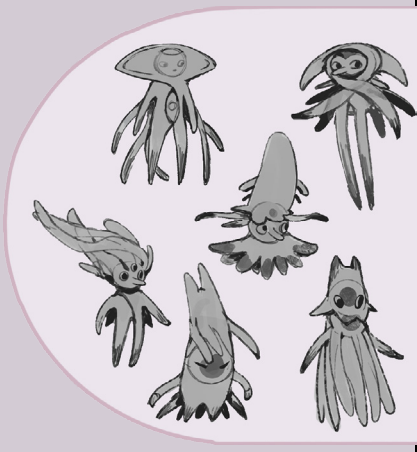
GUT FEELINGS

Un jeu «wholesome adventure-puzzle», où le narratif passe par des moments ludiques et sincères, porté par des interactions gameplay vécues. Sa raison d'être est de donner vie à une vérité fondamentale de la culture gamer :



« Laisser gagner son petit frère sans que ça paraisse (ou simplement ne pas lui donner la raclée de sa vie), c'est un geste d'amour. »

Cette tendresse intuitive s'exprime ici en système de jeu assumé. Alors que la plupart des jeux sollicitent les compétences cognitives et mécaniques du joueur, *Gut Feelings* challenge activement son empathie. La lecture de l'autre est le cœur de l'expérience, dans le microcosme du corps humain.

Le cozy recentré sur l'expérience humaine

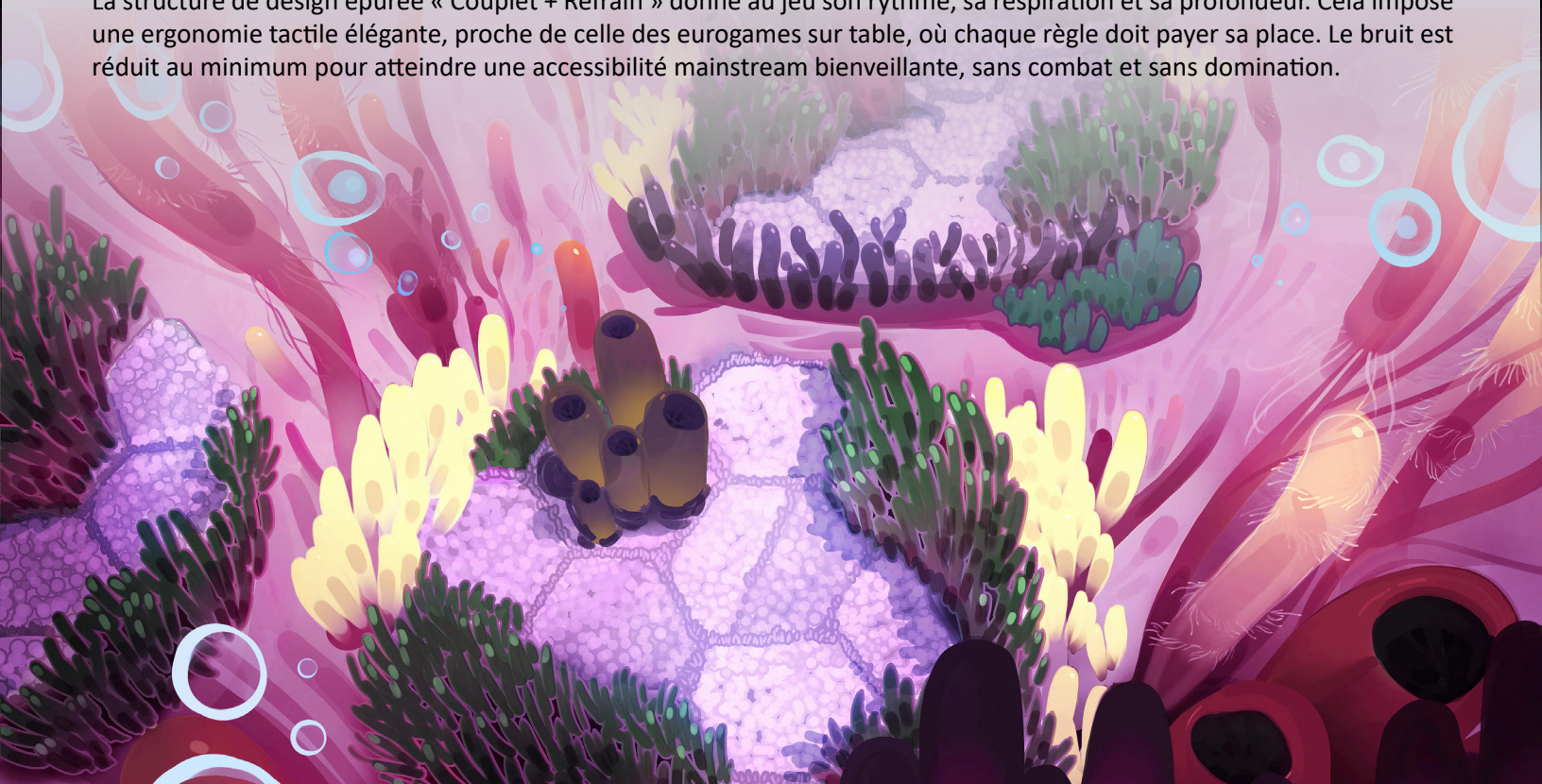
Le marché Wholesome/Cozy est en émergence, mais rarement hors de ses conventions life sim. En parallèle, on observe une véritable explosion du genre «narratif». Les deux convergent naturellement sur la «résonance émotionnelle», cette qualité qui propulse certains titres à dépasser leur genre, contre toute attente (*Spiritfarer, Undertale, Dave the Diver*).

Boucle de jeu : Couplet + Refrain

COUPLET (variable, intime, exploratoire)
Les **mini-jeux** d'**accordage empathique**, l'innovation de conception du projet, où le joueur apprend à connaître la créature et doit ajuster sa performance en conséquence. Selon les particularités de cette dernière, en visite sur son terrain. Conçus pour être économes, modulaires et réutilisables, ces moments offrent une variété thématique tout en partageant un même noyau conceptuel et technique.

REFRAIN (structurant, intuitif, rassurant)
L'**overworld** s'inspire de la mécanique **Sokoban** (*Order of the Sinking Star, A Monster's Expedition, Baba Is You*). Le joueur résout les obstacles du tableau par observation, expérimentation et déduction. Le jeu prend ainsi son espace, par un moyen de transport ingénieux dont la friction est modulable. Le puzzle est une des composantes de l'écosystème riche de *Gut Feelings*, et non une fin en soi.

La structure de design épurée « Couplet + Refrain » donne au jeu son rythme, sa respiration et sa profondeur. Cela impose une ergonomie tactile élégante, proche de celle des eurogames sur table, où chaque règle doit payer sa place. Le bruit est réduit au minimum pour atteindre une accessibilité mainstream bienveillante, sans combat et sans domination.



Le micro qui fait écho au macro

Un improbable duo de microbes atterrit dans un univers inconnu et fascinant, cheminant avec curiosité pour en trouver la sortie. Cet univers inédit mélange l'anatomie au niveau microscopique avec l'immensité des fonds marins, en une distorsion extra-terrestre immersive et atmosphérique.

Les microbes anthropomorphiques stylisés que le joueur rencontre en cours de route ont un rendu illustratif intimement auteur, qui humanise et crée un effet de proximité contagieux. C'est un monde décalé, suintant, truffé d'imperfections attachantes et de contradictions magnifiques. Une réalité wholesome à notre image, intime et organique. Une aventure chaleureusement humaine, à échelle microscopique.

Cette mise en abyme intérieur-extérieur est la métaphore centrale. Ce monde vivant n'est pas un simple décor anatomique, il possède sa propre logique qui surprend le joueur à chaque détour. Le joueur comprend intuitivement qu'il évolue à l'intérieur d'une personne, ce qui renforce la portée de ses gestes. C'est une manifestation de l'intelligence viscérale qui précède la pensée.

Le narratif du joueur prime sur celui du jeu, il se raconte son propre récit à chaque rencontre. Pas de dialogues, peu de cinématiques, presque tout se construit en gameplay. Le joueur s'approprie son expérience qu'il aura envie de partager. C'est une intention créative de contenu viral organique (petit jeu de mot malaisant au passage, ça fait plaisir), expressif et caricatural qui s'inspire du slapstick et du cinéma muet.



Microscope électronique en technicolor

Le rendu microscope électronique colorisé, cette imagerie scientifique devenue un imaginaire collectif, n'a jamais (au mieux de nos connaissances) été porté en divertissement interactif. Ce qui est neuf n'est pas le sujet microscopique, que quelques jeux ont abordé, c'est le rendu lui-même : Éclairage diffus enveloppant, grain des surfaces tangible, économie de détails et motifs fractals procéduraux, couleurs artificielles évoquant le technicolor, contours accentués surréels.

Les créatures de *Gut Feelings* n'ont pas la forme de microbes. Elles en ont la matière.

S'ajoute à cela un effet artistique saisissant, où les détails à la loupe sont délibérément exagérés : ce qui est épuré, attrayant et merveilleux de loin devient étrange et repoussant lorsque vu de trop près. C'est un gag éprouvé en dessin animé, délaissé par ses contemporains et sous-représenté en jeu vidéo.



L’accordage empathique : gagner, ensemble

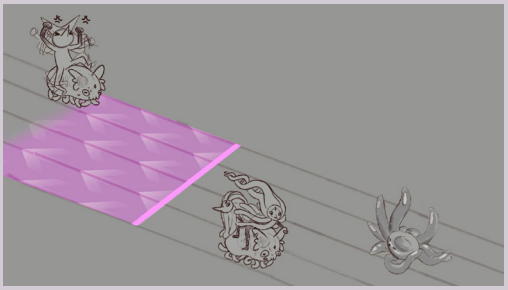
Le moment de rencontre avec un des microbes attachants qui peuplent ce monde motive le joueur à progresser. La créature insolite lance alors un mini-jeu exotique, offrant une fenêtre déjantée sur son univers intérieur. Le joueur doit rapidement s’ajuster à ses réactions, tout en encaissant une cassure nette de contexte.

L’objectif n’est ni de gagner, ni de perdre, mais de faire vivre un bon moment à son « adversaire ».

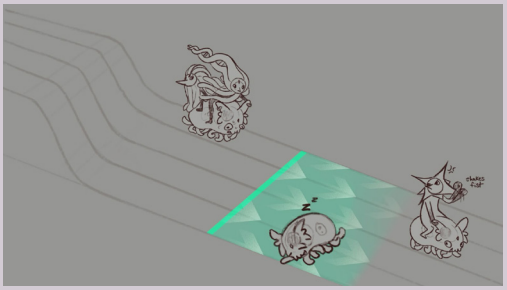
L’accordage empathique s’inspire d’un accordeur chromatique de guitare, avec sa gradation chaud/froid plutôt qu’un succès/échec binaire. Certains mini-jeux ne sont même pas compétitifs. Chaque microbe a sa propre définition de rencontre harmonieuse : une même performance peut satisfaire l’un et fermer l’autre.
Le joueur ne voit jamais les valeurs qui déterminent cet équilibre. Il doit les déduire des réactions de la créature et ajuster sa performance en conséquence, l’interface soutenant cette lecture émotionnelle sans la chiffrer. Si l’écart devient trop grand, la créature se referme et l’accordage est à recommencer. La difficulté centrale du projet est de rendre cet état continu viscéralement lisible sans le rendre cérébral. Le prototypage cherchera donc à réduire les signaux extradiégétiques au profit de l’immersion. Un microbe accordé va, par exemple, arborer des produits dérivés à l’effigie de Puff et Samolina. Chacun des 3 mini-jeux prototypés, revisités plusieurs fois (en versions remixées) pour en démontrer la profondeur, est associé à une seule créature. Cette contrainte sera levée dans le jeu final, révélant les microbes sous de multiples facettes.

Mini-jeu 1 : Course

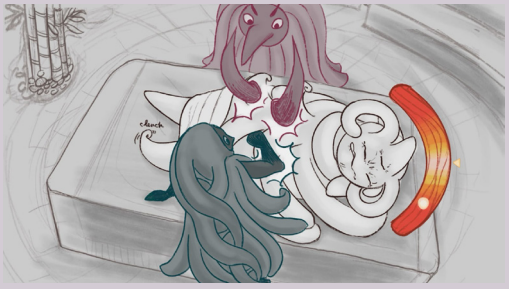
Le classique mini-jeu de course, excepté que l’objectif est ici de tenir l’écart (rester dans la bande où la créature se sent mise au défi sans être écrasée), une sorte d’illustration de la zone de flow (Csikszentmihalyi). Le gameplay est rudimentaire, mais chaque créature offre une version remixée unique, où le joueur doit porter attention aux réactions de cette dernière et s’adapter. Certaines veulent gagner mais sans sentir que le joueur les a laissées gagner, d’autres veulent que le joueur les défie sans humiliation.







Mini-jeu 2 : Massage

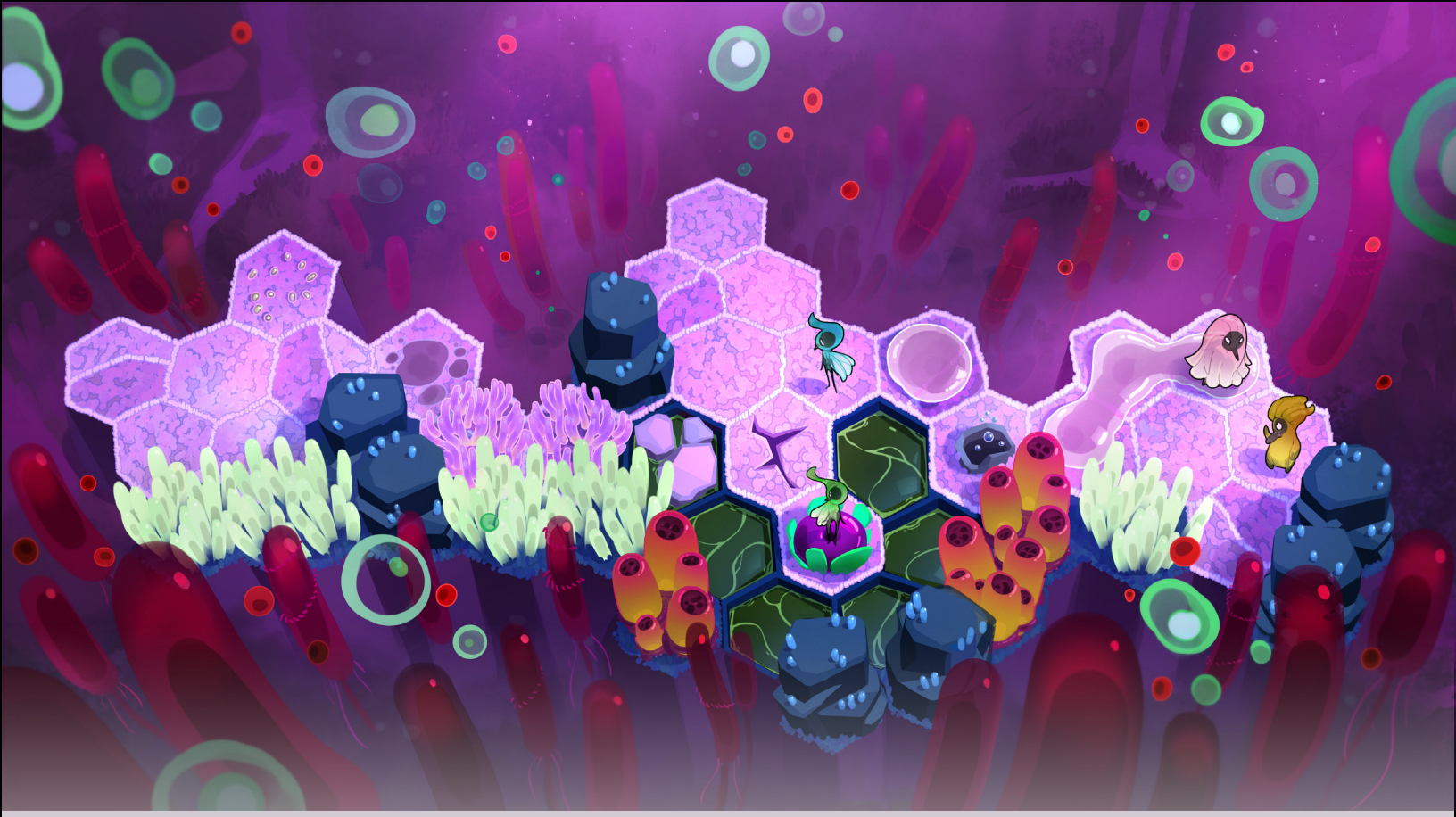


La ligne entre soin et cruauté est entre les mains du joueur. Des techniques de massothérapie qui s’apparentent à des arts martiaux peuvent rapidement dégénérer : il appartient au joueur de trouver l’équilibre juste pour éliminer les points de tension sans blesser son patient, une approche trop légère cause en revanche de la déception. L’objectif est toujours le soin. Ce qui change, c’est l’emplacement des points de tension et le seuil de pression que la créature supporte, que le joueur déduit de ses réactions.

Mini-jeu 3 : Pizza



À la manière des jeux de service à la clientèle (*Potionomics, Good Pizza Great Pizza, Miracle Merchant*), le joueur doit remplir la commande de son client en respectant ses goûts. Pour ce faire, il doit atteindre la juste quantité demandée de trois types de palettes de saveur (juteux, piquant, salé) tout en étant à l’affût de ses préférences secrètes, révélées par ses réactions.



Overworld-Sokoban : ADN d’un tableau

Un tableau est composé de 3 types de cellules hexagonales :

- **surface** traversable où l’on peut circuler;
- **obstacle** infranchissable (mur ou précipice);
- **ingrédient dynamique** qui peut changer d’état (ci-haut: objet poussable, toxine, geyser, pustule, cellule fragile).

Chaque ingrédient est enseigné progressivement, puis recombiné avec tout ce que le joueur connaît déjà. Les tableaux sont déterministes, les cellules s’y comportent toujours de la même façon. Les deux protagonistes se complètent. Chaque pas de l’un change ce que l’autre pourra faire ensuite, donnant de l’importance à la séquence d’actions du joueur.

Puff laisse sur ses traces une traînée de mucus qui fleurit (de manière persistante) sur les cellules fertiles, frappe pour briser les toxines qui bloquent le passage et est assez fort pour faire glisser les objets poussables lourds (ces ingrédients dynamiques peuvent combler des gouffres autrement infranchissables).

Samolina absorbe le mucus et peut se transformer en personnages uniques, **Sam** et **Lina,** grâce à la division cellulaire. Ces deux microbes plus petits, incapables de pousser des objets, peuvent interagir avec deux ingrédients dynamiques à la fois et sont assez légers pour franchir les cellules fragiles sans les briser. Ils restent collés dans le mucus ou dans les flagelles fleuries, qu’ils ne peuvent franchir qu’en se recombinant.



La plupart des tableaux sont des espaces de transition, de respiration, de découverte. Ceux qui contiennent une créature se résolvent en trois phases :

- l’**apprivoisement**, où la créature réagit aux personnages jouables (inspiré de *Club Soko*);
- le mini-jeu d’**accordage**;
- la créature accordée débloque le **passage** vers le tableau suivant.

