Nous avons tenu à rester au plus proche du jeu original. Ainsi, nous avons repris les divers éléments graphiques de Pokémon, trouvés sur le site Pokémon essentials, ainsi que les polices de caractère. Nos interfaces ressemblent aux interfaces originales, dans la mesure des asssets graphiques disponibles sur Pokémon essentials. Prenons par exemple la rencontre d'un pokémon aléatoire, générée par une loi binomiale lors du déplacement sur la carte. Une fenêtre de dialogue va apparaître, ainsi que l'arrière-plan de combat et également le Pokémon ennemi. Une pression de la touche entrée permet alors d'afficher le menu contextuel de combat.

Dans ce menu, comme dans le jeu original, le joueur a le choix entre accéder à son inventaire, choisir son pokémon destiné à combattre, s'enfuir, ou alors combattre.

Si le joueur décide de s'enfuir, il recule alors de la distance qu'il avait parcourue précédemment sur la map générale, sans autre incidence sur lui.

Le menu Pokémon, appelé menu du dresseur, permet au joueur de choisir son Pokémon qui va combattre, et devoir l'état de santé ainsi que le niveau de ses Pokémon. Les Pokémon morts apparaissent en rouge et ne peuvent être sélectionnés. Nous avons réalisé un effet visuel sur les barres d'HP. Leur longueur est ainsi adaptée au pourcentage de leur vie restant, et la couleur change: rouge en-dessous de 20%, orange entre 20 et 50%, et vert au-delà.

Si le combat est adopté, un menu comprenant les diverses capacités disponibles pour le pokémon retenu apparait. Lorsque le joueur déplace le curseur dessus, chaque attaque voit alors son type apparaitre ainsi que les Points de puissance de la capacité. Le combat se déroule ensuite au tour par tour en respectant les priorités d'ordre d'attaque entre les pokémons, avec à chaque étape le menu remplacé par une fenêtre de dialogue indiquant l'attaque utilisée, puis son effet sur les points de vie de l'adversaire. Certaines capacités, comme Hail de Nidorina, ont plutôt un effet sur le temps, qui va se répercuter durant plusieurs tours à l'aide d'un message dans la boîte de dialogue.

Il se peut que certains pokémons meurent ou terrassent leur adversaire un peu vite. C'est un choix volontaire de notre part, nous avons pensé que la démonstration serait plus fluide s'il y avait possibilité d'observer directement les conséquences d'une victoire ou d'une défaite. Le pokémon sélectionné par défaut, Nidorina, possède néanmoins approximativement les stats de son adversaire. Il est possible d'adapter cela en modifiant les statistiques directement dans le fichier Player\_Pokemon. Dans le cas d'une victoire, le Pokémon vainqueur reçoit des xp dans une fenêtre contextuelle, puis le joueur revient sur la map. Dans le cas où son pokémon est terrassé, le joueur se voit contraint de sélectionner un autre pokémon dans le menu de dressage. Si tous les pokémons décèdent, une boite de dialogue Game Over apparait, il convient alors de fermer le jeu pour le relancer.

Le joueur est également libre de se déplacer sur la map quand il n'est pas en combat, la pression de la touche Espace lui permet d'afficher un menu, où il peut par exemple afficher ses différents pokémons disponibles ou alors revenir sur la map à l'aide du bouton Exit. Une courte description de chaque option est également disponible.

Nous n'avons pas réalisé l'inventaire ni les autres options de ce menu du fait d'un manque de temps, le code déjà existant ayant déjà nécessité près de 15 000 lignes, mais nous disposons désormais de tous les outils nécessaires pour réaliser ces améliorations. Pour la même raison, nous n'avons laissé qu'une seule couche d'arrière-plan sur la map et n'avons pas eu le temps de gérer ses déplacements ni l'affichage des bâtiments.