



# 方圆

A r r o u n d

4

2023

月建增刊

Vol.1

30266

引言

寻找散落在世界各地的月建遗迹

send\_9 等

白雪皑皑的圣诞小屋

圣诞之夜，无人入眠

send\_9 等

终之钟

钟声响起，时代落幕

send\_9 等

瓶装世界

水瓶中倒映着世界的影子

30266

叁

世界的第三个春秋



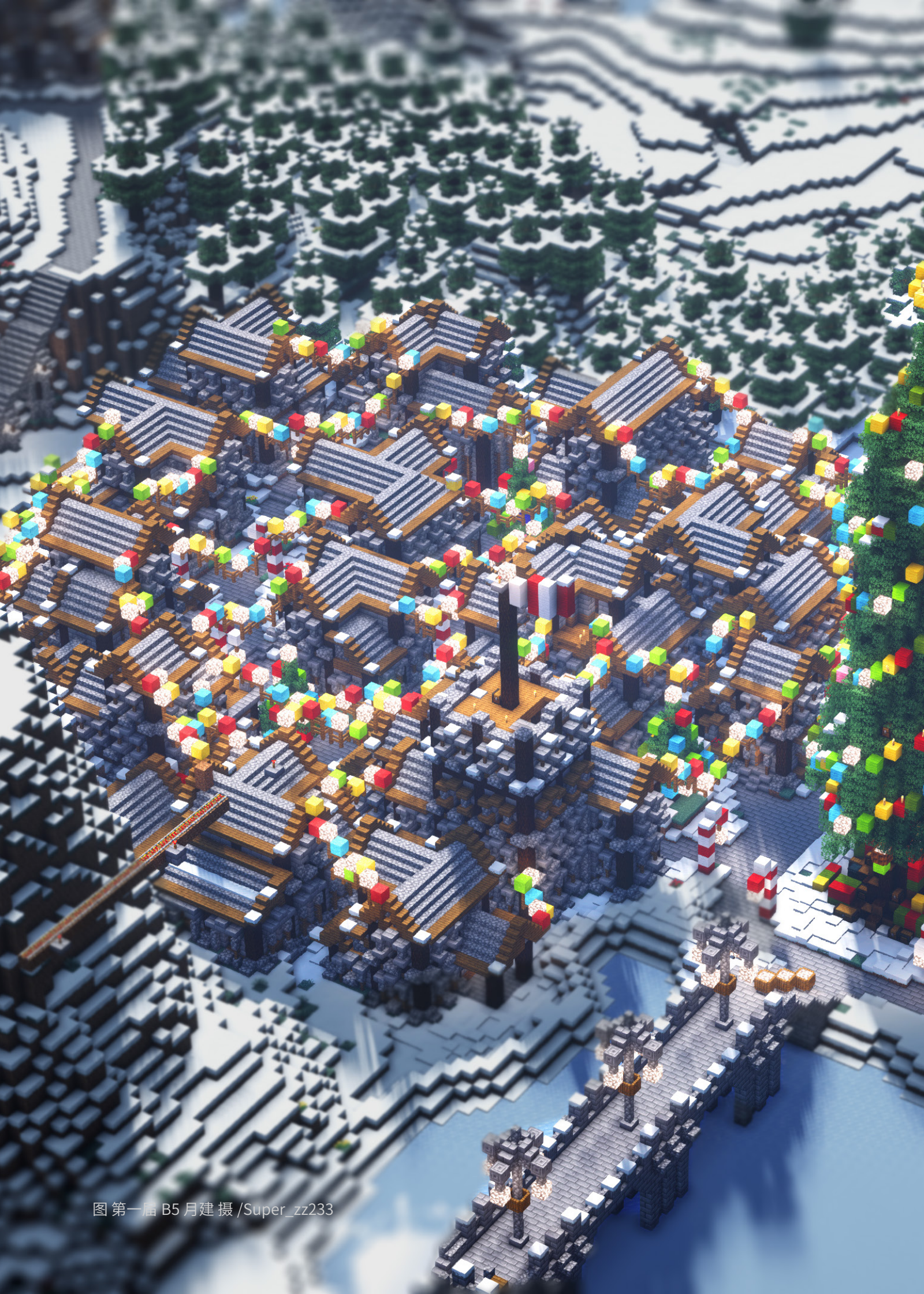


图 第一届 B5 月建摄 /Super\_zz233



# 方圆

2023 年 4 月 · 月建增刊  
Vol.1

# 目录

## 月建增刊 Vol.1

引言	寻找散落在世界各地的月建遗迹	30266	1
白雪皑皑的圣诞小屋	圣诞之夜，无人入眠	30266 send_9	4
终之钟	钟声响起，时代落幕	30266 send_9	10
瓶中世界	水瓶中倒映着世界的影子	30266 send_9	14
叁	世界的第三个春秋	30266	23

## 附加页面

鸣谢			25
----	--	--	----

方圆 2023 年 4 月 · 月建增刊

抹岚报社 主办

---

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 #15 / 2023-04:Vol.1

开 本 600 px × 840 px

字 数 18 千字

发行范围 RIA Zeroth Minecraft 服务器 (内部发行)

定 价 随正刊发行

出版日期 2023-04-16

书 号 C-4-2023-04.1 (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







图 第五届 B4 月建摄 /Hakase\_Z



# 引言 寻找散落在世界各地的月建遗迹

30266

## 月建

如你所见，这期《方圆》同时出版有一本以月建为主题的增刊——就是你眼前的这本。月建增刊计划出版两期，以届次分隔为上册和下册，本册为上册。

有关增刊的其他题外话已经在正刊中聊过了，所以在这里就不再拐弯抹角了，让我们直奔主题。

有些新朋友可能还不了解月建是什么东西，借此机会，让我们来一起回顾一下月建的历史。

望文生义，「月建」即为「每月建筑」。其实这种理解并不错。在月建举办初期，其定位也确实是每月举办一次，但是后来不知为何届次之间的间隔越来越长，到现在几乎成为历史了。

月建是零服月赛之一，其全称为「零服月赛：建筑」。同属于零服月赛的还有「月摄」，但其影响力无论是从强度还是时间上来说都要逊色于月建。

一般来说，一次月建的周期大概在三周：为期两周的放题建筑时间以及持续一周的评分时间。

在放题建筑时间内，参赛选手可以自主选择建筑地点，在题目限定的范围内进行自由地创作。大

多数的月建作品都为单人建成，也有一些作品是由多人合作完成。月建的作品既有小巧而精致的，例如第一届月建 B1 的《朴素无奇的小屋》；也有恢宏且震撼的第五届月建 B3 《冰水瓶》。总之，月建作品可大可小，但其构思和细节往往是使作品脱颖而出的关键。

两周的紧张建筑时间结束后，就到了评分时间。评分项目共有六项：①环境结合；②内饰设计；③建筑构体；④氛围营造；⑤群众之热情；⑥群众之青睐。前四项指标由评委给出，而后两项指标则由群众投票得出。评分结束后，每项指标的前三名都可以获得对应的奖励。

## 寻找

刚拿到月建这个主题后，我自以为编成这样一套增刊是信手拈来——至少可以说是水到渠成的事。但当开始查询资料之后，我发现无论是 Wiki 还是牌子群消息存档中，关于月建的信息都少之又少。Wiki 中只记录了第一、二、五届月建的信息，而其余届次甚至连 Wiki 条目都未曾建立。而由于报名问卷原始数据丢失，运营组只能提供关于第七届月建的报名信息。

届次	命题	命题者	持续时间 <sup>[1.0]</sup>	参赛作品名称 <sup>[2.0]</sup>	作品代号	建者
一	白雪皑皑的圣诞小屋	议会	2018年12月9日 - 2018年12月30日	朴素无奇的小屋	B1	Huoao_buao
				未完工的顶上雪人	B2	Chi_Mu
				浮冰之上的小屋	B3	Wpq666
				生存者之家	B4	Xiao_He_Jun
				圣诞小镇	B5	LinMX zRenox
				地底的圣诞	B6	daceit
二	终之钟	Dark_yu	2019年1月12日 - 2019年2月2日	超级大平钟	B1	Xiao_yu_gan
				琉璃时钟塔	B2	MC_Long
				浮空晶塔	B3	daceit
				时钟教堂	B4	LinMX zRenox
三	仰望星幕	议事厅	2019年7月26日 - 2019年8月4日			
四	眺望地平	议事厅	2020年1月25日 - 2020年2月10日			
五	瓶装世界	议事厅	2020年2月29日 - 2020年3月22日		B1	goodloser
					B2	Full_Syrup
				冰水瓶	B3	87253 VicFighter

1. 从放题到评分结束的时间  
2. 第二届为暂命名，非正式名称；第五届未找到官方定名



续表

届次	命题	命题者	持续时间 <sup>[1.1]</sup>	参赛作品名称 <sup>[2.1]</sup>	作品代号	建者
五	瓶装世界	议事厅	2020 年 2 月 29 日 - 2020 年 3 月 22 日		B4	TiLRey xiao_he_jun_ New1mocet
					B5	DylanLynn Tang_Kong
					B6	Ozstk639 seal_qwq Joker_Shelly
六	迷途	XJH_Jorhai	2020 年 8 月 9 日 - 2020 年 8 月 31 日			
七	叁	运营组	2021 年 8 月 11 日 <sup>[3]</sup>	叁鱼之家	B1	Reflame

后来我拜托了社员 Fanti，但他转一圈回来后依旧一无所获。

「第一步就遇到难关，举步维艰了。」我在随笔记本上写下了这句话。

随着在查找资料的路上越走越远，我愈感将月建历史整理成册的意义之重要——目前关于月建的资料都很零散，也很不完整。倘若借此机会能把资料整理成体系，让这些被历史尘封的作品能拨开尘土见青天，那将会补足社群历史的一个很大缺憾。

最终，在多方寻觅无果后，我决定先把手头上有限的资料运用起来，整理成一期增刊。走一步看一步。基于这个指导思想，月建这个主题才得以继续下去。随着我把摄影任务正式下放，这幅贯穿 Zth 历史的丰富画卷徐徐展开了。

