

Premier jeu en C++

Recréer un jeu PSP (What Did I Do To Deserve This, My Lord ?)

I. Contexte et objectif.....	1
II. Stack technique.....	1
III. Résultat.....	1
IV. Conclusion.....	1

I. Contexte et objectif

Contexte: en 2023, j'ai décidé de me consacrer sérieusement au développement, un domaine qui m'a toujours attiré mais que je n'avais jamais exploré en profondeur. Pour débiter, j'ai choisi un projet à la fois motivant et personnel : reproduire un jeu qui m'avait marqué dans mon enfance, What Did I Do To Deserve This, My Lord?. Ce choix m'a permis de progresser rapidement, en travaillant sur un concept que je connaissais bien et qui me tenait à cœur.

Objectif: mettre un premier pied dans le monde du développement, avec une technologie qui me serait forcément utile : le C++.

II. Stack technique

Pour ce premier projet j'ai décidé d'utiliser le C++. C'est un langage très adapté au jeu vidéo, et surtout un langage que je risque de recroiser plus tard.

Pour ce qui est du rendu, j'ai utilisé la sfml.

III. Résultat

Le principe du jeu est original et stratégique : le joueur creuse des galeries en minant différents types de blocs, ce qui permet de faire apparaître des créatures spécifiques. Chaque type de bloc engendre une espèce différente :

- Les blocs verts génèrent des mousses
- Les blocs gris, des vers
- Les blocs blancs, des lézards

L'objectif est de protéger un personnage central, le Maître, que l'on cache dans les galeries, face à l'invasion d'ennemis venant de la surface.

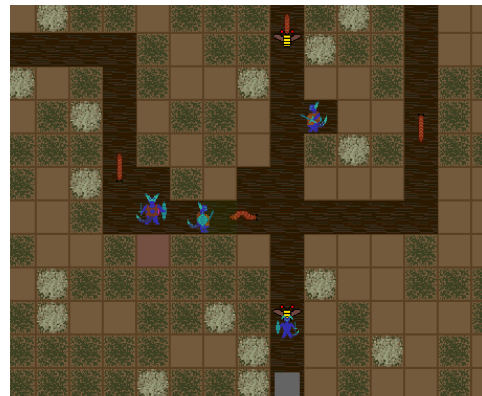
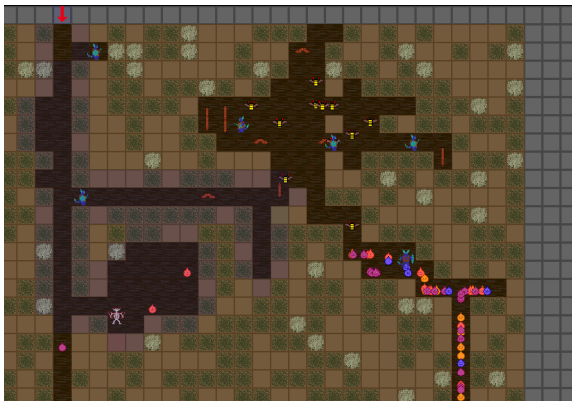
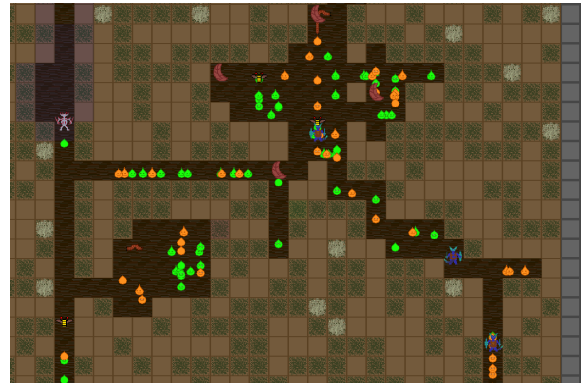
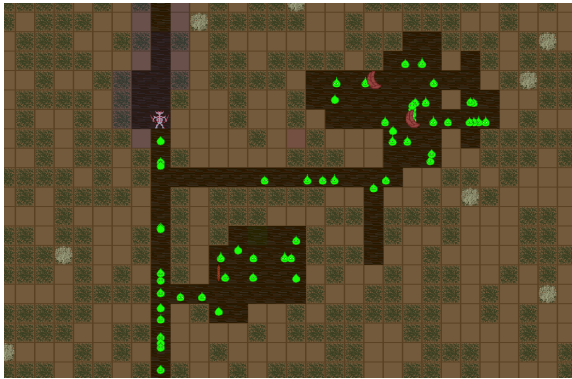
Les créatures ne sont pas statiques : elles peuvent évoluer et interagir entre elles, donnant naissance à un véritable petit écosystème dynamique :

