

OCTOBRE 2026

PIXEL SORTER FACTORY

WISHLIST
NOW
ON STEAM



Tout commence par un pixel.

Dans **Pixel Sorter Factory**, chaque pixel est simulé. On peut les attraper et jouer avec, les regarder tomber, rebondir et s'entasser avec la gravité : rien que de s'amuser avec, c'est déjà très drôle.

Ensuite, on les fait travailler. On les transforme, on construit des machines et des convoyeurs, et on automatise toute une chaîne jusqu'à ce que l'usine tourne toute seule, vende les pixels et vous fasse gagner de l'argent.

	DÉVELOPPEUR	MaxFab (autoédité)
	GENRE	Incrémental - construction d'usine - automatisation
	PLATEFORME	PC (Windows)
	BOUTIQUE	Steam
	SORTIE	Accès anticipé - 1er trimestre 2027
	DÉMO GRATUITE	5 novembre 2026
	PRIX	15 € (prévu)
	LANCEMENT	-20 % au lancement
	JOUEURS	Solo
	LANGUES	anglais, français, allemand, espagnol, portugais (Brésil), russe, chinois simplifié, japonais
	MOTEUR	Godot 4

LIENS

	STEAM	store.steampowered.com/app/5270820
	TRAILER	youtu.be/bTCRTyGfIKk
	MÉDIAS	pixelsorterfactory.com/press
	DISCORD	discord.gg/bgmKekJxHU
	PRESSE	press@pixelsorterfactory.com



La mécanique principale : l'automatisation en quelques clics.



01

CASSEZ LES PIXELS

Cliquez sur les images qui tombent du ciel : elles se cassent en pixels. Vous pouvez attraper chacun d'eux. Ils sont physiques, alors même les énormes pyramides de pixels deviennent un terrain de jeu.



02

GUIDEZ-LES DANS LES MACHINES

Faites passer vos pixels dans les fours, les laveuses, les trieuses et les bras robots, puis vendez-les pour gagner des crédits. Avec ces crédits, améliorez vos machines et recherchez-en de nouvelles dans l'arbre de recherche.



03

LAISSEZ TOURNER

Reliez tout en un grand système automatisé : imprimantes, commandes, tables de casino... jusqu'à ce que l'usine travaille seule et fasse rentrer l'argent.



LA BANDE-ANNONCE

Un aperçu de l'étendue de l'usine et d'une partie pleine de pixels.

youtube.com/watch?v=bTCRTyGfIKk



Mais où partent tous ces pixels ?



DIDIER
votre collègue

Vous êtes le nouvel employé. Didier vous accueille et vous montre comment fonctionne l'usine. Il y travaille depuis un moment, et il vous prévient : il se passe parfois des choses bizarres ici.

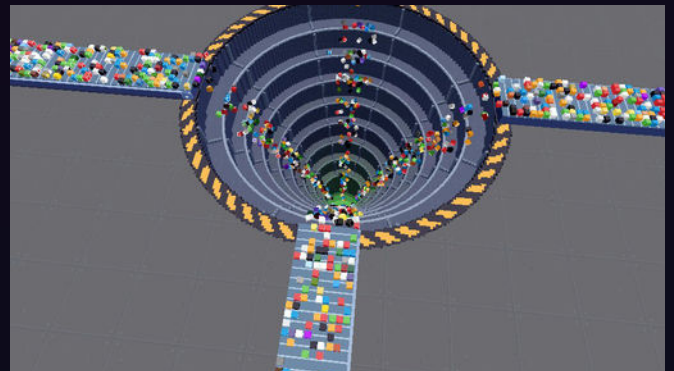
Il vous explique que les pixels sont vendus. Mais vous comprenez vite que quelque chose cloche : ils disparaissent tous derrière une porte noire. Et un jour, des pixels verts radioactifs sont même tombés du ciel... Le doute s'installe.

La vérité : **les pixels ne sont pas vendus**. Des convoyeurs les emportent tous pour nourrir un **réacteur nucléaire**. Et ce réacteur n'alimente pas que l'usine...

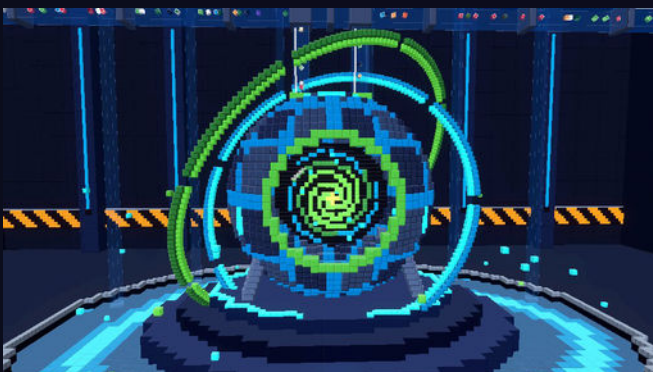
CINÉMATIQUE



01 Le tunnel de la vente



02 Le trou



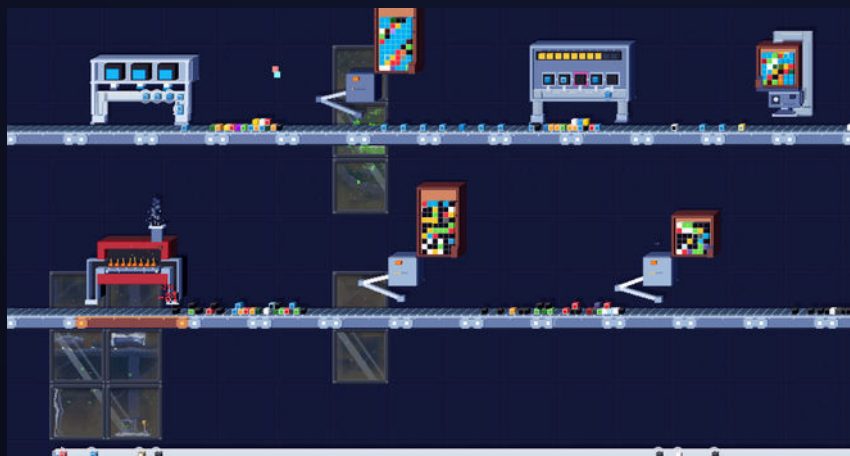
03 Le réacteur



04 Le laboratoire

Cinématique de l'histoire, en cours de création. Nous prévoyons de creuser le secret de l'usine tout au long de l'accès anticipé.

Une usine faite de pixels.

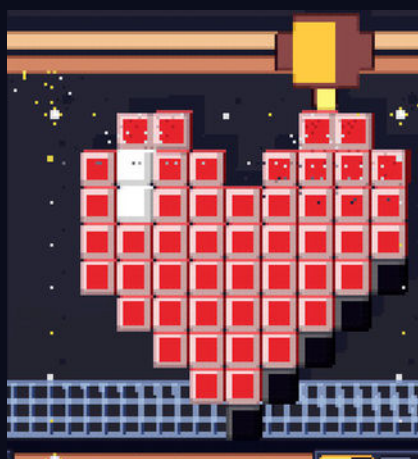
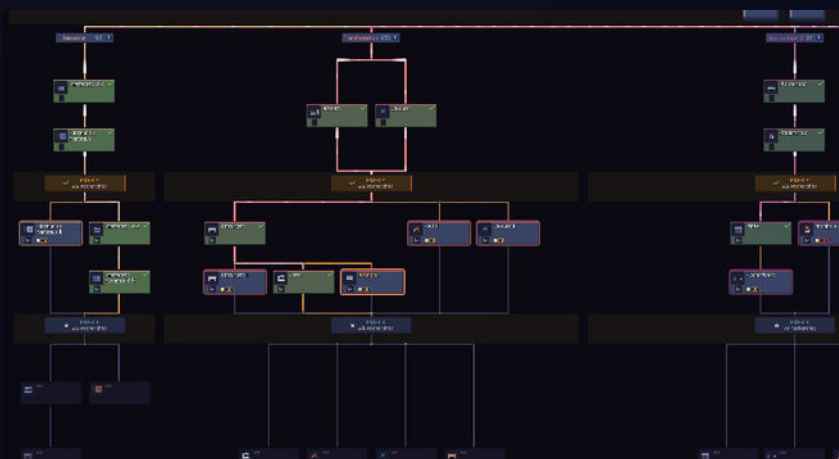


Plus de 20 machines

Fours, laveuses, teintureries, mélangeurs, serres, trieuses de couleurs, convoyeurs filtreurs, bras robots et aspirateurs, drones, imprimantes de toutes tailles : chacune a son animation et son astuce, et se monte du niveau I au niveau III.

Un arbre de recherche

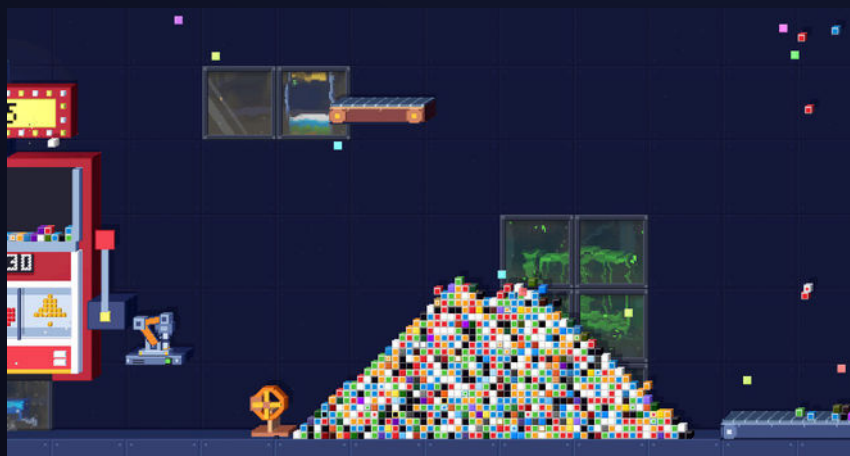
Chaque nouvelle machine est un plan à rechercher. Choisissez votre branche : après la recherche, votre première machine est gratuite.



Dessinez vos propres formes

Ouvrez une imprimante et créez votre propre motif en pixel art. Il devient une forme que vous pouvez vendre : plus vous y mettez de pixels rares, plus la forme vaut cher.

Puis, jouez avec vos pixels.



Des milliers de pixels à l'écran

Chaque pixel est un petit cube avec sa propre physique : ils s'empilent et finissent en pyramides géantes. Si votre usine est trop lente, ils s'entassent et c'est vite le chaos. Alors dépêchez-vous de les vendre !

Le coin casino

Plinko, machine à sous, table de pile ou face et lance-fléchettes : misez vos pixels, tentez votre chance et visez le jackpot.



Des pixels spéciaux

Le slime colle aux parois, le verre se brise au choc, l'hélium s'envole, les gremlins se multiplient et les bombes explosent en plein milieu de vos tas.



Construire la suite avec les joueurs.

Pixel Sorter Factory est déjà entièrement jouable, avec une boucle de jeu complète, mais nous avons encore beaucoup de machines, de fonctionnalités et d'histoire en tête. L'accès anticipé permet de jouer dès maintenant, pendant que les retours des joueurs nous aident à choisir quoi équilibrer, corriger et ajouter. Nous l'estimons aujourd'hui à un ou deux ans.

