

Pour commencer la partie vous choisissez la difficulté de la partie : si vous êtes boursier gros échelon, boursier moyen, boursier echelon 0 ou étudiant salarié. Alors vous entrez dans la peau d'un nouvel élève qui entre en L3SPI Option Informatique, la plus prestigieuse des 3èmes années de fac !

A moins que vous activez le cheat code de « Super élève »(qui portera le nom du premier de la promos), vos statistiques sont basiques voir faibles : générées aléatoirement, celles-ci dépendent de ton origine (ce qui fera office de « race ») c'est à dire si tu proviens de DUT, de BTS, de Licence 2 ou si tu t'es perdu en chemin. Pour équilibrer un peu celles-ci, tes préférences en matière d'enseignement joueront un rôle important (cela fera office de « classe ») : si celles-ci s'orientent plus vers le web, le développement, les bases de données ou la branlette, cela aura son importance. En fonction de ces deux paramètres, un arbre de compétence te sera dédié.

Pour bien commencer, tu auras le droit à une présentation « obligatoire » de la licence (cela va expliquer les règles et pourra même te lancer dans un tutorial que tu pourras sauter si tu le veux). Dans ce tutorial, on t'expliquera comment obtenir une bonne moyenne pour réussir le jeu.

On te lâche alors dans la nature : quand tu sors de cet amphi, tu as à ta disposition, ton téléphone qui permet d'afficher l'heure ainsi que ton emploi du temps. Ainsi qu'un menu pause qui te permet d'enregistrer de retourner en jeu, de quitter et/ou de sauvegarder ta partie. Les actions qui te sont possibles sont : retournés à la maison, visiter la fac, le campus.

Quand tu rentres chez toi, tu as soit le choix de jouer jusqu'à pas d'heure, soit de regarder une série américaine (cela peut t'améliorer ton anglais), soit de te mater un porno (cela augmente ta bonne humeur), soit de travailler(n'est pas encore disponible le premier soir).

Mis à part les statistiques qui correspondent à ton niveau dans certains modules, tu as pour quatre jauges qui vont évoluées tout le long de la partie : une jauge d'argent, de motivation, de sommeil et de moral. Si celle-ci tombent à zéro, cela peut être la fin ou te conférer des malus.

Je veux faire intervenir l'association Asimov, les évènements liés à celle-ci,... Certains évènements vont te permettre d'augmenter tes stats, d'autres de te faire des compagnons, d'augmenter ton moral.

L'argent dépend du choix de départ :

-si tu es boursier, tu auras une entrée d'argent mensuel

- si tu boursier echelon 0, papa, maman viendront t'aider de temps en temps

-si tu es étudiant salarié, cela dépendra des soirs que tu passes à travailler

L'argent te permet de t'acheter du stuff : des livres, des logiciels, un matériel informatique,...

Tu as les soirées étudiantes : qui jouent sur le moral mais qui te fatigue et augmente tes chances de ne pas te lever le lendemain.

Tu peux faire des nuits blanches pour être sûr de te réveiller mais cela augmente tes chances de t'endormir en cours. Mais boire du café augmente tes chances de rester éveillé.

Les cours sont des phases de combat : si tu perds le combat tu ne meurs pas. Si tu le gagnes, tu gagnes des points de compétences et de statistiques.

Après un certain nombre de cours (qu'on pourrait éventuellement choisir avant la partie) il y a la phase d'examen (les boss) : cela correspond aux différents professeurs.

Il va être difficile de faire un bon système de stats pour le combat.