

# 方圆 Around

MAGAZINE



RIA  
TRAILHAMMER  
非官方  
期刊

封面摄影师

nuo\_mi\_

于  
喵樱  
麻瓜神社

本期亮点

沿着光亮的铁轨，越过  
今天与明天的分界线

卷首 30266

Hello World！  
——记自己的首个博客  
的搭建过程

身边物语 林七湖

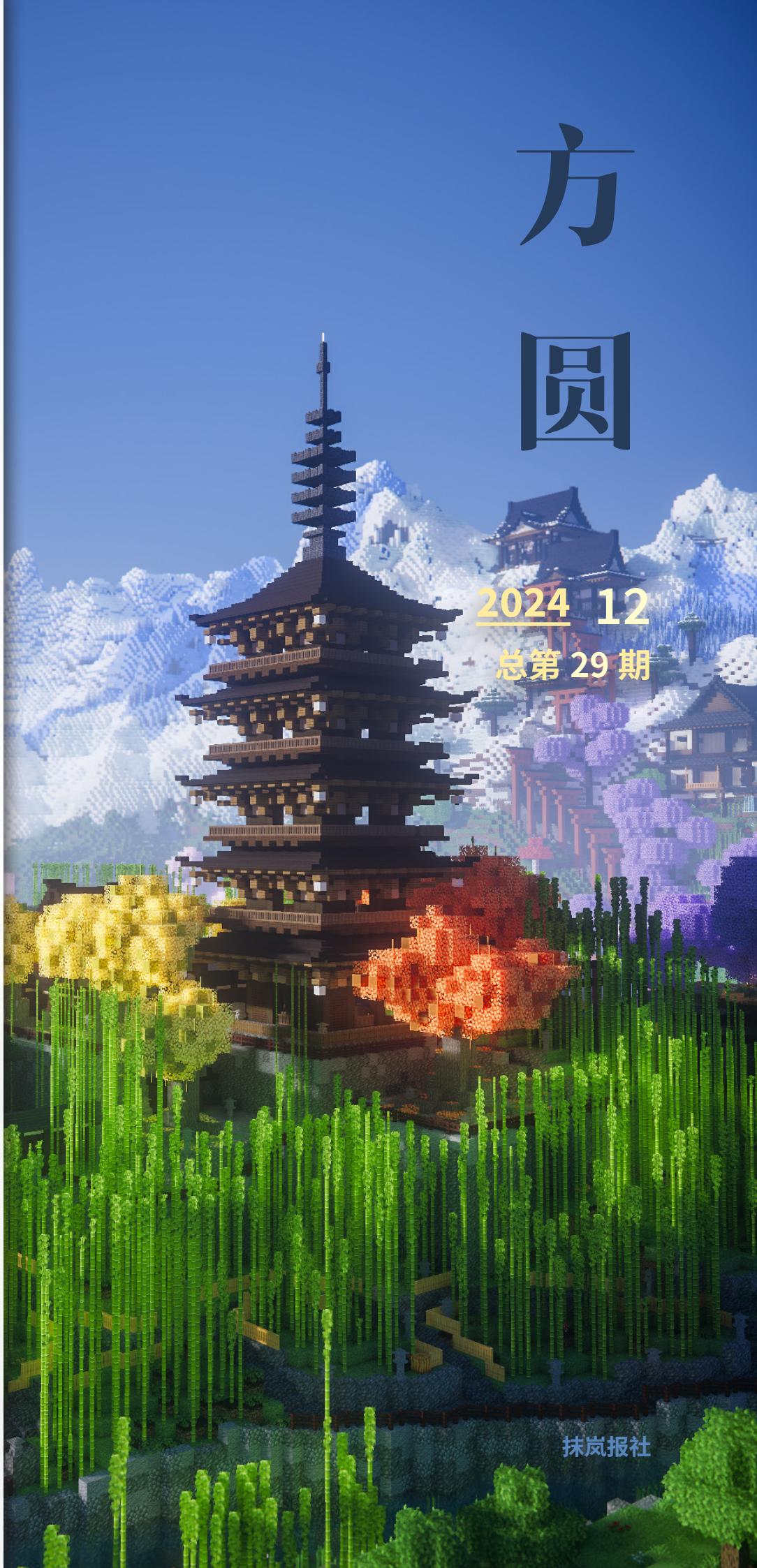
简单说说：  
Steam 倒余额（挂刀）  
的简明教程

林中奥秘 Venti\_Lynn

方  
圆

2024 12  
总第 29 期

抹岗报社



方圆  
Around

2024 年 12 月刊  
总第 29 刊

喵 樱  
摄影：nuo\_mi\_  
主城区一隅



# 目录

主编: 30266  
执行主编: 24Kgule  
责任编辑: Lin\_HL

编辑: BCMonomial,  
MomeyuKa  
审校: Dong\_Bo\_Jue\_233  
排版: 30266, Aunst  
摄影: nuo\_mi\_

版式设计: Aunst  
Logo 设计: Arthals

社长: 30266  
副社长: Aunst, BCMonomial

方圆 2024 年 12 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: #29 / 2024-12  
发行范围: RIA Zeroth Minecraft 服  
务器、TRAILHAMMER Minecraft  
服务器 (内部发行)  
定价: 0  
出版日期: 2024-12-29  
书号: C-4-2024-12 (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。

## II

### 卷首

III 沿着光亮的铁轨,  
越过今天与明天的分界线

30266

### 莉亚笔记

#### 1 滑行期志

30266

### 身边物语

3 Hello World !  
——记自己的首个博客的搭建历程

林七湖

### 专栏

林中奥秘

#### 7 简单说说:

Steam 倒余额 (挂刀) 的简明教程

Venti\_Lynn

### 散文

#### 20 今夏序跋

AuroralMoss

### 信息台

#### 23 《方圆》2024 年度总目录

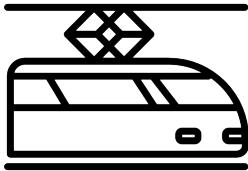
#### 28 稿约

方圆谜题 #4



# 越过今天与明天的分界线 沿着光亮的铁轨，

卷首 • 30266



我很小的时候就喜欢上了铁路旅行。

我作为在东部沿海省份长大的 05 后，高铁动车在我的记忆里算是稀松平常之物。或者说，高铁动车在我看来，是世界上本来就应该有的东西。但是，仅仅向前推半代人，90 后的感受则不是这样——直到 2009 年，中国第一条长距离的高铁——武广高铁——才刚刚投入运营，即使把标准放宽一点，中国的第一条高铁也只能追溯到 2008 年开通的京津城际。所以，对于 90 后，甚至 95 后来说，即使和我只差了半代人，但对高铁的感知就可能与我完全不同。就算是在今天，西部中部很多地方仍有没有开通高铁。高铁的规划当然有国家对投资和回报的衡量，但我在这里举这些例子只是想说明：每一代人对铁路的感知是不同的，或者说，每一代人都有独属于自己的，对铁路旅行的专属记忆。这个事实不是只针对高铁动车的，对普速铁路也同样适用。

而具体到每一代人，在铁路运输发展步伐日益加快的当下，每个具体的人都会发现，自己所熟知的，记忆里的痕迹正在以飞快的速度消失，被新的事物所取

代。比如，我小时候经常跟着家长坐火车，去过了很多地方。而在铁路旅行的过程中，我逐渐构建起了属于我自己的铁路记忆——但仅仅在我第一次铁路旅行的十二年后，我记忆里的红色火车票已经作古，甚至纸质火车票也即将成为历史。在未来，由 25 型车厢和机车组成的列车是否会被“绿巨人”、“AD 钙”、“蓝薄荷”取代？再过一两代人，他们是否只能通过互联网上流传下来的视频，才能了解我们现在的铁路旅行的感受？就像我们现在追忆可开窗的 22 型非空“绿皮”车一样？我认为这是有可能的。那么，抛开时代变迁因素，火车为什么会在人们的记忆里扮演如此重要的角色呢？

