

Spriter's Dungeon - Abril 2020

Cato



El concepto me parece muy interesante (incluida la idea que dejas escrita para Ducklett), aunque carece de un lore sólido. Más allá de haber un motivo por el que este Swanna es así, lo es porque te apetecía. Me ha gustado el detalle de las flores como referencia japonesa.

En este sprite es sumamente importante que las líneas sean completamente rectas para que se note que su cuerpo está hecho de papel. Fíjate en su cola o en sus alas, son mucho más agradables a la vista y de lejos se agradece que estén rectas y limpias. Por otra parte, has usado el rosa para sombrear. No sé si fue a posta pero ya que está hecho de papel lo suyo es que el sombreado sea de un color más blanco o azulado. También está el tema de que, de forma general, los sprites suelen tener 3-4 tonalidades por color. 4 lo dejo pasar, pero me has usado 8 y eso al final acaba ensuciando el sprite más que detallarlo.

Tema outlines. Si es una línea recta, no puedes dejar de poner outline negra a la mitad y luego volver a otro color. En general creo que esto es en lo que más debes profundizar, ya que no creo que lo tengas muy claro. Un truco es poner un fondo gris bajo el sprite, de esta forma se aprecia mucho mejor la forma de la outline negra. Tampoco tengas miedo de saturar los colores (véase el pico o las flores de la cabeza) ya que en sprite se agradecen más que si estuvieses dibujando (en cuyo caso suele ser al contrario).

Dicho esto, muy buen trabajo. El sprite tiene una forma muy bonita y se puede apreciar todo con detalle. Congrats.

Alex



Me gusta la referencia y que dentro del propio mundo se les haga una referencia en los videojuegos. También me parece interesante su lore y el hecho de que estos sean los originales y no los que todos conocemos. Muy buen punto.

No tengo mucho que decir acerca de este sprite, está bastante guay. Solo cambiaría un poco la outline de los tentáculos y editaría el color de la sombra de éstos (y bueno, del rojo en general) pero es algo poco apreciable. También hay demasiadas tonalidades de rojo (como 6 o 7 creo recordar). Sé que tiene muchos detalles en la cabeza, pero intenta no usar más de 3 o 4 porque acabará ensuciando el sprite al verlo de lejos.

En general el sprite es llamativo y se ve todo con claridad. Congrats!

Caeles



Me encanta el concepto, es muy divertido. El lore le da mucha vida y aporta información sobre la zona donde habitan, algo muy importante a la hora de crear formas regionales.

El sprite en sí está muy cuco pero hay algunos errores por aquí y por allá. En primer lugar, la forma del caldero de zumo no es muy “pokémaníaca” y los bordes se sienten forzados al no tener mucho volumen, hacerlos más redondos y gorditos le darían una forma más adecuada para un sprite de Pokémon. Por otra parte, la forma del zumo es muy forzada. El líquido queda mejor representado en sprite si las “gotas” que saltan están bien marcadas y no son simplemente píxeles random que salen del caldero. Otra cosa a mejorar es el lineado general, fíjate en cómo haciendo formas más redondeadas el sprite entra mucho mejor a la vista.

La cantidad de tonos por color está correcta. Intenta no abusar de la outline negra dentro del sprite (por ejemplo, en el borde del caldero) y no tengas miedo de saturar un poco más el morado o el verde. El brillo NUNCA JAMÁS debe ir a los lados (como en su gorrito de zumo). Un pequeño circulito en mitad basta. Creo que tampoco tienes muy claro dónde poner la outline negra, prueba a ponerle un fondo gris al sprite y verás como por ejemplo no tiene sentido que haya píxeles negros en el gorro.

Sigue practicando, vas por el buen camino. ¡Mucha suerte!

DavidRXIX



Pese a que me guste el concepto, no tiene ninguna justificación su apariencia en el lore. Me gusta que se hayan vuelto ladrones y que atemoricen a los humanos. Deberías pensar en una explicación para su cambio de apariencia, algo como que los colores de este le ayudan a esconderse mejor por los bosques y así pillar por sorpresa a los viajeros.

