# Hackers

Le système de navigation de Hackers est reprend le principe des MUD (multi-user dungeons).

## Eléments de GAMEPLAY

* une interface de commande pour dialoguer avec le serveur (messaging / procédures RPC / autocomplétion, aide utilisateur, historique, environnement, etc…)
* un déplacement du personnage en différents « lieux » sous une forme narrative (description générable ? »
* un système de missions et de talents
* déplacement et modifications d’objets dans les salles
* corporations, sociétés
* personnages intelligents (pegram ?)
* Objets complexes
  + modules **électroniques**
    - modules de **communication**
    - modules de **détection**
    - modules de **hacking**
    - modules de **stockage**
    - modules **d’extraction**
    - modules de **réparation**
  + robots **mécaniques** modulables
  + terminaux de connexion p2p
  + matériaux de base nécessaires à la construction de modules
  + objets de décors (interactions)
  + armes et défenses (utilisation)
  + argent
  + nourriture et soins
* interactions avec les joueurs :
  + groupes de missions
    - objectifs partagés
    - organisation de la communication et des stratégies à la charge des joueurs
  + systèmes de missions impliquant des IA et des joueurs ou groupes de joueurs ciblés

Proof of Concept 1 : Un serveur de connexion multi-clients

* connexion d’un client au serveur :
  + affichage des informations générales du serveur
  + création d’un contexte de commandes ‘hall’ qui permet de se connecter pseudo/pass ou de s’enregistrer, mais aussi de voir les dernières mises à jour et les joueurs connectés