*(Memainkan game kompetitor hanya tahap awal untuk mendekonstruksi game. Tahap selanjutnya yaitu menuangkan hasil analisa pada satu dokumen yang solid!)*Game Deconstruct Document

JUDUL GAME: (xxxxxxxxxx)

**Game Direction & Specification**

* Player’s Objective

(*Adalah apa yang pemain lakukan sebagai poin utama dalam memainkan gamenya.)*

* Core Experience

*(Adalah pengalaman utama yang ingin pemain rasakan selama bermain. Hal ini penting untuk ditentukan agar desain selanjutnya dapat terus sesuai dengan apa yang sudah ditentukan. Selain itu juga Core Experience dapat menjadi panduan untuk tim agar mengerti apa tujuan utama pemain ingin memainkan game. Selalu ingat bahwa Core Experience harus ditentukan sebelum desainer mulai mendesain game. Anggap saja kalau Core Experience itu fundamental atau fondasi dasar dalam menentukan seluruh desain game.)*

* Target Market

*(Menentukan target pemain ideal untuk memainkan game kita, Menentukan siapa berarti menjelaskan gender pemain, umur pemain, pekerjaan pemain, keseharian yang dilakukan pemain, status martial pemain, dan lainnya. Semakin detail maka semakin bagus, dan bisa lebih bagus lagi apabila kamu bisa mendefinisikan jadwal keseharian pemain dari pemain bangun hingga pemain tidur.)*

* Core Loop

(*Adalah urutan aktifitas pemain yang dilakukan dalam satu sesi permainan. Urutan ini biasa digambarkan dalam sebuah chart dan memiliki urutan aktifitas awal bermain hingga akhir bermain. Kenapa dinamakan Loop? Karena akan selalu mengitari aktifitas pemain. Setiap aktifitas yang tercantum di Core Loop pasti memiliki motif yang kuat untuk melanjutkannya ke aktifitas berikutnya sehingga selalu mengait pemain kedalam permainan.*)

* Game Mechanic

(*Setup, Victory Condition, Progression of Play, Player Action, Definition of Game View*)

**Feature Detail & Intention yang mencakup 3C (Camera, Control, dan Character)**

(*Selanjutnya adalah Detil Fitur yang ada dalam game tersebut, setelah kalian memainkan sebuah game pasti kalian akan merasakan kalau sebuah game terdiri dari beberapa fitur, catatlah dan analisa fitur utama dalam game yang kalian buat dekonstruksi dokumennya karena hal ini bisa dibilang adalah poin penting dari dekonstruksi sebuah game.*

*Selain menuliskan detil fiturnya, cobalah juga untuk memikirkan alasan dari developer menaruh fitur tersebut.)*