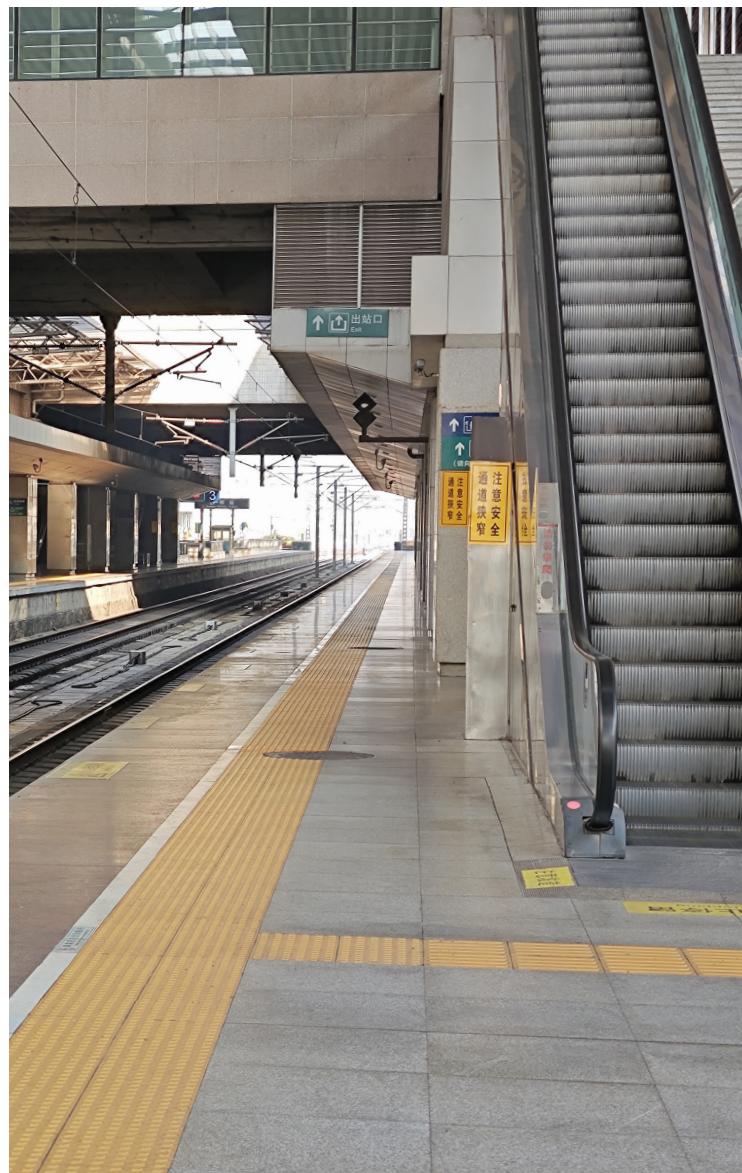
在《中国国家地理》杂志 2023 年 5 月刊上，有这样一篇题为《列车时刻表邂逅特殊天时——碰撞出北京火车珍贵瞬间》的文章。这篇文章里，作者介绍了自己与小众爱好铁道摄影的不解之缘，也以北京的几个拍摄点位为例，向读者较为全面地介绍了“铁道摄影”这个小众爱好。如果用更为笼统的说法，“铁道摄影”爱好者们属于“火车迷”群体的一部分。每个人成

为“火车迷”的理由不尽相同，但我想，最终原因无非两种——在钢铁机械面前的震撼，以及对火车“时间的执法者”的身份的敬佩。试想，当你在高铁站台上候车时，不远处的铁路上，两列高铁列车以三百公里的时速相向交会，并在转瞬之后从一个远方奔向另一个远方；或者，当你正在经过下穿铁路的涵洞时，头顶突然传出轰隆隆的巨响，好像带着大地都在震颤，出了涵洞回头一看，一辆内燃机车正在牵引着看不到尽头的列车缓慢行驶——虽然形式不同，速度不同，感知角度不同，但你仍会在这些人造钢铁巨兽面前，感到发自内心的震撼。而对火车的准时性，则更能具象化描述。火车的运行遵循着精确的时刻表，列车时刻表堪称人类的又一美妙艺术。所有的列车都遵循时刻表运行，早或晚都会对整条路线的运行造成巨大的影响。这也就塑造了火车“冷血无情”的一面，当“停止检票”广播响起，所有的奔跑都化为了无法追回的沉没成本，只得老老实实办理改签。火车就像是时间在世界上具象化的执法者，所有的乘客在列车面前一律平等，威严不容挑战，同时也为许多影视文学作品提供了剧情转折和升华的背景。其它诸如“火车的时代发展可以反映时代变革”之类的原因，都是基于这两个最终原因之上建立的，因为人类生而崇拜强权，生而崇拜强者，而火车就是日常生活中，强权和强者的最具象的化身。

而对于我，我喜欢的是被钢铁巨物承载着，安心地沿着轨道去往既定的目的地。我喜欢站在列车的车厢连接处，感受着脚

下转向架碰撞钢轨接缝处的力度，风挡弯曲时发出的吱呀声，以及从连接处缝隙中灌进的冷风。我也会喜欢坐通宵的硬座，靠在窗户边半睡半醒的感觉。因为我现在仍然是小孩子，小孩子的时间就是在摇摇晃晃的火车上消磨的。我会看到对面的乘客上车又下车，变换着不同的口音；我会看到窗外的景色从冬到春，亦或是真正的寒冬；我会看到我在地图上留下的足迹，见过的人和事。那一张张蓝色硬纸板车票，不仅记录着这段行程的时间地点和花费，也会引领着我去看更广阔的世界，追忆永不会再回来的那段年少时光。

三零于 2024 年 12 月 25 日夜





# 滑行期志

莉亚笔记

2024 年

30266

12 月



图 / 2024 年中秋节月饼兑换点 源 / 留言牌群

我已经记不清我用过多少次“滑行期”这个词了。这个词虽然老套，但确实很生动形象——而且，由于论坛的停摆，RIA 似乎正在经历“岛屿”以来的，最安静的滑行期。另外，在今年下半年，由于各种各样的原因，《方圆》也停刊了几个月。总之，借着《方圆》恢复出版的机会，编制一篇《滑行期志》，回顾，也是记录一下这段时间里 RIA 的故事，是很有必要的。

用这样一篇“莉亚笔记”，回顾过去，开启 2025 年新的旅程吧。

社群活动

## Expo#7、MiniPo#4 成功举办

## Expo#8 绝赞筹备中

8 月 10 日到 13 日，Expo#7 在零洲「RIA 社团文化中心」地标隆重举办。共有 32 位个人、地标和组织在 Expo#7 中申请了摊位。也因这创纪录的摊位数量，原定

转下页

地标共鸣与升级

多个地标取得共鸣  
「RIA 社团文化中心」  
评得赤级地标



图 / RIA 社团活动中心鸟瞰

源 / 留言牌群

虽然处于滑行期，但地标申请却未曾中断——无论是在零洲、后土还是 FST 都是这样。例如零洲，不仅新增了以「维多利亚自由城」为代表的 5 座地标，原有的「RIA 社团文化中心」地标也在成功举办 Expo#7 后升为赤级。期待越来越多的人在 RIA 留下自己的痕迹。

运营动态

FST1201 进展受阻?  
农夫乐事告示牌竟是祸首！

FST1201 作为 FST 的全新版本，开发时长已近一年，大家也非常关心

[接上页](#)

2 天的 Expo#7 被延长到了 3 天。另外，主办方每天都组织了趣味小活动，给本届 Expo 增添了许多别样的乐趣。

在 10 月 3 日到 4 日，国庆定档活动的 MiniPo#4 在「滨海新区」地标如期举办。有趣的是，在作为迷你坡附属活动的钓鱼大赛激烈进行时，NanYan520 在黑群里宣布，他个人将给第一、二、三名额外追加奖金。最终，iclemon666 获得钓鱼大赛冠军，但冠军得主在比赛结束之后似乎突然消失了，有没有领取奖金也就不得而知了。

转眼寒假将至，Expo#8 的前期筹备也已展开。目前活动处于承办方竞标环节，不知哪座地标会成为本届社博会的最终举办地。

#### 运营动态

## 论坛暂停服务 QQ 频道能否接任论坛功能？

9 月 10 日上午，有玩家发现论坛无法连接，提示“502”错误，随后论坛很快彻底断连。在论坛暂停服务后的很长一段时间里，运营社都称论坛停摆是技术问题。直到 12 月 10 日，Codusk 发布留言，承认论坛关闭的原因是“遭受了一些人身威胁”，随后有社员在群内提到论坛关闭的原因是其存在会带来“喝茶”的风险。在论坛停摆的这段时间里，ChanceLetHay 等玩家进行了自建论坛的尝试。CPKrobot 则做了个论坛关闭正计时网页用以纪念。

目前，RIA 官方的论坛替代渠道是 QQ 频道，但其使用体验一言难尽，自我定位反复横跳，吞评论现象屡见不鲜。QQ 频道只能最低程度的替代论坛的功能。

[责任编辑 MomeyuKa]



图 / MiniPo#4 海报

FST1201 的开发进展。但是，近期 FST1201 的开发进度似乎停滞了。

“FST1201 目前进展如何？”带着这样的问题，本刊采访了 FST1201 开发组成员 liziluyu，希望能获得答案。

liziluyu 告诉本刊记者，目前开发工作只差最后一步——存档迁移，但是开发组目前使用的迁移工具使用了错误的库，导致每当遇到农夫乐事的告示牌时，就会随机丢失一些地图信息。目前只有该工具的开发者火月能解决这个问题，但火月目前现实事务繁忙，最快也要寒假才能开工。

“非常神秘。”在采访的最后，liziluyu 这样对本刊记者说道。

#### 社群活动

## 远境探险结束

暑期活动「远境探险」9 月落下帷幕。玩家在 1.21 服务器的地下洞穴内建立据点，并在世界范围内探索，最后将 1.21 版本的新物品带回 Zth。

# Hello World!

## ——记自己的首个博客的搭建过程

身边物语 · 林七湖

当我在屏幕上敲下这行字时，是 8 月 26 日，距离我搭建完成自己的首个博客已经过去了两天。这么重要的事当然要记录一下，于是就有了这篇文章。我会试着把搭建博客的整个心路历程——从突发奇想到付诸实践——尽可能完整地写出来，当然，如果这篇文章可以帮助到屏幕前的你，就再好不过了。



### 1 突发奇想

以前的想法暂且不论，搭建一个个人博客的想法出现于 8 月 20 日。那天晚上我阅读到了阮一峰的《网站设计的最简主义》<sup>[1]</sup> 这篇文章，后来又点开了几位朋友的博客。在阅读朋友们的博客文章时，一个想法渐渐从脑袋里冒了出来：我能不能也有一个自己的博客呢？

我把这个想法和几位朋友聊了一下，并开始搜索搭建博客的教程，然后我发现，似乎搭建博客也没有我想象中的那么困难。于是，在朋友们的鼓励下，我开始筹备搭建自己的第一个博客了。

1 [https://www.ruanyifeng.com/blog/2006/08/minimalism\\_of\\_web\\_design.html](https://www.ruanyifeng.com/blog/2006/08/minimalism_of_web_design.html)

图 / 2024 年 12 月 12 日的“林七湖日记站”网站快照

The screenshot shows the homepage of the website "林七湖日记站". The header features a dark background with a futuristic, circular, metallic design. The title "林七湖" is at the top left, and a search bar is on the right. The main content area has a dark background with a large, semi-transparent watermark of a tank and two anime-style girls. A sidebar on the right contains a profile picture of a girl with blue hair and the text "惊悚，是距离了解最遥远的一种感情。" Below the sidebar is a "最新回复" section showing several comments from users like "启" and "林七湖". The central content area displays three blog posts: "不在同一Wifi下无法连接? 2.4G/5G同名导致的!" (date: 2024-10-03), "Hello World! ——记自己的首个博客的搭建历程" (date: 2024-08-26), and "高考年" (date: 2024-08-25). Each post has a small image and the text "0 条评论".

