Tworzymy wirtualny świat na planszy typu Hex-a. W świecie będą organizmy posiadające swoje właściwości:

•Siła -mówiąca o zdolności bitewnej naszego organizmu.

•Inicjatywa -mówiąca o kolejności wykonywania ruchu podczas tury.

•Wiek -mówiący ile tur przeżył organizm.

Ponad to organizmy dzielimy na Rośliny i Zwierzęta. Rośliny nie mogą się poruszać ale mogą się rozmnażać samoczynnie.

Zwierzęta zaś mogą się poruszać a przy spotkaniu z innym zwierzęciem na jednym polu, dochodzi do interakcji:

•Zwierzę & zwierzę (różnych gatunków) -Walczy i wygrywa to o większej sile.

•Zwierzę & zwierzę (tego samego gatunku) - rozmnażają się i powstaje zwierzę tego gatunku.

•Zwierzę & Roślina -Jeśli zwierzę jest roślinożercą to zjada Roślinę.

Ponad to jest organizm 'człowiek' którym steruje aktor. Nasz człowiek posiada specjalne umiejętności takie jak:

•Z pokonanych przeciwników podnosi przedmiot.

•Może stworzyć z przedmiotów już posiadanych inne przedmioty kosztem jednej tury wytworzenia ich.

Przedmioty te służą do poprawy statystyk człowieka, oraz przyznania bonusów takich jak:

•magiczny napój (Zwiększa siłę o 10 na 5 tur)

•Błogosławieństwo Teutatesa (w przypadku konfrontacji z silniejszym przeciwnikiem nie umiera, a przesuwa się na sąsiednie wolne pole).

Tylko jeden bonus może być aktywny.

Wynikiem symulacji są :

•Wyniki starć

•Stan populacji

LEGENDA:

X – obiekty

Y – czynności

Z – pola

Ψ – warunki

Aktor - aktor