# Core Mechanics Idea :

## Game Economy

1. Gestion budgétaire mensuelle : Au début de chaque mois, les joueurs reçoivent un montant d'argent qu'ils doivent allouer judicieusement pour maintenir leurs jauges au maximum. Ils doivent décider combien investir dans l'amélioration de la maison et combien réserver pour les dépenses courantes.

* Montant reçu : 4'000 CHF par mois.

1. Achat d'améliorations : Les joueurs peuvent utiliser leur argent pour acheter des améliorations pour leur maison, telles que l'isolation, des panneaux solaires, des appareils électroménagers plus efficaces, etc. Ces améliorations réduisent la consommation et augmentent le bien-être.

* Isolation améliorée : 1 000 CHF
* Panneaux solaires : 4 000 CHF
* Thermostat intelligent : 500 CHF
* Appareils électroménagers écoénergétiques (ensemble) : 2 000 CHF
* Système de récupération de l'eau de pluie : 1 500 CHF
* Jardin écologique : 800 CHF
* Fenêtres à double vitrage : 1 200 CHF
* Système de chauffage géothermique : 6 000 CHF
* Toit vert : 3 500 CHF
* Système de contrôle de la domotique : 2 500 CHF

3. Gestion de la consommation d'énergie : Les joueurs doivent surveiller et ajuster la consommation d'énergie de leur maison en fonction des saisons. Ils peuvent éteindre des lumières, ajuster le thermostat, etc., pour économiser de l'énergie.

Equilibrage by Benji ???

4. Entretien de la maison : Les joueurs doivent effectuer des tâches d'entretien régulières, comme nettoyer les filtres de l'air conditionné, inspecter l'isolation, réparer les fuites, etc. Cela peut améliorer la durabilité et le bien-être.

Idée ???

## Challenges

Niveau normal :

* Temps de jeu 1 journée :
* Nombres d’incidents 1 journée :
* Tâches nécessaires à faire en 1 jour :

## Actions du joueur

UI : Celle du storyboard était bien

## Enfant IA

Gaspillage/augmentation de l'énergie : peut interagir avec les lumières et/ou chauffage, conséquences -> augmentation de la consommation / facture d'électricité

Déchets excessifs - Mauvaise gestion des déchets : Si on a un système de tri des déchets pour être écolo, l'enfant ne tri pas correctement ses déchets

Changements inattendus dans la maison - Altérations de l'environnement : L'enfant peut interagir avec différents points de la maison fenêtre, porte, débrancher des fils qui créé des pannes, ou bouger des objets qui cassent

Le principe de comportement : plus l'enfant reste dans le champ de vision du joueur, plus l'enfant reste "sage", plus l'enfant reste longtemps en dehors du champ de vision du joueur, plus il devient "méchant" et exécute des actions néfastes pour le score du joueur.