### 本文目录

- 1 突发奇想
- 2 选择服务商
- 3 选择博客架构
- 4 购买域名
- 5 伪静态、SSL 证书
- 6 写在最后

## 2 选择服务商

首当其冲的第一个难题就是选择服务商。倒并不是因为稳定性安全性之类的问题——我首要考虑的问题是我不想在国内备案。

我询问了 CPK，他的网站和 qqbot 运行在美国的服务器上，CPK 向我推荐了 Vultr——一个稳定（指国内可直连），且价格便宜的美国服务商。最低价格为 6 美元每月，折合人民币约 42.7 元

（2024 年 8 月 26 日）。Vultr 的好处和坏处（对于国内用户来说）都很明显：好处是，无需备案，并且计费灵活——按小时计费，还可以赖账；坏处则是连接速度比较慢。

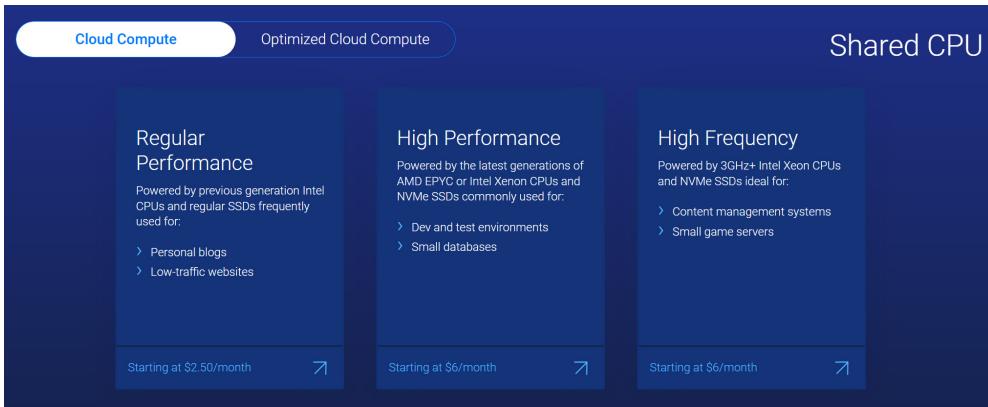
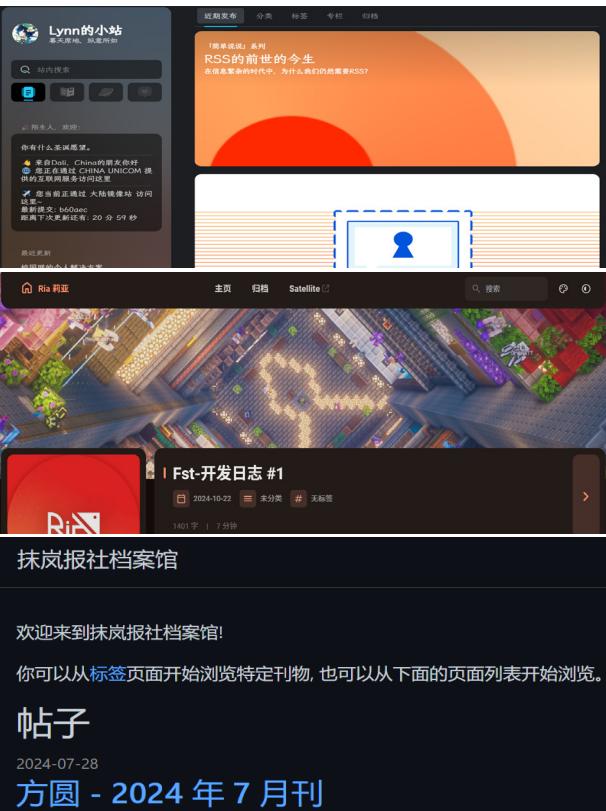


图 / Vultr 共享 CPU 云产品选购页面



上三图从上到下：

- I. 基于 Hexo 的 [Lynn 的小站](#)
- II. 基于 WordPress 的 [RIA 首页](#)
- III. 基于 Jekyll 的 [抹岚报社档案馆](#)

兜兜转转一天，在林恩的推荐下，我研究起了腾讯云的境外服务器。相较 Vultr，腾讯云的境外服务器既无需备案，连接速度也很快，而且有中文面板可以选择，支付也很方便。腾讯云轻量应用服务器的最低价格是 30 元每月（东京节点）。在 24 日下午，我购买了腾讯云的腾讯云轻量应用服务器（2H2G,40GSSD），正式开启了博客的搭建之旅。

## 3 选择博客架构

目前，市面上流行的博客有 Hexo、WordPress、Halo、Typecho、Jekyll 等几种，其中，我接触过 WordPress 和 Jekyll，但是给我的体验感都一言难尽，在思来想去之下，我把目光锁定在了 Hexo 和 Typecho 这两个架构上。这两个架构比起来其实不相上下，但是 Hexo 更倾向于构建静态博客，本着来都来了的精神（并且单项式也推荐），我选择了更轻量，而且看起来更花哨一点的 Typecho 架构。

Typecho 的安装非常简单，解压之后，在宝塔面板添加好网站，配置好数据库，就可以访问了。在 Typecho 的样式网站上，我挑了一个让我眼前一亮的样式——由 Biao 制作的 Cuckoo。然后按需修改了一些配置，申请了备案。到此，博客搭建的基础工作就基本完成了。

## 4 购买域名

前面提到，我不想在国内备案，于是域名也只能在境外网站购买。腾讯云虽然提供域名购买服务，但因为腾讯云需要实名认证，在腾讯云上直接购买的域名，即使不需要 ICP 备案，也可以通过 whois 开盒。

最开始，我选择了 NameCheap，但是这个网站支付方式需要 Visa 卡或 Mastercard。我没有 Visa 卡，也没有 Mastercard。于是在网上搜索，有没有支持支付宝的国外域名网站。还真被我找到了——NameSilo。

但是，这个网站的域名管理功能是纯英文的，而且不能通过浏览器自带的翻译功能翻译，需要一些英语门槛。而且，这个网站自带的域名解析也比较慢，但是好在稳定能用，我也就不强求了。

域名解析成功以后，还可以部署 CDN 服务进行网络加速。本文在这里不再对 CDN 加速进行介绍。

图 / 2024 年 12 月 21 日的 Namesilo 网站域名解析管理页快照

The screenshot shows the Namesilo Domain Manager interface. At the top, there's a navigation bar with links for My Cart, My Account, Manage My Domains, and Log Out. Below that is a main menu with buttons for home, register, transfer, hosting, marketplace, pricing, API, about us, and support. The main content area features a "Domain Manager" section with a search bar and a "Search Your Domains by Keyword" button. A large blue banner below it says "ACTIONs for Selected Domains" and lists several actions: Renew Domains, Change Nameservers, Sell Domains, Park Domains, Forward Domains, Change Contacts, Privacy Settings, Lock Domains, Unlock Domains, Set Auto Renewal, Select Portfolio, Push Domains, Apply DNS Template, and Deactivate Domains. There are also buttons for "Use Advanced Search" and "RETURN TO MY ACCOUNT". At the bottom, there's a table for managing domains with columns for Domain, Portfolio, NameServers, Created, Expiration, Status, and Options.

