
TEXT BASED GAMES

In het begin van meer commerciële programmeerings technieks is er een soort spel die deze era heerde. De Tekst Based Game. Deze waren niet zo moeilijk te programmeren, en je kon welke verhaal maar ook vertellen. Als het ging over visuele elementen dan had je meer een uitdaging. Tekst Based Games waren meestal verhalen waarmee je wat eraan kon veranderen (B.V. je naam, leeftijd, keuzes maken in gesprekken). Deze applicaties waren net boeken. Niet veel te zien, maar wel voor de gedachten. Natuurlijk kan ik dit niet zo goed laten zien zonder voorbeelden. Dus hier zijn er twee die op hetzelfde manier zijn gemaakt, maar heel anders spelen:

1. The Oregon Trail

```
M0NDAY MAY 10 1847
TOTAL MILEAGE IS 575
FOOD BULLETS CLOTHING MISC. SUPP. CASH
46 1090 40 45 205
DO YOU WANT TO (1) STOP AT THE NEXT FORT, (2) HUNT, OR (3) CONTINUE
??
TYPE BANG BANG
RIGHT BETWEEN THE EYES---YOU GOT A BIG ONE!!!!
WATCH YOUR CALORIES TONIGHT!!!
DO YOU WANT TO EAT (1) POORLY (2) MODERATELY
OR (3) WELL??
HAIL STORM---SUPPLIES DAMAGED
```

Dit is een van de meest populair Tekst Based Game, The Oregon Trail werd gemaakt in 1971 door Don Rawitsch, Bill Heinemann en Paul Dillenberger. Het is gebaseerd aan de echte Oregon Trail in 19^{de} eeuw, waar vele families verplaatsden van Missouri naar Oregon. Deze tocht was moeilijk, je moest je bewarens, eten, familie en zelfs je ezel goed houden, en dat ging moeilijk. Hierdoor is het spel moeilijk.

2. Rogue



Rogue werd gemaakt in 1980 door Michael Toy en Glenn Winchman

Rogue is een beetje anders dan normale Tekst Based Games. Het gebruikte keyboard letters en vormen om een Dungeon te maken waar je op een avontuur ging. Deze spel was ontzettend populair, en tot dit dag inspireert het nog steeds vele spellen, en heeft ook een eigen genre “roguelike”.