上面的表格是我们整理到的有关月建的概况，以供各位参考。

在撰写本增刊时，更多是抱着整理的态度去推进的。所以会引用大量当时的发言和感想，也会夹带一些私货，博君一笑。



上图：第七届 B1 月建摄 /Super\_zz233  
右图：《O》报第一期：第一届月建前言

## 未来

最后一届月建举办于 2021 年夏季，但仅有一人报名，所以这届月建最终流产。运营组内部就重开月建已进行了多轮讨论，其中最近的一次是在 2022 年的 10 月份。但就讨论结果来看，运营组对重开月建并不包有很大希望。愿在 2023 年，月建会以更新的面貌重新启航，让这段历史得以接续。

让我们以本期增刊的封面故事来结束这段引文吧。



LinMX&Benz 圣诞小镇

## 封面选择

图 1 是第五届月建 B3 作品——冰水瓶。位于东大陆冰原的一片白茫茫之中。

在旧版的零洲主世界铁路线路图上，还能看到在樱云与康纽尼兹斯克之间有一座名为「冰水瓶」的车站——没错，正是这里。但这座车站直至撤销也未曾真正开通过，是一大遗憾。

建筑本身先留到后面再去细聊，就这张图片来说，看上去似乎并没有使用什么高深的拍摄技巧，但图片给人的震撼是十分强烈的。犹如一个世界的观察者从高空俯瞰犹如积木般的人类社会一样——建筑主体巧妙地融入进了背后的冰原之中。这样给人以深刻印象的构图让这张图片稳坐封面之位。



图 1 第五届 B3 月建摄 /Hakase\_Z

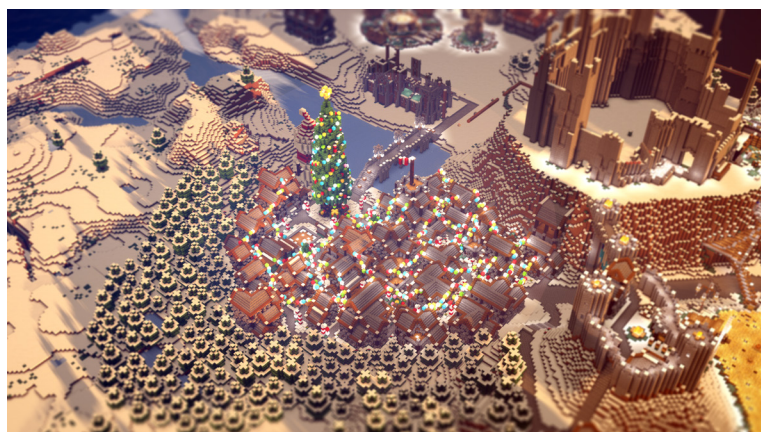


图 2 第一届 B5 月建摄 /Super\_zz233

图 2 是第一届月建 B5 作品：圣诞小镇。位于猫神社西南方向。

当我第一次造访这座建筑群时，它就在我脑海中留下了深深的烙印。当我了解到这座建筑群是由两名玩家在三周之内建起时，这种感觉更甚。

本图从高空向下俯瞰整个建筑群，将整个小镇收入眼帘。街灯与圣诞树透露出强烈的圣诞气氛，令人神往。

这张图片一度是最有希望作为封面的，但可惜由于小镇主体较宽，难以切图，所以这张图片最终无缘封面。

图 3 是第五届月建的 B4 作品。这个作品我从官方渠道没有查到作品名字。如果按设定我可能会起一个「黑洞之瓶」或类似的名字——瓶子倒扣在海洋中，而瓶口却还在源源不断地从地壳里吸取着岩石，似乎是为了给瓶内的生息提供能量。

该图展示了该作品的夜景，瓶内灯火相映，人丁兴旺。而其下的岩块可靠而坚定，稳定的承载着内部的生态系统。无论是建筑作品还是这张图片本身都十分难得。

可惜的是，由于图片为夜景，所以画面整体较暗，与封面的白色部分会形成强烈的对比反差，所以这张图片最终落选。

至此，本期增刊的封面就确定了下来。

附：可能在阅读中了解到的玩家及其昵称（以在本刊中第一次出现的页数为顺序）

玩家 ID	昵称	玩家 ID	昵称	玩家 ID	昵称
Super_zz233	初翊	Yukkuri	黑豆	DylanLynn <sup>[4]</sup>	小林
Dark_yu	黑鱼	VnettoOo	Vne	VicFighter	短 Vic
XJH_Jorhai	小菊花	TsanconBYin	必应	Victorbyriver	长 Vic
Codusk	鳕鱼	Misaka10087th	鱼板	Huoao_buao	火噉 / 灯泡

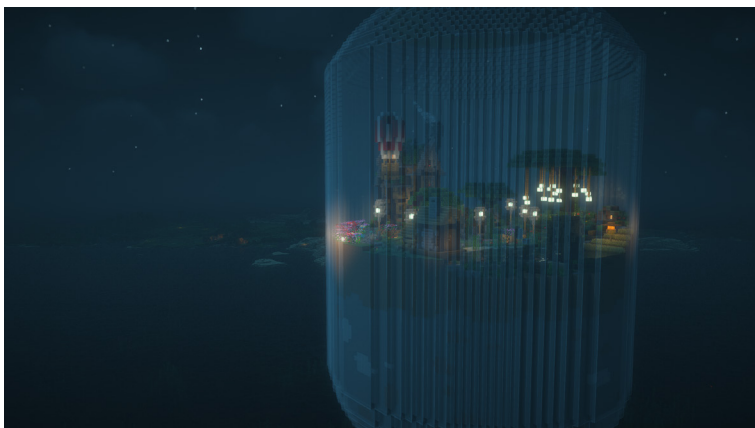
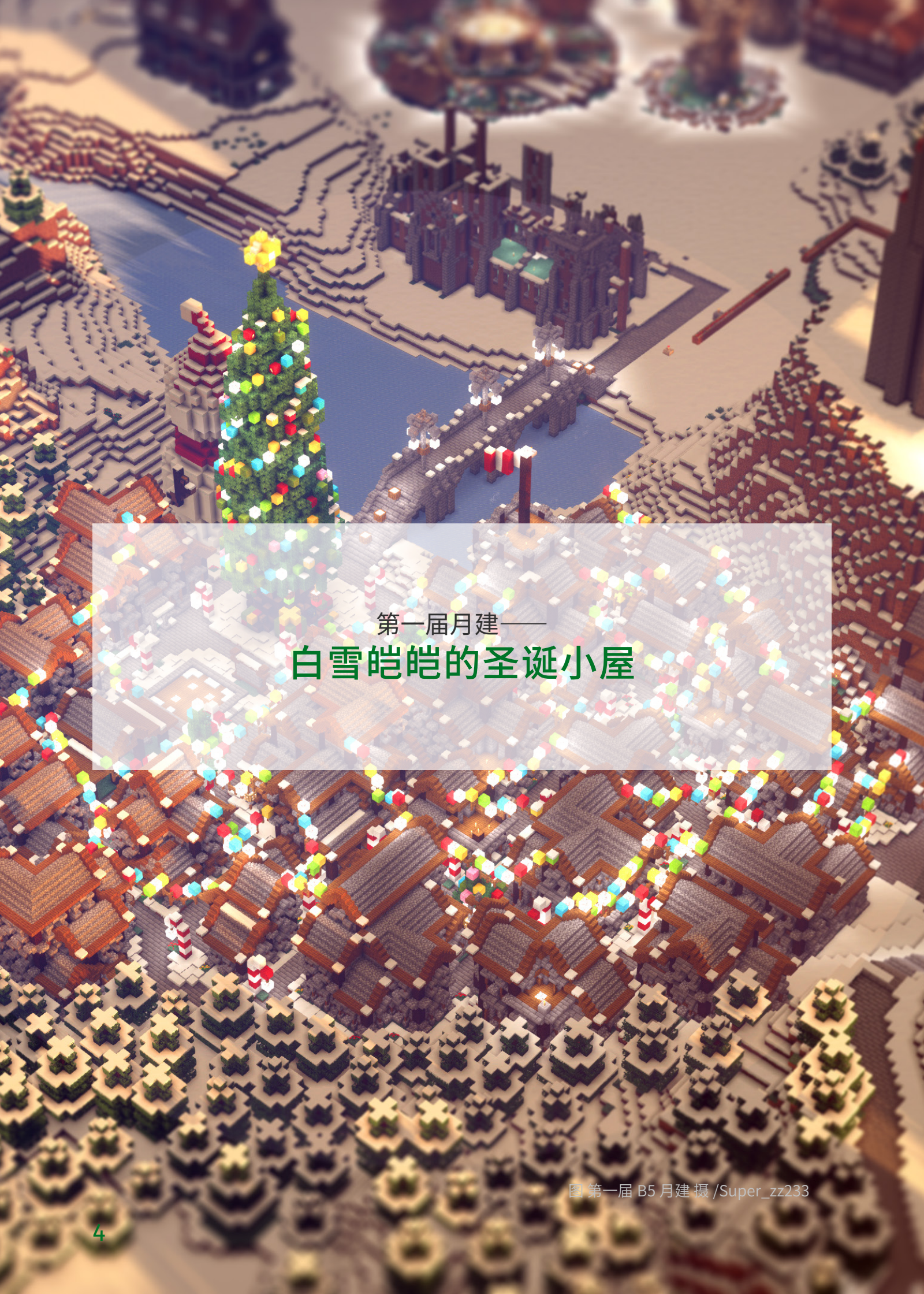


图 3 第五届 B4 月建摄 /Hakase\_Z

4. 曾多次更换 ID，今 ID 为 \_KawaiiWatashi





第一届月建——  
白雪皑皑的圣诞小屋

图 第一届 B5 月建摄 /Super\_zz233



# 圣诞之夜，无人入眠

整理·撰文：30266 send\_9

摄影：Super\_zz233 等

在 2018 年 12 月 9 日，第一届月建顺利开展。由于期间包含了圣诞节这一活动，且即将迎来 2019 年的元旦，于是作为起始之篇的第一届月建，以《白雪皑皑的圣诞小屋》为主题。选手们需要契合“冬”与“圣诞”这两个主题，建造一个或是一篇民居。

