

# AimTention

## **Game Identity:**

Aim-Tention adalah game latihan yang dirancang untuk membantu pemain meningkatkan kemampuan membidik dengan cepat dan akurat, terutama bagi mereka yang bermain game tembak-menembak, seperti FPS (First-Person Shooter). Game ini menawarkan berbagai mode latihan yang dapat membantu pemain mengasah keterampilan mereka, mulai dari target statis hingga yang bergerak. Salah satu mode utama adalah Flick Mode, yang melatih pemain untuk mengarahkan bidikan dengan cepat dari satu target ke target lain yang muncul secara acak. Mode ini sangat berguna untuk melatih kecepatan dan ketepatan reaksi pemain

Dengan desain gameplay yang sederhana, Aim-Tention fokus pada latihan yang efektif tanpa gangguan. Game ini memungkinkan pemain untuk berlatih dalam waktu singkat, namun dengan hasil yang baik. Mode latihan yang beragam memberikan tantangan yang berguna agar pemain melihat perkembangan keterampilan mereka seiring waktu.

Kelompok kami memilih game Aim-Tention karena kami melihatnya sebagai solusi yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membidik, khususnya bagi pemain game FPS yang membutuhkan kecepatan dan akurasi tinggi. Game ini menawarkan desain gameplay yang sederhana namun fokus pada latihan, sehingga pemain dapat berlatih secara optimal.

## **Design Pillars:**

### Realism and Relevance

- Aiming simulation yang mendekati real-game experiences pada FPS untuk melatih skill secara spesifik. Dengan penggunaan efek suara seperti tembakan, serta desain yang menyerupai suasana nyata, sehingga pemain dapat merasakan pengalaman bermain yang serupa dengan situasi dalam game sesungguhnya

### Pengukuran kinerja

- Detailed performance setiap selesai training session untuk melihat kemajuan pemain, data seperti jumlah target yang berhasil ditembak, waktu reaksi, dan akurasi bidikan ditampilkan untuk membantu pemain mengevaluasi kemampuan mereka.

### Variety

- Untuk menjaga latihan tetap menarik, game ini menawarkan berbagai mode latihan seperti Normal Mode dan Flick Mode. Normal Mode cocok untuk melatih dasar membidik dengan target statis atau bergerak lambat, sedangkan *Flick*

*Mode* dirancang untuk meningkatkan kecepatan reaksi dengan target yang muncul secara acak.

#### Accessibility

- 3D user-friendly interface dan support untuk multiple devices sehingga mudah digunakan oleh pemain dari berbagai tingkat kemampuan yang membuat pemain bisa langsung fokus pada latihan.

#### Motivation

- Terdapat Point achievements ,stats dan juga Desain yang menarik untuk menjaga pemain tetap termotivasi.sehingga pemain merasa terdorong untuk terus berlatih dan meningkatkan keterampilan mereka.

### **Mechanics Summary:**

Aim Tention adalah game yang dibuat untuk membantu pemain melatih kemampuan membidik dengan cepat dan tepat, terutama untuk game tembak-menembak seperti FPS. Game ini memiliki berbagai mode latihan, seperti Flick Mode, yang dirancang untuk meningkatkan refleks, akurasi, dan koordinasi tangan dan juga mata. Dengan gameplay yang sederhana dan fokus pada latihan, Aim Tention cocok untuk semua pemain yang ingin meningkatkan keterampilan membidik mereka.

### **Features:**

#### Normal Mode

- Normal Mode adalah mode grid-shot 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

- 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:**

#### Core Controls:

- **Mouse Movement** : Aim towards the target with mouse input.
- **Mouse Left Button (Mouse1)**: Shoot projectiles to the targets.
- **F** : Enter Flick Mode
- **N** : Enter Normal Mode

### Main Menu Navigation:

- Press the **Start** button to select between modes.
- Press the **About** button to see the contributors
- Press the **Exit** button to exit game

### Start Menu Navigation:

- Press the **Normal** button to start the game with normal mode.
- Press the **Flick** button to start the game with normal mode.
- Press the **Back** button to go back to MainMenu.

