



方圆

A r r o u n d

5

2023

总第16刊



30266

头条

寻找大宇宙里的小世界

Codusk

你问我答

游弋于天空之上的深海鳐鱼

BCMonomial

因式分解

叵测之命运，归航之鬼船

_king_zy_

连载

福音（三）

Zero_05

连载

大湖巫女（大结局）



方圆

2023年5月刊
总第16刊

社 长：30266

代 社 长：BCMonomial

执 行 主 编：24Kgule

编 写 人 员：(以 Unicode 编码顺序为序，团体作者置后)

_king_zy_, 30266, BCMonomial, Codusk, Zero_05

审 校：30266

美 编：Aunst

排 版：30266

Logo 设 计：Arthals

封面插图摄影：Super_zz233

方圆 2023 年 5 月

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 #16 / 2023-05

开 本 600 px × 840 px

字 数 17 千字

发行范围 RIA Zeroth Minecraft 服务器 (内部发行)

定 价 0

出版日期 2023-05-14

书 号 C-4-2023-05 (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

The trees are coming into leaf
Like something almost being said;
The recent buds relax and spread,
Their greenness is a kind of grief.

Is it that they are born again
And we grow old? No, they die too.
Their yearly trick of looking new
Is written down in rings of grain.

**Yet still the unresting castles thresh
In fullgrown thickness every May.
Last year is dead, they seem to say,
Begin afresh, afresh, afresh.**

—《树》[英] 菲利普·拉金 舒丹丹译

树正长出新叶
好像某事呼之欲出
初绽的嫩芽悄然舒展
点点新绿恰似某种幽怨

是否它们再获新生
我们却颓然老去？不，它们也会死亡
他们簇然一新年年如是的把戏
正被刻写在树的年轮

**永不停歇的树丛依旧摇曳
在成熟稠密的年年五月
去年已死，它们似在诉说
开始重生，重生，重生**

五月已至，面朝大海，春暖花开。在夏季到来之时，《方圆》2023年5月刊也如期出版。下面是本期的封面故事。

封面选择

本期的封面摄于伊斯卡拉格勒（以下简称伊城），这是一座位于东部雪原上的半岛城市。这座城市的名字来源于俄语中的「星火」一词（Искараград），直译为「星火之城」。有20余位成员居住于此，是东大陆地区的中心城市之一。

伊城的建筑风格独具一格，在雪原的大背景下所有的建筑都显得恰到好处，融合辉映。在很久以前，伊城就列进了我们的拍摄名单，但由于种种原因并未能付诸行动。看着越来越长的备选地点名单，我们决定不再继续拖下去了，于是本期封面插图拍摄地就选在了伊城。下面是我们选出的两张备选封面。



图1 摄于地标传送点西北方向的海域上，一座浮空塔悬浮于海面冰山以上，后方是伊城城区和雪原松林。

本图视野广阔、构图精巧，且地域特色突出，故顺理成章地成为了本期的封面。

至此，本期的封面选择就完成了。



图2 摄于浮空塔的上空。浮空塔位于图幅中央，下方是海洋、冰山和城市。

本图的构图同样也很优秀，但是浮空塔主体较宽，并不适合作封面。故本图被安排到了扉页。

目录

卷首语		30266	III
正文			1
头条	寻找大宇宙里的小世界	30266	1
你问我答	游弋于天空之上的深海鳐鱼	Codusk	3
因式分解	叵测之命运，归航之鬼船 《奥伯拉丁的回归》——冒险悲剧记实录	BCMonomial	6
连载	福音（三）	_king_zy_	11
	大湖巫女（大结局）	Zero_05	14
附加页面			17
信息台			17
鸣谢			20



头条 寻找大宇宙里的小世界

30266

命运变故的开端，往往并不是多么惊天动地的大事，而更多的是一件极小的事——一通电话、一封信件，又或是一次临时起意，都有可能让命运驶上截然不同的道路。如同一个背对着你的巨人用小拇指拍了拍你的肩膀，只有你转过头来面对它时，才能真切地感受到压迫和无力感。

然而，这些变故往往是有迹可循的，在很久之前就曾隐喻过岔路口的位置，以及可能的命运走向。而人们却很难察觉到这些细微的提示，直到不得不做出选择的时候。

2019年的冬天，我回到空荡荡的教室找我忘在这里的东西。夕阳照进教室，空气里的灰尘和水雾映出了丁达尔现象，投射在水泥地板上一块块消毒水蒸发后的白色痕迹上。

我掩着口鼻，找到我的东西后急匆匆地离去。当时我仍在想，明天的太阳仍会升起，明年春天仍会春暖花开，未来的世界仍然充满希望——而不过几天之

1 | 2
3
阅读顺序

后，世界突然停止转动，世界上的每一个人都被离心力抛进由威胁和信息差构成的黑色麻袋中，不知何时才会从这恐惧的黑暗中解脱出来，倒流熵减、恢复如初。

2023年，这黑色的麻袋突然裂开了一条缝隙，漏出白色的光来。没有人知道这光的背后究竟是什么，但人们终于还是从特殊时期走出来了。历史的齿轮也缓缓地重新转动起来。

疫情结束之后，虽然紧张的空气有所松懈，但幻想中的情景终究一去不复返了。而在这动荡的世界里，我们只是随波逐流的其中一员。在这时代的大宇宙之下，我们或许还需要一个专属于我们自己的小世界，用以承载我们的爱、感情和思考。如同废墟之下的坚桌，牢牢地守护着眼下的这一寸宁静与希望。

以上的碎碎念似乎有点意味不明，所以我就此打住，来聊一些能看得到的东西。下面是最近社群里发生的比较重要的事情。

像素三星堆博物馆项目斩获金奖

三星堆遗址位于四川省广汉市。三星堆遗址是公元前16世纪至公元前14世纪世界青铜文明的重要代表，其规模之大、跨越历史年代之长世所罕见。有「20世纪人类最伟大的考古发现之一」之称。

今年2月17日，由三星堆管委会、三星堆博物馆联合四川国际传播中心、四川省文物考古研究院^[1]举办的「我的三星堆世界」创作活动启动。3月初，RIA与友服芸樱绘境合作，组建了一支15人的建设小组，开始建设像素三星堆博物馆项目。

像素三星堆博物馆包含古代、现代和未来三个展区。每个展区有所侧重，但都精细地还原现实，最终以过硬的实力斩获活动最高奖项——金方块奖。

博物馆曾于5月1日向大家开放参观，下次开放时间请留意牌子群消息。

4月21日，活动视频稿件压线投出。截至5月13日，该视频已获得8400次播放量。



用方块还原文物？在MC里盖个正经博物馆！【像素三星堆博物馆】
RIA_Studio, 2023-04-21, 播放量 8.4k^[2.0], [BV1U24y1c7YD](https://www.bilibili.com/video/BV1U24y1c7YD)



像素文物、古蜀王国、科幻机甲？！
Minecraft「像素三星堆博物馆」开馆预告！
芸樱绘境, 2023-04-21, 播放量 15.0k^[2.1], [BV1sL411Y7Ew](https://www.bilibili.com/video/BV1sL411Y7Ew)

