

网上直播

网工新闻

http://news.abcdefg.com
@hat

ET
PUBLISHING
今日电子

@网打尽



上娱乐与游戏

本书编写委员会 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

电子工业出版社



网上娱乐与游戏

本书编写委员会

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

网络的发展是惊人的,短短的几年其影响就已经渗透到社会的各个角落,人们的工作和生活方式都在迅速地网络化。网上游戏、MP3音乐、网上影院、网上小说等网络娱乐正逐步成为我们生活中必不可少的一部分。本书比较全面地讲述了网上娱乐与游戏的类型及其具体操作方法,在每一章中,都给出了详细的操作步骤和操作界面图,可以使读者在看书的同时一边学习一边操作,帮助读者轻松地掌握网上游戏和娱乐的方法。书中穿插介绍了大量的中外娱乐类网站的网址、介绍和相应的插图,以便于读者查找使用。

本书版权归电子工业出版社所有,未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

网上娱乐与游戏/《网上娱乐与游戏》编写委员会编著。—北京:电子工业出版社,2000.12
(e网打尽)

ISBN 7-5053-6468-5

I.网... II.网... III.因特网-基本知识 IV.TP393.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第85863号

丛 书 名: e网打尽

书 名: 网上娱乐与游戏

编 著 者: 本书编写委员会

责任编辑: 李秦华

印 刷 者: 北京牛山世兴印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 980 1/16 印张: 14.5 字数: 324千字

版 次: 2000年12月第1版 2001年1月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6468-5

TP · 3537

定 价: 19.00元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请向购买书店调换。
若书店售缺,请与本社发行部联系调换。联系电话: 68159356 68279077

序

在“e网”世界里自由翱翔

“世界”变得如此之小，无限风光近在咫尺。

“空间”变得如此之小，地球村里的人们不再发出天高地迥的感喟。

世界也同时变得如此之大，绚丽多姿、五光十色的事物浩浩荡荡、横无际涯，如不尽长江滚滚来。在新世纪来临之际，我们已进入了伟大的“网络”信息时代。

从结绳记事到电子计算机，人类走过了漫长坎坷的探求之路，终于在20世纪末缔造了一个信息传播的奇迹——Internet（因特网）。它是世纪的骄子，技术的宠儿，人类的智慧。Internet已经改变了人类世界；Internet正在改变着世界人类；Internet还将以更快的速度、更大的规模、更加磅礴的气势改变整个人类和世界。

咫尺屏幕将整个世界展现在您面前。四海波涛、五洲风雷，点击间尽收眼底。南国椰风、北疆冰雪，敲打间俱入眸中；政坛乍变、商场硝烟，凝视中已经了然于胸；绿茵健影、影视趣闻，谈笑中已经悦情尽享。

我们不再孤独，Internet把不同地域、不同种族、不同语言的兄弟姐妹“联”在了一起。我们不再弱小，Internet把有限聚集起来成为澎湃汹涌的无限，使个体生命感到从此傲然于天地之间，不再畏葸和恐惧。我们不再局限，小国寡民的男耕女织演变成为世界的现代文明。我们不再被束缚，Internet正帮助我们摆脱种族的歧见、地域的狭窄、分工的不同、贫富的悬殊。我们正从有形和无形的奴役中走出来，迈向真正的自由空间。

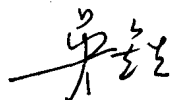
Internet使四海一家，它将“平等”一词赋予了前所未有的崭新含义。我们在Internet前，或平静、或安宁、或兴奋、或激动。Internet将真实的世界虚拟，又将虚拟的世界还原为真实，从来没有哪种技术手段使我们获得如此巨大的自由。您是真实的您，又是虚拟的您。我是我，我又是非我。我们的思想可以天马行空，漫游九垓，纵横驰骋于“e网”世界。

