción se muestra la anticipación, el ataque, el retroceso, y vuelve a la posición de anticipación, todo en ese orden

En el caso de los enemigos tienen 2 animaciones, el ciclo de caminar, que son 4 fotogramas, y las caídas, que son 4 (2 hacia la derecha y 2 hacia la izquierda). Dependiendo de qué lado y qué ataque use el personaje, los enemigos utilizan una animación u otra (en el mismo video de referencia pausándolo y usando las teclas "." y ",", se puede avanzar y retroceder por fotogramas, lo que permite hacer una preview de como iría la animación).

Aunque no lo parezca todos los frames conservan el mismo tamaño en cada tira, aunque en el caso de los ataques los pies y las manos se agrandan para enfatizar el impacto.

Vídeo de referencia:

https://www.youtube.com/watch?v=5aMZlcnw8Dg&t=15s&ab_channel=GameHunterIndonesia