Projekt stworzony i rozwijany przez mala_xd.	Autor	Autor i licencja					Discord Game Show to innowacyjna aplikacja webowa, która przekształca interakcje na platformach streamingowych w dynamiczny teleturniej.
Projekt jest własnością autorską i nie jest udostępniany do użytku komercyjnego bez zgody autora.	Licencja				Wprowadzenie	Opis projektu	Celem projektu jest stworzenie angażującego show na żywo, które dostarcza rozrywki zarówno prowadzącemu, jak i widzom.
Dodanie nowych kart z różnorodnymi efektami oraz systemu handlu kartami.	Rozszerzenie funkcjonalności kart specjalnych						Projekt łączy elementy wiedzy, strategii, refleksu i szczęścia, aby maksymalnie zaangażować uczestników.
Ulepszenie synchronizacji z Twitch, YouTube oraz Discord.	Integracja z platformami streamingowymi	Plany rozwoju / Pomysły na przyszłość					Stworzenie interaktywnego i widowiskowego
Szczegółowe raporty po każdej rozgrywce, możliwość eksportu statystyk.	System statystyk i analityki				Cel i Kluczowe Założenia	Główne cele	Zwiększenie zaangażowania widzów i uczestników poprzez dynamiczne elementy gry.
Ustawienia rund, próg punktowy Lucky Losera, zarządzanie kartami specjalnymi, wygląd i							Wykorzystanie efektów wizualnych i dźwiękowych dla lepszego doświadczenia.
Intuicyjny układ, natychmiastowe zmiany	Kluczowe opcje konfiguracyjne	Panel ustawień – zarządzanie aplikacją bez – kodowania					Nakładka wyświetlana na streamie, pokazująca aktualny stan gry dla widzów.
widoczne na overlayu.	Interfejs przyjazny użytkownikowi					Overlay	Wyświetla pytania, wyniki graczy oraz animacje związane z grą.
System automatycznie eliminuje graczy, których poziom życia spadnie do 0%.	Automatyczna eliminacja						Technologie: React.js, WebSocket, CSS.
Możliwość przywrócenia gracza do gry po utracie połączenia.	Obsługa przerw w łączności	Tryby i scenariusze awaryjne					Centralne miejsce sterowania dla prowadzącego, umożliwiające zarządzanie grą.
Host ma możliwość ręcznego dodawania lub odejmowania punktów oraz życia graczom.	Manualna korekta punktów i życia					Panel Host	Funkcje obejmują kontrolę rund, pytań, punktacji oraz interakcji z uczestnikami.
			TXT		Struktura aplikacii		Technologie: React.js, WebSocket.
Animacje towarzyszące ważnym momentom gry, takim jak eliminacje czy zdobycie punktów.	Animacje				Struktura aplikacji		Interfejs dla uczestników, służący do podglądu gry i synchronizacji z overlayem.
Dedykowane podkłady dźwiękowe dla każdej rundy, sygnały dźwiękowe dla poprawnych i		Animacje, efekty dźwiękowe i wizualne	Discord Gam	e Show -		Panel Gracza	Gracze nie udzielają odpowiedzi przez ten panel, odpowiedzi są wypowiadane głosowo.
Wizualne powiadomienia o zdarzeniach w grze,	Efekty dźwiękowe		Finalna Doku Projek	_			Technologie: React.js (Next.js), Socket.IO, Tailwind CSS.
takie jak eliminacje czy użycie kart.	Efekty wizualne					Daniel Hatauriani	Centrum zarządzania grą, dostępne dla prowadzącego.
Każdy gracz zaczyna z 100% życia, które jest resetowane na początku każdej rundy.						Panel Ustawień	Umożliwia konfigurację graczy, pytań, wyglądu oraz ogólnych ustawień gry.
Utrata życia za błędne odpowiedzi, z różnymi wartościami w zależności od rundy.	Życie graczy						Cel: Wyłonienie 5 graczy z najwyższym procentem życia oraz 1 "Lucky Loser".
Punkty zdobywane są za poprawne odpowiedzi, sumowane przez wszystkie rundy.	Duplety gracey	System Punktów i Żyć				Runda 1 – Zróżnicowana Wiedza z Polskiego Internetu	Liczba graczy: 10, każdy zaczyna z 100% życia.
Rola punktów w wyłanianiu "Lucky Losera".	Punkty graczy					interneto	Mechanika: Gracze odpowiadają na pytania, zdobywając punkty i tracąc życie za błędne odpowiedzi.
Informacje o zdobytych punktach i utracie życia wyświetlane na overlayu.	Powiadomienia systemowe						Cel: Test refleksu i wiedzy, wyłonienie 3 finalistów.
Karty jednorazowego użytku, które mogą być używane w każdej rundzie.					Przebieg Gry	Runda 2 – Szybka Odpowiedź	Liczba graczy: 6, każdy zaczyna z 100% życia.
Przykłady kart: Kontra, Reanimacja, Turbo, Lustro.	Rodzaje kart						Mechanika: Gracze mają 5 sekund na odpowiedź, poprawna odpowiedź to +15 punktów.
Karty przyznawane są automatycznie po spełnieniu określonych warunków, takich jak poprawne odpowiedzi czy zdobycie punktów.	Zasady przyznawania kart	System Kart Specjalnych					Cel: Połączenie szczęścia z wiedzą, wyłonienie ostatecznego zwycięzcy.
Każdy gracz posiada indywidualny zestaw kart,						Runda 3 – Koło Fortuny	Liczba graczy: 3, każdy zaczyna z 100% życia.
widoczny tylko dla niego oraz dla hosta.	System decków						Mechanika: Gracze odpowiadają na pytania przypisane do wylosowanej kategorii z
Maksymalna liczba kart w ręce to 3.							Koła Fortuny.