Oh, me gusta esta idea. El sprite está bien logrado, pero hay varias cosillas a comentar. La forma de la cabeza se me hace algo rara. Tal vez realmente tu intención era no hacerla tan redonda pero siento que no acaba de quedar del todo bien. También hay demasiadas tonalidades de verde cuando lo suyo es usar 3 o 4 como mucho. Yo no le pondría el brillo a la barba, creo que con una capa de sombreado ya es suficiente para que se sienta limpia. No pongas outline en la parte que junta a la barba con la cara del Hypno tampoco o parecerá que está pegada. El color que has usado para dar brillo es demasiado fuerte; ten cuidado con eso. No ensucies mucho las intersecciones entre dos colores (por ejemplo el verde con el gris/azul oscuro de las patas), con uno o dos píxeles intermedios es suficiente o incluso ninguno queda mejor.

Me gusta mucho como has hecho las monedas, personalmente les pondría algo de outline negra. Eso es todo, ¡sigue practicando!

Grossi



Me gusta el concepto y la referencia, además de sus habilidades. Sin embargo, carece de un lore y, por tanto, de una justificación argumental del por qué son así estos Octillery. Darle una justificación como que son el resultado de un experimento, que vienen del espacio o que les moló la peli y empezaron a imitar su apariencia me parecerían cosas guays para enriquecer el lore de tu proyecto.

El sprite está guay y el concepto está bien conseguido. La parte de la boca (¿el pico?) está algo sucia, las líneas que lo rodean deben estar mejor definidas. El brillo de éste va en medio y nunca a un lado. Las líneas que rodean el ojo están algo sucias también; la sombra principal basta para darle la forma que creo que quieres conseguir sin ensuciarlo mucho.

Otra cosa, no uses más de 3 o 4 tonalidades por color. Bien hecho con el morado, son tres colores y está limpio. ¿El amarillo? Ahí te he pillado, cuento 7. Parece una tontería, pero es algo bastante importante y que está bien cuidar si no quieres que tu sprite se vea sucio. Tampoco es necesario poner más de una tonalidad de amarillo en las... ¿venas? de la cabeza. Lo dicho, ponerle más colores de la cuenta lo afea. That's all. ¡Buen sprite!

GuillyAlpha



El concepto me gusta y creo que has sabido llevarlo correctamente. El lore les da una buena justificación y enriquece una zona de tu proyecto (algo vital al hacer formas regionales).

Uno de los sprites de los que menos fallos he encontrado. No tengo mucho que decir, solo cambiaría uno de los tonos naranjas del magma y ya está. ¡Buen sprite!

Nyaruko



Me parece muy interesante el concepto y cómo sería su estilo de pelea. Sin embargo, esta forma carece de un lore que justifique que sea así. Que imitaran el estilo de combate de los humanos de esa zona, que una amenaza (otro Pokémon o humanos) les obligara a mejorar sus aptitudes de lucha para defenderse... Es necesario algo que de un apoyo al concepto.

Uno de los diseños que más me han encantado. Sin embargo presenta bastantes fallos. Falta de outline negra. La veo absolutamente necesaria en un sprite de Pokémon. Si tienes problema con ella, te sugiero colocar un fondo gris en el sprite e ir viendo dónde queda bien y dónde no. La forma del turbante es muy irregular y las vendas deberían estar delineadas por el tono de sombra menos oscuro únicamente. De esta forma queda más limpio. Las tonalidades que has usado para sombrear el amarillo también están demasiado saturadas, y las de los sables necesitan más contraste. Ten cuidado también con las formas del sprite en general ya que hay algunas partes deformes.

Esto último se va aprendiendo sobre todo con la práctica, ¡así que ya sabes! Nice work, keep it up!

Piplup-fan



El concepto me parece maravilloso y el lore me parece probablemente el más sólido de esta edición. No es broma si digo que me he reído mucho leyéndolo. El diseño y su comportamiento actual cuadran a la perfección y tienen la justificación argumental perfecta, que no solo aporta información sobre su hábitat sino también sobre la relación que mantienen con su especie (evoluciones incluidas).

