

HELL IS US

NACON DÉVOILE « *HELL IS US* », LA NOUVELLE PRODUCTION DU STUDIO ROGUE FACTOR

Lesquin, le 12 avril 2022 – NACON est heureux d’annoncer *Hell is Us*, un nouveau projet d’envergure du studio **Rogue Factor**. Le directeur créatif en charge du projet est **Jonathan Jacques-Belletête**, qui s’est illustré, avant d’intégrer l’équipe, sur *Deus Ex: Human Revolution*, *Deus Ex: Mankind Divided* et plus récemment sur *Marvel’s Guardians of the Galaxy*. En développement depuis plusieurs années, *Hell is Us* est le projet le plus ambitieux du studio.

Hell is Us est un jeu d’action-aventure à la 3^{ème} personne dans un monde semi-ouvert où le protagoniste principal part à la recherche de ses origines dans un pays en proie à la guerre civile. L’autarcie quasi-totale de cette contrée cache un lourd secret : l’apparition récente de créatures surnaturelles rappelant d’anciennes stèles et monuments de la région. Ce phénomène est appelé « La Calamité » par les citoyens. Équipé d’armes spécialement forgées pour combattre ces monstres, le personnage principal devra apprendre à les affronter et à utiliser ses équipements à bon escient.

Hell is Us est un jeu d’un nouveau genre, où le joueur doit explorer par lui-même les différents environnements à la recherche d’informations. « *Notre objectif avec Hell is Us est de redonner à l’aventure et à l’exploration ses lettres de noblesse* », explique Jonathan Jacques-Belletête, directeur créatif du projet. « *Nul besoin de journal de quête détaillé ou d’indication précise sur la carte des zones à explorer : nous souhaitons que les joueurs ressentent le souffle de l’aventure, guidés par leur réflexion et leur instinct* ».

« *Nous sommes très heureux de pouvoir enfin révéler cette production* », déclare Alain Falc, Président Directeur Général de NACON. « *En tant qu’éditeur, nous souhaitons proposer des expériences de jeu toujours plus originales qui sauront séduire le plus grand nombre. Le premier jeu du studio Rogue Factor depuis son acquisition est aussi un de nos projets les plus ambitieux, et nous avons hâte d’en dévoiler davantage dans les prochains mois* ».

Développé sous Unreal Engine 5, *Hell is Us* sera disponible en 2023 sur PC, PlayStation®5 et Xbox Series X|S.

* * *

À propos de NACON

NACON est une société du groupe BIGBEN créée en 2019 afin d'optimiser ses savoir-faire en forte synergie sur le marché du jeu vidéo. En regroupant ses 16 studios de développement, l'édition de jeux vidéo AA, la conception et la distribution de périphériques gaming premium, NACON concentre 20 années d'expertise au service des joueurs. Ce nouveau pôle unifié renforce la position de NACON sur le marché et lui permet d'innover en créant de nouveaux avantages compétitifs uniques. <https://corporate.nacongaming.com/>

A propos de Rogue Factor

Rogue Factor est un studio canadien de développement de jeux vidéo, fondé en 2013 à Montréal. Sa mission est d'offrir des expériences vidéoludiques captivantes, matures et marquantes, destinées à un public passionné et expérimenté en quête de saveurs uniques et complexes. Rogue Factor œuvre aujourd'hui à la production de son prochain titre-phare, *Hell is Us*, une nouvelle IP ambitieuse au design et à l'esthétique hautement distinctifs, qui promet de ne laisser personne indifférent. <https://rogue-factor.com/>

CONTACTS PRESSE :

NACON – Marjorie Roy – mroy@nacon.fr