Calibrage de la difficulté

Les mécaniques «Retour en arrière» et «Réinitialisation», empruntées de la formule PuzzleScript (Stephen Lavelle), sont essentielles à la fluidité de l'expérience. L'overworld-sokoban n'impose aucune contrainte de temps de réaction, aucun échec permanent et aucune perte de progression. L'expérience de jeu visée est **accessible**, avec une courbe de difficulté qui s'installe tout en **douceur**.

Le Sokoban est PSPACE-complet, une classe de complexité qui englobe NP. Concrètement, la difficulté perçue d'un tableau ne dépend pas du nombre d'éléments mécaniques mais de la densité d'états morts dans l'espace de jeu (Jarušek et Pelánek, *Difficulty Rating of Sokoban Puzzle*, 2010). C'est un système complexe qui a un potentiel de surcharge cognitive considérable, à doser soigneusement. Pour garantir une expérience fluide et éviter les blocages cognitifs frustrants, les tableaux offrent plus d'une piste de résolution, afin que le joueur se sente créateur de son propre succès.

La densité d'états morts et la pluralité des pistes de résolution s'évaluent difficilement à l'œil, et leur vérification manuelle consomme un temps qu'un calendrier de studio indépendant ne permet pas. Le projet développe donc son propre outil de génération procédurale à cet effet. Les tableaux y sont filtrés selon des critères paramétrables, analysés pour leurs pistes de résolution et leur densité d'états morts, puis triés par difficulté. L'équipe de conception y met finalement sa touche en sélectionnant les plus amusants, élégants et intuitifs. Les ressources humaines se concentrent donc sur la qualité du contenu plutôt que sur la validation technique.

La technique d'exécution

Le projet est actuellement en préproduction. Le travail de recherche artistique et de conception des mécaniques est suffisamment abouti pour passer au prototypage. Le défi mécanique du projet se concentre sur l'accordage empathique, plutôt que de se répartir sur plusieurs chantiers à risque simultanés, c'est ce qui rend la phase de prototypage livrable dans l'enveloppe et le calendrier proposés.

Unreal Engine 5.7 a été choisi pour la maturité de ses systèmes natifs (Gameplay Framework, Blueprints, State Trees, Lumen), son modèle de licence favorable aux studios en démarrage et son intégration multiplateformes (plancher cible : Nintendo Switch et iPhone 15).

L'implémentation audio est faite avec Wwise (Audiokinetic). L'accordage se lit autant à l'oreille qu'à l'écran : la justesse d'une rencontre s'entend avant d'être comprise, exactement comme un accord qui se place. Chaque créature accordée ajoute sa couche à l'ensemble, et la trame du jeu se construit ainsi au fil des amitiés tissées par le joueur (à la manière de *My Singing Monsters*).

L'intelligence artificielle générative (Claude, ChatGPT) est utilisée comme outil d'appui à l'idéation et à la recherche documentaire. Aucune génération de contenu livrable : ni code, ni image, ni animation, ni audio, ni texte de jeu. *Gut Feelings* est livré 100 % artisanal, de l'épiderme au squelette.

Le prototype livré au terme de la phase, sur PC, démontre le concept de bout en bout : **10 tableaux**, **3 mini-jeux** et **3 créatures**. La plateforme PlaytestCloud sera employée pour en externaliser la validation, contournant ainsi les biais cognitifs internes de l'équipe, auprès d'un public représentatif de la cible du projet :

- **Puzzle navigation sur grille cellulaire** : Les compétences et éléments dynamiques produisent des situations lisibles et intéressantes. Les joueurs comprennent les règles et trouvent des solutions sans blocages récurrents;
- **Accordage empathique** : Les joueurs interprètent les réactions d'une créature et ajustent leur comportement. Ils comprennent progressivement ce que la créature recherche, sans devoir deviner arbitrairement;
- **Mini-jeux** : Les trois contextes offrent une variété réelle tout en exprimant la même mécanique centrale. Les joueurs distinguent les contextes, mais reconnaissent la logique commune d'accordage.