1. 《天哪，他们又对三星堆下手了》三星堆博物馆微信公众号，<https://mp.weixin.qq.com/s/OMZozNB6946n4BFISoA8wg>
2. 截至5月13日

第一届迷你社博会落下帷幕

社博会，全称「社群博览会」，是 RIA 社群中定期的季度活动。在社博会中，各聚落、组织和个人可以申领属于自己的摊位，以此对外宣传。

作为个人，可以在社博会中逛各摊位，寻找志同道合的朋友。

总之，社博会是一个定期的玩家之间交流的平台，是线上漫展一般的存在。

然而，本期社博会因在五一假期中，大家的参与热情不及寒暑假和



莱茵社博会 源 / 牌子群 (HanazonoSerenya, 2023-05-01)

十一黄金周，故本次社博会以「迷你」方式进行，即抛弃掉过多的条条框框，直接认领摊位即可建设。本次为第一届迷你社博会，而第五届社博会则顺延至暑假期间举办。

第一届迷你社博会于 5 月 2 日 ~3 日在莱茵举办，莱茵位于零洲远东北地区，是零洲的第 190 号地标。



莱茵社博会 源 / 牌子群 (2023-05-01)

后土地狱大厅竣工

后土地狱大厅建设工程早在去年 7 月就已开始筹建。经过近半年的施工后，地狱大厅终于竣工，并成功申请为后土中大陆的 3 号境。

这座地狱大厅又被称为「桃花源地狱大厅」，因其前身为一座名为桃花源的聚落的地狱传送点而得名。在去年 7 月的后土茶会上，此处被确定为地狱大厅的建造地址。从那时起，后土大厅的建造就徐徐展开了。

后土大厅的定位是地狱冰道的枢纽，于是在选址确定后，几乎所有的后土成员都参与了冰道和大厅的建设中来。当年 9 月，地狱大厅上半部分完工，后工程陷入停滞。

直到今年 2 月后土交通局成立后，地狱大厅才重新开始建设。2023 年 4 月，在众多后土成员的努力下，桃花源地狱大厅终于落成。



桃花源地狱大厅内景 源 / 牌子群 (2023-04-28)

五月已至，夏天已到。大家熟悉的热天气又将重返长城以南的广大地区。在一片火热的氛围中，在努力奋斗时，也请不要忘记自己还有一片小世界——等待着独一无二的灵魂和思考。

你问我答 游弋于天空之上的深海鳐鱼

Codusk

Q: Codusk 为什么叫 Codusk? (匿名

A: 这是初中时为了解决重名问题而乱起的一个 ID。看起来结构比较平衡、而且习惯了，就一直用着啦。

Q: 鳐鱼生日快乐! 匿名

A: 谢谢! 也祝你 (今年的) 生日快乐!

Q: 您如何看待周围的模仿者 (服务器), 假如他们模仿 \ 抄袭了核心的 “鸟居” 或制度呢? 匿名

A: 我觉得这是一种非常直观的认可。「这个服务器好像 RIA!」这样的消息在好几年前就会不时地有所听闻。有些是关键模式的相似, 有些是风格思路的相似, 有的服主会礼貌地打个招呼, 当然也有完全不联络的情况, 但每次听到这样的消息都会开心一下, 毕竟还有什么比这更直观的认可 and 称赞呢 w。

Minecraft 玩家如海, 我并不忌惮所谓的竞争与资源争夺, 与之相反, 我认为现在 Mc 服务器环境中所缺乏的是一种认知上的多元化。如果能有越来越多的服务器采用类似 RIA 的思路, 让越来越多的人知道「啊原来 MC 服务器还可以这样」、「原来 MC 的多人模式还能有这样独特的韵味」那就实在是太好了。

Q: 很好奇在日啊刚开始建立时是抱着怎样的心情和目标参与进来的 (大服崛起史啊)

Falling_Pistil

A: 最开始的心情和目标实在是挺随便的 w 就是我们几个朋友怀念曾经的服务器社群再加上大学的闲暇而已。

我从初中开始就有一直在半吊子地开服务器 (LWS), 但是起起落落, 每次开都坚持不到半年。可即便如此, 每次一到假期却又总会跑去开, 简直像是线上夏令营活动似的, 也像极了推石头的西西弗斯。由此周而复始地一年又一年, 虽然凝结起了一群朋友, 但也一直没做出什么可以称得上是成绩的事情。于是当我从高中毕业来到大学, 便决定不再推这无聊的石头了, 去干点别的事吧! 社团、学

生会、班干、谈恋爱、留学, 总之是进入了标准的大学生活。

服虽然不开了, 但从小积累的线上人际关系和社交习惯却深深地烙入了日常生活之中。我和 LWS 的朋友们 (当时的运营组) 依然保持着密切的联络。在接近一年未曾开服之后, 大家越来越怀念那个曾经大而热闹的玩家社群, 也越来越怀念曾经那种一同共事, 为了同一目标而协作、创作的氛围。与此同时, 旧 LWS 社群的自由发展也让我们几个人越来越感到难以融入。于是我们决定再给自己找点事情和乐子 —— 另起炉灶, 多拉一些朋友组成一个新的小社群, 顺便再开个服玩一玩, 于是 RIA 就这么成立了。

总结一下, RIA 是我们对 LWS 的一次重启的尝试, 它的动机来自我们几个人对曾经有过的那种线上社群氛围的怀念与向往。也许是到了大学我们终于有了足够的时间和精力, 再加上许多人的鼎力支持, 以及一些时运和力气, 这次尝试终于摆脱了曾经那开服只能开半年的定势。

Q: 鳐鱼和鳐鱼有什么亲缘关系吗? 匿名

A: 您好, 都是鳐鱼。

Q: 鱼头是抱着怎样的想法创立 RIA 的呢? 又是怀着什么的心情拍下小片 1 的? shi_jiua

A: 创立 RIA 的动机在上面已经说过了, 总结一下就是 —— 对那种与朋友一同协作、创作的感觉的喜爱, 以及对曾经那种线上社群的怀念。

至于小片 1, 大概是我当时比较喜欢摄影 (片 1 不久前我曾拍过一个实景小片记录日常生活) 又一直喜欢观察大家在服里干什么。带着这样的画面敏感状态, 让我看着看着不经捕捉到了一种让自己非常喜欢的氛围 —— 在深厚昏暗的地下挖矿、在高耸入云的山脚开采石头、在一望无际的海洋中孤帆航行, 大概是一种宁静搅拌着寂寞的氛围? 不论是简陋的屋舍还是粗糙的机器, 只要把关注点放在人身上就会捕捉到一种细腻而沉静的氛围, 在发现了这一点之后便开始录制了。

当时 B 站上有许多以宏大、震撼感为风格的非常

受欢迎的视频，但我觉得这样过于宏大、震撼以至于比例都完全无法用来真的住人的作品，对于服务器而言实在是虚无缥缈的。保持对玩家本身的关注和欣赏，我想不论是运营服务器还是拍摄作品，我都更喜欢这样的人本思路。

