



方圆

A r r o u n d

12

2022

总第13刊



24Kgule

头条

再寒冷的三棱冰块，也能散射出温暖光芒

Huoao_buao

你问我答

屹立在前方的光明

send_9

数据看莉亚

11月数据月报

Zero_05

连载

大湖巫女（一）

莉亚书局

在读

莉亚书局十一月荐书会——「怪诞」荐书单



方圆

2022年12月刊
总第13刊

社 长：30266

责 任 编 辑：24Kgule

协 调 员：Lin_HL

编 写 人 员：(以 Unicode 编码顺序为序，团体作者置后)

24Kgule, 30266, Huoao_buao, send_9, yitiaoyu_16, Zero_05, 莉亚书局

审 校：AiuRFAR, BCMonomial, Super_zz233

美 编：Aunst

排 版：30266

Logo 设 计：Arthals

封面插图摄影：Super_zz233

方圆 2022 年 12 月

抹岚报社 编著

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 #13 / 2022-12

开 本 600 px × 840 px

字 数 14 千字

发行范围 RIA Zeroth Minecraft 服务器 (内部发行)

定 价 0

出版日期 2022-12-18

书 号 C-4-2022-11 (莉亚书籍刊物出版物统一编号)

禁止以传播为目的印刷本刊任何部分 · 否则责任自负

卷首语

30266

如你所见，本期《方圆》是 2022 年度的最后一期。虽说万事开头难，但是这今年最后一期《方圆》也产的格外艰难。如果你稍作留意，不难发现本期排版和摄影都换了人。因为本刊制作时正值年末岁尾，因此大家或多或少的会有事在身——水上正在忙着期末周，而糯米则正在西雅图度假——于是《方圆》又回到了 2021 年刚创立时的样子，30 一体机又从废纸篓里被挖了出来，试图给《方圆》的 2022 年画上一个完美的句号。

这期的封面插图摄影是 Super_zz233，大家也可以叫他初翊。初翊一直挂着实习摄影的名却无事可做只能摸鱼，初见之作希望大家能够喜欢。

封面选择

最开始时，我们计划在零洲的东北地区选择封面取景地。于是我们打开卫星地图，在东北地区逛了一圈，最终把目光锁定在了董叶。董叶是零洲第 175 号聚落，位于远东北地区，是一座很有蒸汽时代气息的工业小镇。

齿轮和蒸汽的轰鸣回响在耳畔，
水晶和森林的光辉流连在目光。
欢迎来到蒸汽机械和森立自然共存之处——董叶。

— Baka_Bell ([董叶 wiki 页](#)导言)

由于人手紧缺，本期制作时间较为紧张，所以本期的封面我们跳过了社群投票这一环节。下面是我们选出的 4 张备选封面。

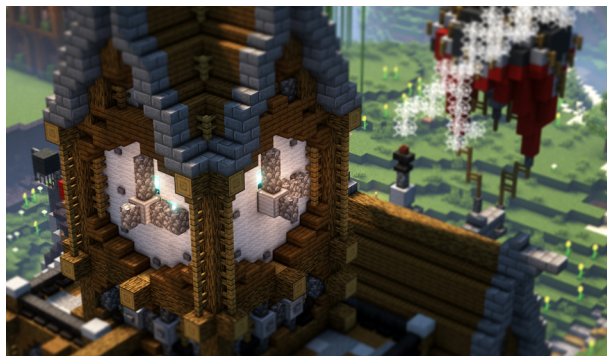


图 1 为董叶站旁边的蒸汽钟塔，如此近距离的视角让钟塔的细节一览无余。钟塔与近处的烟囱前后呼应，令人感到人来人往、熙熙攘攘的烟火气氛。但因地域特色不强烈、难以切图等原因，这张图最终给到了头条的插图。



图 2 的主体为董叶站，两侧的蒸汽钟塔和神必房子^[1]将车站把在中间。但因角度原因建筑之间留有空隙，且信标光柱切断了建筑之间的联系，所以显得有些杂乱。而且本图摄于黄昏之时，不够明亮，于是这张图遗憾退出封面之列。

1. 董叶成员 Shameimaru_Aki 称其为「一个抽象的、庞大的、没人愿意做好内部分割与装饰的、在每个人心头作痛的空房子」



图3的主体同样也是莖叶站，不过这张图与图2有所不同——这张图是从莖叶站的北面拍摄的，正巧与图2的拍摄角度掉了个个儿。而且两边的建筑与莖叶站主体融为一体，十分丝滑。面前的麦田与远处的蒸汽风建筑形成了一种有趣的反差，有种超越时空的奇特感觉。而且易于切出好看的封面，于是图3就成为了本期的封面担当。

