

Dokumentacja Projektu: DigitSpells

1. Opis:

Gra "DigitSpells" to ekscytująca gra edukacyjno - zręcznościowa, łącząca rozrywkę z nauką matematyki. Gracz wciela się w rolę czarodzieja, który musi wykorzystać swoje umiejętności matematyczne, aby pokonać potężnych przeciwników i rozwiązać problemy matematyczne magicznego świata.

Program został stworzony na platformę Windows o architekturze Intel 64x przy użyciu silnika Unity 3D.

2. Cechy gry:

- Wyzwania matematyczne dopasowane do różnych poziomów trudności.
- System walki oparty na rozwiązywaniu równań matematycznych.
- Rozbudowany system postaci z możliwością rozwijania zaklęć.

3. Sposób rozgrywki:

Gracz przemierza świat gry, napotykając różnorodne przeszkody i przeciwników. Aby pokonać wrogów, musi rozwiązywać odpowiednie zadania matematyczne, wymagające logicznego myślenia i umiejętności szybkiego liczenia. Im lepsze wyniki osiąga, tym silniejszy staje się jego mag.

Po śmierci gracza można zacząć grę od nowa lub wrócić do menu głównego.

4. Postacie i Przeciwnicy:

- Opis postaci: Czarodziej:

- Posiada umiejętność dashowania pod przyciskiem lewy shift oraz rzucania zaklęć, może posiadać maksymalnie 5 zaklęć w ekwipunku przypisanych do poszczególnych przycisków (Q,E,R,F,C)



Opisy Przeciwników:

- **Szkielet Szermierz:**
 - Atak (bicie mieczem)



- Szkielet Czarodziej:

- Atak (strzał z różdżki z bliska i z daleka)



- **Slime:**
 - Atak (gryzienie - zadawane tylko z bliska)



- Pająk:

- Ataki (gryzienie z bliska i strzelanie pajęczyną z daleka)



- Pająk Boss:

- Ataki (plucie kwasem, gryzienie z bliska, strzelanie pajęczyną - zadawane obrażenia i spowolnienie)
- Faza druga (aktywowana przy życiu poniżej 50%) - zwiększona agresywność i szybkość ruchu.



5. System Zaklęć:

Gra posiada dziewięć zaklęć bazujących na żywiołach, z których każde ma swoje unikatowe właściwości i efekty. Zaklęcia są przypisywane literom za pomocą kowadła. Każda litera odpowiada jednemu zaklęciu. Z poziomem postaci rosną moc i skuteczność zaklęć, a także zmniejsza się czas odnowienia.



6. System Liczb:

- Matematyczne minigry.
- Zdobywanie punktów doświadczenia.

7. Interaktywne Przedmioty:

- **Skrzynia:** Otwierana przez zbliżenie. Zawiera losowe zestawy liczb do minigry matematycznej.



- **Beczka:** Otwierana za pomocą zakłęk. Zawiera kilka losowych liczb do minigry matematycznej.



- **Kowadło:** Miejsce ulepszania zakłęg i ich przypisywania do przycisków.



Zasoby:

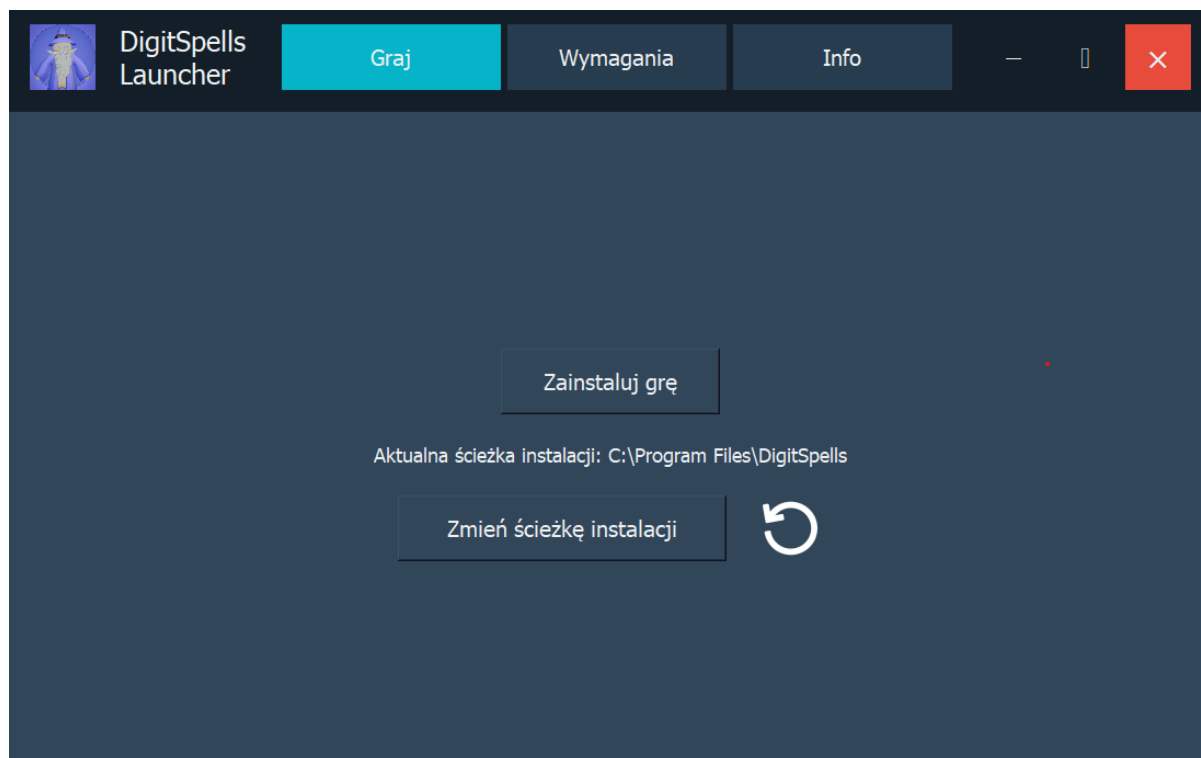
Wszystkie użyte zasoby graficzne i dźwiękowe są stworzone przez nas zespół, albo działają na darmowej licencji.

