

Download:

zip: https://drive.google.com/open?id=17EkKG1Kz_vWj4S3ir4xs3Vvitt3mKTX1

7z: https://drive.google.com/open?id=1AKJ-W1hn79o_E-xwvvlqijQK-hWNPHNx

Tod auf Reisen - Version vom 20.12.2018: "1.2.1"

- Bugfixes
 - RPG-Maker RTP-Abhängigkeit in Kapitel 2 entfernt (hat zum Absturz geführt, wenn kein RTP installiert war)
 - beim Tod gegen Frostius wird nun die korrekte Screen Transition auf den Deathscreen verwendet
- Gameplay / Balance Changes
 - Uschis Hitbox verkleinert: 13 x 21 -> 11 x 19 Pixel
 - Immerhin wiegt die höchstens 50 Kilo oder so...
 - Uschis Hitbox während des Dashes ist größer: 13 x 21 -> 25 x 33 Pixel
 - Sie ist ohne ohnehin unverwundbar und es hilft, Geschosse zu reduzieren und nicht in welchen drin zu stehen wenn der Dash endet
 - Uschi Dash Reichweite 64 -> 72 Pixel (4,5 Felder)
 - Uschi Dash Dauer 8 Frames -> 14 Frames
 - Uschi Dash Partikel spawnen nun nicht mehr in zufälligem Winkel, sondern immer in Richtung des Dashes, Spawnwahrscheinlichkeit auf 33% gesenkt
 - im Durchschnitt spawnen nun statt $(8 \cdot 0,75 =) 6$ Blitzpartikeln $(14 \cdot 0,33 =) 4,62$
- Dialoge
 - Rechtschreibfehler bei Lehrer und dem verliebten jungen Mann korrigiert
 - ein "nicht" in einer Textbox von Stromius entfernt, das zu viel war
- Optik
 - **Todis Kreisel-Kugeln wurden optisch überarbeitet. Sie leuchten jetzt und haben keine Roationsartefakte mehr.**
 - Leuchtflüssigkeit auf der Pilzplantage hat jetzt mehr Kontrast
- Sound
 - **NPCs haben nun Schrittgeräusche abhängig von ihrem Untergrund und ihrer Entfernung vom Helden!**
 - Das selbe System regelt Geräusche beim Abspringen und Landen.

- Technik
 - Lichteffekte werden nun zu Beginn des Spieles geladen und nicht bei jedem Mapwechsel
 - damit sind Mapwechsel auf Rechnern mit Festplatten von hoher Latenz merklich schneller
 - Einige Images werden intern nun früher freigegeben, das spart RAM
 - Berechnung der Geschosskollisionen optimiert