JOUABLE AUJOURD'HUI

- Extraire des pixels à la main, les trier, les vendre
- Automatiser toute l'usine avec plus de 20 machines
- Débloquer de nouvelles machines dans l'arbre de recherche
- Livrer des formes aux commandes commerciales
- Plinko, machine à sous, pile ou face, lance-fléchettes et leurs jackpots
- Pixels spéciaux : slime, verre fragile et d'autres
- Succès, statistiques, 8 langues
- Un tutoriel guidé par Didier, votre collègue



CE QUE NOUS PRÉVOYONS

- De nouvelles machines et de plus grosses améliorations
- De nouvelles sortes de pixels spéciaux
- Plus de recherches, de commandes et de façons de gagner
- L'histoire complète de l'usine, et de l'endroit où partent vraiment tous ces pixels
- Des événements saisonniers, comme du contenu pour Noël
- Finitions et équilibrage d'après les retours des joueurs

Ce sont nos projets actuels, pas des promesses : ils pourront évoluer selon ce que les joueurs nous diront.

CALENDRIER

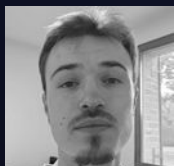


PRIX ET COMMUNAUTÉ

Nous prévoyons d'augmenter le prix à mesure que du contenu s'ajoute : le prix de l'accès anticipé correspond à ce que contient le jeu aujourd'hui. Nous lisons chaque évaluation, discussion et rapport de bug sur Steam, et partageons nos avancées sur [Discord](#) et Steam.

Fait à deux.

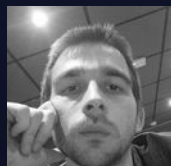
MaxFab est un studio indépendant de deux personnes, basé en France. Pixel Sorter Factory est le premier jeu du studio : nous le concevons, le codons et le construisons nous-mêmes, sur le moteur Godot.



Maxence

COFONDATEUR - PROGRAMMATION ET MUSIQUE

Développeur Unreal Engine à l'origine : huit ans de freelance sur Fiverr et sa propre micro-entreprise de formation à Unreal, avant de coder sur Unity puis Godot. Il a créé plusieurs jeux et démos, dont des pixel clickers. Sur Pixel Sorter Factory, il pilote toute la partie technique, et a composé deux des musiques du jeu.



Fabrice

COFONDATEUR - GAME DESIGN ET DÉVELOPPEMENT

Formé à la création de jeux vidéo à e-artsup, il a ensuite travaillé dans deux studios, Smart Tale à Montpellier et LVCim, où il a acquis ses compétences en développement, en game design et en programmation. Sur Pixel Sorter Factory, il conçoit le gameplay et le construit.

POUR LES CRÉATEURS DE CONTENU

- Vous êtes libres de streamer, d'enregistrer et de monétiser vos vidéos de Pixel Sorter Factory.
- Des clés Steam de la démo et du jeu sont disponibles sur demande.
- Logos, captures, bande-annonce et extraits de gameplay : pixelsorterfactory.com/press.
- Besoin d'un extrait précis, d'une version ou d'une interview ? Demandez-nous.

CONTACT

press@pixelsorterfactory.com

Général : contact@pixelsorterfactory.com

	Discord	discord.gg/bgmKekJxHU
	YouTube	@PixelSorterFactory
	TikTok	@pixelsorterfactory
	Instagram	@pixelsorterfactory
	X	@PixelSorterFact
	Bluesky	@pixelsorterfactory.bsky.social
	Reddit	r/PixelSorterFactory
	Steam	Pixel Sorter Factory

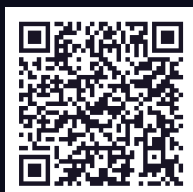
PRÊT À COPIER

EN UNE LIGNE

Pixel Sorter Factory, un jeu incrémental de construction d'usine où chaque pixel est simulé.

DESCRIPTION COURTE

Un jeu clicker et incrémental où l'on commence par extraire, trier et vendre des pixels à la main, avant d'automatiser l'usine jusqu'à ce qu'elle tourne toute seule. En accès anticipé sur Steam au 1er trimestre 2027, avec une démo gratuite le 5 novembre 2026. #PixelSorterFactory



Ajoutez Pixel Sorter Factory à votre liste de souhaits

store.steampowered.com/app/5270820

Merci de nous avoir lus !