- **Graficzny wygląd UI:** [Kenney.nl - RPG UI Expansion](https://kenney.nl/assets/ui-pack-rpg-expansion)
- **Animacja wybuchu:** [Unity Asset Store - VFX Particles Fireball Pack](https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/fire-explosions/free-asset-vfx-particles-fireball-pack-263814)
- **Efekt dymu:** [Unity Asset Store - Cinematic Explosions Free](https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/fire-explosions/cinematic-explosions-free-257086)

Instrukcja Instalacji i Użytkowania: DigitSpells

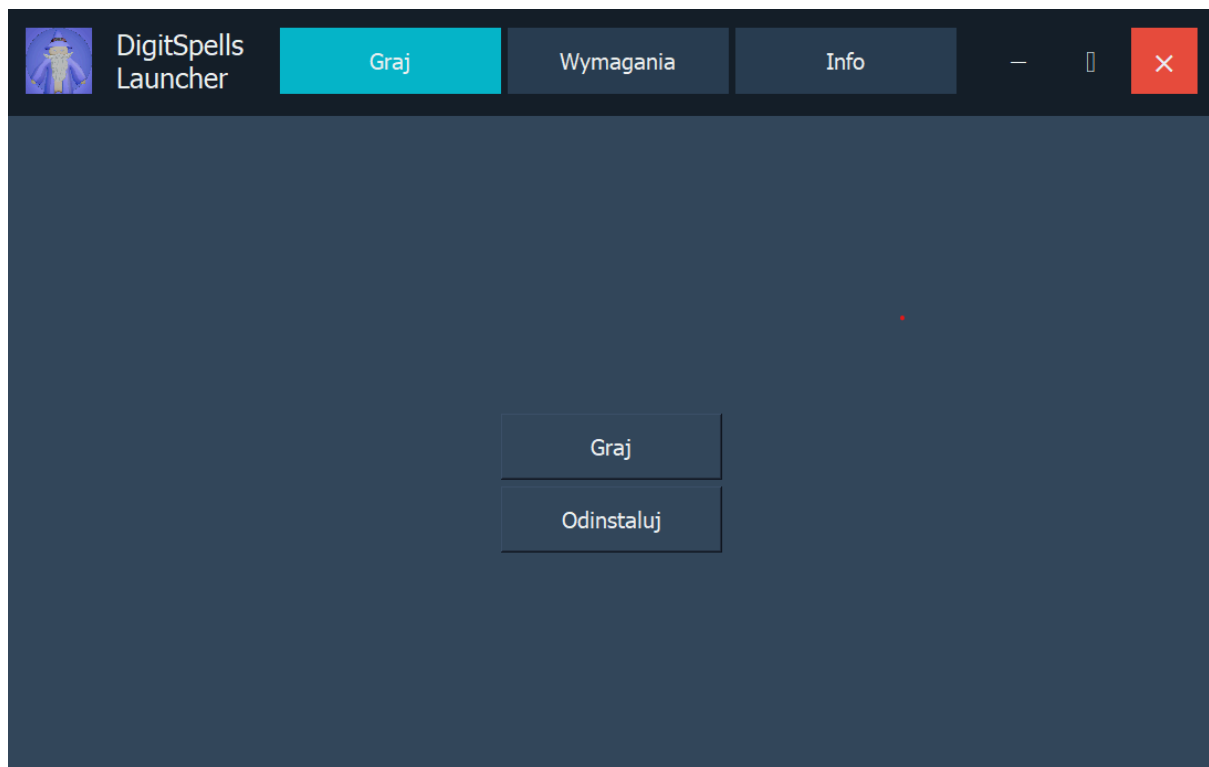
1. Pobierz grę:

Uruchom launcher zawarty w folderze i wybierz opcję "Zainstaluj grę" w zakładce "Graj".



2. Instalacja:

Po zakończeniu pobierania w zakładce "Graj" pojawią się nowe przyciski umożliwiające uruchomienie gry.



3. Uruchomienie gry:

Kliknij przycisk "Rozpocznij" w menu głównym , aby zacząć zabawę.

4. Używanie gry:

Poruszaj się po świecie gry za pomocą klawiszy WASD, obracaj za pomocą myszki, a interakcje wykonuj przy użyciu myszki.

Rozwiązując zadania matematyczne, pokonuj przeciwników i zdobywaj nagrody. W grze, menu można otworzyć za pomocą klawisza Escape.

Zaklęcia są przypisane do przycisków Q, E, R, F, C. Po użyciu zaklęcia, następuje mini gra matematyczna, podczas której trzeba poprawnie ułożyć liczby.

Kowadło pozwala na ulepszanie zaklęć i przypisywanie ich do przycisków.

5. Zapisywanie postępu:

Postęp zapisuje się automatycznie podczas wyjścia z gry.

6. Zakończenie gry:

Po zakończeniu sesji gry, wybierz opcję "Wyjdź" z menu głównego.