Fabuła:

- Jesteś bezrobotną osobą, która ma pokój socjalny. Twoim zadaniem jest stanie się milionerem. W tym celu zamierzasz zrobić wszystko co tylko jesteś w stanie.

Rozgrywka:

- Kupujesz obiekty: np. Garaże, Mieszkania

- W środku znajdujesz tonę różnych rzeczy. Które następnie musisz spieniężyć.

- Pieniądze następnie możesz wykorzystać do kolejnych inwestycji, kupowania lepszego sprzętu itd.

- Przedmioty możesz sprzedawać w całości, rozbierać na części, naprawiać czy wykorzystywać do własnego użytku.

Mechaniki:

* Wyprawy do lasu – nieposiadanie pieniędzy na start jest bardzo słabym początkiem. Dlatego na rozpoczęcie jest kilka możliwości. Możesz odsprzedać swoje rodzinne skarby, pójść do pracy fizycznej lub udawać się na poszukiwania.
* Poszukiwania – Udajesz się na spacer, gdzie możesz znaleźć różne rzeczy:
  + Jagody
  + Grzyby
  + Chrust
  + Śmieci (Butelki, opony, puszki …)
  + Rzadziej małe skarby (Poroża, stare ubrania)

Rzeczy te możesz następnie odsprzedawać, kolekcjonować czy naprawiać:

* Jagody i Grzyby są bezużyteczne do momentu, w którym nie nauczysz się ich identyfikować
* Chrust, butelki czy poroża możesz bezpośrednio sprzedawać
* Puszki musisz najpierw przerobić, aby dało się z nimi coś zrobić
* Kapsle, czy stare monety są elementem kolekcjonerskim.
* Rozbieranie przedmiotów – Większość przedmiotów możesz rozbierać na części pierwsze i jako takie następnie odsprzedawać bądź używać dla własnych celów. Towarzyszy temu minigra w której sami rozbieramy przedmioty kawałek po kawałku. To co uda nam się odzyskać z danej rzeczy po rozebraniu zależy stricte od narzędzi, które posiadamy
* Zarabianie – w grze zarobić możesz na naprawdę wiele sposobów i sposoby te zmieniają się na przełomie gry. Przykładowe z nich to:
  + Praca, zaczynając grę możesz zatrudnić się jako osoba sprzątająca. Zabiera to część energii, którą możesz poświęcić każdego dnia, natomiast daje ci niewielkie pieniądze i sporadycznie jakieś przedmioty klasy śmieci. Wraz ze wzrostem kwalifikacji możesz szukać innych zawodów o dużo lepszych warunkach pracy
  + Sprzedaż znalezionych przedmiotów – Nie wszystko co znajdziesz możesz sprzedać, natomiast warto rozejrzeć się po mieście. Znaleźć tu możesz różne rodzaje sklepów czy osób którzy przyjmą różne przedmioty od ciebie za różną cenę
  + Sprzedaż stworzonych przez siebie przedmiotów
  + Sprzedaż naprawionych przez siebie przedmiotów
  + Sprzedaż materiałów – podstawowe materiały najłatwiej jest sprzedać, natomiast nie są one za dużo warte w małych ilościach
* Wydawanie pieniędzy – możemy robić to na bardzo wiele sposobów, które zależą od momentu, w którym jesteśmy w grze. Przykładowe to:
  + Kupowanie lokali do remontu
  + Inwestowanie w garaże niespodzianki (możemy w nich znaleźć różne rzeczy)
  + Kupowanie sprzętu do rozbierania/naprawiania/tworzenia rzeczy
  + Inwestowanie w zdobywanie wiedzy. Odblokowuje to nowe receptury
  + Inwestowanie w umiejętności zawodowe. Odblokowuje to nowe źródła dochodów
  + Inwestowanie w umiejętności miękkie. Odblokowuje to nowe oferty kupna
  + Kupowanie materiałów, których nie możemy znaleźć, a są nam potrzebne
  + Wyjazdy, podczas których mamy dostęp do innych sklepów i lokacji
  + Inwestowanie we własną firmę. Pracownicy automatyzujący pracę
* Rozwój postaci - Droga rozwoju jest dość indywidualna i każdy może rozwijać postać w jaką tylko stronę chce. Jedna osoba już od początku będzie chciała głównie samemu tworzyć meble i je sprzedawać, inna skupi się na szybkiej automatyzacji, a jeszcze inna może iść w rozwój zawodowy. Gra do tego umożliwia budowanie wielu dodatkowych ścieżek zarobkowych. Można przykładowo rozwijać własny ogród i sprzedawać plony. Można natomiast wyróżnić kilka kamieni milowych, które gracz powinien chcieć osiągnąć:
  + Król Deweloperów – Gracz jest w stanie budować ville i sprzedawać je za miliony.
  + Król Wynajmu – Gracz kupuje stare budynki i zmienia je całkowicie. W ten sposób zarabia miliony
  + Król Rzemiosła – Gracz tworzy masowo produkty użytku codziennego i sprzedaje je w dużych ilościach, na czym zarabia miliony
  + Król Produktów – Gracz tworzy mało rzeczy, lecz wszystkie są w niesamowitej jakości. Więc zarabia na nich miliony
  + Król Kolekcjonerów – Gracz wynajmuje elementy kolekcjonerskie które są w jego posiadaniu i na tym zarabia miliony
  + Król Zawodowy – Gracz zdobywając coraz to wyższe kwalifikacje zarabia miliony w niezwykłej pracy
  + Monopolista – Gracz swoją charyzmą stworzył rynkowy monopol, co pozwala mu na dyktowanie cen produktów