

## BOARDGAME REVIEW BOOKLET

Judul : Taskmaster

Anggota Tim : M Farrel Danendra Rachim - 13521048

Naufal Syifa Firdaus - 13521050

Edia Zaki Naufal Ilman - 13521141

<b>Game Description</b> ( Tema, jumlah & usia pemain, durasi, konsep singkat)
---

Tema: Resource management

Jumlah pemain: 2-3 pemain

Usia pemain: 12+ tahun

Durasi: 15-30 menit

Taskmaster adalah game resource management di mana setiap pemain meletakkan kartu proyek dan bergantian menjadi project leader, yang berperan untuk mengalokasikan resource untuk proyek yang ada di papan, dan memutuskan aksi berikutnya demi memperoleh reward maksimum.

Taskmaster menggabungkan konsep strategi, negosiasi, dan keberuntungan.

<b>Player's Role</b> ( Peran yang pemain perankan beserta job desc dari pemain)
---

Peran yang pemain perankan dalam setiap giliran adalah menjadi project leader.

Setiap kali pemain menjadi project leader, pemain berhak mendistribusikan 5 workers (yang akan meningkat untuk setiap ronde) dan berhak bernegosiasi dengan pemain lain untuk meletakkan worker sesuai kapasitas maksimum proyek demi memperoleh reward maksimum untuk diri sendiri. Negosiasi dapat berupa bribing atau perjanjian di giliran berikutnya.

Pemain lain dapat meletakkan proyek, bernegosiasi atau membeli outsource worker sesuai kebutuhan.

<b>Player's Goal</b> (Tujuan dari pemain, termasuk wincount, lose condition, dll)
---

Tujuan pemain dalam permainan ini adalah mendapatkan uang sebanyak-banyaknya dengan memperoleh reward dari kartu proyek atau dari task/aksi yang ada dalam kartu proyek yang dimiliki.

Pemain menang jika mereka memperoleh \$30 untuk pertama kalinya.

## Experience

**Goal** (Tujuan dari perancangan permainan, untuk apa permainan ini dibuat, pesan apa yang ingin di sampaikan, apa target dari permainan ini, dll)

**Problem** (Permasalahan apa yang dimunculkan dalam permainan, relasi masalah dengan tujuan, hambatan apa yang dimunculkan bagi pemain dalam mencapai tujuan)

**Role** (Peran pemain dalam permainan, cerita / storytelling yang diangkat dalam permainan)

## Interaction

**Player Interaction** (interaksi yang muncul dalam permainan baik antara pemain atau pemain dan permainan itu sendiri.)

**Mechanics** (elemen permainan yang memfasilitasi interaksi dalam permainan, mekanik utama permainan mungkin menjadi kunci utama dalam menentukan arah permainan )

**Stroll** (Cara pemain untuk mencapai role yang telah ditentukan. Apa yang harus mereka lakukan dan siapkan sangat penting untuk mencapai role yang diinginkan dari permainan)

## Component

**Basic Information** (Termasuk Judul permainan, user (usia, jumlah pemain), durasi permainan, konsep dasar, dll)

**Symbol** (komponen apa aja yang ada dalam permainan, konsep design secara visual, packaging, dll)

**Boardgame Reference** (Boardgame apa yang kalian suka, siapa game designernya, dan informasi lain tentang boardgame dari kalian)