



# A **BLIND** LEGEND

DOSSIER DE PRESSE

OCTOBRE 2015





**DANS *A BLIND LEGEND* VOS YEUX NE VOUS SERONT D'AUCUN SECOURS  
ALORS FERMEZ-LES, AIGUISEZ VOS OREILLES ET VOTRE LAME  
ET LANCEZ-VOUS DANS UN VOYAGE INITIATIQUE, EPIQUE ET PERILLEUX**



## SOMMAIRE

- 05 – Communiqué de presse
- 06 – *A Blind Legend* : une épopée chevaleresque
- 07 – Un vrai jeu d'action et d'aventure qui mise sur l'innovation
  - 07 – Le *game design*
  - 07 – Le *gameplay*
  - 09 – La technologie binaurale : l'innovation au cœur du jeu
- 10 – Un vrai jeu adapté à tous
  - 11 – L'aventure du *crowdfunding*
  - 11 – L'équipe de production : des professionnels du son et du jeu vidéo
- 13 – Ils soutiennent *A Blind Legend*
  - 13 – Une coproduction avec France Culture
  - 13 – Des partenaires essentiels
- 14 – L'équipe de DOWiNO

### Contacts presse

#### Agence Géraldine Musnier

Mathilde Virat – [mathilde@agencegeraldinemusnier.com](mailto:mathilde@agencegeraldinemusnier.com) – 04 78 91 06 07

#### France Culture

Claude-Agnès Marcel – [claud-agnes.marcel@radiofrance.com](mailto:claud-agnes.marcel@radiofrance.com) – 01 56 40 21 40

### Contacts presse 2.0

#### Agence Chanas

Caroline Cassino – [caroline@chananas.com](mailto:caroline@chananas.com) – 06 64 67 43 98

Sarah Heck – [sarah@chananas.com](mailto:sarah@chananas.com) – 06 08 92 58 52



A **BLIND** LEGEND



Paris, le 6 octobre 2015

## **A vos casques audio ! DOWiNO lance *A Blind Legend***

**Un peu plus d'un an après sa campagne de *crowdfunding* sur Ulule, le studio de création de *serious games* et d'applications mobiles lyonnais DOWiNO révèle au public *A Blind Legend*, le premier jeu d'action-aventure sur mobile sans images, où l'ouïe remplace les yeux grâce à la technologie du son 3D binaural.**

Transportés dans une aventure chevaleresque inspirée de l'époque médiévale, les joueurs ne pourront compter que sur leurs oreilles pour mener à bien leur quête. Tout en contrôlant leur héros en utilisant leur smartphone ou leur tablette comme joystick, ils évoluent dans **un univers sonore en trois dimensions**, rendu possible par l'intégration de la technologie binaurale, encore à ses premiers frémissements dans l'univers du jeu vidéo.

Conçu par une équipe de professionnels du son et du jeu vidéo, *A Blind Legend* ouvre la voie à une expérience de jeu complètement **immersif et unique** qui s'adresse non seulement aux **personnes déficientes visuelles**, mais aussi à toutes celles qui souhaitent vivre une expérience sensorielle inédite par le biais d'un jeu vidéo innovant.

Réalisé en co-production avec France Culture, une chaîne de Radio France experte en son binaural, ce projet a bénéficié du soutien de plus de 1 000 contributeurs lors d'**une campagne de *crowdfunding*** menée sur [Ulule](#) l'année dernière. Déterminante, cette campagne a permis de fédérer une forte communauté autour du projet, pour aboutir à une véritable production collaborative.

Le projet est également soutenu par le Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC), la région Rhône-Alpes et Humanis-CCAH, et accompagné par des associations telles que la Fédération des Aveugles de France, l'Association Valentin Haüy et Point de vue sur la Ville.

## ***A BLIND LEGEND : UNE EPOPEE CHEVALERESQUE***

*Le joueur incarne Edward Blake, le célèbre chevalier aveugle. Guidé par sa fille Louise, il part sauver sa femme, Dame Caroline, enlevée par Thork, le roi fou de High Castle. Pendant son voyage, épique et périlleux, il devra trouver sa route, braver les pièges et les embûches et affronter de nombreux ennemis de l'armée de Thork.*

*A Blind Legend est une aventure chevaleresque, ancrée dans un univers familier, d'inspiration médiévale légèrement teintée de fantastique, d'après les légendes du Roi Arthur et de ses chevaliers, et la littérature du Moyen-Âge.*