至此，本期封面便确定了下来。

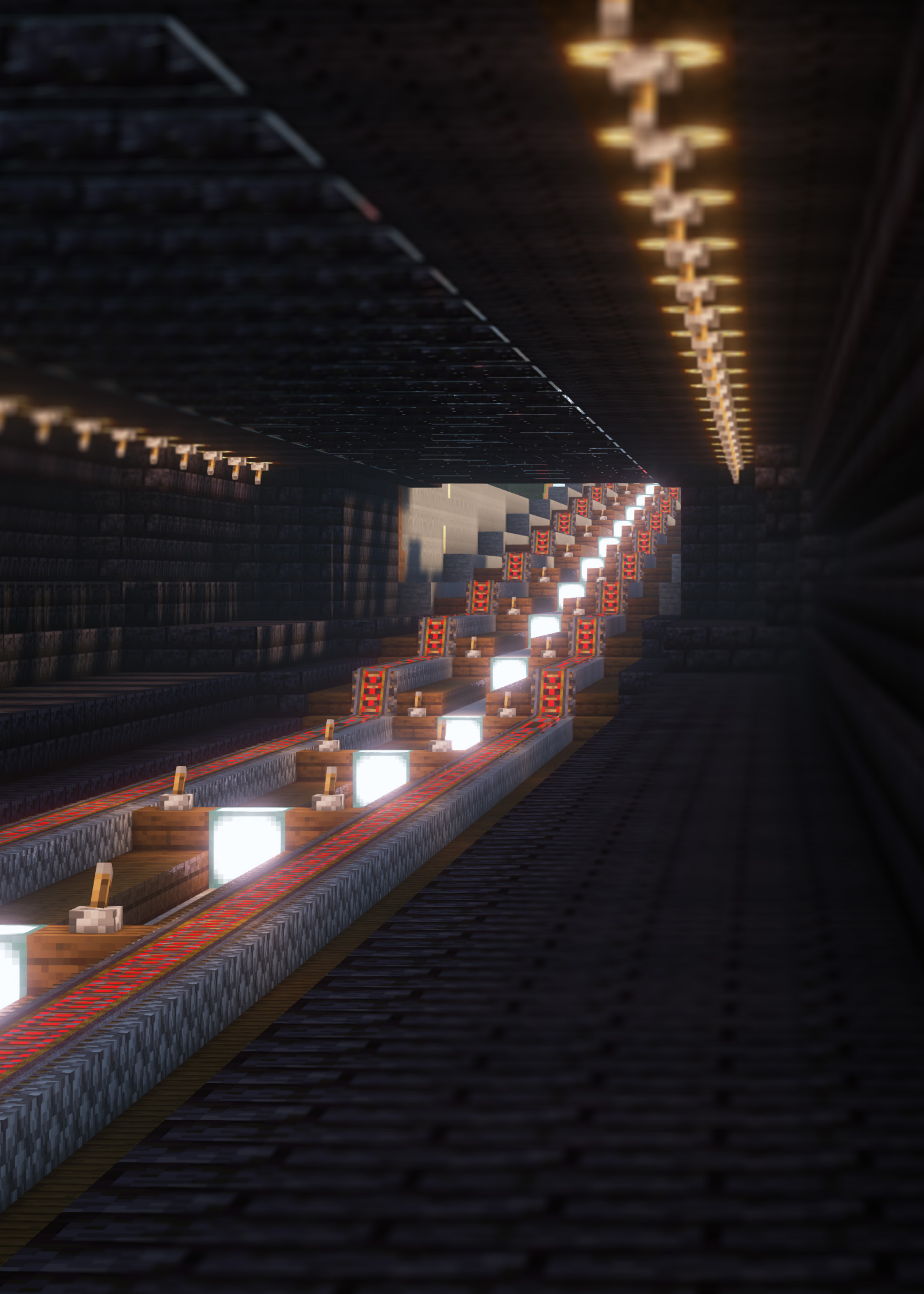


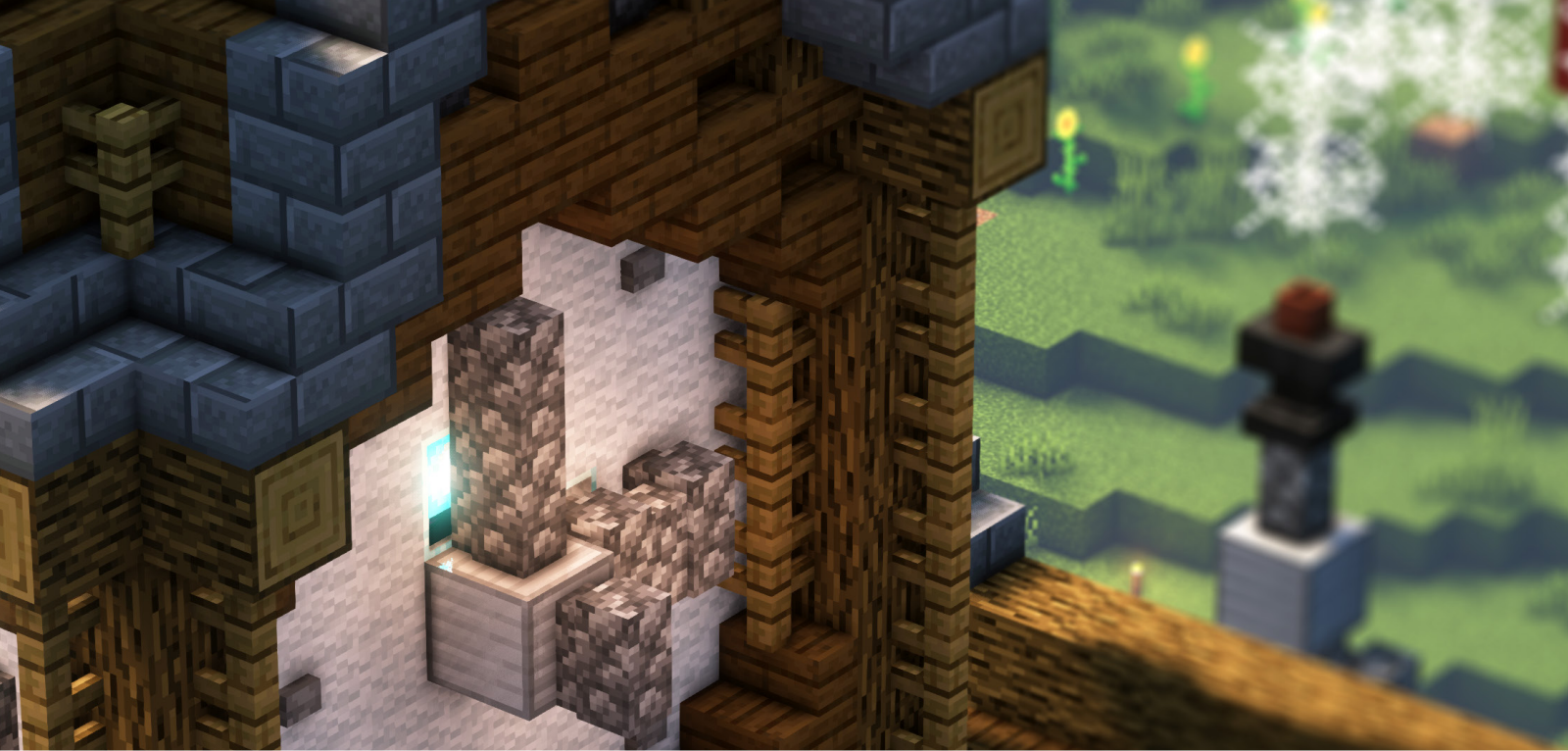
图4的主体是莖叶站旁边的神必房子。雾气缭绕着这座建筑，有着仙气飘飘的神秘感觉。阳光照耀着雾气，显示出通路，即「丁达尔现象」。

但是由于雾气过于朦胧，反而使图片主体融入背景，不突出了，造成了观感上的破坏。所以本图也无缘封面图片。

目录

正文			1
头条	再寒冷的三棱冰块，也能散射出温暖光芒	24Kgule 30266	1
你问我答	屹立在前方的光明	Huoao_buao	3
连载	大湖巫女（一）	Zero_05	5
数据看莉亚	11 月数据月报	send_9	7
在读	莉亚书局十一月荐书会 ——「怪诞」荐书单	莉亚书局	10
在听	绝赞音乐推荐！	yitiaoyu_16	15
附加页面			17
	《方圆》2022 年度总目录		18
	信息台		20
	鸣谢		23





头条 再寒冷的三棱冰块，也能散射出温暖光芒

24Kgule 30266

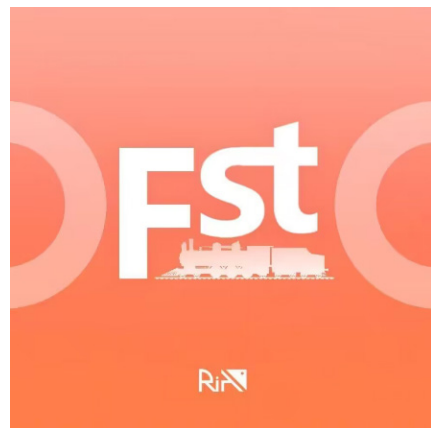
十二月带着凌冽的寒风奔向这片土地，骤然变化的气温打了个人们猝不及防，冬日或许还很长，添衣保暖，愿每个人都能熬过这个冬天。年关在即，希望每个莉亚人在严冬的封锁中看到未来的曙光，在冰棱中看到折射出的微弱但清晰可见的阳光。在游戏中，过去的一个月同样也是让人印象深刻的一个月。

12月11日，无比期待的新子服——RIA:Fst 开始 Beta 测试，据悉，Fst（又称飞上天）以机械动力为核心，整合夸克、农夫乐事等多个丰富游戏内容的 mod，旨在为玩家提供相较于 Zth 更加丰富的 MC 游戏体验。

Fst 从 8 月 8 日开始的 Alpha 测试，到 8 月 29 日公布的 RIA4.0 计划中所透露的 Beta 测试的计划，再到如今的 Beta 测名额申请开放，千呼万唤始出来。Fst 预计将在寒假向全体 RIA 玩家正式开放！

机械动力 mod 以工业生产向内容为核心，通过“应力”这一基本能源单位的产生、消耗的过程，加之出色的多方块移动结构设计，让其成为不论是制作精度、同其它 mod 兼容性、游戏性都首屈一指的优秀作品。Fst 通过众多优秀 mod 的整合，尝试以“邮政和通信”为核心，用铁路和传送石碑来替代传送指令和共鸣地标，力图构建一种更加优雅、更加舒缓、更加惬意的 MC 氛围。

值得一提的是，由于各个方面的限制，Fst 服务器目前并未完全接纳所有申请进入服务器的玩家，希望在扩大测试范围之后这一批玩家能顺利进入，也希望 Fst 在寒假正式推出后能受到大家的喜爱。



上方插图 RIA Fst Logo 源 /RIA Zth 留言牌

下方长图 RIA Fst RoadMap 源 /论坛 4735 号帖



11 月 25 日晚，由运营组发起的新活动——共建 200 号鸟居正式开始，玩家组成红白两队，从标定的范围开始搭建巨大的门型建筑。两侧柱子分别为红色主题与白色主题，在高空合拢之时则成两色交融之势。共建活动持续 48 小时，最终每一个人都贡献了属于自己的一份力量。将这座门型标志变为了 RIA 又一个崭新的里程碑。

随后，“莉亚之门”于 11 月 30 日正式共鸣，成为 200 号地标。建者为 2022 年 RIAZth 全体活跃人员，评级：标。

不论是参与建筑的玩家，坐在草地上的观众，在直播间默默注视的观众，抑或整活，抑或认真，抑或用心。一切一切在 12 月 8 日发布的门片（《80 人同场即兴建筑，我们如何共建巨门【RIA 共建活动记录】》）之中展示得淋漓尽致。或许正如片子最后展示的那样，在门的前方是巨大的鱼子雕像，在崭新的起点之后，在人事变迁，斗转星移之外，唯一不变的，鱼子依旧会如往常一样注视着大家前进的步伐。

2018~2022，二百扇门，见证着这里从贫瘠到富饶，从冷清到熙攘。

— 摘自视频下方评论

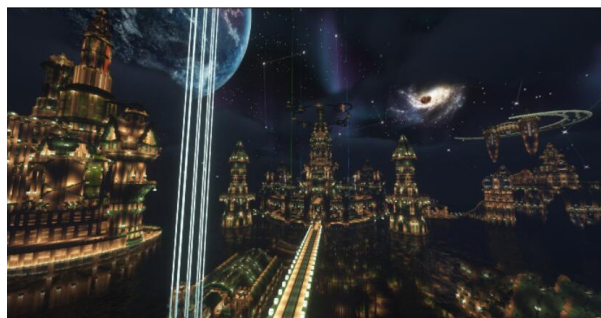


『80 人同场即兴建筑，我们如何共建巨门【RIA 共建活动记录】』

截止 12 月 16 日 22 时，该视频在 bilibili 累计播放量 2.6 万

岛片爆火之后，在莉亚世界活跃玩家增多的同时，围绕着鸟居名称与制度的讨论也不断升温。

今年 11 月，运营组对鸟居制度进行了调整，并发布了第四版《RIA 地标共鸣手册》。将鸟居的正式名称更名为地标，并为后土带来了地板共鸣系统。12 月 15 日，后土地标星烨湾以 80% 的压线投票结果升级赤居，成为后土洲的第一个赤级地标。



