

HADES – Mourir n’a jamais été aussi jouissif

Un **roguelite hack’n’slash** développé par **Supergiant Games**, sorti en **septembre 2020**, multi-primé, et adoré à raison.

Bienvenue en Enfer

Dans *Hades*, vous incarnez **Zagreus**, le fils du dieu des Enfers, qui tente de **s’évader du royaume de son père** pour rejoindre le monde des mortels.

Mais papa Hadès ne compte pas le laisser filer si facilement...

Vous devrez traverser quatre biomes emblématiques des Enfers :

- **Tartare**
- **Asphodèle**
- **Élysée**
- ... et la **sortie**, si vous survivez jusque-là.

En chemin ? Des **monstres**, des **pièges**, des **boss**, et une bonne dose de **difficulté**.

Le gameplay : simple mais divin

Votre arsenal :

- Une attaque de base (avec combos)
- Une attaque spéciale
- Un **Dash**
- Une attaque magique (le **Cast**)
- Et un **ultime**, selon l’arme

👉 À chaque run, les **dieux de l'Olympe** vous proposeront des **bienfaits** modifiant radicalement votre gameplay : plus de dégâts, effets de zone, poison, boucliers, etc.

Le jeu est :

- **Ultra nerveux**
- **Hyper dynamique**
- Et **très exigeant**, surtout au début.

Il faudra **bouger tout le temps**, **dash dans tous les sens**, et **comprendre les patterns** ennemis pour survivre.

Les premiers runs sont durs, **mais gratifiants**.



La mort... vous va si bien

Et c'est là que *Hades* brille : **chaque mort fait avancer l'histoire**.

Vous revenez à la **Maison d'Hadès**, repère des dieux, où chaque personnage réagit à vos tentatives :

- Un troll sur votre mort ridicule
- Une astuce pour la suite
- Ou un nouveau pan de **narration** passionnante

Chaque run permet :

- De débloquer des **stats permanentes**
- D'améliorer votre relation avec les divinités
- De **customiser le palais**
- De découvrir **des dialogues uniques** à chaque retour

👉 Résultat : on **meurt avec le sourire**, et on a **envie de relancer instantanément**.



La progression : un vrai roguelite

Au départ, Zagreus est une **chips ambulante** :

- Peu de vie
- Peu de dégâts
- Peu d'aides des dieux

Mais en récupérant des **ressources** à chaque tentative, vous débloquez :

- **Des améliorations permanentes**
- **Des armes mythiques** (et leurs **aspects**)
- De **nouvelles interactions** avec les PNJ

Et une fois que vous avez atteint votre **première évasion réussie** (souvent au bout de **6 à 10 heures**)...

→ Le **vrai jeu commence** :

Nouvelle narration, nouveaux défis, et **mode pacte** qui complexifie les runs tout en les rendant encore plus gratifiants.

Narration exemplaire

C'est LE modèle de narration dans un roguelite :

- **Chaque mort fait avancer l'histoire**
- **Chaque personnage a sa propre évolution**
- **Les relations changent en fonction de vos choix**
- Et la **trame principale** est dévoilée petit à petit

Pas juste des dialogues jetés entre deux combats : ici, **tout compte**, et **tout se construit** sur la durée.

Une rejouabilité divine

Ce qui rend *Hades* **addictif**, ce n'est pas juste sa nervosité ou son style, c'est :

- La **variété des builds** possibles (selon vos choix de dieux, d'armes, de buffs...)
 - La **quantité d'armes** et leurs **variantes**
 - Les artefacts et mécaniques à découvrir petit à petit
 - Et le **plaisir pur** de devenir **un dieu surpuissant**, à chaque run
-



Verdict final

HADES, c'est :

- 🔥 Un gameplay nerveux, précis, ultra fun
 - 🧠 Une narration intelligente et progressive
 - 🏛️ Un univers mythologique maîtrisé
 - ♻️ Une progression ultra bien dosée
 - 🎮 Un jeu qui rend chaque mort utile, et chaque run excitant
-



En résumé

Un peu dur à prendre en main au début, surtout si vous ne connaissez pas les roguelites.
Mais une fois accroché... c'est un **chef-d'œuvre**.

Chaque run vous fait sentir **plus fort, plus malin, plus stylé**.

Chaque retour à la maison est une **avancée dans l'histoire**.

Et chaque victoire, une **vraie consécration**.

Foncez si ce n'est pas déjà fait.

**Bonne évasion,
et bon gaming.
Peace,
Mayouay**