



## 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!

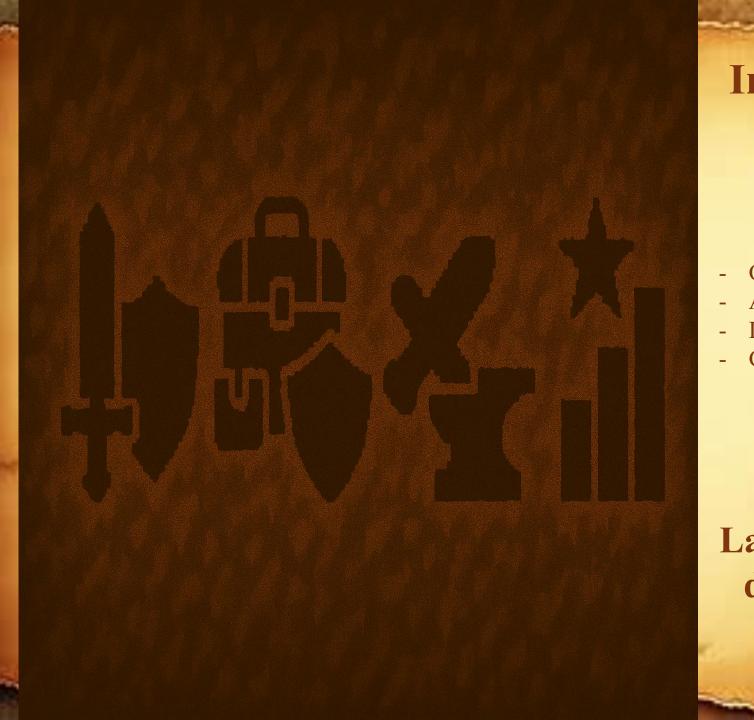




# Les combats épiques

- 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.
Oue 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
```

```
Mous 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%
of Tour de DIDIER (HP 100/100 | Mana 40/40)
1. Attaque basique 💥
2. Utiliser une compétence 🔮
3. Inventaire 🧁
4. Fuir 🏃🖸
Votre choix :
```

MDIDIER 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)



# 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

