Scénario :

Vous êtes un étudiant qui entre en 3ème année de licence SPI Option Informatique, la plus prestigieuse des licences de la fac ! Votre but est d’obtenir ce diplôme par tous les moyens qu’importe les difficultés rencontrées sur votre chemin ! Vos professeurs ne seront pas tendres avec vous : seuls les meilleurs l’auront !

Vos journées se suivront et se ressembleront toutes mais il faudra que vous teniez afin d’avoir le métier de vos rêves !

Lorsque vous lancez le jeu, vous tombez sur un menu : il faut choisir entre regarder les scores, reprendre une sauvegarde ou commencer une partie.

Si vous choisissez de commencer une partie vous devez sélectionner la difficulté de celle-ci : si vous êtes boursier gros échelon, boursier moyen, boursier echelon 0 ou étudiant salarié.

A moins que vous activez le cheat code de « Super élève »(qui portera le nom du premier de la promo), vos statistiques sont basiques voir faibles : générées aléatoirement, celles-ci dépendent de vos origines (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.

Après tous ces paramètres, tu auras le droit à une présentation « obligatoire » de la licence (cela va expliquer les règles et aura le droit à un tutorial que tu pourras sauter si tu le veux). Dans ce tutorial, on t’expliquera les phases de combats, ainsi que la vie entant que Sims XD.

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(augmentation de la bonne humeur), soit de regarder une série américaine (cela peut t’améliorer ton anglais), soit de te mater un porno (cela augmente ta sociabilité)\*\*Tu te fais choper par tes parents, c’est lourd de conséquence XD\*\*, soit de travailler(n’est pas encore disponible le premier soir).

Puis les journées se suivent et se ressemblent. (Faire attention à la monotonie)

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, de moral et de sociabilité. 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 es 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, du 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.

* GirlFriend, Copine, … -> Sociabilité.

Gestion de tes week-ends, si tu vis en dehors ou non de la Sarthe.

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.

Evidemment, on peut jouer sur les stéréotypes : les geeks à lunettes, la police qui vient te chercher en cas hacking/piratage,…

Les personnages : stéréotype du métaleux, du binoclard, du hacker, du premier de la class,…

On pourrait limite, les collectionner.

Un système de niveau et d’expérience ?