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 pouvoir créer des bases de données propres à partir de données brutes. Pour nous, réaliser ce jeu représentait un immense défi, que nous avons décidé de relever. Nous avons choisi d’utiliser la bibliothèque SDL pour l'interface graphique. En effet, SDL contient des fonctions adaptées à la création de jeux de plateforme contrairement à Unreal Engine et Unity qui sont dédié aux jeux 3D. 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.

Notre projet Pokémon est semblable à l'original et rappelera des souvenirs aux connaisseurs.