## 5 伪静态、SSL 证书

有了域名，接下来要做的就是配置伪静态和 SSL 证书了。在开始之前，我首先要介绍一下这两个看起来怪怪的词是什么意思：

一般来说，网站页面有静态页面和动态页面之分。如果一个页面是直接从服务器读取页面文件来显示的，那么这个页面就是静态页面；反过来，如果一个页面是通过从服务器数据库读取数据生成页面来显示的，那么这个页面就是动态页面。回到我选择的 Typecho 博客上来，博客上的每个文章都是存放在数据库里的，而并非单独的网页页面文件。当我们访问时，网站通过读取博客数据库里的文章数据，来生成我们看到的网页页面，所以这里的 Typecho 博客页面是动态页面。静态和动态页面各有优劣，如果使用伪静态技术，就可以将动态页面“伪装”成静态页面，两者取其长避其短，既能拥有丰富的响应和视觉效果，也减轻了网站维护的工作量。

而在介绍 SSL 证书前，同样需要先介绍两种网站数据传输协议——HTTP 和 HTTPS。这两个协议其实一样，都是超文本传输协议，不过 HTTP 为明文传输，易被篡改窃听，安全性差，而 HTTPS 为加密协议，相比 HTTP 安全性更好，所以被称为“超文本传输安全协议”。为了让浏览器知道我们使用的是 HTTPS 协议，我们需要一个有效的 SSL 证书，有了这个证书，就可以在用户和服务器间使用安全的 HTTPS 协议通信了。

我这里直接使用了宝塔面板自带的配置文件样板，竟然可以直接用，省掉了很多麻烦。关于 SSL 证书，我用了自动续签的 Let's Encrypt 签名服务。最后，在 Typecho 的【设置—基本—站点地址】框里填写好域名，就大功告成了！

## 6 写在最后

完成了！搭建博客的过程比我想象中的要顺利许多，所以，如果你也有搭建博客的想法，也想有一个属于自己的网络日记本，不妨也试一试？

林七湖

于 2024 年 8 月 26 日

修改于 2024 年 12 月 23 日

[责任编辑 BCMonomial]

# Steam 倒余额（挂刀）的简明教程

林中奥秘 • Venti\_Lynn

最近新一代猿神发售了，不知道各位攻略进度如何了？

什么？你还没买？！

那快来看看这篇文章——《如何利用倒余额“折上折”购买 Steam 游戏》

## 关于“挂刀”

**挂刀**是一种通过利用 Steam 平台内外交易市场间的价格差异来获取 Steam 钱包余额的方法。

具体来说，用户在第三方交易平台上以较低的价格购买游戏饰品（如 CS2 或 Dota2 的饰品），然后在 Steam 的官方交易市场以较高的价格出售这些饰品。通过这种方式，用户可以用较低的成本换取到更多的 Steam 钱包余额，进而用于购买游戏或其他内容。

## 为什么叫“挂刀”？

“挂刀”这个名字来源于用户在 Steam 市场上“挂售”（即上架销售）饰品的行为，类似于挂起一把刀待售，而“倒余额”则是指通过这种方式来增加自己的 Steam 余额。

## “挂刀”的原理？

其基本原理在于两个市场间的手续费差异。通常情况下，Steam 内部市场会向卖家收取 **15% 的交易手续费**，而第三方交易平台可能只收取远低于此的费用，有时甚至更低。这种费用结构导致同一件商品在不同市场的售价存在差异，用户利用这一点进行**低买高卖**，从而获得额外的 Steam 余额。



本文收稿于 2024 年 8 月 21 日。

图：挂刀交易原理

## I. 准备工作

工欲善其事，必先利其器。在开始之前，我们要做以下准备：

- 绑定 Steam 手机令牌，且时间  $\geq 7$  天。
- 注册第三方交易平台（如：网易 BUFF、IGXE、悠悠有品等），并完成相关实名认证。

### ■ 重要

根据《网络游戏管理暂行办法》等相关规定，第三方交易平台的实名认证可能需要满足年龄  $\geq 18$  岁，方可使用相关交易功能。

## 1. 绑定 Steam 手机令牌

“挂刀”这个名字来源于用户在 Steam 市场上“挂售”（即上架销售）饰品的行为，类似于挂起一把刀待售，而“倒余额”则是指通过这种方式来增加自己的 Steam 余额。

### 💡 提示

以下内容适用于 Android 设备和 iOS 设备。

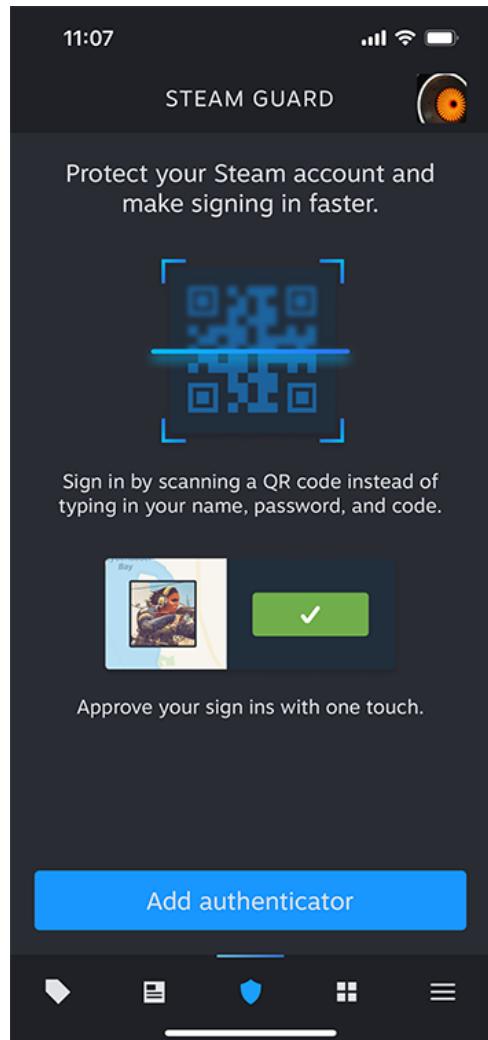
若要下载和安装该应用程序，请访问[官方 Steam 手机应用页面](#)。

应用程序在 Android 和 iOS 上都遵循着相同的设置流程。下面以 iOS 应用的图片来进行逐步讲解。

安装应用并使用您的 Steam 帐户凭据登录后，您将进入 Steam 令牌选项卡。您可以在此处选择“添加验证器”来设置您的验证器。



图：  
添加验证器



摘自[《Steam 令牌：如何设置 Steam 令牌手机验证器》](#)

接下来，您需要输入一个电话号码。我们将向该号码发送一条确认短信。如果您以后遇到不能访问您的 Steam 帐户的情况，您可以要求 Steam 向该号码发送短信，便可迅速恢复对您的帐户的访问。

输入您的电话号码。在下拉菜单中选择国家区号。

### 注意

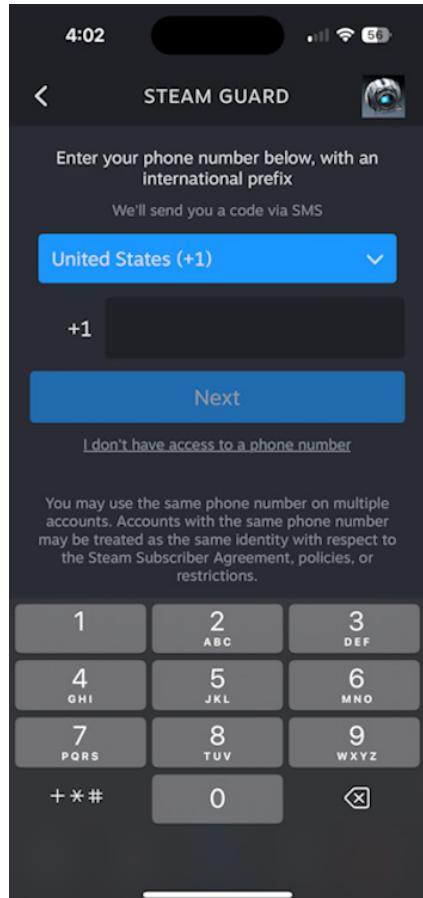
注意：就算您没有电话号码，也仍然可以添加验证器。若要添加，请于“下一步”按钮下方选择链接“我无法使用手机号码（I don't have access to a phone number）”。

Steam 将向您的手机发送一个确认代码。

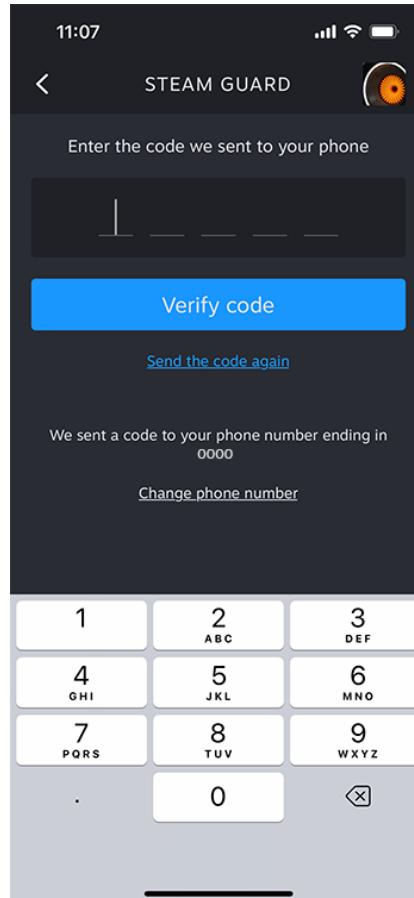
输入我们向该手机号发送的代码。如果您没有收到代码，请重新发送。注意：视您的运营商而定，短信可能会出现延迟。如果您在几小时之后仍未收到短信，请联系 Steam 客服，以获得进一步的帮助。