“e网打尽”——打尽外部世界的一切信息；打尽网络技术的一切内容。

“e网打尽”系列，是本丛书编创人员精心设计、精心施工的作品。我们带着美好的祝福，将这套最适用的丛书献给您，为您成为“网络高手”铺路搭桥。

掌握“e网”技术，不但获得了21世纪的工作签证，而且拥有了世界公民的无纸认证。洲界、国界，在鼠标移动的方寸之间早已不复存在。

本书编委会主任



原中国计算机用户协会网络分会副理事长

e网打尽

编写委员会

主任 吴金生 原中国计算机用户协会网络分会副理事长
委员

(按姓氏笔划顺序排列)

史美林 清华大学计算机科学与工程系教授、
博士生导师
申江婴 《中国网友报》主编
陈宗周 《电脑报》社长
吴朝晖 浙江大学计算机科学与工程系副主任、
教授、博士生导师
鲍 泓 北京联合大学信息学院教授

编写成员 巩 英 丁 磊 李 华 单 盈 于鲁泉
张 彬 袁建洲 刘亚秋 吕云峰 刘宗键
梁兴东 刘丽芳

编辑委员会

主任 杜振民 电子工业出版社副社长
副主任 文宏武 电子工业出版社副社长
编辑成员 谭海平 徐津平 焦桐顺 李秦华 张月萍 窦 昊
郝志恒 梁卫红 赵红燕 牛 勇 周宏敏

出版前言

关于“e网打尽”

“网络”可以说是近代史上最为悬妙、发展最快、最难预测、最难把握，而且对人们的生活影响非常巨大的一章。“网络在下世纪一定会普及”、“网络就是计算机”、“计算机就是网络”、“明天就不再有网络公司了”……诸多的学者、专家、哲人在津津乐道地大胆畅想着网络的未来。但是很少有人能准确、全面地预计明天网络的“庐山真面目”。

有一点是明白无误的，即网络正深入地渗透到我们生活的方方面面。把握住今天，把握住网络，才有基础、有条件去畅想明天！这里的“把握”并不是希望大家都成为网络行家里手。了解网络的意义、知道网络的作用、能够使用网络的基本功能是不是“把握”呢？我们的回答是肯定的！在专家和外行之间有一条快捷、实用的“链接”，只要轻触它，便可很容易地把握网络、把握明天！

帮助读者了解网络，与读者一起学会最简单、最基础的网络使用知识——即简单地“把握”住网络，便是我们这套丛书的出版目标。起名“e网打尽”，我们借用了成语“一网打尽”的谐音。显然我们不是要“打鱼”，也不是要读者对网络“尽详尽知”。我们想告诉读者，这套书籍介绍的是“网络”——“e网”，并且包括了日常使用网络所需要的各种常用知识和经验——“打尽”。

本丛书的读者对象

本套丛书是为普通读者编写的。阅读本书只需具备中等及其以上的文化水平，不需要高深的计算机和网络专业知识。只要会操作计算机、具备基本的上网条件（拨号上网或通过局域网上网），便可以参考、阅读本书，学会和掌握在网上冲浪的各种技巧。

本丛书的编委和作者

为了保证本套丛书在贴近大众、方便实用的同时保证技术的准确性，我们聘请了国内著名的计算机专家和教育专家、计算机与网络专业媒体出版专家组成本书的编委会。编委会对本书的体系结构、写作风格、篇幅以及内容的详简等都提出了认真可行的建议和要求。在书籍手稿脱稿后他们又抽时间审阅了部分内容，为书籍质量的保证做出了贡献。

本套丛书的作者多是从事计算机教育、研究和工程工作的专家、学者，有着深厚的技术理论根底，同时又具有丰富的教学和写作经验。他们以很高的热情和高度的负责精神，使本书能在较短的时间内完成。在此，我们向本丛书的编委成员和作者们表示由衷的感谢。

本丛书的特点

本着尊重认知规律、注重实践、注重实用的原则，本套丛书采用了“面向应用、面向任务”

的写作风格。从实例出发,一边介绍实例或实际应用,一边介绍相关软件的使用方法和简单原理。

在内容的组织上,由于所用工具等方面的局限(例如大量网上工作都使用IE浏览器),个别书籍在内容上有少量重复,具体内容请见每本书的内容简介和“导读”。读者可根据需要,有选择地选购本套丛书的一部分。

