**Éléments scénaristiques**

Le scénario sera composé de plusieurs épisodes. Les raisons de ce choix sont multiples :

* Éviter la linéarité : Développer multiples thématiques, pouvoir explorer différents arcs narratifs. Familiarité avec le monde des séries télévisées, se familiariser avec différents personnages dont on va partager plusieurs moments de vie. Il n’y a pas un seul scénario avec un schéma narratif classique.
* Flexibilité dans le développement et la mise en production.
* Maintien de l’intérêt du joueur.

Il ne s’agit pas ici de faire un jeu *as a service*, ni un format complètement épisodique type Telltale. Il s’agit plutôt de se situer à mi-chemin entre les deux. Il doit être possible, à la fin du développement du jeu de sortir une version complète avec tous les éléments.

**Cela ne signifie pas que le jeu va sortir dans une version ultra-light sans aucun contenu qui ne sera ajouté que part la suite.** L’idée est que le jeu sorte dans une version complète, avec une durée de vie peut-être *relativement* courte, mais avec déjà l’ensemble des mécaniques de jeu. Les ajouts ultérieurs utiliseront les **mêmes** mécaniques avec éventuellement de légères adaptations ou nouveautés, mais seront surtout un ajout de contenu utilisant ces mécaniques, c’est-à-dire du scénario !

Épisode 1 – Tutoriel

Cet épisode a pour objectif d’introduire certaines mécaniques de base tout en introduisant le scénario.

Mécaniques à explorer :

* Rencontrer un ami et nouer une relation avec lui.
* Apprendre les besoins vitaux.