**Анализ и изготвяне на документацията по играта**

описание на играта как трябва да се държи

Играта е стил RPG Симулация. Главният герой е нинджата на Телерик /По нататък известен като Нинджата/.

Нинджата живее във време на криза и силна конкуренция. Той ще трябва да се развива и бори за по-добър живот. Никоя работа не е сигурна и фирмите са в постоянно състояние на конкурс за всяко работно място. Единствено Телерик държи на персонала си и вместо да работи с хед хънтърите си го развива сам. Но не е толкова лесно! Не всеки може да започне работа в Телерик. За да стигне до там Нинджата трябва да стане шампион в Академията и да победи във финалната битка за работа в компанията.

Целта на играта е да се развият уменията на Нинджата, така че той да победи конкурентите си и да бъде поканен да работи в Телерик.

Светът, в който ще се развива играта ще има места, с които нинджата ще може да взаимодейства по различен начин. Основните сгради ще са:

* Домът на нинджата където, той ще възстановява енергията си.
* Ресторант за бързо хранене, където ще се храни и ще може да работи
* Мол където ще може да купува книги и други предмети и да работи
* Клуб където ще може да се забавлява и да работи
* Парк където ще възстановя силите си/ намира изгубени предмети/ бие се с конкурентите.
* Фитнес зала, ще тренира за сила и бойни изкуства и ще може да работи.
* Академия – където ще се учи, повишава интелекта си, придобива сертификати (skills които ще ползва в битките – както заклинания). Също при завършено направление ще може да работи като асистент.
* Телерик – където когато е достатъчно квалифициран ще може да започне работа (тук играта може да свършва или да продължи или да има ... to be continue).
* Агенция за подбор на кадри – Това е вашият battlefield. Всеки път когато останете без работа, или искате по-добра такава, идвате тук и се биете с конкурентите ви за новото работно място. (Битките също се случват и без да ги очаквате, когато някой от враговете ви атакува и иска да вземе мястото на което вече работите)

Характеристики на Нинджата: (Живот,Сила,Интелект важат и за враговете)

* Живот/Здраве/ или както измислим главния показател. Той ще намалява при битките и ще се възстановя с енергията. (тук чакам ако имате по-добри предлоения за показателите)
* Енергия – това е дневната енергия, денят е 24 часа първоначално героя ще може да е буден 10 часа и възстановяване за 14 часа, като всяко действие отнема от енергията , ще нараства с закупуване на екстри към дома (може и да се обвърже с друго). Максималната енергия да е 20 часа буден и 4 часа сън.
* Сила – Силата не натрупва с тренирането във фитнеса, в битките от силата зависи колко ще е голям ефекта на ударите използващи сила, върху съперника. (виж Правила за битките)
* Интелект – Интелекта се натрупва с взимане на курсове в академията. В битките от интелекта зависи, колко силни поражения ще нанасяте на противника използвайки атаки с интелекта си.(виж Правила за битките)
* Опит – Опита играе ролята на defense shield, като намалява силата на атаката на противника всеки път когато се биете за позиция в фирма в която имате опит.
* Мана/Настроение – Използване на специални оръжия.

Оръжия на Нинджата (и на враговете)

* Силови оръжия
  + юмрук
  + боен стил картате
  + боен стил бокс
  + боен стил кунг фу
  + боен стил кик бокс
  + боен стил ММА
* Специални силови оръжия (взима от Маната)
  + Щанга
  + Гаечен ключ
  + Кози крак
  + Зло куче
* Интелектуални оръжия
  + С#1
  + C#2
  + OOP
  + Java Script
  + КПК
  + Алгоритми
  + .... тука може да се включи цялата програма
* Специални интелектуални оръжия
  + учебника на Наков
  + лекцията на Ивайло по ООП
  + тайната на семантиката от Ники
  + JustCode от тайното издание на Библията
  + The apps are Dead от AppKillers

Места

Домът на нинджата: (всички обекти се ъпгрейдват от мола и подобярват енергията)

* Легло
* Диван
* Телевизор
* Компютър
* Смарфон
* Камина

Ресторант за бързо хранене:

* Меню
  + бургер + енергия
  + меню + енергия
  + редбул + енергия
  + кафе + енергия
* Работа
  + Помощник готвач
  + Готвач
  + Касиер
  + Мениджър на смяна
  + Управител
* Риск
  + битка за работно място

МОЛ

* Магазин:
  + всички артикули за дома и всички специални оръжия
* Работа:
  + Чистач
  + Охрана
  + Продавач
  + Шеф на магазин
  + Шеф на мола
* Риск
  + битка за работно място

Клуб

* Плаща се вход и ти се вдига настроението / Маната
* Работа
  + Чистач
  + Охрана
  + Сервитьор
  + Барман
  + Управител
* Риск
  + битка за работно място
  + пиянско сбиване

Парк

* безплатно възстановя маната/настроението
* може да намери изгубен предмет
* Риск
  + сбиване с престъпник (за предмет примерно)

Фитнес зала

* Тренировки
  + Може да тренира за сила – безплатно
  + или да тренира бойно изкуство – може би платено?
* Работа
  + Ако изкара курс може да работи като инструктор
* Риск
  + битка за работно място

Академията

* Кара курсове които увеличават интелекта на му
  + След курсовете получава сертификат
* Работа
  + Ако има сертификат може да работи като асистент
* Битки
  + Може да се бие за шампионска звезда ако има сертификат (без нея не може да започне работа в Телерик)
* Риск
  + Ако работи като асистент – битка за работно място

Телерик

* Битка - битката с която се печели играта . Има силни рестрикции дали можеш да водиш битката и кои оръжия носят поражение на противника. (ако имаш стаж в академията, дефенса ти работи тук)

Агенция за подбор

* Бойно поле , избираш си битка за работно място
  + За всяко работно място има различни правила кои показатели носят поражение, както и кои дефенси работят.

Предмети

книги, уреди, - точки които отнемат

мебели и домашен любимец – как влияят на статистиката на персонала

... Ако има нещо друго пишете . Край на версия.0.0.1