

A Swift’s Life 2 – The Journey – Update

Description

Bianca hatte Hunger Update 1.1

A Swift`s Life 2 handelt von 5 Tieren, welche sich zusammenschließen, um in Bremen ein neues Leben als Stadtmusikanten anzufangen. Bianca, ein Mauersegler, hat bei dem Abenteuer so großen Hunger bekommen, dass sie angefangen hat, jede Menge Bugs aus dem Programmcode zu picken. Dies führte auch zu reichlichen Verbesserungen.

Es gab grafische Änderungen, diverse Fehlerbehebungen und Gameplay-Verbesserungen.

Grafik

- Das neue Geländer, was nun in der Stadt in Teil 1 zu sehen ist, wurde nach Teil 2 übernommen.
- Felix’ „Taschenlampenblick” geringfügig größer gemacht, damit man mehr sieht.
- Die Grafiken von Bianca und der anderen Mauersegler ersetzt mit den neuen Grafiken aus Teil 1.
- Das Auge der Seegurke ploppt jetzt genauso auf wie beim Pferd, wenn es ihr an den Kragen gehen soll.
- Wenn man die Tasche gefunden hat und die Stelle untersucht, wo Rudi in den Fluss rutscht, liegt die Tasche jetzt am Flussufer.

Gameplay

- Eine der Belohnungen der Büsche am Weg geändert, damit man merkt, dass es nicht immer nur Beeren sind.
- Eine zusätzliche Unterhaltung hinzugefügt, wenn das Pferd „Bärenbruder” heißt und mit dem Bären redet.

Verbesserung

- Die Textfenster, die zwischendurch oben links auftauchen, werden jetzt länger angezeigt.
- Wenn man das erste Mal den Apfel isst, verschwindet der Apfel jetzt sofort.
  Außerdem bekommt man einen Hinweis, dass das Obst von allen Obstbäumen essbar ist.
- Die Soundeffekte „Schrei" und „Fanfare" sind jetzt leiser. Extra für eure empfindlichen Ohren ?
- Hinweis zur Flucht hinzugefügt, dass man sich mit den Pfeiltasten bewegen muss und dass man nicht dauerhaft springen kann.
- Der Tasche einen Hinweis gegeben, dass man kein Obst von den Bäumen mit ihr einsammeln kann.
- Erklärung hinzugefügt, dass man die Duftspuren einzeln anklicken muss.
- Dialog mit der Schnecke Jitsu hinzugefügt.
- Hinweis hinzugefügt, dass Bianca nur über niedrige Hindernisse fliegt.
- Am Ende noch einen Text hinzugefügt, der erklärt, warum die Tiere ihre Reise abbrechen.

Fehlerbehebung

- Das Nachrichten-Journal kann nicht mehr im Titelbildschirm aufgerufen werden.
- Den schwarzen Pixel über Bianca im Titelbildschirm entfernt.
- Teilweise waren die Felsen nicht gut zu ziehen, weil unsichtbare Einschränkungen im Weg standen.
  Diese Einschränkungen wurden nun entfernt oder verschoben, sodass die Felsen besser zu ziehen sind.
- Mapping-Fehler beim Schilf auf der Map „In den Feldern" behoben.
- Wenn man mit Bianca dem Schwarm folgt, kann man nicht mehr das Menü aufrufen, was zu einem Absturz führte.
- Wenn man im Wald die Risse bereits untersucht hat und dann auf Bianca wechselt, werden sie nicht mehr angezeigt.
- Mehrere kleine Text- und Übersetzungsfehler behoben.

Internes

- Links zu den Lizenzen von freesound hinzugefügt.
- Mr. Fus neue Pluginversionen eingefügt.
- Neue Pluginversion von TSR „Move Event" eingefügt.

Links:

Link zum Spiel: https://zionwarez.itch.io/a-swifts-life-2-the-journey

Date Created
2. November 2021
Author

harald