

# 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;

# Exemplo

Selecionar: Brincar



# Exemplo

Selecionar: Brincar

Street Fighter

RPG

Rei

# Exemplo

# Selecionar: Brincar

## Street Fighter

ハ=ハ  
 ~~( `ω)  
 ≪ア=つ  
 .ノララ=こ  
 ( )ノ( )

# Exemplo

# Selecionar: Brincar

# RPG

/ \  
 V \  
 <===>  
 (;・∀・)  
 / つ†つ  
 / \_ノ)-)\  
 <\_ ( \_ ) \_」

# Exemplo

Possíveis reações:

- Positiva (1,0 ou 0,5);  
 $(\nabla \bullet)$
- Neutra ( 0);  
 $\rho(\omega \cdot)$
- Negativa (-0,5 ou 1,0);  
 $(A')$