



 **ADUR : La Disparition - Dossier de presse**

 **ADUR : The Disappearance - Press kit**

 **ADUR : Desagertzea- Prensa dosierra**

 **ADUR : La desaparición - Dossier de prensa**

kabengo.games/adur



Un jeu vidéo narratif et cinématique tout public, ancré dans le patrimoine, la langue et la mythologie du Pays Basque et des Landes.

L'univers D'Adur

Adur : La Disparition est une fable d'aventure qui puise dans le patrimoine, la langue et la mythologie du Pays Basque et des Landes, pensée pour toucher aussi bien les amoureux de l'euskera, en France, en Espagne et dans la diaspora basque du monde entier, que le grand public en quête d'une belle aventure familiale.

Aux origines du jeu :

Tout est parti d'un soir où un petit garçon de six ans, confié à son grand-père, a réalisé l'absence de ses parents — et s'est enfui seul dans la nuit pour les retrouver. Il aurait pu disparaître au sommet d'une côte, si un voisin n'avait pas donné l'alerte. Cette histoire vraie, racontée en riant le lendemain, n'a plus quitté l'esprit de ses créateurs : et si l'enfant avait dépassé cette côte ?

Deux personnages, un lien unique :

Le joueur incarne tour à tour Adur, six ans, et son grand-père Aitatxi, cheminant dans les pas de son petit-fils. Parfois juste derrière lui, parfois sur des chemins séparés. Adur avance par la discrétion et l'observation, guidé par la lumière de son doudou «Bubu» et par de mystérieuses offrandes semées sur son chemin, les «eskaintzak». Tous deux affrontent leurs peurs et leurs regrets sous la forme de silhouettes malveillantes et grotesques, les Beldurak, qu'Aitatxi apaise à l'aide d'une simple pala en bois. Pas de Game Over frustrant : face à l'échec, une pause protectrice plutôt qu'une sanction.



Un patrimoine vivant, qui s'éloigne de la carte postale :

Le jeu explore la réalité historique du Pays Basque et des Landes autant que leur mythologie : la vie pastorale et forestière, la mémoire industrielle, et les figures qui peuplent l'imaginaire local depuis des siècles — Mari, déesse-mère des montagnes ; Sugaar, serpent des tempêtes ; le Tartaro, cyclope des grottes ; Basajaun et Basandere, seigneur et dame sauvages des forêts. Disséminés dans les décors sous forme de carnets et d'objets à découvrir, ces récits s'écartent volontairement de la carte postale, dans le souci constant de rendre hommage à des contes millénaires.

Le projet

Adur : La Disparition est développé par Kabengo! Games, studio indépendant aquitain actuellement en cours de constitution. Le projet attire déjà l'attention de professionnels du secteur et bénéficie du soutien officiel de Reallusion, éditeur international reconnu de création et d'animation de personnages.

La suite reste à écrire: une candidature est en préparation auprès du CNC pour l'aide à la pré-production, des échanges sont en cours avec Epic Games en vue d'un possible soutien, pour donner au studio les moyens de faire vivre l'identité basque et aquitaine auprès du plus grand nombre.



L'équipe : 100% aquitaine

Paul Puaux : Biarrot, motion designer, directeur du projet.

Myriam Gallo : Bordelaise, autrice et lead narrative.

Rémi Lonca : Bayonnais, compositeur

Un quatrième profil, aquitain également, passé par de grands studios internationaux de jeux vidéo (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red), superviseur technique du projet.

Fiche technique

Studio : Kabengo! Games, studio aquitain en cours de constitution (St-Médard-en-Jalles, Gironde)

Genre : Aventure narrative, plateforme cinématique 2.5D

Durée visée : Environ 5 heures

Public : Tout public, expérience familiale

Plateformes : PC (Steam), puis consoles de salon

Doublage : Français et Euskera, sous-titres internationaux

Moteur : Unreal Engine 5

Statut : En pré-production, tranche verticale en cours





Un jeu vidéo narratif et cinématique tout public,
ancré dans le patrimoine, la langue et la mythologie
du Pays Basque et des Landes.

Filet

SAINT-MÉDARD-EN-JALLES (Gironde), 30/09/2026

Le studio de jeu vidéo indépendant Kabengo! Games, basé en Gironde, présente « Adur : La Disparition », jeu d'aventure narratif et cinématique ancré dans le patrimoine, la langue et la mythologie du Pays basque et des Landes.