本丛书声明

本丛书中介绍或提及的网址或链接,仅作为资料和帮助读者理解网络使用之用,不含有任何宣传或贬低含义,也无优劣、高低的分类或排序。如果其中的网址或内容发生变化或其他情况,给读者造成不便,我们谨表歉意。

欢迎读者反馈信息

出版社离开了读者,就像鱼儿离开了水。我们非常重视读者对我们书籍的评价,真诚地希望读者能把有关的意见和建议反馈给我们。反馈信息请寄ET@PHEI.COM.CN(看完本系列丛书后,肯定不需要再用传统手段来交流了吧!)

电子工业出版社

2001年初

《网上娱乐与游戏》导读

仿佛一夜间,网络以不可阻挡的势头进入到社会生活的各个角落,它使我们更加方便、有效地与世界进行沟通、交流。然而在当今的信息社会,Internet作为划时代的信息媒体,正以其打破时空界限的交流方式改变着世界,让我们以更广阔的视角挖掘世界的新内涵。网络正在逐步走进我们生活的各个角落,也正在逐步改变着我们的娱乐方式。可以预计,网络娱乐即将成为我们生活中必不可少的一部分。

本书中,作者的目标是让读者体会新兴的网络娱乐方式,而且让读者尽快熟悉和进行操作。在每一章中,都给出了详细的操作步骤和操作界面图,可以使读者在看书的同时一边学习一边操作,帮助读者轻松地使用网络。

本书由孙志超、于鲁泉共同编写。

目 录

第1章 网上娱乐与游戏概述	1
第2章 深陷“泥潭”	3
2.1 什么是MUD	3
2.2 挖泥利器	4
2.3 初涉江湖	9
2.4 Zmud 高级使用	13
2.4.1 Zmud 菜单介绍	13
2.4.2 Zmud 按钮介绍	16
2.4.3 Zmud 的高级功能	17
2.4.4 强大的触发器	19
2.5 Internet 上的MUD 资源	21
第3章 棋牌世界	26
3.1 联众游戏	26
3.1.1 下载与安装	27
3.1.2 注册	28
3.1.3 进入游戏室	32
3.1.4 进入游戏	36
3.1.5 坐山观虎斗	37
3.1.6 游戏中的基本操作	39
3.1.7 教育网上的联众	40
3.2 清风围棋	41
3.2.1 下载与安装	41
3.2.2 注册	43
3.2.3 开始下棋	44
3.3 其他棋牌天地	49
3.3.1 263 在线游戏网	49

3.3.2	ChinaRen 在线游戏	50
3.3.3	中国游戏在线	52
第4章 猜网寻梦		55
4.1	注册	55
4.2	我的猜箱	57
4.3	获得猜豆和积分	60
4.4	竞猜游戏	61
4.5	竞猜社区	70
4.6	其他有趣的游戏	75
4.7	猜网奖励	79
4.8	猜网秘笈	80
第5章 指点江山的同窗		81
5.1	哪里有校友录	81
5.2	登录校友录	82
5.3	寻找我的校友录	86
5.4	做一个班级成员	90
5.5	建自己的校友录	94
5.6	其他校友录	98
第6章 读书时代		100
6.1	电子书库	101
6.1.1	电子书籍的格式	101
6.1.2	网上的电子图书	102
6.2	休闲杂志	106
第7章 影音新世界		112
7.1	什么是 MP3	112
7.2	播放 MP3 的工具	113
7.3	MP3 网站	115
7.3.1	MP3 搜索网站	115
7.3.2	MP3 专业网站	116
7.4	在线视听	119



