ZOMBITS

Ils créent des zombies.
Puis ils jouent face à eux.



La remorque est une ambition à terme

Quelques règles. Des créatures qui s'animent. Et le plaisir de reconnaître, dans la partie, ce que l'on vient d'inventer ensemble.

CRÉER

Des blocs illustrés pour donner vie à ses idées.

OBSERVER

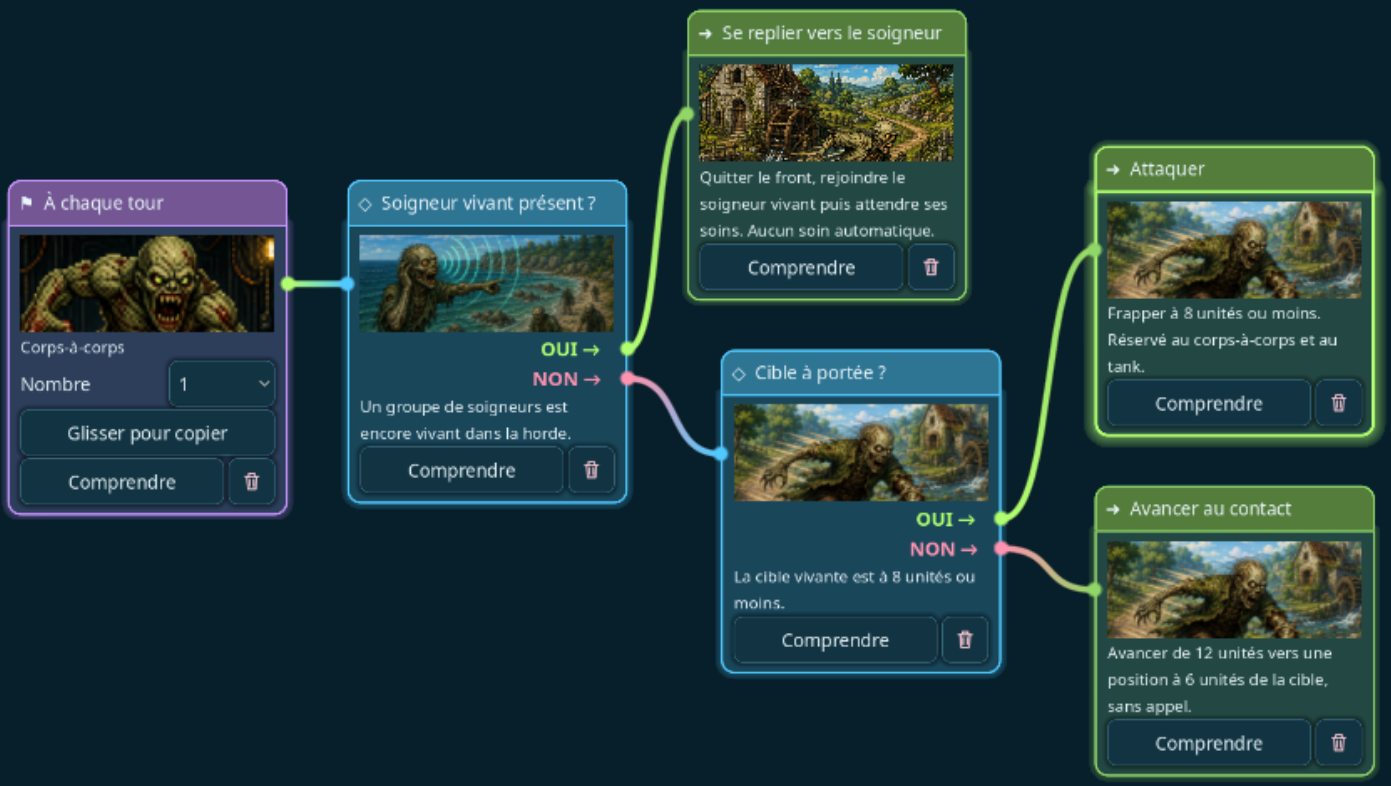
Se surprendre de ce que quelques règles font naître.

JOUER ENSEMBLE

S'entraider, réagir ensemble, partager la même aventure.

On assemble des images.
On écrit un comportement.

Et si mon zombie évitait le danger? Le joueur relie quelques blocs illustrés, essaie puis regarde. Son idée devient un comportement qu'il pourra reconnaître en jeu.



Puis il observe à nouveau : la situation a peut-être changé.

> ### Pouvoir essayer. Et oser recommencer.
>
> Le joueur peut faire évoluer sa création. Nous voulons lui donner envie de chercher et confiance dans ses idées. Le code devient un geste de création.

Schéma de présentation recomposé avec les illustrations des blocs du projet.

Une règle devient un geste.
La multitude devient une scène.



01 / LES RÈGLES SE RENCONTRENT

Voir apparaître un collectif

Se déplacer, appeler, rejoindre, éviter… Lorsque les entités se multiplient, leurs décisions se croisent. On observe une dynamique de groupe que les joueurs n’avaient pas anticipé.



02 / LE CODE DEVIENT VISIBLE

Une chorégraphie en pixel art

Le pixel art donne un visage aux idées. Les mouvements dessinent une scène que l’on analyse ensemble.



03 / LES CRÉATEURS ENTRENT EN JEU

Retrouver ses créations

Manettes en main, les joueurs affrontent leurs zombies. Ils reconnaissent une réaction qu’ils ont imaginée. Il faut maintenant s’entraider pour s’en sortir : leurs choix deviennent une aventure commune.

Illustrations du projet · Cette page présente le parcours, pas des captures de partie.

Derrière ce projet de zombies, il y a trois personnes

Le projet est né des souvenirs de Pascal: les LAN parties entre amis, les machines à comprendre, les problèmes à résoudre ensemble. Nous voulons retrouver ce plaisir de fabriquer autant que de jouer.

PASCAL

Imaginer & dessiner

Il porte l'idée de départ et dessine l'univers qui lui donne vie.

LUCIE

Développer & transmettre

Elle développe le jeu et apporte son expérience des défis de code avec les enfants.

SONIA

Relier & coordonner

Elle aide à se comprendre, à préciser les idées et à garder une direction commune.

45'000 CHF

déjà investis sur fonds privés

Un jeu testé en bêta, avec des retours très positifs du public.

Et si cette aventure commençait dans un quartier ?

1 **DÉCOUVRIR**
Vous faire découvrir le jeu, écouter vos envies.

2 **CONSTRUIRE**
Imaginer une première séance avec l'équipe et les jeunes.

3 **ÉCOUTER**
Entendre ce qui les a touchés et ce qu'ils voudraient changer.

Le prochain pas : rendre l'expérience mobile !

Une première table tactile est financée, et les premiers retours nous encouragent à aller plus loin. Nous cherchons une équipe pour imaginer et construire la suite avec nous. Et si, ensemble, nous faisions voyager cette expérience dans une remorque équipée ?