Le jeu suit en parallèle la fuite nocturne d'un enfant de six ans et la recherche menée par son grand-père, dans une fable sur la transmission doublée en français et en euskera, la langue basque. Développé sous Unreal Engine 5, il est actuellement en pré-production.

Développé sous le moteur Unreal Engine d'Epic Games, «Adur : La Disparition» bénéficie du soutien officiel de Reallusion, éditeur international de création et d'animation de personnages 3D, via son programme de mécénat Pitch & Produce. Une candidature est par ailleurs en préparation auprès du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) pour l'aide à la pré-production, ainsi qu'auprès d'Epic Games.

Le studio Kabengo! Games, actuellement en cours de constitution à Saint-Médard-en-Jalles (Gironde), réunit quatre professionnels originaires du Pays Basque et de Nouvelle-Aquitaine, dont des vétérans de l'industrie internationale du jeu vidéo (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red). Le studio appelle au soutien du public pour donner à ce projet les moyens de faire vivre l'identité basque et aquitaine auprès du plus grand nombre.

Informations : kabengo.games/adur

Contact presse : contact@kabengo.games

médias





ADUR : The Disappearance - Press kit

Mail : contact@kabengo.games
Tél : +33 6 34 07 55 35



A narrative, cinematic video game for all ages,
rooted in the heritage, language and mythology of
the Basque Country and the Landes.

The world of Adur

Adur: The Disappearance is an adventure fable drawing on the heritage, language and mythology of the Basque Country and the Landes, designed to reach lovers of Euskara, the Basque language, in France, in Spain and across the worldwide Basque diaspora, as well as a wider audience looking for a beautiful family adventure.

How it all began:

It all started one evening when a six-year-old boy, left in his grandfather's care, realised his parents weren't there — and ran off alone into the night to find them. He could have vanished over the brow of a hill, had a neighbour not raised the alarm. This true story, laughed about the next day, has never left its creators' minds: what if the boy had made it over that hill?

Two characters, one unique bond:

Players take turns as Adur, aged six, and his grandfather Aitatxi, who follows in his grandson's footsteps — sometimes right behind him, sometimes on separate paths. Adur makes his way through stealth and observation, guided by the light of his cuddly toy 'Bubu' and by mysterious offerings scattered along his path, the 'eskaintzak'. Both face their fears and regrets in the form of menacing, grotesque silhouettes, the Beldurra, which Aitatxi soothes with nothing more than a simple wooden pala. No frustrating Game Over: failure brings a protective pause rather than a penalty.



A living heritage, far from the postcard:

The game explores the historical reality of the Basque Country and the Landes as much as their mythology: pastoral and forest life, industrial memory, and the figures that have populated the local imagination for centuries — Mari, mother goddess of the mountains; Sugaar, the storm serpent; the Tartaro, cyclops of the caves; Basajaun and Basandere, the wild lord and lady of the forests. Scattered through the environments as notebooks and objects to discover, these stories deliberately steer clear of postcard clichés, always seeking to pay tribute to age-old tales.

the project

Adur: The Disappearance is being developed by Kabengo! Games, an independent studio from Aquitaine currently being set up. The project is already attracting attention from industry professionals and has the official support of Reallusion, the renowned international publisher of character creation and animation software.

The rest of the story is still to be written: an application to the CNC (France's national centre for cinema and the moving image) for pre-production funding is being prepared, and talks are under way with Epic Games regarding possible support — giving the studio the means to share Basque and Aquitaine identity with as many people as possible.



the team : 100% aquitaine

Paul Puaux : from Biarritz, motion designer, project director.

Myriam Gallo : from Bordeaux, writer and narrative lead.

Rémi Lonca : from Bayonne, composer.

A fourth member, also from Aquitaine, who has worked at major international video game studios (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red), technical supervisor on the project.

Fact sheet

Studio: Kabengo! Games, Aquitaine studio being set up (Saint-Médard-en-Jalles, Gironde, France)

Genre: Narrative adventure, 2.5D cinematic platformer

Target length: Around 5 hours

Audience: All ages, family experience

Platforms: PC (Steam), followed by home consoles

Voice acting: French and Basque (Euskara), international subtitles

Engine: Unreal Engine 5

Status: In pre-production, vertical slice in progress





ADUR : The Disappearance - Press kit

Mail : contact@kabengo.games
Tél : +33 6 34 07 55 35



A narrative, cinematic video game for all ages,
rooted in the heritage, language and mythology of
the Basque Country and the Landes.