图为星烨湾夜景 源 /RIA Zth 留言牌

当我写下这行字时，是 12 月 18 日的晚上 21 点 14 分。由于时间急促，我便直接在排版软件里敲起了字。本期方圆的制作经历了新冠肺炎疫情管控政策的变化，并受到了变化的影响。从某种意义上来说，这期方圆也是有一定的纪念价值的。若干年后，当有人把这期刊物从废纸篓里翻出来，或许会回想曾经的抹炭报社和 RIA 社群的光辉灿烂，也或许会感慨这三年大疫给世界带来的影响。总之，历史做出了她的决定，而历史也将证明她的决定。

最近全国普遍降温，一些地方温度跌破历史极值。希望大家注意防寒保暖，注意身体健康。祝各位近期参加研究生招考、期末考试和其它各类考试的同学发挥出色。岁末年初之时，还望大家能为自己的 2022 画上一个圆满的句号。

你问我答 屹立在前方的光明

Huoao_buao

Q: 走在如今的 RIA 上时，火师傅会不会时不时想起 RIA 的曾经呢？ shi_jiua

A: 看到这个问题的前一天晚上还在和鱼头感叹呢 ww

2019: 快看，我们开活动之后的峰值在线人数和隔壁服务器一样了欸！

2022: 今天怎么在线连隔壁的两倍都不到，看来服有点冷了。

有的时候看着活动一开就出现了上百号人还会有点恍惚，一路走来才忽然发现已经在 RIA 待了四年多了，那时刚刚入服的我一定想不到今天的 RIA 能有如此规模…（也不会想到自己从四年前懵懂无知的新人变成了如今懵懂无知的咸鱼 x）

无论如何，希望今后也能继续和 RIA 一起走下去。（还有小片 3

Q: 1111 能 v 我 50 吃麦当劳吗？ TigerHuFu__

A: 已 V。

Q: 1. 火嗷为什么是灯泡？

2. 运营组对 Zth 的未来发展有什么展望？

3. 火嗷打雪仗会被浇灭吗？ 匿名

A: 第一个问题在 Wiki 有解答过了！“由于自设的初版头像像个灯泡，所以有了“灯泡”这个称呼。”

要说展望的话…其实或许并没有？因为更多时候我们其实只是一群聚在一起玩游戏的人，并且希望服务器的大家都能一直开心的玩下去。不过鱼头是常常希望通过 Zth 来在现在这个商业快餐服横行的时代下来证明公益服的可能性的，也希望 Zth 能够为那些迷茫的公益服指明方向。

打雪仗的时候可能会烧的更旺？因为灯中燃烧的是灵魂之火！

Q: 火师傅，能用椰树搞一瓶发光药水吗！我想喝了发光～ oliver28181

A: 虽然不能，但是相信金子在哪里都能发光！（不是

未来或许会在某个神秘新系统里追加发光药水的炼制方法？但是首先需要先把这个、那个、还有这个…全部实装才行！

Q: 红丁你好，我是日啊妖妖灵我能当你碟吗 匿名

A: 报警指因使服务器、公共利益、本人或者他人的人身、财产和其他权利免受损失而通过电话、网络、网络、入服审核问卷等方式向日啊妖妖灵报告危急情况或发出危急信号。

一般情况下，你所报警的内容只要是法定范围内的应当受理的警情，报警都会产生作用。所以你必须清楚你所报的事件是否属于日啊妖妖灵受理。同时你可以向辖区、乡镇派出所进行报警咨询。

Q: 火师傅为什么总是歪着嘴 a？ 匿名

A: 歪嘴可以锻炼脸部肌肉，有效防止老年痴呆！

其实是因为皮肤照着史莱姆的脸做了简化，在最初版本皮肤设定里的嘴是居中的“w”字嘴！

Q: 身为运营组的一员，觉得服内玩家都是怎么样看待您的捏？ 匿名

A: 劣迹斑斑（？）的恐怖红红人？

Q: 请问火师傅是不是有七兄弟？ cangXuann_

A: 我数数，1、2、3、4、5……算上我的话确实是七兄弟……此乃谎言！

话说这是哪来的传言，我明明只有一条地位比我高的修勾兄弟！

以上仅代表嘉宾个人观点，不代表本刊观点。

Q: 如果火嗷嗷，那么火嗷嗷吗？
东北龙卷风跳跳猴

A: 这里火嗷嗷，已报警嗷

Q: 火师傅，你认为当前的日啊社群氛围，和以前（指 22 年之前）相比，有了哪些改变？ XiuRanYing

A: 人变多了！话题变杂了！以前会比现在更加的熟人社区化，大家基本都是一个圈子里的人，基本都在聊共同话题。

还有就是公屏素质人搞黄人明显增多（皱眉）

Q: 火师傅，你最喜欢的鸟居是哪一座？为什么？ XiuRanYing

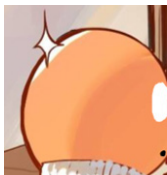
A: 鸟居的时代已经过去变成地标啦！如果在早年的话，我最喜欢的应该是 36 号鸟居鸽子窝吧，那种五个人一起建设而服主在偷拍的奇妙日常实在是留下了太深刻的印象…现在只要开活动就常常几十个人几百个人一起，但不知道为什么在我心中就是难以超越鸽子窝的那一幕，不过这样喜欢的就不是地标而是人了。

那么现在最喜欢的是孤独峰，看似一座普通山峰但内部却四通八达五脏俱全，藏着各种各样的机关和暗道。我最开始玩 Minecraft 的时候也喜欢造一些埋着各式各样小机关的地下室，大概是因为在那个时候我时常会幻想自己

拥有一个这样的秘密基地，而 Minecraft 的自由度正好能轻松地满足我的这种小癖好。第一次在孤独峰乱爬（？）的时候非常惊喜，我想是因为在孤独峰找回了那时的感觉。

Q: 火师傅一天掉多少根头发？ 匿名

A: 零根，因为火师傅没有头发。



Q: 火师傅，你如何评价现在的审核制度？ XiuRanYing

A: 如何评价？屑中之屑！明明以前是一堆人各自改一点来分工一堆问卷，现在却变成了每一份问卷都要有一堆人改过才行！工作量 UpUp！（不是

还有审核记录表的聊天模式很酷，在下很喜欢（添加弔图（添加弔图（继续添加弔图。

Q: 火师傅对“进入了运营组的成员会离普通玩家的生活越来越远”这个问题是怎么看的呢？ Lin_HL

A: 首先大家都是在服内有自己作为“玩家”的生活的，但是进组之后在这之上便多了身为“运营组成员”的生活。对于绝大多数成员而言，如果不专注于建筑或红石，作为“玩家”要做的事是必然会随着游戏进度而慢慢变少的，而在运营组这一侧要处理的事情只多不少，所以“离普通玩家的生活越来越远”的问题是必然发生的。

这个问题其实对于他们自己而言并不算什么大问题，但是从另一方面来看，如果离“普通玩家”——也就是 Zth 的其他成员越来越远的话，在后续所作出的思考和决策也必然会脱离实际。但在曾经翻过几次车之后，我们都在努力的避免这种状况，所以在这个情况下，我认为加入了运营组的成员其实只是以另一种方式重新参与到了“普通玩家”里。

如果没有参与进去、真的越来越远才是问题（我在说什么）

Q: 运营组设立新项目和推进项目的时候一般是什么流程？通常会遇到哪些障碍？大家是不是都又咕又摸） 匿名

A: 首先是在各个部门的群每天都会反馈和讨论最近出现的事情与问题，而在讨论中便会通过头脑风暴想出一些新点子。多数人支持后便正式立项，并通过在 bbs 办公室板发帖 / 在语雀创建新文档来记录和进一步讨论、推进、完善这些点子。

至于障碍……其一就是运营组的成员本质上只是“普通玩家”里的热心成员，和一些服务器重金聘请的全职管理有非常大的区别，每个人也会有自己的生活，于是就会出现“以为接下来能有空闲时间来推进项目结果考试周忽然大提前”啊，“想要穿上工结果下了动车就被抓去方舱隔离”啊这类突发状况……

其次就是有的时候虽然讨论的很热烈，但是在事后却缺乏记录。那些未推进但有记录的项目还好，如果没好好记录是有一定概率在数月后才被忽然想起来的……个人认为大概就是因为这两点才让运营组有了一种“又咕又摸”的印象。

连载 大湖巫女（一）

Zero_05

当我坐上敞篷车的时候，太阳已经悬挂很久了。阳光从一侧穿刺进车辆，映在前面两排人的背脊上。眼前一排是两个背脊，再往前又是两个背脊，枯燥的就像是莫提怀里的收音机放的哥伦比亚乡村音乐。莫提的收音机倒是有点坏，按钮被我和莫提摩挲了一遍又一遍，漆都掉的差不多了——这铁漆下不知名金属在太阳光中刺激着我的眼，弄得我心慌。