下面请欣赏各组的作品以及其评比结果。

## B1

B1 的主体是一个单层的 T 型朴素小屋，墙体由红砖制，无周遭设计，门口插着一颗圣诞树。作为建筑而言确实已是具备完成感了，但周围纯白的雪地产生了难以挥散的单调感。

现在看来，似乎还多了一分圣诞节中的「一个人的狂欢」的感觉，可以说是一个不错的开篇之作。最后得到 3 项第三名：“众人之热情”第三；「内饰设计」第三；「氛围塑造」第三。

圣诞该有的元素基本都有，但外景太拘束于整齐，整个房子太过在意小细节了。

—VnettoOo

在投稿日后完工的建筑，可以看出整体构思非常不明确而朦胧，最后的成品则是中庸的。

—Codusk

实在是个毫无新意的屋子，但让我想起了最开始的生存生涯，想起了一开始稚嫩却又快乐的自己，以及红砖赛高！

—Dark\_yu

雪地加上红砖房，有圣诞节的味道，但确实有点单调。

—PrettyBoy\_

温馨的圣诞老人小屋，建筑量偏小。

—Yukkuri

白雪皑皑，屋，最开始的生存生涯。

—LinMx



**B1**

图 第一届 B1 月建源 / 《O》（第一期）

## 白雪皑皑的圣诞小屋

「圣诞树上开满了  
铃铛和礼物  
让我们一起静静等待  
第一片雪花从天空飘落」  
——《圣诞节的礼物》

作者：寂寞白雪

届次 第一届

放题时间 2018 年 12 月 9 日

评分时间 2018 年 12 月 23 日

结束时间 2018 年 12 月 30 日

参与组数 6 组，共 7 人

评委 鳕鱼 黑豆 VnettoOo

Wiki 页面

<https://wiki.ria.red/wiki/?curid=5768>

## B1

名称 朴素无奇的小屋

建者 Huoao\_buao

环境结合 6+6+7=19

内饰设计 7+7+8=22

建筑本身 4+4+7=15

氛围营造 7+7+7=21

总得分 75





## B2

相当遗憾——作品名中的「未完工」是字面意义的未完工。并且确实构思稍欠，于是各项亦未能取得佳绩，便不在此多做介绍了。

而且因为坐标丢失，该处月建的实景图片也未能留下一张。我们找到了迟暮本人，但他也忘记了这座建筑究竟在哪里。

这座建筑或许就永远的消失在历史长河中了，但我们依然可以通过当时的评价来想象这座建筑的样子。

首先传送点就该扣分了，大体还没完工，但雪人屋挺有意思的。

—VnettoOo

没有完工的粗糙构思，整体上非常不完善。但引导式的思路确实是一个亮点。

—Codusk

似乎是注重互动性的建筑，但一方面引导令人混乱，另一方面可攀爬的圣诞树的终点是死胡同，造成互动体验不佳。

—Dark\_yu

B2	
名称	未完工的顶上雪人
建者	Chi_Mu
环境结合	4+4+4=12
内饰设计	2+2+2=6
建筑本身	5+5+7=17
氛围营造	5+5+4=14
总得分	49

## B3

B3也是坐落在东大陆的水结冰附近，不过在稍微更北上海岸线一些的地方。选择以漂浮在海面上的浮冰作为场景是一个有趣的构思，建筑则十分紧凑狭小，还在顶上放置了一颗圣诞树。

虽然要素齐全，且圣诞树的设计不错，但在比例上有比较大的失衡，民居这个元素没有很好的体现。最后得到了一项第一与两项第三：「群众之热情」第一；「群众之青睐」第三；「环境结合」第三。

建筑本体很简洁，房顶上一棵圣诞树是没想到的，但几乎感受不到圣诞氛围。

—VnettoOo

非常小但不紧凑的作品，缺乏设计感，只是普通的房子，也没有在功能上结合顶上的圣诞树。但选址的环境很有趣。

—Codusk

温暖宜居，但往屋顶直接插一根圣诞树的形式比较奇异。

—Dark\_yu

简朴易懂的小屋，非常适合冒险者，环境点睛之笔，超喜欢。

—SuYin

环境不错，继续努力。

—Yue\_Omi

B3	
名称	浮冰之上的小屋
建者	Wpq666
环境结合	7+7+7=21
内饰设计	6+6+7=19
建筑本身	4+4+8=16
氛围营造	4+4+5=13
总得分	72

图第一届 B3 月建源 / 《O》（第一期）



# B3

## B4

坐落于东部大陆，比 B3 稍微深入内陆一些的地方。有着一个额外的故事和与之精妙相配的环境。

建筑的构思十分巧妙，细节上的雕刻也很到位，不足在于没有体现“圣诞”特点。强劲的建筑实力使之得到六项第二名。是的，**全项第二。**

有故事的建筑？（好评）但是和圣诞貌似没什么关联。内饰太挤太杂乱啦。

—VnettoOo

建筑完美！剧情满分！超棒！

—K\_Ca\_Na

B4	
名称	生存者之家
建者	Xiao_He_Jun
环境结合	9+9+8=26
内饰设计	8+8+7=23
建筑本身	8+8+8=24
氛围营造	10+10+7=27
总得分	97



图 第一届 B4 月建源 / 《O》（第一期）

和环境融为一体，拥有类似冰霜朋克背景的精妙建筑。内饰和机械结构设计独具匠心。

—Yukkuri

构体娴熟，细节到尾，故事的设计与环境结合地十分巧妙，非常有趣。虽然不是特别圣诞。

—Codusk

是 dalao! 不过物资（屋子）好挤 a

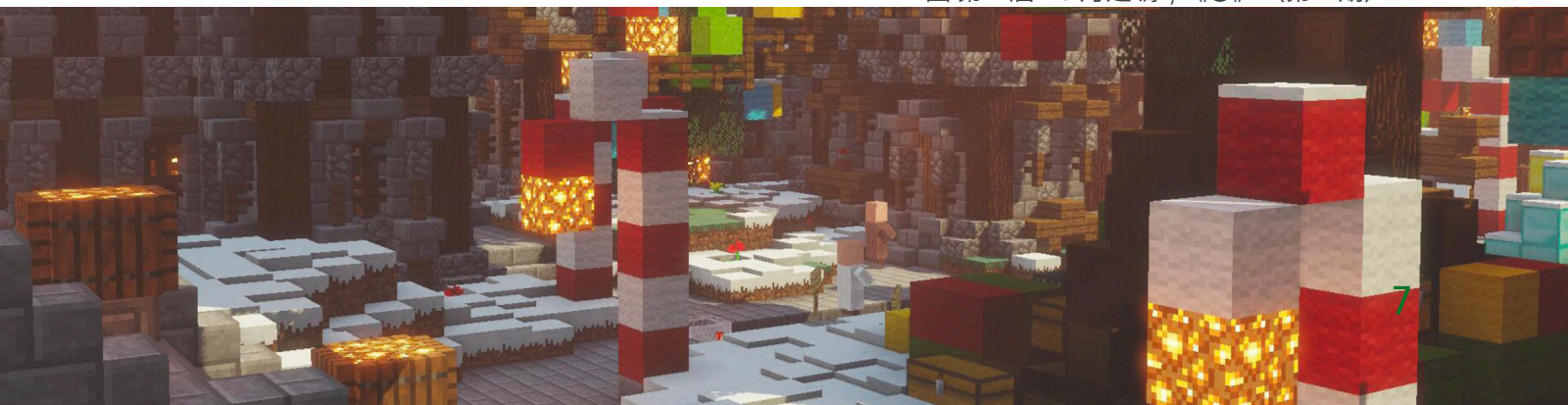
—q1q2q3

这个能源塔总让我想起地铁子。

—Auraro

## B5

图 第一届 B5 月建源 / 《O》（第一期）





本届当之无愧的**综合第一**，坐落于遥远东北边疆地区，猫神社（28号）附近。是一个小镇样的建筑群，且还在持续完善中。

这个作品，不再是简单的一两个建筑，而是一整个建筑区，比起参赛作品，更像是一个真正的聚落。自然，这件作品当之无愧地得到**5项第一名**，只有「众人的青睐」一项未能进入前三。

这座建筑群位于猫神社西南方向，笔者十分建议各位去实地探访一下，真的十分令人震撼，难以想象是在两周内建起的。

6个建筑中唯一一个用建筑群来参赛，小镇的感觉是再好不过了，但可能因为建筑群的原因内饰欠缺。

—VnettoOo

惊人的工作效率，在短短数天只能建成了一个精致的小镇。规模不错的同时也不忘逐个内饰，非常用心，而且和环境与主题结合得都不错。

—Codusk

很惊艳，很漂亮，辛苦了：)

—CYJIA

令人惊叹的工作量和建筑精度，有背景设定，具有高参与性，绝妙。

—Yukkuri

强爆！小镇给4分，小洞给1分。

—K\_Ca\_Na

已经很棒了，但是我觉得可以更好！

—Xiao\_he\_jun

B5	
名称	圣诞小镇
建者	LinMX zRenox
环境结合	9+9+9=27
内饰设计	10+10+5=25
建筑本身	10+10+10=30
氛围营造	9+9+10=28
总得分	108

图 第一届 B5 月建





## B6

一个位于主岛零七鸟居边上的，建筑于地下的作品。其构思大胆且奇巧，但收获寥寥。

该建筑的独特处在于，它设置在了地下，细节上可是下足了功夫。不过较为突兀的墙壁似乎有些弄巧成拙。该作品最后得到 1 项第二与 1 项第三：「群众之青睐」第二；「建筑构体」第三。