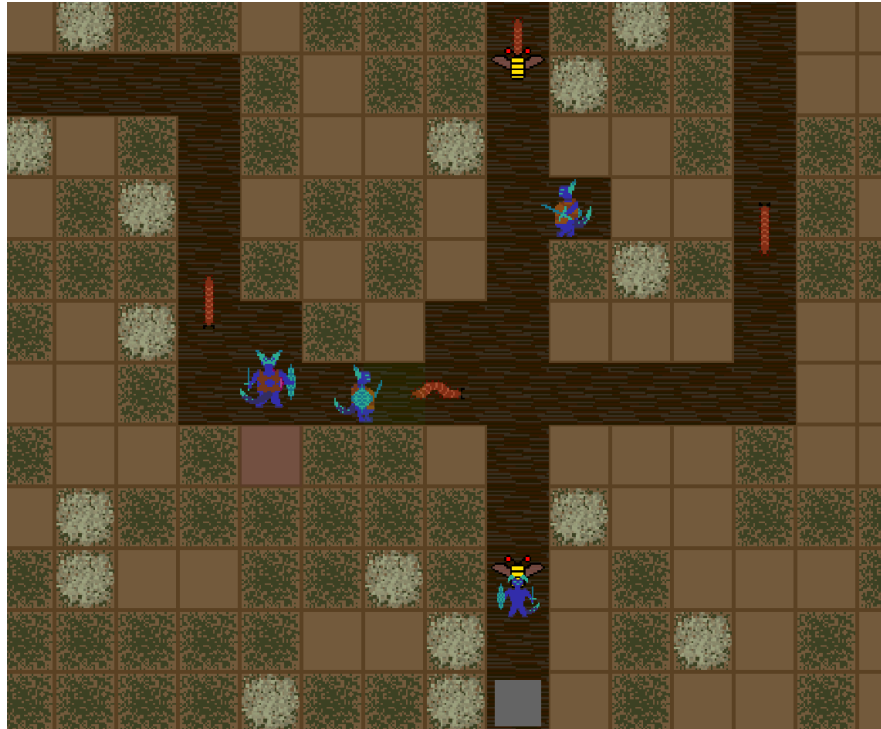
- Les mousses peuvent se reproduire entre elles
- Les vers évoluent en abeilles en mangeant des mousses

- Les abeilles, une fois nourries, peuvent pondre de nouveaux vers
- Les lézards se reproduisent pour donner des œufs, qui deviennent des bébés lézards avant d'atteindre leur forme adulte

Ce système d'interactions offre un gameplay riche, où chaque action a des conséquences sur l'équilibre global de la défense.

Voici quelques screens.





IV. Conclusion

Ce premier projet a été extrêmement formateur, autant sur le plan technique que sur celui de la gestion de projet. Il m'a permis d'acquérir de nombreuses compétences concrètes tout en découvrant les réalités du développement de A à Z.

Mais surtout, il a confirmé une chose essentielle : le développement est un domaine dans lequel je souhaite évoluer professionnellement. Voir un projet prendre forme, étape après étape, est une expérience que je trouve très stimulante.