**Título:**

* Mamá soy empresario (sale mal) **[A negociar]**
* BIB (Business is Business)
* BB (Books are Business)

**Nombre de la empresa:** A elegir por el jugador, tendrá un placeholder como *Books are Business*

**Equipo de desarrollo:** GDO (Grupo Delictivo Organizado)

**Género:** Simulador / Gestión / Casual - Toma de decisiones

**Concepto:** Eres el empresario de tu propio negocio, debes contratar y gestionar empleados al igual que ampliar y mejorar tu empresa. Tener en cuenta la ética y moral de tu negocio será negativo para este, mientras que cuanto más la rompas, mayor será tu monopolio. A medida que la empresa crezca, más dilemas morales se plantearán al jugador, y, además, la relación con los empleados se irá perdiendo progresivamente (pues cada vez hay más). Las mecánicas del juego evolucionarán con este crecimiento: al ser pocos, el jugador debe trabajar para sacar adelante la empresa, por lo que los sistemas serán más complejos. A medida que la empresa crezca, el jugador se encargará de trabajos más burocráticos, por lo que se pierde complejidad en el sistema para ganar complejidad en los dilemas morales.

**Plataforma:** PC / VR (Si da tiempo) (Meta Quest, por ejemplo)

**Público:** De 14 - 32/40 años | indecisos, en contra del capital, youtuber reaccionario

**Mecánicas principales y jugabilidad:**

* Primera Etapa: Primera etapa llevas la empresa tu solo o con varios pocos empleados. Físicamente debes utilizar los elementos de tu entorno. Eres una tienda local, debes atender a los clientes, estos pedirán un libro en específico, debes buscarlo, recogerlo y entregárselo. Por cada libro comprado, ganas una cierta cantidad de dinero y más aumenta tu prestigio, la cual aumenta la clientela diaria.

Puedes acceder a tu ordenador, donde puedes contratar empleados y encargar libros que te falten.

* Segunda Etapa: En la segunda etapa, el juego se centrará más en gestionar a los propios empleados de la empresa (habiendo perdido relación con ellos), haciendo de director y de recursos humanos: se tomarán decisiones sobre su trabajo, salarios, despedidas, rutas, pedidos… En el momento en el que se vayan perdiendo estas responsabilidades, se hará la transición mecánica a la tercera etapa.
* Etapa Final: Desde tu escritorio/ Ordenador hacer decisiones de “true” o “false” de los diferentes departamentos de la empresa. En esta etapa te permite “explorar” la ciudad del juego y ver las consecuencias de todos tus actos.

**Arte:** Low poly (estilizado)

**Referencias:**

* Adventure Capitalist (concepto)
* Game Dev Tycoon (Eventos in game)
* Hotline Miami (sentimientos transmitidos)
* Bioshock (ideal político)
* The Witness (inmersión)
* Cyberpunk 2077 (etapas finales del juego en cuanto a estética)
* Hello Neighbor (estética general)
* Papers Please (dilemas y política)
* Job Simulator (Etapa Inicial del juego)
* Football Manager (Etapa intermedia del juego)
* Reigns (Etapa final del juego)

**Monetización: Lágrimas de ricos**

**Puntos fuertes:** El mensaje transmitido, la narrativa, el sistema de gestión y progresión

/\*

A mejorar:

* Menú de pausa / Cambiar de escena: mirar alrededor de la ciudad (Extra ?)
* Ciclo dia y noche (Extra)

\*/