Nous avons depuis notre enfance été plongés dans le monde des RPG. Si nos goûts spécifiques ont pu varier, nous partageons néanmoins une passion toute particulière pour ces jeux souvent inimitables. Nous avons ainsi dans le cadre de ce projet décidé de faire partager cette passion. Nous sommes revenus à une des bases fondamentales des RPG, les Pokémon. Nous avons entrepris de coder un Pokémon RPG en C++ et également en C pour l'interface graphique et en Python pour diverses fonctions de scrapping ou manipulation de tables. Pour nous, réaliser ce jeu représentait un immense défi, que nous avons décidé de relever. Fidèles aux sources, nous avons choisi de privilégier SDL pour l'interface graphique à d'autres moteurs plus évolués comme Unreal Engine ou Unity, que nous aurions également pu utiliser. Cela nous a en outre permis d'obtenir un code plus facilement compatible avec le C++ pour l'interface. Nous avions beaucoup apprécié la map de Pokémon, qui préfigurait les futurs jeux open world. Nous avons donc choisi de réaliser une map aussi grande que possible pour ne pas limiter la liberté d'évolution du joueur. Nous avons conservé l'interface graphique globale, et bien évidemment les combats de Pokémon qui sont au cœur du jeu. Nous n'avons pas conservé l'inventaire, bien que celui-ci soit vital dans un RPG. En effet, nous ne parvenions pas à y ajouter une touche personnelle. Excepté cela, notre projet Pokémon devrait être relativement semblable à l'original et rappeler des souvenirs aux connaisseurs.