我也许有几个朋友，大多早一步去西边开拓找机会去，我都有送送他们。如今轮到了我，竟没有人来送。我已经野狼似的在哥伦比亚的大城镇里转悠了一圈又一圈，到底还是听了莫提的话走向西边——哥伦比亚的大城镇收入高，开销也高。

我虽然孤身一人，到底也是有个名为莫提的朋友。他的出身倒是比我好一点，落魄的也更惨一点。他的双亲似乎是大公司的要员，因为什么唠么子政治斗争突然就消失了——于是他在城市的丛林中跌爬滚打。对他，我亲近是说不上的，只能说是有个互相信任的权利。若是没人来送，就当我和他互相送别互相同行，多少也是个聊以自慰。我看着敞篷车队里的人探出头来，和车队外的送行者吵吵嚷嚷，心底就不由得浮现起烦躁。于是我屁股一挪，又坐的更中间了。

敞篷车队说长不长，也就个三四十辆排成一字。车头清一色的向着西边，两边的人儿就像是弹簧一样蹦了出来。哥伦比亚是个种族的熔炉，你能在这里看到任何人种。我不由得戚戚——前天晚上若不是莫提，我早就被前面那辆车副驾驶位上的瓦伊凡人揍成沙虫罐头了。

莫提这小子就坐在我的前面。他半只手插入裤袋，满脸嫌恶的用手肘尝试顶开身边那个大屁股塞拉托人。我把头从他们中间伸过去，他马上就默契的转了过来。

“我们什么时候走？”“不知道。”“我有点饿了，你吃了么？”“不知道。”

收音机就放在他的膝盖上，吱吱呀呀的扭动着放出音乐。我伸手拍收音机的按钮，又拍了一下他的头。

这时敞篷车突然动起来，晃得我一时不稳。我看到莫提弓起身来，用身子护住了收音机：“呆子，哪有你这么拍我的？”气的我赶紧回嘴：“你才是呆子，车开了！”

他茫然的眨眨眼，突然意识到车开动起来，便对我露出一个岑岑的笑容，在颠簸中护收音机更紧了。边上那个大屁股的塞拉托人对收音机不感兴趣，也不再挤莫提的位置，于是这节敞篷车变得像是个小哥伦比亚，也算是相安无事。车队最后十几车都是感染者拓荒者，弄得整个车队又像是个不那么小的哥伦比亚，但也算相安无事。

适应了颠簸，我看了一会儿风景，便被无聊和困意挫败了。莫提倒是已经睡了，流着哈喇子靠在那个塞拉托人肩膀上，两人活像是一对跨越禁忌的情侣。我缩了缩，看着他怀里抱着的收音机，就也被疲惫包围。这最后一排后面就是外焊的行李架，于是我靠在行李上，勉强也算是睡着了。

当我们到了预定的开拓地，已经快花了两个月。开拓地自然是很美的，有齐腰高的草场还有片湖。车队停处的湖对岸就是山崖，拔起来就像是天和湖的背景板。不过我们是没有精力去欣赏，除了几个以前干猎人行当的想去打点野味，其他的各个都扎完营便倒下睡着了。便营的钉子有限，往往要几个人挤一个帐篷，我就很幸运的和莫提以及很不幸的和大屁股塞拉托一起。

第二天那大公司出身的领队就下了分工：有人去研究地形，有人去开拓草场，还有人被勒令去砍树。我和莫提原本擅长的都是打架，讲究的都是如何在哥伦比亚的街头械斗中站到最后一秒，便觉得砍树定然是个力气活。然而这斧足足有六七斤重，光是提上到湖边山崖有林地的地方就燃烧了我们不少脂肪和精力。在树前，莫提以为是用力就能砍进去，提起来就是重重的一抡——斧子悄然磕在树皮上弹开，反震让莫提一把坐在地上。抬头一看，那树只不过多了一道白白的擦痕，晃动的树干就像是在嘲讽我们的不自量力。

我伸出手扶起莫提，他不信邪的又抡起斧子一次。这次他摔得更狠了，一块半埋在土里的石头划破他的皮裤。于是我毫不犹豫的嘲笑起了他。

嘲笑完，我举起斧子，打算用更大的力气抡下去。莫提看着我的手，不知道是期待斧子没入树干还是盼望能够继续嘲笑我。就在我扭转手臂打算发力的时候，一个还算好听的女声传来：“你们是谁？”

我和莫提转头看去，一个样貌还算凑合的埃拉菲亚姑娘从林子中钻了出来。她下半身穿着兽皮群，

上半身披着一层亚麻布衣，衣袖穿过细绳绕过一圈脖子固定住。她看着我们手里的斧子，突兀的笑了起来，“你们这是打算砍树？”

我愣住了，莫提倒是反应了过来。“怎么，笑话我们？不是我们没力气，是这里的树就是不好砍！”这下姑娘笑的更大声了：“不好砍？”

“不好砍！”莫提这么说着，示意我举斧子砍下给这姑娘演示演示。然而那埃拉菲亚却轻快地跳到我的身边，一把夺过我手里的斧子。她抓斧柄的时候碰到了我的手，吓得我一阵哆嗦，手一松自然也就把斧子送了出去。抓到斧子，她颠了颠又摸了摸锋口，露出一声赞叹。反手一转，斧前段就拍了拍树干——这下只是轻轻的试探，树叶也只是微微摇晃。

莫提和我对视一眼，想要开口要回斧子。然而在我们开口之前的一刹，姑娘突然双手一前一后紧握斧柄，腰猛然发力，怔的便扭了个半圈。一股狠劲儿从她的手臂里突然迸发出来，伴随着臂弯的变化狠狠涌向我们。埃拉菲亚的身体呼的变成了陀螺，手臂突然就削平了一排唰过去——然而斧刃在触碰树皮的刹那突然微微扭动往下一切，一股金

属突刺贯穿木料的摩擦声爆裂开来。我和莫提定眼一看，这斧子已经陷入树干四分之一，不由得大受震撼。

埃拉菲亚用一只腿蹬住树干，一用力就把斧子拔了出来。她用斧子稍微削了一下，便呈现出那一个由大到小的倒三角凹陷。之后便是又一次举起斧子，让其轻松写意的没入树干。我发现她后面几斧子并不像第一斧一样用力，却也在几乎没有肌肉的瘦弱肢体上充满力量的美感。

莫提走上前看着埃拉菲亚，眼神在斧子上飘忽不定，不知道该不该开口。然而此时的埃拉菲亚已经完成了心血来潮的工作，把斧子往地上一丢。她抹了抹手掌，用力一推，大树便向着另一侧倒去，微微弹起，彻底倒下。转过身的她对我们笑了一下，这下我和莫提就相当难堪了。

“敢问姑娘尊姓大名，何方神圣？”最后是莫提咳嗽了一下，先开了口。那埃拉菲亚只是笑了笑，没有回答，又一蹦一跳的回到了丛林深处，消失不见。我和莫提对视一眼，选择接受这份好意，提起斧子削去枝干，扛起原木便下了山。一路上莫提对那姑娘神乎其神的砍树技巧无比崇拜，听得我耳根生烦。

(未完待续)

数据看莉亚 11 月数据月报

send_9

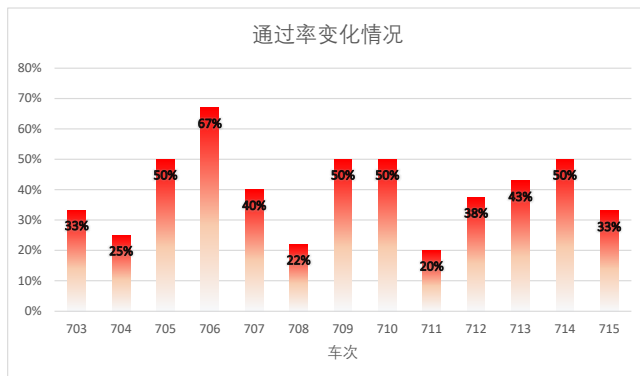
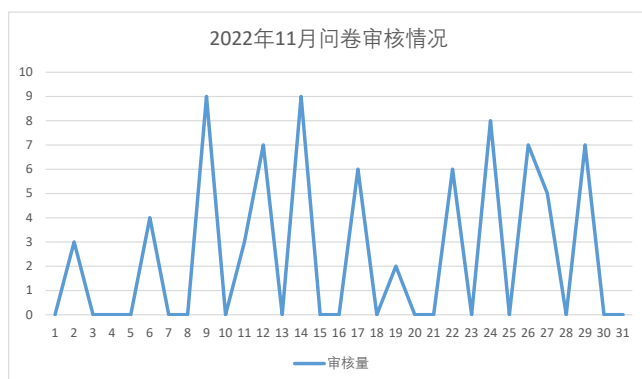
11 月是一个被寒暑假包围孤立的月份，而且也没有节日假期，所以每年的 11 月都是虾仁寒冬月。但因疫情肆虐、多地封控居家的环境，今年的情况好像有所不同。

2021 年 11 月，Zth 候车厅共收到了 35 份购票申请，共发车 9 班，空车 5 班，空车率 55.5%。共售出有效车票 5 张，售票率为 8.6%。在购得车票的玩家之中，有 2 位进行了复试。

