בית שכונה מדינה לעולם לא יתפקד כמו שאתה מטפח אותו.

ניתן להריץ ולפתח דברים באמצעות בוסטר שעולה כסף.

ניתן לייעל התנהלות אבל זה לא כמו אתה. נגיד שברירת המחדל זה התנהלות של 50% ובוסטר 75% ואתה תצליח להגיע בין 90% ל-100%.

כמובן שרמת ההתנהלות משפיעה על התשואה ולכן - על שביעות רצון הדיירים שתחת פיקודך.

**האובייקטים** הם: כסף, אנשים, בתים, ערים, (אולי מדינות), מועדונים (בריכה, מסעדה, כדורגל ועוד). חוקים וכללים (נראה בהמשך). וחפצים שונים שהדיירים משתמשים בהם. (כלי בית ועוד). עבודות (שוק, חלבן, קצב, חקלאי, סנדלר,בי"ס ומורים)

**המטרה** – לייעל עולם קטן שלך – אתה המרוויח הבלעדי. (יש קטע חינוכי).

נדרש: ציור המשחק (כמו לונה פארק. יש שטח גדול ומציגים בכל פעם את השטח בו אתה נמצא). וכמובן כאשר נכנסים לבית – זה אמור להיראות אחרת. אתה אמור לראות את הסדר יום (שבועי/חודשי) ולפקד על ניהול הדירה.

יש עיצוב ברירת מחדל. פשוט. (50%). למשל אתה בונה בית – מתווסף כביש וגינה וכו' – ברירת מחדל. (כמובן עיצוב טוב משפי על ערך הבית ומעלה את השביעות-רצון).

הרצת זמן (השחקן מרוויח כסף של משחק) עולה כסף.

משחק מתחיל עם בית, הורה (לפי מגדר השחקן), וילד. ניתן לקנות כלב. שווה להתחתן (משכורת כפולה). ומוצאים ב"ז במקומות ציבורים. ההצלחה במציאת הב"ז רנדומלית (מזל). אבל השחקן מחליט שהוא רוצה ואז האיש שלו מתחיל לנסות.

**סדר יום:** כמו באמת. עבודה, לימודים, משפחה. קהילה.

הכנסה התחלתית: קצבת הורים או אבטלה. ואז אתה צריך לחפש עבודה. (ואח"כ ב"ז).

ככל שאתה מנוהל טוב יותר בדירה ההתחלתית שלך יותר ויותר אנשים מבקשים לקבל את ניהולך. אתה מנהל אותם ומרוויח את העודף על הצורך שלהם. למשל הוא מרוויח 100 ובשביל שביעות רצון מינימלית צריך 50. ובשביל שביעות רוצון מעולה צריך 80 אז נשאר לך 20. אם הדיירים החדשים מרוצים זה יגרור נוספים ואז קנה המידה יגדל כי הניהול הוא בקנה מידה גדול יותר ואתה מעסיק עוזרים ועובדים לניהול הניהול שלך.

אם תגדל ותגדל ויותר מ-50% יהיו תחת שליטתך אז תהיה ר"ע – זה פרק ב.

צריך באמת לחשוב על ערים ומדינות וכמו"כ מה הם יחסי ר"ע. (כי ניהול בית או בתים זה לא ניהול עיר שבה אתה יכול לחוקק חוקים).

שום דבר לא מתנהל 100% ללא עזרתך לכן יש תמיד במה להתעסק ולהרוויח.

יש פרמטר שביעות רצון ויש הרגשה עכשיו (כשאדם אוכל הוא שמח אבל זה לא מעלה כמעט את השביעות רצון).

רמת השביעות רצון יחסית כמובן לגובה ההכנסה (כמו באמת) אם מישהו מרוויח הרבה – קשה יותר לרצות אותו.

נוסיף אפשרות לתרום לצדקה. (עניים, ערים נחלשים, חיות, ועוד).

מה לא מתפקד כראוי ואם זה מוזנח אז הסוף לא טוב – ריביות של תשלומים שוטפים.

בקשר לחישוביות של המשחק – יש לי רעיון שכאשר המחשב מחשב משהו הוא מיד מזין את התצאות איפה שמי שצריך להשתמש בנתונים האלו ימצא אותם. כך נפטור חישוב של **כל** המערך כל ריענון.

נשיג תמונות לאובייקטים מ-Ai generate art

ציור האובייקטים יהי'ה ע"י מערך תלת מימדי – כמו שכבר עשיתי בס"ד.

לבדוק כמה לולאות יש בשניה וכמה חישובים המחשב מסוגל לבצע בשניה. ולאמת שהוא מסוגל להקיף את החישובים שאני מטיל עליו.