

Little Big Boss

From bedroom to boardroom

GAME FACT SHEET · ANDROID · IDLE TYCOON

The game

Start as a kid with a laptop in your bedroom and grow a tech company step by step: garage, co-working space, loft floor and finally your own headquarters in the lively harbor city of Goldhafen. A cozy isometric miniature world with a warm paper-and-gold look.

Core loop

- Your team works and earns money every hour, also while you are away
- Upgrade rooms level by level: more desks, perks and income
- Flip applications like trading cards and hire rare and legendary talent
- Build apps: idea, build, beta, launch, then recurring revenue
- Move to the next era and unlock new systems

Features

- 5 eras, 10 story chapters, a rival who wants to buy you out
- Stock market with company takeovers, city with shops, your own café
- Skill tree, trophies, random events with choices, day and night cycle
- Offline earnings with a “Welcome back” loot moment
- Local push notifications (safe full, gift ready, double shift ready)

Monetization (prepared)

- Rewarded video: double shift (team works ×2 for hours), ×2 income, gift ×3, instant upgrade, with daily limits
- In-app purchase: an assistant who collects coins automatically
- Ad and billing calls are placeholders, ready for your SDKs

GENRE
Idle tycoon / business sim

PLATFORM
Android (Unity 6), iOS feasible

ORIENTATION
Portrait

LANGUAGES
English, German

STATUS
Playable, content complete for v1

PLAYTIME
approx. 7–10 h story (simulated), then idle endgame

BUILD SIZE
approx. 29 MB

LOOKING FOR
Publishing partner for marketing, user acquisition and live ops







MossFire · Berkant Dalman

mossfire.games@gmail.com · mossfire.games



Little Big Boss

Vom Kinderzimmer zum Konzern

FACTSHEET · ANDROID · IDLE-TYCOON

Das Spiel

Man startet als Kind mit einem Laptop im Kinderzimmer und baut Schritt für Schritt eine Tech-Firma auf: Garage, Co-Working, Altbau-Etage und schließlich der eigene Firmensitz in der lebendigen Hafenstadt Goldhafen. Eine gemütliche isometrische Miniatur-Welt im warmen Papier-und-Gold-Stil.

Spielkreislauf

- Das Team arbeitet und verdient jede Stunde, auch wenn man weg ist
- Räume Stufe für Stufe ausbauen: mehr Tische, Perks und Einnahmen
- Bewerbungen wie Sammelkarten aufdecken, seltene und legendäre Talente einstellen
- Apps entwickeln: Idee, Bau, Beta, Launch, danach laufende Einnahmen
- In die nächste Ära umziehen und neue Systeme freischalten

Features

- 5 Ären, 10 Story-Kapitel, ein Rivale, der die Firma aufkaufen will
- Börse mit Firmenübernahmen, Stadt mit Läden, eigenes Café
- Skillbaum, Pokale, Zufallsereignisse mit Entscheidungen, Tag-Nacht-Wechsel
- Offline-Einnahmen mit „Willkommen zurück“-Moment
- Lokale Push-Mitteilungen (Kasse voll, Geschenk, Doppelschicht bereit)

Monetarisierung (vorbereitet)

- Belohnte Videos: Doppelschicht (Team arbeitet stundenlang ×2), Einnahmen ×2, Geschenk ×3, Ausbau sofort fertig, mit Tageslimit
- In-App-Kauf: Assistenz, die Münzen automatisch einsammelt
- Werbe- und Kauf-Schnittstellen sind Platzhalter, bereit für Ihre SDKs

GENRE
Idle-Tycoon / Wirtschaftssimulation

PLATTFORM
Android (Unity 6), iOS möglich

FORMAT
Hochformat

SPRACHEN
Englisch, Deutsch

STAND
Spielbar, Inhalte für Version 1 komplett

SPIELZEIT
ca. 7–10 Std. Story (simuliert), danach Idle-Endgame

GRÖSSE
ca. 29 MB

GESUCHT
Publishing-Partner für Marketing, User Acquisition und Live-Betrieb







MossFire · Berkant Dalman

mossfire.games@gmail.com · mossfire.games