

GROUP 6



AIM TENTION



OUR TEAM

WILMAN

RAKA

DAFFA

ABED

GAME IDENTITY

Aim Tention adalah *trainer game* yang dirancang untuk membantu *player* meningkatkan kemampuan **aiming** dengan **cepat** dan **presisi**.

Game ini menyediakan berbagai mode latihan, salah satunya adalah **Flick Mode**, yang dirancang untuk mengasah refleks, akurasi, serta koordinasi antara tangan dan mata dalam penempatan **crosshair**.



DESIGN PILLARS

Realism and Relevance

Aiming simulation yang mendekati *real-game experiences* pada FPS untuk melatih skill secara spesifik.

Pengukuran kinerja

Detailed performance setiap selesai *training session*.

Variety

Flick Mode dan Normal mode untuk *gridshot*.

Accessibility

3D *user-friendly interface* dan *support* untuk multiple devices

Motivation

Point achievements dan *stats* untuk self-motivation

MECHANICS SUMMARY

Target akan muncul secara *dynamic* melalui sistem *spawner*, dengan titik spawn yang dibatasi oleh 3D Box Collider. Posisi setiap target diacak secara random di dalam batasan tersebut untuk menciptakan *shoot variation*. Pada Normal Mode, dua target akan muncul dan di-random secara bersamaan, sedangkan pada Flick Mode, hanya satu target yang muncul dalam satu waktu dan memiliki *life-time*. Hit akan dihitung jika crosshair tepat mengenai target dan pemain melakukan shoot dengan klik kanan. Mekanik ini dirancang untuk melatih presisi dan timing pemain secara efektif.

FEATURES



Normal Mode (N)

Normal Mode adalah mode gridshot dasar dimana dua target muncul di layar dan tidak memiliki *lifetime*.

Ditujukan untuk melatih kecepatan dan akurasi dalam menargetkan banyak objek secara berurutan.



Flick mode (F)

Mode yang lebih cepat dan hanya ada satu target. Dalam mode ini, target muncul secara acak di layar dan memiliki lifetime atau waktu hidup sebelum di-*destroy*. Ditujukan untuk melatih reflek dan ketepatan crosshair untuk objek yang tiba-tiba.

INTERFACE



Menu utama

Menu utama berisi opsi untuk memulai permainan, *about the game*, atau keluar.



Pemilihan mode

Memberikan dua opsi utama sesuai dengan keinginan yaitu Normal dan Flick Shot , dan jika ingin kembali klik tombol kembali ke menu utama (Back).

INTERFACE



About

Versi game dan contributors.



Exit

Memberikan opsi untuk *proceed* atau
back ke main menu.

INTERFACE



Timer dan Scoreboard

Menampilkan countdown dan total points secara realtime.



Result Stats

Menampilkan performa pemain, termasuk skor, jumlah target, total tembakan, serta akurasi. Pemain diberikan opsi untuk bermain kembali dan kembali ke menu utama.