7.5 在线视听网站	121
7.6 影视娱乐网站	122
7.6.1 影视	122
7.6.2 明星偶像	125
第8章 亲密接触 OICQ	127
8.1 OICQ 简介	127
8.2 OICQ 的下载与安装	128
8.3 OICQ 的注册与登录	128
8.4 使用 OICQ	132
8.4.1 消息	132
8.4.2 查找功能	133
8.4.3 基本操作	136
8.4.4 单击面板上的 OICQ	142
8.4.5 聊天室	144
8.4.6 在线状态	145
8.4.7 改变 OICQ 面板	146
8.4.8 其他小功能	147
8.5 其他聊天工具	148
第9章 相约聊天室	150
9.1 263 聊天网络	151
9.2 进入聊天室	152
9.3 聊天时表情符号的使用	156
9.4 聊天技巧	158
9.5 Internet 上出色的聊天室	159
第10章 坐观天下事	162
10.1 离线阅读	162
10.2 新闻站点	167
10.3 访问新闻组	172
第11章 传情信使	175
11.1 贺卡发送实例	175

11.1.1	寄出贺卡	175
11.1.2	查看别人发给你的贺卡	179
11.1.3	定制贺卡	179
11.1.4	给“卡秀”投稿	182
11.2	网上的贺卡站点	182
11.3	自己做贺卡	185
 第 12 章 体育沙龙		188
12.1	体育新闻	188
12.1.1	竞技风暴	188
12.1.2	搜狐体育	189
12.1.3	网易体育	191
12.2	网上直播	192
12.2.1	21Sports	192
12.2.2	Sina 直播	194
12.2.3	343 绿茵直播室	195
12.2.4	Sohu 直播	196
12.3	有奖竞猜	196
12.3.1	鲨威	196
12.3.2	万象	197
12.4	网上体育社区	198
12.4.1	体育大学	199
12.4.2	足球股市	201
12.4.3	足球博彩	202
12.5	体育游戏	203
12.6	足球乐园	204
12.6.1	343	204
12.6.2	足球大联盟 Higoal	207
12.6.3	新浪甲 A 球迷俱乐部	208
 第 13 章 娱乐大补贴		210
13.1	幽默与笑话	210
13.2	动漫展览馆	213
13.2.1	综合性站点	213
13.2.2	专题漫画网站	216
13.2.3	综合娱乐频道	219

第1章

网上娱乐与游戏概述

记得很久以前看电视的时候,第一次看到真实的人竟然从一个小屏幕中显示出来,神奇得让人充满了无数的憧憬。从那时起,笔者就希望是不是读书的时候,课本也能和电视一般声光并茂、多姿多彩。这个梦想终于可以实现了,因为 Internet 诞生了!

Internet 出现以后可以说是应用广泛,无所不至。普及到了多个领域,甚至生活的各个部分。如电子购物、电子出版、网上教学、数字图书馆等等。Internet 爆炸性的发展,将使人们无法摆脱对它的依赖,没有网络的世界不可想像。在网上没有男女老少的区别,没有高低贵贱之分,大家彼此彼此。越来越多的网虫们正逐渐创造出一种全新的生活方式。

以前有一种拙劣的教学法,即把电脑用在一对一的教学上,而现在非常成熟的娱乐手段和游戏技术可以使人们在娱乐的同时学习到更多的知识。

在网络上,人们能够互相交流但并不知道对方是谁。在有了网络以后,人们不再只与冷冰冰的电脑沟通,或是只完成一些抽象的和模拟的游戏。长此以往,在 Internet 上投入时间与智慧的人们将会越来越多。随着网络日益普及而变得无所不在,它将戏剧性地改变和影响着我们的生活品质,而且还会影响到生活的每一个方面。可以说网络给人们提供了探索知识和意义的新媒体,同样还有娱乐。

交互性和正在不断出现的新技术将把网络变为下一个精彩的娱乐舞台。网上娱乐已经领先达到了其他大众媒体过去从未达到过的位置。网络与电视有一些相似的地方,但是最终将会成为与之极为不同的媒体,这就是网上娱乐的未来。

娱乐本来和网络似乎总显得格格不入,而且网络上的娱乐目前更倾向于信息交流及网上聊天。但是随着网络的大众化,网络娱乐决不仅限于此。音乐界的例子就是证明。过去两年来,MP3 网站风行一时,消费者可通过网络免费下载整首歌曲,这些歌曲经常是从唱片上盗版的,唱片公司为这种技术曾经火冒三丈,但现在许多唱片公司也开始顺应潮流。他们在 MP3 网站上免费播送新歌,还有一些公司正考虑在网上出售整张激光唱片以供下载。