— 《11 月候车厅月报》（《方圆》2021 年 12 月刊）

入服情况

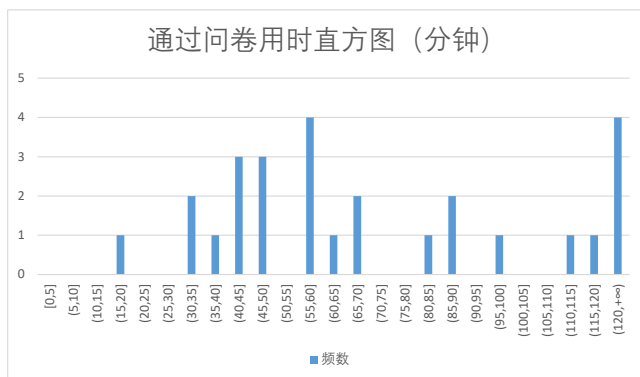
自 2022 年 11 月 1 日至 11 月 30 日，共有 76 份问卷被提交并被审核，其中包括 6 份未经许可的复试问卷，在后文的通过率等计算中，这 6 份无效问卷不会参与。在 70 份有效问卷中，共有 27 次通过，通过率为 38.6%，另有 18 次复试，复试率为 25.7%。与 10 月相比，通过率和复试率增加均较为明显，未通过问卷的比例大幅度下降至 35.7%。



此外，有 3 人通过申请信得到白名单，另有 1 人通过担保得到白名单，与 10 月完全一致。

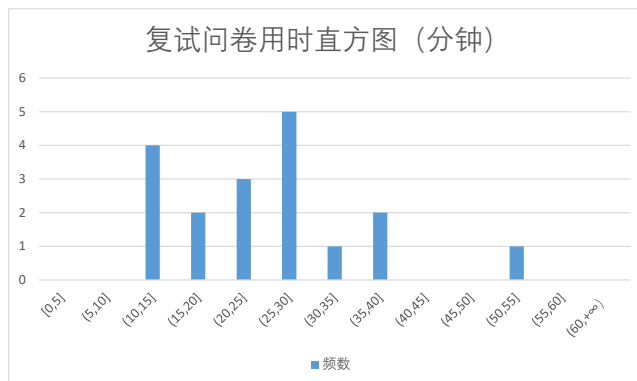
11 月共发出 13 次车，较 10 月有所减少。问卷最大审核量出现在 11 月 9 日与 14 日，为 9 份，各班次问卷数较为稳定。

问卷填写用时（分结果）

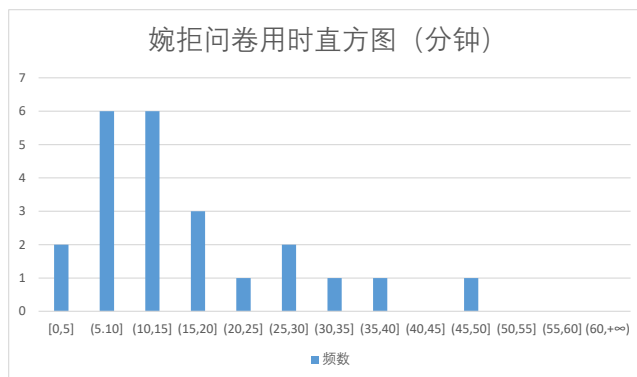


在通过的问卷中，大部分玩家的填写用时分布在 30 到 90 分钟，平均用时 90 分钟 13 秒，最大用时 8 小时 6 分钟 37 秒，最小用时 17 分钟 27 秒，排除最大值与最小值干扰后，平均用时 1 小时 17 分钟 17 秒。

在复试的问卷中，大部分玩家的填写用时分布在 10 到 40 分钟，平均用时 25 分钟 31 秒，最大用时 51 分钟 11 秒，最小用时 10 分钟 14 秒，排除最大值与最小值干扰后，平均用时 24 分钟 52 秒。



在婉拒的问卷^[1]中，大部分玩家的填写用时分布在 30 分钟以内，平均用时 16 分钟 4 秒，最大用时 45 分钟 5 秒，最小用时 2 分钟 43 秒，排除最大值与最小值干扰后，平均用时 15 分钟 20 秒。

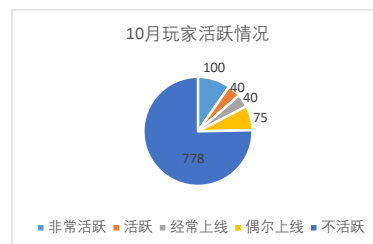
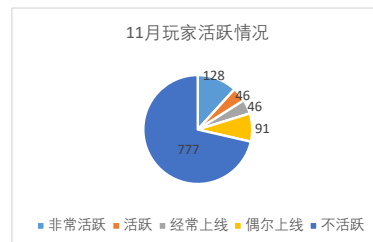


服务器总览

2022 年 11 月，共有 44 名新玩家加入了 RIA，比 10 月的 35 名增加了 9 人。

过去一个月，共 424 名玩家登陆了 RIA，较 10 月有所增加。另有 22 名新人成为活跃玩家^[1]，与 10 月基本相当。全体玩家中，活跃玩家增加了 40 人，达到了 220 人，其中 128 名被标记为特别活跃。有 64 名活跃玩家失去了活跃度。

11 月全体玩家平均累计游玩时间为 29 小时 24 分钟，其中挂机占比 29.13%。活跃玩家平均累计游玩时间为 53 小时 3 分钟（挂机占比 28.14%）。此外，平均单次游玩时间为 20 分钟 16 秒。上述数据除了“活跃玩家平均累计游玩时间”有较明显下降，其他数据均与 10 月相似。



由于 RIATV 的首次放送以及 200 号鸟居的速建活动，11 月的几个在线人数峰值出现在 11 月 23 日以及 26-28 日，达到了 75 人左右，与其他日期有明显差异。

11 月在线玩家人数变化趋势折线图暂缺。

1. 该项统计中有 2 份问卷数据缺失

各大陆详细数据

零洲：

- 共有 387 名玩家登陆过，较 10 月有所增加；
- 共有 41 名新玩家加入，其中 37 人留坑，新玩家留坑率为 90.24%，留坑比例非常大；
- 全月单个玩家平均游玩时间为 24 小时 49 分钟。平均单次游玩时间为 34 分钟，较上月有所增加。

奈落洲：

- 共有 181 名玩家登陆过，较 10 月有所下降；
- 有 22 名新玩家加入，其中 15 人留坑，新玩家留坑率为 68.18%；
- 全月单个玩家平均游玩时间为 4 小时 37 分钟，与 10 月相差不大。平均单次游玩时间为 12 分钟 41 秒，有所回升。

后土洲：

- 共有 159 名玩家登陆过，较 10 月降幅较大；
- 共有 19 名新玩家，其中 13 人留坑，新玩家留坑率为 68.42%；
- 全月单个玩家平均游玩时间为 7 小时 45 分钟，降幅很大。平均单次游玩时间为 39 分钟 37 秒，依然为各子服最高。

论坛数据

11 月，论坛共有 26 名新用户，较 10 月减少了了 38.1%。

共有 717 名用户登陆过论坛，与 10 月相差不大。

主题与发帖量分别为 243 与 3929，较 9 月均有所下降。

总体上，论坛用户的活跃度在下降。

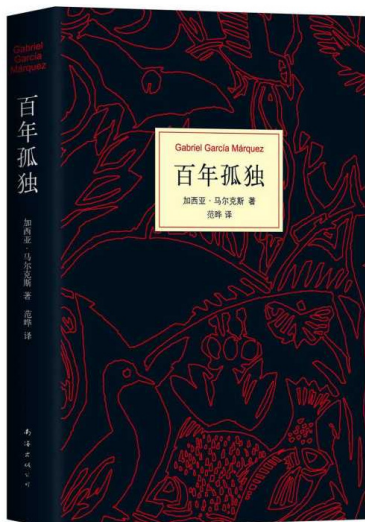
右图是 11 月份新帖点赞排行 TOP15。

	BBS点赞/踩按钮 意见反馈 · 22天之前 · Maxholy_	31	13	188
	【升级申请】莉亚之门 空岛 — 印证过去与未来的世界缩影 地标共鸣申请处 · 3天之前 · AiuRfAR	22	51	434
	【申请】陇辰·玉鸾港——白山绿水间闪烁的明灯 旧档的共鸣申请 · 2天之前 · YK_yuki	18	22	163
	一次跨越三年，持续四月的...寻找之旅 记录板 · 9天之前 · staoie223	17	39	250
	【申请】巴比伦尼亚——黄沙与绿植，湮灭在岁月里的王城 旧档的共鸣申请 · 6天之前 · Icarus	17	23	259
	《RIA风景寻迹》明信片绝赞制作中！ RIA世界 · 26天之前 · Shameimanu_Aki	16	52	349
	【水知识】关于歌曲名称尾巴后的各种remix等 生活 · 1天之前 · Opalcfat	14	9	76
	某虾仁的RIA探索日志 记录板 · 23天之前 · Sumbia	13	61	395
	鸟居手册新版制作中,向新人留下你的感想和建议吧! RIA世界 · 15天之前 · Codusk	13	40	407
	【活动】零洲200号地标共同速建活动——莉亚之门 旧档的宣传 · 10天之前 · Codusk	12	80	545
	全服O币分布，但是2022年11月 RIA世界 · 25天之前 · CPKrobot	12	26	297
	【申请】星烨湾——星空与海洋的舞蹈 地标共鸣申请处 · 审核中 · 大约22小时之前 · magic_owl233	12	21	109
	AMOS RIA 麻将制作完毕! RIA世界 · 12天之前 · EnchantedHay	12	14	130
	【71% Earth Surface】日啊FIFA说 生活 · 10天之前 · Arthals	12	6	98
	【冬日限定】【地生十徽】卡池已开放 生活 · 6天之前 · Yel_	11	24	155
	【升级】190号居——菜茵 旧档的共鸣申请 · 5天之前 · HanazonoSerenya	11	19	211