当您成功输入确认代码之后，我们将提供给您一个恢复代码。请将该恢复代码抄下并妥善保管。如果您丢失了手机或验证器，此代码可让您自行恢复帐户。切勿略过此步骤。

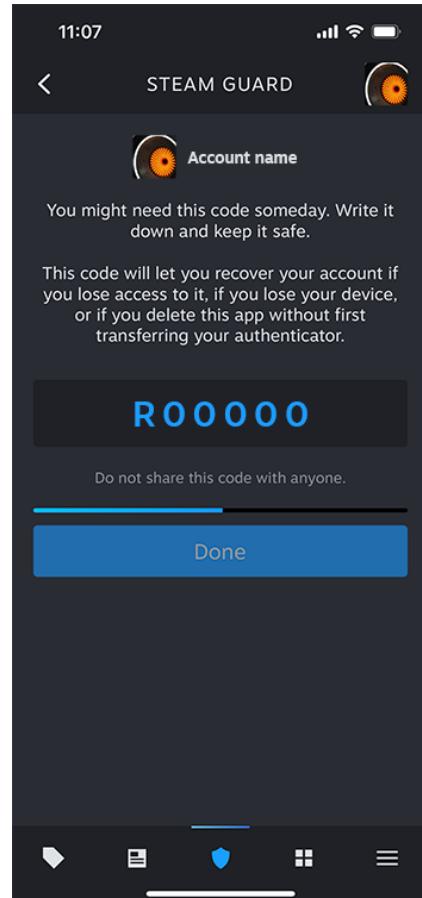
输入手机号码



输入验证码



Steam 提供的恢复代码



成功启用手机验证器后，您将有三个选项来确认您的 Steam 登录。

1. 使用手机应用扫描 Steam 登录时显示的二维码；
2. 输入您的用户名和密码，Steam 将向您发送应用通知，要求您进行确认；
3. 输入您的用户名和密码，然后输入来自手机应用的 Steam 令牌验证码。

## 2. 注册第三方交易平台

### 💡 提示

此处我们以网易 BUFF 举例，其他平台大同小异。

第三方交易平台通过 **Steam 的交易报价功能** 实现市场的购买和出售，所以我们需要在注册平台后绑定我们的 **Steam 账号、Steam 报价地址** 等信息。

开始交易前，我们需要做好四个准备工作，缺一不可哦。

- 一、绑定你的 Steam 账号；
- 二、公开 Steam 账户的个人资料和库存；
- 三、绑定并启用 Steam 手机令牌；
- 四、在网易 BUFF 上设定 Steam 的交易链接；

### 一、绑定你的 Steam 账号

在首次使用手机账号登录 BUFF 系统时，将会有引导跳转到相关页面，可以进行一次登录绑定授权操作；除此，你还可以随时在你的“[账号设置](#)”中，进行该绑定操作。如果由于网络原因，不能打开相关页面，可访问[【点击查看帮助】](#)

### 二、公开 Steam 账户的个人资料和库存

Steam 账户需要将隐私设置中的个人资料和库存设置为公开。

1. 点击前往 [Steam 隐私设置页](#) 或者在 Steam 用户主页中点击“编辑個人資料 – 我的隐私设置”。



摘自[网易 BUFF 帮助文档](#)

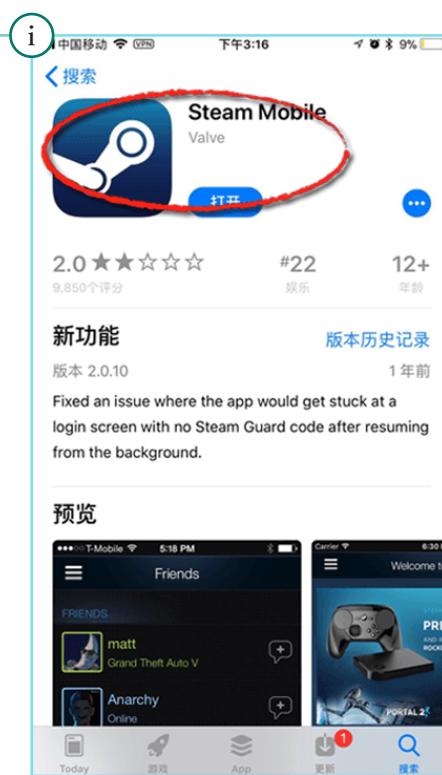
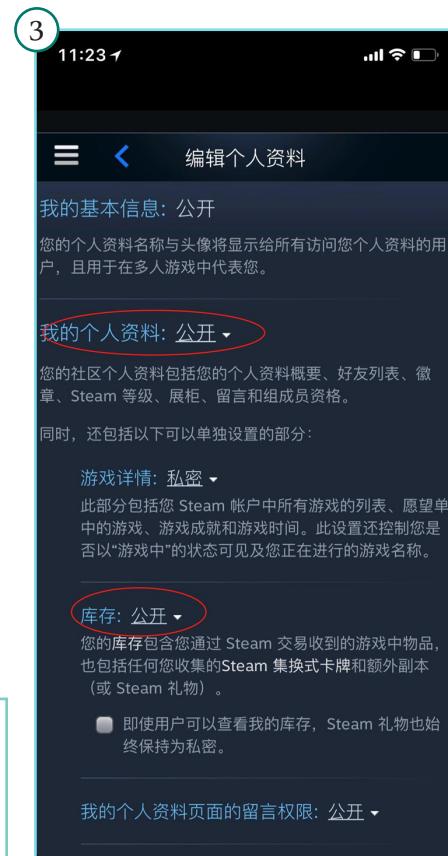
- 将个人资料状态和库存都设置成公开。注意要先设置我的个人资料为“公开”，才可把“库存”设置为公开。设置后，显示“saved”字样，表示已经自动保存设置。

### 三、绑定并启用 Steam 手机令牌

Steam 帐号必须绑定并启用 Steam 令牌（包括邮件形式，或者手机形式）达 15 天以上，才能进行交易。（如果你想出售自己的饰品，需要绑定 Steam 手机令牌）

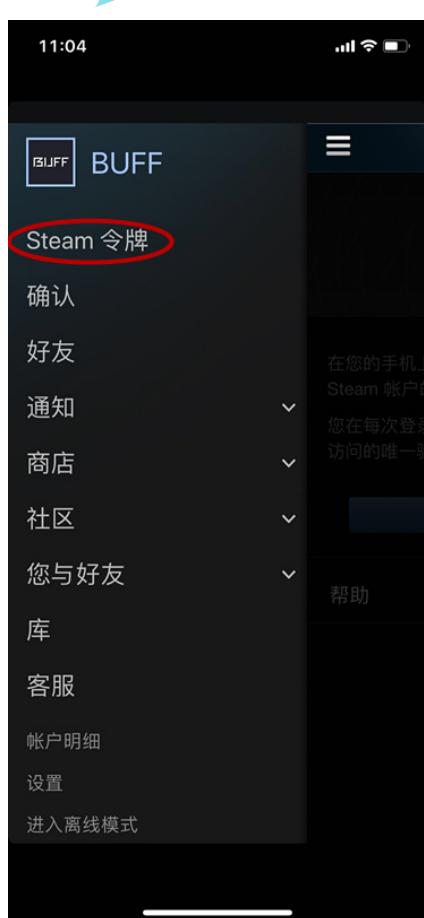
- 在苹果的应用商店或安卓任意应用中心里免费下载 Value 公司的 Steam 应用。

- 苹果应用商店下载 Steam Mobile 应用
- 安卓用户请下载 Steam 应用（其中的“该应用未适配 7.1.1 系统”可以忽略，不会对使用造成影响）



1. 打开下载的 Steam 应用，并登录。
2. 打开左侧的菜单列表，点击 Steam 令牌选项。
3. 点击“添加认证器”，已启用邮箱令牌的用户可以点击设置，改为在手机上获取验证码。
4. 根据步骤指引，输入手机号和手机令牌，完成绑定。

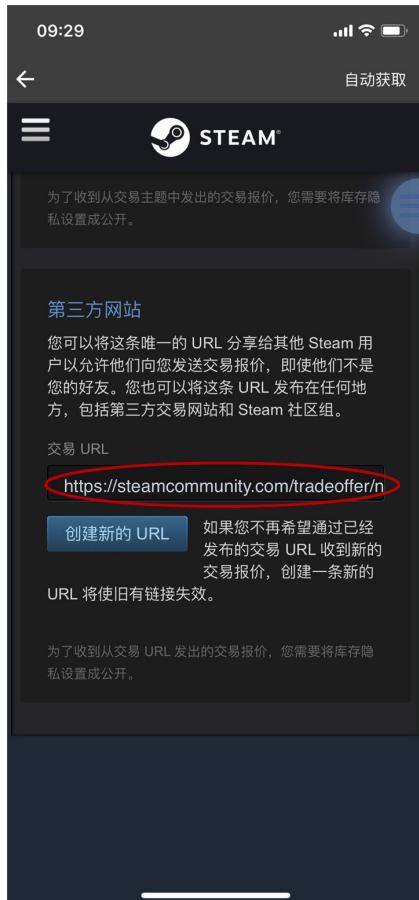
开启手机令牌 15 天后（如果已绑定邮箱则只须 7 天，未绑定邮箱则为 15 天），即可正常使用交易功能。



## 四. 设定 Steam 的交易链接

- 在“[账号设置](#)”页，找到“交易链接”选项，点击“前往 Steam 获取”。如果由于网络原因，不能打开 Steam 页面，另见文档“[无法打开 Steam 页面](#)”。
- 在 Steam 页面你中见到“交易 URL”内容框，把内容复制黏贴到网易 BUFF “账号设置”中的“交易链接”项内，并点击保存。

至此，你已经顺利完成了交易前的各项安全设置，**你可能需要等待相应的时间（可能是 15 天，可能是 7 天，根据你绑定 Steam 令牌时间不同）**，如果你早前就已经绑定过 Steam 手机令牌并超过 7 天，可以马上进行交易。



## II. 获取“饰品”的价格和折扣

### 1. 使用脚本获取相关数据

这种方式比较古老，但是也是比较稳定的方式。—(当然也是非常麻烦的方式)—

#### ■ 重要

你需要使用 Google Chrome 或 Microsoft Edge 浏览器可使用此方式。

### 准备工作

- 安装[油猴脚本](#)（需魔法上网）<sup>[1]</sup>
- 安装[Steam 挂刀脚本](#)