Q: 鳕鱼如果有 / 获得了一个好想法，会怎么尝试实践出来？ 匿名

A: 草，这问题不能问我，我是那种典型的点子超多但实践超少的类型。

在吃过足够多的亏和失败之后，现在当我有 / 获得了一个实在是好到不能自持的想法时，就会趁着自己还有兴趣就去赶快开搞并尽量一气呵成。我的兴趣感就像风中摇曳的火柱，易燃又易熄灭。

不过如果是那种长期的计划就要仔细评估工作量，「真的能做出来吗？确有那个时间和资源吗？」这样反复泼一泼冷水，再找朋友聊聊，看看有没有什么冷水泼下来。如果过了两三天依然觉得很合适可行，那就列好步骤开始搞。

Q: 鱼头对于新一届的运营社满意吗？ 匿名

A: 满意，大家都努力而敬业、富有创意又有专业精神，成熟且有趣。我非常感激大家源源不断的创意与点子，也非常感激大家提供的讨论和意见。

Q: 在推进革新的过程中有没有遇到什么问题？ 匿名

A: 还有许多细节和流程需要完善。兼职再加上远程协作真的是挺令人头疼的啊 ww 很多时候许多工作和流程自己都坚持不下来。希望能孜孜不倦地找到一个最简洁、最舒适、耗损最小的协作模式啊 w

Q: 鱼头如何看待【服务器文化优先】这个概念？ 匿名

A: 一个好的概念。RIAZth 毋庸置疑是一个非盈利服务器，因此它不像传统游戏或服务器那样，万事以尽可能扩大玩家规模、并努力让玩家沉迷其中为目的。规模和成瘾性都并非优先，只有文化才能让我们维系一个健康、有趣且富有创造力的社群。

Q: 在这个文化和普通玩家的平衡和取舍上，有什么可以分享的吗？ 匿名

A: 就好像如果你拥有艺术的视角与思路，则生活处处皆艺术。我认为并不存在「文化的玩家」与「普通的玩家」之区别。只要有着文化的思路与视角，

你就可以在任何角落中发掘和创造出文化，其实也就是故事。因此把视角从文化与与否的纠结移开，回到最本质之上——人，每个玩家都是气质、思路、兴趣各不相同的人，而有人的地方就必然有文化和故事。我们需要潜心培养的不是「文化的玩家」而是善于捕捉文化的视线和思路。

Q: 关于 Fst，有什么可以分享的新消息吗？ 匿名

A: 运营社在旷日持久的讨论中最终诞生了一个真正令人激动的思路。这个思路是如此的简洁而有效，就和 Zth 的共鸣地标系统一样，我们相信它今后会成为 RIA 系 MC 服的一大特色，敬请期待！不过 Mod 服的确调试和搭建都非常的麻烦，再加上我们都比较没时间……还请耐心等待啦。

Q: 对于【部分已经离开的玩家依旧在借着自己的话题和见解，来从侧面影响服务器风气】这一行为，鱼头觉得这是应该被阻止的吗？ 匿名

A: 人无完人，孰能无过。对于我们自己与他人皆是如此。只要保持理性与开放的心态，我相信曲解与误解终会得到化解。不过如果你觉得实在太影响了也欢迎向风纪部提交相关信息，我们会看看有没有什么能做的地方。

Q: 听说似乎有【运营茶会】这种东西的存在？想知道有没有什么可以透露的？ 匿名

A: 运营社急需社牛加入！全员社恐，茶会遥遥无期！

Q: 眨眼五年就过去了，对于即将到来的莉亚五周年，作为服主视角，鱼头对于莉亚的变迁有什么感想？ 匿名

A: 很神奇！想想看现在是 Zth 的四周年，如果是四十周年，那不是一件很神奇的事情吗？在 MC 世界里看到你爷爷奶奶曾经在这里活跃的痕迹……？如果保持开服七十周年，那你在服务器里的房子比你家的房屋产权都长 hhhh 实在是很有趣，如果可以的话绝对想等到那一天看看大家的吐槽啊 w。这也是对虚拟的世界、社群之意义与可能性的一个持续的探索！希望 Mojang 一定要在存档的兼容性上好好下功夫。

而对于莉亚的变迁，我觉得这就像一所学校，对于其中的人来人往、变与不变实在是非常习惯了。不过 22 年也的确是巨变之年，从去年到今年，能明

显的感受到我们在做攀登动作。与滑行期的氛围大有不同，再也不是那种一经敲定连用好几年不用改的省心条件了（笑）。我们能看到淘汰、重组、变革、传承的发生，我也深感要不断精进自己和运营社的各种能力与技巧，希望我们能把 RIA 社群带到更有趣的高度！

Q: 麦当劳和 kfc 的薯条哪家比较好吃? 33dayo_
A: 麦当劳。

Q: 青椒肉丝是没有肉丝会更好吃吗? 33dayo_
A: 青椒肉丝好辣，怎么样都不好吃。

Q: 番茄酱是不是手拍会更好一点? 33dayo_
A: 请使用袋装的番茄酱来解决番茄酱流动性问题。

Q: 最近有吃双层吉士堡吗? 33dayo_
A: 还真没有，最近一直在吃皇堡啥的。

Q: 有没有因为某些作品喜欢上的食物呢? 33dayo_
A: :think:
这真是一个好问题！

不过仔细想了一圈也没想出来，比较类似的可能是因为自己的 ID 所以喜欢上鳕鱼这种食物。

以上仅代表嘉宾个人观点，不代表本刊观点

Q: 鳕鱼贫鸟居是怎么盖起来的?

匿名

A: 就和 WIKI 上写的一样啦。一开始是自己在玩生存，然后摸了！但由于地段太好，所以被路人疯狂添砖加瓦最终变成了现在的样子……这么一想好像市中心的钉子户啊？

Q: 鳕鱼对日啊的前景有什么展望与规划吗？或者说，将会重点在哪些方面上开展工作呢？

XiuRanYing

A: : 对于 RIA 的 MC 服务器（比如 Zth 和 Fst）希望能就这么保持运转，保存好大家的存档和数据，积累越来越多的有趣的故事、作品和文化。让它像一条小溪从山间穿流而过，灵巧轻盈，不要变成一潭死水就好。

对于 RIA 社群，则希望能有更多像三星堆这样的创作项目。我们社群中有着许多富有想法和创造性的人们，也有很多亲切的听众和观众。希望大家能彼此协作，诞生一个又一个有趣的项目。

而对于 RIA 这个品牌，我和黑豆也会尝试让它扩展到更多的维度，例如自媒体的“RIA Studio”和产品设计的“莉亚制作所”。因为我自己的兴趣就非常广泛，便也希望 ria 能是一个足够多元和有趣的符号，而不仅仅是 mc 服务器与社群，最终成为一个“感觉”的代名词。大家敬请期待！

因式分解

叵测之命运，归航之鬼船

BCMonomial 《奥伯拉丁的回归》——冒险悲剧记实录

"Memento Mortem"
“铭记死亡”