藏在底下的思路虽然有趣，但实在是不够切题，直接在地下挖方形坑导致环境分丢分惨重。但建筑和内饰都还算细致，稍微补回了一些在环境上的缺憾。

—Codusk

不起在地下，建筑再多一点或许能更高分，建筑本身也是太在意小细节。

—VnettoOo

和周围环境基本没有什么关系的一个圣诞主题乐园（陷阱）。内饰比较温馨精致，具有人造天空，还有跑酷，但无出口设计令人感到有若落入陷阱。

—Yukkuri

很好的房子为什么要放在地下 a

—q1q2q3

内部很漂亮，内饰也很 Nice

—PrettyBoy\_

非常酷！这个人造雪景和内饰我吹爆 a（但是上不去）

—Huoao\_buao

B6	
名称	地底的圣诞
建者	daceit
环境结合	2+2+6=10
内饰设计	7+7+7=21
建筑本身	7+7+7=21
氛围营造	6+6+6=18
总得分	73

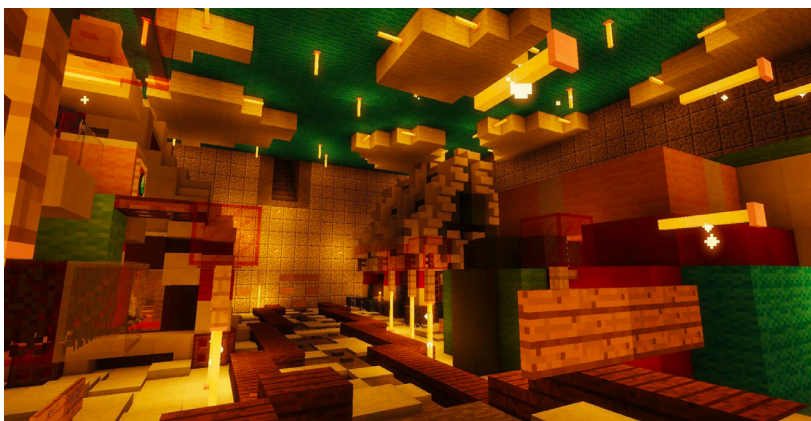
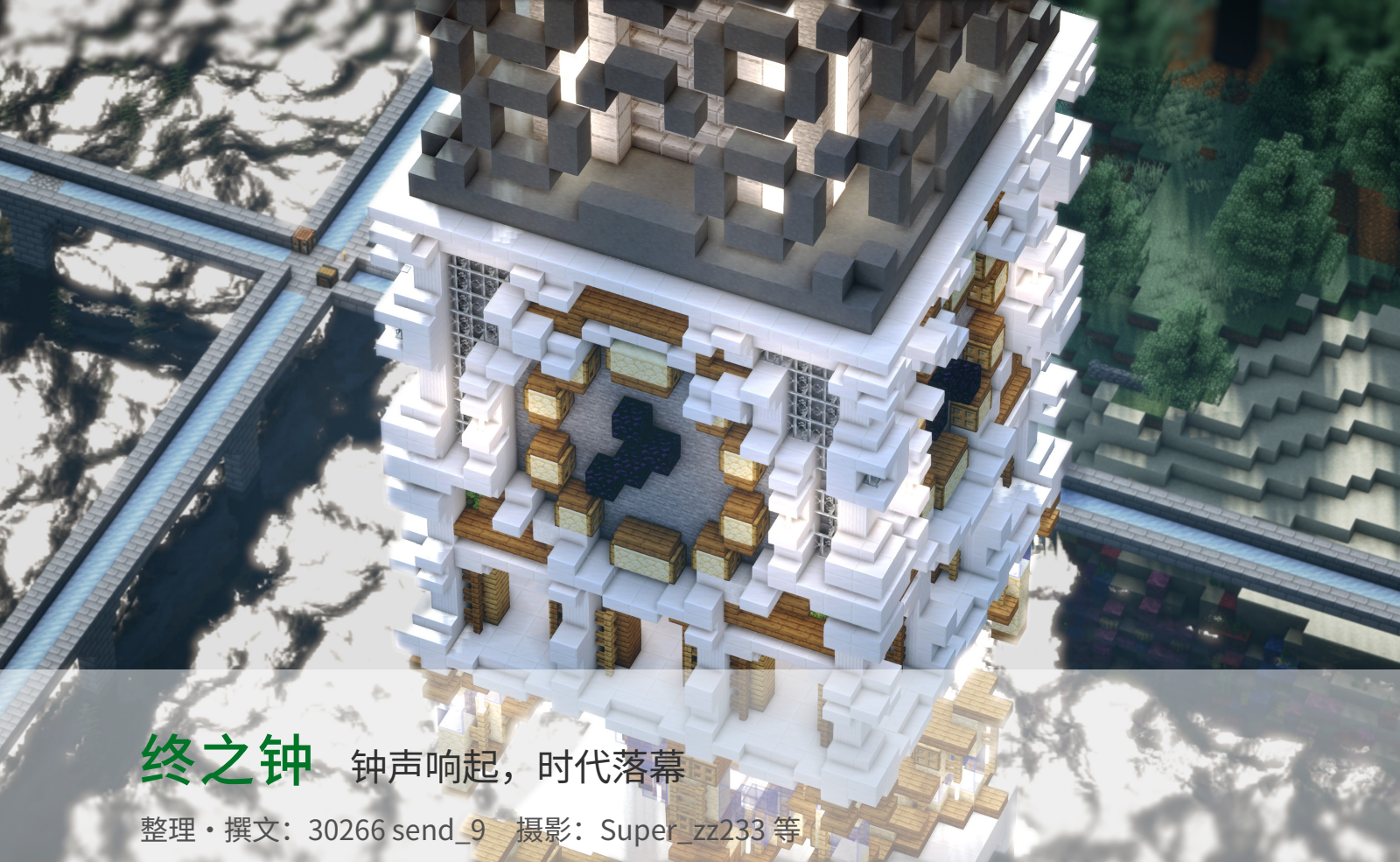


图 第一届 B6 月建 源 / 《O》（第一期）

至此就是第一届月建的所有作品的展示与评分。

月建这种形式对当时的议会来说是种全新的尝试——月建需要参赛者投入较多的时间与精力去反复揣摩构思与建筑，所以参与率与作品质量也还是未知数。好在第一届月建圆满地举办成功了，在发掘高质量建筑的同时也为后续举办月建及类似活动积累了经验。





## 终之钟 钟声响起，时代落幕

整理·撰文：30266 send\_9 摄影：Super\_zz233 等

2019年1月12日，作为起点的第一届月建结束后不久，第二届月建如约而至。适逢一年的终日以及期末考试的结束，第二届月建就势以“终之钟”作为本期的主题。「始终」与「时钟」，便成为了选手们要突出的要素。

年初，一年的结束，一个学期的结束。不论是在跨年之夜紧盯时钟，见证年号跳转的那一刻。还是在期末的考场上，不是紧张确认墙上挂钟的那一刻。在这旧一年与新一年彼此交融之际，最离不开的，唯有时钟。以时间、时钟、新旧交织等意象为思路，展开构思吧！虽然本次的参赛人数比上一次少了两组——极有可能是期末的缘故——但这次作品的综合质量、规模与构思都非常令人惊喜。每个都令人感叹ZTH成员之猛力与巧思。

本次月建共有4组选手，与第一届不同，这次没有进行最终的评分颁奖，或许因为「终点」本身就是一种结果吧。

下面请欣赏各组的作品。

### 终之钟

「在这旧一年与新一年彼此交融之际，最离不开的，唯有时钟。」

届次 第二届

放题时间 2019年1月12日

评分时间 N/A<sup>[1.0]</sup>

结束时间 2019年2月2日

参与组数 4组，共5人

评委 N/A<sup>[1.1]</sup>

Wiki 页面

<https://wiki.ria.red/wiki/?curid=5772>



1. 该届月建评分结果不可考

## B1

B1 是一个钟塔类的建筑，雕花繁复，构体硕大。建者选择的传送点距离建筑本体很近，以至于过来只感到有如巨墙般的威压。实际上是一个需要远观的作品。可惜建者小鱼干作为方才入服不就的新人，一加入便扛此重担，似乎无力负载而未能在3周之内完成创作，虽已具备相当的完成度，但建筑本体仍难言完工。

B1	
名称	超级大笨钟 <sup>pi</sup>
建者	Xiao_yu_gan
地理位置	零洲内海圈鬼岛



图 第二届 B1 月建 源 / 《O》（第二期）

## B2

名称 琉璃时钟塔

建者 MC\_Long

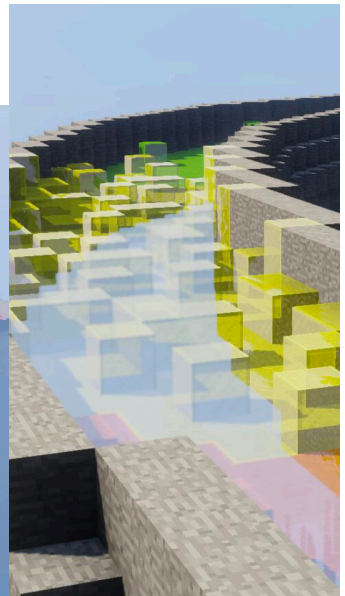
地理位置 尚不明确

## B2

B2 是一个非常抽象化的、具备大胆而激进的创新的作品。其本体为一根以指针的转轴为圆心的渐变色巨型圆盘。

圆盘之硕厚令人惊讶，而其内部填充的彩色玻璃具备有趣的纹理且配色优秀，和纯枯灰色石制的本体形成了鲜明的对比，犹如岩中之玉，给人以奇妙华彩琉璃之感。可惜此构思显然过于庞大，建者 MC\_Long 似乎并未能将此作品完善收尾，且传送点的安排也不尽人意，乍然传送过去必定将感到迷茫。

