



Projet Red

Jeu d'aventure textuel en Go.

**Vous êtes le héros de votre
propre histoire !**

Réalisé par : Fatoux-Della Posta Alexandre && Leneveu Flavien



L'aventure commence

Jeu d'aventure textuel en Go :

- Choisir sa classe et personnaliser son identité
- Affronter des monstres redoutables
- Forger et améliorer son équipement
- Interagir avec un marchand
- Sauvegarder sa progression et gérer son inventaire

Chaque choix écrit votre destin !

Les mécaniques de jeu

- Gestion des combats
- Inventaire et forge
- Système de progression
- Interaction avec l'univers

**Forgez votre légende, un
combat à la fois !**



Les combats épiques

- Affronter des monstres redoutables
- Choisissez vos actions : Attaquer/Fuir/Utiliser un objet ou une compétence
- Gérer vos points de vie et vos ressources
- Des ennemis variés avec leurs propres forces et faiblesses

**La victoire se forge dans le
feu du combat !**



Inventaire et progression

- Organiser son inventaire pour survivre
- Améliorer et forger son équipement à la forge
- Développer ces statistiques
- Collecter des objets uniques

**La victoire ne dépend pas que
du combat mais aussi de la
préparation**

=== 🗡️ Les Chroniques d'Arden ===

- 1 - Nouvelle Partie
 - 2 - Charger une Partie
 - 3 - Qui sont-ils
 - 4 - Quitter
- Votre choix :

=== Statistiques ===

Nom: DIDIER | Classe: Paladin | Niveau: 1 | XP: 5/10

Gold: 98

HP: 100/100 | Mana: 40/40 | ATK: 60 | DEF: 60 | SPD: 40 | CRIT: 5%

=== 🏠 Auberge d'Arden ===

Vous vous réveillez dans une petite chambre d'auberge.

Que voulez-vous faire ?

- 1. Aller voir le forgeron 🛠️
- 2. Aller voir le marchand 🏪
- 3. Explorer les terres d'Arden 🗡️
- 4. Voir l'inventaire et l'équipement 📦
- 5. Se reposer (Récupérer toute votre vie et mana) 🛌
- 6. Sauvegarder et quitter 💾
- 7. Quitter sans sauvegarder 🚪

Votre choix : 7

🗡️ Vous entrez dans la zone et rencontrez un Gobelin !

🗡️ Un Gobelin apparaît ! (60/60 HP)

=== Statistiques ===

Nom: DIDIER | Classe: Paladin | Niveau: 1 | XP: 5/10

Gold: 108

HP: 100/100 | Mana: 40/40 | ATK: 60 | DEF: 60 | SPD: 40 | CRIT: 5%

🎯 Tour de DIDIER (HP 100/100 | Mana 40/40)

- 1. Attaque basique 🗡️
- 2. Utiliser une compétence 🎮
- 3. Inventaire 📦
- 4. Fuir 🏃♂️🚪

Votre choix :

🗡️ DIDIER attaque Gobelin → 48 dégâts (HP ennemi : 12/60)

🐱 Tour de Gobelin

Gobelin utilise son attaque spéciale : Lancer de Dague
Gobelin inflige 30 dégâts à DIDIER (HP: 70/100)

A dark silhouette of a warrior standing on a mound, holding a large trophy cup high in their right hand and a sword in their left. The background is a textured, dark brown. The entire image is framed by a torn, parchment-like border.

Quêtes accomplies et épreuves affrontées

Nos réussites :

- Création d'un système de combat fonctionnel
- Gestion d'un inventaire, d'une forge et d'un marchand
- Univers textuel immersif
- Implémentation d'une progression et d'une sauvegarde
- Organisation

Nos difficultés :

- Optimisation du code et des mécaniques
- Création d'un projet de A à Z
- Gestion de la sauvegarde et de l'inventaire

Chaque obstacle surmonté renforce notre aventure

The background of the slide features a pixelated, brown-toned illustration. On the left, a vertical strip of a scroll is visible. The main background shows a mountain range with a shield-like emblem in the foreground. The emblem contains a circular symbol at the top, a vertical line in the center, and a cross at the bottom. The mountains are rendered in various shades of brown, creating a sense of depth. The overall style is reminiscent of early computer graphics or a hand-drawn map.

L'épopée continue

- Améliorer les **mécaniques** de combat et d'équilibrage
- Ajouter des **quêtes** et de nouvelles classes de personnages
- Créer de nouveaux **environnements** et scénarios variés
- Développer une interface plus visuelle à l'avenir
- Etendre **l'univers** avec une narration encore plus riche

Ce n'est que le début de
l'aventure ...