



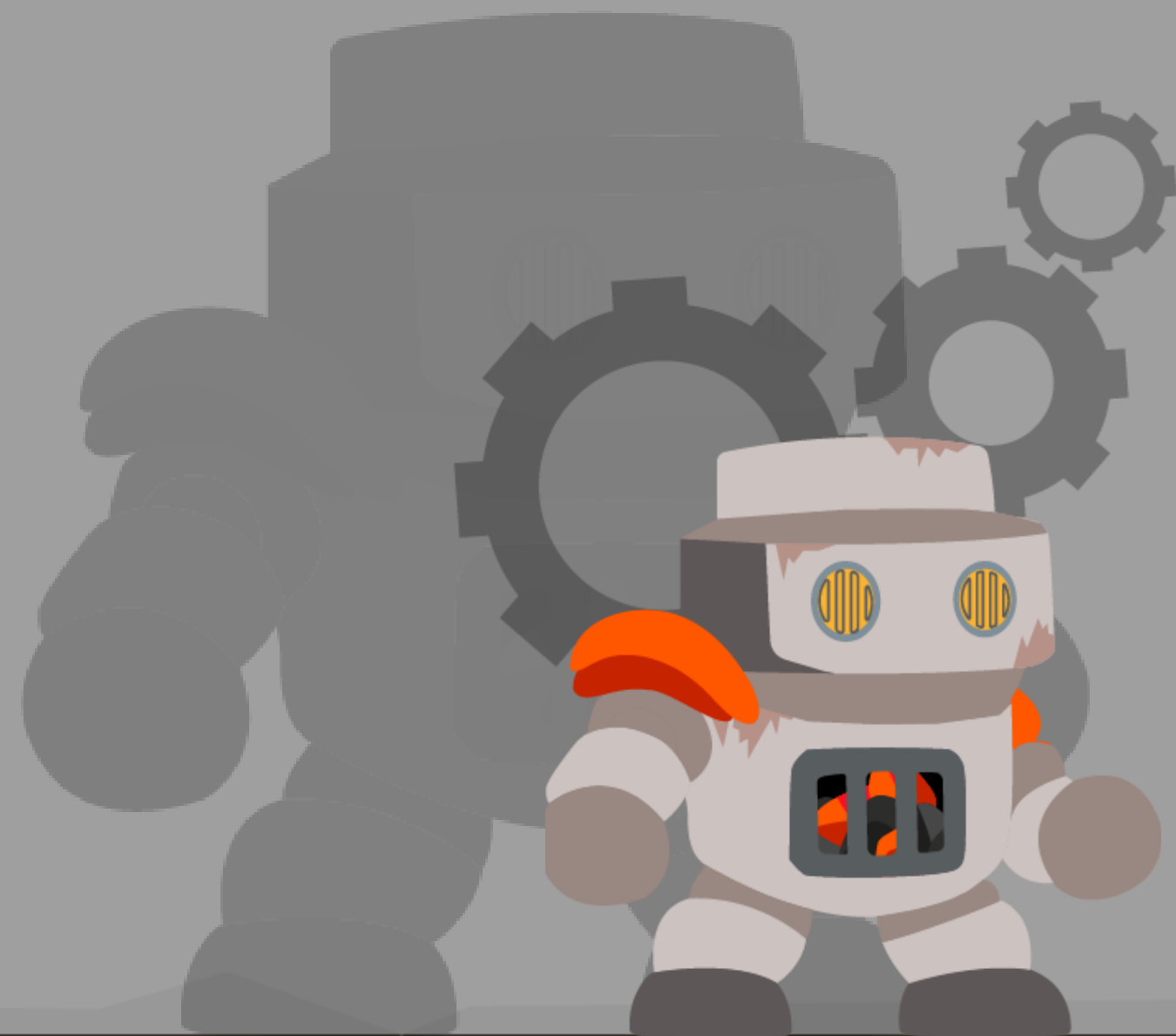
GAME JAM 2026 - ANGERS

Evan, Guillaume, Maxime et Noa

NOTRE PROJET

Et si vous incarniez Smub, une petite machine contrainte de brûler pour survivre et tenter d'échapper à une fonderie impitoyable ?

Dans Smub, fuyez un monde industriel hostile en absorbant de la chaleur pour accélérer, fondre les obstacles et progresser. Mais attention : trop froid, vous vous figez ; trop chaud, vous vous consommez.



GAMEPLAY



les commandes du jeu

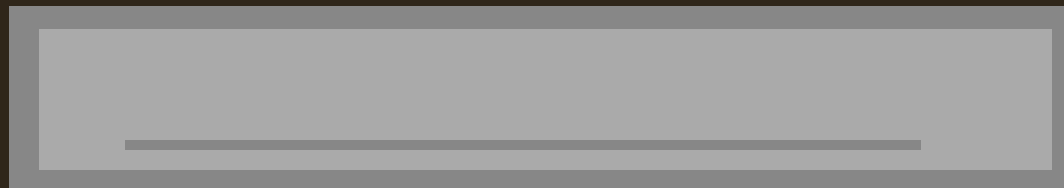
Déplacement du joueur



Gauche



Droite



ou



SAUTER

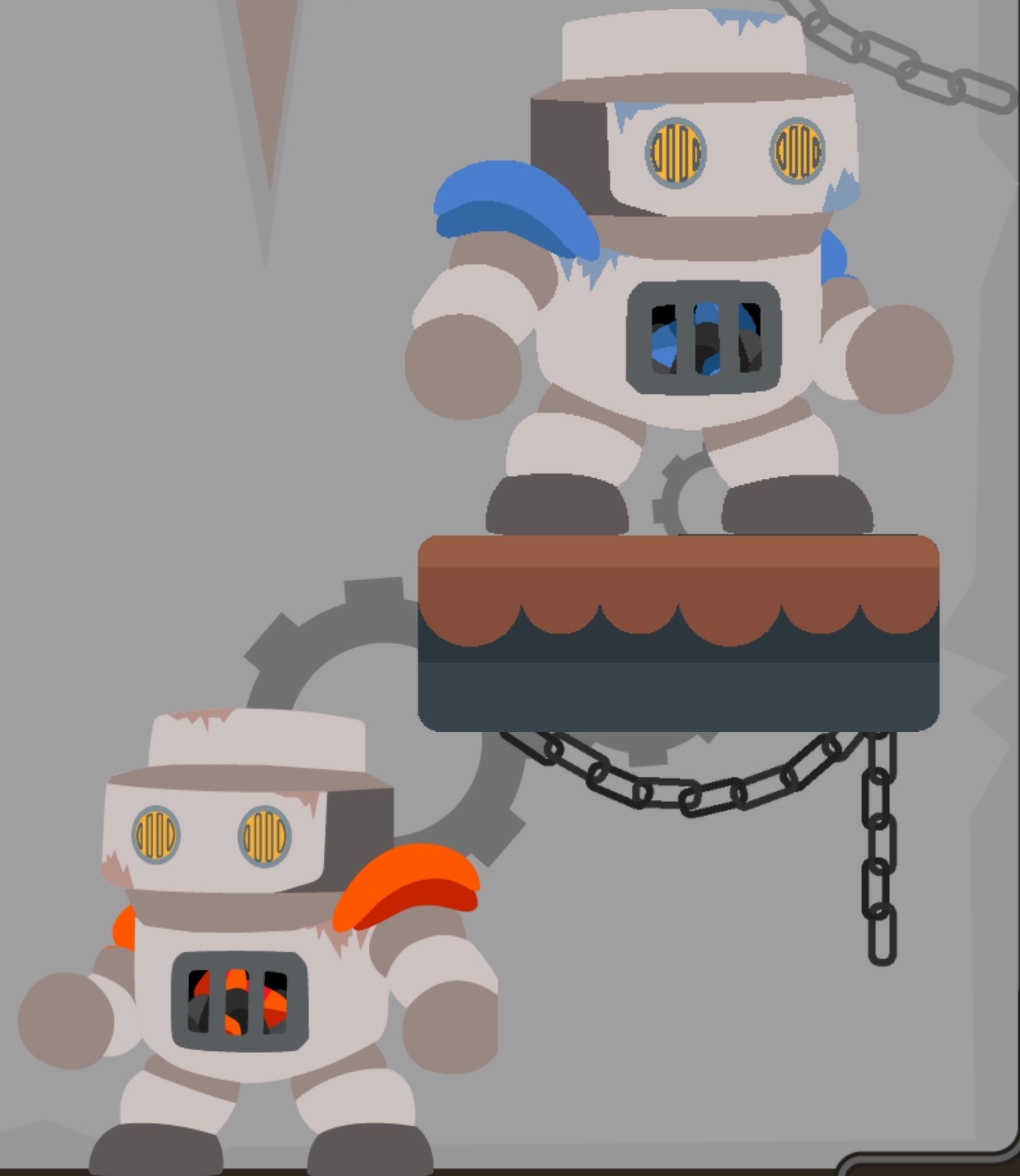
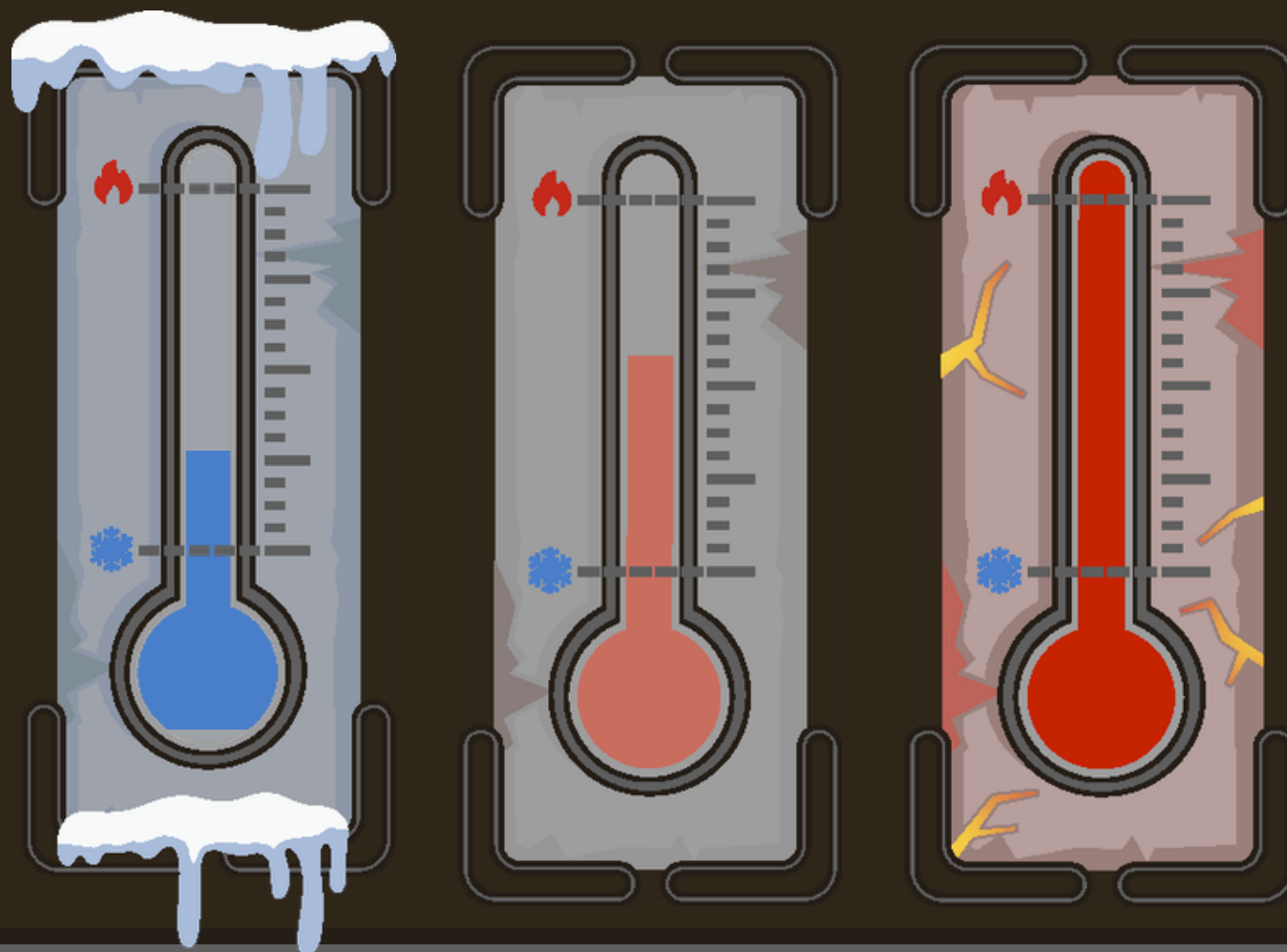
émotion du joueur

- 01 Stratégie d'adaptabilité & de réflexion
- 02 Ambiance de jeu dynamique & sans stress.
- 03 Encourager l'attachement du joueur à ce petit fourneau.

GAMEPLAY

Gestion de la température

Le système de température de Smub agit directement sur l'ensemble du jeu, modifiant les mécaniques et le rythme afin de stimuler en permanence le joueur.



FEATURES

GRAPHISME

Nous utilisons la 2d pour tout le jeux que ce soit les décors avec la forge que le personnage principal, pour donner un effet fun, simple et efficace. L'univers coloré et minimaliste apporte une identité forte au jeu

AUDIO

Le son est important pour animé le jeu et rendre dynamique les actions lors du gameplay. De plus, cela apporte une cohérence dans le jeu avec un fond sonore correspondant à l'ambiance général de celui-ci.

LES NIVEAUX

Il y aura plusieurs niveaux. Pour accéder au niveau supérieur, il sera nécessaire de terminer le niveau précédent. À chaque nouveau niveau atteint, une nouvelle mécanique sera ajoutée.



MARKETING

Notre jeu sera un jeu sur PC pour l'instant
disponible sur deux plateformes

PLATEFORME



steam



itch.io

NOTRE CIBLE

Joueurs « casuels » (13-40 ans)
quête de jeux simples, amusants et
intuitifs, parfaits pour des sessions
courtes et sans prise de tête.

NOS RÉFÉRENCES



**FIREBOY
WATERGIRL**



**SUPER MEAT
BOY**



CELESTE

SE DÉMARQUER

Dans SMUB, on évite les erreurs de jeux de nos concurrents !
On propose une expérience plus stratégique et équilibrée, et des défis progressifs sans frustration, pour **garder le jeu captivant** ainsi que **tout l'univers** de ce **petit robots**.

FORCE

Mécanique centrale forte et originale

Cohérence narrative

Apprentissage par l'échec

FAIBLESSE

Mécanique centrale très dominante

Narration principalement implicite

Durée de vie courte

OPPORTUNITÉS

Extensions de Gameplay possibles

Mise à jour avec de nouveaux niveaux

Lecture symbolique et social

MENACES

Similarité avec d'autres références

Dépendance totale à l'équilibrage

Marchés saturé de platformers indés

PLANNING

0 À 4 MOIS
Court terme

4 À 8 MOIS
Moyen terme

8 À 12 MOIS
Long terme

OBJECTIF : POSER DES BASES SOLIDES ET JOUABLES

- Ajuster la difficulté pour éviter une frustration interne.
- Tester le jeu auprès d'un public habitué aux jeux exigeants.
- Produire des contenus de communication attrayant.

Objectif: Enrichir et maîtriser l'expérience

- Ajouter de nouveaux niveaux exploitant différemment la chaleur.
- Renforcer l'univers narratif de la fonderie et l'exploitation.
- Construire une présence active sur les réseaux sociaux

Objectif: Faire vivre le jeu

- Finaliser la progression complète jusqu'à la forêt d'ébène.
- Construire une communauté autour du jeu et son univers.
- Mettre en place des mises à jour de contenu.