左图 第二届 B2 月建；右图 彩色玻璃填充 源 / 《O》（第二期）



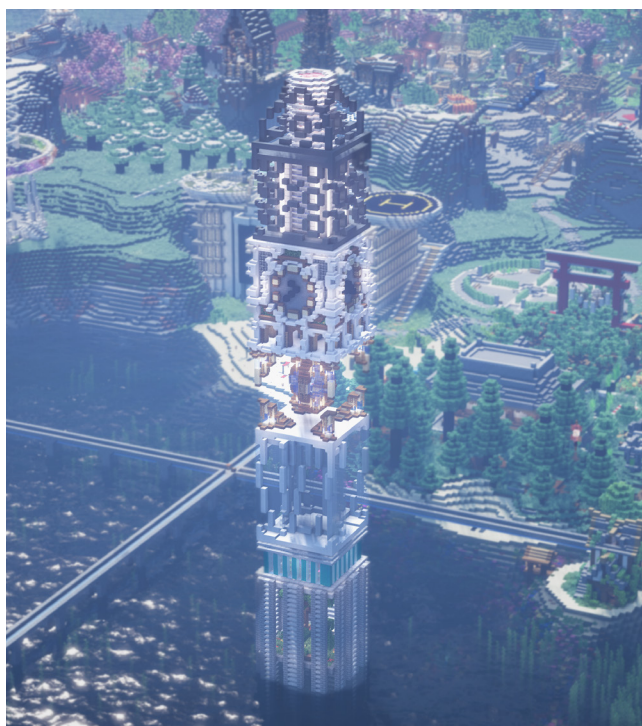


### B3

B3	
名称	浮空晶塔
建者	daceit
地理位置	零洲七零北方近海

B3 的构思也十分独特，其本体是一个高度惊人的，直冲云霄的尖塔。塔中的每一层都有不重复的主题与巧思，设计得十分精妙，细节之丰富令人目不暇接。塔顶是内含岩浆的给人以能量感的尖囊，倒数第二层则是内植了一颗大树的时钟，第三层则为一个悬空的水晶，其镂空的独特结构令整个塔变得十分魔幻而灵动。B3 有着十分高的完成度和丰富度，如果有条件的话请一定要试试看逐层观赏。

仅仅只是从远处观看，就已经能感受到这座塔被注入了多少时间与构思。各楼层分割明显，每一层的外观都是一种风格，给人的震撼不少，但似乎对整体稍有影响。



左图 第二届月建 B3  
右图 第二届月建 B3 细节 源 / 《O》第二期

## B4

其作为前次冠军组的 B4 今次的表现亦是十分王道。在短短两周只能便紧扣主题，创作了一个具备灵巧构思与宏大构体的高完成度作品。雪白纯色的教堂与左侧嵌入其中的表盘巨轮，第一眼便令人印象深刻。

几乎悬浮在天空中的教堂，以及一旁浮现的巨大时钟，庄严肃穆感迎面而来。



第二届 B4 月建 源 / 《O》 (第二期)

B4 组也是唯一一组应答了前瞻采访的参赛组，下面是采访记录：

Q: 这次的作品大致有着怎样的设计思路?

A1: 多学多看，经常逛一逛 bbs，看到《时之钟》(编：实为终之钟)题目的时候首先出现的就是一个钟表，不过钟表要大气一点，所以就出现了宫殿旁边的大钟表，宫殿思路的来源就是 mcbbs，以前看过一张图片，觉得这个形状很棒就记下来了，到了活动时就直接和题目想融合就出现了现在的建筑。

A2: B1 的建筑是我们最开始的想法，大本钟，他做的很不错。本来这次还想像上次那样就很难了，然后 LinXM 就画出了一张图。

B4	
名称	时钟教堂
建者	LinMX zRenox
地理位置	零洲猫神社西方近海

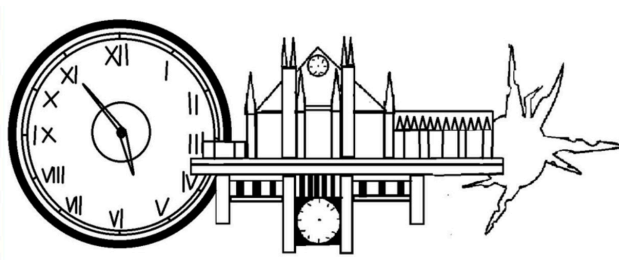


图 第二届月建 B4 草图绘 / LinXM

Q: 在建设过程中，有遇到什么特别的困难或有趣的事情吗?

A1: 最困难的事应该就是挖石英了，据说 LinXM 挖了 50000 多石英矿。

A2: 第一次尝试中世纪建筑以外的风格，在大体思路出现后还是和我们一个团伙(划掉)团队的 zrenox(平时称作 S)和 showfow(平时称作 DDD)有过很多讨论。不然现在就只会是几个叠在一起的火柴盒加上一个大钟表。

有趣的事：在建筑期间摸鱼的时候发现了一种除了月建能让我感兴趣的事，抓鱼！抓不同的鱼！！

第二届月建的命题恰逢期末，寓意与时事相当契合。因此，这届月建也被火墩称为是史上命题高度最高的一届。



第五届月建·瓶中世界

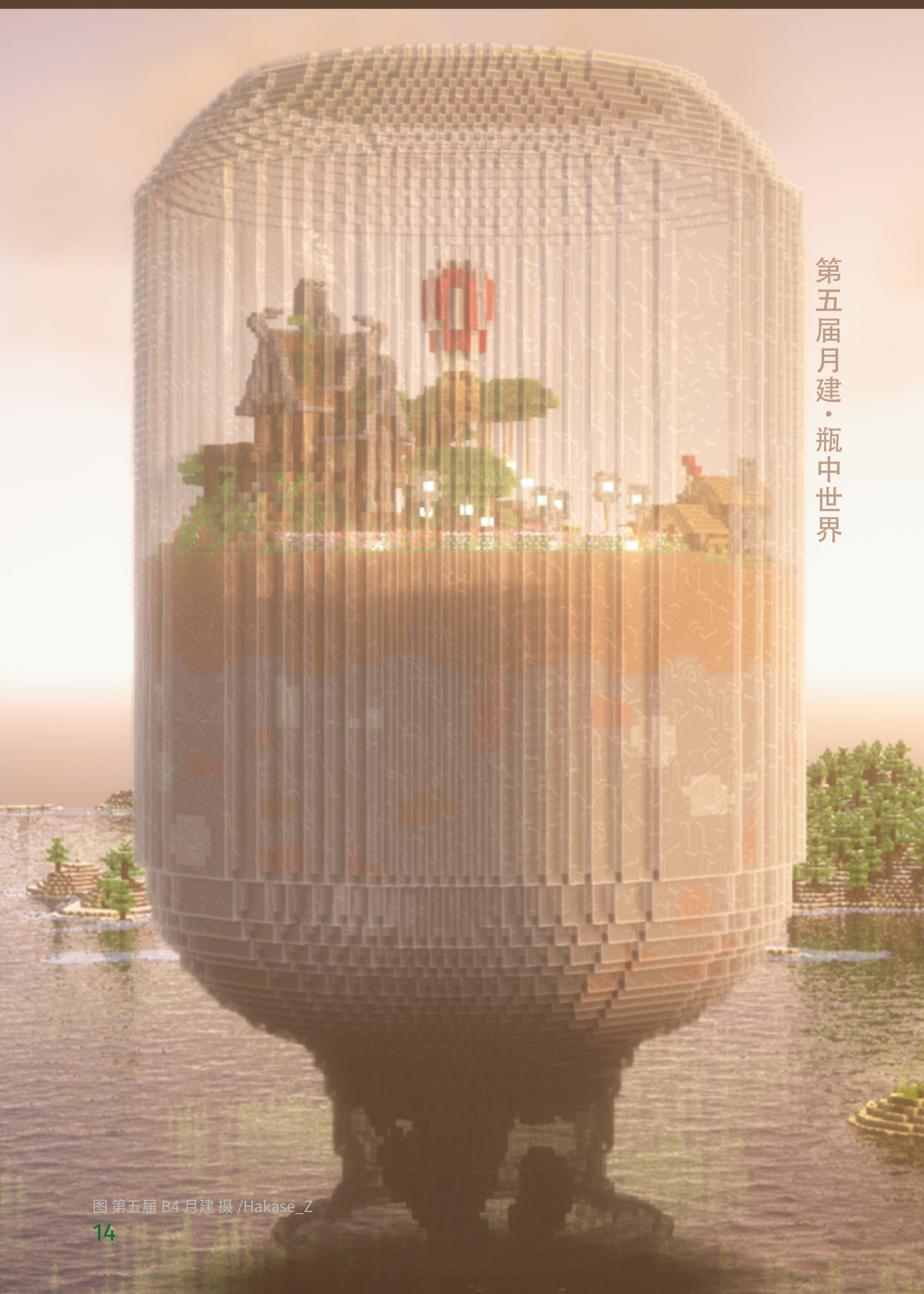


图 第五届 B4月建摄 /Hakase\_Z



# 水瓶中倒映着世界的影子

整理·撰文：30266 send\_9

摄影：Hakase\_Z

To see a World in a Grain of Sand  
And a Heaven in a Wild Flower,  
Hold Infinity in the palm of your hand  
And Eternity in an hour.

