## 柏拉图系统时代的 RPG

作者：[Felipe Pepe](http://twitter.com/felipepepe)

翻译：LightningChris

随着家用电脑在我们生活中的普及，有时意识到电脑只是几十年前的技术会让我们感到惊奇。上世纪 70 年代的时候家用电脑才开始出现，在那之前我们只有那种几吨重并且占据一整层楼的大家伙。

不过有些巨型计算机完全地超越了它们所属的时代。在 1986 年道格拉斯·恩格尔巴特[[1]](#footnote-1)就展示了传奇的[“Mother of All Demos”](https://www.youtube.com/watch?v=yJDv-zdhzMY)，在其中他演示了他自己用鼠标和一个窗口化的图形用户界面[[2]](#footnote-2)来点击一些超链接，并且还通过视频会议和一个同事聊天，与此同时他还在同步编辑一个线上的文本。

这样前卫派的计算机系统之一就有柏拉图计算机系统（PLATO: Programmed Logic for Automatic Teaching Operations）。创立于 1960 年，这是一个巨大的主机，带有便于使用的终端，用于给大学学生来学习一系列的虚拟课程。



图 1 这是一个柏拉图系统的终端，以橘色的等离子屏幕而显著。到了 1976 年世界上存在着 950 个这样的终端。

在 1972 年发行的第四代柏拉图系统，甚至先进到可以显示矢量级别的画面，一个触控式界面，以及一个可以连接全球成百上千个终端的类互联网式网络平台。

学生们很快就意识到这个系统还可以用来制作游戏，于是像《帝国》 Empire (1973) 和 Spasim [[3]](#footnote-3)(1974) 这样的游戏出现了。

1. 译者注：道格拉斯·恩格尔巴特：美国发明家，最广为人知的成就是发明了鼠标。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：图形用户界面（Graphical User Interface，简称GUI，又称图形用户接口）是指采用图形方式显示的计算机操作用户界面。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：此为世界上第一个 FPS 游戏。 [↑](#footnote-ref-3)