

Textbased applicaties.

Door Colin de Groot uit klas SD1Aa

Inleiding:

Een textbased applicatie is een applicatie waarbij de gebruiker verschillende antwoorden kan invoeren waarvan elke antwoord een ander eind heeft. Dit werd vroeger veel gebruikt in RPG-games die zijn gebaseerd op spelletjes zoals Dungeons and Dragons. Voorbeelden hiervan zijn Star Trek en Lunar Lander. Naast games kan je met textbased applicaties andere dingen maken zoals een quiz.

Geschiedenis:

Text based games gaan terug tot de teleprinters in de jaren zestig, toen ze op vroege mainframecomputers werden geïnstalleerd als een invoer- en uitvoervorm. Destijds waren videoterminals duur en er werd geëxperimenteerd als glazen teletypes, en de gebruiker stuurde opdrachten via de teleprinter die was verweven met het mainframe, waarbij de uitvoer op papier werd afgedrukt. Opmerkelijke vroege mainframe-games zijn onder meer Lunar Lander, The Oregon Trail en Star Trek.

Halverwege de jaren zeventig, toen videoterminals de goedkoopste manier werden voor meerdere gebruikers om met mainframes te communiceren, werden op universiteiten tekst gebaseerde games ontworpen voor mainframes, waarbij de meeste van deze games gebaseerd waren op de rollenspel Dungeons and Dragons. Net als bij andere games, misten ze vaak functionaliteiten zoals opslaan. De grootste rede hiervoor is het feit dat vroeger computerspellen vaak eenvoudig waren en spelsessies kort waren, evenals hardware beperkingen en kosten.

Omdat ontwerpers later grotere spelwerelden schreven, duurden de spelsessies een stuk langer en de noodzaak om te hervatten waar gestopt werd onvermijdelijk. Dit begon in 1977 met het avonturenspeel Colossal Cave Adventure uit 1976 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 konden gebruikers van thuiscomputers nog steeds op afstand communiceren met andere computers door inbelmodems te gebruiken. Deze computers werden vaak via op tekst gebaseerde terminalemulators doorgestuurd naar door hobbyisten beheerde bulletin board-systemen. Zonder een grafisch programma voor klanten konden de meeste online computerspellen alleen worden uitgevoerd met tekstuele afbeeldingen 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 multi-user dungeon spelen en interactieve fictie verkennen. De Interactive Fiction Competitie werd in 1995 opgericht om de ontwikkeling van onafhankelijke interactieve fictietitels aan te moedigen en te verkennen.

Voorbeelden van tekst based applicaties zijn:

The Dreamhold

Zork

Spider and Web

Night house

Torn.

Dit zijn allemaal games gemaakt aan de hand van textbased applicaties.

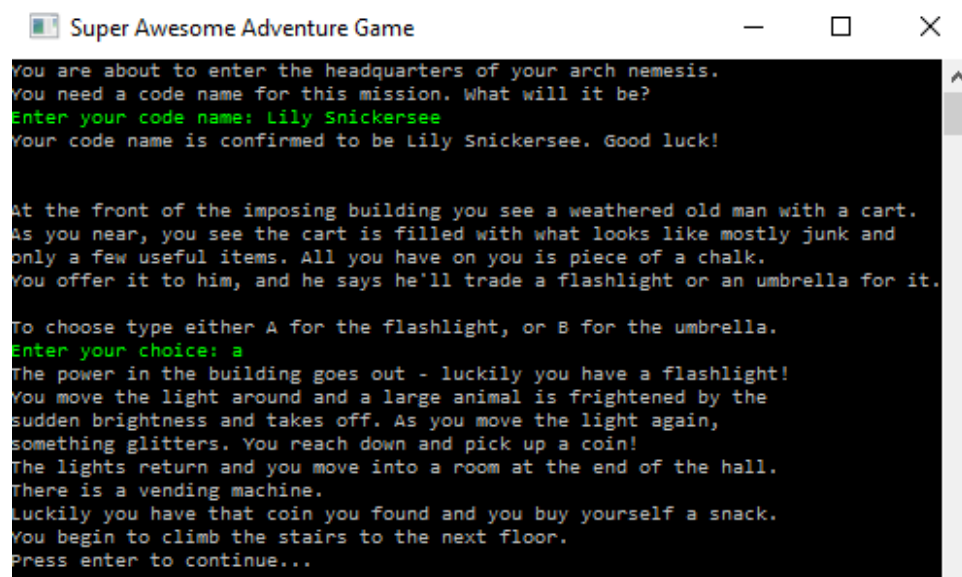
Zelf lijken Torn en The Dreamhold mij erg interessant vanwege hun uiterlijk en de mogelijkheden vooral bij Torn lijken er een hoop activiteiten te zijn.

Ik heb mijn informatie verzameld van de volgende websites:

opensource.com <https://opensource.com/article/18/7/interactive-fiction-tools>

wikipedia.org https://en.wikipedia.org/wiki/Text-based_game

makeuseof.com <https://www.makeuseof.com/tag/browser-text-based-games/>



```
Super Awesome Adventure Game

You are about to enter the headquarters of your arch nemesis.
You need a code name for this mission. What will it be?
Enter your code name: Lily Snickersee
Your code name is confirmed to be Lily Snickersee. Good luck!

At the front of the imposing building you see a weathered old man with a cart.
As you near, you see the cart is filled with what looks like mostly junk and
only a few useful items. All you have on you is piece of a chalk.
You offer it to him, and he says he'll trade a flashlight or an umbrella for it.

To choose type either A for the flashlight, or B for the umbrella.
Enter your choice: a
The power in the building goes out - luckily you have a flashlight!
You move the light around and a large animal is frightened by the
sudden brightness and takes off. As you move the light again,
something glitters. You reach down and pick up a coin!
The lights return and you move into a room at the end of the hall.
There is a vending machine.
Luckily you have that coin you found and you buy yourself a snack.
You begin to climb the stairs to the next floor.
Press enter to continue...
```