Inhoud

[Overworld interaction 2](#_Toc404688783)

[Programmon attributes 3](#_Toc404688784)

[Battle mechanics 4](#_Toc404688785)

[Status Effects 5](#_Toc404688786)

[Types 6](#_Toc404688787)

[Verzamelen van programmons 7](#_Toc404688788)

[Levelen 8](#_Toc404688789)

[Items 9](#_Toc404688790)

# Overworld interaction

In de overworld kan je je karacter voortbewegen met de UP, DOWN, LEFT, en RIGHT keys. Met de actie knop kan je met objecten en npc’s interacties uitvoeren. Door over een exit tile te lopen ga je naar een andere map.

Door op escape te klikken wordt het spel gepauzeerd en wordt er een menu getoond.

# Programmon attributes

Hp: Geeft aan hoeveel healthpoints een programmon heeft. Als dit op 0 komt dan kan je niet meer vechten. Je moet hem dan naar het ziekenhuis brengen om hem te genezen.

Attack: geeft basisschade aan.

Defence: verminderd de schade die de vijand doet.

S-Attack: verhoogd schade van speciale aanvallen.

S-Defence: verminderd schade die speciale aanvallen van de vijand doen.

Speed: De programmon met de meeste speed valt als eerste aan.

Ep: Energy points. Geeft aan hoe vaak je een aanval kan gebruiken. In het ziekenhuis en met items kan je het genezen.

# Battle mechanics

Als je in een gevecht komt krijg je jouw programmon en die van de tegenstander te zien. De programmon van de tegenstander staat rechtsboven en die van jouw staat linksonder. Linksboven staat de naam, level, hpbalk, statuseffect en het aantal programmons die de tegenstander nog heeft te staan. Rechtsonder komt de naam, level, hpbalk, hoeveelheid hp, statuseffect en exp van jouw programmon te staan.

Onderaan is een balk met acties die je kan uitvoeren. Je kan kiezen uit fight, programon, bag en run. Als je fight selecteerd dan kan je uit abilities kiezen die je wilt uitvoeren. Als je programmon selecteerd kan je van programmon switchen. Door bag te selecteren kan je items gebruiken en met run probeer je weg te rennen. Hoe groot de kans is om weg te rennen is gebaseerd op speed, status en level.

# Status Effects

Confused

Enraged

Asleep

Distracted

Poisoned

Sick burn brah

# Types

Je hebt 3 types: applicatie ontwikkelaar, media developer en geo-icter.

Apo is goed tegen media en slecht tegen geo. Media is goed tegen geo en slecht tegen Apo. Geo is goed tegen apo en slecht tegen media.

# Verzamelen van programmons

Nadat je een programmon hebt verslagen is er een kans dat hij jouw team wilt joinen. Als je dat accepteerd hebt dan joined hij jouw team. Als je al 3 programmons hebt dan kost het geld om een taxi te huren die de programmon naar een hotel brengt. In het hotel lopen alle programmons die je hebt verzamelt rond en kan je switchen tussen programmons. Per verdieping in het hotel lopen er 10 programmons rond. Als er 11 programmons zijn komt er een extra verdieping bij. Je kan met de lift van verdieping veranderen.

# Levelen

Als je programmon genoeg exp heeft dan gaat hij een level omhoog. Hierdoor wordt de exp gereset en krijg je stat points waarmee je kan kiezen welke stat wordt verhoogd. De hoeveelheid exp die je krijgt na een gevecht is gebasseerd op het level van de tegenstander en het level van jouw programmon.

# Items

De soort items die je op je programmon kan gebruiken zijn: Genees items, statuseffect verwijder items en items die je boosten in een gevecht.