*Le récit prend donc la forme d'un voyage au cours duquel le héros va traverser des lieux et des paysages variés, et rencontrer des personnages qui l'aideront ou feront obstacles à sa quête.*



### **Les personnages principaux**

#### **Edward Blake**

C'est le personnage incarné par le joueur, une légende vivante qui a connu nombre de batailles. Personne ne sait réellement comment Blake a perdu la vue. Il n'en demeure pas moins une force de la nature, fine lame, rapide et redoutable. Peu bavard, il nourrit pour sa femme et sa fille un amour absolu. Souvent rugueux avec cette dernière, il reste un père attentif et protecteur.

Blake n'est pas non plus un surhomme : durant ce voyage il aura parfois peur, il doutera mais parviendra à se surpasser.

#### **Louise**

Agée de 10 ans, Louise est la fille de Blake et Dame Caroline. Vive et espiègle, elle part à l'aventure avec son père et sera son plus précieux soutien, veillant sur lui tout autant qu'il veille sur elle. Courageuse, elle n'en reste pas moins une petite fille impressionnable, craignant de ne pas être à la hauteur de son père et à qui sa mère manque terriblement. Louise est le compagnon d'aventure du joueur.

#### **Thork**

Terrorisant les habitants du royaume qu'il tient sous sa coupe (et qui d'ailleurs aideront parfois Blake et Louise), il règne d'une main de fer par la force et la violence. Thork est bien humain mais sa force colossale, ses nombreux méfaits et sa cruauté, font que des légendes parcourent le pays à son sujet.

## UN VRAI JEU D'ACTION ET D'AVENTURE QUI MISE SUR L'INNOVATION



### Le *game design*

Le *game design* du jeu est composé de trois éléments :

- des phases d'exploration libre dans lesquelles le joueur peut se déplacer à sa guise ;
- des phases de combat ;
- des cinématiques sonores et dialoguées au cours desquelles le joueur n'est pas acteur.

Le jeu est composé de cinq niveaux. A travers chacun de ces niveaux, le joueur traversera des univers sonores en trois dimensions, aussi riches que variés tels que :

- Le hameau médiéval ;
- La forêt sifflante ;
- Le village des pêcheurs ;
- Les montagnes de glace ;
- La plaine craquelée ;
- Le port de la Citadelle ;
- La basse-ville et les toits ;
- Le Donjon (geôles, salle des gardes et salle du boss).



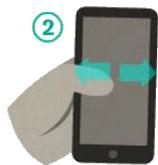
### Le *gameplay*

*A Blind Legend* est un jeu d'aventure et d'action, avec des combats épiques comme ceux que l'on peut avoir dans un jeu de type *hack and slash* soit « taillader et trancher ». Le *gameplay* a été conçu de façon simple pour permettre une prise en main rapide et intuitive pour tout type de public.

Les mouvements et gestes du héros sont contrôlés par des gestes tactiles multi-points avec les doigts (*Multi-Touch Gestures*) sur l'écran du smartphone utilisé alors comme un joystick (voir ci-après).



**AVANCEZ  
OU RÉCULEZ !**



**TOURNEZ  
À GAUCHE OU À DROITE !**

## Déplacements

Pour se déplacer, il suffit de laisser un doigt sur l'écran et de le glisser légèrement vers la direction voulue.



**FRAPPEZ  
ET PLACEZ DES COMBOS !**

## Attaque

Un geste rapide d'un doigt (balayage) d'un point A à un point B permet de donner un coup d'épée dans la direction voulue.



**PAREZ  
OU ESQUIVEZ !**

## Défense

Pincer l'écran pour se protéger.



**REPOUSSEZ  
VOS ENNEMIS !**

## Contre-Attaque et combos

Ecarter les doigts rapidement pour repousser une attaque. Il est alors possible d'effectuer des combos en touchant l'ennemi, déstabilisé, plusieurs fois.



**AOUCH !  
PRENEZ DES COUPS !**

## Prendre des coups

Le smartphone signale qu'un coup vient d'être reçu en vibrant légèrement. Attention à ne pas trop en prendre !

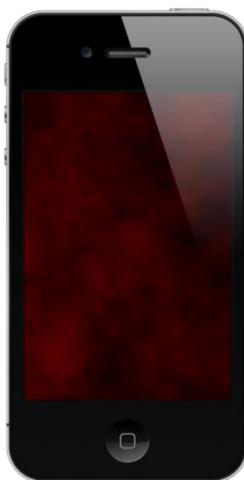
Bien que le jeu ne repose que sur le son pour la narration et les actions, un feedback visuel apparait sur l'écran du mobile du joueur.

