**Game Design Document (GDD)** **Titre du jeu** : *Fragments of Me*

**1. Vision du jeu**

**Pitch**

*Fragments of Me* est un jeu narratif et contemplatif solo développé sous Unity, qui suit l'histoire de Noah, un homme de 31 ans qui, après la mort de sa mère et une vie monotone, décide de partir en randonnée à travers les massifs français pour se retrouver.

**Ton & Atmosphère**

* Introspectif, émotionnel, contemplatif
* Lent, immersif, axé sur l'exploration
* Thèmes : deuil, solitude, introspection, reconnexion avec la nature, transformation personnelle

**2. Plateforme cible**

* PC (Windows)

**3. Durée estimée de développement**

* 6 mois
* Un seul développeur

**4. Mécanismes de jeu principaux**

**Navigation / Randonnée**

* Système de marche avec vue à la première personne
* Carte topographique (et boussole peut être)
* Choix de chemins multiples

**Gestion de l'endurance**

* Système simple de fatigue / repos
* Hydratation et nourriture
* Influencé par météo et poids de l'équipement

**Inventaire minimaliste**

* Sac à dos (tente, nourriture, trousse de soin, appareil photo)
* Pas de crafting, gestion légère

**Interaction**

* Objets cliquables
* Journal intime (entrées automatiques et choisies par le joueur)
* Flashbacks, souvenirs, rêvasseries internes (monologues)
* Rencontres symboliques (personnages représentant des parties de soi)

**Appareil photo (optionnel)**

* Collection de souvenirs visuels
* Peut déclencher certains dialogues ou fins

**Mécanique d’introspection**

* Choix de pensée dans certaines situations (dialogue intérieur)
* Ces choix colorent l’expérience de jeu (musique, filtres visuels, tonalité des monologues)

*Idée : Arbre émotionnel évolutif (colère, acceptation, espoir, etc.)*

**5. Structure narrative**

Chapitre 1 : Perte

* + Scène au cimetière (hommage à la mère)
  + Monologue, premiers regrets, début du vide existentiel

Chapitre 2 : L'éveil

* + Scène de bureau (jeu de routine, mécanique volontairement ennuyante)
  + Crise intérieure, tension psychologique perceptible

Chapitre 3 : Le départ

* + Une fois chez lui, Noah décide de ranger les affaires de sa mère. Soudain, il tombe sur un carton regroupant plusieurs souvenirs, ainsi qu’une lettre.  
    Cette lettre a été écrite par sa mère le jour de sa naissance :

« Mon fils, Noah,  
Je suis désolée de ne jamais t’avoir parlé de tout cela. J’ai fait de mon mieux pour t’offrir une belle vie, même si j’ai dû t’élever seule. Ce n’était pas un choix facile.  
Ton père… c’était un homme rongé par un chagrin si profond qu’il avait perdu goût à tout. J’ai essayé, Noah, vraiment essayé. Mais il se détestait tellement qu’il ne pouvait plus aimer qui que ce soit.  
J’avais peur que sa douleur te détruise aussi, alors je suis partie.  
Il a tenté de nous retrouver. Il écrivait. J’ai gardé toutes ses lettres dans une autre boîte.  
Peut-être qu’elles t’aideront… si un jour tu veux comprendre. Peut-être même… le retrouver. »

* + Noah trouve ensuite la deuxième boîte. À l’intérieur : plusieurs lettres et des photos. Le père explique qu’il s’est installé dans la nature, loin de tout, pour se retrouver lui-même. Mais les lettres contenant des indices sur l’endroit où il se trouve sont abîmées par le temps, illisibles par endroits. C’est pour cette raison que Noah décide de partir. Les lettres et les photos serviront de points de départ pour son itinéraire.

Première lettre du père :

Chérie,  
Je comprends pourquoi tu es partie. C’est dur, mais je comprends.  
J’ai passé toute ma vie à courir après la réussite, sans jamais savoir qui j’étais ni ce que je voulais vraiment.  
Je m’en veux tellement de m’en rendre compte seulement après 30 ans. Mais il n’est pas trop tard.  
Je suis parti dans les Vosges, seul, avec une tente. J’ai eu besoin de passer un peu de temps avec moi-même pour réfléchir.  
Je n’ai pas trouvé toutes les réponses… mais j’ai trouvé quelque chose de très particulier, au sommet.  
Je n’ai pas les mots pour le décrire, mais c’était magnifique.  
Je vais continuer sur cette lancée.  
Je t’aime.

* + C’est après cette lettre qu’apparaît un grand titre à l’écran : Fragments of Me
  + Passage au magasin (choix d'équipement)

Chapitre 4 : Première marche dans les Vosges

* + Donner des indications au joueur avec le balisage (ex. : rectangle rouge sur un arbre pour se repérer)
  + Gestion de son énergie et de sa nourriture
  + Le joueur pourrait choisir une heure de départ, ce qui influencerait la randonnée (ex. : chaleur, obscurité, fatigue)
  + Le joueur aurait des objectifs de photos à prendre pour progresser
  + Il pourrait aussi collecter certaines plantes ou éléments naturels
  + À certains moments, pendant la randonnée, Noah aurait des discussions téléphoniques imaginaires avec une femme — son ex-compagne
  + Ces discussions seraient profondes, introspectives, et permettraient d’en apprendre davantage sur Noah, ses regrets, ses sentiments

Une fois arrivé au sommet, Noah sort son carnet et y écrit :

Carnet de Noah :  
« C’est la première fois que je pars seul. J’ai l’impression de marcher dans les pas de mon père.  
Je crois comprendre ce qu’il ressentait une fois au sommet… mais comme lui, je n’ai pas la moindre idée des mots à poser sur ce sentiment étrange.  
Mais je sais maintenant que c’est la fin de quelque chose… et le début de quelque chose de nouveau. »

**Chapitre 5 : Révélations et fin**

* Grand sommet (fin symbolique : montagne = soi)
* Choix moraux et introspectifs (continuer, revenir, changer de vie)
* Flash final avec visualisation de tout le parcours et des émotions affrontées

**6. Système de progression**

* Journées de marche successives
* Accès à de nouveaux massifs
* Évolution de l’état intérieur du personnage (visible par le ton des monologues, le journal, les rêves)
* Événements symboliques déclenchés par l’introspection ou les lieux visités

**7. Direction artistique**

* Style low-poly réaliste (ex. Firewatch)
* UI minimaliste (boussole, fatigue, icônes simples)
* Couleurs naturelles évolutives (filtre lié à l’humeur ou au chapitre)
* Scènes de rêve/flashback stylisées : flou, saturation étrange, effets aquarelle ou charbon

**8. Son & Musique**

* Sons naturels : vent, oiseaux, pluie, pas
* Musique douce, pianos, guitares, ambiances discrètes
* Voix off pour monologues intérieurs
* Sons subjectifs dans les moments d’introspection (battement cardiaque, souffle, échos)

**9. Interface**

* Menu principal : Nouvelle Partie, Continuer, Options
* HUD : minimal, option de le masquer
* Journal (accessible via touche)
* Carte et inventaire

**10. Fin du jeu**

3 fins principales (au moins) :

* Retour à la société changé (vision plus sereine, nouveau travail, reconstruction)
* Vie en solitaire dans la nature (choix du retrait, paix intérieure)
* Nouvel objectif de vie (engagement vers les autres, ex. guide de rando, écrivain, soignant, etc.)

Chaque fin est teintée d’une couleur émotionnelle dominante selon les choix d’introspection du joueur.

**11. Export / Publication**

* PC Windows (exécutable)
* Jeu solo à expérience narrative complète ~1h30-2h