真善之舟 · 奥伯拉丁号
1803 年于海上失踪

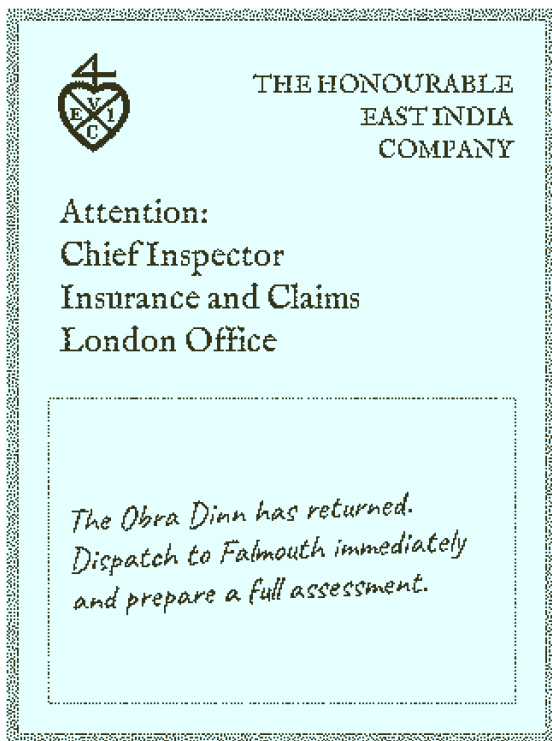
1796 年建成 - 船重 800 吨，吃水深度 18 英尺
船长 R. 威特瑞 - 船员 51 人
最终航向东方 - 未抵达会合点

问询或作证事宜
联系东印度公司伦敦办公室



1807 年 10 月 14 日，奥伯拉丁号拖着残帆断桅漂流回到了法尔茅斯港，船上空无一人。
作为东印度公司的保险调查员，你接到了指示：

奥伯拉丁号已归航
立刻前往法尔茅斯
设法登船评估损失



公司的人给你发了一个沉重的手提箱，你带着它来到了法尔茅斯港，一位等待已久的船夫载你前往了海面上静静漂浮的奥伯拉丁号。在茫茫海雾下，在平静而深邃的大洋波涛中，你缓缓登上了这艘壮丽却又破败的巨船。故事从此启航，这便是《奥伯拉丁的回归》（Return of the Obra Dinn）。

主要玩法

游戏的目的很简单：奥伯拉丁起锚时，船上共有六十名登记在册的人员，但在归航时，船上空无一人。你要做的，就是辨明这六十个人的下落。

“但是我怎么知道呢？”尸体又不会开口，我们怎么能知道船上发生了什么呢？

答案在你的手提箱里。打开箱子，你会看到一只怀表，和一本书。



这块刻有骷髅头标志的怀表，被称作 Memento Mortem——拉丁语，“铭记死亡”。

它的特殊之处在于，对着死者打开怀表，你就能看到死者去世那一刻的场景，听到他生前身边最后的声音。



深入奥伯拉丁，回溯时间

船上所有人的记忆是相互关联的。当你发现了隐藏在记忆当中的秘密后，它能够帮助你穿过紧闭的大门，发现未知的遗骸，甚至点亮船上熄灭已久的油灯，让你进一步探索其他人的命运。尽管游戏没有对这块表的离奇能力做出过多的解释，但借助于它，我们得以一窥奥伯拉丁号上发生的一切，亲身观察这艘船的离奇经历。

而箱子里的书，书名叫做：《奥伯拉丁的回归——冒险悲剧纪实录》。书中记载了奥伯拉丁的航路图、船员名单、船体的信息、三张包含了所有船员的，描绘海上生活的素描画，还有最重要的——剩下的百分之九十的空白页面。

随着探索的不断深入，书中的信息将会越来越丰富。每当你在船上发现一具新的遗骸，书中的某一个页面便会填上新的记录：它出现在哪里，死前说过什么，身边还有谁在场。



奥伯拉丁的回归——冒险悲剧纪实录

而你需要做的，则是在书中填写最重要，也是最难以判断的内容：“他是谁？他遭遇了什么？他为什么遭遇了如此命运？”

这就是这款游戏最核心，也是最引人入胜的部分了。玩家需要利用一切可能的信息来推测每个人的身份。打开此书的一瞬间，游戏就明确告诉了玩家：有的信息并不直观，你需要使用各种推理甚至假设和排除法来一步步确认每个人的身份。

在推理上，制作者下足了功夫，将你需要的线索埋藏在了游戏里的各个角落中。它有可能是素描图中人物的站位，有可能是身上的一道纹身，有可能是无意中的一句方言，有可能是名字和姓氏之间的联系……前文所言“一切可能的信息”并不是一句空话。任何一个细节都有可能可以帮助你找到更多的内容，从而解开更多的谜团。

这是一款不可能游玩第二次的游戏：当你解开谜题后，你无法失去自己的记忆，重新探索。因此，任何继续涉及游戏内容的介绍，都将是对游玩体验的深刻伤害。向各位读者致歉，恕我不能在这里继续介绍下去了。

艺术风格

文章到这里，相信大家也从零零散散的截图里看出来：这款游戏的画风非常奇特，只有两种颜色。这种 1bit 风格的画面是作者有意为之、有意设计的。事实上，为了刻意营造出这样的氛围，作者在光影设计与渲染器的调整上做足了各种功夫，确保玩家无论在静止的场景中怎样移动，始终都能得到清晰而无误的画面。

打开游戏的那一刻，我仿佛回到了 19 世纪，真正置身于 19 世纪的英国。游戏的画面仿佛彼时黑白油印的报刊，一点一滴向屏幕前的我展示着离奇的过去和深不可测的命运。这种怀旧的风格并未让游戏的表现力大打折扣，反而增加了它的特色。

除了视觉以外，在声音方面，《奥伯拉丁的回归》也做得相当精细。专业的配音演员和音效团队带来的现场感，与场景相互结合的恢弘音乐，将广阔的世界浓缩在了奥伯拉丁号上，浓缩在了一幕又一幕的记忆中。

此外，提到奥伯拉丁，便不得不提到这款游戏的作者——Lucas Pope（卢卡斯·波普）。毕竟，他可是一位会把自己的名字写在游戏启动画面上的人。

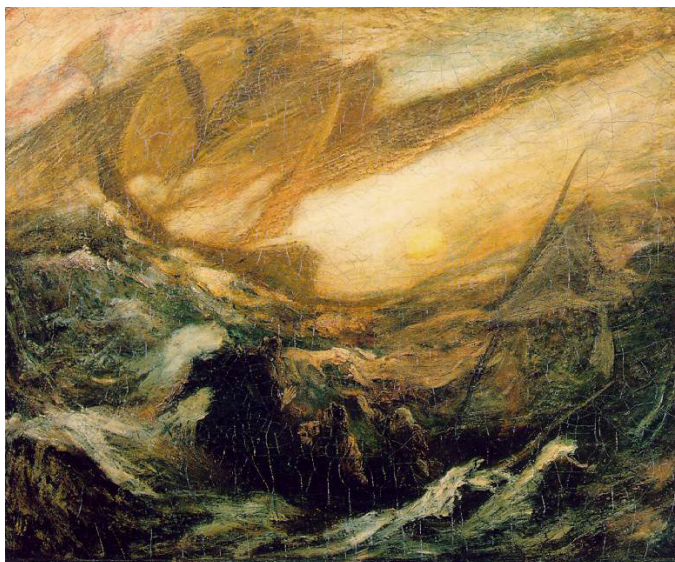


倘若对独立游戏的历史和发展有所了解，想必各位读者对这个名字并不陌生。他是著名的《请出示文件》（Papers, Please）的作者，以经常制作各种实验性、小众而精巧的游戏而出名。《奥伯拉丁的回归》是他第二款商业发行的游戏。他一人操办完成了这款游戏的脚本、程序、美术、音乐，堪称一体机。他凭借这款游戏，一举拿下了 2018 年英国学院电子游戏奖（BAFTA）“最佳游戏设计”和“最佳艺术成就”的两项桂冠。

