初露锋芒计算机系列丛书

# 领略Internet精彩——网络游戏MUD

京辉热点工作室　　编著

小　丁　　执笔

人民交通出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

## 内 容 提 要

一个崭新的世界，一个公平的世界。在这里，每个人都会有完全相同的发展前途；在这里，每个人都可以通过自我努力到达成功的彼岸。这个世界就是MUD。

一个茫然无知的少年（少女）降生到这个世界，在满怀希望的寻觅中，他（她）只身漂泊在中原大地，寻找志同道合的朋友。同时，他（她）拜师学艺，苦练本领。经过无数风风雨雨的洗礼，他（她）终于成为纵横四海的奇侠，受到三教九流的敬仰！

在MUD里，您可以结识真正的朋友，因为这里没有酒肉之交，大家都是患难见真情；在MUD里，您可以找到绚丽的爱情，因为这里的玫瑰花，总是在血与泪的滋润下绽放。

朋友，如果您想了解这个世界，请走进《网络游戏MUD》。

图书在版编目（CIP）数据

领略Internet精彩／京辉热点工作室编著．—北京：人民交通出版社，1999.9

（初露锋芒计算机系列丛书）

ISBN 7-114-03434-2

Ⅰ．领…Ⅱ．京…Ⅲ．因特网－基本知识Ⅳ．TP393.4

中国版本图书馆CIP数据核字（1999）第31776号

初露锋芒计算机系列丛书

领略Internet精彩——网络游戏MUD

京辉热点工作室　编著

小　丁　　执笔

责任印制：孙树田

人民交通出版社出版发行

（100013北京和平里东街10号）

各地新华书店经销

北京京华印刷制版厂印刷

开本：787×1092 1/16　印张：10.25　字数：253千

1999年10月　第 1版

1999年10月　第 1版　第 1次印刷

定价：16.00元

ISBN 7-114-03434-2

TP · 00081

# 前　言

信息时代，Internet量成倍增长。在共享资源、飞速发展，网络用户数交流信息的同时，网络提供的各种休闲娱乐方式也逐渐为广大用户所关注。在形形色色的网上休闲方式中，网络游戏正以其独有的特殊魅力吸引着越来越多的用户，而“网络泥潭MUD”更是网络游戏中颇为闪亮的一点。

本书详细介绍了“网络泥潭MUD”的起源、发展和现状，并对“网络泥潭MUD”将来的方向进行了预测。为了广大玩家能够方便轻松地玩MUD，本书特别向玩家推荐了专门用来玩MUD的软件——ZMUD。

本书详细介绍了当前流行的两个MUD，分别是“一世风云”和“西游记”。在“一世风云”中，本书从MUD的入门之道讲起，详细地说明了新玩家应该怎样玩MUD，同时向有MUD经验的玩家介绍了“一世风云”中的部分秘密；在“西游记”中，本书着重介绍了各个门派之间的武功差异，同时全面介绍了玩家“取经”的方法和注意事项。希望喜欢这两个MUD的玩家能够从中得到启发。此外，本书以真人真事为实例，向广大玩家讲述了MUD中的动人之处，力争展示给所有玩家面前的，是一个真事的MUD的感情世界。

本书面向所有对“网络泥潭MUD”感兴趣的电脑用户。如果您可以上网，请连接MUD站点，然后阅读本书。相信本书一定能为您勇闯泥潭的指南针！

本书由京辉热点工作室编写，小丁执笔，王京审校，参加编写及资料搜集等工作的还有郝兵、王恩泽、韦建涛、范醒哲、秦化雨、雷波、刘建章、李声、陈浩、高静、李治达、谢刚、李冰等。书中不足和疏漏之处，恳请读者批评和指正。读者可按如下方式与我们联系：jinghui@china.com;redian@263.net；北京市海淀区清河邮局013信箱（100085）；010-62988766。

编者　于清华园

1999年9月

# 目　　录


第一章　走进网络泥潭……1

1.1 MUD的诞生……1

1.2 MUD的迷人之处……3

1.3 MUD的先决条件……6

第二章　怎样使用Zmud……8

2.1　面对zmud……8

2.2 简单机器人的制作……18

2.3 Zmud高级使用技巧……20

第三章　一世风云……26

3.1　笑看风云……26

3.2　起云涌……30

3.3 风云变幻……57

3.4　风云难测……84

3.5　众说风云……88

3.6　风云回忆……90

第四章　MUD的感情世界……94

4.1　仗剑走天涯……94

4.2　侠骨柔情……104

4.3　无法定论的PK……110

第五章　西行漫记……112

5.1　给我一片云……113

5.2　广袤的土地……114

5.3　漫漫取经路……127

5.4　熟读唐诗三百首……152

第六章　走出网络泥潭……154

6.1　功成身退……155

6.2　无法摆脱的现实生活……156

6.3　永远的MUD……157

# 第一章　走进网络泥潭

走进网络泥潭，你会发现一个精彩的世界，一个与众不同的世界。这里有来自五湖四海的朋友，这里有无数有待探索的秘密，这里有任君驰骋的无限空间，这里有荡气回肠的动人故事。如果你为真实世界里的无奈所困惑，如果你为真实世界里的奔波而疲惫，如果你希望有一个重塑自我的崭新空间，如果你希望有一个抒发感情的温馨小屋，那么，朋友！请走进网络泥潭。

## 1.1　MUD的诞生

### 1.1.1　所谓泥潭

网络泥潭来自英文单词“MUD”，MUD的本意是“泥巴，泥潭”，如今却发生了很大变化。众所周知，在近50年的时间里，英文单词的数量几乎扩充了一倍以上，同时还有很多词汇由于时过境迁，意义发生了较大偏移。“MUD”这个单词就属于后一种情况。在电脑科技飞速发展的今天，在网络技术迅猛提高的今天，人们提到“MUD”这个单词，尤其是在电脑的领域网络的世界提到这个单词，一定是指我们现在正在讨论的问题——网络游戏。

将MUD这一网络游戏称之为网络泥潭，可能会令大多数从未接触过这一事物的朋友颇为不解。但是我们绝对相信，几乎所有曾经体验过网络泥潭的朋友，都会认同“泥潭”这一既形像又夸张的说法。

“真的，这个游戏太好玩了，我实在无法摆脱诱惑！”

“每一个玩过MUD的人都会陷进去！”

“这是一个泥潭，但是如果可以从新来过，我仍旧会毫不迟疑的跳进去！”

众多玩家的声音是真切的，我们无法怀疑绝大多数人的真实感受，我们同时也相信“MUD”这个网络游戏的确给无数玩家带去了太多的欢笑与泪水。因此，我们把“MUD”介绍给更多的朋友，希望更多的人能够在网络泥潭里找到属于自己的一份价值。

### 1.1.2 MUD的实现

MUD作为游戏是这样来实现其功能的：在一台服务器上安装MUD源文件并运行后，就相当于虚拟了一个世界。这个世界里有山峰有河流、有城市有村庄、有朝廷有帮派、有正义有邪恶……通过网络，任何人都可以进入到这个世界准确地说，任何人都可以在这个世界里创造一个人物，然后在这个世界里长大成人。

这些虚拟人物的成长过程完全由玩家自己控制，你可以给自己的人物起一个自己喜欢的名字，可以选择人物的民族，可以选择人物的性别……然后可以按自己的意愿培养自己的人物，或正义或邪恶、或从政或归隐、或为僧或为尼……为了让这个世界更精彩，或者说为了给玩家更多思考的空间，所有的MUD都会有一个故事背景，同时会根据这个故事背景设置很多秘密。玩家可以通过对故事情节的分析破解秘密，也可以通过MUD本身的提示

需要全本请访问 www.ertongbook.com

找到答案。

例如著名的MUD之一“侠客行”，就是以金庸先生的小说作为故事背景的。“侠客行”之所以选择金庸先生的小说作为故事背景，是因为金庸先生的小说有着广泛的读者，几乎所有玩MUD的人都读过他的小说。不过“侠客行”盛行之时，MUD还有很多缺陷，用MUD里的名词来形容就是“bug”比较多。“bug”的存在造成了不公平竞争，这显然是违反游戏规则的。事实上任何的MUD都不可能十全十美，有“bug”是在所难免的，关键是看“bug”是否会造成重大影响。

昔日的“侠客行”里有“少林派、武当派、华山派、星宿派、丐帮”等主要门派，所有的人物均为金庸先生笔下的人物。如果一个玩家非常了解金庸先生的小说，那么他玩侠客行就会比较容易一些。比较有意思的是，这些人物并非出自一部作品，而是把金庸先生所有作品里的男女人物放在一起，让人颇有一种“关公战秦琼”的感觉。

MUD能够耐人寻味，是需要很多玩家共同努力的。当然，MUD实现的前提是有一台非常稳定的服务器也就是说，这个虚拟的世界必须是长期存在的，这样才能够保证玩家可以随时进入MUD世界。当然，仅仅有世界是远远不够的，（即使这个世界非常美丽），最重要的还要有大量玩家的进入。

再以“侠客行”为例。人们进入这个虚幻的世界之后，总是会有自己不同的选择。有的人喜欢少林派，认为少林是一切武术的源头；有的人喜欢武当派，认为张三丰是最了不起的武学天才；有的人欣赏丐帮的豪放不羁，于是拜入洪七公门下；还有人愿意扮演反面人物，一心去投奔“星宿老怪”丁春秋——如果在“侠客行”里都是和尚或者都是道士，那就实在太无聊了。正是因为不同玩家的不同选择，造就了这个丰富多彩的世界。所以说，玩家是MUD的支柱。没有热爱网络游戏的广大玩家，MUD的实现就是一句空话。

### 1.1.3　曾经的故事

MUD作为网络游戏，在西方已经出现了很长的时间。

最早出现在祖国大陆的中文MUD是“新东方故事”系列。说“新东方故事”是当今所有中文MUD的开拓者一点也不过分。因为在当今所有流行的MUD里，很大程度上都留下了“新东方故事”的影子。就像电脑发展到今天，仍旧沿用“二进制思想”和“存取设备”一样，MUD的发展史上永远会烙有“新东方故事”的印迹。说到这里必须提及著名的巫师“安惜尔”。很多MUD的早期玩家一定还记得在“新东方故事”里的这个人物，但是知道“安惜尔”等人将中文MUD引入大陆的就不多了。

在MUD里一般把编写源程序的人称为巫师，这样做是因为所有编写MUD的人的确是很具水准的。虽然现在有很多巫师滥竽充数，但是MUD历史里还是有几位闪光的巫师的。除了我们刚才提到的“安惜尔”，像“方舟子”、“阿铁”、“小雨点”等人，都在MUD的历史里占据一席之地。

“方舟子”是“侠客行”的创始人之一。相对于“新东方故事”而言，“侠客行”已有着很大进步，尤其“方舟子”等人放弃充斥神怪剑仙的“新东方故事”而选择广为人知的金庸小说，绝对是一个明智之举。“阿铁”号称“风云掌门人”，能够如此长时间的在MUD领域里推陈出新，实在是令人佩服。尤其随着“风云三”的出台，“阿铁”尝试将MUD引进商业领域，被誉为“里程碑式的举措”。“小雨点”的名气可能略小一些，但是他相对前面提到的三位巫师更有可敬之处。“安惜尔”在“新东方故事”里为自己安置了一个不相宜

的角色；“方舟子”在“侠客行”里设了“云中谁寄锦书来”的谜语；而“阿铁”则更是胡写些“今日有酒今朝醉，哪管明日剑割头”之类的不通诗句。而“小雨点”则是在兢兢业业地管理“风云”的同时，默默无闻地留下了很多优秀的程序。

从前的故事，MUD之外的故事是非常多的。甚至还来不及说清楚，很多故事就已经融入到MUD中了。因为MUD总是伴随着人们对真实的理解，伴随着人们对真实的呼唤。同时，MUD又以其独特的视角，折射着这个真实的世界，让人们在泥潭内外静静地思索。

### 1.1.4 生命力之所在

MUD的生命是很特别的。在一般情况下，MUD的生命正比于MUD的负载。可以说有越多的人加入到MUD中来，MUD的生命力就越强。前文我们曾经说过，玩家是MUD的支柱，这么说是没有半点夸张的。如果没有玩家，MUD即使再美丽也是没有用的。玩家就是MUD的生命力之所在。

上帝在创造了世界之后又创造了人，这不仅仅是因为上帝的寂寞，更因为人类才是世界的真正主人。就像所有的巫师一样，虚拟的世界形成后，所有的人都在期待着人类的出现，因为有了人类的世界才是真正地世界，才是所有巫师所期望的世界。

MUD的生命力实际上是很脆弱的，一般需要精心呵护才能够缓慢地成长起来。尤其是在网络泥潭风行一时之后，很多玩家对MUD已经是非常熟悉了。这就对MUD自身提出了更高的要求，或者说是对编写MUD的巫师提出了更高的要求。因为很少有人会对自己一清二楚的事情发生兴趣，这应该是肯定的。所以说一个优秀的MUD现在如果想生存在得很好，一定要不断地补充新东西，让那些即使称得上狡猾的玩家仍然有不知道的秘密。这样，MUD才能够成长的更好。

MUD的生存还会受到其他客观条件的影响。最现实的是经济方面的影响，也就是说即使仅仅作为游戏，MUD的生存与成长仍然要遵循市场规律。曾经在网络上引发很大讨论的“北京风云二”关闭一事，就可以很好的说明这个问题。

当时，“北京风云二”作为“风云二”在大陆的主要站点，绝对是红红火火。当时一般的上线人数是七十人左右，在1996年这可以说是一个很不简单的数字。而且，当时很多风云的秘密并未被发现，很多执著的玩家正在近乎疯狂的在MUD世界里忙碌着。但是，“阿铁”为了推行自己将商业机制引入MUD的计划，一定要求“北京风云二”的庄家“中科院”对网络流量不做限制。但是，当时如果“中科院”同意的话，就意味着“中科院”自己必须为广大玩家缴纳原本不需要的很大一笔款项。几经风波，这次谈判终于以“中科院”放弃“北京风云二”为最终结果，“阿铁”没有占到便宜，“中科院”也失去了一道风景线，可以说是两败俱伤。但真正受损失的，却是所有忠实的玩家。

随着网络技术的不断发展，MUD技术也已经不再神秘。现在很多地方都有MUD。在我们为MUD蓬勃发展而击节叫好的同时，真心希望所有开MUD的服务站点能够用心呵护自己的MUD。只有这样，MUD的生命力才是旺盛的，MUD才能够给我们带来更大的乐趣。

## 1.2 MUD的迷人之处

### 1.2.1 虚幻与真实的完美结合

很多人在读小说时，喜欢把自己想像成故事中的主人公。尤其青少年朋友们在读武侠小说时，往往对主人公神奇的际遇羡慕不已。同时武侠小说里不可思议的武功更是令人神往，多少人梦想着有朝一日能够身具上乘武功，在天地之间纵横驰骋。MUD就是这样一个世界。在这里你可以选择自己喜欢的门派，拜一位自己景仰的大师学习武功。随着武功的提高，你逐渐发现世界在自己的脚下，成就感是不言而喻的。

例如在“侠客行”里，你投师武当向武林泰斗张三丰讨教“太极剑法”的奥秘，一招“拨云瞻日”倾倒多少豪杰；或者你师从“北丐”洪七公，学得技冠天下的“降龙十八掌”，赤手空拳纵横天下；如果你看破红尘而遁入空门，修习“少林寺七十二绝技”之余，还有神奇的菩提子可以提高内力……

在MUD里，你可以实现自己的梦想，或者说可以找到现实生活中并不存在的一些东西。事实上，MUD和现实生活的联系是非常紧密的。你塑造的人物在这里几乎和真实世界里的人物一样，需要吃饭、喝水、睡觉等等。而且这里也有人际关系，也有各种矛盾，甚至这里的矛盾更尖锐，冲突的结果往往是鲜血和死亡。不过，不必担心，任何人物也不会真在这个世界消失的，除非你决定离开。

MUD世界是真实世界再加上无限想像的终极产物！你可以在这里发挥自己的才能，尽最大努力塑造自己的人物，然后在虚幻世界里披荆斩棘。很多时候，经历了虚幻世界的腥风血雨，大多数玩家对待现实生活中鸡毛蒜皮的小事就不会太在意了。即使真的有什么利害冲突，有过痛苦经历的玩家也会以一种平静的心态去处理，并因而在现实生活中获益。绝大多数的玩家在泥潭中几经沉浮后变得成熟了。这种虚幻与现实的完美结合，甚至是无法用语言来形容的。找到这种感觉的唯一方法就是，走进MUD世界，用一颗真诚的心，去体验虚幻世界里的酸甜苦辣。

### 1.2.2　网络交友的绝佳所在

在网络风行的年代，很多人通过网络交到了一些朋友，甚至还有人通过网络找到了爱情。90年代的今天，大多数人都会理解这种方式，谁也无法保证哪一天自己不会遇到这样的网络情缘。但是颇为可悲的是，在感性与理性之间，在真实与虚幻之间，很多人是找不到平衡的。

网络上的感知，大都来自于言谈话语或者书信中的文字表白。这时我们该怎么做呢？没有亲身经历，仅仅通过网络接收的片言只语，我们真的能够相信一个人么？在信誉危机的今天，很多人有过被欺骗的经历，所以提高警惕是非常有必要的。不过，很多人由于寂寞上网，目的就是交朋友，这样的矛盾真是不好办啊。

MUD世界就不会有这样的问题。这里的确是有敌人的，也是有人带着蓄意的伤害的。然而所有的朋友，绝对是真实可靠的。这里没有酒肉之交，发生在这里的全部是患难见真情。这里的朋友的确都经历了生与死、血与泪的考验，他们之间的情谊天地可鉴。

初涉泥潭，所有人都是一无所有，经过很长时间的流浪，才能够积累一些钱财。这时如果有人寻求帮助，你会怎么做呢？想一想，你冒着生命危险，在沙漠里寻找少得可怜的黄金；想一想，你累的半死，从洗衣店赚来的微薄薪水。这时，你会怎么做呢？有的人保持沉默，有的人躲避了，有的人会说几句话指点指点……然而，有的人会从自己的积蓄里拿出很大一部分，甚至是倾其所有来帮助需要的人。这就是情义，这就是朋友。

在MUD里经常会遇到危险，有时甚至是致命的。不过为了完成任务，为了寻找使命，

大家都是乐于冒险的。当面对一个强敌，大都是无法独立通过的。这时，你的朋友会飞马赶来，仗剑相助。令你不由得热泪盈眶的是，敌人是非常强大的，你的朋友也是冒着生命危险来帮忙的。当你们两人同时被敌人打得遍体鳞伤，有如风中残烛随时可能摔倒，你们看到了情义，看到了MUD里不同寻常的东西。

值得大家注意的是，当你走进MUD世界，你所扮演的人物的一举一动，事实上表达了你的真实思想；而你所扮演的人物的一得一失，在很大程度上必然会引起心灵的感应。当你向来是一个慷慨的乐善好施者，在MUD里你决不会成为一个吝啬的卑鄙小人；当你所扮演的人物被敌人杀死时，你绝对会痛苦不堪。也就是说，在MUD里你所扮演的人物的一举一动，事实上都和你自己的本心息息相关。

所以，MUD是网络交友的绝佳所在。这里你勿需怀疑别人的表演，这里你也没有办法伪装自己。对你的饥饿和伤病漠不关心的人物，怎么可能是朋友呢？为了抢夺使命或抢夺任务而要杀死你的人物，怎么可能不是敌人呢？在你囊空如洗为生机奔波时，拿出自己全部钱财来帮助你的，怎么可能是敌人呢？在你即将为强敌所杀，从天而降为你接下致命一击的，又怎么可能不是朋友呢？

事实上，所有进入MUD的玩家都会找到自己的朋友，他们的友谊通常还会从MUD世界延伸到现实生活，演绎出更加精彩的故事章节。“物以类聚，人以群分”，在MUD里你总能找到和自己性格相近的人。或者，一次偶然的遭遇令两个玩家终生难忘，从此结为生死之交。这些都是曾经发生过的事情，也一定会继续发生。

MUD里的情和义，必将与MUD世界同时存在，直到永远！

### 1.2.3　付出与收获

俗话说，“一分耕耘，一分收获。”这句话在现实生活中是真理，在MUD世界里同样是应该遵循的平衡定律。相对真实而言，MUD世界里的收获更加实在，任何努力都肯定会有回报，即使你付出的微乎其微也可以得到相应的点滴劳动果实。

很多沉溺于泥潭的玩家，都有过颇为心酸的往事。明明自己尽了最大的努力，但是结果却是一场空，这不由得让人怀疑这个世界是否公平。毕竟现实生活是太复杂了！付出与收获之间的规律，又有几人能够明了呢？而这些玩家在MUD里流连忘返，一般是因为虚幻世界带给玩家们强烈的成就感。

一个默默无闻的普通百姓，没有任何江湖经验和武林声望，茫然飘泊在中原大地上。等待他的是一片广袤的未知，迎接他的是希望的曙光。经过一段时间的跋涉，他找到了自己的朋友，和朋友们共同寻找自己的理想。令他颇为欣喜的是，每过一天，甚至每过一个时辰，他都可以感到自己的成长。这极大的鼓舞了他的士气，同时也激励他不断冲击新的高峰。在收获的同时，他也曾疲惫，也曾有过失败的痛苦。但是有一种神奇的力量在支撑着他，令他每每从过去的经历中汲取教训，从而得到更多的东西。当他成功之后，欢笑和掌声之外，这个世界里没有太多的阿谀奉承。这时他一般还是能够保持头脑清醒，迎接他的是又一次辉煌的胜利。

在MUD的世界里，一个成功玩家的大致成长历程就是这样的。说到成功的玩家，似乎没有一个准确的定义。因为这里的每一分汗水，都会得到相应的回报，。从这个意义上讲所有的玩家都是成功的。当然，即使在这个虚幻的世界里，也存在良莠不齐的现像，真正能够在这里成为强者的仍然是少数人。不过其他的玩家是心悦诚服的，因为这里没有天赋的不同，

没有家庭的背景，任何人在这里的一切都要靠自己的双手去创造。

付出与收获的规律是永远存在的，现实生活中我们也无法否认大自然的永恒和真理的客观。然而在真实里，有太多的人找不到方向，他们有着这样或那样的迷失，于是失败就在所难免了。MUD世界里的规律要简单得多，所有的一切都可以通过数字来展现在面前，于是任何人都可以清楚的感受到自己的收获。当然，我们这里所说的一切，是指虚幻世界里的人物本身，并不包括两个世界里感情的纠葛和情绪的跳动。所以，我们可以说，MUD世界里的付出是一定可以得到回报的，而既然你付出了辛劳，就一定会成功的。

## 1.3 MUD的先决条件

### 1.3.1 MUD的网络特征

MUD勿庸质疑是具有网络特征的。离开了网络，MUD也就不复存在。因此，当你决定涉足泥潭的时候，先决条件是你必须能够上网。如果你的公司或实验室有服务器对外联结的话，那么你可以通过服务器轻松上网：如果你是一位独立使用电脑者，那么你需要一条电话线和一部“调制解调器”。如何上网的问题我不想做更多的解释了，我只想告诉大家，能够上网是进入MUD世界的先决条件。

说到上网，可能很多网友会想到网络速度，运行稳定性、网络瓶颈等问题，这些都是非常现实的，是我们必须面对的问题。事实上能够连接MUD的配置要求是很低的。即使你的电脑是486-100，仍然可以正常的运行MUD所需要的软件。不过如果你的电脑配置更高，MUD的连接速度会更快，玩起来可能会更痛快一些。

事实上MUD的速度和运行稳定性在很大程度上取决于服务器的质量和操作系统。如果服务器的质量非常好，并且有一个比较好的网络端口，那么网络速度是非常快的，甚至你可能会产生MUD仅仅是单机版游戏的错觉。当然，MUD的速度和运行稳定性还与服务器的操作系统有关。如果服务器的操作系统是Unix或Linux，那么好了，网络的速度和运行稳定性都是有保障的；如果服务器的操作系统是Windows NT，那么情况略有差别但影响不大，网络的速度依然狠快，只是当系统重新分配时可能会出现一定程度的网络延迟；至于其他的操作系统，都不适合作为MUD服务器。

玩家电脑的操作系统却是无所谓，不过相信绝大多数人使用的都是Windows 95/98操作系统，这也是玩家上网的先决条件吧。

### 1.3.2 使用ZMUD

玩MUD一定要使用Zmud，否则几乎是浪费时间。这不仅仅因为ZMUD是专门为MUD所设计的软件，实在是因为当前除了ZMUD以外，其他能够连接MUD的软件在玩MUD的过程中根本无法完成任务。

同MUD一样，ZMUD的发展是非常快的，从最古老的ZMUD16到如今的ZMUD5.49，似乎并没有经历太长的时间。或者是玩家的注意力全部放在了MUD上，于是忽略了ZMUD的存在吧。不过ZMUD绝对是和MUD息息相关的，这一点，相信有经验的玩家是赞同的。关于ZMUD的版本问题，在这里我向大家推荐ZMUD 4.62，因为它具备了可能使用到的所有功能，而且简单方便，不会出现像ZMUD 5.22“输入错误的密码就造成系统死机”一类

的错误。

Zmid的最大优势是可以设置很多简化命令，把MUD中很多复杂的命令或命令组转化为一个命令，节省大量的时间。ZMUD还具有判断功能，可以根据设置，对不同情况自动输出命令，这无疑极大的方便了玩家。此外，ZMUD作为MUD的专用工具，还有很多特殊的功能，在以下的章节里将会为大家做进一步的介绍。

需要全本请访问 www.ertongbook.com

# 第二章　怎样使用Zmud

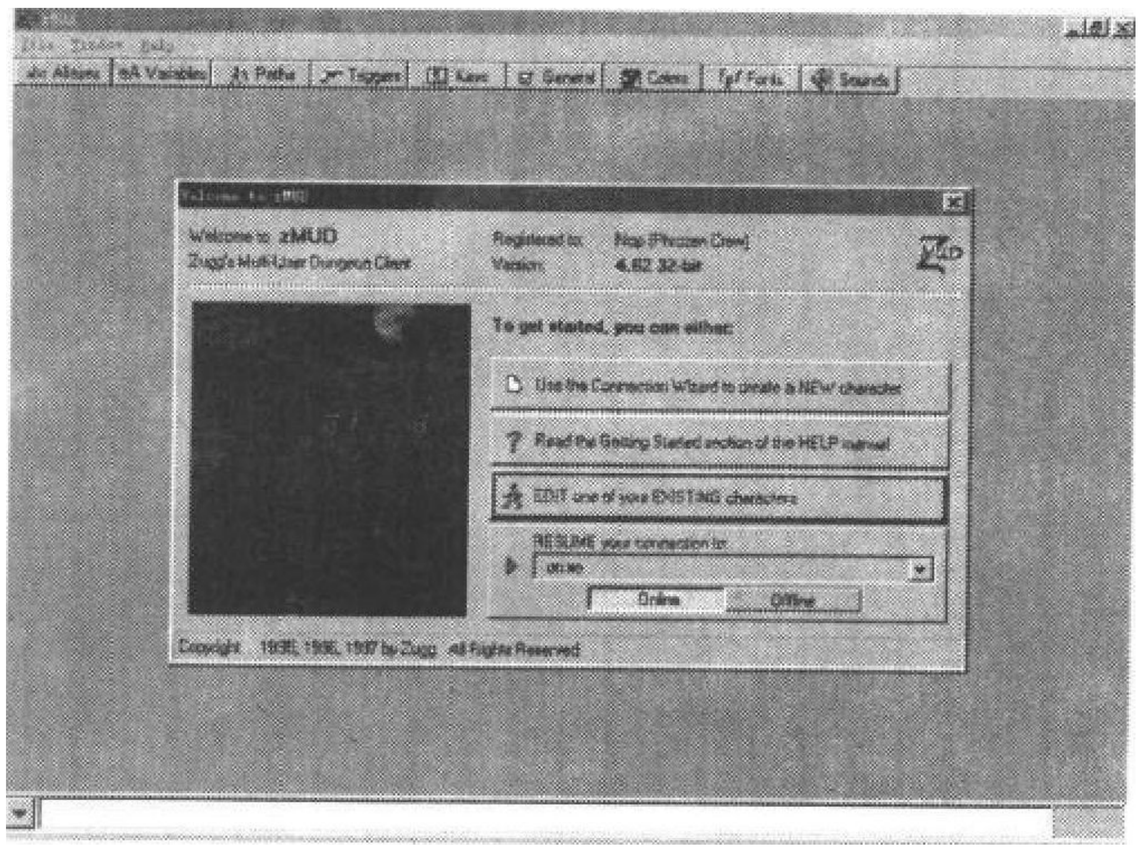


## 2.1　面对Zmud

### 2.1.1　Zmud第一印象

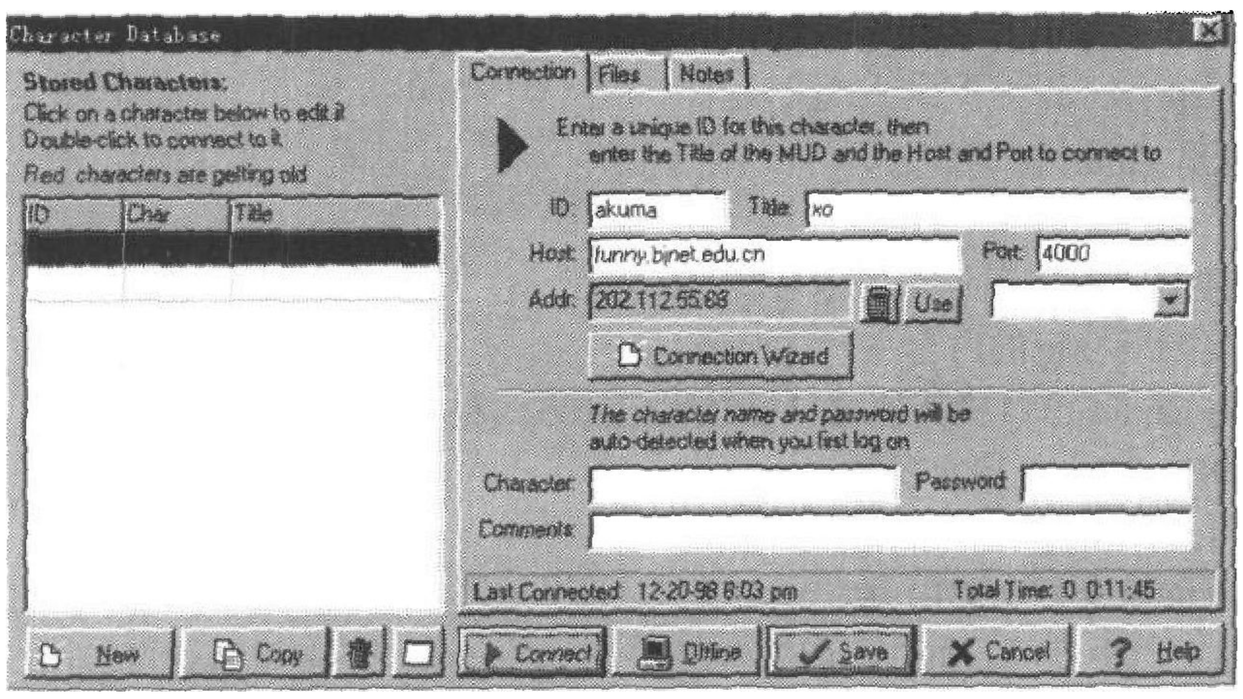
作为一个优秀的Mud Client软件，Zmud拥有一个非常庞大的家庭，从最早的Windows 3.X下的Zmud 16到现在最新的Zmud 5.49，版本众多。特别是到了5.X版本后，更是增加了在线聊天功能Zchat，为所有喜欢聊天的玩家提供了上佳的通话工具。

不过，作者本人还是比较喜欢其共享版的Zmud 4.62，功能比较强，速度也比5.X快。要知道，玩mud的时候，速度是非常重要的。亲爱的读者不要被我吓倒，因为本章中我将不遗余力的一次又一次的向大家阐述这个观点，一直到把各位说烦为止。




只有当玩家曾经设置过MUD的连接对象时，这个窗口中才会出现“Resume”的选项。这个选项的功能是“不再进行新的设置而直接连接旧的MUD地址”。

如果玩家是第一次使用Zmud，那么请选择“edit……”，你会看到如下的一个对话框：




选择New，然后按照如下操作进行填写：

ID：任意的数字或字母（不过建议为“自己角色的英文名字”）

Title：这个窗口的名字

Host：所要连接的MUD的IP地址，例如“funny.bjnet.edu.cn”

Port：所要连接的MUD的端口号，例如4000

Addr：所要连接的MUD的IP地址，对应“Host”中的地址

Character：自己角色的英文名字

Password：自己角色的密码

这时可以选择“Save”将这个IP地址储存，以便下次连线时使用。

最后，选择Connect，进入MUD世界！

### 2.1.2 Zmud的窗口菜单

所谓窗口菜单，即玩家操作Zmud的直接对象——通过对窗口菜单的操作，可以对Zmud中的各种功能进行设置。Zmud的窗口菜单中罗列了所有Zmud的功能，即使在Zmud中有明显图标的也不例外。因此，使用者可以通过对窗口菜单的搜寻，找到全部Zmud的一般功能和特殊功能。

作为几乎可以说是网络泥潭唯一工具的Zmud，仍旧有一个比较大的缺憾，这在很大程度上给玩家造成了不便。这个最大的缺点就是Zmud没有汉化版，所有英文不好的同志们一直为此痛苦不已——身边有很好的工具，却无法正常使用，唉！

不过无须担心，为了所有的玩家都能够熟练的使用Zmud，在此特别为部分玩家介绍经过简单“汉化”后的Zmud窗口菜单，希望能够对大家有所帮助。

File

Connection wizard：连线到mudlist.txt中的MUD位址

Anotherchar：进入Zmud的主菜单，连接另外的Zmud地址，或登录另一个角色

Reconnect：将当前窗口断线后重新联接

Disconnect：将当前正在联接状态的窗口断线

（Close windows）：关闭当前已经断线的窗口

Newlog：创建一个文本文件并记录所有显示在屏幕上的内容

Append log：载入一个旧记录档并继续记录Log，打勾即为记录中，反之则为暂停记录

Print Setup：关于打印的设定

Print：打印

Exit：退出Zmud程序

Edit

Cut：删除命令行中所标记的内容

Copy：复制所标记的内容

Paste：将Zmud窗口或其他窗口已经标记的东西粘贴到命令行中

Copy DDELink：无特殊功效

Select All：标记全部内容

Clear：清除命令行全部内容

Find：在窗口中搜寻目标

Vi ew

Preferences General：设置屏幕显示的一般信息

Preferences Colors：设置颜色

Preferences Fonts：设置字体

Preferences Sounds：设置声音（但是Zmud提供的声音文件太次了）

Alias：设置简化命令

Variables：设置简单的看板

Triggers：设置命令的自动输入

Macro Keys：设置功能键

Buttons：设置按钮

Tab Completion：Tab键搜寻（类似Linux中的搜寻功能，凡是列表中有的词，可以在不

完全输入的情况下使用Tab键找出）

Speed Menu：鼠标选键功能，可以用鼠标右键在列表中选择命令

Speed Walking：设置简化路径

Dkections：设置路径方向的简化字母，如设置用“e”代替“east”

Settings

New：开启一个新设定档（*.mud）

Load：载入旧的设定档

Save：储存目前的设定

Save as：将目前的设定另存新档

Import settings：把其他设定档中的设定复制到目前使用的设定档中

（Import script）：以特殊方式打开存档文件

（Import Tintin++）：以特殊方式打开存档文件

Export：将当前设置分类别储存为不同文件

Parse：选择是否打开屏幕

Enable Triggers：选择是否允许Triggers根据设置自动输出命令

Actions

Make Aliases：将复杂的命令或命令组简化为一个简单命令

Make triggers：根据屏幕显示而自动输入命令

Define Macro Key：下文详述

Make Button：将命令组制作成为一个按钮

Add Tab Word：增加信息到“Tab”使用中

Speed Walking：设置简洁路径（下文详述）

Tick Timer：预制在设定时间间隔后做什么（下文详述）

Sync Timer：以0.5秒为单位增加设定的时间间隔

Define Status Bar：定义状态栏的内容

Windows

Tile：将同时登录的N个窗口均缩小为1/N，然后竖直方向并列显示在屏幕中

Cascade：将同时登录的N个窗口重叠

Arrange：重新排列最小化之后的窗口

Freeze：暂停窗口的卷动

Refresh：无特殊功效

Clear：清除当前窗口内容

Empty：清除所有曾经显示的内容

History：按先后顺序（由近到远）检视曾经输入的完整命令

Command Buffer：做“ANSI”彩色字符的编辑

Status：显示状态栏

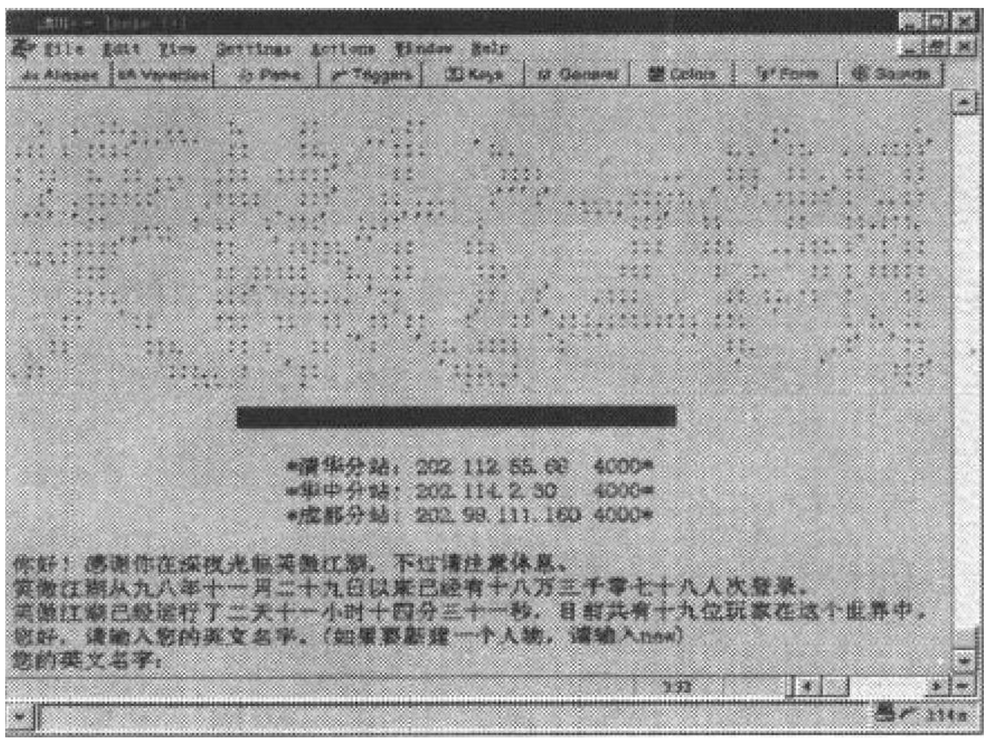
Auto Mapper：非常复杂，且与本文内容无关

Help

分类别显示Zmud的全部帮助文件。

### 2.1.3 设置自己喜欢的界面

MUD作为游戏的功能是通过文字信息来实现的，并没有图像和声音，所以玩家长时间面对的就是各种各样的文字。如果屏幕上显示的文字非常小，或者文字的明亮度过高以致令玩家眩目，那么决不是一个好消息。同时，MUD在表现形式上充分利用了颜色的差异，即根据颜色的不同来表达各种各样的意思，如使用“明快的绿色”来表示状态良好，使用“鲜血的红色”来表示状态垂危。所以说，设置一个玩家自己喜欢的界面是非常重要的。



作为一个player（玩MUD的人），我们可能会坚持每天十数个小时盯在计算机屏幕前。考虑到我们的眼睛对自己是如此重要（不是么？），我们还是要做些工作来保护我们“心灵的窗户”。舒适绝对是选择界面的首要原则。上图是推荐给大家的一种在使用过程中得到很多老玩家首肯的界面组合（背景颜色用淡灰，字体颜色用正黑），并以此说明如何进行颜色和字体的设置。

Zmud是非常体贴玩家的，其共享4.62版的设计充分体现了这一点。简单明快的窗口菜单，方便齐全的功能键，这些都是玩家的福音。在前文中虽然详细介绍了窗口菜单的基本功能，但事实上Zmud中的button才是玩家的最佳选择。

下图即Zmud的button选项栏：




当玩家设置自己喜欢的界面时，需要使用以下的三个button：

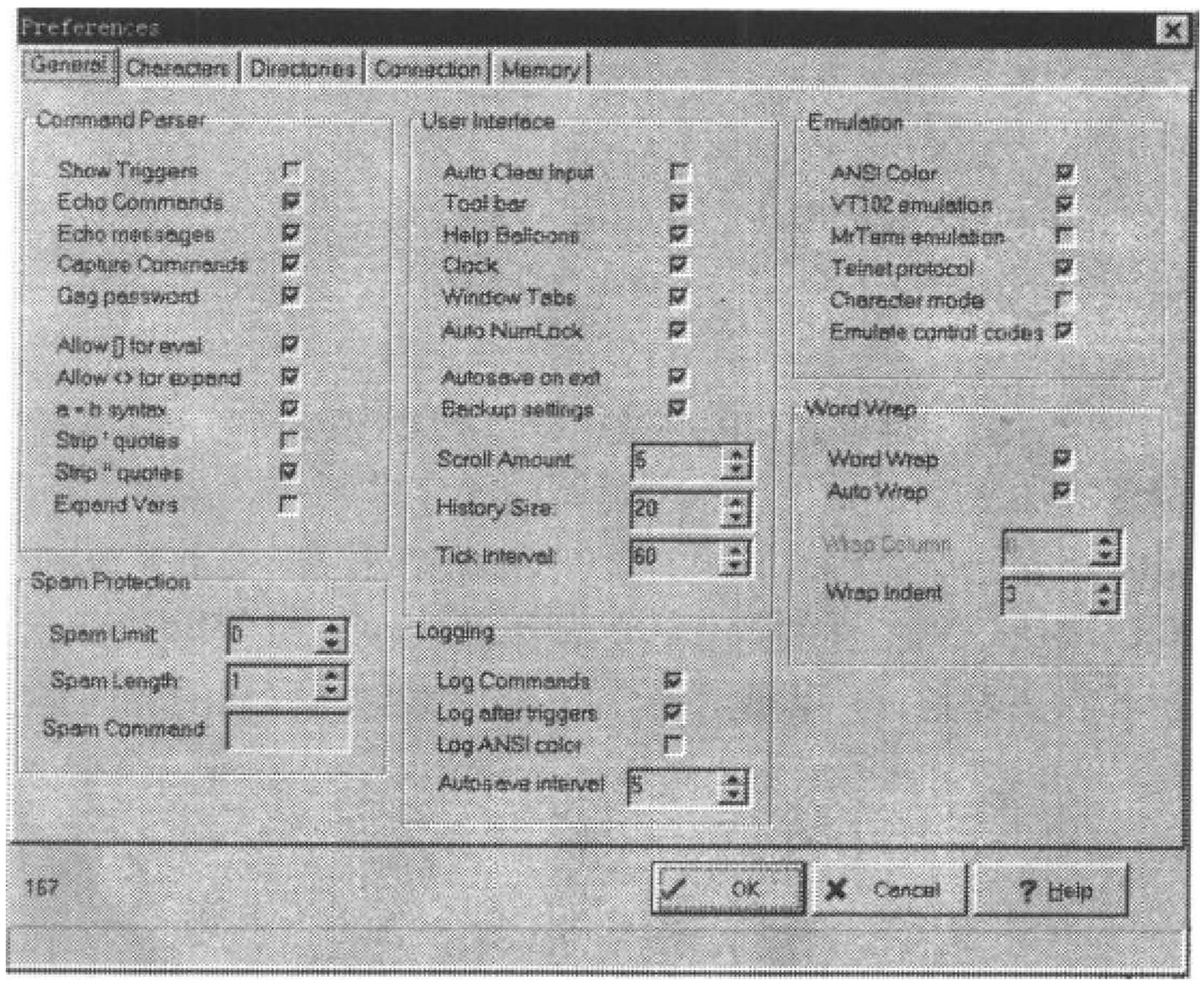
设置输出信息的参数选择：general

设置输入和输出信息的颜色：colors

设置文字的字体：fonts

可以说，general、colors、fonts构成了Zmud的界面，接下来将分别介绍如何设置这三个栏目以形成玩家喜欢的界面。

设置Geteral：




这里似乎有太多的选择，不过有很多选项是必须选中的（更改后即造成Zmud使用错误），这样玩家有可能改动的选择就非常少了，因此只需要对其中有限的几个选项作出选择即可（画钩为选中）。

Echo Commands：本地区的命令回显

这个选项的作用是回显玩家输入的所有命令。例如玩家输入north;west;north;east;northwest;northup;get all from box之后，所有这些命令都会在屏幕上回显给玩家。玩家输入一系列命令后，通常是希望Zmud直接执行并显示结果，尤其是当一组命令特别长的时候，

因为组命令中的每一个命令都要占据屏幕中的整整一行（例如一整行里只有north或south这样非常少的信息），屏幕上回显的信息就显得没有必要和不够清爽了。所以建议玩家将“Echo Commands”这个选项设置为“空”。

Echo messages：命令行回显

在MUD中我们最需要的是战斗中的信息传输速度，以及高速移动时的信息传输速度。如果将Echo messages设置为“空”，则可以明显增加网络速度。不过这个选择有一个比较明显的缺点，就是自己也不知道命令到底有没有传过去■。

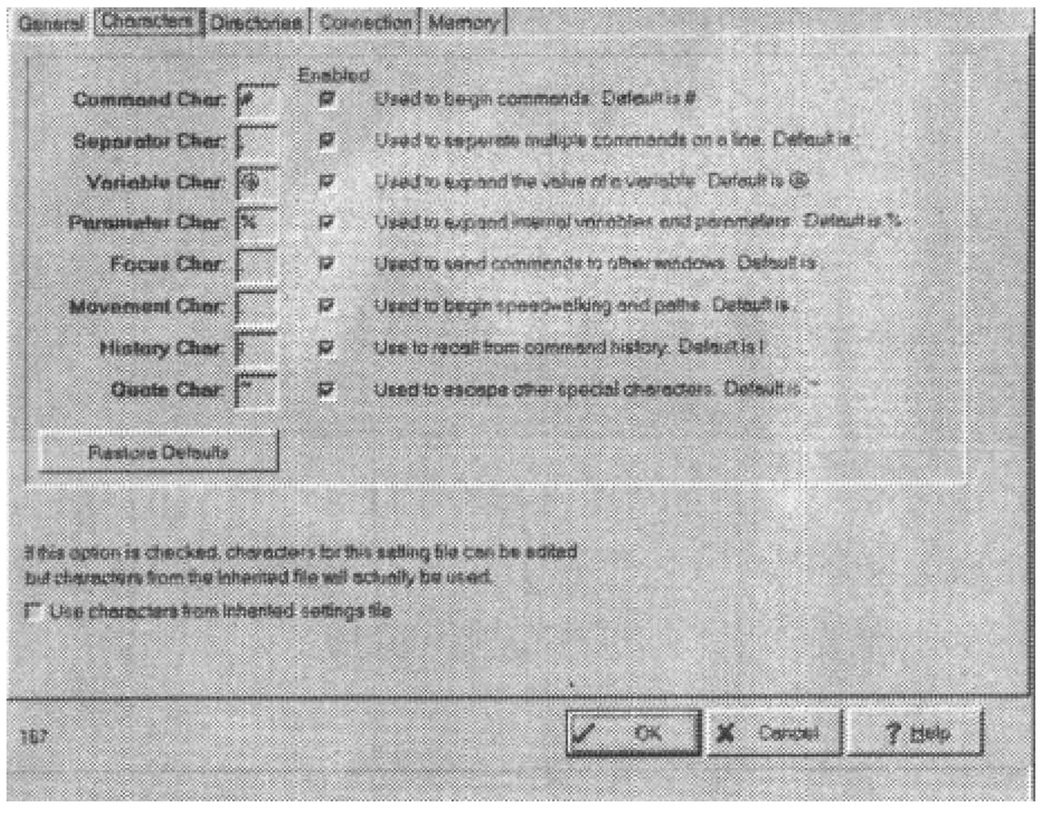
Scroll amount：屏幕的显示方式

在Zmud的格式控制下，屏幕的显示通常以滚动形式进行。如果玩家选择这个栏目的默认值“5”，那么信息的传输是按照Zmud传统的格式传递的；如果玩家需要更高的传输速度，可以将这个栏目设置为“0”，不过这样一来，屏幕的显示比较呆板，缺乏生动感。两者之间的矛盾，就要玩家们自己掌握了。

History size：信息储存的长度

这个命令类似于DOS操作系统中的“doskey”命令，即将玩家曾经输入的命令储存起来，以备玩家循环使用或检视自己过去的动作。毋须多说，这个选项和玩家的计算机优劣有着直接关系。如果玩家使用“PII-64RAM”来连接MUD，那么这个选项绝对可以设置的比较大；如果玩家使用的计算机是“P100—16RAM”，那么还是建议使用Zmud的默认值。

General按钮中的Characters档也是非常关键的。它主要协助你确定哪些命令行字符是可以使用的，而哪些又是需要“回避”的。但是这个选择对应于Zmud的顶尖级选手，如果你对命令行命令不是非常熟悉的话，最好不要改变这个选项中的任何一个。否则可能会突然发现自己的某个trigger不动了，却不知道问题出在什么地方！




设置Color：

毋须多言，Color自然是关系到Zmud屏幕颜色的选项。前面曾经说过关于MUD中通常使用颜色来表达更多意义的问题，这里当然要作更进一步的说明。例如当你想“将屏幕中的某一行复制”时，只需将鼠标放至这一行的最左侧，这一行的颜色就会改变，也就说明这一次复制已经完成；再例如“风云”中寻找使命时，你希望所有距离很近的TASK全部显示为比较醒目的颜色，只需在Triggers中将“很近”设为激发命令的“触发”，并在命令行中设置“#colorred”即可实现。

需要全本请访问 www.ertongbook.com