ART STYLE REFERENCE: AIMLAB



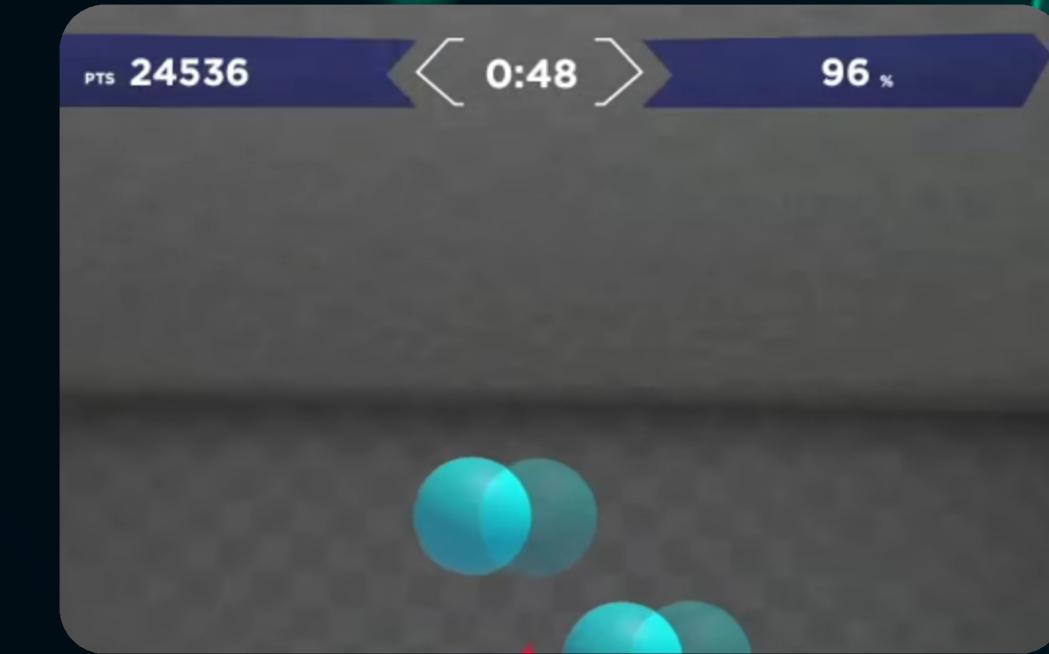
Visual Referensi Game

Aimlab mengusung tema modern minimalis dengan latar netral atau grid untuk mendukung fokus pada target.



Animasi

Animasi smooth dan responsif, dengan target yang muncul dan menghilang cepat, mirip dengan yang ada pada Aimlab, untuk challenge *player*.



Efek Visual

Pencahayaan dan shadow real-time menciptakan kedalaman, pada elemen UI memastikan informasi tetap jelas tanpa mengalihkan perhatian dari permainan, mirip dengan yang diterapkan di Aimlab.

HOW TO PLAY



- Buka game, pada menu utama klik tombol "Start" untuk memulai game atau klik tombol "About" untuk melihat informasi developer.
- Pilih mode permainan yang diinginkan dengan mengklik "Normal" atau "Flick Shot" di layar pemilihan mode.
- Setelah memilih mode, target akan muncul di layar.
- Bidik dan tembak target yang muncul secepat dan setepat mungkin
- Setelah permainan selesai, hasil akan ditampilkan, termasuk skor, jumlah target yang terkena, jumlah tembakan yang dikeluarkan, dan akurasi
- Untuk bermain lagi, hit tombol "Play Again".
- Untuk kembali ke menu utama, hit tombol "Main Menu"
- Klik tombol "Exit" pada menu utama untuk keluar dari game, klik "Yessirr" untuk keluar atau klik "Nahhh" untuk kembali ke menu utama

DEVELOPMENT ROADMAP /LAUNCH CRITERIA

Platform : Unity

Audience : any Age and any gender

Milestone 1 : Set Basic Gameplay -23/12/24

Milestone 2 : Set sounds - 23/12/24

Milestone 3 : Set mechanics - 24/12/24

Milestone 4 : Polish complete - 27/12/24

Launch Day: 27/12/2024

The screenshot shows a GitHub repository's commit history for the 'main' branch. The commits are organized by date:

- Commits on Dec 27, 2024:**
 - Merge pull request #4 from Tinkermannn/abed (Verified) 553d5b6
 - Merge branch 'main' into abed (Verified) dcfb5e5
 - Added Lobby Music 6e19c6d
 - Merge pull request #3 from Tinkermannn/abed (Verified) 7cd4030
 - Configuring Stats Data 9cdc99f
- Commits on Dec 26, 2024:**
 - Merge branch 'main' of https://github.com/Tinkermannn/FINPRO_OOP_GROUP6 into abed 66eacd2
 - Fundamentally Fixed 4aaef01c
- Commits on Dec 25, 2024:**
 - Fixed FlickMode main menu 685cfcd2
 - Fixed FlickMode Navigation 86aa059
- Commits on Dec 24, 2024:**
 - Lupa save tadi ce5ff9c
 - Lupa save tadi de0c0ad
 - Add flick mode "F" dan ganti gun sound make silencer sekalian buat tag "Normal" eb7054f
 - Add flick mode "F" dan ganti gun sound make silencer sekalian buat tag "Normal" 590e1f7
- Commits on Dec 23, 2024:**
 - add sounds e1290f3
 - add sounds fc669a3
 - Update gitignore 281a26e
 - Update gitignore fccb698
 - Push ulang semua file ke repository 7f8a293
 - Push ulang semua file ke repository ef25caf

THANK YOU!

FOR YOUR ATTENTION