Ah, el turno del pingüino macarra. Veamos qué tal. Lo que más llama la atención es que hay muchos tonos de grises, demasiados. Fíjate cómo al pasarlo a

3 únicos tonos el sprite pasa a estar más limpio. La chaqueta debía tener un poco más de contraste para notarse, al principio me costó verla. Los colores a parte del gris que hay como el amarillo o el marrón no tengas miedo de saturarlos, en sprite los colores vivos quedan muy bien. El brillo del garrote queda mejor un poco más centrado. La forma del ojo cabreado también está demasiado sucia, quedaría mejor rebajándole colores.

Eso es todo, ¡¡buen sprite!!

Trinxat



El concepto me parece interesantísimo. Toda la relación con Shelmet y Karrablast, además de Escavalier me parece maravilloso. Me gusta mucho el lore que te has creado en base a formas regionales de todos estos Pokémon, también la justificación de los tipos de esta forma.

Otro sprite bastante interesante. Aunque hay varias cosillas a comentar. La posición de las outlines negras (como les dije a los otros participantes, puedes probar a poner un fondo gris y ver donde quedan mejor). Soy consciente de que he intentado arreglar algunas que formaban parte del sprite oficial pero realmente necesitan ser reposicionadas al cambiarle el color. Hablando del color, hay demasiado contraste entre los tonos blancos y otros como el amarillo y el azul necesitan ser más saturados para destacar. A la parte de la cara le daría más volumen a la parte amarilla y a los límites del bastón entre el azul y el amarillo no les pondría sombras para delimitarlos.

Eso es todo, ¡buen trabajo y sigue así!

Clara



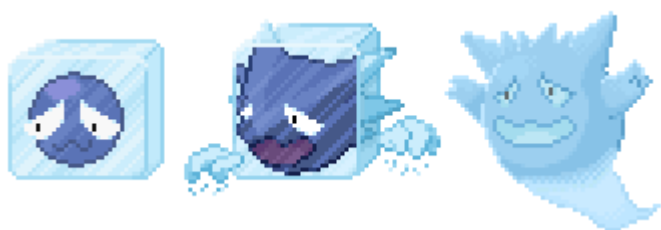
Es un buen concepto. El lore justifica su tipo y enriquece una zona del juego, lo cual me parece muy importante cuando se crea una forma regional. Me gusta que comenten su interacción con los humanos aunque no termino de ver como “los atraen”.

Le llega el turno al Gligar de Constela. El error más destacable diría que está en los colores; los colores son muy oscuros y cuesta ver al Gligar con claridad. Subirle el brillo general arregla eso. Ten cuidado con las outlines negras internas, suelen ser muy traicioneras. En la parte amarilla de alrededor del cuello sobran, por ejemplo.

La oreja derecha es algo pequeña y algunas sombras están regular posicionadas (fíjate en la de las patas). Fíjate también en las partes azules, las delimitaciones deben ser más suaves y sobra un color oscuro en las alas. Sobra un poco de outline negra pero en general las llevas más o menos bien.

Eso es todo, buen sprite. ¡Sigue así!

FranderPK



El concepto de Pokémon congelado que, según evoluciona, rompe su prisión de hielo me gusta. Esto es muy visible en Gastly y Haunter, sin embargo tu descripción para el Gengar no la veo. No veo a ese Gengar como una escultura de hielo, sino más bien como un vaho helado.

Ya que en este se entregaron tres sprites en lugar de uno, haré una valoración general. Los sprites en general están bastante limpios y correctos. Los efectos del hielo especialmente están bastante bien logrados y aunque echo en falta algo de outline negra tampoco creo que sea absolutamente necesaria. Me sobran algunos colores en la cola del gengar, las tonalidades de azul son demasiado

parecidas y de lejos no se notan mucho. Veo demasiado plano la parte esférica de Gastly, no me termino de “creer” que sea una esfera y no un círculo.

Eso es todo, ¡muy chulos!