

Vi har tænkt os at 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. Der kan forekomme tilfældige events, som sygdomme. Det kan være "Ebola", "HPV", "Herpes" eller andre sygdomme. Så skal man til at bruge tid og ressourcer på at lave vacciner til dem. Man skal også til at udvikle på ens samfund for at komme frem i tiden. Dette spil vil starte i år 0. Der vil også være en chance for at Jesus dukker op som et event, dette vil give en et løft i ressourcer men en reduktion i arbejds effektivitet.

Spillet skal kunne bestå af 9 ressourcer: "Træ", "Får", "Afgrøder", "Mursten", "Malm", "Mineraler", "Kød", "Uld" og "Mad"

Man skal kunne lave bygninger, til at starte med skal de laves af træ og mursten, men senere skal de laves med mineraler og malm. Hvert hus i de ældre tider skal have får for at give noget varme og mad.

Disse ressourcer skal opnås igennem ens mennesker man har sat til forskellige opgaver, der skal være 15 forskellige roller som et menneske skal have "Miner" "Fårehyrde" "Farmer" "Murstens producent" "træhugger" "Mineraludvinder", "Byggemester", "Kokken", "Smeden", "Videnskabsmænd", "Borgmester", "Slagteren", "Tøj-mager" og "Præst"

Der skal kunne laves tøj og udstyr som våben, økser og rustning

Malm kan laves om til både mineraler og mursten, mursten skal produceres igennem murstensproducenten, og mineraler skal produceres gennem mineral udvinderen.

Byggemesteren skal kunne lave bygninger, som slagtehus eller andre generelle bygninger

Når byggemesteren har lavet et laboratorium, kan man lave videnskabsmænd som skal kunne lave vacciner til borgere

Laboratoriet skal kun bygges i år 1700, vacciner koster mest bare tid og mad, men kun minimale mængde andre ressourcer.

Der skal også være en opskriftsbog, som viser alt hvad man kan lave og hvad man skal bruge til at lave hver eneste ting

Hver ting man ikke har lavet endnu, skal være bare være silhuetter indtil man har lavet den ting det er.

Når der er en ting man kan lave, vil et + ikon lyse op til at være hvid, hvis man ikke kan lave tingen er + ikonet bare gråt.

Træ skal opnås gennem træhuggere

Får skal opnås gennem fårehyrden

Afgrøder skal opnås gennem farmeren

Malm skal opnås gennem mineren

Mad skal opnås gennem kokken

Alt udstyr lavet af mineraler som for eksempel økser og våben skal produceres gennem smeden

Alt tøj skal laves gennem tøj-mageren

Kød skal laves gennem slagteren, som slagter får for at lave uld og kød

Mad skal opnås gennem kokken, maden skal laves af både kød og afgrøder

Borgmesteren skal yde mængden af arbejde der kan laves over tid

Præster skal kunne øge mængden af ressourcer man får, men det mindsker mængden af arbejde der laves over tid

Man skal kunne bygge ting ud fra de ressourcer man har, dette vil ligge i en bar på ens skærm, disse vil ikke være objekter, men bare værdier.

Der skal laves en knap som kan få tiden til at gå hurtigere eller langsommere

Selve programmet bliver lavet i engelsk sådan flere personer vil kunne nyde spillet selv hvis de ikke er danskere

## **Problemformulering**

Hvordan skal vi genere disse ressourcer?

Hvordan skal vi lave research til selve vaccinen som spillets hoved mål?