Ambrosini: Familia e Balas

Game Design Document

V1.00



# Lista de Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versão | Autor | Data | Comentarios |
| 1.00 | Luiz Fernando Torres da Silva | 16 de abr, 2025 | Começando a fazer essa brincadeira |

**Sumário**

[Lista de Revisão 2](#__RefHeading___Toc3_3962725606)

# Introdução

Este documento se destina a detalhar a **gameplay** e o planejamento do desenvolvimento do jogo, atualmente intitulado “Ambrosini: Família e Balas”. Este projeto está sendo desenvolvido como hobby de seu idealizador e criador, **Luiz Fernando**, assim justificando as grandes diferenças das datas de atualização desse documento.

O desenvolvimento do jogo será conduzido pela **Inabilty GameDev**, mas não sendo desenvolvido por toda a equipe da empresa, somente sendo desenvolvido por um dos integrantes da desenvolvedora, o já citado **Luiz Fernando**.

Este projeto propõe o desenvolvimento de um jogo digital inspirado na temática do crime organizado americano, adaptando-a para o contexto do nordeste brasileiro. A proposta é reimaginar narrativas clássicas do gênero mafioso de forma gamificada, incorporando elementos culturais locais e criando uma experiência única que reflita a realidade e o imaginário da região.

## Referencias na Indústria

O projeto busca ser um jogo inspirado em títulos altamente reconhecidos na industria de jogos de Role Play Game (RPG) por turnos, como os títulos: **Mother 3**,