Il ne s'agit pas d'une représentation visuelle de l'environnement sonore mais d'une image graphique, abstraite, qui se comporte comme un nuage de particules dont l'apparence évolue lentement et continuellement. Ce feedback visuel est complété par les vibrations du téléphone et par des « traces » des *gestures* sur l'écran.

Une option du menu permet de désactiver cette fonctionnalité et ainsi de jouer complètement dans le noir !



État normal



**Flash rouge** et vibration lorsqu'on reçoit un coup !



*Gestures* (ici un coup d'épée)



## La technologie du son binaural : l'innovation au cœur du jeu

Pour que le jeu soit le plus réaliste possible, l'univers sonore a été recréé en trois dimensions dans lequel le joueur pourra évoluer, se repérer et se diriger uniquement grâce aux sons restitués par la technologie innovante du son binaural.

La technologie binaurale va permettre de restituer les variations d'intensité liées à la distance, le décalage temporel entre la perception du son par les deux oreilles (gauche ou droite), et les variations spectrales permettant de déterminer la localisation du son entendu (devant, derrière, en haut...).

C'est l'ensemble de ces différents paramètres qui va donner la possibilité à l'auditeur de situer et de localiser chaque élément sonore dans l'espace tridimensionnel et rend possible la sensation d'immersion presque parfaite dans un paysage sonore en trois dimensions.



nouvOson

Pour en savoir plus

<http://nouvoson.radiofrance.fr/>

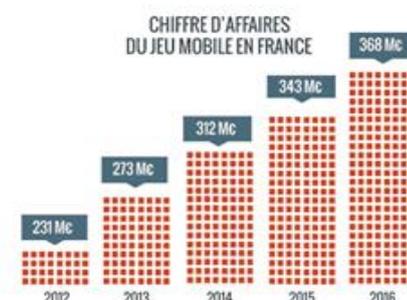
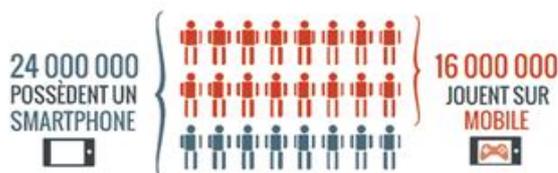


« *The Virtual Barbershop* » est l'une des démonstrations de spatialisation sonore les plus impressionnantes à ce jour.

## UN VRAI JEU ADAPTE A TOUS

Le jeu vidéo est devenu **le premier bien culturel au monde**, dépassant les livres, le cinéma, le théâtre, et la télévision. Les supports mobiles ont notamment permis d'en démocratiser l'usage. Cependant, le jeu vidéo ne reste pas accessible à tous, partout et tout le temps.

En France, **1,7 million de personnes souffrent d'une déficience visuelle** dont 207 000 malvoyants profonds ou aveugles complets. Moins de 1 % des déficients visuels (8 000 personnes environ) se servent d'interfaces d'ordinateurs (reconnaissance vocale, écran tactile, synthèse vocale) mais 24 000 personnes supplémentaires expriment un besoin dans ce domaine\*. A l'heure actuelle, il existe encore **peu de jeux accessibles aux personnes malvoyantes**, et plus particulièrement dans la catégorie *hack and slash* ou FPS (*first-person shooter* ou jeu de tir à la première personne).



Source : eCap Partner & AFJV – janvier 2014



DOWiNO a reçu le prix OCIRP 2014 qui récompense les actions innovantes menées par des acteurs économiques au profit d'une meilleure insertion sociale des personnes en situation de handicap.

C'est à partir de ce constat qu'est né **A Blind Legend**.

Grâce à son scénario étudié et son *game design* adapté, conçus par une équipe de professionnels du son et du jeu vidéo, ce jeu totalement accessible aux personnes déficientes visuelles, s'adresse aussi à toutes les personnes souhaitant vivre une expérience sensorielle immersive et inédite par le biais d'un jeu vidéo innovant. Il permet ainsi, en se mettant dans la peau du personnage, une sensibilisation du grand public à ce type de handicap.

\* Source : <http://www.webaccessibilite.fr/les-chiffres-du-handicap-en-France-2009-08-17.php#vis>



## L'aventure du crowdfunding

En complément de fonds propres et de subventions, ce projet a été financé en partie grâce à une **campagne de crowdfunding** (financement participatif) sur la plateforme [Ulule](#) en mai 2014.

Véritable enjeu autour de ce projet, cette première phase de financement a permis de fédérer une communauté de plus de 1 000 personnes, entreprises et associations sensibles à une approche du jeu sans image, permettant une véritable création collaborative et de développer un lien direct avec l'utilisateur final (bêta-tests, participation à l'écriture du scénario, enregistrement de certaines voix en studio etc...).

Avec *A Blind Legend*, DOWiNO est un des premiers studios de *serious games* à tenter de mobiliser le grand public par le *crowdfunding*.



**Le jeu est disponible gratuitement et sans aucune publicité**

**Free to play**  
(Gratuit avec option d'achat)



## L'équipe de production : des professionnels du son et du jeu vidéo

Nordine Ghachi (réalisateur du jeu), Jérôme Cattenot (directeur artistique) et Pierre-Alain Gagne (producteur), tous trois cofondateurs de DOWiNO, ont monté et piloté pour ce projet une équipe de professionnels aux talents complémentaires.

- **Magali Pouzol (scénariste)** : Passionnée par le cinéma et la télévision, Magali Pouzol intègre en 2008 le Conservatoire Européen d'Ecriture Audiovisuelle. Férue d'animation, elle est lectrice et scénariste sur diverses séries jeunesse pour **Tfou** ou **Piwi**, et développe également divers longs et courts-métrages.
- **Alexandre Rocca (consultant technique et artistique sonore)** : spécialiste de la spatialisation du son en 3D et du son binaural, Alexandre Rocca met en place des scénographies événementielles autour de ces sujets et des arts numériques avec le studio **CreArtCom**.

- **Bruno Guéraçague - TABASKKO (Sound designer)** : Bruno Guéraçague est monteur son, sound designer et mixeur depuis une vingtaine d'années. Après 10 ans passés à faire les bandes sons de jeux vidéo AAA (**Outcast, Amerzone, Syberia...**), il se spécialise dans l'animation, la télévision, films en ligne ou institutionnels.
- **Studio Miroslav Pilon (sound design)** : studio Lyonnais de post-production audio, le studio Miroslav Pilon met son expertise du son au service de l'image que ce soit pour le cinéma, la TV ou le jeu vidéo.
- **Da Viking Code** (développement interactif et jeux vidéo) : diplômé des Gobelins, **Aymeric Lamboley** a fondé le studio **Da Viking Code**, et a été rejoint par **Thomas Lefevre**. Ils sont spécialisés dans le développement cross platform au sens large du terme (Mobile, Web & Desktop).
- **Marc Dutriez - Ampoule Production (Game designer / Level designer)** : Marc Dutriez travaille depuis 1999 dans les domaines du jeu vidéo et de l'animation. Il a travaillé sur plus de 15 jeux (dont **Alice au Pays des Merveilles, Spyro, How to train your Dragon, Asterix aux JO...**) en tant qu'animateur 3D, modéleur 3D, puis directeur artistique, game designer, consultant game design, techartist et, enfin, réalisateur / producer / creative director.
- **Christophe Roth (Level designer)** : après une formation à l'école spécialisée en jeu vidéo **ARIES**, Christophe exerce dorénavant le métier de game designer / level designer en indépendant.
- **La direction du numérique de Radio France** : cette direction, depuis la création du site **nouvOson** début 2013, met l'accent sur l'innovation sonore et les nouvelles formes de narration en son 3D, avec l'équipe d'experts d'**Hervé Déjardin**.
- **Le département fiction de France Culture** : France Culture produit et diffuse 7 heures de fiction par semaine. Ces fictions se présentent comme des pièces ou des films radiophoniques de différents formats (feuilletons et unitaires de 60mn). Chaque fiction est élaborée à partir d'un texte - inédit ou adaptation - et elle est confiée à un réalisateur qui choisit ses acteurs et les dirige. Des musiciens sont souvent associés dans le cadre de commandes de musiques originales destinées à la réalisation. Les Fictions sur France Culture abordent tous les genres : polar, aventure, science-fiction, chefs-d'œuvre de la littérature, adaptations de BD, théâtre, littérature, poésie, textes pour la jeunesse. Certaines de nos productions sont enregistrées en public en coproduction avec les orchestres de Radio France (comme les Concerts Fictions).

## ILS SOUTIENNENT *A BLIND LEGEND*



Une coproduction avec France Culture

Le jeu vidéo est un nouveau terrain d'expression et d'innovation pour le son 3D produit par Radio France et France Culture.

France Culture, la chaîne de tous les savoirs et de la création, apporte tout son savoir-faire grâce au travail du réalisateur Baptiste Guiton. Pour le compte du département Fictions de France Culture, il a supervisé le casting et la direction des acteurs de la version française du jeu. La production en son 3D des cinématiques de *A Blind Legend* est assurée par Cécile Quéguiner de la Direction du Numérique avec l'équipe des experts du son multicanal de Radio France réunis autour d'Hervé Déjardin.

Dès le 6 octobre, profitez de cette expérience sans précédent en téléchargeant le premier niveau de jeu de *A Blind Legend* pour Mac et PC sur [www.franceculture.fr](http://www.franceculture.fr)

### Des soutiens essentiels

Le projet est également soutenu par le Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC), la région Rhône-Alpes et Humanis-CCAH, et accompagné par des associations telles que la Fédération des Aveugles de France, l'Association Valentin Haüy et Point de vue sur la Ville. Les membres de ces associations ont pu tester le jeu et apporter leur aide tout au long de sa production.



## L'ÉQUIPE DE DOWiNO

Studio de création lyonnais, DOWiNO conçoit des *serious games*, applications mobiles et films d'animation didactiques pour le compte d'organisations publiques et privées afin de sensibiliser, éduquer et former à des problématiques de développement durable, de responsabilité sociale, de santé publique et de solidarité.

Organisé sous forme de SCOP (Société Coopérative et Participative), DOWiNO adhère aux valeurs de l'économie sociale et solidaire : allier performance économique et responsabilité sociale, via un mode de gestion démocratique et participatif. C'est également sur ces principes que la société a orienté son activité vers des thématiques au cœur des enjeux sociaux et de l'intérêt général telles que la santé, l'éducation, l'environnement ou la citoyenneté.



**Nordine Ghachi (co-fondateur/directeur technique et créatif) :** *gamer*, programmeur et game designer depuis l'adolescence, puis diplômé notamment d'un Master Édition Numérique, il compte 11 ans d'expérience dans le jeu vidéo et le *serious game* aussi bien en conception qu'en supervision. Avant de fonder DOWiNO, il a travaillé pour des grands comptes tels que la Sécurité Routière, M6 Web, la DIRECCTE, INTERFORA-IFAIP, le SYNTEC, Arrow ECS...

**Jérôme Cattenot (co-fondateur/directeur artistique) :** diplômé entre autres de l'Ecole Européenne du Film d'Animation de La Poudrière, il a acquis avant de créer DOWiNO 11 ans d'expérience professionnelle dans le film d'animation et le jeu vidéo, en tant que réalisateur et directeur de production. Il a travaillé avec des grands comptes tels que le Ministère de la Santé, TNT (Cellule Handicap), Disney Interactive, TF1, Canal+, Arte, LEGO, l'INPES, Folimage... Il a également été professeur d'animation, de storyboard et a dirigé des ateliers pédagogiques en milieu scolaire et carcéral.

**Pierre-Alain Gagne (co-fondateur/gérant) :** Diplômé de l'IESEG (Ecole de Commerce), avant de créer DOWiNO, il a travaillé 9 ans dans le marketing et la communication des biens de grande consommation, aussi bien pour le compte de PME que de grandes multinationales.

[www.dowino.com](http://www.dowino.com)

# A **BLIND** LEGEND



[www.ablindlegend.com](http://www.ablindlegend.com)



# A **BLIND** LEGEND



## Contacts presse

### Agence Géraldine Musnier

Mathilde Virat – [mathilde@agencegeraldinemusnier.com](mailto:mathilde@agencegeraldinemusnier.com) – 04 78 91 06 07

### France Culture

Claude-Agnès Marcel – [claud-agnes.marcel@radiofrance.com](mailto:claud-agnes.marcel@radiofrance.com) – 01 56 40 21 40

## Contacts presse 2.0

### Agence Chanas

Caroline Cassino – [caroline@chananas.com](mailto:caroline@chananas.com) – 06 64 67 43 98

Sarah Heck – [sarah@chananas.com](mailto:sarah@chananas.com) – 06 08 92 58 52

