

拇指族情迷手机不夜城
蓝牙智者游戏小生笑傲不夜城 社区干部饮食男女擂台论剑

手机 不夜城

ShouJiBuYeCheng

空中传媒◎编著

中国手机文学第一手抄本



大众文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

手机不夜城 / 空中传媒著. — 北京: 大众文艺出版社,

2005.6

ISBN 7-80171-753-8

I. 手… II. 空… III. 长篇小说 — 中国 — 当代

IV. I247.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 069020 号

手机不夜城

作 者: 空中传媒

责任编辑: 宿春礼

出版发行: 大众文艺出版社出版发行

地 址: 北京市东城区府学胡同甲 1 号

邮 编: 100007

经 销: 新华书店

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

版 次: 2005 年 7 月第一版

印 次: 2005 年 7 月第一次印刷

开 本: 16 开 787 × 1092

印 张: 15

字 数: 200 千字 图片: 420 幅

书 号: ISBN 7-80171-753-8/I · 444

定 价: 29.80 元

版权所有 · 翻版必究

(如发现印装质量问题, 请与承印厂联系退换)

空中网大事记

Milestones

2002-03-18 周云帆与杨宁创建空中网。

2002-05-06 空中网正式注册成立。

2002-07 空中网开通中国移动全网短信特服代码 3355。

2002-10 空中网获得大型武侠电影巨作——《英雄》基于无线数据业务开发的惟一授权。成功的合作使得空中网和中国电影集团、北大华亿等电影制作发行公司陆续签订了多部电影。基于无线数据业务开发的惟一版权，开创了手机服务提供商同电影合作的先河。

2003-01 空中网实现首次全面盈利。同月，GPRS/WAP收入取得全国第一。

2004-01 隆重推出国内手机媒体的著名品牌——“空中传媒”（KongZhong Media）。这是中国第一家基于 2.5G 及 3G 移动数据业务的全新媒体，全天候向国内手机用户提供即时发生的新闻、娱乐、证券、军事、文化、体育、时尚、生活等，快捷并且随时随地的信息服务。

2004-03 空中网与日本 Namco、法国 Gameloft、英国 Macrospace 等多家国际著名手机游戏提供商在百宝箱（Kjava）业务上先后达成协议，并将成功移植到手机上的《坦克大战》、《分裂细胞 II——潘多拉明天》等多个经典游戏引进中国，掀起手机游戏的国际合作热潮。

2004-03 空中网成立博雅无极信息技术有限公司，立足于向中国的固话用户提供电信增值服务。同中国网通合作，接入网通北方 10 省的小灵通短信和固话语音服务（固话 IVR），标志空中网正式进军固话市场。其后，同中国电信合作，接入电信南方 21 省的固话语音服务（固话 IVR），标志着空中网向固话用户提供的服务已经覆盖全国。

2004-06 空中网同美国迪士尼独家合作制作经营小神龙热线。此热线于 7 月 12 日正式开通，并在全国几十家电视台同步推出。

2004-07 空中网百宝箱手机游戏业务（Kjava）连续 6 个月名列中国移动合作手机服务提供商下载量和收入第一名。

2004-07-09 空中网在美国纳斯达克挂牌上市（NASDAQ: KONG）。

2004-10 空中网获得中国电影集团授权由美国哥伦比亚影视公司和索尼影视公司投资的电影《功夫》无线独家版权，开发全运营商增值服务领域相关产品。

2005-01 空中网和湖南宏梦集团合作经营《虹猫》系列动画片的电信增值服务。



手机不夜城



不夜城
CITY NIGHT





空中网简介

空中网 (www.kongzhong.com): 中国手机娱乐先锋。空中网的使命是为全球手机用户提供最人性化的服务, 推崇便捷时尚的手机化生活方式, 方便人们随时随地获取信息、沟通和娱乐, 提供最便捷的信息产品和技术支持。空中网是中国移动紧密的战略合作伙伴, 其彩信、手机游戏和手机上网服务在国内一直处于领先地位。空中网整合打造的“互动娱乐”、“手机媒体”、“社区交友”三大品牌线, 积累了大量忠实用户, 并为更多的人接受和使用。

2004年7月9日, 空中网在美国纳斯达克挂牌上市 (NASDAQ: KONG)。空中网正在推动着全球电信增值服务行业的发展。空中网于2002年3月18日, 由周云帆和杨宁创建, 2002年5月6日正式注册成立, 并得到了美国硅谷及香港风险投资基金支持。空中网致力于以彩信 (MMS)、WAP、JAVA等2.5G、3G为主要开发平台, 用领先的技术水平和对用户的深入理解来提供广受欢迎的娱乐产品和完善的服务, 为其丰富内容得以实现提供重要保障。空中网与中国移动、中国联通、中国电信、中国网通结成了合作伙伴关系, 通过他们, 为中国超过3亿手机用户和超过3亿固定电话用户提供丰富多彩的电信增值服务。空中网与多家国际大型娱乐和体育公司建立了战略合作关系, 空中网上游结合运营商各个产品线的业务, 下游结合手机等通讯终端, 通过各种交互式手段, 打造出“互动娱乐”、“手机媒体”、“社区交友”等一系列和手机用户随时随地交流互动的平台, 开创了手机化的生活方式。空中网总部设于中国北京, 员工人数超过500人。公司云集了来自全球各地的业界精英和一流的管理人员。创始人董事长兼CEO周云帆和总裁杨宁带领全体员工继续向国际化大公司发展, 掀起了继互联网之后又一次受人瞩目的成功创业浪潮。

雄心 城信 团队 创新 执行 坚韧 辉煌

www.kongzhong.com

中国手机娱乐先锋

互动娱乐、手机媒体、社区交友
打造手机化生活方式



空中网简介

空中网的使命是为全球手机用户提供人性化的服务, 为推动手机化生活方式, 方便人们随时随地获取信息、沟通、娱乐, 提供最便捷的信息产品和技术支持。

空中网是中国移动最紧密的战略合作伙伴, 其彩信、手机游戏和手机上网服务在国内一直处于领先地位。作为中国移动最大的彩信、最大的手机游戏及最大的手机上网内容服务提供商之一, 空中网整合打造的“互动娱乐”、“手机媒体”、“社区交友”三大平台, 积累大量忠实用户, 并为更多的人接受和使用。

2004年7月9日, 空中网在美国纳斯达克挂牌上市 (NASDAQ: KONG)。空中网正在推动着全球电信增值服务行业的发展。

空中网

手机媒体

手机阅读新体验

继平面媒体、广播媒体、电视媒体、网络媒体后，以手机为载体，基于获取即时信息的新媒体被国内先锋传媒人士称做“手机媒体”。国内手机媒体的著名品牌“空中传媒”（KongZhong Media）由空中网2004年1月隆重推出。这是中国第一家基于2.5G移动数据业务的全新媒体，全天候向国内手机用户提供即时发生的新闻、娱乐、证券、军事、文化、体育、时尚、生活等快捷、随时随地的信息服务。2004年8月，“空中传媒”成功地向国内手机用户直播了雅典奥运会实况。2004年10月12日，“空中传媒”向国内手机用户发布中国第一支手机媒体商业广告——MOTOROLA V3 Launch。2004年11月26日，“空中传媒”新闻中心当日访问量突破20万人次。2004年12月17、18日，“空中传媒”利用手机媒体现场直播《功夫》首映式，开创手机媒体现场实时直播先河。



无处不在，随手阅读。



手机游戏

与拥有丰富经验的专业无线内容提供商日本的 Index，韩国著名内容提供商 Olarks 等公司建立稳定的战略合作关系，开展广泛的战略合作。与日本 Namco、法国 Gameloft、英国 Macrospace 等多家国际著名手机游戏提供商达成合作协议。

代表作品：夺宝中华（现名三国志）。2004年11月12日，夺宝中华在线人数突破1000人，成为国内第一款在线人数突破1000人的手机网络游戏。

2002-03-18 周云帆与杨宁创建空中网。

2002-05-06 空中网正式注册成立。

2002-07 空中网开通中国移动全网短信特服代码 3355。

2002-10 空中网获得大型武侠电影巨作——《英雄》基于无线数据业务开发的惟一授权。成功的合作使得空中网和中国电影集团、北大华亿等电影制作发行公司陆续签订了多部电影。基于无线数据业务开发的惟一版权，开创了手机服务提供商同电影合作的先河。

2003-01 空中网实现首次全面盈利。同月，GPRS/WAP收入取得全国第一。

2004-01 隆重推出国内手机媒体的著名品牌——“空中传媒”（KongZhong Media）。这是中国第一家基于 2.5G 及 3G 移动数据业务的全新媒体，全天候向国内手机用户提供即时发生的新闻、娱乐、证券、军事、文化、体育、时尚、生活等，快捷并且随时随地的信息服务。

2004-03 空中网与日本 Namco、法国 Gameloft、英国 Matrospace 等多家国际著名手机游戏提供商在百宝箱（Kjava）业务上先后达成协议，并将成功移植到手机上的《坦克大战》，《分裂细胞II——潘多拉明天》等多个经典游戏引进中国，掀起手机游戏的国际合作热潮。

2004-03 空中网成立博雅无极信息技术有限责任公司，立足于向中国的固话用户提供电信增值服务。同中国网通合作，接入网通北方 10 省的小灵通短信和固话语音服务（固话 IVR），标志空中网正式进军固话市场。其后，同中国电信合作，接入电信南方 21 省的固话语音服务（固话 IVR），标志着空中网向固话用户提供的服务已经覆盖全国。

2004-06 空中网同美国迪士尼独家合作制作经营小神龙热线。此热线于 7 月 12 日正式开通，并在全国几十家电视台同步推出。

2004-07 空中网百宝箱手机游戏业务（Kjava）连续 6 个月名列中国移动合作手机服务提供商下载量和收入第一名。

2004-07-09 空中网在美国纳斯达克挂牌上市（NASDAQ: KONG）。

2004-10 空中网获得中国电影集团授权由美国哥伦比亚影视公司和索尼影视公司投资的电影《功夫》无线独家版权，开发全运营商增值服务领域相关产品。

2005-01 空中网和湖南宏梦集团合作经营《虹猫》系列动画片的电信增值服务。

中国手机文学第一本*网文作品精选



(p) 18



(p) 208



手机改变生活 / 10

1. 被手机改变 / 12
2. 哆咪化生存 / 15
3. 版主杂序 / 16

不夜城众生相 / 18

1. 拇指青春 / 20
2. 蓝牙智者 (上) / 54
3. 蓝牙智者 (下) / 70
4. 梦网有情 (上) / 78
5. 梦网有情 (下) / 90
6. 饮食男女 / 104
7. 游戏小生 (上) / 118
8. 游戏小生 (下) / 128
9. 社区干部 / 132
10. 超时 FANS (上) / 144
11. 超时 FANS (下) / 1152

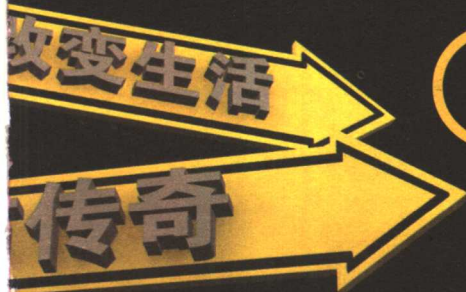
城市传奇 / 160

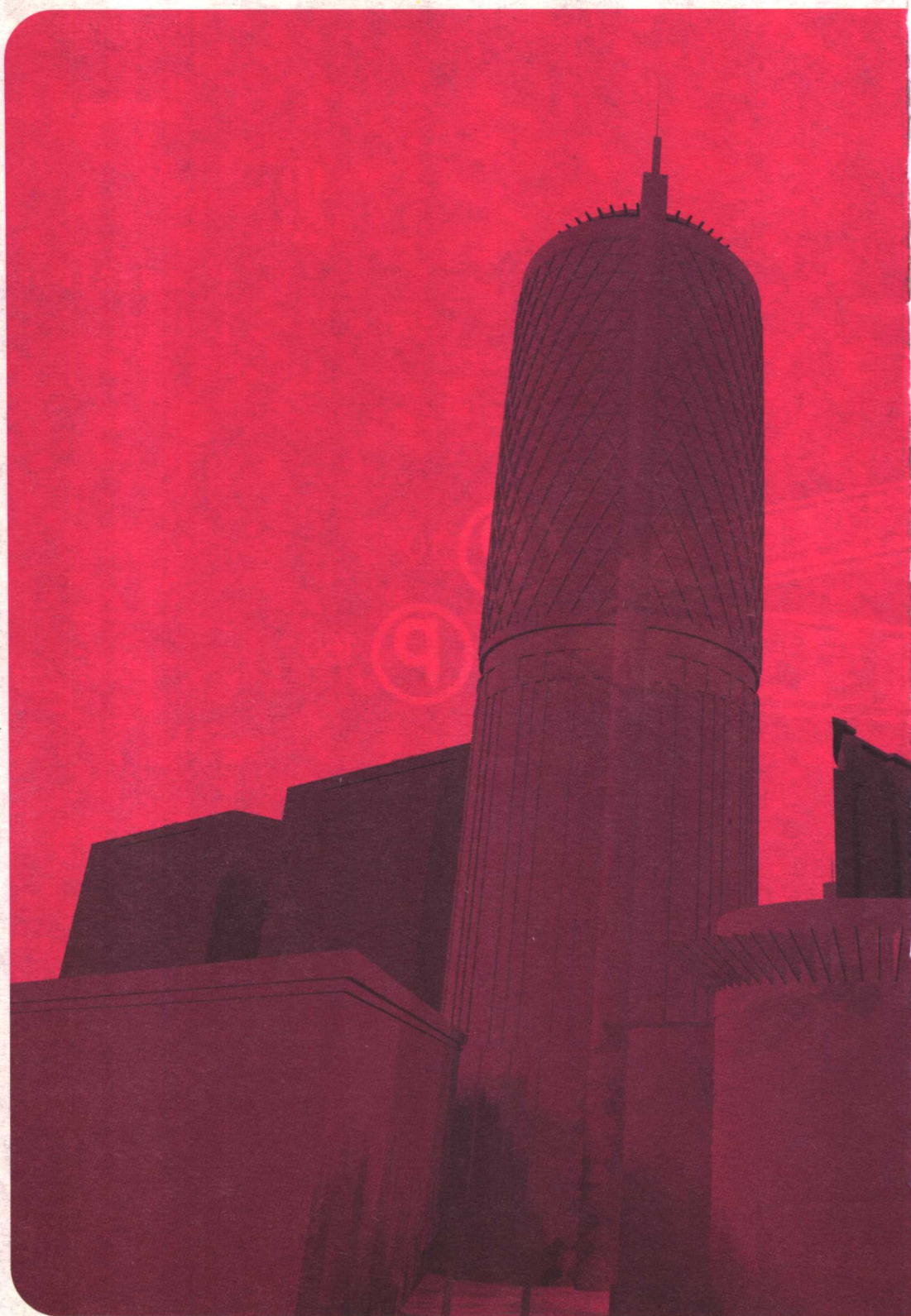
1. 网明的一天 / 162
2. 管理员日记 (一) / 168
3. 潜水者的日记 / 170
4. 柳溶月的日记 / 176
5. 管理员日记 (二) / 180
6. 塞冷忧雪荷的日记 / 184
7. 帮主日记 / 188
8. 情迷不夜城之风云人物感言 / 194
9. 情迷不夜城之夜妖的日记 / 198
10. 情迷不夜城之潮湿的记忆 / 204

城市大探秘 / 208

1. 不夜城使用秘笈 / 210
2. 移动梦网名词解释 / 215
3. 手机的昨天今天和明天 / 221
4. 不夜城论坛各版介绍 / 224

后记 / 229









被手机改变

互联网每天都在诞生着一些奇迹，手机互联网的出现更是加快了这些奇迹的诞生！

作为70年代生人对于手机的印象应该是刻骨铭心的。记得在清华读书的时候，拥有手机还只是一部分人的专利，手机在那个时候是身份和个人价值的某种外延，而现在城市的角落里几乎随时都能看到人们拿着手机。短信、彩信、手机游戏、彩铃、WAP、3G，越来越多的新名词通过手机变成了生活的一部分，手机悄然地改变着很多人的生活。

人类在没有语言之前就开始尝试通过身体动作进行着最为简单的沟通，人类一切的日常活动都是建立在彼此沟通的基础上。无线通讯技术的诞生就像当年印刷术的出现一样伟大，手机的出现更是拉近了人们彼此的距离，所有人都欣喜地感受着科技带给我们的感官愉悦。

今天，手机已经不仅仅是一部便携的话音通话工具，它还承载着人们对它的更多希望。用手机沟通，用手机订制新闻服务，用手机进行位置服务、拍照摄像，用手机去进行BLOG（博客）……它已经逐渐成为了一个综合了PC的一种移动终端，更多的科技概念变成了现实。

毫无疑问，迄今为止空中网的发展，仍然是手机增值服务行业的一个奇迹。自从和杨宁一起开创了这样一家以手机增值业务为核心业务的无线增值业务信息公司，在仅两年多的时间里，空中网就成为美国纳斯达克闪耀的新星，并始终处在国内同行的第一梯队。

2002年空中网成立之时，尝试性地推出了“不夜城”（手机虚拟生活的社区类服务）和“夺宝中华”（RPG手机游戏）两款wap类产品，这两款业务在推出之后取得了空前的成功，不仅仅是用户，包括用户运营商在内都非常喜欢这两款产品。至今我还时常能够听到产品负责人给我的反馈，“不夜城”用户为了追求速度要求移动公司在家门口另外架设基站，为了玩游戏中的虚拟游戏，有的用户甚至准备了三部手机等。这样的趣闻在公司发展成长的三年中一直不绝于耳，更多的合作伙伴和新入职的员工听到这些消息都觉得不可思议，也许正是这些传奇和忠实的用户成就了今天的我们，使空中网在彩信、WAP游戏方面，创造了多个业界的第一。

今天这本册子的出版，不仅是对虚拟社区“不夜城”以往的一种纪念，更多反映的是我们对待用户的一种态度。希望所有人都能够和我们一样感受到书中带来的“不夜城”的真实、伟大与震撼。并借此来感谢所有支持过空中网的用户、朋友、客户、合作者以及全体员工，并特别感谢本书所有的作者和编辑人员。

空中网创始人 董事长兼首席执行官 周云帆

2005年5月

不知道该怎么解释手机，因为它变化得如此之快。十几年前，它的地位相当于烫金名片，易用性和赌神手里的扑克牌差不多。

每个人都会因它而有些强迫症，例如看见一个类似手机屏幕的玩意就目光炯炯，不自觉让人以为你在盯银票。自从有了增值服务那天起，短信调情、彩铃沟通、仇人交流就不再是技术低端的对视——拍张很拽的照片，然后放到LOMO上，让全世界知道，我是贵族你是菜农，你理解不了上等人眼神。

终于发现自己开始不会描述这个手机世界。这并非因为环境变化自我固守，而是因为手机文化包容太多，以至于多数人会认定自己陷入流沙无法自拔，但是这是个让人多么留恋的世界，无论是自我的、大众的、严肃的、娱乐的，都可以通过自己的拇指创造、实现、改变。

马克波斯特和人这么唠叨过——只有进入互联网时代才是“二媒时代”。第一媒介时代是由文化精英、知识分子主导，而第二媒介时代则是消灭了中心，散点的可逆的交流，以更平和的态度出现和更快更广的方式传播。历史就是面镜子，或者说手机一族意外地进入一个镜宫，然后从镜子里看到另外一个自己，只不过那个自己胡子拉碴一本正经非说自己叫文化人。嗯，自己做主导，滋味不错。

这是数码文化的通病，它逼使人们关注结果，忽略过程，并且把成绩和错误都迅速掩埋。不过无论如何，我们是这个时代的介入者，按照这个时代的统一标准生存，每天拇指抖动，哆嗦着把人生上传。

前世今生

二十年前，大学校园里可以看到很多这样的人，板着脸，眉目冷峻，像哲学家一样行走和像运动家一样思考。这种人，电机系的叫他们魔鬼，政治系的叫他们板砖，而他们，会给自己一个响亮的称呼——诗人。

我上学那会儿，这种选手绝迹江湖，但是会生出个新门派叫摇滚青年。这两种人并没有本质区别，都希望有这么一个舞台，灯光骤暗，然后从阴暗处走出一个瘦长条，紧抿着嘴，眼神中带着矜持、彷徨、狂热，以及隐藏在最深处却压抑不住的渴望与期待，再然后就是满场蝴蝶穿花般游弋，用无处不在的高音与执拗缔造不可能——只可惜，这是太久太久的过去，人们已经把遗忘作为生活的一部分。因此，他们被DELETE。

这些人，都在时光中渐行渐远，化成带着硬壳的坚果，在街上漫步，在坊间流传，遇到时候会一眼看透其本质——一群留在往日的家伙。

这本书记录的是又一个十年后又一群迷途不返的人，即便人离开，心还是留在那个地方。所有的事情都是他们自己的，如同私密的后花园或者情侣间互知的小动作。也许记录得并不完整，但是尼采为我们做了肯定，没有事实之类的东西，有的只不过是一种解释。希望这解释合情合理，至少不会让我们撒播回忆之西瓜籽，收获几箩筐西红柿。