—[英] 威廉·布莱克

一沙一世界，  
一花一天堂。  
无限掌中置，  
刹那成永恒。

—徐志摩译

时隔暂不可考的第四届不久，第五届月建紧随众人的热情，在2020年2月29日如期开展，并贯穿了整个三月，于4月6日正式闭幕。

「一花一世界，一叶一菩提；这便是，我的世界。」第五届月建以此出发，选手们挑选一方土地，摆放大小与数量不定的“瓶”，并将自己心中的方块世界浓缩在这具象化物件中。在建造要求上，选手们需要突出“瓶”这一主题，而对于瓶中的景观选择，并没有过多的设限，保留一定的自然景观即可。

“瓶装世界”月建共有6组玩家参与，共计12名玩家，是有记录的参与人数最多的一届月建。下面是各组的作品以及其评比结果。

## B1

B1 位于70号鸟居妙脆角的附近，主体是一个平放在药水架上的瓶与其中的帆船。作品在船只与架子上使用的精致细节，以及结构上使用的河道、水滑梯等巧妙的构思，得到了较高的评价。但瓶身设计、支架结构都略有简朴，缺少亮点，这一点或许导致作品未能留下冲击性的印象，在对比下略显平淡。最终遗憾落选，但「仍然不可否认该作品的奇巧」。

**瓶装世界**

「一花一世界，一叶一菩提；  
这便是，我的世界。」

届次	第五届
放题时间	2020年2月29日
评分时间	2020年3月16日
结束时间	2020年3月22日
参与组数	6组，共12人
评委	鳕鱼 黑豆 必应

Wiki 页面

<https://wiki.ria.red/wiki/?curid=5704>

B1	
名称	N/A
建者	goodloser
环境结合	7+4+8=19
内饰设计	7+3+7=17
建筑本身	6+5+7=18
氛围营造	7+3+9=19
成员投票	86.5÷22=3.93
总得分	73+3.93



图 第五届 B1 月建



引导良好，线路明晰。河道的设计很让人眼前一亮，我觉得是这个作品最大的亮点。很好地兼具了引导的实用性与娱乐性，不知道为什么划一划就让人觉得蛮开心的（笑）。建体本身的亮点集中在船只上，小而匀称，观感良好，只可惜瓶子的构型不是很美观，但用了个造型优雅的架子去支撑它，在环境的结合性上颇有提升。作为个人作品实属不易，足称优秀。

—Codusk

精致的小体量作品，带水滑梯的观赏小瓶，逛起来令人格外舒心。颇可爱的作品。改造自然环境而建造，但尚不至于突兀；各处设计细节很有趣，比如投票房间做成瓶子，并用水滑梯引导进去，但滑梯稍欠美感；能让人感觉像贵重的摆件，但细节无法支撑这一直觉（如药水瓶架过高的弯折处、稍显草率的支脚等破坏了精致摆件的感觉）。

—Yukkuri

这件作品说句实话吧——崩了。虽然几个瓶子和水滑梯组合很有新意，但是作为核心的瓶中船却出现了比例失衡的问题，不得不说是一大缺憾。

—TsanconBYin

题材十分有趣，倒掉的瓶子和其他普通瓶子区分度比较高。

—Misaka10087th

瓶中船很有创意，结合水流，而且瓶子周围并不单调。

—VicFighter

加勒比既视感。

—GK\_Jerry

好喜欢架子的说。

—DylanLynn

## B2

B2 的选址位于西大陆内海一处沙漠的沿岸，建筑主体则是由多个半浸没的生态瓶组成，建者还为自己的作品设定了一个背景故事。作者选择拆分不同的环境，分别放入五个小瓶之中，十分契合「一瓶一世界」的主题。瓶中精美的细节各自构架了一番天地，而背景故事的串联更使整个建筑群别有趣味。美中不足的是，各个瓶子在物理层面的连接，以及在故事层面的连接都稍有松散。最终该作品得到了「环境结合」奖项第三名。



图 第五届 B2 月建

B2	
名称	N/A
建者	Full_Syrup
环境结合	8+5+8=21
室内设计	7+7+8=22
建筑本身	5+5+9=19
氛围营造	7+5+8=20
成员投票	108.5 ÷ 27 = 4.02
总得分	82+4.02

剧情设计蛮有趣的，对于瓶子的由来有了一个良好的交代。将数个瓶子散落在海中并冠以不同主题的思路很好地切合了本届月建的主题，给人以小巧可爱的观感。但可惜五个瓶子量略有不足，有些瓶子没有体现出充足的特色和互动性来。再有便是引导略显不足，对于可以进入的瓶子没有给予充分的指引。通路直接以石砖盖在水上显得有些没有新意与突兀，如果稍作一些细节上的修缮相信会让作品的整体观感更上一层楼。

—Codusk

托付着（半段）背景故事的五个瓶，风格精致，各方面比较平衡。选择依附沙滩设计，可惜最终效果仍然独立于环境（如小船配色和步道的整体效果）；在内饰设计上可谓精致，自然环境不乏心思，毫不含糊，多有让人眼前一亮之处。；整体构思有些分散，就最终观感来说，各处出现了不同的设计意图（主要是观赏步道的干扰），另外投票处，得到大量评分，影响了观看。只看前半段是不错的氛围营造，但我在“最大的玻璃瓶下面的海床”下面得到了鸽子肉。

—Yukkuri

一個人來說的確是了不起的工作量了，抽水超討厭的 × 雖然沒有其他几組的大型，但是細致有氣氛，像一個個自己的養殖瓶，很喜歡那個小房子，讓人感到平靜和有安全感(我也想要)要是關聯性強一點就好了。

—kumaria\_927

多个瓶子组成的一个系列，试图表达“一瓶一世界”的感觉，单人能在如此有限的时间内做出如此多元化的建筑实属不易。

—TsanconBYin

兔肉很好吃，孩子很喜欢。

—MJStars

不同瓶子展示了不同风景，小屋也很精致。要是能观察水下就更棒

—goodloser

小瓶子很可爱！十分精简但是内容充足。

—Misaka10087th

### B3

B3坐落于东部大陆的冰原，在被冰雪覆盖的、巨大的瓶中还原了相当仿真而令人震撼的生态群系和地下世界。该作品以嵌入地表、独立雪中的烧瓶为框架，包裹住了一个层次分明的世界。地上世界与外界被瓶壁隔开，绿意盎然的景观使之犹如一个温室或是世外桃源。地下世界则一转画风，形成复杂的洞穴景观。更精妙的是，作者以瓶塞为入口，引导游客顺着水流来到并步步探索这个世界。该作品揽获了共计**2项第一**和**3项第二**，分别是：“环境结合”第一；“内饰设计”第二；“建筑构体”第二；“群众之热情”第一；“群众之青睐”第二。

当我第一次真正的站在冰水瓶下时，心中立刻充满了对建者的敬佩。这也是冰水瓶选入本刊封面的原因之一。

B3	
名称	冰水瓶
建者	87253 VicFighter
环境结合	10+8+10=28
内饰设计	9+8+7=24
建筑本身	8+8+10=26
氛围营造	10+8+6=24
成员投票	219÷45=4.87
总得分	102+4.87

图 第五届 B3 月建





初见便给人以震撼的作品，将瓶塞内部作为出发点的巧思非常棒，由单根水柱缓缓下降至瓶中，在下降途中的观感给令我相当印象深刻，由衷地发出赞叹。再加之半埋入雪地的设计与瓶身瓶底处的细节设计，令这样的一个巨瓶放在雪原之上也毫无违和感，反而给人以巨物的庞然震撼之感。绿意盎然的表层内饰与外景的雪地形成鲜明的对比，仿佛有着一一种寒冬之日在温暖家中透过窗户看向茫茫雪地的安全感。内部造景亦是可圈可点，表层细节丰富，洞穴造景层次分明，观感很好。唯引导不甚明确，可能会让无心之人错过洞穴的部分，再有便是整体内容略显不足，缺乏可反复玩味之点。外部观景台也是一个精巧的独立建筑，很用心。顺便一提在外部绕着瓶子飞的感觉真的很不错。

—Codusk

地上的温暖和地下的斩绝相辅相成，而这一切存在于冰原中的瓶装温室。层次丰富，体现出作者惊人的想象力和执行力。典范的环境结合，处理成了瓶外结冰的效果，若设想在野外偶然遇见也并不突兀，而是显得奇绝；在内饰设计上——与其说内饰设计不如说自然环境设计，真实而富有创意，地上部分让人感到热带的暖意，地下浑然天成的整体观感，在这一背景下，巨大的石中柱和石船则可谓鬼斧神工。真如探索神心世界一般，若能主动找到地下部分，观者会感到绝大的震撼，但在地下世界迷路的体验也令人感受到莫大的绝望。（虽然有很多提示）

—Yukkuri

这个瓶子最亮眼的就是和外部冰雪景观的结合，不过内部的构建仅仅一些自然景观就显得平平，虽然埋藏了地下景观但是看了一圈也很难找到入口，甚至没有往下探索的欲望。

—TsanconBYin

瓶中生物题材挺好，但是缺乏一些比较突出的特色。

—Misaka10087th

感觉到了就是好的，方寸之间，世界尽在我手。

—kzmillion

是本次月建中最贴合“世界”的参赛建筑了，能在如此短的时间内建造出一个如此仿真的生态球，实在是令人叹为观止。

—Huoao\_buao

好想住在里面！

—Arthals

## B4

B4 位于北大陆风车陆岛的西北部，主体是一个海上的倒立的瓶，瓶口不断将外界的石块吸入。该建筑最别出心裁的一点是，以《Tavern》<sup>[1]</sup>作为背景音乐，游客随着曲子在狭小的洞穴中曲折前进，最后跃出洞口瀑布，一片奇幻世界骤然出现，将本压抑的心灵瞬间解放。倒置的瓶子从主世界吸入方块的设计也很有创意。不过“瓶”这个主题没有被适当的强调。整体上，其强劲的实力毋庸置疑，斩获**3项第一**，1项第二和1项第三：“内饰设计”第一；“氛围营造”第一；“群众之青睐”第一；“群众之热情”第二；“建筑构体”第三。



图第五届 B4 月建

B4	
名称	N/A
建者	TiLRey xiao_he_jun_ New1mocet
环境结合	6+8+5=19
内饰设计	10+9+10=29
建筑本身	10+7+9=25
氛围营造	10+9+10=29
成员投票	191 ÷ 39=4.9
总得分	102+4.9