在中国,Internet 仿佛在一夜之间就成为了都市生活不可缺少的内容,网上新闻、网上听音乐、玩游戏、聊天、下棋、看书等等,今天的网络服务可谓琳琅满目。

信息革命以一日千里之势向前挺进，渗透到一切可以波及的领域，并改变人们的生存方式。“网络就是新生活”，作为现在新兴的、流行的休闲方式和娱乐方式，在网络上寻求一种契机，在工作疲惫时减压，或在茫茫网络中得到友情。

网上有哪些娱乐方式呢？最常见的莫过于游戏世界、棋牌乐园、MP3音乐、网上影院、网上小说等等。

首先说一说游戏，最初构思和设计Internet的先驱一定没有想到网络游戏会如此迅速地发展，大有超越传统娱乐的趋势。随着一些大型的网络游戏和MUD等游戏在网络上创造出来的奇迹，人们似乎认识到：Internet已经成为人们一个重要的休闲场所，随着网络游戏的飞速发展，在不久的将来，网络游戏或许将取代传统的电子游戏方式。

其次，许多网站已经设计了许多日常生活中的娱乐活动。例如传统娱乐活动——猜谜。在网站中，可以找到许多现实生活中游戏的影子，可以享受如同真实生活中的娱乐活动，可以充分体会到网络娱乐已经逐渐成为我们的日常休闲生活了。

音乐影视是现代生活中不可缺少的调味品，走在街上能听到音乐，打开电视也能听到、看到制作精美的MTV和精彩的影片。音乐影视爱好者现在已经完全可以尝试在网上欣赏音乐、收听广播和观看影片。相信在不远的将来，我们的娱乐休闲生活将离不开网络了。

网络上的资源共享使得我们更容易更迅速地获取更多不易得到的资料和信息。现在在网上学习汲取各方面知识已经不乏其人，越来越多的人已经开始适应和习惯网上阅读文字资料。休闲娱乐的时候，敲几下键盘，就可以找到你想看的小说。不再需要为买不到自己所钟情的书而满街乱转，也不再需要为高昂的书价而发愁。毫无疑问，网络的发展极大地丰富了现代人的娱乐生活。

网络正在逐渐走进我们的生活，并逐渐改变着我们的娱乐方式。可以预计，网络娱乐将成为我们生活中必不可少的一部分！

第2章

深陷“泥潭”

本章要点

- 什么是 MUD
- 挖泥利器
- 初涉江湖
- Zmud 高级使用
- Internet 上的 MUD 资源

国内很多人把玩MUD游戏称为“挖泥巴”。之所以这么称呼它，是指此游戏令人很容易上瘾，如同陷身泥潭一般难以自拔。简单地说，MUD就是以文字的形式在网络上来模拟出广阔的虚拟世界。也许有人不能理解，为何单调的文字能让许多玩家沉迷其中不能自拔呢？看过下面的介绍就明白了。

2.1 什么是 MUD

随着 Internet 的流行，MUD 作为一种网络上的休闲文化而日益普及。MUD 游戏是在线游戏的一个分支，俗称“泥巴”（MUD 是英文 Multi User Dungeon）的缩写。作为一种在全世界广泛流行的网络游戏，MUD 有着一批非常固定、并且在不断壮大的用户群。它最大的特点是：不受时间的限制、不受人数的限制、不受环境的限制……在模拟的社会中，可以群居，也可独处，可以创造，也可以破坏，可以与人为善，也可无恶不作，可以四处探险，也可闭门修炼……在泥潭中历经生死荣辱后，也许就可以体会到那种“不以物喜，不以己悲”的感受了。在 MUD 中所接触到的，是一个由电脑构造出的广阔的虚拟世界，在这个世界中的每一个游戏角色背后，都有一个现实中的人在操作，可以说 MUD 的