<sup>1</sup> 版式注：该链接是 Google Chrome 的浏览器扩展。可在各浏览器的扩展商店搜索“Tampermonkey”

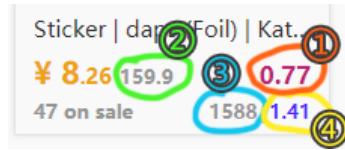
## 使用教程

- 显示饰品的挂刀比例①、挂刀后的实际可得②、Steam 求购人数③、求购的挂刀比例④
- 根据颜色区分比例高低，且颜色可以自定义。

这是脚本的数据显示，你可以简单粗暴的理解成，①的值越低，购买到的游戏就越便宜。下文中我们讲述了如何计算这个比例值。

选中饰品后，请记住饰品的名称、磨损的值、是否带有 Stat Trak 标识、最低的饰品价格。

通常情况下，我们在手机的 BUFF APP 中进行购买操作，具体操作见下。



## 2. 使用现有的挂刀网站获取相关数据

由于技术的进步，你可以使用 <https://www.iflow.work/> 之类的网站快速获取数据信息。

图：Steam 挂刀行情站界面介绍

#	饰品名称	日成交量	最低售价	最优寄售	最优求购	稳定求购	近期成交	交易平台	Steam 市场	更新时间
1	【异端之盟】	455	1.80	0.633	0.731	0.643		B BUFF	Steam	5m 42s
2	印花   Spirit (金色)   2020 RMR	3	12.00	0.619	0.753	0.753	0.752	UUYP	Steam	6m 48s
3	AWP   响尾蛇 (略有磨损)	753	2.36	0.737	0.754	0.754	0.810	UUYP	Steam	9m 14s
4	法玛斯   目眩睛 (略有磨损)	79	14.90	0.755	0.762	0.762	0.774	UUYP	Steam	3m 19s
5	沙漠之鹰   都市 DDPAT (久经沙场)	9	13.87	0.730	0.760	0.762	0.782	IGXE	Steam	6m 48s
6	法玛斯   摧枯拉朽 (略有磨损)	340	1.93	0.760	0.763	0.763	0.771	UUYP	Steam	1m 21s
7	M4A1 消音型 (StatTrak™)   隐伏帝王龙 (战痕累累)	93	9.27	0.751	0.763	0.763	0.770	IGXE	Steam	1m 1s
8	MAG-7   炙热 (久经沙场)	129	2.49	0.742	0.764	0.764	0.785	IGXE	Steam	2m 2s
9	M4A1 消音型   氮化处理 (破损不堪)	214	2.04	0.702	0.764	0.764	0.715	UUYP	Steam	9m 14s
10	裂空武器箱	94040	1.13	0.756	0.764	0.764	0.797	UUYP	Steam	7m 25s

### III. 计算折扣、购买与出售饰品

#### 1. 计算折扣与验证相关数据

上面的部分我们介绍到了“挂刀比例”这个概念，这个值通常是由  $\text{实付金额} \div \text{钱包到手余额}$  得到的。由于网站数据可能存在延迟，通常情况下需要我们人工去检查并核算这个**数据是否正确**。

简单来看：我们可以通过对比 **BUFF 最低价格** 与 **Steam 最低寄售价格**  $\div$  **Steam 最高求购价格** 是否与网站的一致，来判断数据的时效性。如若价格**相差不大**，则证明这个折扣是**有效的**，我们可以选择这个饰品进行**挂刀**。

#### 2. 选择饰品

简单的选择饰品经验：

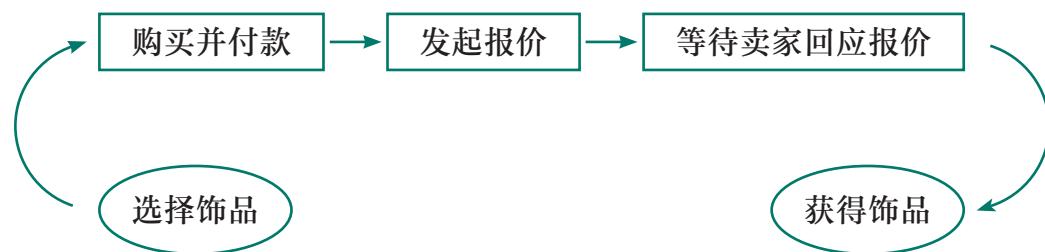
- 挂刀比例均是**越低越好**；
- 优先选择**日成交量相对较高的**饰品，购买前去看看 Steam 市场上的 24 小时交易图，优先选择每个时段 交易数量  $\geq 5$  的饰品；
- 一般来说**不建议选择掉价比较快的饰品**，如箱子之类的，优先选择枪皮是好的；
- 选择 **Steam 求购模式**可以秒出饰品；
- 选择饰品时应注意比例一般应该  $\leq 0.9$ ，比例  $> 1$  说明该饰品卖出去你是亏的。

#### 3. 购买饰品

简单来说流程如下，按照步骤执行即可。

##### ■ 重要

注意查看饰品的**名称、枪械类型、磨损、是否带有 StatTrak 标识**内容是否与网站或脚本中所展示的一致！



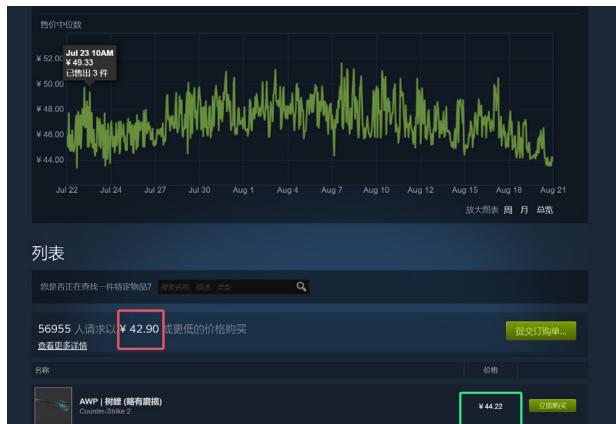
### 3. 出售饰品

收到饰品后，你可以在“Steam - <你的 SteamID> - 库存”中查看到这个饰品。（推荐使用电脑）

你可以先点击“在社区市场中查看”了解当前行情。



如果你在刚才的模式中选择了“Steam 求购模式”，则你填写的价格应该是为**红色的**，反之，如若你选择的是“Steam 寄售模式”填写的价格应该是**绿色的**。



返回到刚才的库存页面，点击**出售**按钮，在**红色框**中填写上图中对应的数值。



## 4. 一点个人经验

### 挂刀模式篇

- **推荐：**如果你对**比例要求不高，想尽快换到余额**，选择 Steam 求购模式。 (秒到)
- 如果你**对比例有一定要求，不急着换余额**，选择 Steam 寄售模式。 (需要等待)

### 选择饰品篇

- 一般情况下，选择一些**不容易跌的物品 / 成交量大的物品**更容易进行挂刀操作。 (如：枪械皮肤)
- 不要贪图过低的比例，因为市场波动很大，建议选择一些**成交量大的物品**进行更稳妥的操作。
- 在相同条件下，建议优先选择日**成交量较大的热门饰品**。冷门饰品可能存在“**假求购**”的现象，尽量避开**求购单差价过大的饰品**。

### 选择时机篇

- 一般情况下，热门游戏开始前 / 促销活动开始前都是大量倒余额的好时机，你也可以选择查看**挂刀网站的行情信息**选择时间进行倒余额。
- 由于 Steam 的限制，一般情况下挂刀的余额会在**1-2 天后可用**，请注意好挂刀的时机，避免错过优惠。

### 账号篇

- 个人并不推荐以盈利性质进行的交易操作，如果你很少游玩**购买饰品的对应游戏**（如 CS2），并且**大量进行了相关市场操作**，很可能会导致**黄信**等情况，严重**可能会导致封号**。

## IV. 后记

**林恩：**如果你喜欢我的文章，可以考虑在爱发电赞助我，这会激励我更有动力地写更多的文章。

林恩：如果你对倒余额的相关内容感兴趣，可以阅读**扩展内容**部分了解更多。

个人博客：<https://blog.lynn6.cn>

爱发电：<https://afidian.net/a/lynnguo666>

---

本文收稿于 2024 年 8 月 21 日

## IV. 扩展阅读

### 为什么挂刀能省钱？原理是什么？

简单地说，由于现金与 Steam 钱包余额的兑换是**单向的**，因此同样数值的现金相较于 Steam 钱包余额天然有着**更高的价值**。

这类似于大部分游戏的**点券**：现金可以单向兑换点券，但点券无法直接兑换现金。如果想换回现金，则要通过第三方平台**折价**兑换。

考虑到 CSGO/Dota2 饰品可以在 Steam 市场与第三方平台自由流通，其价值保持恒定。因此，对于同样的饰品，以 Steam 钱包余额计价的价格应当相较以现金计价的价格更高。

因此，**挂刀相当于利用现金，低价收购了其他玩家手中的余额**。只要饰品价格差带来的收益超过了交易手续费成本（主要是 Steam 市场的 15%），则能以同样金额获得相较于直接充值更多的 Steam 余额。

综合考虑饰品在 Steam 市场与第三方交易平台间的买卖模式，我们可以将**挂刀 / 反向挂刀 / 搬砖**这三种操作的流程总结如下：

The screenshot shows the homepage of the Steam Knifing Price Station. At the top, there's a navigation bar with links for '首页' (Home), '行情' (Trends), and '查看行情趋势' (View trend). Below the header, there's a section titled '行情摘要' (Summary) showing the '当前挂刀指数' (Current knife index) as 0.814, with a star rating of 4.5/5. To the right, there's a search bar and a '公告区' (Announcement Area) with a message about the new homepage. On the left, there's a sidebar for filtering items by platform (BUFF, IGXE, UUYP, CS, ECO) and sorting by price (最低售价 - Lowest Price, 最高售价 - Highest Price, 稳定求购 - Stable Purchase, 近期成交 - Recent Transactions). The main content area displays a table of items with columns for item name, current price, and trading statistics (日成交量 - Daily Volume, 最低售价 - Lowest Price, 最高售价 - Highest Price, 稳定求购 - Stable Purchase, 近期成交 - Recent Transactions). The table includes items like '异端之盟' (Buff), '印花 | Spirit (金色) | 2020 RMR' (UUYP), and various knives from CSGO and Dota 2.