### About Menu Navigation:

- Press the **Back** button to go back to MainMenu.

### Exit Menu Navigation:

- Press the **Yessir** button to exit the game.
- Press the **Nahhh** button to go back to MainMenu.

### (In-Game) Result Menu Navigation:

- Press the **Play Again** to restart the game.
- Press the **Main Menu** button to go back to MainMenu.

### Game Play Mode:

- **Normal Mode**
  - Normal Mode adalah mode grid-shot 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**
  - 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
- **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)
- **About**
  - Versi game dan contributors.
- **Exit**
  - Memberikan opsi untuk proceed atau back ke main menu.

## **Art Style:**

### Visual Referensi Game

- Visual referensi untuk game aim trainer seperti AimLab yang menekankan tema modern dan minimalis, dengan fokus pada fungsionalitas dan kejelasan visual. permainan di design sederhana , menggunakan latar belakang netral atau grid untuk membantu pemain fokus pada target. UI menggunakan warna kontras seperti hijau untuk "Start", dengan latar belakang semi-transparan agar tidak mengganggu pandangan pemain.


### Animasi

- Animasi dalam game terinspirasi dari AimLab .Transisi antar layar, seperti menu dan hasil permainan, dilakukan dengan lembut untuk pengalaman yang mulus. Target muncul dan menghilang cepat untuk menantang pemain, dan efek partikel seperti kilatan saat tembakan mengenai target.

### Efek Visual

- Efek visual juga mengikuti inspirasi dari AimLab dirancang untuk memberikan realisme tanpa mengalihkan perhatian dari gameplay. Pencahayaan dinamis dan bayangan real-time. Highlighting pada tombol saat di-hover membantu memandu pemain, dan feedback visual seperti perubahan warna pada target saat terkena tembakan memberikan umpan balik instan. Transparansi pada elemen UI memastikan fokus tetap pada gameplay dengan informasi tetap terlihat.

## **Music/Sound:**

Dalam game yang kelompok kami buat, kami menggunakan *Gunshotsounds.mp3* dan *Popsounds.mp3* karena suara ini memberikan efek tembakan dan bunyi saat target terkena. Hal ini bertujuan agar permainan terasa lebih seru kepada pemain saat mereka menembak atau mengenai target. Kemudian untuk lobby music, kami menggunakan *LobbyMusic.mp3* yaitu music dari Infraction berjudul Funk Town yang disesuaikan dengan tema visual yang kami bawaan. (  Upbeat Funk Podcast by Infraction [No Copyright Music] / Funk Town )

## Development Roadmap / Launch Criteria:

### Platform:

- **Primary:** Steam, Web.
- **Future Expansion:** Android, IOS, Console versions (Switch, PlayStation, Xbox) jika game ini mendapat perhatian yang cukup.

### Audience:

- **Age:** Semua Usia
  - **Gender:** Semua Gender
  - **Interests:** Pecinta game FPS yang ingin meningkatkan kemampuan aim mereka.
- 

## Roles and Responsibilities

Roles	Responsibilities	Person
Basic Foundation, Base Map, Start Scene	Set up the basic foundation, create the base map, and start the scene	Wilman Saragih Sitio
Time Setting, Foundation Fix and Cosmetics	Adjust time settings, fix foundation issues, and handle cosmetics.	Abednego Zebua
Sound Manager and Documentation	Manage sound effects and handle project documentation.	Raka Arrayan
Stats, Data Integration	Integrate stats and manage data flow	Daffa Hardhan

## Development Milestones

1. **Milestone 1:** Set Basic Gameplay -23/12/24
2. **Milestone 2:** Set sounds - 23/12/24
3. **Milestone 3:** Set mechanics - 24/12/24
4. **Milestone 4:** Polish complete - 27/12/24

-----  
**Launch Day:** 27/12/2024