

He hecho un robot con las distintas geometrias:

Player:

- Cubo para el cuerpo, un panel para el cuerpo y para unas garras
- Esferas para cabeza, ojos, hombros y manos
- Cilindro para los brazos y ruedas
- Pildora para una mochila o similar.

Enemy:

- Tiene ademas de todo lo anterior un cubo extra para una boca

Materiales y Texturas:

Player:

- Black_Mat: para hombros, garras y ruedas
- Blue_Mat: para 1 ojo y panel
- Body_Mat: para el cuerpo y tiene una textura de circuitos
- Grey_mat: para brazos y manos
- Head_Mat: para cabeza y tiene una textura de madera
- Transparente_mat: para la pildora y tiene algo de transparencia
- Yellow_mat: para uno de los ojos

Enemy:

Ademas el enemy tiene algunos materiales nuevos y algunos han cambiado

- Grey_Mat: para la cabeza
- Red_Mat: para los ojos y panel
- Mouth_mat: para la boca y tiene una textura
- TransparentRed_mat: para la pildora