鬼船

游戏中的奥伯拉丁号，被发现时漂浮于海上，船内却空无一人，也就是我们所谓的“鬼船”。历史上，鬼船一直是传说、怪谈和鬼故事的热门话题。著名的传说——“飞翔的荷兰人”^[1]，在传说中便是一艘受诅咒的鬼船，倘若在航行中遇见她，她的船员常常会托人向早已死去的人托信，而遇见她的船往往会不久后离奇失踪或是毁灭。在现代，相当多的文学、艺术、影视作品中也多有鬼船的元素——《加勒比海盗》就是一个很经典的例子。

1. 大航海时代荷兰传说
2. 阿尔伯特·平克汉·莱德（1874 - 1917），美国 19 世纪浪漫主义风景画家



画家 Albert Pinkham Ryder^[2]笔下描绘的“飞翔的荷兰人”。船只在暴风雨中若隐若现。油画原作现藏于史密森尼美国艺术博物馆。

而事实上，鬼船也并非独属于那个时代的产物。直到 2021 年，鬼船仍然是现实中实际存在的事件。根据维基百科的记载，最近一次可信的鬼船事件，是一艘台湾籍渔船——永裕兴 18 号漂流至中途岛附近海域的事件。船上的十名船员不见踪影，一艘救生艇随之消失，船只本身则随着洋流漂流至此。



美国海岸警卫队所摄“永裕兴 18 号”被发现时的目击照片

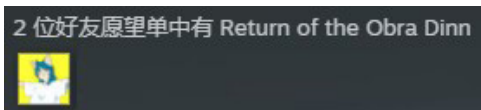
时间再往前推，仅 21 世纪就有数十艘鬼船在全世界各地被发现。有的是渔船、有的是游轮、有的是货船，有的尚有记录，有的却甚至连出航国都无法辨认。时至今日，航海也仍然是最危险的职业之一。诡谲莫测的天气、神秘变幻的洋流，无时无刻不在考验出海者的心理和技术。惟愿在大海中探索宝藏的人们平安返航，满载而归。

最后说点什么

《奥伯拉丁的回归》是一部献给所有推理爱好者的盛宴。一些评论者甚至称其为“开创了崭新的游戏类别”的先驱者。在 Lucas Pope 的设计下，它挑战着玩家的思维和推理能力，带来有迷雾散尽、拨云见日的快感。

它当然并不是适合所有人的游戏，画风、玩法、高强度的思考与推理可以劝退相当一部分的玩家。所以我为什么选择了这个游戏来介绍呢？

答：这个选题是我翻鳕鱼 Steam 愿望单的时候定下来的。



话都说到这里了，鳕鱼什么时候玩，我要看鳕鱼脑细胞被烧干（？）

这期因式分解比较短，确实因为时间比较紧张，写的时候比较赶工，而且我能写出来的东西不多，没能把我想表达的东西全都表达出来。因此权当抛砖引玉。非常欢迎大家分享自己的想法、见解和感受。当然最重要的，我希望大家都能来玩玩看。

连载 福音（三）

_king_zy_

7

这里是尖塔的上层，大视界的所在地与监视整座城市最直观的地方，光是站在那大开窗前就能切实地感受到立足于权力之巅的美意。此刻这间屋子里觥筹交错，一派欢宴气氛。

“敬至上！”坐在首座的举杯道。

“敬。”其余人应合着，将酒送入口中。

有一个男人没有喝下酒，只是缓缓地转着酒杯，如同这是他此生最后一杯酒似的。那个男人穿着一套带褶子圆领的礼服，乍一看倒是和墙上那幅说不上来名字的古画上的人很像。首座也注意到了他的动作，问道：

“安托万，你下面那拨人进度怎么样了？”

首座讲话，餐桌旁安静下来。男人从迟疑中反应过来：“咳，坏得很！一次测试就折了好几个样本，近期产量还低！”他终于将手里的酒一饮而尽。

“如此啊。”首座语中带着有些惋惜，“来，再干一杯。”

“不了。”圆领男人擦擦嘴，宴会又重回喧哗。

这边的混乱之外，是上层无限整洁的大厅。这里忠实地保留了上个世纪那源于更古老审美的装潢体系，足以使每一个信仰正确的人心驰神往，假如人间有天堂，也只能是这里了：大厅用整块光洁的大理石、花岗岩筑垒，其雕塑细腻的机理也与尖塔最下端的供奉大厅截然不同，仿佛只要稍稍一划雕塑里就能流淌出热血。穹顶不再自头顶慢慢收拢，而是无限向上延伸，华丽的吊灯更是在天花板与地板间高达五十多米的落差间栉比鳞次地排列着，把室内每一个角落都照得通亮。

此刻，几个白衣教士在门口窃窃私语着。

“这帮……规矩……总督……”

“还不是……坏！”

“算了……大视界……开始。”

在他们的不远处，椭圆形的大厅有一处圆形的凸起，在那里天花板急速地下滑到了十米左右的高度，凸出去的这一部分能看到的只有两条走道，其圆形的很大一部分中央被一个圆柱形的房间占据，房间的圆形外墙上全是一道一道的棱角，一侧半掩着的门里冒出了极冷的白光，与这里格格不入。

回到几个教士一侧那扇称重的金属制大门内侧，宴会接近了尾声。

“这些年也不容易啊。”肴核既尽，不知谁说了一句。

“那是自然。”圆领男人此时对他的刀叉出奇地感兴趣，“这么多年了——”

铁门嘎然响起，打搅了屋里的气氛，一个教士探进头来：

“诸位，时间不早了。”

圆领男人稍稍有些不快，但还是率先从餐桌旁站起来，接着这群衣着华丽的名流们也依次站起，只有首座的人依然不动，只是看着眼前的情景呷了一口白葡萄酒。

“多谢款待了，总督。”圆领男人带头说道，一边离开了房间，结束了他此生最后一餐。

房间里的灯关了大半，总督转过椅子面对着大窗，脚下城市的霓虹之光与被蒸腾的生命反射进了室内，带来了一点点属于这个时代尘世的气息。

但总督看都不看一眼，只管饮尽她手中的酒——她看起来真的很像一个普通的职场女性，会出现在办公室或者前台的什么地方工作一生。一身纯黑色的西服，扎着一条红领带，看起来就像是某个拙劣的画手将油漆不加调色地绘制的一幅画，配发的长袍不在正式场合绝不会穿。对待下属她亲切和善，言语间如同儿戏——在上层的几位总督中，这位也许可以说是最讨喜的了。有谣言甚至认为，她就是天使的化身，这倒也不奇怪，因为她似乎绝对可以对得起她的名字：米迦勒·沃·盖奥桑於。