BUDGET PRÉVISIONNEL

DÉVELOPPEMENT

POSTE	COÛT
OUTILS & LOGICIELS	1 600,00€
AUDIO EXTERNE	2 000,00€
MATÉRIEL	2 000,00€
DISTRIBUTION	100,00€
IMPRÉVUS	700,00€

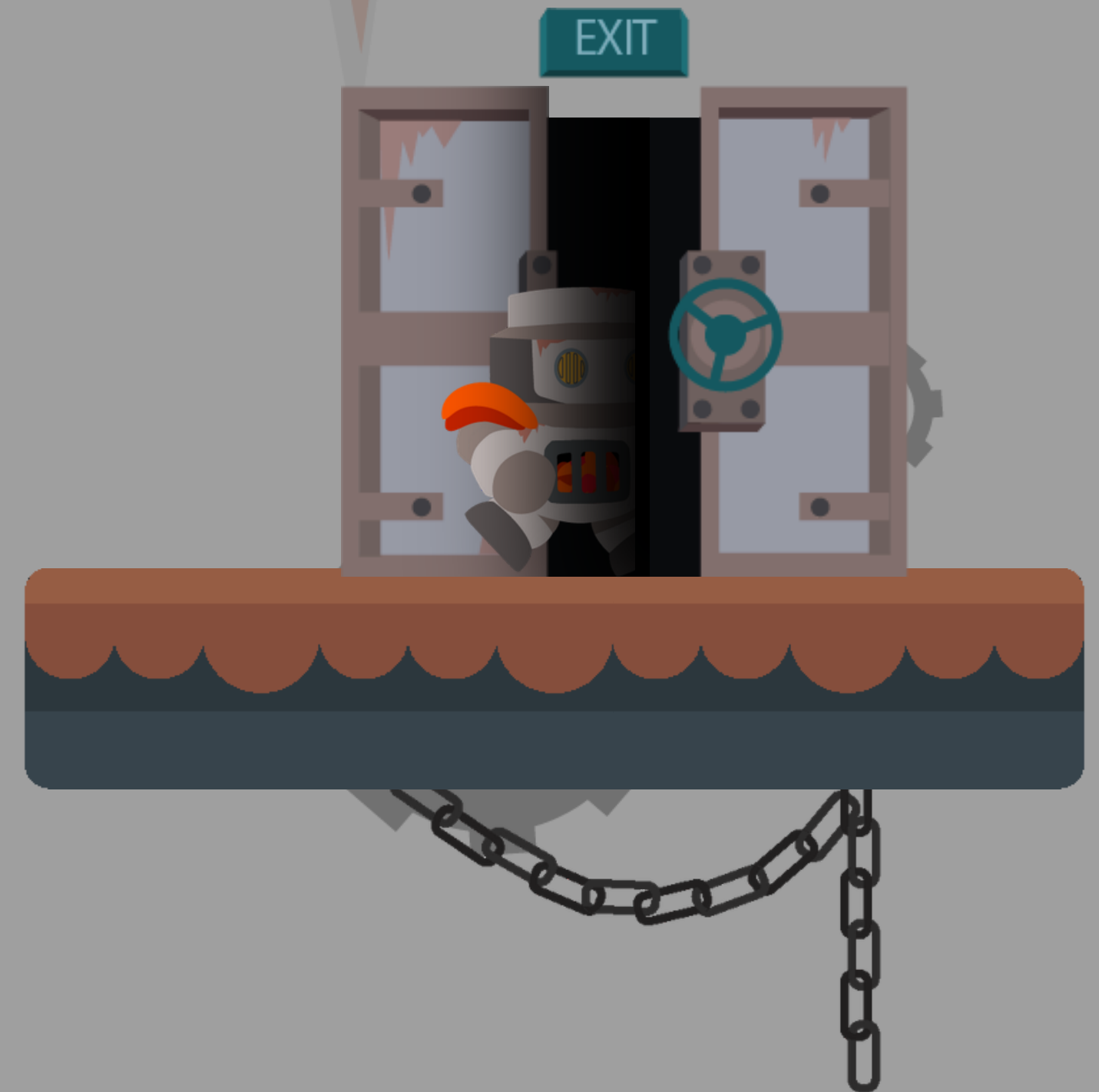
STRUCTURE & MARKETING

POSTE	COÛT
CRÉATION DE LA SAS	500,00€
COMPTABILITÉ	1 500,00€
PUBLICITÉ	1 500,00€
ASSETS DE COMM'	400,00€
IMPRÉVUS	550,00€

BUDGET PRÉVISIONNEL

TOTAL

BLOC BUDGÉTAIRE	BUDGET ESTIMÉ
DÉVELOPPEMENT & PRODUCTION	7 200,00€
STRUCTURE	2 000,00€
MARKETING & COMMUNICATION	3 300,00€
MASSE SALARIAL	96 000,00€
TOTAL	108 500,00€



NOS RÔLES

MAXIME



DESIGNER
DEVELOPPEUR

GUILLAUME



DEVELOPPEUR

EVAN



MARKETING
COMMUNICATION
DESIGNER

NOA



MARKETING
SON
DEVELOPPEUR

RÉCAPITULATIF

LIEN DU JEU

JOUER

LIEN DU TRAILER



Nous recherchons un soutien financier afin de finaliser le développement de Smub et de préparer son lancement commercial. Ce financement contribuera principalement à couvrir les coûts de production, notamment ceux liés au temps de développement de l'équipe, tout en garantissant un niveau de finition et de polish conforme aux standards du marché indépendant.

En complément, nous souhaitons accompagner la sortie du jeu d'une stratégie de localisation pour le rendre accessible à un public international, en particulier sur les marchés européen et nord-américain. Cette démarche vise à maximiser la visibilité de Smub et à renforcer son potentiel commercial dès son lancement.





MERCI !