Press release

SAINT-MÉDARD-EN-JALLES (Gironde), 30/09/2026

Independent video game studio Kabengo! Games, based in Gironde, presents 'Adur: The Disappearance', a narrative, cinematic adventure game rooted in the heritage, language and mythology of the Basque Country and the Landes.

The game follows, in parallel, a six-year-old boy's night-time escape and the search led by his grandfather, in a fable about what one generation passes on to the next, voiced in French and in Euskara, the Basque language. Developed in Unreal Engine 5, it is currently in pre-production.

Developed with Epic Games' Unreal Engine, 'Adur: The Disappearance' has the official support of Reallusion, the international publisher of 3D character creation and animation software, through its Pitch & Produce sponsorship programme. Applications for pre-production support are also being prepared with France's Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) and with Epic Games.

Kabengo! Games, currently being set up in Saint-Médard-en-Jalles (Gironde), brings together four professionals from the Basque Country and Nouvelle-Aquitaine, including veterans of the international video game industry (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red). The studio is calling on the public for support, to give this project the means to share Basque and Aquitaine identity with as many people as possible.

More information: kabengo.games/adur

Press contact: contact@kabengo.games

Media Assets





Publiko guztientzako bideojoko narratibo eta zinematikoa, Euskal Herriko eta Landetako ondarean, hizkuntzan eta mitologian errotua.

Adurren unibertsoa

Adur: Desagertzea abentura-alegia bat da, Euskal Herriko eta Landetako ondarea, hizkuntza eta mitologia iturri dituena. Euskararen maitaleak — Frantzian, Espainian eta mundu osoko euskal diasporan — zein familia-abentura eder baten bila dabilen publiko zabala hunkitzeko pentsatua da.

Jokoaren jatorria:

Dena gau batean hasi zen: sei urteko mutiko bat, aitonaren zaintzapean utzia, gurasoak ez zeudela ohartu zen, eta bakarrik ihes egin zuen gauean, haien bila. Aldapa baten gainean desager zitekeen, auzokide batek alarma jo ez balu. Egiazko istorio hau, biharamunean barre artean kontatua, ez zaie inoiz sortzaileei burutik joan: eta haurrak aldapa hura igaro izan balu?



Bi pertsonaia, lotura berezi bat

Jokalariak txandaka gorpuzten ditu Adur, sei urtekoa, eta haren aitona Aitatxi, bilobaren urratsei jarraika doana: batzuetan haren atzetik bertan, bestetan bide bereizietatik. Adurrek isiltasunez eta behaketaz egiten du aurrera, «Bubu» bere pelutxearen argiak eta bidean ereindako «eskaintzak» misteriosuek gidatuta. Biek beren beldurrei eta damuei egiten diete aurre, itzal gaizto eta groteskoen itxuran: Beldurrak dira, eta Aitatxik egurrezko pala soil batekin baretzen ditu. Ez dago Game Over etsigarririk: porrotaren aurrean, babes-geldialdi bat, zigorraren ordez.

Ondare bizia, postaletik urrun

Jokoak Euskal Herriko eta Landetako errealitate historikoa arakatzen du, mitologia bezainbeste: artzain- eta baso-bizimodua, industria-memoria, eta mendeetan zehar bertako irudimena bete duten irudiak — Mari, mendietako ama-jainkosa; Sugaar, ekaitzen sugea; Tartaro, kobazuloetako ziklopea; Basajaun eta Basandere, basoetako jaun eta andre basatiak—. Dekoratuetan barrena sakabanatuta, aurkitzeko koaderno eta objektu gisa, kontakizun hauek nahita urruntzen dira postaleko iruditik, milaka urteko ipuinei omenaldia egiteko ardura etengabearekin.

Proiektua

Adur: Desagertzea Kabengo! Games-ek garatzen du, gaur egun eratze bidean den Akitaniako estudio independenteak. Proiektuak sektoreko profesionalen arreta erakartzen du dagoeneko, eta Reallusionen babes ofiziala du, pertsonaiak sortu eta animatzeko nazioarteko software-argitaratzaile ospetsuarena.



