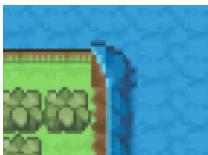


Para una Ruta 1/ruta del early el recorrido que hace el jugador no está mal pero la estructura del mapa es poco natural y muy cuadrada en mapeado. Con este estilo no llega a quedar bien.

Estos árboles en bloque de arriba que delimitan el mapa deberían estar más alejados de los árboles interiores:



El tile de agua no está del todo bien en las esquinas:

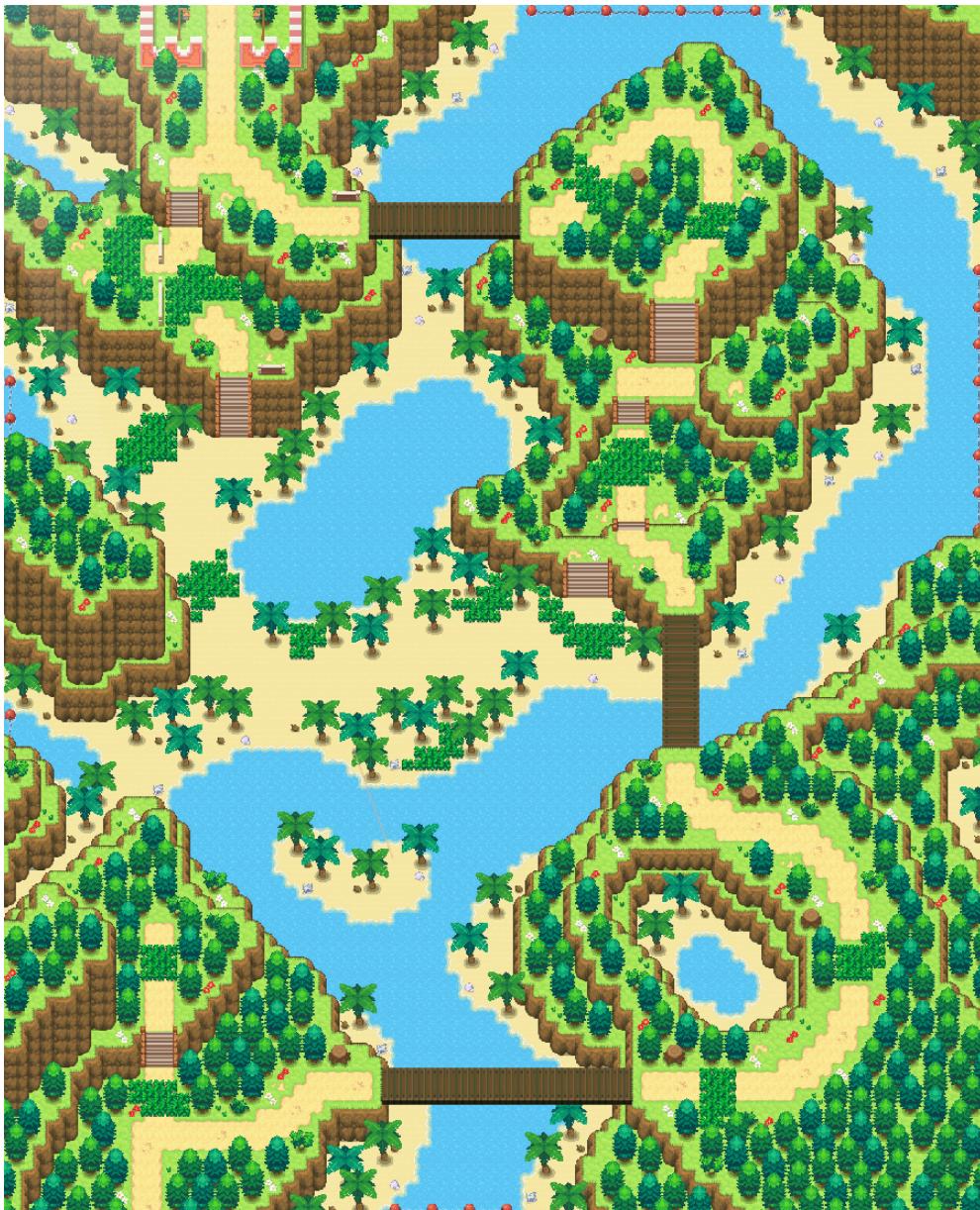


Hay inconsistencia en las sombras, todas deberían ser del mismo color/opacidad (y algunos tiles no tienen):



Estas dos rocas no pegan mucho entre sí:





Los tiles están muy limpios y forman un estilo muy original con una perspectiva "3D" bastante maja. Buena consistencia con dicho estilo. El único tile que no llega a convencerme mucho es el de las escaleras que parece más de un estilo con outlines.

