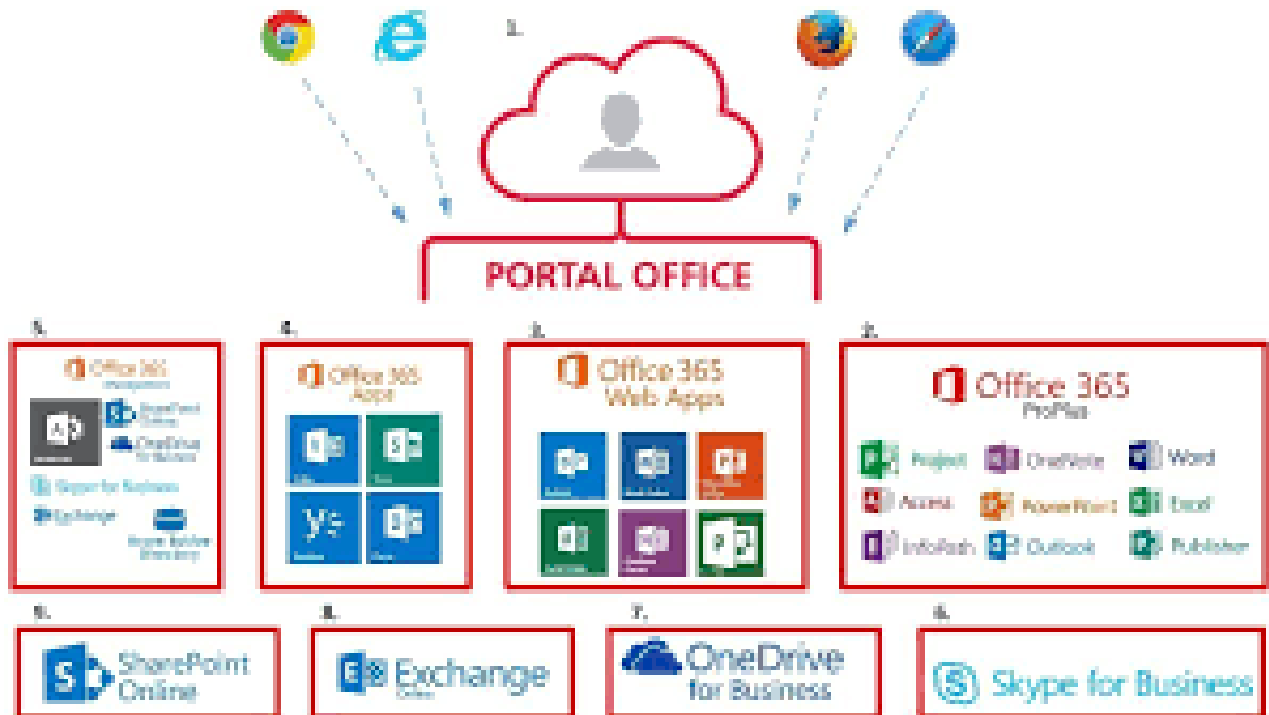


Tekstbased applicaties

Onderzoek opdracht voor de unit Beroepsopdracht



Naam Auteur: Amy van Duin

Klas : Sd1D

Datum : 20 September 2020

Unit : Beroepsopdracht

De geschiedenis van tekst based applications.

Tekst gebaseerde games gaan terug tot de tijd van de teleprinters die waren uitgevonden in de jaren 60. Vroeger werden de tekst based applications geïnstalleerd als een invoer- en uitvoervorm op de mainframe computers. Toen der tijd waren video terminals duur en werd er geëxperimenteerd als "glazen teletypes" en de gebruiker verstuurd dan commando's via de teleprinter die verweven was met het mainframe, waarbij de uitvoer op papier werd afgedrukt.

In het midden van de jaren zeventig, toen videoterminals de goedkoopste manier werden voor meerdere gebruikers om met mainframes te communiceren. Werden er op universiteiten games ontwikkeld op een tekst gebaseerde code voor mainframes. De ontwikkelde tekst based code voor de games waren deels een experiment met kunstmatige intelligentie, waarbij de meeste van deze games oftewel gebaseerd waren op het rollenspel Dungeons and Dragons.

