هدف کلی این بازی کار کردن در یک مزرعه و سودآوری توسط آن است. این بازی دارای 95 مرحله در 5 منطقه مختلف است که برای ورود به مرحله جدید باید مرحله قبلی آن طی شده باشد. همچنین کارخانه‌ها و دیگر اقلام مورد نیاز آن مرحله فراهم شده باشد. ( از قسمت Shop)

هر مرحله دارای ماموریت‌های مختص خود است که با انجام آن‌ها در محدوده خاصی می‌توان به ترتیب به جام طلایی، نقره‌ای و طی شدن مرحله بدون جام ( بدون محدودیت زمانی) دست یافت. با طی شدن مراحل در زمان طلایی می‌توان به ستاره‌های ( واحدی برای خرید) بیش‌تری برای خرید از Shop دست یافت.

بازی شامل انبار برای نگه‌داری محصولات تولیدی و دو نوع وسیله حمل‌ونقل برای فروش و خرید محصولات است.

30 حیوان به طور 5تایی در دسته‌های :

1. Egg Producer
2. Feather or Wool Producer
3. Milch (شیرده)
4. Cat (کمک در جمع‌آوری محصولات تولیدشده)
5. Dog (برای دفاع از حیوانات مزرعه در برابر حیوانات وحشی)
6. Wild Animals (با حمله به حیوانات مزرعه باعث از بین رفتن‌شان می‌شود)

برای جلوگیری از آسیب حیوانات وحشی با زدن بر روی آن می‌توان قفسی به دورش کشید. اگر تعداد ضربه روی حیوان به مقدار خاصی برسد و در انبار فضای کافی موجود باشد می‌توان محصول حیوان وحشی را دریافت کرد و به فروش رساند.

بازی دارای 33 سازه (Factory) نیز می‌باشد که هریک با گرفتن برخی مواد اولیه، محصول خاصی تولید می‌کنند. به‌طور مثال چند نمونه از آن‌ها در UML آورده شده است.

همچنین هر بازیکن با انجام کارهایی به لوح‌ها و جایزه‌هایی دست پیدا می‌کند.

**توضیح UML:**

با ورود به بازی وارد صفحه Menu می‌شویم که شامل کلاس optionاست. (در کلاس option می‌توان صدای بازی را کم یا زیاد کرد یا بازی را به حالت full screen درآورد.)

با دریافت یک نام در کلاس Menu اگر نام قبلا وجود داشت کاربر به کلاس User با مشخصات مربوط به خود می‌رود. اگر این نام قبلا وجود نداشت آبجکتی جدید از User ساخته می‌شود.

User شامل مشخصات نام، تعداد ستاره، جایزه‌ها، مرحله‌های طی‌شده و اطلاعات Shop(شامل اطلاعاتی از level سازه‌ها و دیگر اقلام بازی و همچنین اطلاع از دارا بئدن این سازه‌ها یا خیر) مختص کاربر است.

با فشردن دکمه play وارد صفحه GamePlay مختص کاربر می‌شویم که با interface Level اطلاعات کلی از تعداد مراحل و ... دارد.(به صورت final) همچنین بواسطه کلاس User دیگر اطلاعات مورد نیاز صفحه انتخاب مرحله بازی را دارد. با زدن دکمه Shop وارد صفحه Shop و با انتخاب یکی از مراحل ممکن وارد صفحه Game می‌شود.

اطلاعات اولیه مرحله از طریق کانستراکتور Game وارد کلاس می‌شود. این کلاس بخش اصلی اجرا و Visualize کردن بازی است که ارتباط میان کلاس‌های مورد نیاز در طول بازی را بر عهده دارد.

شامل : Well, Warehouse, Cage, Grass, ShopOfLevel, Vehicle, Product, Animals, Factories

هریک از این کلاس‌ها پراپرتی‌های خود را دارند برای مثال پراپرتی level به صورت int که در اکثر آن‌ها موجود است. از جمله متدهای آن‌ها نیز می‌توان متد transport در Vehicle را نام برد که با کلاس‌های abstract در دو کلاس فرزند Vehicle، override شده است. همچنین به عنوان نمونه 3 متد مشترک برای کلاس‌های فرزند Domestic و متدهای غیر مشترکی در Dog و Cat قرار داده شده است. برای حرکت حیوانات در حالتی که نیاز به غذاخوردن ندارند متد حرکت رندوم نوشته شده است.

نوع حیوانات و پس‌زمینه بازی بوسیله interface Map و class Game مشخص و متمایز می‌شود.