感谢运营组提供的数据。Fst 服数据暂缺。

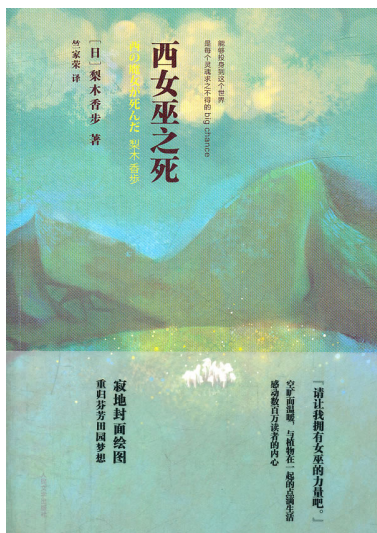
在读 莉亚书局十一月荐书会——「怪诞」荐书单

莉亚书局



《百年孤独》（[哥伦比亚]加夫列尔·加西亚·马尔克斯）
荐书人：dr_xuan

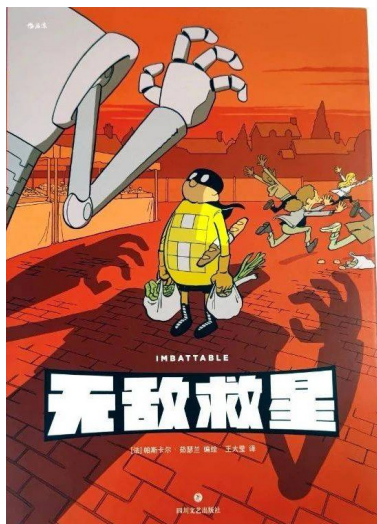
作为魔幻现实主义的代表作，《百年孤独》可谓是从头怪诞到尾的一本书。流过街巷的鲜血，马孔多的健忘症，抓着床单升天的美人儿雷梅黛丝等等等等，看似怪诞甚至荒诞，却是作者，拉丁美洲人民精神文化层面的象征。评价为值得一读，要不也不会大篇幅入选课本。



《西女巫之死》（[日]梨木香步）
荐书人：RainCat217

看到“怪诞”一刻，心里忽地蹦出这本书来，大概就是因为这个独特的标题吧。这引人注目的名字，讲述的却是一个清淡的故事……

来自英国，久居日本，出身女巫世家的姥姥就是“西女巫”，而休学回乡的主角跟随姥姥开始了“女巫修行”，在自然与温馨中得到治愈。



《无敌救星》（[法]帕斯卡尔·茹瑟兰）
荐书人：Victorbyriver

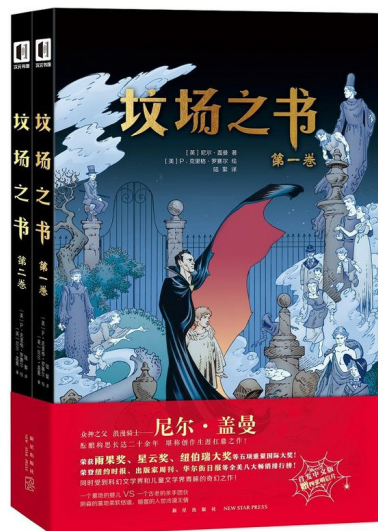
这是一本必须要阅读实体书才能体会到乐趣的漫画，漫画里的超能力者们拥有打破漫画中的“第四面墙”的能力，他们有的能用语言（即文字框）攻击人，有的能改变纸页上的透视规则对物品产生影响，尤其是主角无敌救星，他对自己身处的漫画世界了如指掌，可以轻松跨越漫画分镜甚至是页幅的限制，对过去或未来产生影响，但我们看这部漫画的时候不必考虑因果逻辑时间悖论等烧脑的问题，只需要放轻松，欣赏这漫画里一幕幕打破我们常规认知的好戏即可。



《牧羊少年奇幻之旅》（[巴西] 保罗·科埃略）

荐书人：Fanti

如果你碰得到是用纯净物质制成的东西，它将永远不会腐朽，而你总有一天会回来。如果你碰到的仅仅是像行星爆炸那样一闪即逝的东西，那么返回的时候你将两手空空。不过你毕竟还是见到了爆炸时的光芒，仅凭这一点也值了。

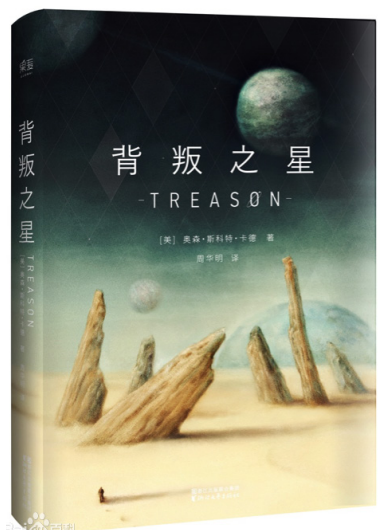


《坟场之书》（[英] 尼尔·盖曼）

荐书人：Dr_Tcoseu

本书可谓尼尔·盖曼奇幻作品的集大成者，描绘了一个婴儿侥幸从屠杀中存活，被坟场中的幽灵们收养，并在幽灵们的教导下成长的故事。

“坟场从此成了诺伯蒂的魔法学校，他开始学习隐身术、梦游术、恐惧大法，与女巫共舞亡灵之舞。成长在坟场中的诺伯蒂如同腐土里绽放的鲜花，绚烂又鲜活。”



《背叛之星》（[美] 奥森·斯科特·卡德）

荐书人：Dr_Tcoseu

本书是《安德的游戏》作者奥森·斯科特·卡德的另一佳作，讲述了一个作为流放地的星球上，一位王国王子的颠沛流离。

“为了制造出宇宙飞船，逃离硬金属稀缺的“背叛星”，星球上的各个族群都在用不同的资源换取钢铁。穆勒家族的血脉蕴藏着上天赐予的礼物：伤口能快速愈合，被砍下的肢体能自然重生。兰尼克本是穆勒家族的大儿子，未来的王位继承人，却因突发的基因异常，被迫流亡……”

这是一本设定非常独特的科幻/奇幻作品，中间的内容甚至是有的一些重口味的（笑），但很多地方也不乏令人深思之处，希望大家能喜欢。

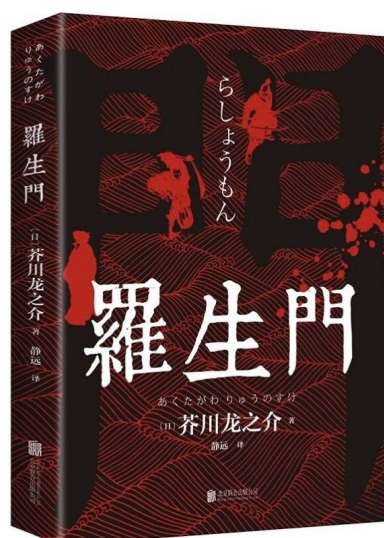


《竹林中》、《罗生门》、《侏儒警语》、《地狱变》

([日] 芥川龙之介)

荐书人: XiuRanYing

芥川龙之介所处的时代，是日本近代文学发展的时代。他的人生，就像一艘离港之船，在漫无边际的黑夜中，与厄运化作的风浪抗争，最终淹没得理所应当。“以平实的文字书写深刻的故事”，这就是我对芥川龙之介的评价。那种“气度”，或者说是“风格”，十分吸引着我，令我无比推崇。





《巷说百物语》（[日]京极夏彦）

《解体诸因》（[日]西泽保彦）

《巴虬的牧群》、《黑太岁》（[网络]JooBmaB）

荐书人：Charlotte

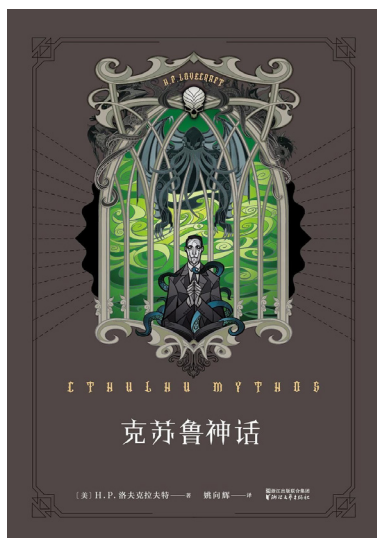
我在推荐许多书籍和文章时，都能轻松地写出几段推荐语，围绕着诸如“文笔精妙”、“构思奇特”、“发人深思”这么一些论点展开写去……然而这次的推荐，却着实难住了我。