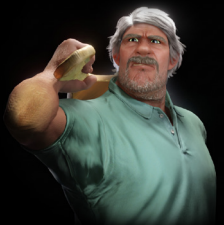
Gainerakoa idazteke dago oraindik: CNCri (Frantziako Zinemaren eta Irudi Animatuaren Zentro Nazionala) aurreproduktzioarako laguntza eskatzeko hautagaitza prestatzen ari da, eta Epic Games-ekin elkarriketak abian dira balizko babes bati begira, estudioari euskal eta akitaniar nortasuna ahalik eta jende gehienaren artean bizirik mantentzeko baliabideak emateko.

Taldea: % 100 akitaniarra

- Paul Puaux:** biarritzarra, motion designerra, proiektuaren zuzendaria.
- Myriam Gallo:** bordelekoa, idazlea eta narratiba-arduraduna.
- Rémi Lonca:** baionarra, konpositorea.
- Laugarren kide bat, hura ere akitaniarra, nazioarteko bideojoko-estudio handietan aritua (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red), proiektuaren gainbegirale teknikoa.

Fitxa teknikoa

- Estudioa: Kabengo! Games, eratze bidean den Akitaniako estudioa (Saint-Médard-en-Jalles, Gironde)
- Generoa: Abentura narratiboa, 2.5D plataforma-joko zinematikoa
- Aurreikusitako iraupena: 5 ordu inguru
- Publikoa: Publiko guztientzat, familia-esperientzia
- Plataformak: PC (Steam), ondoren etxeko kontsolak
- Bikoizketa: Frantsesa eta euskara, nazioarteko azpitoluak
- Motorra: Unreal Engine 5
- Egoera: Aurreproduktzioan, vertical slice-a garatzen





Publiko guztientzako bideojoko narratibo eta zinematikoa, Euskal Herriko eta Landetako ondarean, hizkuntzan eta mitologian errotua.

Prentsa-oharra

SAINT-MÉDARD-EN-JALLES (Gironde), 30/09/2026

Girondan kokatutako Kabengo! Games bideojoko-estudio independenteak «Adur: Desagertzea» aurkezten du, Euskal Herriko eta Landetako ondarean, hizkuntzan eta mitologian errotutako abentura-joko narratibo eta zinematikoa.

Jokoak aldi berean jarraitzen ditu sei urteko haur baten gaueko ihesa eta haren aitonak egindako bilaketa, belaunaldien arteko transmisioari buruzko alegia batean, frantsesez eta euskaraz bikoiztua. Unreal Engine 5-ekin garatua, aurreprodukzioan dago gaur egun.

Epic Games-en Unreal Engine motorrarekin garatua, «Adur: Desagertzea» jokoak Reallusionen babes ofiziala du —3D pertsonaiak sortu eta animatzeko nazioarteko software-argitaratzailea—, haren Pitch & Produce mezenasgo-programaren bidez. Gainera, aurreprodukzioarako laguntza eskatzeko hautagaitzak prestatzen ari dira Frantziako Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) erakundearen aurrean, baita Epic Games-en aurrean ere.

Kabengo! Games estudioak, gaur egun Saint-Médard-en-Jallesen (Gironde) eratze bidean denak, Euskal Herriko eta Akitania Berriko lau profesional biltzen ditu, horien artean bideojokoaren nazioarteko industriako beteranoak (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red). Estudioak publikoaren laguntza eskatzen du, proiektu honi euskal eta akitaniar nortasuna ahalik eta jende gehienaren artean bizirik mantentzeko baliabideak emateko.

Informazioa: kabengo.games/adur

Prentsa-harremanak: contact@kabengo.games

Hedabideentzako materiala





Un videojuego narrativo y cinemático para todos los públicos, arraigado en el patrimonio, la lengua y la mitología del País Vasco y de las Landas.

EL universo de Adur

Adur: La desaparición es una fábula de aventuras que bebe del patrimonio, la lengua y la mitología del País Vasco y de las Landas, pensada para llegar tanto a los amantes del euskera —en Francia, en España y en la diáspora vasca de todo el mundo— como al gran público que busca una bonita aventura en familia.

Los orígenes del juego:

Todo empezó una noche en la que un niño de seis años, al cuidado de su abuelo, se dio cuenta de que sus padres no estaban y se escapó solo en plena noche para ir a buscarlos. Podría haber desaparecido en lo alto de una cueva si un vecino no hubiera dado la voz de alarma. Esta historia real, contada entre risas al día siguiente, nunca ha abandonado la mente de sus creadores: ¿y si el niño hubiera llegado más allá de esa cueva?