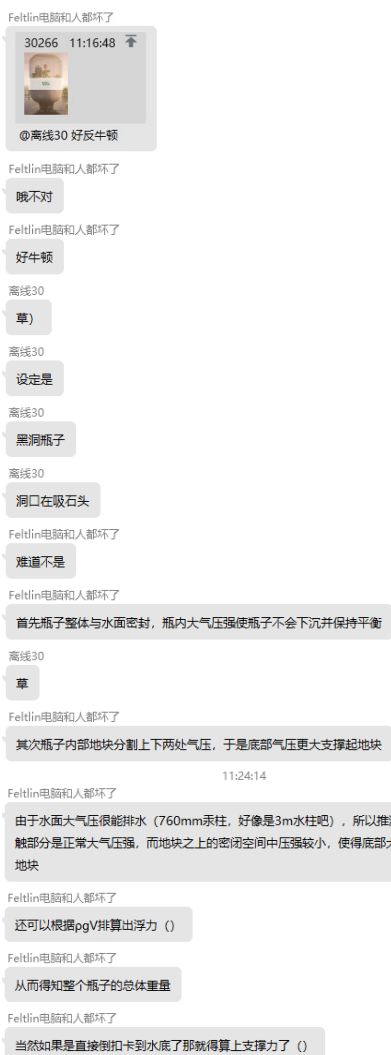
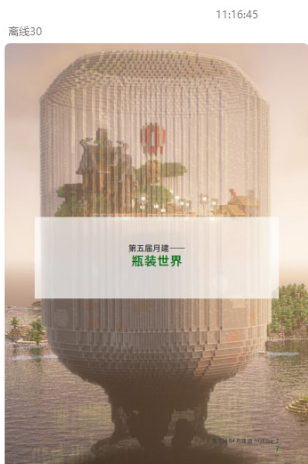


图 Feltlin 的奇思妙想

音乐，音乐无疑是本作品的最大亮点。作为背景音乐的《Tavern》真的给人带来浓郁的异世界之旅的味道，我觉得因此在氛围营造上打个11分也不显得过当。洞穴造景良好，表层的小镇优雅而充满细节，听着曲儿在其中闲逛似乎便能令人感到轻松的心情。引导路线由相对压抑的洞内部分开始，在离开洞口之际颇有一种豁然开朗的氛围，这一巧思可圈可点。再提一句，充满味道的背景乐配合精巧的建筑设计 with 内饰，给人一种相当不错的沉浸感，只是外部观览的引导不佳，虽然与环境没有极佳的契合度，但将瓶口倒置的构思与吸入石块的设计给我一种很不错的奇幻感，应该在外部也设置观景台，不然这样一个大幅提升作品完成感巧思恐怕会被大部分观者错过。

—Codusk

有配乐的作品！真可谓是为氛围而生，令人不光眼前一亮，简直是激动得眼前一黑而昏死过去。乍一看，兀然一大白瓶也，但瓶口处理成吸入石块的感觉，就做出了超现实主义的效果，对我而言很有说服力；各处装饰无不体现出建者娴熟的技巧和深厚审美功力，细节极为丰富，咸鱼绝对加分。实在新奇，强烈地感受到作者希望营造出的体验，但执行和平衡还稍有不足。观览下来，唯一减分是线路和主旨皆不甚明确，彩蛋我也只能找到第一层；就这次体验来说，虽然内容没有支撑起形式，但这形式的力度实在是太强了。

—Yukkuri

不愧是内饰社，一流的内饰布置和音乐搭配！然而这个倒置在海面上瓶子显得十分意义不明，严重怀疑这个瓶子只是为了擦这个主题的边，反而弄巧成拙。

—TsanconBYin

极高的建筑水平（水瓶很高.jpg），优秀的内外饰和造景。倒立的瓶与吸入的石块这一设计更是惊艳且别出心裁。但非常可惜的一点是在瓶内难以察觉倒立瓶的设计，想要发现就必须破开建筑，sad

—Huoao\_buao

从瀑布爬出去的时候是有豁然开朗的感觉，但不会很震撼。细细品味之后才知道，这个开朗是源自内心的解放，是当年看到程心的小世界的感觉。

—Victorbyriver

传送点位置给人极大的迷惑感，以及天空的选址让环境贴合度似乎稍微差了一点。音乐好评，地面好评——地面真的给人一种温馨小世界的感觉。

—VicFighter

无论是音乐还是内饰都很棒啊！！气势磅礴！

—Asatatsu



## B5

B5 作品位于白狼神社以西的珊瑚海上，由多个含有船只的瓶子群组成。该作品以“庞大”而惊人，组建了一整个“瓶中船队”，且每艘帆船都**各有特色**，给远观的游客无限的冲击感，可见作者在其中注入的心血之多。可惜“庞大”也导致了“过于简约”的不足，很多细节尚需要细化。该作品获得了2项第一与2项第三，分别是：“建体本身”第一；“氛围营造”第一；“群众之热情”第三；“群众之青睐”第三。

漂浮在空中的瓶中舰队这一构思实在是很有新意，令我眼前一亮。在阳光下飘过广阔海面的舰队群，瓶子的晶莹与水面的波光粼粼将相呼应，产生了一种具备十足浪漫感的意向。五艘船的设计火大或小各有千秋，对于双人团队而言很令人敬佩。只是船只的细节略有不足，虽然飞在天上环视的时候真的给人一种相当不错的观感，但似乎以双脚去近观时变感觉细节不够充足。再有便是引导似乎没有完善，在追求新意的同时选择了一种蛮高风险的参观方式。但横架空中的路桥其实也有点毁坏氛围，瓶内至船只部分的引导也没有完善，虽然给人以耳目一新的观感，但完成度上实在略有欠佳，期待这个作品的完善。

—Codusk

简洁明了，流程清晰，极具震撼性。体量巨大，内容丰腴，瓶子的参差和体量对比和船只配色又体现出作品的层次。宏观层面是交响乐，微观视角是协和音。如果光是空中飞瓶会好一些，方形的游览线路就让它的环境中显得突兀。但从主观视角来看，周围的海面是本作合适的衬托。瓶中的自然环境也非常有说服力，视觉体验上是偏向极简的，也就让一些地方显得空旷——但也不乏有趣的细节，比如为挖开甲板的玩家准备的告示牌。类似壶男的挫败设计，体验者在与机关互动的过程中渐渐与本作品融为一体，充分吸收了少量的告示牌给出的潜在信息。

—Yukkuri

B5	
名称	N/A
建者	DylanLynn Tang_Kong
环境结合	7+6+7=20
内饰设计	6+7+6=19
建筑本身	9+9+10=28
氛围营造	9+10+10=29
成员投票	146÷32=4.56
总得分	96+4.56

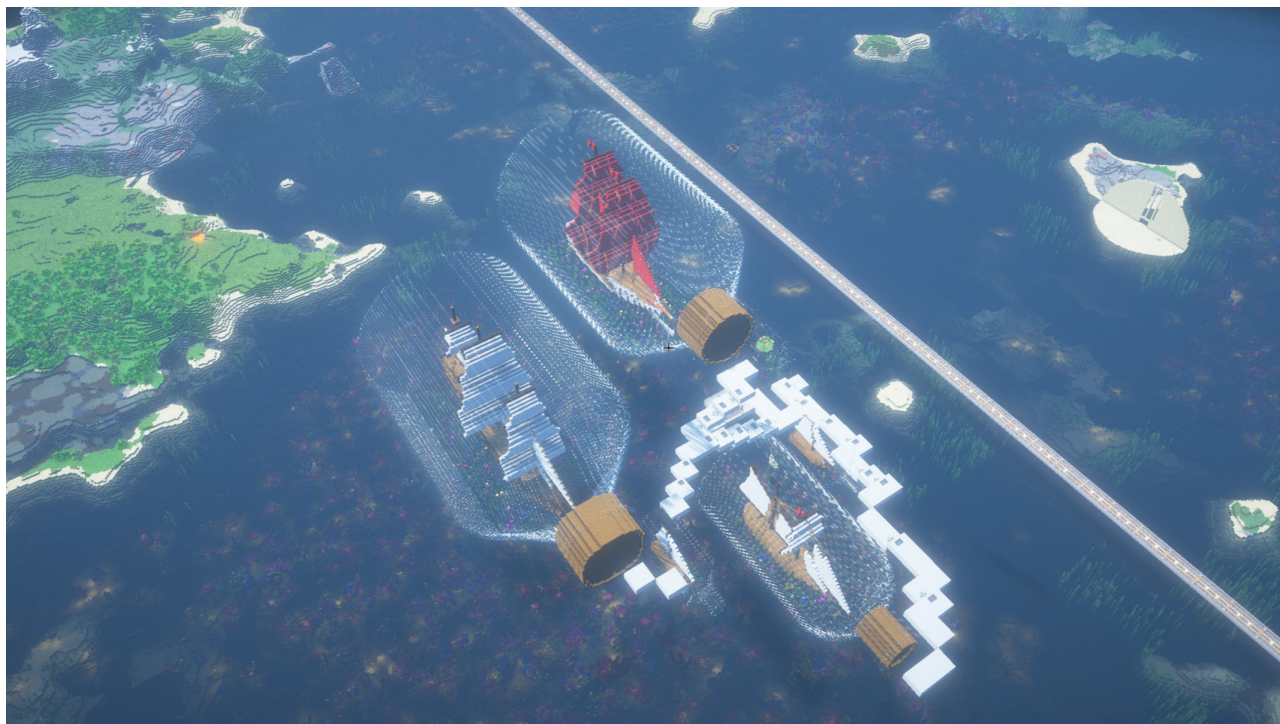


图 第五届 B5 月建

利用多个瓶中船的排列组成的宏大景观，可惜为此牺牲了内饰，周围的云彩十分僵硬，一定程度上对整体景观造成了破坏。

—TsanconBYin

天空 + 船队，充满了梦想感，有前进之动力。

—VicFighter

这个空中步道是怎么想的啊！进某些瓶子还要跑酷！请考虑一下跑酷白痴的心情。

—AngliaAnest

体力和钱包的双重打击说的就是这样吧。

—goodloser

每一艘船都有不一样的特点，工程量超大。

—xuan\_han

## B6

位于天溯山南海的 B6，主体是被海水淹没的、破裂开来的方形瓶，其中如遗迹一般的住房和樱花树。作者大胆地“打破”了“瓶”这个主题，瓶中的生态直接暴露在外界海水中，它不在与外界隔绝，反而在无边的大海的衬托下显得如此脆弱渺小，给出“昙花一现”的美感。但在建筑细节上稍逊一筹。最终得到 2 项第二与 1 项第 3：“环境结合”第二；“内饰设计”第二；“氛围营造”第三。

