[시나리오]

1. 플레이어 이름 설정한다.

2. 키울 포켓몬을 선택한다. (간단한 설명과 타입 설명)

( 1. 브케인 2. 이상해씨 3. 팽도리)

기본 경험치 10, 에너지 30,

브케인 기초친밀도 50, 기본 경험치 10, 에너지 50

이상해씨 기초친밀도 60, 기본 경험치 20, 에너지 40

팽도리 기초친밀도 40, 기본 경험치 30, 에너지 30

기본 증/감 – 10~20

대폭 증/감 – 20~30

소폭 증/감 – 1~10

3. 기능: 먹기, 자기, 놀아주기, 씻겨주기, 운동하기, 진화하기, 현재 상태 확인하기, 게임 종료

3-1. 먹기 >> 에너지 증가 및 친밀도 증가

1) 브케인: 에너지 기본 증가, 친밀도 대폭 증가

2) 이상해씨: 며칠동안 아무것도 먹지 않아도 건강하다! 에너지 소폭 증가, 친밀도 기본 증가

3) 팽도리: 친밀도가 50이하일 때는 자존심이 강해 사람에게 먹이를 얻는 것을 싫어하는 팽도리는 에너지 기본 증가, 친밀도 소폭 감소

3-2. 자기 >> 에너지 증가, 친밀도 증가

1) 브케인: 에너지 기본 증가, 친밀도 기본 증가

2) 이상해씨: 양지에서 낮잠을 자며 태양의 빛을 많이 받으면 씨앗이 크게 자라는 이상해씨는 에너지 대폭 증가, 친밀도 기본 증가

3) 팽도리: 에너지 기본 증가, 친밀도 기본 증가

3-3. 놀아주기 >> 에너지 감소, 친밀도 증/감, 경험치 소폭 증가

1) 브케인: 에너지 기본 감소, 친밀도가 50 이하일 때는 겁이 많아서 친밀도 소폭 감소 / 친밀도 50 이상이면 소폭 증가, 경험치 소폭 증가

2) 이상해씨: 에너지 기본 감소, 친밀도 대폭 증가, 경험치 소폭 증가

3) 팽도리: 에너지 기본 감소, 자존심이 강해서 트레이너의 지시를 듣지 않아 친해지기 어려운 팽도리는 소폭 친밀도 증가, 경험치 소폭 증가

3-4. 씻겨주기 >> 에너지 증가, 친밀도 증/감 (친밀도 20 이하는 씻겨주기 불가)

1) 브케인: 에너지 기본 증가, 친밀도 소폭 감소

2) 이상해씨: 에너지 기본 증가, 친밀도 기본 증가

3) 팽도리: 수영을 좋아하는 팽도리는 에너지 대폭 증가, 친밀도 대폭 증가

3-5 운동하기 >> 에너지 감소, 친밀도 증/감, 경험치 증가 (조건: 에너지 60이상)

1) 브케인: 에너지 기본 감소, 친밀도 소폭 증가, 불꽃이 타오르면서 경험치 대폭 증가,

2) 이상해씨: 에너지 소폭 감소, 친밀도 기본 증가, 경험치 기본 증가

3) 팽도리: 에너지 감소, 자존심이 강해서 트레이너의 지시를 듣지 않아 친해지기 어려운 팽도리는 친밀도 소폭 증가, 경험치 증가

3-6 진화하기 >>

레벨 1에서 레벨 2 진화 조건: 경험치 100 && 친밀도 80 && 에너지 70 이상

레벨 2에서 레벨 2 진화 조건: 경험치 100 && 친밀도 80 && 에너지 70 이상

3-7 현재 상태 확인하기 >>

포켓몬 이름, 타입, 분류, 현재 경험치, 현재 친밀도, 현재 에너지, 현재 레벨, 포켓몬 설명

3-8 게임종료

1) 에너지가 0이되면 포켓몬이 굶어 죽는다

2) 만렙