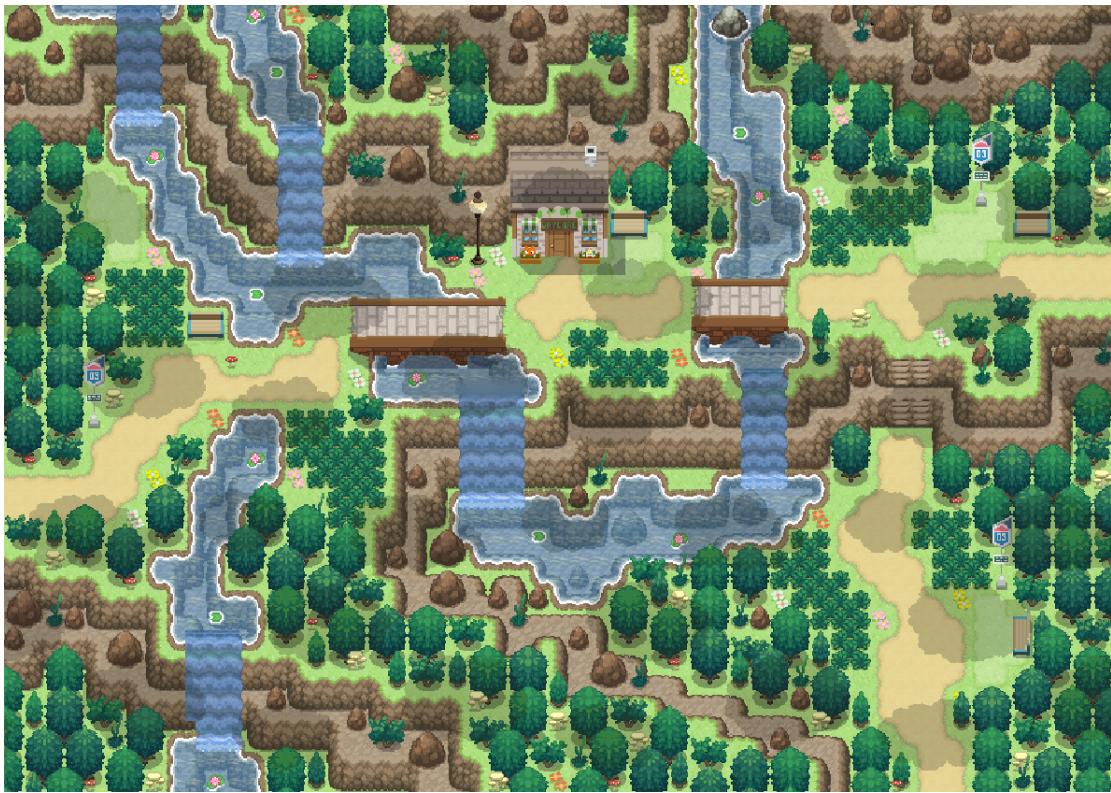
El mapa podría ser la mitad de grande y el recorrido sería el mismo. Hay veces que el camino es demasiado alargado sin aportar nada. No pongas tanta hierba alta obligatoria en mitad del camino seguida. El agua necesita algo más de decoración (rocas por ejemplo) y estaría bien que los acantilados altos también tuvieran decoración o deformidades para que no se vieran tan planos. La fog no aporta nada al mapa salvo un rajado en mitad muy desconcertante(?)

Estaría bien que los puentes horizontales tuvieran sombra:



Un estilo bastante original sin outlines. Me gusta mucho el agua particularmente. No tengo quejas con el estilo ni con el mapeado, queda muy bien.

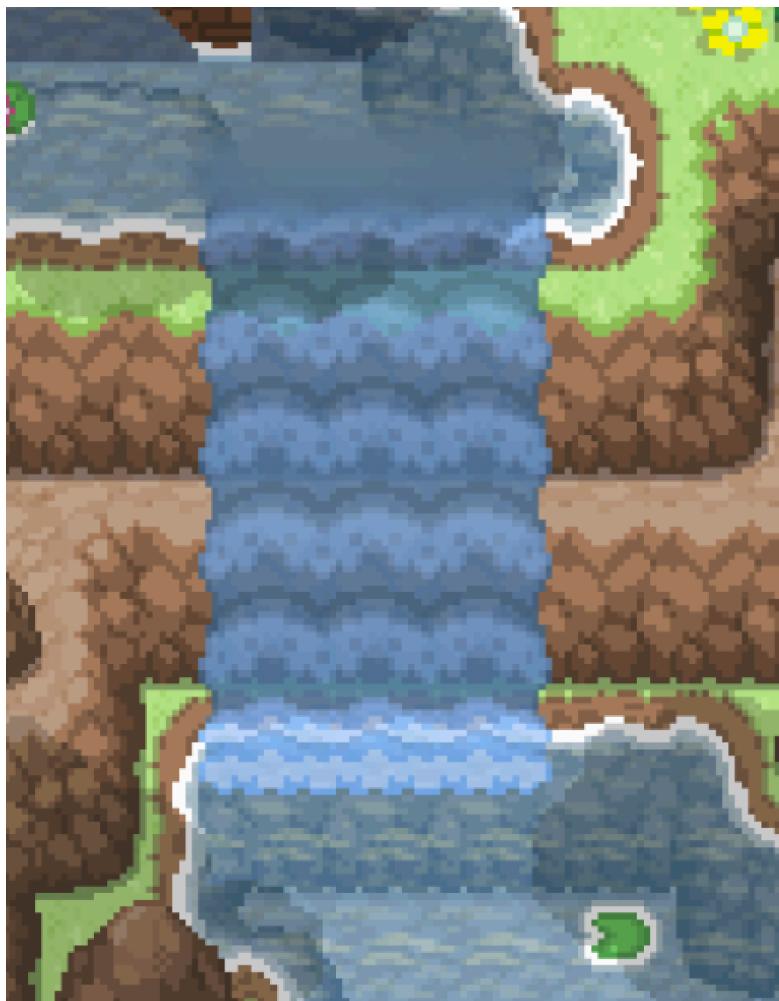
Creo que los árboles estarían mejor de un color más verdoso y las montañas un poco menos saturadas para mejorar la paleta general:



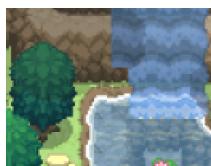
La sombra de la hierba alta está muy fuerte (lo he arreglado abajo):



Prueba a difuminar el borde de arriba de la cascada, y cuidado con unos píxeles blancos que hay en la parte de abajo:



Hay un par de fallos de mapeado aquí y allí:





Buena consistencia con el estilo y forma de mapeado. No tengo muchas quejas en ese aspecto, pero quizá la forma de la playa me parezca demasiado cuadrada.

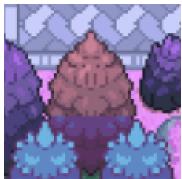
Hay algunos tiles sin sombra, ten cuidado con eso. La sombra de las rocas en el agua debería ser más bien así:



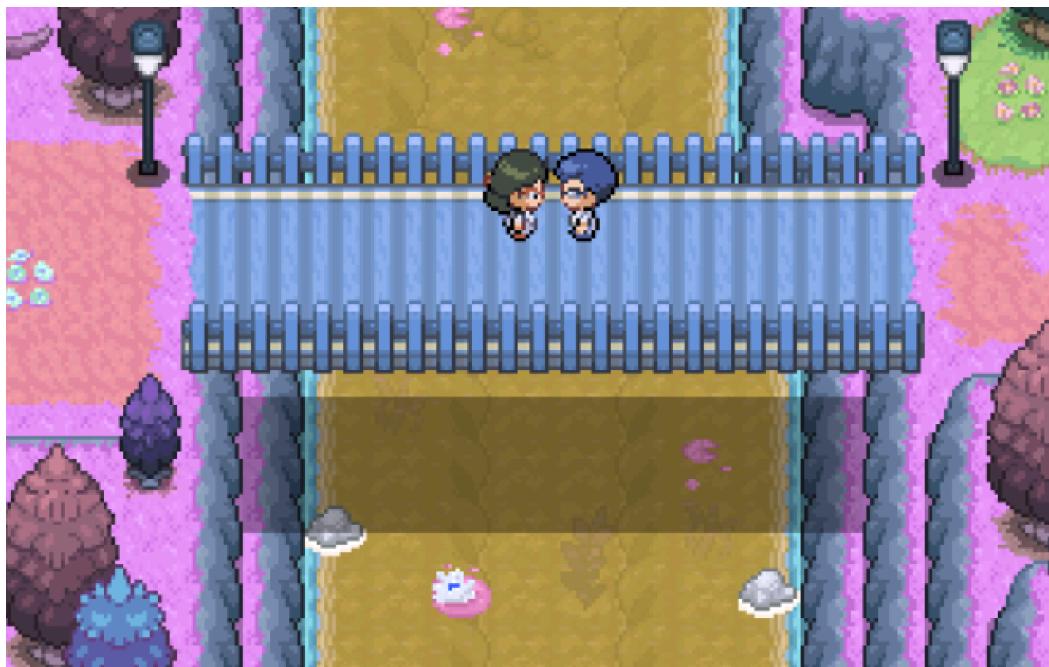
Estas escaleras están sucísimas (pilla otras lol) y te recomiendo hacer una versión con dos juntas para estos casos:



Hay fallos de mapeado:



Estaría bien que el puente tuviese sombra debajo:



El ledge debería tener una línea pintada del color de la hierba para que no parezca un palo:





El estilo está bien, solo hay algunos tiles que desentonan:



La estructura está organizada en bloques demasiado cuadrados en mi opinión. Podrías probar a mapear de forma más "natural".

Las cascadas podrían estar más alargadas hacia arriba y desenfocadas en el borde.

El borde del tile de agua queda mejor si es del color de la montaña:



La montaña necesita algo de sombra debajo:



Los tiles del agua necesitan algo para que parezca que están flotando:

