**Montpellier : Dragonslash, un nouveau studio de jeux vidéo à la sauce ninja**

Montpellier est depuis longtemps un terreau du jeu vidéo en France. Avec Ubisoft, installé ici depuis le début des années 1990, la capitale héraultaise a vu naître *Rayman* ou les*Lapins crétins*. Dans son sillage, porté par un écosystème dynamique, des tas de studios indépendants se sont lancés dans l’aventure, avec plus ou moins de succès.

**>> A lire aussi : Montpellier : «Is it love ?», une histoire d'amour interactive sur mobiles et tablettes**

Parmi eux, 1492 Studio, créateur de la simulation romantique *Is it love ?*, Feerik Games, concepteur de la série *OhMyDollz*, Scimob, roi des jeux de mathématiques *94* ou plus récemment Digixart, qui a lancé le musical *Lost in harmony*. Des jeux qui connaissent tous un immense succès sur smartphones et tablettes.

## « J’ai eu envie de concevoir mes propres jeux »

Un nouveau studio vient de voir le jour à Montpellier : Dragonslash. Autour de huit artistes, dont une partie a travaillé chez Ankama sur la série animée *Wakfu*, et d’autres sur le jeu *Eredan* (Feerik Games), le studio compte dans ses rangs Joël Vicente, un auteur et réalisateur, passionné depuis son enfance par la culture japonaise, qui a longtemps collaboré avec Publicis, avant de se lancer dans cette nouvelle aventure.

**>> A lire aussi : VIDÉO. Montpellier : L'un des créateurs des «Lapins crétins» lance «Lost in harmony» avec Wyclef Jean**

« Chez Publicis, j’étais chef de projet digital, et au cours de cette aventure, j’ai eu l’occasion de toucher au domaine du jeu, qui a toujours été une grande passion, explique Joël Vicente. J’ai eu envie de pouvoir concevoir mes propres jeux de A à Z, écrire mes propres histoires. J’ai contacté des artistes indépendants. Et on a lancé Dragonslash. »

## 28 mini-jeux

C’est Joël Vicente qui a imaginé pour Dragonslash l’univers de *Reign of the ninja : Tournament of the young masters*, le premier jeu en cours de création par le studio. Le soft, qui sera disponible en 2017 sur Apple Store, Windows Store et Google Play mélange action, adresse et réflexion, à travers 28 mini-jeux.

Le joueur est transporté dans un Japon d’antan : à l’occasion de son 60e anniversaire, l’Empereur, Hiroshi Ota, offre à son peuple un tournoi ninja. Pour célébrer cet événement, il demande aux chefs des villages de choisir le meilleur ninja parmi les enfants âgés de 11 à 16 ans. Le jeu proposera d’incarner l’un des sept jeunes shinobis.

## Chaque ninja aura des aptitudes différentes

« Chaque ninja a des aptitudes, des armes et des techniques différentes, reprend le créateur du jeu. Au cours de chaque épreuve, le joueur sera jugé par sa rapidité, sa précision ou sa technique. L’objectif, c’est de faire de meilleurs scores que l’adversaire, pour remporter les 100.000 pièces d’or promises au vainqueur par l’Empereur. »

Dans la première version du soft,*Reign of the ninja* proposera de jouer seul face à l’ordinateur, ou à deux sur le même appareil chacun son tour. Le studio prévoit également une mise à jour, qui devrait permettre de jouer jusqu’à sept.

## Bientôt une version consoles ?

« *Reign of the ninja* a été pensé comme un véritable univers, reprend Joël Vicente. Nous réfléchissons à lancer une bande dessinée, avec des connections directes avec le jeu, mais aussi, sur le long terme, une série animée, des jeux de société ou des figurines. »

Si le premier jeu de Dragonslash sortira d’abord sur smartphones et tablettes, le studio lorgne déjà sur des adaptations PC, PlayStation 4 et Xbox One.