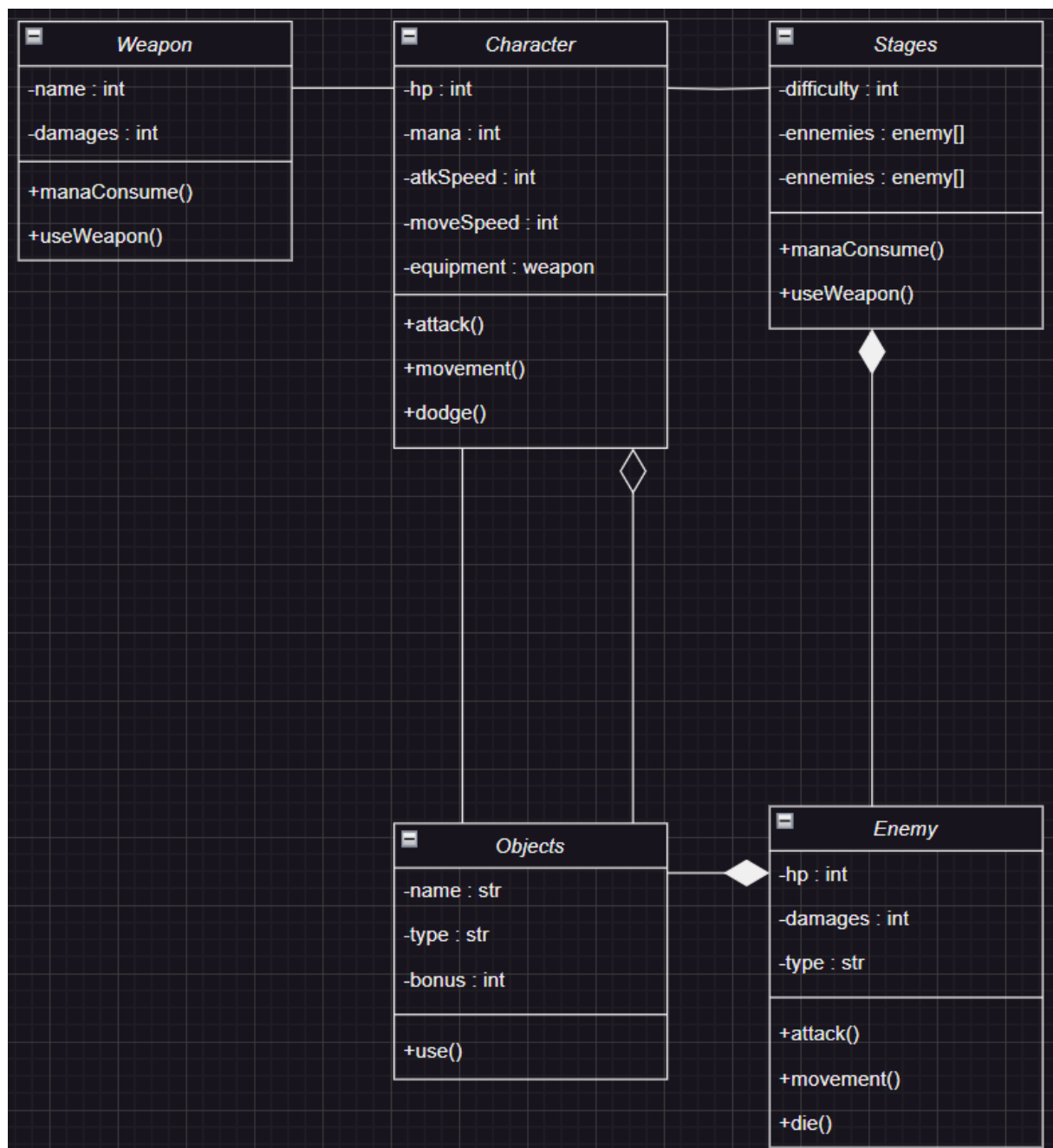


**Analyse HADES G15 :**

**Analyse HADES G15 :**

- Thème : Opposé à Hadès, pas “infernal” mais plutôt un thème “Paradis”
- Personnage : armes différentes de celle de base choisissables et statistiques améliorables dans la salle d’après Boss (Shop)
- Ennemis : apparitions aléatoires des ennemis dans la salle avec un nombre limités qui augmente au fur et à mesure que les niveaux montent. Boss final à chaque fin d’étages.
- Salles : Template différentes pour chaque salle mais dans le même thème et salle du boss prévue pour un combat de Boss.
- Shop : Achat d’armes et améliorations
- Type de caméra: Caméra 2D (choix pour gain de temps)
- Paramètres de Difficulté : Plusieurs niveaux de difficulté pour accueillir à la fois les joueurs occasionnels et les joueurs hardcore
- Système de Récompense : Des récompenses après chaque boss vaincu, incluant des pièces, des améliorations de statistiques.
- Système de Niveaux : Des niveaux avec des défis croissants et des ennemis plus coriaces, nécessitant une stratégie et une préparation accrues.

Diagramme de classe actuelle



: