

# 方圆

# Around

由灵光一现和持续热爱驱动  
的服务器非官方期刊

1  
2024

总第 24 期



封面：瑞白 自由鱼子像

摄影：Super\_zz233

散文

XZJYJYZX

莉亚游记

你问我答

Mimo\_DL

不是天然智能  
是混合智能

杂谈

PloughRemnant

敛财？社区分裂？投放病毒？  
回顾近来 MC 模组开发社区的一些乱象

抹岚报社

发行

方圆  
Around

2024 年 1 月刊  
总第 24 刊

瑞白 浅海路码头（军事博物馆）  
摄影：Super\_zz233

# 目录

## II

### III 封面选择

30266

主编: 30266  
执行主编: 24Kgule

编辑: AuroralMoss, send\_9  
审校: Dong\_Bo\_Jue\_233  
排版: 30266, Aunst  
摄影: Super\_zz233

版式设计: Aunst  
Logo 设计: Arthals

社长: 30266  
副社长: Aunst, BCMonomial

#### 方圆 2024 年 1 月

主办: 抹岚报社  
发行: 抹岚文宣部  
(零洲西北地区抹岚市市南区府前路  
3号西栋 201)  
期号: #24 / 2024-01  
发行范围: RIA Zeroth Minecraft 服  
务器 (内部发行)  
定价: 0  
出版日期: 2024-01-22  
书号: C-4-2024-01 (莉亚书籍刊物  
出版物统一编号)  
页面尺寸: 210 毫米 × 297 毫米 (A4)

禁止以传播为目的印刷本刊任何部  
分, 否则责任自负。



## 头条

- 1 时光煮雨, 岁月缝花  
30266

## 莉亚笔记

- 3 在这寒冬正盛、世界如玉洁白的时节  
30266

## 你问我答

- 5 不是天然智能, 是混合智能  
Mimo\_Ol

## 散文

- 8 行道树寻  
AuroralMoss

- 12 莉亚游记  
XZJYJYZX

## 杂谈

- 14 敛财? 社群分裂? 投放病毒?  
回顾近来 MC 模组开发社群的一些乱象  
PloughRemnant

- 21 文明世界万国志: 天际 & 南极篇  
ruijam

## 信息台

### 24 稿约

# 封面选择

30266

首先，在这一期《方圆》开始之前，请让我为各位读者介绍《方圆》最新的板块变化：原来的每月新闻从头条板块移动到了一个新板块——就是你在目录里看到的——莉亚笔记，而原来的头条板块将不再常驻，用于刊发特稿之类的。

本期的封面插图摄于零洲第 202 号地标瑞白。瑞白位于东北地区，坐落于东北陆缘、北接暖雪海的一座拥有厚厚积雪的岛上。这是一座大型的现代聚落，建筑和雪融为一体却又不失温馨活力，有一种与世孤立的可爱小城的味道。我很喜欢雪，更喜欢被积雪环绕的小城，比如我 B 站收藏夹里[挪威 Nordlandsbanen 线的前方展望视频](#)，于是这期《方圆》的封面就选在了同样雪花纷飞的瑞白拍摄。

本期封面插图出自初翊之手，下面是我们选出的 4 张备选封面。



图 1 白董大桥

图 1 是远东北城际铁路的白董大桥，这座大桥横跨在瑞白和董叶之间的海峡之上，沟通起这两座城市。这是一座斜拉桥，索塔和拉索都是冬天的颜色，混在背景的云里有些如梦似幻的味道。只是这幅图片颜色过于单一，并且不能很好的表现出瑞白的特色来，因此这张图片未能被选为封面。



图 2 鳕鱼之神广场

图 2 是位于瑞白书局前的鳕鱼之神广场。在四方棋盘（形状的）广场之上，一条鳕鱼跃出水面，身边还包围着被带起的水花。鳕鱼的背后，是瑞白的城区。在一片钢铁森林中，跃出水面的鳕鱼让整个世界瞬间活泼了起来。这幅图片虽然构思精巧，但背景略显杂乱，于是未能被选为封面。

图 3 是位于樱云路和陇辰大道交叉路口下方小酒馆旁的口袋公园。口袋公园是最最近新兴起来的一个概念，散落在城市内部，为居民提供放松心情的地方。在这里，小酒馆旁，一片飘着荷叶、周围树木萦绕的小池塘嵌在城市的深处，向周围散射着点点柔静。

但是，这幅图片未能很好的展现瑞白的特点，所以这张图片也未能选为封面。

图 3 樱云路陇辰大道口袋公园

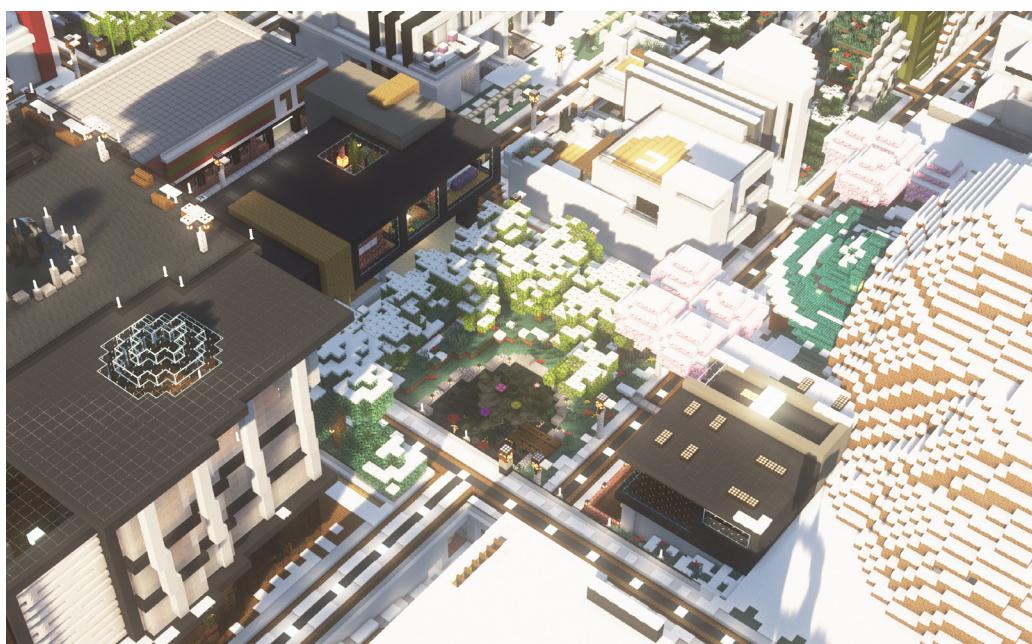




图 4 自由鱼子像

至此，本期的封面就敲定了。

图 4 是瑞白的「鱼子小雕」的参赛作品——由 ct2026 设计的自由鱼子像。坐落于瑞白浅海路游艇码头边，是浅海路的北端起点。旭日东升，整座城市从睡梦中醒来，鱼子站在城市的起点，面朝四季不冻的暖雪海，而背后则是祂所守护着的瑞白城。朝阳投射过来，鱼子的轮廓变得清晰，以包容和和谐的姿态，欢迎着每一位前来此地寻访的旅人。

自由鱼子像是瑞白的地标建筑之一，暖色调的画面也让人感到一股温暖的感觉。最终，这幅备选封面斩获投票第一名，成为了本期的封面。



瑞白 浅海路教堂  
摄影.. Super\_zz233

# 时光煮雨，岁月缝花

头条 • 30266

在 2023 年最后一天的晚上，一股倦意突然上涌，我瞄了眼屏幕右下角的时间，晚九点刚过。于是我打开了 B 站收藏夹，找到了一个收藏许久的铁路 Vlog 视频，试图冲散这突然的倦意。随着视频里的景色变换，困意愈来愈浓，一个小时后，我决定早早睡觉，就像每一个普通的夜晚。

早上醒来，天刚蒙蒙亮。我迫不及待抓起手机，按亮屏幕，确认了年份和日期，然后心满意足的算了一下睡眠时间，跑去论坛水了个帖子——这就是我在 2024 年做的第一件事。

这是我第三次给《方圆》写跨年稿，但是我还想好接下来要写些什么，许多老生常谈的话题已经被许许多多的人转述了千千万万遍，我在这里再循规蹈矩一遍似乎有些太无聊了。与其把去年的跨年稿改个年份继续用，不如写点别的事吧。

今天是 2023 年 1 月 3 日，晚自习还没放学，我确信今天是个写稿子的好日子，因为我刚刚写完了一本有着十张试卷的套

卷，虽然做完这套卷用了一个半月，但我仍然厚着脸皮将其当做一种荣耀。我在《方圆》上发的许多文章，都是在学校里完成的。写东西对我来说是一种杀时间的好方法，铺开一张空白的稿纸，拿起熟悉的钢笔，即使发呆整整一节课也不会感到无聊。我突然想起自己是一个高三的学生，这种优哉游哉的生活还是少过为妙。

总之，2023 年是过完了，每年元旦之后的这段时间里，我签日期时都要停下来思考一下今夕是何年，仿佛一不留神就会掉进时间的缝隙之中。前几天学校流行感冒，我在家里药箱里找到了一盒止咳药，接着就兴高采烈地带去了学校，然后发现药盒上“有效期至”一栏后的黑色点阵数字是——202009，原来我和这盒药一起被时间遗忘了。不知道为什么，我感到一阵窃喜，好像自己留住了匆匆前行的时间。

定格时间是人类的特有技能，可能是因为人类是最感性的动物之一，好像生物进化的规律就是这样的。最低级的病毒、



细菌遵守 DNA 或 RNA 的程式指示，寻找宿主，然后繁殖，抛开复制过程中的错误不谈，整个生命过程都建立在纯粹的生化理论之上，是纯理性的。后来生物进化出了意识，感性开始出现，这种感性逐渐可以与理性抗衡，于是有了你我。但是，从生物延续的角度来讲，感性与自我意识的出现究竟是进步还是倒退似乎存在着争议。试想一下，若有一伙纯理性的外星生物要进攻地球，我们显然毫无招架之力。加拿大作家彼得沃茨在小说《盲视》中虚构了这样的情景。那本书艰涩难懂，我买来只是当睡前读物看，但是其中的设定和故事仍然令我感到十分震撼。

话说回来，人类定格时间的行为有个更哲学的目的：证明自己曾经来过。在时

间被急剧压缩的疫情三年里，这种真切的存在感显得尤为重要，我们需要知道自己活着，因为只有活着才有更多的可能，而不仅仅局限、坍缩到一个点上。2023 年 1 月 8 日，“乙类乙管”实行，现在我会称 2023 年为过渡年，因为世界走上正轨需要时间，所以过渡的时间长一些似乎也无妨。可以预见，2024 年仍是一个过渡之年，尽管许多遗留下来的问题还没有被妥善解决，但时间在往前走，以它那令人安心，不紧不慢的步调往前走。于是我们有理由相信，时间将会修复一切裂痕，安抚我们的内心，因为只有时间才是度量世间万物的唯一法器。

三零于二〇二四年一月三日晚十一时

# 在这寒冬正盛、世界如玉洁白的时节

莉亚笔记 • 30266

当我写下这行字时，窗外一片皑皑，白蒙蒙的天空泛着灰色，隐喻着昨晚的雪。这场雪早有预告，只是没想到会这么突然。城区积雪厚达十厘米，据说近郊乡镇有三十厘米厚的积雪，在泰山以南的地区，这种规模的降雪难得一见。上一次规模相当的雪似乎还是在六年前的 2018 年。

我走在学校河边的步道上，头顶松树

的树冠漏下星星点点的雪花。我想起《雪城》<sup>[1]</sup>里的江镜澄，她走在积雪的路上，一步一个脚印、伴随着咯吱咯吱的雪踩实的声音，走向了一段新的故事。而我们也正踏着新年的雪，走上一段未知的旅程。

在 2024 年的第一个月，莉亚也发生了许多有趣的事情，让我们一起来回顾一下这段时间里比较重要的事情吧。



## 双旦巡礼绝赞进行中

双旦巡礼是 RIA 每年的固定活动，由运营社发起，各个参与的地标自行组织，引导来访旅者一步步解开谜题，并最终获得地标为旅者准备的巡礼纪念品。

在 2022 年度双旦巡礼中，谷渊境的巡礼难度令每一位试图解题的玩家心有余悸。最终，谷渊境以巡礼开放后 10 天才迎来首位完成者的优异成绩斩获了当年度的“最想寄刀片的设计”称号。“打爆谷渊境”的声音还未散去，2023 年度的双旦巡礼已悄然到来。本年度双旦巡礼最大的亮点在于——Fst 世界首次被囊括了进来。本次巡礼共有 16 处地标参加，其中 Zth 世界 14 处，Fst 世界两处，截止 1 月 21 日，有 13 处地标完成了双旦巡礼的布置，向大家开放，详见下页表格。

<sup>1</sup> 发表于本刊 2023 年 12 月刊

源/B 站用户 @风间\_月 在 @中气爱的视频 下方的评论  
右图为 1 月 16 日河南省洛阳市的降雪



## 第六届 Expo、竞马大赛、WCC 友谊联赛正在筹办中

寒假到来，RIA 逐渐变得热闹起来，各种赛事也陆续举办起来了。在这个冬天，由运营社组织的第六届社博会、摸鳕社主办的竞马大赛和 RIA×审判之锤的 WCC 友谊联赛即将举办。

本届社博会的申请承办地标有尚创、子夜港、星野和董叶。21 日，投票结果公布，本届社博会将由董叶承办，蒸汽朋克风和热闹的集镇结合，将会碰撞出什么样的火花呢？敬请锁定将于 2 月 13 日举办的第六届 Expo。

竞马比赛由摸鳕社主办，地点位于拥有 2200 米赛道的第 223 号地标东京竞马场。竞马比赛即将举办的消息传遍 RIA，很快在 Zth 掀起了一阵养马风潮。竞马比赛计划于 2 月 15 日左右举办，详情可见论坛。

WCC 由 RIA 和审判之锤服务器共同举办，玩法类似 MCC，玩家组队完成多个小游戏，最终决出冠军。计划于 1 月末到 2 月初举办。详情可见牌子群。

上面就是 1 月份的 RIA 发生的比较重要的事情了。

地标名称	地标编号	地标名称	地标编号
Zth 世界			
抹岚	83	孤独峰	91
雪樱港	100	夜行	123
樱云	156	子夜港	169
董叶	175	莱茵	190
巴比伦尼亚	199	瑞白	202
微澜岛	217	达津格勒	219
云岫郡	222	彼岸游境	225
Fst 世界			
雪甜甜圈山	7	喵樱	9

表 2023 年度双旦巡礼参与地标  
(加粗为布置完成，截止 1 月 21 日)



图 WCC 海报  
(过于意识流.jpg)

无论是在这个世界，还是在那个世界，寒冬都意味着一个轮回的结束和另一个轮回的开始。新的轮回代表着新的故事，新的故事则意味着新的希望，在这寒冬正盛、世界如玉洁白的时节，我们换上一本崭新的日历，踏上一段未知的旅途，放下旧年的遗憾与不甘，带上雪花赐予的点点慰藉，去拥抱那个亲如故人的、充满希望的明天。

# 不是天然智能，是混合智能

你问我答 × Mimo\_DL — 《方圆》2024 年 1 月

| Cynun 为什么不习惯使用第一人称呢？Cynun 这个昵称有什么特别的来历吗？

BCMonomial、匿名

直通：Cynun 100%

嗯……

Cynun 用第三人称说话 一方面是为了让对方和自己知道是谁在说话，另一方面是为了  
让 Cynun 在说话之前多想一想 避免说错话 x  
Cynun 这个昵称 大概可以理解为 Cy-Nun? 具体的 Cynun 自己也忘记了。

• • • • • • • • • • • • • • • •

| 有一点好奇，Cynun 平时不上工的时候会做什么呢？

匿名

混合：Cynun 55%，Paemu-HypVis 40%，iPad-ScrTime 5%

唔……让 Cynun 想一想……好像 Cynun 平时大部分时间都在上工欸 x

除去在 fst 里的时间，Cynun 好像都在以其他形式上工：

Cynun 在有空闲时间时是 C++ 人，在写自己的程序项目；

Cynun 在运营社是菜鸡技术人员，有的时候需要做运营社的任鸣；

Cynun 在别的时候是休学高中生，为了方便以后复学，还需要提前学一学高中内容 x

真的非常累的时候，倒是会玩玩游戏。目前在玩的只有 fst

和 [arras.io](#) (一个 2D 小游戏)。

大概就是这样了。

• • • • • • • • • • • • • • • •

| Cynun 是通过什么方式知道的 RIA 呢？又是因为什么加入的呢？

匿名

混合：Mimo\_DL 30%，Paemu-HypVis 30%，Paemu-Limiter 20%，

Cynun 10%，Ria-wiki 10%

在 2021 年 3 月的某个夜晚，Mimo\_DL 正在床上偷偷熬夜用笔记本上网。

当时 Mimo 刚刚从一个跑路的冷门圈钱小服离开不久，正在 mcmod 上找新服。

很快，Mimo 就发现了 Ria\_zth，并为它独特的运营模式欣喜不已——

后面的故事 Cynun 已经忘记了 x

Cynun 觉得在 RIA 里记忆最深的一件事是什么呢？在 RIA 里印象最深的人是谁呢？因为为什么？

匿名

直通：*Paemu-Limiter* 100%

不想回答这个问题 x

• •

可不可以为我们介绍一下溪云呢？

匿名

混合：*Cynun* 80%，*Mimo\_DL* 20%

嗯呐，溪云是一个位于 fst Eden 的在建聚落。目前的成员有 eluetLETdesu (建筑，地上层规划)，lgks (建筑)，Cynun (Mimo\_DL) (工业，地下层总览)，CandleCN (工业)，Sango (编外人员，工业)，EndGlacier (地下层合作伙伴，为地下层提供区块刻加工)

溪云目前是 2 个大部分（或者说，层？）：地上层和地下层。

地上层是负责文化构建的部分，据 let 的计划，会是个中世纪的城堡，作为建筑单独发挥它的美学属性（？），Cynun 因为不会建筑 对地上层的工作知之甚少 x 地下层是负责工业生产的部分，根据 Cynun 的规划，地下层将会是一个基于抽屉网络的，常驻 Eden 的，拥有智能启停，维护成本低，TPS 友好的工业集合体。在彻底完成后会向大众开放，尝试以此来避免大量中后期玩家重复制作的常用品产线挤占宝贵的 玩家时间资源，服务器计算资源，可建筑土地资源。

规划一共是 4 个区 + 一个中控室，4 个区分别负责生产药水 + 机械动力基础设施，建材，食品，镇守府方块。

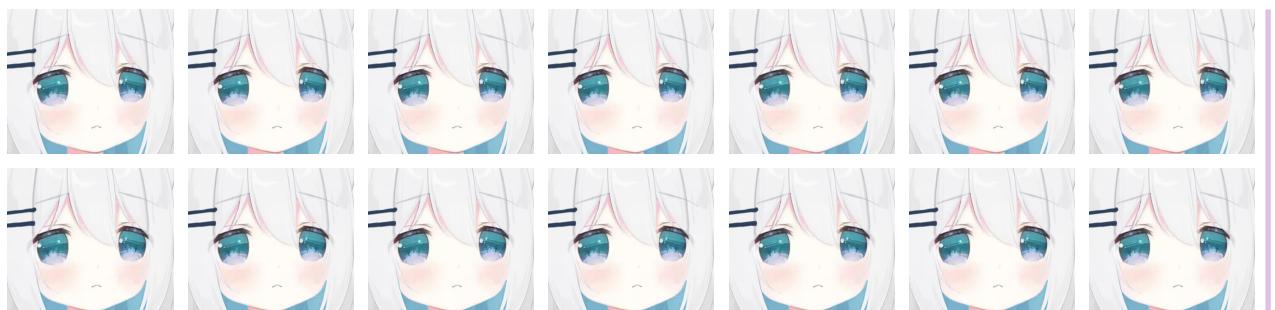
目前地上层尚在设计中，地下层完成了 3/5，处于部分开放状态。  
更多信息（如何在地下层预订大量产品，如何加入溪云，如何到达地下层等），请见  
[wiki 相关页面 \(\)](#)

| Cynun 可以帮我修一下客户端吗 www  
[MCmuzixuange](#)



| Cynun 量产计划什么的又在做吗？

[Ya\\_Lei\\_dace](#)



答者对本次提问作出了一些合并和更改，下面是原问题：

1. Cynun 为什么不习惯使用第一人称呢？有什么特别的原因吗？[@BCMonomial](#)
2. 这个昵称有什么特别的来历吗？[@匿名](#)
3. 感觉 Cynun 是个很神秘的人……感觉几乎每时每刻 Cynun 都呆在 Ria 哦，Cynun 是在上学吗？[@匿名](#)
4. “师傅你是做什么工作的？”（不是）好吧其实有一点好奇，cynun 平时不上工的时候会做什么呢[@匿名](#)
5. 由[@匿名](#)提出的 4 个问题：
  1. Cynun 是通过什么方式知道的 RIA 呢？又是因为什么加入的呢？
  2. Cynun 觉得在 RIA 里记忆最深的一件事是什么呢？
  3. Cynun 自己在 RIA 里印象最深的人是谁呢？因为什么？
  4. 可不可以为我们介绍一下溪云呢？
6. Cynun 可以帮我修一下客户端吗 www [@MCmuzixuange](#)
7. Cynun 量产计划什么的又在做吗？[@Ya\\_Lei\\_dace](#)

# 行道树寻

散文 • AuroralMoss

似乎，凡于此时日，而几无值得印象的，当值谓之没有印象的地方，那里当然要有这样的特征：过客们是少留痕迹，也少赋什末予它，于是——并不须倒败、荒弃，而以此为特征。好比，纵乘兴而出，败兴而归，于此屈折无聊之下，过路，欲遗下些印痕，至于泥坑也无。那末，这种地方可算得不少，我们看到：似乎，这里东风未起，好像也的确不曾起，于是，都是说入春，那也既入了，可大抵这样的印象也不曾到访，正如似乎远掉的冬，相似地亦不见影踪。街灯，不是同样点起地早了，晚了，至于灭在树荫里，继而在衣影的疾掠匆匆中不见了么？而之余，下了楼，左转或右转，总上了街，当然见到可供形容的物象，于我们而言，流眄顾盼，总算可以略一讨论——

树叶子什末，待著待著，却仍图在暮春，始以片计略地，落、落在脏污的柏油路隅，教我们途去什末地方见到。然而这样看去的，作黄透的怡然，惟是如不合时宜地，轧在轮下的动静的消灭，安详在这样的待著里，总是与什末同样。至若天气，那多是忽热又寒，朝晴晚雨，平淡意味倒实在乏。光天之下，最多撑把伞起，要末便冬篷夏炉了。这样想著，友人一室，辄云开则缩寓中，日见则闭帘门了，而不疲于来回。譬每若外出则云开阳照，这便总

形成调笑的对象，就此戏说之中，意趣可徒生矣。但要再谈什末它物，仍总归是闲、闲，无聊透顶，有时故空盼著，空盼著，南窗前再去预料——

树上，鹊儿们，竟还要等到我们落尽了树叶子，始愿稍停在有些新绿处，传出奇异的声音（许并不属于它们），噫呼呜鸣几声，不知将人带去了那里。这样，物既如是了，之余的，又怎催生得一“何时回到”的绪想？我们探访：地方在南，濒海，节令之类，历法之外，大约理应几无标志（这末认为），不然，我们的树叶子可能作标志么。于是，所谓立当难寻到，春，这样，亦那里去呢，到万物竞发变得应该，个别的向著贫壤的方向发生，其他的，适此时候，便至于春困秋乏，百无聊赖，愈发怅然了，并且，这想来难以置之以文学化的观照，不是这样么？无韵的春下，它的制造者大约亦无趣探所谓春韵，我们也说呵，此春有什末殊异色调呢，季风每到，便成自古皆如此的状况，下雨，约莫过掉两个月份才合了时宜地有，我们每望远而复不见云，继而东三盼而无风过来，便总大呼憋闷半日，什末舌燥口干，哀哉悲夫，声音总是不绝，皆藉息憩时候自嘟囔著，以作牛山叹式的自释。如此，那窥见什末韵味，余下的，梅逐雨中黄的论调而已。

每起程过去，我们便想到这样的情景，不论天际是否产生轮廓，正如废巷里破毁的路灯，模样也未必恰在恢复的春天，就回了去。然而，进抵黄池是无任枯燥，相伴于风随己身之凝定，窗棂其形亦不再投影，已闭幽室遂阴暗更甚。至如此的实在催人移去，楼外茫茫，步途一刻，便好似开目睹天，有如列子御风而行，人一为之清亮，但这是所谓印象造成的，亦或没有印象所致的，真真无可辨清。总之，便这样地回去，循著这条路，仿佛什末也没有看到，而在慵懒困倦，而全然应季的气息中，威棱不能够普照的室内，停息了。

窗外的午钟敲上，很快，就想起惯常是不午睡，还未过午，起身，便觉小归三日，那条路仿佛一冬未走了，好像确实有这么久。对于这没有印象的途径要忘记了，真实在不应该，纵估计再过它的时候也尚不远，不过这也便打算为之，留些记叙了。

其名倒是记著呢，没有了来历，一带路于是都名得无趣，无趣得教人忘不掉，忘不掉得清楚，每见路标的灰，则多是颇有微词。但非邻街招牌上边备著的，位址之类，又大不怎见到，于是更全不必提。再若别谈，余下的，似惟有行道树一路尔。倘姑以新的发生为印象计，此君则悉揽如此张本处矣，这就足够。幼时多被提携游街，也许亦可算示众，间或行到很远处，记得按南北计，约莫二市里有半，道边乃悉是高山榕，悉即拱矣，至地处虬结一片。其树池是古老的，至于青苔惟留下绿，并不残留几点微弱的感受。周遭的步道可无聊几度地砌而复迁，迁而复砌，这些地方

倒未曾动过，以致拱根倒多。倘若自顾弥望榕果——那摊出一树的糟糕，则不免是要跌跤，仰天步行，继而面地，如此经历想还并不稀有，但年岁迁变，纵住所还非关内，它们连成阴翳至于覆天，这样一种情景，倒已真是稀见了，各归自远地而遇之，于是真不免有挂念之愫。不过，仍然地，大抵它也要再被归去那没有印象的地方，倒非乐田园而厌花鸟（或是相反的），毕竟年岁迁变，依旧如此，不免司空见惯。而至于旧事，曾不若本区另一头出古通古的，不然怎末至于消灭了记载，如此，行道树让它只是行道树吧。那末，这里既当无法有如希逋自顾幽径而产生，一两个、百千个短句之回响，又何必空生谈它的动机，我们可能回答：譬若日而复日赶早出门，自见它，岂有付色彩意境之虞？独立舍内，青窗南眺，才方为的是求思忖，是寻一良处消闲。但凝望江河，似并不须有具体的制约于什末江什末河，于是，便不知是观树，还是瞰什末了。

这样想著，方觉一刻过去，旌旗才犹在望。校舍在坡上，才见它则尚是不近，于是立即一觉。这样看著，高山榕成行列，尚不见尽，故又一忖。想著何必作如此一忖，原行将敛步，而直望节而走。至时已近近过午矣，虽不至迟，已然一身累极了。探出窗栊俯寻树道，宽径阴阳想必见不到，日者高挂头上嘲之痴的比拟，倒无任生动。不过遍观树冠，我们的树叶子，相映而致色有殊异，而或致观者之晕眩，而或迎风鸣叫，互而应答，若要翻拣似的说，那趣方生此中了。前边说到初晨南眺，远的废

车场并无由看去，凡看则自此观树了，不过昔时好似总没有这样感受，曾经这样写道：

废车场周风筝垂落之影  
先吊民伐罪之晨阳覆于轮辋  
钢之暗陌不在深夜，而冻得破碎  
擢发难数之铁栅纵入梧桐枝  
疾成一座无形之牢狱，阒秋之冢。

于是，在这样的比照下，若归至庐州故地，不辨四时的感叹会生出的，但自非江南，当毫不骇异。约略如此景致还是日夕佳，午后，于是间或注视远天的太阳徐徐下行，看一阵子，而后，听一阵子。不必车尘马足，也就不为疲累，昏而度昏，仿佛情应。朦胧中，它大约已消失很久，乃新圳河的浮光，那曾不知几途驻桥所睹的，后于雾霭色下的失踪。流眄而视，许多的走去，将明的一室留在后面，于是自则合了书本终顾，外边匿掉晚色的榕叶，亦正未映里边的余光以摇曳，又顷随熄灯之时候，消灭掉影迹了。值同窗示离，我又一惊醒，一笑，而起身了。

仄地携了包袱，终于出门，右边转去，沿环道的远侧归家，为的同是清闲。来路车马喧而人嘈，隐有闹市意味，是故颇不適意。此道是少有走，毕竟将近倍远，并且自认荒了。这犹忆是一辅道，在关外的郊，这样晚日穷途时，甚至不见得有车几辆，更不必由窗得窥到木叶，两边皆是宽而安静地吓人，行道铺过去，鸟啸，树叫，皆惊乍，纵计上柏油的路

面，亦大有荒村之貌了。正如虫鸣者云不必列举，这今仍旧清幽的故地，亦不必更多地绍介，它原是无别的，都晓得。随几群小楼独一侧地出现，好旧，十年前的民楼都自如此，此路方留下鞋履而非车辙的踪迹，可怜鸟鸣山更幽如是，便愈发觉严静以致绝望了，我们每自微雨天气凭栏俯望时是看到的。

这样严静的道上，步履虚浮，自然是想要的，这并非惧坏了什末意境，只无意招引鸟雀的奔散，何必惊扰它们，而留下头顶疾掠匆匆呢。鸟飞起来，离奇就不见了。然而人非蓬草，包袱可沉，便兀而留下足音。人影，那连寥落都不是，这样的步履声惟可自闻。此段步道并无多少明灯时候，当临街的卖部于学生的奔散中熄灭光亮后，没有人了。没有人了，光亮乃轻而稀疏。这时的情状，虽非所谓灞桥风雪，然而这样似无影的黑，若沉底的静，岂能讲它不可趣么？然而，正如南浦清江为我们所侧重的，绝非浪花的隐现，这亦当非我们所望找寻的印象。于是，转过两个方向，始复觉此行是要作什末，至于对行道树们，它们也总只是亘而不变的，这样便不够了。但没有办法，将自身恰好从这时，弄到这里来，总要想出些什末，不留痕迹，至于印象也没有，怎教人心足而慊归？于是，敛步观之，高山榕一道，从没有当作什末物候的，倒成正如此荒诞春临的象征了。增上些修辞，那就说，干髹以漆，叶焚于火，而事实就是隐于夤夜，而彻底不见了。然而，假若它仍

然如午间归途上可见，我可能见到些什末呢：晚间无日照，寒一阵即吹昏醒，周身一顾，道边乃仍悉又是高山榕，悉即拱矣，至地处虬结一片，合成行列。不过是这样。子行一刻，离尽头还尚远，其气生根有长者，遇在面上，神心惚恍，又灯影稀疏，无可避兹，于是残留些微弱的感受，使觉并非自见之现实，又似乎感久未回来了。当然久未回来了。

回来作什末呢，什末也未有见到。

这样想著，道边野灌鸣虫响起，昭示时候的不早，原本也应当有切嘈切乱，属于另一些鸟鸣，呜哇呜呼不止，仿佛梅湘描出的蓝矶鵙，仿佛更能宁静了行道，但是那时又没有，真真乖异。闻此不觉悦耳的音声，一身敛步不知多久，始恍惚回了去，而停息下来，至于全然忘掉见了行道树的什末，那无非它自身的样子，何时不皆如此。于是，在这个没有印象的地方，它当然不留痕迹，寻访中全然忘却掉。对于没有印象的地方，忘却应当是这样。

尚记得午间自言要为它作些记叙，可如今什末也无法可写，但又去写什末呢。这样，窗外依可见树叶原模的样子，有灯的模糊下，閒或望著，莫名怯然。这样，是相对无言了，但，又是相对无

言么。

只是不必了，不必为它写出什末了。

倒想起曾作的诗节。南京，悬铃木，也是行道树了。很美，至今犹忆。

悬铃木的流转全然止住后，  
站台的电光闪烁著熄却，  
枕木响了两声，  
送眸光出了远郊，  
不歌，子于是日哭。

我怀念那仿佛一冬未见的行道树。

我亦将不再找寻行道树。

曙苔

二三年二月十日初稿

二三年五月十四日改

二四年一月十日终稿

后记

当我们发现春复将临，岂非是自发结出于这升陞不尽，晚日徐落之怀想？怀想总不合乎实在，不过早在没有印象的地方忘却掉；高山榕亦悉任由其始且终的旧叶，地铁覆土中（今秋的）作可能的解体，恰如升陞徐落，晚日不尽，春日又是一冬未见，都似乎浮现在不远的行道上。我们如何知道？我们不必知道。

二四年一月十日

散文 · XYZJYZZ

# 莉亚游记

## 零

从诞生之初的暖洋，到新都尽头的街道  
我淋过洞口的第一场雨，也试着伸手取下书架上老旧的纸条  
我们在欢笑声中踩下路旁的草包，听见鸟儿叽叽喳喳，嫌猫咪吵闹  
我嗅过格西塞亚的花朵，它有着阳光的味道  
我们和海鸥争抢薯条，在新的一天许下心愿，期望世界变得更好  
我们一同听着海风呼啸，看见未完的故事在路边重新变老  
我听见人们絮絮叨叨，满山朱门默默矗立，三百鸟居的魂灵亘古萦绕  
你抬头，能看见风在驱赶偷故事的鸟  
——我想，我会爱上这里



## 一

——总之我来到了莉亚

打点行装，踏上旅程

第一站是以梔子与鸢尾为名的小小聚落

闭眼倾听，沉思共鸣，再次睁眼便立于朱门之底

访册中记录着流浪者们的故事，离开家乡的人们另起新城，在河边建起高楼，许以桓鸢枝繁的名号

山上，河边，地下…这处现代化的聚落里却到处都种着花，四季不凋的品种，围着平静无波的水潭，倒像是古老传说中前往异界的法子

他们是知道家乡毁灭的消息的…

我若有所思

梔子与鸢尾的花语，是永恒而绝望的爱

我想他们已经认命了的，你从那个多灾多难的世界逃出，来到了这个和平的地方，从零开始建起自己全新的家乡

你有朋友，有理想，有奋斗的方向，那你还能有什么不满的呢

可你在每个夜晚回头眺望，透过凄清的月光，水中倒映出的影子却还会是它的模样

它或许没那么好，你也对它没什么留念，可你再也回不去了回不去的地方，就叫故乡

“海畔尖山似麦芒，秋来处处割愁肠。

若为化得身干亿，散上峰头望故乡。”

• • • • • • • • • • • • • • • •

## 二

——然后我来到了莉亚

星野是因为流星坠落而繁荣的聚落。星星落下的地方，万物都带着它的期望生长

据说人们每观测到一颗星星，就会有一个被遗忘的名字被想起，那坠落的星星是否代表有一个名字彻底被人遗忘了呢

我不得而知

未门的前方有着丰饶的小镇，木制的屋檐在炊烟里显得有些模糊。你靠的近些，会看见风轻轻地拂动麦田的微浪，花在慢慢采摘残日的芬芳

但星星不在这里，星野的历史藏在其他地方。你得向后走，林间的神社会告诉你方向

它是祭台上起落的双臂，是樱树下纷纷扬扬的花瓣海洋，是天上那说不清道不明的清朗钟声  
你看着那雅致的祭祀舞蹈，又突然听到了钟声，恍惚间会感觉自己好像大梦一场

梦见那名隐士在雨里轻轻捧起茶盏，热气顺着雨水逆流而上，散在樱花下落的方向

梦见探险者们全副武装，踏上了来时的路，要去实现自己儿时的梦想

梦见那颗下落的星星，它在天上忍受了多久的孤独。才终于能够拥抱大地的臂膀

你看着人潮聚了又散，万物周落又重新生长

那颗樱树还是那么大，坐在神社的后门就能看见它的枝叶在风中摇晃哗啦啦

那听起来像是在笑

喜悦，无奈，眷念，关怀，不舍…

…又带着期望

直到再一次的钟声敲响

你再抬头的时候才发现祭祀早已结束，和你一起泡在温泉里的老人们善意的笑着，你扶着宿

醉后疼痛的头怅然若失

最后你换好衣服坐在那间小小的神社里，听着雨声，突然间又害怕起自己被人遗忘

但你又何必在乎这些呢，星星也没有名字，星野的人也绝不会将它遗忘

“存在的星星不一定还发光”

“发光的星星不一定还存在”

# 敛财？社区分裂？投放病毒？ 回顾近来 MC 模组开发社区乱象

杂谈 • PloughRemnant

## 引言

笔者：北斗余晖，一名业余 MC 模组开发者。开发能力中规中矩，所以也一直混迹于 CurseForge、GitHub 等网站观察学习。MC 模组开发社区一直都会冒出来大大小小的事件，笔者和朋友在探讨代码之余，往往是抱着看乐子的心态吃瓜。然而，近来几个月发生的事情极大地激起了笔者的分享欲，下面让我们一探究竟：

## 投放病毒

### TL;DR（省流）

12 月 4 日，CurseForge 用户 grandleaner 发布了名为“performance-plus”、伪装成 MC 性能优化模组的病毒，在积攒近千下载量后被 CurseForge 发现并下架。

## 事件详情

12 月 4 日，“performance-plus”被 grandleaner 发布在 CurseForge 平台上。此模组声称通过各种具体的方式优化了 MC 的性能。其发布仅数个小时，已经积攒起近一千下载量。

随后，笔者在开发群的一个群友发现了此模组，将其链接转发到群里，并询问其工作原理。

笔者发现此模组闭源，遂尝试反编译。结果发现此模组的源码使用了一串字节码定义了一个类，并在模组加载时使用 Reflection API 调用了这个类中的“Craft”方法（通俗来讲，就是遮遮掩掩地执行了一些代码）。

由于缺乏信息安全意识（以及快要到饭点了），笔者当时并没有深究这个非常神秘的写法，认为其充其量只是挂羊头卖狗肉，对游戏实际运行没有大影响的“皮套模组”，于是顺手把这个“乐子”以及反编译软件的截图转发到一个同是开发者社群的 Discord 服务器上就去吃饭了。

然而，Discord 服务器里的另一个开发者 SettingDust 对这串字节码起了兴趣，将其写

\* 转载本文需遵守 [CC BY-NC-ND 4.0](#) 协议。

\*\* 本文作者在 RiaBBS 的用户名为 RegoloNya。

入 class 文件后再反编译，立即发现此模组的可疑行为：

从 GitHub 用户 GoblinDestroy 的仓库 Terry 中下载名为 bytes.txt 的文件，并作为批处理脚本运行。

Discord 服务器里的在线成员很快意识到了问题的严重性，并尝试以各种方式向 CurseForge 报告此模组的行为。

两个小时后，此模组被 CurseForge 官方下架，用户 GoblinDestroy 被 GitHub 官方封锁。

## 一些想法

### CurseForge 的文件审核系统

在半年前，携带于模组 / 插件之中的 Fractureiser 病毒曾席卷 CurseForge 平台。在风波过去后，CurseForge 引入了 advanced malware processor 对新上传的文件进行审查。

然而，Performance Plus 的成功发布让人很难不怀疑这种文件审查的有效性。

### 慎用性能优化模组

结合经历，笔者认为性能优化这个模组类型是玩家需要谨慎对待的。

#### 无良模组作者与信息差

这里不妨提及另外两个模组：saturn 和 venus——都是优化模组，都有同一个作者 AbdElAziz333。

AbdElAziz333 在开发者社区中可谓是恶名昭彰：

在 saturn 中，他将一些 MC 原版类的成员变量对象不声不响地设为空值，如果有任何其他模组试图直接调用这些对象，游戏将会崩溃，而这对于其他模组可能是完全不可预料的；

venus 更是重量级地演都不演，其直接覆写（Overwrite）MC 原版类中的部分方法，仅仅是为了去除对一个布尔常量的检查，这样做不仅没有任何实质上的性能提升，还会破坏游戏兼容性。

无效的优化以及兼容破坏性是可以通过查阅代码发现的。然而，大部分普通玩家没有意识或能力去查阅、理解优化模组的代码，抱着不可信其无的心态去为这些模组贡献下载量，无意中被通过信息差利用，从而助长了“AbdElAziz333”们的行为。

#### 重灾区——性能优化模组

性能优化模组何以成为病毒及“皮套模组”的温床？

笔者认为原因在于以下两点性质：

- 隐蔽性

性能优化模组一般不会向游戏加入新方块、新实体等实质内容，而其对性能的影响可大

可小，一些人美其名曰“玄学”，所以性能优化模组即使对游戏的内容没有任何可见的实质性改变，也不太可能会遭到玩家的怀疑；

- **低排斥性**

真正的性能优化模组对玩家游戏体验的影响一般是正面的——你可能不喜欢科技、魔法、千奇百怪的新方块、新实体，但几乎没有人会排斥可能会让游戏以更高的性能运行的模组。

## 玩家该做什么？

在下载使用模组，尤其是标榜提供性能优化的闭源模组前，一定要多加小心。可以查看发布页评论区，可以问问熟识的开发者，有能力的可以反编译后浏览一遍代码。总之尽量不要成为“第一个吃螃蟹”的玩家。

## 社区分裂

### TL;DR

7 月 12 日，老牌模组运行平台 Forge 的开发团队分裂，除 LexManos 以外的几乎所有其他开发者都加入了新团队 NeoForged。一些关于 LexManos 的流言接踵而至，LexManos 本人亦遭到了一些网友的“问候”。

### 一些想法

是好事，也是  
坏事，无论是对于玩家来说还是开发者。



Forge (上) 和 NeoForged Project (下) 的 Logo 截取

### NeoForge 是进步的

笔者已经体验过面向 NeoForge 平台编写 MC 模组，NeoForge 确实在一定程度上改变了一些旧 Forge 的为人诟病之处，且极具包容性地添加了新功能、内嵌了新的库（如著名的 MixinExtras）。目前 NeoForged 团队也与 Fabric 团队有联系，并推进了一些开发标准上的统一（如标签命名空间）。

### 不可避免的麻烦

在 NeoForge 如火如荼、大刀阔斧地改革之时，Forge（现在被一些开发者戏称为 LexForge）也没闲着——仍然按照原先的理念进行日常更新与调整。

有人支持 NeoForge 的发展理念，就一定也有人支持 LexForge 的发展理念（尽管前者在舆论上占据主导地位）。愿意且有精力面向多个平台维护模组的作者并不算太多，意味着

接下来玩家会面临一个尴尬的局面：

自己喜欢的 Forge 模组一部分待在 LexForge，一部分跑去 NeoForge，而这两个平台不再互相兼容。不同于之前分裂的 Fabric 和 Quilt（Quilt 保留了 Fabric 兼容层，依然支持大部分 Fabric 模组），NeoForge 在分家这方面做得比较彻底，在 1.20.2 版本中彻底更改了包名，也就是说基于 javafml 的 LexForge 模组已经几乎没有可能同时在 NeoForge 平台上运行了。

## 可怜的 LexManos

笔者不甚了解外网如何看待 LexManos，但至少在国内社区，已经能看到他被愤怒的口水淹没了。甚至有人问 LexManos “柠檬什么时候熟？”

事实上，LexManos 罪不至此

- **暴脾气**

cpw 认为：NeoForge 分家的原因之一是 LexManos 经常嘴臭一些开发者。

笔者认为：LexManos 暴脾气、嘴臭很正常。

读者不妨去翻一翻 MinecraftForge 论坛。LexManos 身为开发者，也同时客串客服，应对论坛里的提问与发言。而几年以来，模组开发者的逆天言论比比皆是。

笔者曾经翻到一个帖子，楼主贴上了一段明显有基本语法错误的 Java 代码。而在被 LexManos（还是 Diesieben07？无可厚非）礼貌地指出“有语法错误，你应该先学好 Java”后，楼主直接红温开始飚垃圾话，大意是“只有你这样的 XX 才会在乎我的语法问题”。脾气一般的笔者只是看到一个这样的帖子就攥紧拳头了，那么 LexManos 这样天天在论坛当客服的开发者会不会有一些情绪波动呢？答案显而易见。

- **旧观念**

LexManos 认为：CoreMod，尤其是 Mixins，对于模组的正常运行具有破坏性，所以应该避免使用。

笔者认为：这是有道理的，但 LexManos 的执行方式（禁言、封锁）确实让人怨声载道。模组作者通过字节码操纵等方式来修改不直接受自己控制的 MC 原版或其他模组行为的过程被称作 CoreModding，其产物被称作 CoreMod。Forge 本身已经对 MC 原版代码进行了修改，并引入了一些钩子（如各种事件），以允许开发者对原版行为进行有限的调整。而想要修改未被 Forge 事件系统等钩子覆盖的代码，则需要用到 CoreMod。

然而，在使用字节码操纵等方式时，即使是最老练的程序员也有概率出错；当不同模组修改同一处代码时，也有可能发生不可预料的冲突；再者，由 CoreMod 导致的错误不容易通过崩溃报告等信息排除。

而 SpongePowered Mixin（Mixins）的出现在某种程度上让情况变得更糟糕：它极大地降低了 CoreModding 的门槛，允许模组作者以极为简单的方式修改不直接受控制的代

码——本文前半部分提到的 AbdElAziz333 在 venus 中使用的“覆写（Overwrite）”就是由 Mixins 提供的功能。滥用这些功能的后果大家也能看到：venus 删库跑路前，已经有用户在官方仓库反馈了多个由 venus 造成的崩溃。

LexManos 的保守观念可以说是因噎废食，但他对于 CoreMod 的反对仅限于“不支持”、“不允许提及”，而不是通过一些强硬手段直接阻止模组作者使用 CoreMod。因此，在仔细阅读并遵守论坛规则的前提下，模组开发者大概率可以避免这种不愉快的发生。

- 默默无闻的付出

在对 Forge 十余年的开发与维护中，LexManos 作为领导者，总体是勤勤恳恳、兢兢业业的。LexManos 领导下的 Forge 也曾加入过数量可观的新功能（给笔者留下最深印象的分别是 1.9 时加入的修饰键和 1.18 时加入的 lowcodefml）。在笔者看来，一位功臣可以被有理由地指责，但不能被无限制地辱骂、网暴。

LexManos

Posted November 13, 2023

...



Forge Code God

9.3k

jar.manifestVersion is the version you found in the manifest. So if a mod specifies that as their version, then check the manifest.

Quote

I do Forge for free, however the servers to run it aren't free, so anything is appreciated.  
Consider supporting the team on [Patreon](#)

LexManos 在 Minecraft Forge 论坛答疑

## 玩家该做什么？

按照自己的喜好继续使用相应的模组运行平台即可。NeoForge 在发展理念上的进步性，不意味着其开发团队所有作为都具备正义性。不要无理由地相信 NeoForged 对于分家事件的所有表态，同时尽量不要参与对 LexManos 的口诛笔伐。

# 敛财

## TL;DR (省流)

部分作者要求玩家下载无意义的前置，通过双倍的下载量牟利；

部分作者移植其他作者未支持某加载器 / 版本的模组，创建新项目分发，但拒绝向原作者分享新项目的收入。

## 一些想法

这两种敛财方式在短时间内对玩家不会造成特别大的影响，然而量变引起质变后，情况可能截然不同。

### 下载量和收入

在 CurseForge 和 Modrinth 平台，内容发布者能获得与内容下载量直接挂钩的创作激励（CurseForge 声称将广告收入的 70% 分给内容发布者）。



CurseForge 在广告未加载时显示的图片

### 无意义前置

仍然是利用信息差——普通玩家很难得知一个模组是否真正需要前置。那么为了赚广告费苦一苦玩家，让他们多等半分钟广告，多点一次下载又会怎么样呢？

最具代表性的深谙捆绑下载之道的作者制作了大量功能较少的“模块化”模组，而这些模组都要求用户安装同一个前置模组……

有些读者应该已经能猜出是谁了。

## 流氓移植

### 背景

MC 目前有四个主流模组运行平台，也有多个主流版本。

一般地，一个模组作者只会面向少数平台和版本进行开发。

如果一个模组较为出彩但未支持某个平台或某一版本，就可能会有其他开发者基于原模组的代码制作出支持其他平台 / 版本的移植版。

移植版作者在测试完成后，一般会通过拉取请求（Pull Request）将新代码向原模组的仓库合并，这种情况是原作者乐见的；

然而，当原作者不能及时回应，或拒绝拉取请求时，若原模组许可证允许，移植版作者

也可以选择分发自己的新版本。

移植版作者将新项目的一部分收入分给原作者，这是基于对工作量的考量——多数情况下，移植一个模组到其他平台 / 版本的工作量要远小于从 0 开始写这个模组的工作量。因此，将部分收入分给原作者是合理的、道德的。

然而，大多数模组是开源的，这意味着其他人对于原项目的修改和分发不受或只受较少的限制。部分起了歪心思的移植作者不再向原作者分享收入，对于他们来说，受到一些道德谴责带来的不快相较于收获财富的快意是不值一提的。

### 移植争夺战

移植作者不再尝试发送拉取请求（无论是否能被原作者及时回应 / 接受），而是偷偷摸摸地将移植版发在 CurseForge 等平台上，在被原作者察觉之前积攒起足够的下载量。移植作者的目光也不再局限于长期无更新或无计划更新的模组，只要他们认为某个模组具有积攒下载量的潜力，即使它只发布了两天，也可以被移植。

### 后果

流氓移植行为最大的受害者是原作者。虽然绝大多数模组作者是为爱发电，但来自 CurseForge 的创作激励也有可能是维持他们创作热情的重要一环。若“流氓移植”逐渐取代了稳打稳扎的创作而成为一种新的不良风气，对社区活力将是一种毁灭打击。

## 玩家该做什么？

对于捆绑下载模组，可以尝试找其他模组替代；

发现移植模组页面的成员列表不包括原作者，且原作者并未表达出对移植版本的“知晓”或“支持”时，可以尝试通过评论、私信、GitHub Issue 的方式通知原作者

（格式示例：I noticed a port of your mod “模组名称” on “发布平台”. Does the author have your permission?）。

# 文明世界万国志：天际 & 南极篇

杂谈 • ruijam

《文明世界万国志》作为对已发行《堺屋史书》的补充与完善，选择在《方圆》发行与连载。《文明世界万国志》记载了文明世界中极具影响力与存在感的十三个政权，其中不少对堺屋及其前身产生了重要影响。

免责声明：《文明世界万国志》将会涉及部分现实世界相关实体的名词，但其完全为虚拟游戏世界之产物，仅有名称与现实世界相关，其他事件等等均与现实世界无关。若有生草，不胜荣幸。

致歉声明：因 11 月本人事务缠身、现世生活多滋扰，未能实现初次连载，故此次补完 11 月之缺漏，多更新一个内容（南极篇），望读者海涵。

（接 10 月刊东罗马帝国篇）

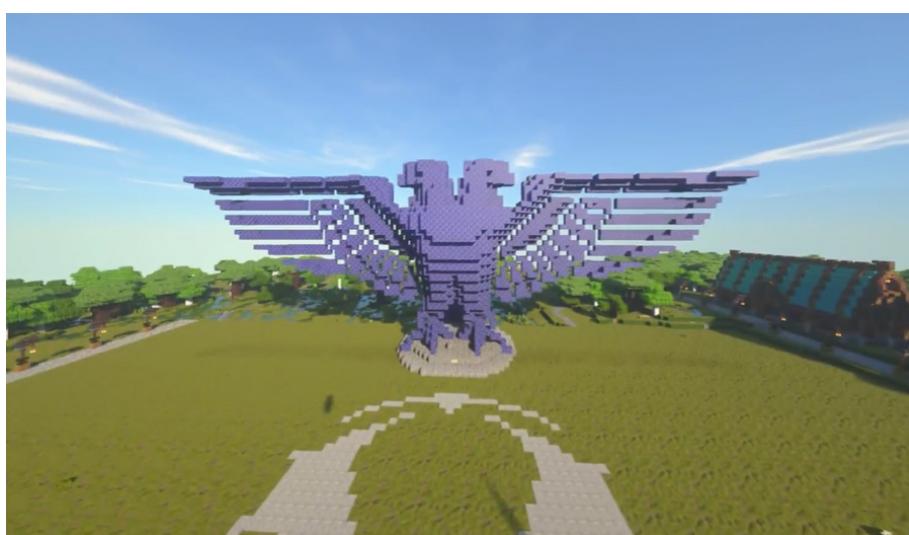
## 二、天际联盟

天际联盟，在文明世界简称为“天际”，是一个位于文明世界欧洲大陆的老牌强国。天际联盟在文明世界内较为低调，外交上较少主动作为。天际秉承“酒香不怕巷子深”的国家宣传原则，其以大量精致的地标建筑闻名于文明世界，是文明世界内拥有最多的世界遗产。

### 地理

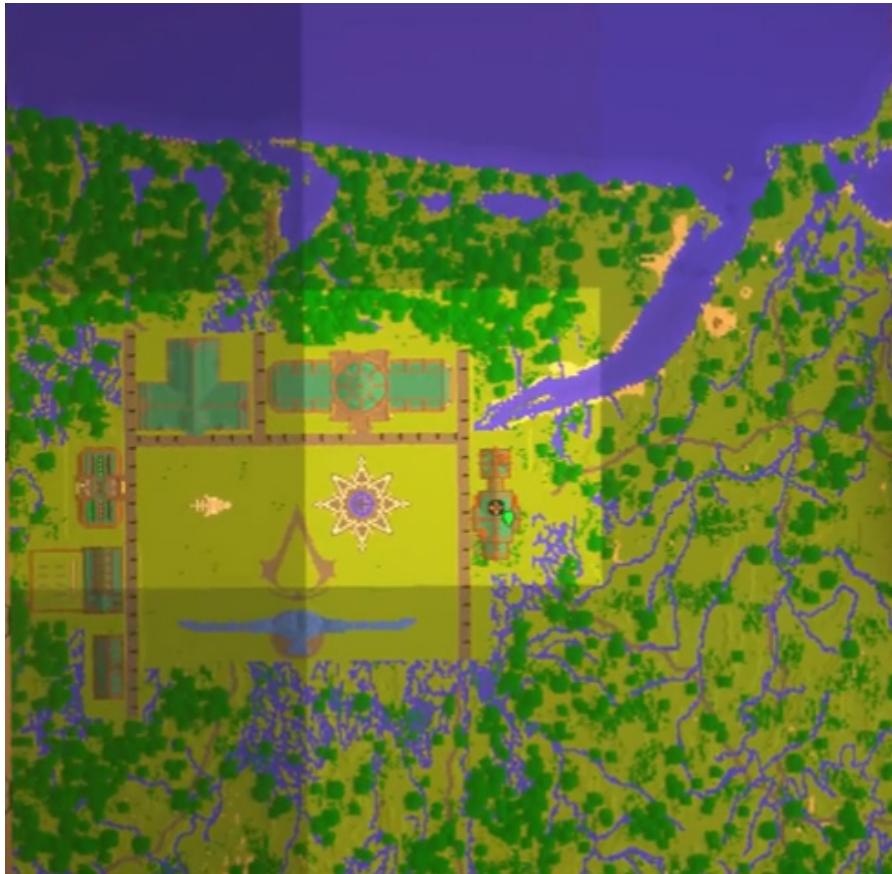
天际联盟横跨欧洲和北美洲，最东端濒临巴芬湾、最西端达卡累利阿；南北跨度大，北望北冰洋、南触圭亚那。西部隔巴芬湾与北美人民共和国隔海相望、东部沿芬兰—爱沙尼亚、拉脱维亚—东普鲁士、奥地利—的里雅斯特一线与苏维埃俄国、苏维埃波兰及东罗马帝国为

邻；南部达北非马格里布沿岸，与东罗马帝国在苏尔特地区为界；同时在南美洲的圭亚那为其一海外殖民地。



波尔多城内的巨型天际国徽雕塑

天际联盟治下区域经纬跨度极大，域内气候及地形复杂。本土以温带海洋性气候及地中海气候为主，其他主要气候则为盘踞北欧的苔原、冰原气候。本土地形以平原为主，波德平



原同阿尔卑斯山脉横亘本土，伊比利亚高原独据西南方。天际联盟域内城市众多，首都波尔多、伦敦、罗马、卡尔马堡、博尔贡、马赛皆为以精致名胜古迹闻名的历史名城。

波尔多地图，上为西方。其中西部的两幢大型建筑从左至右分别是波尔多市政厅以及波尔多图书馆

## 历史

天际联盟的确切历史以不可考。根据雅典人的搜集、整理，天际联盟发迹于文明世界的阿基坦地区，在波尔多建立了首都之后便逐步扩张至整个西欧。天际据考证曾于 2021 年夏合并了统治北欧的卡尔马联盟，之后由于战争贩子挑起世界大战而协防东罗马帝国。战争结束之后持续低调，直至文明世界灭亡。

## 经济与社会

天际联盟的经济以设计业为支柱，除了依靠内需外还承接其他国家的名胜设计赚取大量外汇收入。同时天际联盟还具备有比较独特的工业体系，大量生产骨粉、竹子、南瓜以及甘蔗，同时其依靠境内从阿基坦盆地绵延至日德兰半岛的繁花森林成为文明世界蜂蜜和蜜脾产量最多的国家。

位于诺曼底沿岸的自然蜂巢，由于天际对蜂蜜的工业化生产，天际的自然蜂巢已被过度开采的所剩无几。



天际拥有大量的世界遗产，其中以波尔多市政厅、波尔多图书馆、罗马斗兽场以及伦敦眼为门面。

## 政治

天际联盟为议会民主制，但其统治者长期为一人，且无成型选举模式。同时天际联盟的统治者在文明世界内风评较差，国内人民以及海外民众长期不满其独断专行及滥权，天际联盟的统治者是文明世界少数几个拥有神权的居民之一，其曾因滥用神权盗窃了多哈城内鱼塔的一大箱海晶碎片而引发了同半岛联邦的外交风波。

## 三、南极共和国

南极共和国，文明世界内通称南极，是文明世界内唯一一个地处南极洲的国家。南极共和国为文明世界内的一股十分强大的力量，坐拥最完善的工业体系以及国际地位，在外交上也能完美地独善其身。

## 地理

南极共和国地处南极大陆，其官方并未正式明确其疆域宣称，故其领土范围并不明确，国际上以整个南极大陆为其领土为共识。南极共和国施政疆域内气候单调，其地处南极大陆腹地，全域为冰原气候。地形以积压了千万年的庞大雪原、冰原为主，偶点缀有少量冰刺。南极共和国生存条件恶劣，气候严寒、缺少生物资源，同时孤据于文明世界一角，交通极其不便。

## 大致历史

南极共和国成立于文明世界之始，之后便在南极大陆腹地孤立发展，直至随文明世界的灭亡而消失，偶有参与国际事务。因此其确切历史也无从还原。

## 经济与社会

南极共和国坐拥整个文明世界最完善、最庞大、最发达的工业体系，涵盖从木头、混凝土等基础建材到附魔书、冰块、粘液球、地图画等稀缺资源的大量快速生产。南极共和国所出口的产品支撑了文明世界几乎所有国家的初期建设以及长期发展。在世界大战期间，其仅凭一己之力就满足了以东罗马帝国为首的世界联军近 80% 的药品及武器装备需求。同时其作为文明世界内少有的中立国，在文明世界内维护秩序稳定方面发挥了巨大作用。

## 政治

南极共和国官方并未公布其政治制度等政治信息，外界仅知其统治者是文明世界内少数拥有神权的居民之一，在后期至高神老谷歌失势后其取而代之并在文明世界灭亡后主导了重建事务。南极共和国的统治者富权但不滥权，广泛受到文明世界居民的尊敬。

(下篇：新三极之北美人民共和国篇)

# 信息台

## 稿约

给《方圆》投稿吧！

自助投稿处：<https://wj.qq.com/s2/9303354/e607/> ↗

稿费标准：

- 小说、散文类：6.0~3.0 ○ / 百字
- 杂谈类：6.0~3.0 ○ / 百字
- 诗歌类：13~7 ○ / 五行
- 影视 / 音乐 / 书籍推荐、教程类：55~30 ○ / 篇
- 其他类：最高不超过 80 ○ / 篇

也可投稿已在社群内部（例如论坛、服务器）中公开发表过的稿件。

详见完整稿约：<https://bbs.ria.red/topic/5809/> ↗

## 2023 年冬季微小说大赛正在举办中！

投稿 / 评分 / 获得更多信息请戳：<https://bbs.ria.red/topic/7527/> ↗

展示你的思考，或者给你喜欢的作品投张票吧！

时间节点：

- 征稿：至 1 月 25 日
- 评分：至 2 月 2 日
- 结果公布：2 月 5 日

# 鸣谢

## 使用字体

汉仪玄宋

汉仪书仿

思源宋体 SC / Noto Serif CJK SC / Source Han Serif SC

思源黑体 SC / Noto Sans CJK SC / Source Han Sans SC

造字工房尚雅准宋体

霞鹜文楷 / LXGW WenKai

Source Serif 4

Ysabeau

Cascadia Code

本刊使用的字体大都遵循 SIL 开放字体协议（第 1.1 版），除了：

- “造字工房尚雅准宋体”为专有字体，有其单独的[协议](#)，但可以免费用作非商业性用途。
- “汉仪玄宋”“汉仪书仿”为专有字体，有其单独的[协议](#)，但可以免费用作非商业性用途。

在此对所有字体贡献者表示感谢和敬意！

## 图像

头条时钟指针图片来自爱给网免费素材

尾页公益广告来自青岛市精神文明建设委员会

## 其他

- Microsoft Word、Adobe InDesign — 排版
- Microsoft Excel — 图表制作
- pdf.js — PDF 预览
- Material Design Icons — 图标
- RIA 运营社 — 大力支持

“文明健康 绿色环保” 公益广告

# 健 康 生 活 合 理 规 划



青岛市精神文明建设委员会办公室



# 方 圆 ||

2024 年 1 月刊 / 总第 24 刊

抹岚报社 呈献

# 服务器 # 杂志 # 儿童读物 // 待续…