当然，很少有人这么叫她，“总督大人”总是最稳妥一贯的称呼，绝不要被她的外表所欺瞒，总有傻瓜会去同她套近乎。

现在她缓缓迈出门外，在明亮但同样安静的长廊里巡视一圈，发现方才的客人如今应该早已回归真正的荣光，因为几个拖着氧气长管的防化服身影从几道密封门里出来，后面拖着几个洒开血迹的袋子。她经过他们从一边的第二个门，在各种警示灯闪耀的气密隔间里拐向了一个侧门，顺着昏暗无光的逃生楼梯而向上，最后到达了大视界的中控室。

进程显然刚刚结束，空气中还弥漫着抑制剂那种难以形容的气息，况且所有人还都在岗位上，指

挥员这才注意到总督刚刚从逃生通道上来，立刻立正道：

“总督大人……我……我刚刚没注意到您的光临。”

米迦勒示意他去忙自己的事，她则走到观察窗边向前探视大视界。大视界或许已经死了，但不成功它便不会有任何表征，在这件事上她很有耐心。顺带一提，米迦勒小姐如今芳龄一百三十有三。

总督的另一项事务却使她格外地享受——肃反。总有那几个个别分子，从意想不到的地方用可笑的方法试图撼动教会的稳固的根基。那些人先是被电梯扭送来上去，这时就惊骇得不得了，更别提接下来的审讯了，因此一种妥当的温和手段是达成审讯目的的首要条件，米迦勒小姐正能当此工作。

就在米迦勒审视大视界的同一时刻，电梯又送上来个年轻人。大好的年纪啊，米迦勒唏嘘不已，事实上这个满脸憔悴削瘦的年轻人要比她看起来年长得多，同时显现出一种老人般的沉静与疲倦。而且——他居然是自己走进来的。

这一切只会让她的兴趣更大。她看了看卷宗：“K-4，信信人？”

“是。”氩氩只是简短地回答道，那种神态让她很不满意。几个力场将他压住，并把他扼在了一张看似毫无束缚的椅子上。

“你受到间谍罪的指控，小伙子。”米迦勒笑道。

8

三十分钟前，当氩氩最后一次从床的左侧转到右侧后，他认为自己再次行动的时机已经成熟了。于是他轻而易举地避开了所有晚班守卫，并设法来到了外层大厅——正是赛特莉克先前进入过的那个大厅，此时依然人潮汹涌。他来到一处较偏僻的角落，找到了在地面上排布的金属通风栅板，他一把掀开，跳了进去。

他记得那没有色调的房间里有转或不转的通风管，再一次公然前往那个区域太冒险了。

排风系统与地下走道的走势基本相同，所以他也有十分的把握去找到那房间。但是通风管里迎面吹来的夹杂着焦糊气味的热风却比任何时候都猛烈，让他下意识地半闭着眼。

通风管里很暖，接着迎面而来的热风颇有些像面对着阳光，他感觉自己似乎只是在进行一场测试，一场潜入的测试。

“潜入，是一门可以被无限开发而绝无定义的

功课。”教官的声音在回响，“因为其完全是一个随机的过程。”

为什么，为什么他总在这个时候想起这些？

他这才发现自己愣了一下，当下而言太危险了。那股焦热的风也越发浓烈，手中的测能器也开始作响，指示着一个明确的方向。远处通风口的什么地方发出嘎吱的声响，下面的走道里空无一人。

他在通风管被下面灯光照耀的一点点空间上看到了教官的板书：“在进入之前计划好大致的去路，绝不要忽略意外。”

他眨眨眼睛，白色的字体只不过是格栅的明暗相间的影子。

风，焦热的风……他想起当他还是个孩子，每天晚上唯一的取暖就是在一个桶里烧一堆垃圾，那气味也是焦热的，但到了闻不到气味的地方就无法取暖。这是小头头过来，用他自己的嗓音——他不记得小头头的声音了——对他说：

“小鬼，拿好了！这次有两倍的量，报酬两倍拿。”

他和测能器都认为，还有几个拐角就要到了，但这时他似乎不那么在乎？

“氩金！你还在那里吗？快出来！”

“年轻人，我知道这很难，但该死灭的总是会死灭。”

这是完全不属于他，从来不属于他的声音，这不存在。

“快醒醒！——”

就在这时，他看到了一头水蓝色的短发，在橙红色的晚霞中格外显眼，是她——

……

几束强光刺破了梦幻，氩氩在燥热的风暴中回过神，手中是发出巨大响声的侧能仪，保安持枪从下面对着他。

“下来！”

没有考虑地，他趴在地面上被钳制住。就在这时，他看见远处的十字走廊口走过了那个小女孩——出现在他脑海中的那抹水蓝色，还有傅兰森特医生。傅兰森特似乎也对他的出现和窘态感到十分诧异，但他并没有停下，而是遮住了小女孩的视线，带着她快步走开了。这一刻，氩氩脑海中万籁俱寂，竟没发现自己流下了几滴泪水。

三十分钟后，他被扼制在椅子上动弹不得。

米迦勒从她最爱的那个抽屉里精挑细选着：疼痛感知器，血毒素和高压电，当然，还有几柄精细雕刻刀。

“就从，你的目的开始，好么？”她以惯常的和蔼说道。

当代科技真神奇——轻轻一触一刺，不用再费力去操作那些出现在博物馆里的金属刑具也能给人以最极端、最绝伦的痛苦，况且十分体面，绝对不留伤疤。

但她注定要失望了，因为在接下来的一个小时里，年轻人只有那句话，搭配着生理反应造成的各种语气语调被反复说出，这下连不相信也不得不变成了相信——谎言重复一千遍就变成了真理。

“我……是来……找药……”电刺激法果然还是不凑效。

米迦勒大为震怒，将一整套电刺激仪器丢到了房间另一边，立时闪起了不少火花，仪器被摔得粉碎。这时她想起，一个人更看重的，可能是比痛苦更深刻的东西，恰巧，有时她也更喜欢亲手在她的画布上刻画艺术。

“行。”她从椅子上腾起来，咬牙切齿地说道：“你来找药……”她狂暴地一个个把抽屉拉到地上，直到找到一个绣着蝴蝶结的精致皮革小包，“……我就给你药！”

她飞快地从包里脱出刻刀，冲到氩氩面前。

“看着我……我说看着我！”

毗，她重重地、一刀刀地刮去了他的右眼，直到亮色的钛合金眼眶骨被锐利的刮刀划得作响，桌上的显示屏忽然发出提示。

“什么？”她恶狠狠地问道，一把将刮刀插进他空无一物的眼眶，视神经缆线立刻也爆破出一阵电弧。信息是傅兰森特发来的。

“我有理由相信……”她念道，“雇员 K-4 的动机单纯，故经过多重考量，驳回指控。”