魅力很大一方面就在于此。MUD 是一个虚拟的世界，它模拟了真实的世界，在真实世界中看到的现象，或多或少在 MUD 中也会发觉。MUD 与一般游戏最大的不同在于 MUD 是自由的，是任意想像的。在 MUD 中，所有事情都靠自己去发展，没有人限制你该做什么，该怎么做。

中文 MUD 多以武侠小说为背景，在其中自然少不了练功、打斗甚至是杀戮。没有玩过 MUD 的人很容易把 MUD 理解成为一种游戏，这种看法虽然没错，但也并不完全正确。很多 MUD 迷更愿意把 MUD 形容成一个虚拟的社会，MUD 没有固定的情限制，一切事情的发生都像真实生活中一样不可预料。

作为纯粹的网络游戏，MUD 与其他游戏还有很多不同点。在 MUD 中没有存盘、取档这类功能。玩家一旦被杀不但可能失去身上的全部财物，还会减去一部分分值。

而 MUD 的魅力不光在这里，在 MUD 里的交流也是非常富有魅力的。可以这样说，玩 MUD 是一种既成熟又有学问的消遣。这种消遣，可以说，很大一部分表现在它的交流方面。如今在网络上交流已经比较普遍了，众所周知，网络是当今信息传递最快的场所之一。MUD 本身就是从网络开始生长起来的，自身已经具有网络所特有的信息传递的功能，虽然也许表现形式不是很正规化。

新手进入一个陌生的 MUD 世界，作为一个角色，必然要向老玩家询问一些问题，比如怎样尽快地成长起来，怎样才能在 MUD 里面生存下去等等。新手之间也会进行讨论，这就是一种基本的交流方式。一般的 MUD 都提供 chat（聊天）的功能，也提供诸如 say（说话）、tell（和一个固定的人对话）等指令。这样，玩家之间可以很容易沟通，听一些大家的经验，也可以就其他问题在 MUD 中进行面对面的交谈。

另一方面，在 MUD 中，往往会找到自己相应的一个玩家，大家经常在一起练功夫、一起闯迷宫、解谜，于是大家无所不谈，会结下很深的友谊。这种友谊，对方并不一定是在真实的世界中认识的人，但却可以说是一种精神上的朋友。

2.2 挖泥利器

任何玩过 MUD 的人都知道，和浏览网页需要 IE 一样，玩 MUD 也需要特定的工具，即专用的客户端软件，目前普遍使用的是 Zuggsoft 公司制做的叫做 Zmud 的一种客户端软件，Zmud 也是一个 telnet 程序，它更好地适应了 MUD 的要求，增加了变量（Variable）、别名（Alias）、触发器（Trigger）、宏（Macro）、制图器（Mapper）、增强色彩、同时连接多个 MUD 地址及多个角色的能力，和其他一些很有用的功能，这使得 Zmud 成为这类 MUD 客户程序中最好也是最常用的一个。它可以在很多软件下载的栏目中找到它。

下面我们介绍一下如何用 Zmud 来玩 MUD。

因为 Zmud 是共享软件，所以第一次运行的时候会弹出显示试用时间的窗口，如图 2-1 所示。



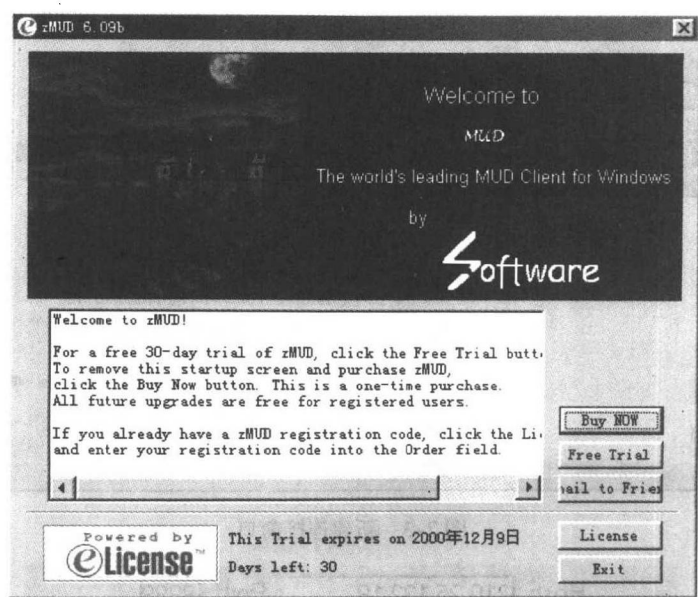


图 2-1 Zmud 试用时间窗口

选择 Free Trail, 即弹出 Zmud 的主窗口, 如图 2-2 所示。

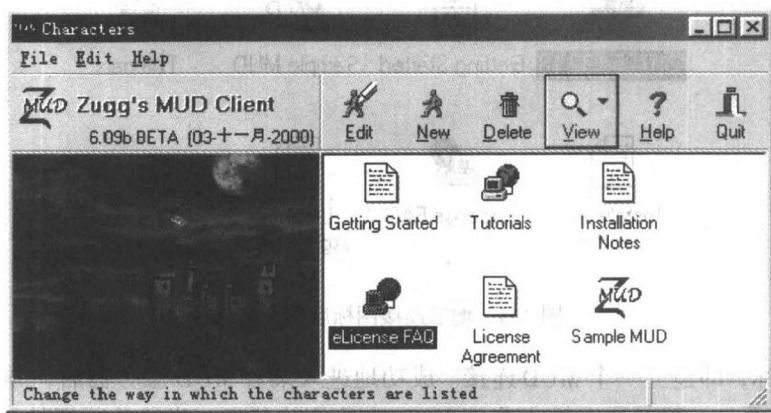


图 2-2 Zmud 主窗口

在右上方的工具栏里单击 New 按钮, 出现如图 2-3 所示的窗口。

在右侧的窗口中填入 MUD 的地址和端口: 在 Host 中键入要连接的 MUD 所在的主机名, 在 Port 字段中键入要连接的 MUD 端口号, 如图 2-4 所示。

在工具栏中单击 Save 按钮, 回到主窗口, 可以看到窗口中多出了一个连接的图标, 如图 2-5 所示。



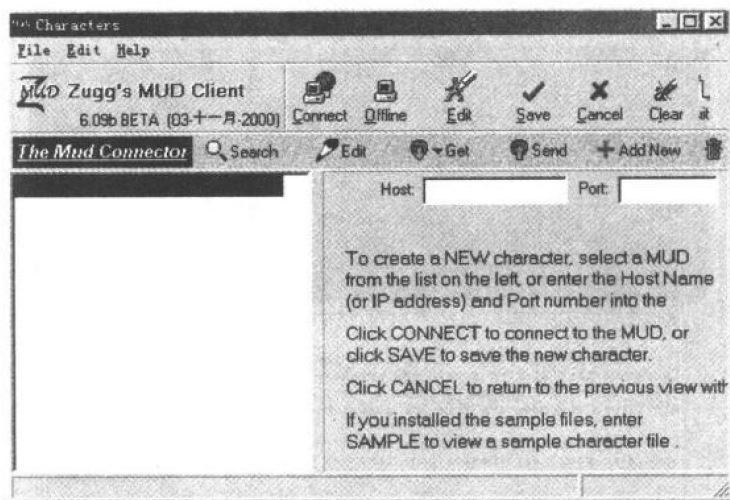


图 2-3 新建连接窗口



图 2-4 填写地址和端口



图 2-5 增加连接图标后的主窗口

双击该图标，即建立一个 MUD 连接。成功地进入某台 MUD 服务器后，屏幕上会出现该 MUD 的欢迎画面，一般是要求输入在该 MUD 中角色的名字，当然并不都是如此，比如“西游记”，它要求先选择语言（GB/Big5），如图 2-6 所示。

整个界面的最底部是输入条，所有的命令都在这个框里输入，如图 2-7 所示。

界面中部的大片区域，如图 2-8 所示，是 MUD 的文字信息区，所有 MUD 的文字输入、响应、描述都显示在这片区域中。

对于不同的 MUD，注册的步骤是不同的。现在就以 MUD “西游记”为例，来介绍一下。选择语言以后，“西游记”将提示：