**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 ennuyante volontairement)
* Crise intérieure, tension psychologique perceptible

**Chapitre 3 : Le départ**

* Passage au magasin (choix d'équipement)
* Scène dans la maison (souvenirs marquants à explorer)

*Idée : Rêve étrange ou cauchemar symbolique la veille du départ*

**Chapitre 4 : Marche et métamorphose**

* Massifs (Vercors, Chartreuse, Jura, etc.) chacun représentant un thème émotionnel (deuil, peur, souvenir, pardon...)
* Journées de marche ponctuées de moments symboliques : apparition de l’enfant Noah, dialogue avec la "mère" rêvée, échos de voix intérieures
* Journaling : choix d’écriture influençant la narration, mémoire visuelle liée aux photos

**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