

Yegg's JAM

Map name Read me (optional, if you have any instructions or notes)
Single/Multiplayer (if multi, number required) Themes used Map
download RP Download (if applicable)

Message de rendu

__***Rotated Chaos***__

__Resume :__

Fight valiantly with your comrades and face the threat of the ceiling shadows/steampunk soldier.

Armed with your Escher handgun, you'll be able to fend them off. But be careful not to get hit! Also, use the bonuses at your advantage.

__Instructions :__

- Vanilla server
- Have the resource pack before the connection
- Multiplayer (at least 2 players)
- Ambient & Master sounds on
- For a better experience, lower your FOV (~70/80) and activate "dynamic FOV".

__Our map use all of the three themes :__ Flip, Gift and Zoom

__Ressource pack link :__

https://cdn.discordapp.com/attachments/921449449824337921/922705937389731870/Rotated_Chaos_-_OneiricForge_RP.zip

__Map link :__

https://cdn.discordapp.com/attachments/921449449824337921/922712204904640592/Rotated_Chaos_-_OneiricForge_MAP.zip

__More details:__

The map use an Original soundtrack made for the jam

Thanks for playing and judging our map! We all loved to do this jam, it was an absolute pleasure!

Pitch

Combattez vaillamment auprès de vos camarades et affrontez la menace des ombres du plafond, des créatures humanoïdes qui investissent votre dimension en se matérialisant au-dessus de votre tête. Munis de votre arme de poing Escher, vous serez capable de les repousser. Mais attention à ne pas vous faire toucher !

Boucle de jeu

Début (compte à rebour)

Chaque joueur se retrouve dans une équipe disposée dans une dimension. Un compte à rebours se lance, avant sa fin, tous les joueurs seront invisibles pour ceux des autres équipes.

Boucle éponyme

Les joueurs peuvent utiliser leur pistolet pour tirer sur les adversaires et ainsi les éliminer. Ils peuvent récupérer des points supplémentaires présents un peu partout sur la carte ou même des bonus qui leur accordent des capacités supplémentaires.

Fin

Une partie se termine soit lorsqu'un joueur atteint le nombre de points maximum ou soit lorsque le temps imparti est atteint.

Paramètres

Mode de jeu: Contre la montre / Team Deathmatch

Objectif de point: [0,

Mécaniques

Escher's Gun

Semblable aux armes à feu présente dans Quake, ce pistolet tire un rayon en ligne droite qui n'est perturbé par aucune loi de la physique si ce n'est les objets opaques comme des murs. Se faire toucher par un pistolet Escher vous tue.

Bouclier

Une fois équipé, durant un temps t les rayons du pistolet sont arrêtés mais l'utilisateur est grandement ralenti.

Miroir

Renvoie le projectile du Quake Gun en direction de son envoyeur.

Grenade

Grenade qu'on lâche et qui va au plafond → plimp ploump.

Seconde Chance

Seconde vie (non cumulable) qui permet au joueur

Flip

Permet à un joueur d'infiltrer temporairement le côté adverse. Il est téléporté sur place et est repérable par les particules qui se dégagent de son corps.

Global Flip

Principe similaire au « Flip » sauf que cette fois-ci, les camps sont interchangeables.

Légendes



→ Resource Pack



→ Development



→ Build

Célian FunkyToc Jeff NoNoréo Silva Tehkoff

À faire








- ✎ Nom + Logo map [J]
- Mettre signature dans le lobby
- 🚧 Bien vérifier que la map haut et bas sont identique !
- Définir un nom (pas définitif si besoin)
- Mettre biome pour musique

En cours

- ✎ Portail
- ✎ Everybody's Flipping
- 💻 Appliquer les modèles 3D

Finis

- 💻 Initialisation Statistiques [J]
- ✎ Modèle 3D Gift + textures (normale, rare, épique)
- ✎ Miroir 1x2 [C]
- 💻 Refaire design des panneaux setting
- 💻 Paramètre time max partie dans le lobby (time_setting var)
- 💻 Gift [J]
- 💻 Shield [J]
- 💻 Miroir [J]
- 💻 Zoom
- 💻 Changer le texte quand on est ajouté dans une team par cette syntaxe : "You joined **Steampunk Soldiers'** Team"
- 💻 Global flip
- 🚧 Maquette [T]
- ✎ Rendre invisible les bouton en pierre
- Nombre de point en fin de partie
- Stat en fin de partie
- 💻 Cadeau par terre + summon
- 💻 Refonte du système de gift
- 💻 Grenade
- ✎ Rendre invisible les stone buttons [J]
- 💻 Refonte raycast
- 💻 Gestion apparition bonus
- ✎ Escher gun [C]
- le squelette ne tire plus
- 💻 Flip

-  Stuff Squelette
-  Stuff
- Start button
-  Tire allié = -2pts // Kill = +1pt => (spike et flower, sur var)
- Sélection de team
- Not enough player marche
- ~~ Piège à ours [J]~~
-  Escher's Gun [S]
- ~~ Points de retour [F]~~
- ZOOM avec le gun
-  Raycast : Correction + sound feedback

Post jam :

- ~~ Avancement à la con~~
- ~~ lien media~~
- ~~ Bonus : Feu artificiel qui glow les adversaires (penser à glow le squelette et le joueur (joueur avec particle pour qu'il se sente visible))~~
- ~~Trouver meilleur nom~~
- ~~Bon tp spect quand une partie est déjà en cours~~
- ~~Bug rejoindre team inf~~
- ~~Remplacer la petite flèche par l'icône de gun (kill)~~
- ~~Kill item et bonus (la faille) poser au sol~~
- ~~Retirer particle debug bonus~~
- ~~Meilleurs miroir~~
- ~~Bonus : glow advers~~
- ~~Bonus : mitraillette~~
- ~~Settings : nombre max de mun~~
- ~~Mettre slime sur le dragon egg deco au lobby~~
- ~~Augmenter range récup cadeau~~
- ~~leaderboard~~
- ~~clear les fonctions inutiles~~
- ~~Bossbar : setting derrière la porte => c fo~~