Net als bij andere games, misten ze vaak functies zoals opslaan. Dat kwam omdat vroeger de computerspellen vaak eenvoudig waren en de spelsessie kort waren, evenals hardware beperkingen en kosten. Dit kan gedeeltelijk verklaren waarom eerdere computerspellen in plaats daarvan onder de episodische structuur werden ontwikkeld, maar dergelijke computerspellen waarvan de broncode voor iedereen toegankelijk was, konden worden aangepast, en omdat ontwerpers grotere spelwerelden schreven, duurden spelsessies en de noodzaak om te hervatten waar gestopt werd onvermijdelijk. Dit begon in 1977 met Don Woods' herziening van het op tekst gebaseerde avonturenspeel Colossal Cave Adventure uit 1976 (later omgedoopt tot Adventure), waarin de gameplay en het verhaal werden uitgebreid en met name de mogelijkheid om op te slaan. Tekstgebaseerde games waren ook vroege voorlopers van online gaming. Vanaf het einde van de jaren zeventig tot de wereldwijde dominantie van internet in het midden van de jaren negentig, konden gebruikers van thuiscomputers nog steeds op afstand communiceren met andere computers door inbelmodems te gebruiken, die ze via telefoonronden met elkaar konden verbinden. Deze computers werden vaak via op tekst gebaseerde terminalemulators doorgestuurd naar door hobbyisten beheerde bulletin board-systemen (BBS'en), die meestal - vaak gratis - toegankelijk waren via netnummers om kosten te besparen bij communicatie op afstand. Zonder een grafisch programma voor klanten konden de meeste online computerspellen alleen worden uitgevoerd met tekstuele afbeeldingen, en waar de gebruiker zo'n programma had, zorgde de vaak beperkte bandbreedte van de modem ervoor dat het downloaden van afbeeldingen veel langzamer ging dan met tekst. Online games ontworpen voor BBS'en gebruikten aanvankelijk ASCII als de tekenset, maar sinds het einde van de jaren tachtig gebruikten de meeste BBS'en gekleurde ANSI-kunst als grafische standaard. Deze online spellen werden bekend als 'BBS door games', zoals verbinding maken met een BBS opende de "deur" tussen de client en de spellen op de BBS.

Terminalemulators zijn echter nog steeds in gebruik en mensen blijven MUD's (multi-user dungeon) spelen en interactieve fictie verkennen. De Interactive Fiction Competition werd in 1995 opgericht om de ontwikkeling van onafhankelijke interactieve fictietitels aan te moedigen en te verkennen, en heeft sindsdien jaarlijkse wedstrijden gehouden voor wie het beste van een dergelijk spel kan ontwikkelen

Wat is een tekst based application?

Een tekst-based game is een elektronisch game dat gebruikt maakt van ene tekst gebaseerde gebruikersinterface. Dat wil zeggen dat de gebruikers interface een reeds codeerbare tekens zijn.

Op de tekst gebaseerde spellen zijn goed gedocumenteerd sinds de jaren 60, toen teleprinters werden verweven met mainframecomputers als een vorm van invoer, waarbij de uitvoer op papier werd uitgedrukt. Daarmee werden opmerkelijke titels ontwikkeld voor die computers die de teleprinter gebruiken in de jaren zestig en zeventig, en er zijn er nog veel meer ontwikkeld voor video-terminals sinds tenminste het midden van de jaren zeventig, die hun piekpopulariteit bereikten in dat decennium en de jaren tachtig, en als vroege online games tot halverwege de jaren negentig.

Hoewel over het algemeen vervangen door videogames die niet-tekstuele afbeeldingen gebruiken, worden op tekst gebaseerde spellen nog steeds geschreven door onafhankelijke ontwikkelaars. Ze vormden de basis voor het op gang brengen van videogames, met name avontuurlijke en rollenspellen.

Wat voor soorten tekst based genres zijn er?

- 1) Tekst adventure
- 2) Mud (Multi-user Dungeon)
- 3) Roguelike

