

PIPLUP-FAN

Idea/Escena: 1pt

No hay mucha idea ni escena que comentar. El protagonista simplemente camina por un mapa.

Calidad del tileset: 1pt

El tileset no está mal. Buena variedad, aunque quizá haría falta un poco más: un camino, decoraciones para el agua... Por otra parte, en general todo combina bien, pero el tono del agua me chirría mucho. Me parece que queda bastante mal: un tono azul sería para mí más adecuado. La copa de árbol como arbusto tampoco me gusta.

Calidad del mapeado: 1pt

Para qué mentir, el mapa es muy malo. Sin estructura, ni caminos definidos, ni una decoración coherente. Los árboles también están puestos al azar. Te recomiendo que busques mapas e intentes analizar su estructura para basarte en eso.

Ambientación: 1pt

La ambientación es nula. No hay nada especial para ambientar la scan que no sea parte del mapeado y tileset.

Calidad de los gráficos (sprites, etc.): 1pt

Los minisprites combinan bastante bien. Sólido, pero nada especial. Y bueno, como le dije a Chigreru5, en tu caso el minisprite de Darkrai es bastante feo pero es el de HGSS así que no lo voy a criticar.

KYU

Idea/Escena: 2pts

Comprendo que la idea de esta scan consiste en que el protagonista se siente incómodo porque le están vigilando pokémon de tipo fantasma, vale, me gusta mucho la idea. Por desgracia está ejecutada de una forma pésima. Esto se debe a que no muestras ningún tipo de expresión por parte del protagonista y los pokémon son perfectamente visibles y... ¿Darkrai, en serio?, también está el hecho de no usar una fog o las propias paletas de los tiles. Tengo varias recomendaciones de cara a lograr esa sensación. La primera es que te fijas en la scan de zer0, mira los tonos oscuros que usan sus tiles y mira los pokémon que se están acercando al protagonista, deberías intentar reflejar una aura tétrica con tonos de ese tipo y oscuros, también le vendría bien usar una fog de niebla. La segunda es que reflejes la sensación del protagonista con un emoticono, tal y como lo refleja zer0 con togepi. Por último creo que estaría bien añadir algún gastly, con el mismo estilo que los de zer0 a 1 o 2 tiles de distancia del protagonista, así podrías mostrar que le están siguiendo lentamente.

Calidad del tileset: 1pt

Los variedad de tiles es pequeña, pero el mayor problema de ellos es que hay algunos que no pegan nada. Por ejemplo, las tablas de madera que hacen de puente tienen una paleta de colores demasiado brillante y hace que contraste demasiado con los demás tiles de tonalidad más oscura, también hay un gran problema con las tumbas, en concreto con las outlines negras, es el único elemento que las usa, por lo cual no pegan nada con el resto de tiles. De cara a hacer que los tiles peguen intenta que tengan paletas similares, en especial en cuanto a brillo e intenta que usen un estilo similar de outlines.

Calidad del mapeado: 1pt

El mapa da la sensación de estar hecho al azar en varios puntos. La colocación de las tumbas no sigue un orden lógico, además de que no parece que sea un cementerio, por lo que no tiene sentido que haya tantas tan próximas. Las hojas están colocadas al tuntún, no hay caminos definidos y esos árboles de arriba colocados en una perfecta línea recta quedan muy muy muy pero que muy mal, ya que no queda natural en absoluto y tampoco son tiles que estén pegados entre ellos como en los juegos. La hierba también da la sensación de estar colocada al azar. A la hora de hacer un mapa piensa en la naturalidad y piensa de una forma lógica.

Ambientación: 1pt

La ambientación, como ya te he dicho al principio de la crítica, no está lograda para nada. Ya te he dado algunos consejos para lograr una que sea muy buena y logre transmitir lo que quieres que transmita. A eso quiero añadir que tal vez puedas usar luces tenues para dar más efecto.

Calidad de los gráficos (sprites, etc.): 1pt

Los gráficos no están mal, pero como te he dicho tal vez te vendría mejor que los sprites de los pokémon fueran de un estilo similar al que usa zer0.