巧思贯彻了这个作品，背景设定与建筑本身紧密结合相辅相成，仿佛一个小小的剧场。而这也是唯一在瓶子本体上做出了突破性创想的一组，从洞中游处，在缕缕阳光照射的水面下游向碎片四散的瓶子缺口处的视觉体验令我难忘。瓶子是脆弱的，其内诞生的生态固然温馨美好，但那也只是将命运紧紧拴在那薄薄玻璃之上的转瞬即逝的昙花一现。这个作品传达出了这样的观感，将内部浸与水中，在灵活游动带来有趣体验的同时，也为观者展现出瓶内生态的脆弱，在文学性上抵达了一个不错的高度。文本设计也非常有感觉，只可惜建体本身的建筑水平仍有很大的进步空间，但有此巧思便是未来可期。

—Codusk

设计在海里，充分考虑水的特性的作品。但从旁边的岛看，木塞的腐烂效果有些过于平均，加上瓶塞顶部的照明设施（？）让它看起来像放了 100 年的蛋糕。建筑体量令人满意，瓶子打碎的效果非常自然，就是露出海面的比例以及瓶塞都有些微妙。各处细节和装饰令人看得很开心，能想象瓶子打碎前人在这里生活的样子。而背景故事类模仿 scp，建筑内部比较像庞贝遗城的感觉；单独说背景故事或作品风格都还很好，但放在一起就有些撕裂感出现。以水下游览为前提设计，建造者设计的不只是眼前的瓶中世界，还有这里沉淀的时间和离去的人。

—Yukkuri

天溯山祖传剧情地图，是本组月建中唯一一个大胆采用破瓶子意象的，整体建筑泡水限制了部分装饰，倘若这个瓶子能够横躺会更好。

—TsanconBYin

海底遗落的小城市、溢散开来的樱花，很喜欢。

—Arthals

B6	
名称	N/A
建者	Ozstk639 seal_qwq Joker_Shelly
环境结合	10+5+8=23
内饰设计	7+8+9=24
建筑本身	7+6+7=20
氛围营造	10+6+10=26
成员投票	111 ÷ 25 = 4.44
总得分	93+4.44

图 第五届 B6 月建





很棒的想法，但是瓶子有些普通。

—Toothless\_OUO

水下瓶子的破碎效果不错，建议弄点玻璃碎片。

—87253

成品效果和精心准备的描述其实相差较大。

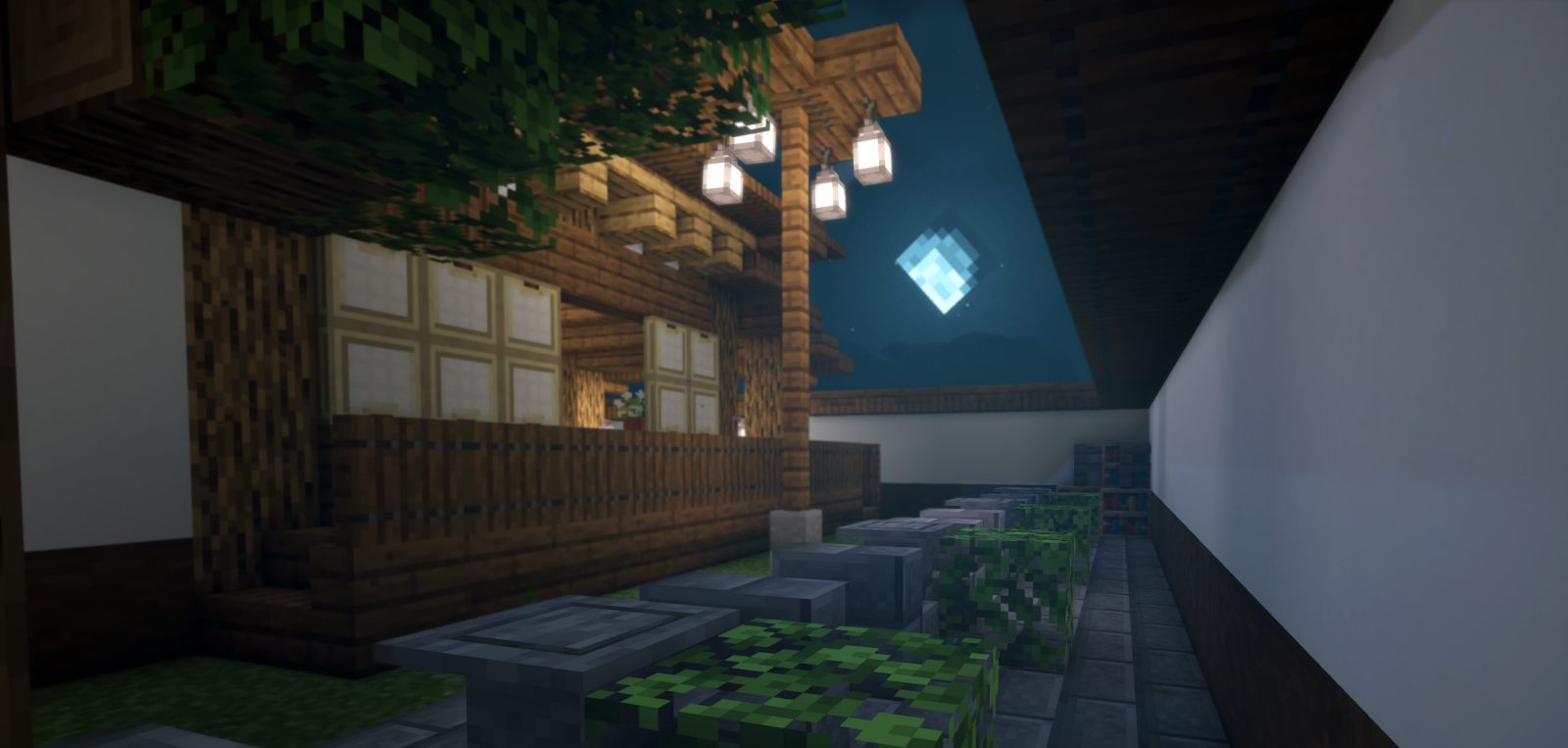
—Maxhsly\_

以上便是第五届月建——瓶装世界的参赛作品介绍与评选结果。

这届启动于 2020 年初的月建堪称史上作品质量最佳的一届，无论是从参与人数上还是从作品的精致程度上来说都是无可挑剔的。本届月建的选题也相当不错，借着新冠疫情居家的机会，为 RIA 社群增添了许多优美的风景。

图 第五届 B1 月建





## 叁 世界的第三个春秋

整理 · 撰文：30266 摄影：Super\_zz233

2021 年 8 月 11 日，在牌子群中出现了一则消息——

【活动】【第七届月建《叁》已可参与】

本活动的核心理念在于以任意地点 + 任意规模。

以多样的主题与想法，去丰富世界的各个角落。

同时所有成员都可以参与到评分环节之中。

详情请务必通过下方的 WIKI 链接进行查看。

第七届主题：《叁》

—留言板群

事实证明，这则消息被很多人忽略了——本届月建只有一人报名参加。

本届月建的题目为「叁」，时值 Zth 运行到第三个年头，所以我猜测本题目的命题与 Zth 三周年有关。但本题目实在过于抽象，甚至没有后续的题目解释，我想这也是一个被大家忽略的可能原因。

下面请欣赏这唯一的作品。

### B1

B1 名为叁鱼之家，得名于其院内飘扬的三条鲤鱼旗——这似乎是本作品唯一沾题的地方。连作者本人也在报名表中写下——

三条鲤鱼旗代表着叁（有点牵强）

—Reflame 2021-08-20 原文如此

1. 该届月建未进行评分
2. 该届月建在放题阶段就已搁浅

叁	
「世界的第三个春秋」	
届次	第七届
放题时间	2021 年 8 月 11 日
评分时间	2021 年 8 月 24 日 <sup>[1.0]</sup>
结束时间	2021 年 8 月 30 日 <sup>[2]</sup>
参与组数	1 组，共 1 人
评委	N/A <sup>[1.1]</sup>
Wiki 页面	
未收录	

B1	
名称	叁鱼之家
建者	Reflame
地理位置	零洲遐方城区



叁鱼之家位于遐方的城区里，是一座小巧精致的带院别墅。庭院内竹林翠茂，池塘鱼戏，颇有「庭下如积水空明，水中藻、荇交横」之韵味，但可惜的是没有体现「但少闲人如吾两人者耳」的精髓。院中设有钓鱼台，雅致十足。

走入屋内，我顿时感叹于空间利用之高效，可谓麻雀虽小五脏俱全。一楼是客厅和储藏间，而二楼则是配有小阳台的卧室。全屋动线清晰，布局合理。并且房屋功能一应俱全，达到了拎包即住的水平。

总体上来说，这栋建筑除了跑题之外，其余部分都相当优秀。如果除开跑题问题不看，让我来评分，环境结合我会给7分，室内设计10分，建筑本身9分，氛围营造同样也是9分。



图 第七届 B1 月建内景

可惜的是，由于本届月建参与度几乎为零，故这个作品也没有进入到评分环节。但即使如此，我也十分推荐各位前去实地一探究竟，领略一下周遭的氛围与人文底蕴。

图 第七届 B1 月建外景



这里是本刊末尾  
下期也要看哦！

# 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

- AiuRFAR — 第 14 页版式
- Fanti, send\_9 — 资料查找
- Microsoft Word, Adobe InDesign — 排版
- Microsoft Excel — 图表
- Mozilla Firefox, pdf.js — PDF 浏览
- Material Design Icons — 图标库
- 部分文字摘自立雅报社《○》
- 第 5 页圣诞树、第 10 页钟均系网络公共空间资源
- RIA 运营组 — 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