怪诞。

我该如何向大家讲述百物语时，一人与诸多瑟瑟发抖的恐惧者不同、猛地惊起发狂的异闻？我该如何讲述离奇而异样的犯罪现场，环环相扣的谜局？

我又该如何讲述，沉睡在古老群山中和城市旧址里，使人癫狂的秘事？我讲不出。那些怪诞，怪诞后面的“真相”——又或者更怪诞的事物，正环着我的喉咙。

我只好在这里引路，请各位亲自去见证它们了。



《克苏鲁神话》（[美]霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特）

荐书人：_king_zy_、XiuRanYing

_king_zy_: 不知道有没有人推荐，但谈到怪诞之作，我认为绝对有理由推荐《克苏鲁神话》！因为就算经历过奇异万古的亡灵也将逝去，所以终极的无可名状的怪诞之美将归于何方，谁来见证？

XiuRanYing: 作为克苏鲁风格的开创者，洛夫克拉夫特的著作无疑是自带“怪诞”属性的，最出名的莫过于《克苏鲁神话》系列，包括了大部分经典故事。不过有一说一，如果细细品读的话还是有点掉san的，谨慎观看。

书籍封面均为网上素材，仅为展示作用，并不代表对某一特定版本、特定出版社的推荐。

之前因为生病遗憾错过了“知识”，在兴致勃勃乃至踌躇满志中我期待着，然后一下子愣住了——怪诞！

这个着实是我不擅长的领域，虽然我很喜欢这类故事，但是相应地推荐阈值也非常怪，加上顺便猜测了一下可能的推荐内容，想了想又试着规避了一些大家估计一定会推荐的，比如说我猜一定有人推荐洛夫克拉夫特的《疯狂之山》、鲁迅的《白光》之类的……估计京极夏彦和西泽保彦也确实很难避开，所以推荐了两本比较冷门的，以及非常喜欢的一位中国作者 oobmab 的作品（倒是也确实成了书！不过是翻译成了英文）。

附带《巴旭的牧群》的链接：<https://trow.cc/board/showtopic=26114>

《黑太岁》的链接：<https://trow.cc/board/index.php?showtopic=28347>

此外说到怪诞，还有三本“不正经”的怪诞的书推荐。

罗伯特·索尔所等《认知心理学》

拉纳·达斯古普塔《资本之都：21 世纪德里的美好与野蛮》

弗雷德里克·福赛斯《上帝之拳》（某云某译、同心出版社版存在比较多的术语翻译问题，不过几乎不影响阅读）

为什么是这些呢？因为有时候，现实可能更怪诞一些（《上帝之拳》是小说，不过里面的诸多技巧比较……写实）；但也正是这沉重而怪诞的现实，才让它更有趣、更引人深思和奋发向前，不是么？

祝君阅读愉快。

Charlotte N. 2022-11-16 日凌晨

在听 绝赞音乐推荐!

yitiaoyu_16

日啊! 大家好

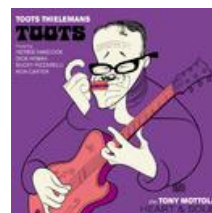
这次推荐几首在听的舒缓音乐。

My Ideal ([比利时]图茨·蒂勒曼斯, 等)

BPM: 75 可免费下载

<https://music.163.com/#/song?id=1882302544>

这是一首风格舒缓的吉他曲, 如歌名般的悠闲的理想, 想来应该是很多人的共同想法吧 (吉良吉影表示很赞)。



Elegie I ([意大利]Luca Longobardi)

BPM: 103 付费下载

<https://music.163.com/#/song?id=1851499914>

这是一首钢琴与小提琴的协奏曲, 曲风略带忧伤, 同样适合睡(网)前(抑)时(云)听。

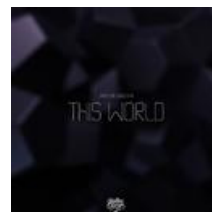


Breeze ([美]Freddie Joachim)

BPM: 91 可免费下载

<https://music.163.com/#/song?id=38771669>

一首电子风的爵士乐, 给你一种下午时分在自家花园小酌一杯的悠闲感觉~

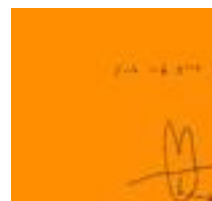


Holiday (日剧《竹内凉真的拍摄休日》主题曲) ([日]平井大)

BPM: 88 付费下载

<https://music.163.com/#/song?id=1487533794>

很有以前假日的感觉, 不知道什么时候能找回来 qwq



Sheesh ([美]Surfaces、[美]Tai Verdes)

BPM: 75 付费下载

<https://music.163.com/#/song?id=1880747022>

兄弟的说唱给我说到海边了。



Odeon ([英]Frank French)

付费下载

<https://music.163.com/#/song?id=1417016802>

一首很欢快的曲子，使你不禁想要起舞。



A Day at the Beach (j'san.、Pandrezz)

BPM: 92 付费下载

<https://music.163.com/#/song?id=1382928832>

海滩的感觉我是没听出来，但在海滩的放松我倒是听出来了。





《方圆》2022 年度总目录

《方圆》2022 年度总目录

卷首语

10 月刊《方圆》卷首语 24Kgule 30266	/10-III
11 月刊《方圆》卷首语 30266	/11-III
12 月刊《方圆》卷首语 30266	/12-III

头条

依方寸之土地，仰圆穹之星辰 30266	/1-1
岁初之音，霜竹之歌 30266	/1-3
爆竹声中一岁除，春风送暖入屠苏 30266	/2-1
冬去春来，冰融雪消 30266	/(3-4)-1
最后的桃花源 huxikili	/5-1
冰火两重天 30266	/6-1
破土，与重生 30266	/7-1
火热的夏日 24Kgule 30266	/8-1
送别热浪，迎来金秋 24Kgule	/9-1
江山留胜迹，千灯耀神州 24Kgule	/10-1
秋季悄悄离去，留下金秋十月 30266 send_9	/11-1
再寒冷的三棱冰块，也能散射出温暖光芒 24Kgule 30266	/12-1

你问我答

熔于烈焰的冰封之岩 A_Magma_Block	/1-6
时针缓缓旋转，星宫之上璀璨_ToKino	/2-2
琉璃之音 Suzora_Rurion	/(3-4)-2
居住在文岛的大魔王 33dayo_	/5-2
游荡在运营组的阿白先生 Maxhsly_	/6-3
xy ² BCMonomial	/7-3
白雪从大地攀上发梢，唯热爱永恒不变 New1mocet	/9-9
不明生物的晚间逸事 Yelf_	/10-8
只是一点点日常 WafuRei	/11-7
屹立在前方的光明 Huoao_buao	/12-3

数据看莉亚 / 候车厅月报

12 月候车厅月报 30266	/1-9
1 月候车厅月报 30266	/2-4
2-3 月候车厅月报 30266	/(3-4)-4
4 月候车厅月报 30266	/5-7
5 月数据月报 30266	/6-4
6 月数据月报 send_9	/7-5
7 月数据月报 send_9	/8-5

8 月数据月报 send_9	/9-5
9 月数据月报 send_9	/10-4
10 月数据月报 send_9	/11-4
11 月数据月报 send_9	/12-7

小说

世界的第一位乘客 Codusk	/1-15
《边城》续写 fanti	/10-3

散文

人生如茶，时光如水 OpalcdfCat	/(3-4)-8
随笔 HakumomoHacha	/(3-4)-9
天华_king_zy_	/5-13
十六夜 XiuRanYing	/6-8
书香，伴我成长_king_zy_	/8-4
新旧交替 Anonymous	/9-3
桂花 HoshikMtain	/11-3

杂谈

硬核音乐——什么是音乐界中的诅咒? Spring_Love	/2-8
关于现行的经济体制改革的建议 Hdr_Bridge	/5-11
聚焦外来网络“亚文化”偏见_king_zy_	/11-8
探究由游戏衍生的新型社交关系——以 Minecraft 为例研究青年人在兴趣导向下的人际交往实例 24Kgule	/11-9

杂记

无题 LycheeK1ng	/7-14
---------------	-------

诗歌

须弥 Hdr_Bridge	/1-14
早雪 Dissolute_NY	/2-7
且听风雨 kkjvjk	/5-14
无题 Level_D	/5-15
上元 XiuRanYun	/5-16
无题（其一、二）SpringEyre_	/7-13
灰雨 Feltlin	/8-24
现代诗两首（优雅失去、谎话）Feltlin	/9-27
现代诗两首（红云珀、流逝）Feltlin fanti	/10-14