Dos personajes, un vínculo único:

El jugador encarna alternativamente a Adur, de seis años, y a su abuelo Aitatxi, que sigue los pasos de su nieto: a veces justo detrás de él, a veces por caminos separados. Adur avanza con sigilo y observación, guiado por la luz de su peluche «Bubu» y por misteriosas ofrendas sembradas a lo largo de su camino, las «eskaintzak». Ambos se enfrentan a sus miedos y remordimientos en forma de siluetas malévolas y grotescas, los Beldurak, que Aitatxi apacigua con una simple pala de madera. Nada de frustrantes Game Over: ante el fracaso, una pausa protectora en lugar de un castigo.

Un patrimonio vivo, lejos de la postal :

El juego explora la realidad histórica del País Vasco y de las Landas tanto como su mitología: la vida pastoril y forestal, la memoria industrial y las figuras que pueblan el imaginario local desde hace siglos —Mari, diosa madre de las montañas; Sugaar, serpiente de las tormentas; el Tartaro, cíclope de las cuevas; Basajaun y Basandere, señor y señora salvajes de los bosques—. Repartidos por los escenarios en forma de cuadernos y objetos por descubrir, estos relatos se alejan deliberadamente de la postal, con el constante afán de rendir homenaje a cuentos milenarios.

EL proyecto

Adur: La desaparición está desarrollado por Kabengo! Games, estudio independiente aquitano actualmente en proceso de constitución. El proyecto ya atrae la atención de profesionales del sector y cuenta con el apoyo oficial de Reallusion, reconocida empresa internacional de software de creación y animación de personajes.

Lo que viene aún está por escribir: se está preparando una solicitud al CNC (Centro Nacional del Cine y de la Imagen Animada de Francia) para la ayuda a la preproducción, y hay conversaciones en curso con Epic Games con vistas a un posible apoyo, para dar al estudio los medios de hacer vivir la identidad vasca y aquitana ante el mayor número de personas posible.



EL equipo: 100 % aquitano

Paul Puaux: de Biarritz, motion designer, director del proyecto.

Myriam Gallo: de Burdeos, autora y responsable narrativa.

Rémi Lonca: de Bayona, compositor.

Un cuarto perfil, también aquitano, con trayectoria en grandes estudios internacionales de videojuegos (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red), supervisor técnico del proyecto.

Ficha técnica

Estudio: Kabengo! Games, estudio aquitano en proceso de constitución (Saint-Médard-en-Jalles, Gironde, Francia)

Género: Aventura narrativa, plataformas cinemático en 2.5D

Duración prevista: Unas 5 horas

Público: Todos los públicos, experiencia familiar

Plataformas: PC (Steam) y, después, consolas de sobremesa

Doblaje: Francés y euskera, subtítulos internacionales

Motor: Unreal Engine 5

Estado: En preproducción, vertical slice en curso





Un videojuego narrativo y cinemático para todos los públicos, arraigado en el patrimonio, la lengua y la mitología del País Vasco y de las Landas.

Nota de prensa

SAINT-MÉDARD-EN-JALLES (Gironde, Francia), 30/09/2026

El estudio independiente de videojuegos Kabengo! Games, con sede en la Gironde, presenta «Adur: La desaparición», un juego de aventura narrativo y cinemático arraigado en el patrimonio, la lengua y la mitología del País Vasco y de las Landas.

El juego sigue en paralelo la huida nocturna de un niño de seis años y la búsqueda emprendida por su abuelo, en una fábula sobre la transmisión, doblada al francés y al euskera, la lengua vasca. Desarrollado con Unreal Engine 5, se encuentra actualmente en preproducción.

Desarrollado con el motor Unreal Engine de Epic Games, «Adur: La desaparición» cuenta con el apoyo oficial de Reallusion, empresa internacional de software de creación y animación de personajes 3D, a través de su programa de patrocinio Pitch & Produce. Además, se está preparando una solicitud de ayuda a la preproducción ante el Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) de Francia, así como ante Epic Games.

El estudio Kabengo! Games, actualmente en proceso de constitución en Saint-Médard-en-Jalles (Gironde), reúne a cuatro profesionales originarios del País Vasco y de Nueva Aquitania, entre ellos veteranos de la industria internacional del videojuego (Sega, Ubisoft, CD Projekt Red). El estudio pide el apoyo del público para dar a este proyecto los medios de hacer vivir la identidad vasca y aquitana ante el mayor número de personas posible.

Información: kabengo.games/adur

Contacto de prensa: contact@kabengo.games

Recursos para medios

