

---

# Projektforslag

*Text-based Roleplaying Game*

---

Aarhus Institute of Technology

## Authors

Morten Høgsberg

Oscar Dennis

Sune Dyrbye

Rasmus Engelund

Jacob Hoberg

Anders Hundahl

Magnus Møller

Luyen Vu

Date: 29. maj 2022

## Projektforslag

I 1980 udkom det først Text-based adventure game Zork I fra virksomheden Infocom[3]. Spillet var en kæmpe succes, der stod for 20% af virksomhedens salg i 1984 og var det mest solgte spil i 1982[3].

I 1987 bliver den sidste udgave i Zork serien, med titlen Beyond Zork, udgivet[1]. Spillet var blevet udvidet med “procedural world generation and character creation”[1].

Et ledende problem med Zork spillene set fra en moderne forbrugers synspunkt var zorks manglende evne til at lave “save games” der er gemt spillet i cloud, hvilket idag tillader at et spil kan genoptages på en anden enhed uden at skulle flytte filer fra en PC til en anden gennem USB eller andet hardware.

Zork spillene tillod ikke et map over ens position relative til de opdagede områder i spillet. Spilleren var således selv ansvarlig for at holde styr på deres placering i et spil kun baseret på tekst outputs.

Zork serien benyttede ingen authentication til at forhindre andre brugere af en PC fra forsætte eller slette gemte spil.

I Moderne tid har de største spil producenter focus på multiplayer spil, League of Legends, CS:Go, Minecraft osv. spil uden et “Story Element” på trods af at største delen af forbrugerne foretrækker singleplayer spil[2].

Projektet søger at opfriske den text-based adventure genre ved at lave et ny spil. Spillet søger inspiration fra Zork serien, ved at kigge på de gode aspekter af spillene, heriblandt dens revolutionerende parser, der satte spilleren i stand til beskrive sine aktioner med sætninger i stedet for to ords kommandoer f.eks. “I place the lamp and sword in the bag” istedet for “take sword”[3].

Projektet kigger også på muligheder for at lave verdenen Procedurally generated, således at spillets verden er forskellig efter at brugeren starter et nyt Spil. Målet er at øge re-playability for spillet, noget først forsøgt i Beyond Zork[1].

Samtidig forsøger projektet af tilføje følgende aspekter til genren –en opdatere GUI, med et map over spilleren position, en backend server til save games og accounts med authentication.

## Litteratur

### Online Material

- [1] *Beyond Zork*. Accessed: 03-02-2022. 2022. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Beyond\\_Zork](https://en.wikipedia.org/wiki/Beyond_Zork).
- [2] Statista. *Share of gamers in the United States who prefer single player or multiplayer video games as of October 2021*. Accessed: 03-02-2022. 2021. URL: <https://www.statista.com/statistics/1276132/single-player-vs-multiplayer-video-gaming-preference-usa/>.
- [3] *Zork*. Accessed: 03-02-2022. 2022. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Zork>.