

Projektbeskrivelse

Vi vil lave en verden simulator, denne skal være i stand til at kunne simulere hvad der sker igennem tiden. Det virker på en måde som en timeline virker på, hvor man kan få bygget et samfund rundt om ens egen vision. Vi har mennesker som skal være i stand til at få tildelt jobs og producere flere grundressourcer. Dette spil vil starte i år 0. Selve programmet bliver lavet i engelsk sådan flere personer vil kunne nyde spillet selv hvis de ikke er danskere. Spillet vil bestå af grundressourcer som bliver omdannet til andre ressourcer og værktøjer, som vil blive dannet af en heiraki hvor vores spil vil bestå af grundressourcer. Spillet består af kun skrift tal og symboler, dette betyder at vi ikke skal lave nogle former for animationer eller avanceret tegninger, udover de symboler vi skal lave til at repræsentere vores forskellige typer ressourcer og værktøjer. Det man prøver at opnå i spillet, er at producere mange ressourcer og lave mere og mere hele tiden og producere bedre og bedre ting.

Man skal forsøge at udvide sit territorie ved at bruge sit værktøj og mænd til at bruge noget mere af naturen og udvide mængden af ressourcer der kan blive trukket ud af jorden. Spillet selv vil ikke være sat på et kort men vil alt sammen bare være sat på værdier. Så i stedet for et kort kan det være km^2 .