# BitMon

Apresentação da proposta do jogo

## Inspiração e gênero

Objetivo: Cuidar de um animal de estimação virtual (emoji / kaomoji) até morrer naturalmente;

```
('∀`•)ρ(•ω•,)('A')
```

Baseado no Tamagotchi;

#### **BitMon**

- > Felicidade: -10 a 10, inicial: 0;
  - Chegando a -10, ele foge;
- > Tempo de vida: 15 a 100 turnos;
- Barra de saciedade inicia com 5 pontos;
  - Chegando a 0, ele te come;

## Ações

- Cada ação tem uma pontuação de 1,0; 0,5; 0; -0,5 e -1,0;
- Repetição de ação causa -0,5 ou dobro de dano no caso de negativo;
- Cada turno tem uma ação de 2,0 e -2,0 pontos;

#### Brincar

- Ação mais básica;
- Consome 2 pontos de saciedade;

## Skinship

- Vale no máximo 0,5 pontos;
- Não pode ser utilizado 3 vezes seguido;
- Consome apenas 1 ponto de saciedade;

#### Alimentar

- Além do ponto de felicidade, adiciona ponto de saciedade (sempre positivo);
- Um dos alimentos causará alergia ao animal e matará;

Selecionar: Brincar

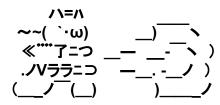
Selecionar: Brincar

Street Fighter

**RPG** 

Rei

Selecionar: Brincar Street Fighter



Selecionar: Brincar

```
RPG

/

/

/

/===>
(; ·∀·)

/ ɔ†ɔ

/ _/)-)\

/_,(__)__)J
```

#### Possíveis reações:

```
Positiva (1,0 ou 0,5);
(´∀`•)
```

 $\rightarrow$  Neutra (0);

Negativa (-0,5 ou 1,0);
(`A')