“妈的。不可能！”她怒吼道，“我是总督！司法部没法——”

她一屁股朝后倒在了椅子上，闭上了双眼，震颤却几乎要把椅子弄倒。室内只有氩氩痛苦挪动双脚摩擦地面的声音，和背后仪器残骸的燃烧声。

然后是呼吸声，起初颤抖得厉害，几乎不能继续下去，然后慢慢地平缓、狭促，就像临死的病人，最后呼吸的声音消失了，刚刚砸过去的电刺激仪器也彻底变成了一堆无声的灰烬。

“啧！”她回身一把拔下了刻刀，又一点血液随之飞溅出来。

“但你给我待在这。”她没再看氩氩，砰地一声摔门而去。审讯室确实很热，她要去喝一杯，调剂调剂。

9

一种沉浸、黑暗、纯粹的疼痛。他被死死扼在椅背上的肺乞求着氧气，身体上没有鲜明的伤口，但恰恰因此痛苦是遍彻全身的。实际上，这种痛苦并不存在，但陷于电刺激幻象中的大脑却十分确信这份痛苦。氩氩空洞的右眼窝里还汨汨地淌着鲜血，但有更凄厉的痛苦此刻正牢牢抓握着他的心。这痛苦不来自肉体，但是那么的刻骨铭心，以至于它将不变鲜明地存在在他的梦魇中。

他的血流干了，不过这还不足以使他死亡，肉体万难磨灭，灵魂却遍体鳞伤。几个不同的脚步走进来，十分粗暴地把他拉下椅子，一路从电梯拖回了下区。在惊奇于他竟然还有生命体征时，他的同事们把他安置在床铺上，他就上面躺着一连十几天，生死未卜。

他没有死。事实上走出失败的大部分阴霾只花了一两天，但他没有准备好回到这世上。一切都回到了原点，成了谜团。但他唯一能确认的就是他不会向死亡走进一步。假如你如今有幸有机会问他为何不在右颊上植入皮肤，他只会笑笑告诉你这是天意的安排。

不过众多问题之中最大的疑点显然关联着那个小女孩，和傅兰森特。为什么他两次在那个区域都产生如此奇怪的现象？为什么傅兰森特最后保释了他？

不过那只看不见的手显然没有料到这位卑下底层人的改造程度之深，不然我们的米迦勒小姐想必是挖到大脑都不会收手呀。悲歌教会，错失了机会！就是心地再仁慈的人，对于这样卑劣的造反犯也不会同情，这样的人还存在，真值得悲歌一曲！啊，唉！

就是在这样的幕间乐舞声中，氩氩从封锁自己的心灵暗室中苏醒，意识到来自外界的声光——回到了那个极危险的世界。他瞎了一只眼，但多少扳回了一城，一切都值得。

舞台中心的人是无知的，但他们总得演下去。况且此刻他的引擎柴油添满，谁都休想掌控他。他看了眼床头空了的白色药瓶，一下把它扔到了墙上的垃圾滑道里。

(未完待续)

大湖巫女（大结局）

Zero_05

领队给公司派了通讯，已经得到了回复。公司相当重视这片金矿，派了几个专家连带着十五台大功率水泵在路上。这些金贵的人，物资源搭着飞行器，来的路途远远比我们当初做的敞篷车要舒服得多，也快得多。

那塞拉托人淹死的一大好处就是，我和莫提两个人的营帐空间一下子大了不少。我睡不着便爬了起来，一低头就看到莫提还抱着他那收音机流着哈喇子。收音机里满是白噪音，弄得我心神不宁，便想伸手拍拍那按钮把它关掉。然而这莫提却抱得紧了，嘴里还嘟囔起来黄金之类的内容。好吧，那我不打扰他的美梦，自己拉开帐篷垂布走了出去。

外面的风挺大，吹着远处没被开拓的地方，齐腰高的草微微摇曳。我走了两步，不由得又走到了湖边——没了日光照拂，琉璃层被打磨消失殆尽，整片湖变成了一整块断面光滑的黑色玛瑙。看着玛瑙的切面，我不由得有一种错觉，突然的眼睛就迷离了，欲望变得有的远，有的近，思绪中平时无比崇敬的他乡王贵都在瞠目结舌，倒是些死者密密麻麻的爬了起来——有来路上因为发病被扔下车的感染者，也有数年前在哥伦比亚巷口被我一刀切掉内脏的倒霉蛋，当然还有刚刚死去的大屁股塞拉托人。这些死者们起起落落，马马虎虎的摇曳列队，哑了喉咙，失了怨恨，慢慢的移动起来，在玛瑙的另一端和我遥遥相望。忽然视角又变了，莫提在翻垃圾桶，而我在给他望风；忽的又变成了那个瓦伊凡人，正卑微的挨着车求糖。

视角变了回来，湖又在我的面前。月光轻轻地撒，我落下了点点冷汗。这时候背后突然传来女人的声音：“你说，黄金真的很重要吗？”于是回过回头，看到巫女不知何时已经站在了我的身后。埃拉菲亚的脸上洒满月光，眼角又挂着一滴东西，像是坐着却又身躯软了下来，最终变成什么东西支撑着勉强站立。我头脑有点混乱，张嘴却没能发声，只是喉咙嘶嘶的响。慢慢的，嘴张开，又闭上了，又张开，“啊啊”了片刻才说出来：“是很重要。”

姑娘走到我的身边，和我一同看着湖面：“我，我从小到大，都没有离开过这片大湖，你们说你们来自哥伦比亚，那是个什么地方？”我想想便指正道：“这里也是哥伦比亚的一部分。”她眨眨眼，疲惫伤心的眼睛看着我。于是我接着说：“哥伦比

亚很大，离我们很远，离我们很近。我来的地方，就是……”这时候她插嘴：“就是用黄金可以得到一切的地方吗？”这下把我愣住了，头脑昏昏沉沉的思索了片刻，只能点头说道：“是的。”

于是她接着问：“那个哥伦比亚能听到虫鸣吗？”我回答说：“那鸟儿呢？”我说也没有。她像是打了败仗的女将，头垂了下来，看着地，“那么，拿这么多黄金有什么用呢。”我一下子不知道该怎么回答，便说如果有了黄金，在哥伦比亚便可以买到鸟儿，虫儿了。她看向湖面，语气逐渐伤感了起来：“你不是说在哥伦比亚，听不到虫鸣鸟鸣吗？”这下我便真的不知道该怎么回答了，支支吾吾，就和她一起看向湖面。

湖面波澜，反而一切没有那么均匀，世道和规矩突然就变得无关紧要了。埃拉菲亚慢慢地靠了过来，头搭在我的肩膀上，接着便是身子逐渐倚靠上来。我小心的扶住她，感觉到她确实越发的无力虚弱，好似我们要做的行为真的在抽她的血肉骨髓一般，突然一种冲动就涌了上来。我脱口而出：“巫女，抽了湖，有了黄金，就跟我走吧。我带你去哥伦比亚，我们一起见证一下真正的哥伦比亚。”

