JOUONS UN JEU !

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Journal Final

|  |
| --- |
| Faites une réflexion finale sur votre projet. Partagez vos pensées/sentiments de l’évolution de votre jeu, le produit final, l’expérience du travail en équipe, les défis auxquels vous avez fait face, etc. |
| Je pense que notre résultat a été très bien. C’était très fascinant de voir comment on avait commencé avec une idée de faire un jeu qui est un mélange de D&D et Catan et on a effectivement créé un jeu de fantasme qui a son propre format avec les idées qu’on avait du passé. On a aussi eu du succès à additionner plusieurs d’autres idées supplémentaires comme l’addition des cartes d’humeur pour aucune raison et les certaines actions du D12, comme le coup du sort qui change les placements de chaque caractère. On a bien préparé tous les aspects du jeu, mais on a été un peu pressé avec la date de remise car je n’ai pas fait suffisamment de travail. Le travail en équipe était parfait car nous savions quoi faire jusqu’à la fin du projet, et le produit final était incroyable dans mon opinion. Nicholas avait vraiment bien fait en donnant plusieurs idées et en créant le jeu physique aussi. Je pense que j’avais commencé à procrastiner un peu vers la fin du projet, et j’étais lent à faire mes tâches. Comme résultat, j’étais en retard à créer mes 10 scénarios pour les cartes d’humeur et créer les cartes de boss. J’espère que nous étions plus rapides à finir les aspects physiques et mettre plus d’emphase sur l’annonce publicitaire car c’était trop rampant dans mon opinion. Nous étions un peu pressés pour finir le jeu lui-même qu’on avait oublié de l’annonce publicitaire. De plus, on n’avait pas assez de temps dans le weekend ou après l’école. Donc, on devait simplement filmer ce qui était nécessaire et on n’avait pas pu filmer d’autres choses ou refilmer les scènes qu’on n’aimait pas. Grâce à Nicholas, le résultat n’était pas si mal que je pensais, mais si on avait mis plus d’efforts et plus de temps à vraiment bien faire un vidéo, c’est probable que le résultat serait mieux que ce qu’on avait complété maintenant. On avait fait face à un autre défi quand nous avions eu des difficultés à planifier le plateau du jeu. Le plateau de jeu déterminera combien de caractères on aurait besoin d’avoir et combien de scénarios on devrait créer comme conclusion des routes et combien de points chaque route aura. On avait initialement créé six caractères, donc on devait avoir six routes aussi. Cependant, quand on a vu qu’on n’aurait pas assez d’espace pour six routes, on devait éliminer deux caractères comme conséquence. |