

**(04/04/2019) Kato:** la idea de crear a Kato surgió de la necesidad de crear un compañero que escoltara al jugador durante el transcurso de su aventura. Respecto a su modelado, queríamos crear una entidad amigable y a la vez fantástica, por ello decidimos crear un gato y añadirle el componente fantástico de las alas y su color azul. Al ser un gato volador pensé en que sus patas no las usaría mucho y por ello las hice pequeñas y redondeadas para darle un toque más lindo, respecto a las alas me base en las de un pegaso ya que ambos animales son mamíferos y por último le añadí unas manchas para que el color del cuerpo no quedará tan liso y darle un toque de personalidad al personaje.



**(10/04/2019) Geobro:** Geobro es un enemigo ubicado normalmente en cuevas en las que puede ocultarse para acechar a su presa. Su modelado esta inspirado en el pokemon geodude, aunque geobro sería más grande que este y se desplazaría andando. Este personaje tiene una constitución muy robusta y por ello en el combate decidí que pegará cabezazos reflejando así su robustez. También le añadí partículas al movimiento, pero al ser casi inapreciables decidí no hacerlas en personajes futuros.



**(02/05/2019) Ragebbit:** ragebbit es un goblin con aspecto de conejo con la particular habilidad de transformarse en un conejo común pudiendo así pasar desapercibido ante los viajeros y poder sorprenderles y saquear sus bienes. Su modelado tiene dos partes, la parte de conejo y la parte de goblin. La parte de conejo decidí hacerla lo mas bonito posible a primera vista, de ahí su color rosado y su pose inofensiva, pero al detectar al jugador decidí ponerle una ceja fruncida para que el jugador notase algo extraño en el conejo antes de la batalla. El segundo modelado corresponde al aspecto real de ragebbit el cual esta influenciado por la cultura goblin llevando vestido unos pantalones, muñequeras de cuero y un cinturón adornado con una pequeña calavera. Respecto a su ataque decidí añadirle una lanza para fortalecer la cultura goblin que le rodea además de ser un enemigo inteligente capaz de crear sus propias armas. Me hubiese gustado crear mas tipos de ragebbit con diferentes armas y colores, pero no había tiempo suficiente para llevarlo a cabo.



**(08/05/2019) Hipograsidi:** Los hipograsidis son animales omnívoros y muy agresivos que residen en bosques, el tamaño de su flor mide su estatus en la manada, les gusta mantenerse cerca del agua y necesitan consumir grandes cantidades de comida para mantener su alto metabolismo. Utiliza su cuerpo para camuflarse en el bosque y así poder esquivar potenciales peligros o acechar su presa. Su modelado esta basado en un cruce entre un hipopótamo y el pokemon bulbasaur. Su movimiento es lento y en el combate realiza mordiscos de gran tamaño.



**(12/05/2019) Civil 1:** El civil 1 es un humano varón genérico que reside en aldeas. Su modelado se asemeja al de un leñador, viste ropas de cuero de colores otoñales para reflejar su estatus de aldeano. El objetivo de este personaje es rellenar las aldeas creadas en el mapa. La intención era crear más modelados de aldeanos, pero la falta de tiempo lo hizo imposible.



**(18/05/2019) Civil 2:** El civil 2 cumple las mismas características y objetivos que el civil 1 pero del género femenino.



**(18/05/2019) Slimes:** Los slimes son una especie subdividida en distintos elementos, estos slimes se ubican por todo el mapa y son un enemigo común. Respecto al modelado se asemeja a los típicos slimes de cualquier videojuego, este personaje se desplaza arrastrándose y tiene una constitución gelatinosa y por ello en el combate decidí que su ataque básico y su recepción de daño fuesen deformaciones de su cuerpo.



**(19/05/2019) Ghostler:**  El ghostler es un espectro que reside en lugares desolados de los cuales hace su hogar. Este espectro es muy territorial por lo que su agresividad aumente cuando entran intrusos en su territorio. Oculta su verdadera identidad bajo una mascara creada por ellos mimos. Su modelado está basado en el pokemon gastly el cual se desplaza levitando. Al ser una entidad carente de extremidades pensé en realizar su ataque con el aura de humo que le rodea asemejándose a un escorpión.



**(20/05/2019) Ent maldito:** Los ents malditos están poseídos por una entidad maligna cuyo fin es destruir cualquier ser no vegetal con el que se encuentre. Sin embargo, al adquirir energía de las plantas los ents malditos no pueden estar mucho tiempo fuera de los frondosos bosques y por ello es donde normalmente se desplazan. Su modelado es parecido al del pokemon trevenant. Se desplaza mediante sus “raices” a modo de araña, tiene un gran ojo que le permite detectar a sus presas a gran distancia y en la oscuridad. Además, utiliza sus grandes garras para cumplir su cometido de extinguir cualquier vida no vegetal.