Tematem projektu jest simulator świata wirtualnego. Symulator ten ma charakter turowy. W świecie tym istnieją proste formy życia o odmiennym zachowaniu. Każdy z organizmów zajmuje jedno miejsce w tablicy i na każdym polu może znajdować się co najwyżej jeden organizm. W każdej turze wszystkie organizmy istniejące w świecie mają wykonać określoną akcję. Część z nich będzie się poruszała(zwierzęta), część pozostanie nieruchoma(rośliny). W przypadku gdy jeden organizm znajdzie się na tym samym polu co inny dochodzi do walki i jeden z organizmów zwycięża lub odgania konkurenta. Kolejność ruchów organizmów w turze zależy od ich inicjatywy. Pierwsze ruszają się zwierzęta posiadające najwyższą inicjatywę. W przypadku zwierząt o takiej samej inicjatywie o kolejności decyduje zasada starszeństwa (pierwszy rusza się dłużej żyjący). Zwycięstwo przy spotkaniu zależy od siły organizmu). Przy równej sile zwycięża organizm, który zaatakował.

Cechy ogranizmów:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizm | siła | inicjatywa | Specyfika poruszania się/rozprzestrzeniania się | Specyfika kolizji |
| Wilk(W) | 9 | 5 | brak | brak |
| Owca(S) | 4 | 4 | brak | brak |
| Żółw(T) | 2 | 1 | W 75% przypadków nie zmienia swojego położenia. | Odpiera ataki zwierząt o sile <5. **Napastnik musi wrócić na swoje poprzednie pole.** |
| Jeż(H) | 2 | 3 | brak | Gdy ginie, tak mocno kaleczy swojego pogromcę, że ten nie może się ruszać przez kolejne dwie tury. |
| Kangur(K) | 9 | 6 | W jednej turze porusza się o dwa pola | brak |
| Trawa(g) | 0 | 0 | brak | brak |
| Wilcze jagody(b) | 0 | 0 | brak | Zwiększa siłę zwierzęcia, które zjadło tę roślinę, o 3. |