#### ⚠ 警告

我们**不推荐任何玩家**进行反向挂刀 / 搬砖等盈利为目的的交易。所有交易都存在风险。我们不对外提供任何与盈利性交易相关的信息支持，不对用户实际 / 可能产生的任何损失承担责任。

摘自 [Steam 挂刀行情站 - 文档库](#)

一些相关说明如下：

1. 只要饰品选择正确，采用相对保守的交易策略（即：仅短期持有饰品），正向挂刀的风险一般是可控的——用 1¥ 几乎一定能够换到大于 1¥ 的 Steam 余额（但注意余额只能用来买游戏，或用于在 Steam 平台进行的其他消费）。
2. 不建议任何玩家通过反向挂刀 / 搬砖盈利——事实上你有很高的亏损概率，且会失去游戏的乐趣。
3. 搬砖的 Steam 钱包余额还可能来自 Steam 礼品卡，有时能提供比挂刀更高的折扣，但根据礼品卡的来源不同，可能存在较高的封号风险，请谨慎小心。

## 关于各种“挂刀比例”的说明如下

1. 对于 BUFF 近期成交价大于 8 元的饰品（一般单个购买）：
  1. 最优寄售比例：以平台最低售价卖家购入，以 Steam Market 最低寄售价卖出
  2. 最优求购比例：以平台最低售价卖家购入，以 Steam Market 最高求购价卖出
  3. 稳定求购比例：以平台最低售价三位卖家的均价购入，以 Steam Market 最高求购价第三位的价格卖出
  4. 近期成交比例：以平台最低售价三位卖家的均价购入，以 Steam Market 24 小时交易价格中位数的价格卖出
2. 对于 BUFF 近期成交价小于等于 8 元的饰品（一般批量购买）：
  1. 最优寄售比例：以平台最低售价十位卖家的均价购入，以 Steam Market 最低寄售价卖出
  2. 最优求购比例：以平台最低售价十位卖家的均价购入，以 Steam Market 最高求购价卖出
  3. 稳定求购比例：以平台最低售价十位卖家的均价购入，以 Steam Market 最高求购价第三位的价格卖出
  4. 近期成交比例：以平台最低售价十位卖家的均价购入，以 Steam Market 24 小时交易价格中位数的价格卖出

[责任编辑 BCMonomial]

# 今夏序跋

散文 • AuroralMoss

晚夏清晨，白昼早起依旧，醒时日光已然浮现良久，令困倦的空间厌烦了均匀，如腊月彼时似子夜的宁静，赢得迷昏恣虐，往常出门，遥知夏日很近，西迁过来的柏油路不一样有冠盖，几乎是直观且明白，教整个长街都有些不知所踪，当然就要支起张伞，将出门口连廊，即停脚步，向前边撑开，适高举起，即觉手背得到液迹，锈红由外而内渐进，已然散遍骨架，弥散些很少见的味道，立刻笼罩在布面荫蔽下，同我们分划至同一空间之内，不是想要的意思，景象这样当然新，又没有什末供拂拭的，就惟有这样带走，权作脱身单调之围的举措，也是别无他法的事情，然而已难得再想，赶路的是愈发地少，喧嚷几乎凝定在身后，时候太晚的安静，便自仿若分划出地，晕染暗红衣角上，待人趋近光明，也就明晰，隐约飞散，覆盖著蒸腾腥气，若正午临海铁架桥，走过则幸享荫蔽，看见仿佛想起什末，半山宽径行道树，是间植的杜英芒果，叶幕织得不密，但大已足够撤下伞，衣角袖口，暗斑光影始得变动，颠簸到吊灯澄澈中才确定，同样安顿，总归得闲去问询：这伞怎末就锈掉了？又立即觉到其可笑，分明走地不合时宜的早，于是留存，无话可讲了，自然流眄四顾，这样从来顺从的天气也就变化，应景地示意放下未久的思绪及布伞，是窗

外扬尘飞絮，东边栏杆向下，不必看到，行人惶举伞过顶，也只有这末做，初晨海风飘忽，细雨四面挟来，伞的遮拦也就几乎消失，目光得见步道，不致伞仰人翻，则已足够，液滴环围八方，涟漪淹去脚踝，无非狼狈趟过，攀坡出去，或是沾湿太重，郁郁步伐如手中所执，动静酷烈，显得什末也不是，并不引起注意，总也不是月余未见则应当感怀，西山倒是清净，面容几乎依旧，连同所临长窗，还是初夏，彼时暂驻一旬，未到降雨时候，太阳中庸地失去存在，望去若春日时的留影，留到日落后，顾首又是暮色苍茫，聚短别长，些微迁变即致另番光景，窗户迷糊，不直白，树冠青翠，遮饰些水幕，也不真切，籍此形式制造些无可奈何的象征，也许更好，总归不是毫无纪念了，这样断来，楼底下行人，见到的可是还要好？问出来也就是难以作答了，昨日骤雨，线迹自街灯的光幕中发生，密林暗过云空，惟馀充塞著黑的轮廓，照面则讶异：这回用不着记起应该带伞，不然走不出两步的，袋里抽出，照常支起，伞骨蹑过檐缘，连带其所系立刻狼狈：空气中雨水填积地遍是，浓稠地迫使合眼，藉人声似细弱的间隙循光回去，已然近乎目眇眇了，浅溪，飞瀑，山道，阶级，就都乱套，相互替代，不是明不明白的分辨，成群的堕海者，残菊落英无可

见到，没有这样的存在，夜风鸟啼难得听清，地面不大柔和，也许是全然无所感觉，无故想到箜篌引（有什末关系吗），雨就什末也不是了，制造不了多余的改移，想来失落，好容易回去，将入睡乡，嘈乱渐止，也忽然失落，有如堕海而死，当然无奈，再醒时，最好是春末（如旧不会是日历上的，比照感受太割裂，于是人为提早一月），仿若意图阻遏些排演的迹象，闻名的悲剧也不想看，恰好北上入沪，浦西跨出火车，还很有早春气象，微冷，加以车站月台惯有的迷蒙色彩，久未重访的雪夜庐州，是太像了，只是凌晨路上，依旧遗落些动静（当然意料之中），便恍觉还没有那末晚，于唤起睡梦的我们言，真是早得荒唐，荒唐想来应当避开，那又怎末样呢？车上还是不歇眠了，目光辄依去窗外休止的图景：荧光招牌，亮了，灭了，晕眩的鼓舞，长街上流荡，人的涟漪泛起了，消没了，了无所寄，秦淮桨声里的沉昏，熟读的一般重，距离裱糊上安眠的齐整，便只剩下些厌烦的日光，所幸苍旻不减体贴，还是拨云掩日，意料外地补足些酥雨（好些时候没有看到），似乎无不是所冀盼的，忽得充分的满足，当然觉到稀奇，然而震颤长了，就少生些许木然，睡乡中美好存在，太容易以为惯常，惯常没有什末不好，雨霁了，车开了，如此还来，亦并不致实际迁变，美好纵已惯常，较悲剧也论不了距离，好比以日计到访的雨雾，总被到访，终归不很自在，待到归期，许是有挽留意，物象一致地惊人，协同延续下来，迫得我们厄于通明空厅，一

齐延续，这样幸得空落一日，用于除免如此怜悯，想来真无任值当，与此海畔江城，原无什末牵连，不知那里产生些兴味意趣云，只好走些熟记的地方，不论所择，总之是往江边去，地铁不消四五站，不至劳顿结束阴郁也散却，那样便没有办法，到了，即迎风而行，过马路，预先知道栏杆的排列，到处重复著，每回都是这样：风急，雨乱，这自不必言（不然回想不到了），江面有所涌动，浑浊，为雨轻声安抚地不敢动作，太乏味，齐聚也仅屠骂得盆栽嗫嚅，涂上写饰作朝露的滴落，薄衣浸透，没有了，从前冒雨回家那回不是这样？是终于回归惯常，栏杆没有栏杆所在，窗户本就不出现，于是心慊，还有什末事情呢？的确不知道，向来作答不出我们任何问题，独立道口人潮中不知所向，雨还是太缓，至于这几天记不得应该带伞，再不返回便太狼狈，确乎是要赋闲在寓了，如今无聊太沉，雨便嫌小，这时飘落滂沱大雨，就都好了，栏杆不见，窗户迷糊，至少生疏有了，许是已在合眼的歇眠中发生，初晨惊起，即觉是点滴声匿迹的缘故，白昼难得早起，这些日子几乎是过午方至，想来已然浮现良久，窗外探去，积水并未遗下多少丧气，想来是错过了，终归可以回去，来路走过一遍，就没有再观览的必要，并不在意面影新陈，惟有伴随的春寒徐而散去，逐站流失，结束，也即流尽，也即清醒，这回还好不是阴天，前日落得太烈，乏了气力，是过急了，看来难免又一轮炎灼晓风，明白初日，重复出门而迷昏，承著伞骨的模糊味道，重提旧遭，回溯暮春，

## 后记

微寒长街上凭檐徘徊，弥漫微雨，又那里有什末雨，我们已走出连廊，也就不必徘徊，海风温和，朝日煦暖，没有不能够直面的，手执散开的伞，不去展平，又用来做什末呢？去年今日，骤雨有些提前，空守东篱，并未见到，至于没有朝窗外看去，如若我们彼时始自半路回返，不存在的雨后，又是否依然会望向晴朗西山？这回总该要答复了，于是收伞，赶赴向那约言的地方，没有栏杆，独对窗外，已是全为雨所焚尽，晚空平林，均匀且稠密，轮廓也无，皆可真切望到，望断，在凉风所致的一噤中结束，折回，往常走上长街晚归，俯首的上坡好容易走完，举头望去，皎月的影像终于明晰，光芒温柔而坚定，遍照水洼如星，辉映洁白，覆盖著残余些微气息，已然并非依旧，于是轻喟：今夏看来不下雨了，夏日已在滂沱大雨中飘落。

曙苔

二零二四年九月十一日作  
二零二四年九月十六日改

始未料到，这预言的日子来得好快，寓中闲坐，目中倏地黑掉，是要落雨了，锈伞已经更替，失掉一份离奇，广场就余下单一的特征，行人也不见，转进仄巷，忘我是不可能，无意便踏进水洼，鞋履原不期望可善身的，然而伞又小了许多，自顾遮掩头面，不觉袖口已几乎浸透，就这样丧气进去廊桥，总可偷闲张望，俨然探海灯的存在中，犹有密织飞雪罗下，细微降落些凉意与温存，不是那样了，坐定，再想寻著窗外的致意，已然仅余凝固：走得未免太快，只见晚空复归匀净，其下有行道照亮，影迹也无，向来静穆如是，还要待著环围的鸣蝉带予动静，重叠地宣示每一时刻的实在，仿若延续著故夏，怎末又是这样？自则窃笑：鸣罢鸣罢，想来天还不够凉！

曙苔

二零二四年九月十三日作

二零二四年九月十六日改

[责任编辑 30266]



# 《方圆》2024 年度总目录

## 卷首 / 封面选择

### 封面选择

30266 /1-III

30266 BCMonomial /2-IV

30266 /4-III 7-III

你好！请问你对新年买一台冰箱存放雪糕  
有何看法？

30266 /7-III

沿着光亮的铁轨，  
越过今天与明天的分界线

30266 /12-III

## 头条

### 时光煮雨，岁月缝花

30266 /1-1

## 莉亚笔记

### 在这寒冬正盛，世界如玉洁白的时节

30266 /1-3

从西府海棠枝丫深处，滑下六角雪花

30266 /2-4

雨水渐落，时节清明

Lin\_HL /4-1

在高温、多雨、或干燥的当下，  
你会想到什么？

30266 /6-1

鼓噪的蝉鸣震彻大地

30266 /7-1

滑行期志

30266 /12-1

表 1 2024 年《方圆》正刊出版一览

刊号	出版日期	页数	总期号
2024-01	2024-01-22	25/34	#24
2024-02	2024-02-09	28/39	#25
2024-04	2024-04-19	25/35	#26
2024-06	2024-06-22	66/72	#27
2024-07	2024-07-28	40/51	#28
2024-12	2024-12-29	29/37	#29

## 查阅说明

靠左首行为文章标题，靠右末行为文  
章作者和页码。例如：

谈谈铃芽户缔

Se\_fletrir /2-15

本文标题为谈谈铃芽户缔，作者为  
Se\_fletrir，刊发于 2024 年 2 月刊的第  
15 页。

## 你问我答

不是天然智能，是混合智能

Mimo\_DL /1-5

神游于两界

ATSmok /2-6

当世界开始转动的刹那

MuYu\_Ame /2-10

摸鳕社中最初的社长

Volloval /6-5

当 OP 猫成为 OP 之后，如何？

OpalcdfCat /6-11

## 小说

过冬天

林七湖 /2-10

## 散文

行道树寻

AuroralMoss /1-8

莉亚游记

XZJYJYZX /1-12

今夏序跋

AuroralMoss /12-20

## 杂谈

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 /1-14

文明世界万国志：天际 & 南极篇

ruijam /1-21

西方古代建造史：希腊之前

z0144154zzz /2-13

谈谈铃芽户缔

Se\_fletrir /2-15

《少女终末旅行》

——我们所追求的是什么？

30266 /4-20

## 专栏

林中奥秘

聊聊最近 MC 无法下载那些事

Venti\_Lynn /1-20

简单说说：Steam 倒余额（挂刀）

的简明教程

Venti\_Lynn /12-7

## 因式分解

极光之下，梦境之中

——平泽进，一位无法介绍的音乐家

BCMonomial CPKrobot /6-15

## 连载

浮生

(一)

/2-24

(二)

/4-14

(三)

/6-36

MCmuzixuange

## 摄影集

在城市里探秘

juner\_dada /6-49

从细微和宏伟之间

laffeyDD724 /6-58

## 身边物语

Hello World !

——记自己的首个博客的搭建过程

林七湖 /12-3

## 诗集

我们背后·节选

上

Feltlin /7-3

## 杂记

从最初的最初开始

Livefaster /2-17

## 画廊

虔诚的魔女

ALTERX /6-48

## 年度问卷

2024 年 RIA、审判之锤社群联合问卷

RIA 侧

/7-9

审判之锤侧

/7-30

社群全体

## 深眠电台转载

开栏词

叶轻羽 /2-7

日落前的一万场雨

淮槿 dobrotel /2-8

#1

/4-25

一块钱环游世界

林七湖 /4-18

#2

/6-62

因特网交友指南手册

EnchantedHay /6-41

#3

/7-39

在月亮上种水果

林七湖 /6-42

#4

/12-28

枕底世界

叶轻羽 /6-44

@The Midnight Team (子夜谜社)

撂勺者的狂欢节

Untitled Test Subject /6-45

《方圆》2024 年度总目录

/12-23

## 信息台

稿约·要约

/1-24 2-28 4-25 6-62 7-39 12-28

2023 年冬季微小说大赛正在举办中

/1-24

2024 年 RIA、审判之锤社群联合问卷  
填写邀请启事

/6-63

方圆谜题

#1

/4-25

#2

/6-62

#3

/7-39

#4

/12-28

# 信息台

## 给《方圆》投稿吧

### 稿约·要约

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

稿约·要约详细内容及稿费标准请戳:

<https://bbs.ria.red/topic/7914> ↗ (RIA 论坛) 或

<https://bbs.hammer.moe/topic/355> ↗ (审判之锤论坛)

### 注意事项

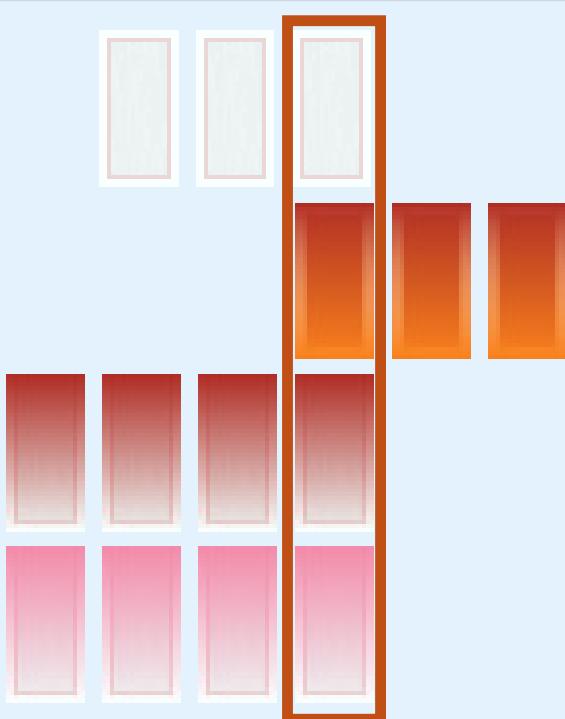
- 推荐摘阅时, 请先明确原文所规定的转载协议, 并于投稿时认真填写相关项目。我们会在收到摘阅投稿后再次进行转载协议许可审查。
- 若包含图片或图表, 请将图片源文件或 Excel 表格同稿件一同打包。
- 若包含文内注释或脚注, 请使用 Word 文档的侧边批注功能注出。
- 我们保护投稿者对单篇稿件的著作权。本刊默认使用 [CC BY-NC-SA 4.0](#) 授权转载, 若有保留意见, 请在投稿时注明。

### 方圆谜题

#### 第 4 期

出题: BCMonomial @ The Midnight Team

(灵感来源: Benpigchu @ The Midnight Team)



上期答案 人口

# 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

霞鹜文楷 / LXGW WenKai

Source Serif 4

Ysabeau

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”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

尾页公益广告来自青岛市精神文明建设委员会

第 III 页左下火车图片来源于爱给网

## 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、TRIALHAMMER 管理组 — 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12月刊 / 总第29刊

抹岚报社 呈献

#服务器 #杂志 #儿童读物 // 待续…