日暮, 星穹 CHEN_Y1WE1 /11-20

连载

堺屋本纪 BROWteam
(一) /(3-4)-6

深渊 square12138
(一) /5-12

(二) /6-7

大湖巫女 Zero_05
(一) /12-5

在读

莉亚书局第一届荐书会书单 莉亚书局 /7-9

烧脑悬疑小说 yitiaoyu /8-25

莉亚书局九月荐书会——「知识」荐书单
莉亚书局 /10-10

莉亚书局十一月荐书会——「怪诞」荐书单
莉亚书局 /12-10

在听

绝赞音乐推荐! yitiaoyu_16 /12-15

主题摄影活动

探访聚与散
(一) /(3-4)-12

(二) /5-17

评选结果 /6-11

年度问卷

2022 莉亚社群年度问卷
(上) /8-10

(下) /9-12

异世界考察报告

木斧在手, 天下我有! 30266 /8-8

摘阅

于是你幻想去旅行 HoshikMtain 摘 /11-18

官文翻译

团队建设挑战: 冬季逍遥游 30266 译 /1-10

背包盘点: 马铃薯 30266 译 /2-5

更漂亮的房子 30266 译 /(3-4)-5

身边物语

人造“日光” 30266 /(3-4)-10

一条现代公路是怎样被设计出来的?
Hdr_Bridge /7-17

反馈简答

30266 Aunst /2-11

留言板

Fanti Nock_ZZC /10-15

信息台 / 广告栏

稿约 /1-18 2-12 (3-4)-14 5-29 6-16 7-19
8-26 9-28 10-15 11-21 12-20

《方圆》读者反馈征集 /2-12

主题摄影活动「探访聚与散」征集 /(3-4)-14

RIA 社群年度问卷征集 /7-19

报社群访问题征集中 /12-20

《方圆》2022 年度总目录

/12-18

信息台

欢迎使用《方圆》综合服务处！

想给《方圆》投稿？想提出问题或提出改进建议？

原自助投稿处已升级为综合服务处！多项愿望一次满足！

《方圆》综合服务处地址：

<https://wj.qq.com/s2/9303354/e607/>[☞]

稿费标准：

- 小说、散文类：3.0~6.0 ○ / 百字
- 杂谈类：3.0~5.5 ○ / 百字
- 诗歌类：4~6 ○ / 五行
- 影视 / 音乐 / 书籍推荐、教程类：30~55 ○ / 篇
- 其他类：最高不超过 60 ○ / 篇
- 该稿费标准自 2022 年 2 月刊起生效。

《方圆》一周年特别活动——报社群访问题征集中！

不知不觉中，时间的刻刀已在《方圆》这棵大树里刻下了一整圈年轮。

为庆祝《方圆》创刊一周年，我们策划了这一次“你问我答”特别篇。

在本次“你问我答”中，被采访对象将为报社的主要成员们。

你可以在下面的问卷里向报社的成员提出任何你想问的问题，除了《方圆》或者《莉亚晚报》相关的内容，你也可以询问其他内容，包括服务器里外的生活。

像过去的每一期你问我答一样，被采访者将会从中选择问题进行回答，并且将问题和回答一起刊发到周年特别版《方圆》上！

提问地址与受访社员名单见 bbs 帖：<https://bbs.ria.red/topic/4623/>

这里是本刊末尾
下期也要看哦！



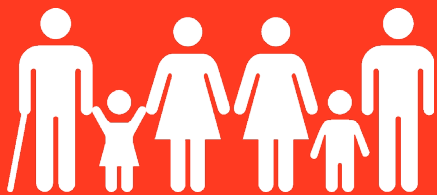
可持续发展目标



变革世界的 17 个目标

可持续发展目标呼吁所有国家（不论该国是贫穷、富裕还是中等收入）行动起来，在促进经济繁荣的同时保护地球。目标指出，消除贫困必须与一系列战略齐头并进，包括促进经济增长，解决教育、卫生、社会保护和就业机会的社会需求，遏制气候变化和保护环境。

1 无贫穷



2 零饥饿



3 良好健康与福祉



4 优质教育



5 性别平等



6 清洁饮水和卫生设施



7 经济适用的清洁能源



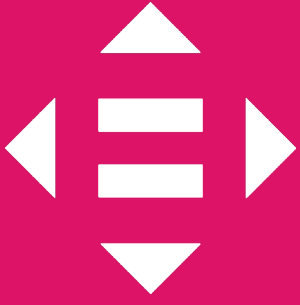
8 体面工作和经济增长



9 产业、创新和基础设施



10 减少不平等



11 可持续
城市和社区



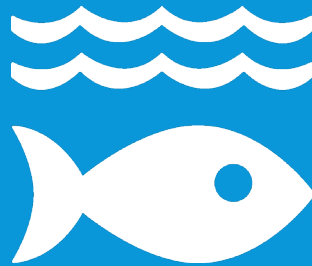
12 负责任
消费和生产



13 气候行动



14 水下生物



15 陆地生物



16 和平、正义与
强大机构



17 促进目标实现的
伙伴关系



可持续发展
目标

点击各个图像可以了解更多信息 (链接至联合国官方网站)。

鸣谢

本报刊所使用字体

思源黑体 SC / Noto Sans CJK SC / Source Han Sans SC
思源宋体 SC / Noto Serif CJK SC / Source Han Serif SC
造字工房尚雅准宋体
Fira Sans
Cascadia Code
Fira Code
Liberation Sans
Liberation Serif

本刊使用的字体大都遵守 [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。

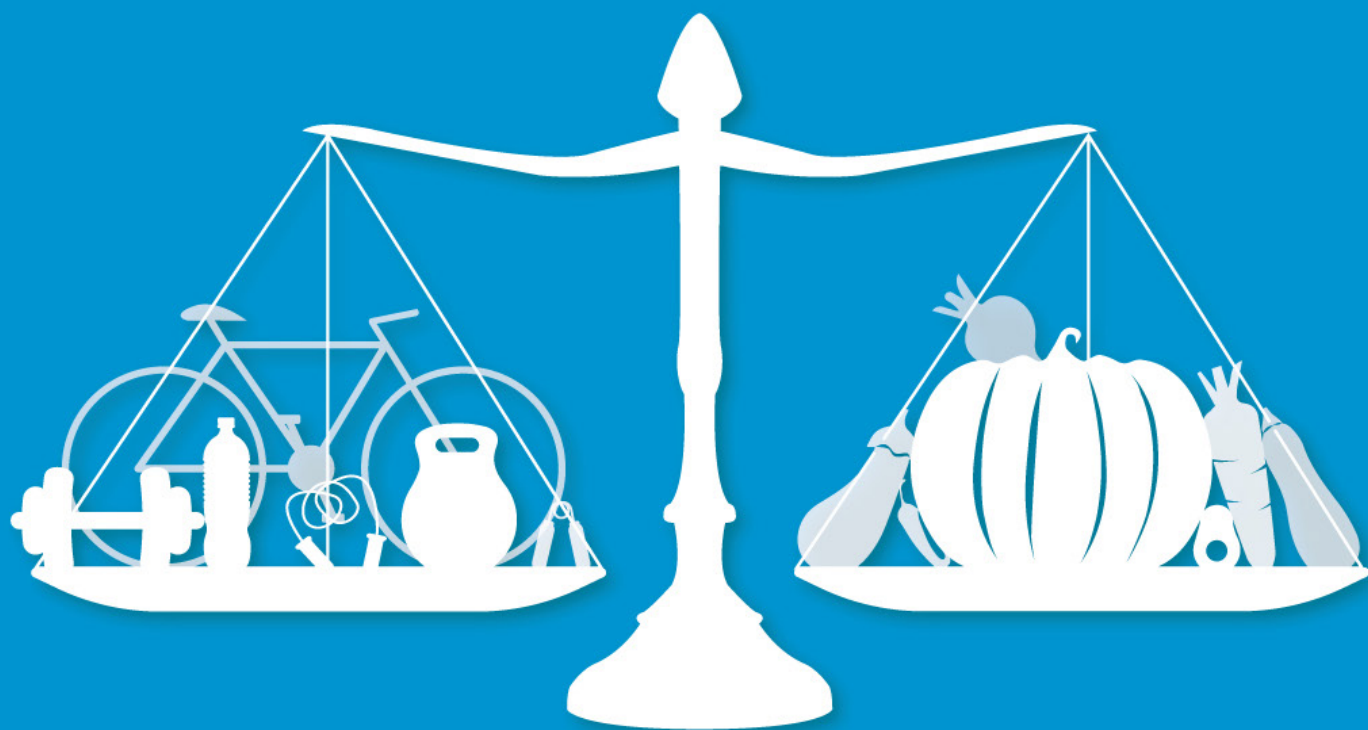
在此对所有字体贡献者表示感谢和敬意！

其他

- Microsoft Word, Adobe InDesign — 排版
- Microsoft Excel, MCMOD.cn — 图表
- Mozilla Firefox, pdf.js — PDF 浏览
- Material Design Icons — 图标库

“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

抹岚报社、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

a30266@qq.com