她依旧看着湖，呆呆地盯着，似乎没有听到耳边的话语，可是喉咙里却有了响声。她的身子逐渐抖动起立，又比刚才更疲软了，无力地靠在我的手臂上。伴随着喉咙，她的脖子挣了一下，仍然没有动静。发丝随着微风悬空了，直不了，便在倒影中成了大湖的又一件收藏品。

她没有回答，我便也不再追问。突然我意识到那块糖块还放在营帐里，便想要站起来去取，却又被身边的人无形的制止住了。结果就是，我一动不动，感受着她的温度，默默地和她一起看向大湖。月光下，我看到我们的倒影，随即又被风吹起的微波澜搅得模糊不清。波澜散去后我又一次面对倒影，看到那倒影心中的一整个哥伦比亚；以及她心中的又一个深不见底的楔罗大湖。

原本说是一周，然而公司似乎着急得很，那些专家和水泵像是魔术一样只用了个五天就出现在开拓地。专家想要看看那粗金，领队却已经将其贵为己物，死也不肯放手。接着不需要一天，十五台雷神工业的大功率水泵水管已经一节一节插入大湖。这五天里开拓什么的都无关紧要了，所有人的话题

只有一样东西——黄金。但我是没有再见到巫女，她仿佛彻底消失了一般。

抽水机启动的时候，领队拿了个喇叭，发表了讲话。我听得耳朵根烦，就看着水面。一开始只是点点咕噜的响动，接着有什么撞到水管壁，粘液撕碎和流水的声音越发响亮。又有一台抽水机被启动了，于是地皮跟着一起抖动起来，就像是地震。此时太阳刚刚升起，托起一片亮亮的天际。风一吹，水面波涛涌动，水下波涛涌动，让我看那水越是抽，大湖深处的黑水便越是黑了起来，仿佛在战栗。

抽水机们轰轰作响，逐渐又有空泡炸裂的声音。白色的激流刺破苍蓝的眼，湛蓝的波纹逃离苍白的轨迹，最终却都只能在轰隆隆声中溅起又凝聚落入黑黑的水管洞口。突然我听到大湖的悲鸣，神秘深邃的老人的脑浆正在被我们一点点抽出，起落又起落的万千声响最终归于平静，只有逐渐降低的水位一点点哀诉着暴行。

领队还在讲话，然而我却突然就不那么在意了。在他背后，我看到那大湖对岸高高的山崖上，突兀的矗立起了一个人影——不大，但是却失去了轻巧灵动，反而带着一种徒留的悲伤。于是我心一惊，眨眨眼反复确认，那确实是有个人影。便赶紧推开四周的人，向着那片山崖跑去了。

跑过草场，穿过林地，登上山崖，时间突然对我失去了意义。我只知道当我登顶的时候，太阳已经挂在了晴空正中。我看到了她，五天前她就是从这里一跃而下，捞起了塞拉托的尸体。现在的她孤独的站立着，晃晃悠悠，仿佛天地间突然就没了什么值得挽留的。一阵风吹来，她的头发被撩起泼洒飞扬，仿佛要牵动她全身摔倒在地。我连忙上去扶她，慌慌忙忙。手摸上去，她的后背软软硬硬，似

乎有千斤重但又轻不即两。

水还在抽着，我看着大湖的孩子，巫女看着城市的血脉。一种痛楚不知为何爬上心头——这五天不见，她干枯了许多。原本轻巧灵动的埃拉菲亚一去不返，只残留一双茫然而失去焦点的眼睛看看我，又看看哀嚎的大湖。我突然不知道应该说什么，只好和她一同静静的立。何无忧愁？何无悲戚？现在只有堆砌而成的沉寂。我轻轻地帮她把发丝捋细，小心的一点点顺在她的肩膀上。她的眼神有一点点亮了起来，像是复燃的死灰，但又随着点点闪光再次黯淡。接着她转过脖子，对我点点头，痴痴地，再无笑声，于是默默也了无了意义。

“我们……”我开口了，还没说完，大湖巫女突然将一根手指放在我的嘴唇上。“我想回家了。”她说。

我突然感觉不妙，却听到她再次对我笑了笑，仿佛曾经的轻快和活泼又回到了身上。“你啊，为什么你的哥伦比亚，就容不下我的楔罗大湖呢？”

这话调皮轻快，就像是最初见面她坏笑着问我们：你们这是打算砍树？然而我心底的不妙一下子达到了顶峰，突然就要伸手抱紧她。灵动和轻快确实回来了，她便优雅地轻轻推开我的臂弯，像是舞者一样转过身在山崖的边缘，对着我最后一笑。接着，她背向大湖，双脚轻跳蹿跃，一下子腾飞而起。我怔住了，傻傻的看着巫女在空中划出自己的弧度——我只记得她还在滞空时确实还在笑的，接着就自己折断了自己的双翼，毫无防备的后背向下坠向楔罗大湖。

我反应了过来，突兀的跪下。我突然发现她还没有名字，也许只是我不知道她的名字，结果喉咙中也只吞吐出巫女几个字罢了。倒是那楔罗大湖上

划出了一道彩虹，就像是即将被榨干的老人贡献出了自己的最后一点力气，为它的儿女写上一个属于大湖的句号。不过，随着水抽着，那彩虹也就消失不见了。

我愣愣的跪着，耳边的一切都失去了意义。下面，领队还在聒噪，反反复复的强调什么。我刚想站起来，风就把他的话吹到了我的耳边：“我们是希望。”

傍晚的时候，大湖终于要见底了。这下湖边围起人来里里外外。我却是失去了魂魄，自己坐在营帐里，什么话也没说。

没有人看到巫女的坠崖，所有人都在盯着湖底期待下一秒能够暴露出粗金的金脉。我已经没了念想，便也没了兴致。这时候外面传来了一阵铺天盖地的响动，人声和脚步沸腾起来。莫提跑了过来，扶起我跟着出了营帐。

水被排干了，那大湖底下的淤泥和尘土中，隐隐约约确实埋着什么——但是不是黄金，而是已经被泡的腐朽不堪的残垣断壁和碎裂的骨片。人们已经冲下了河岸，难以置信的看着狼藉腐败的河床下属于过去的部落残骸。不过很快，有人弯下腰挖起了淤泥，便又兴奋的叫喊——接着人们又向着那边汇聚而去了。只有我呆呆地愣着，看着这些埋在淤泥中的属于过去的阴影。巫女回家了，也许我应该庆幸，但是悲伤的泉涌却又凿在我的心间。一块哥伦比亚生产的糖块消融在了楔罗大湖。

他们好像挖出了金脉，兴奋就如同宇宙有箭飞来，扎在每个人的心底。但接着又是吵闹，不知道发生了什么，我只是看着湖底的残垣断壁，想着那个传说，无心去管他们了。于是他们吵着吵着，声音又更大了起来。忽然有人非常大声的叫喊什么，

但是我没有听清。我看着湖底的遗骸们，仿佛真的看到了他们——离开了湖水的庇佑，他们在慢慢的升起，纠缠成一团，飞向天空。忽然的有一个脱离了群体，却又自己回来了。纠缠的灵魂们安安静静上升了个百来米，突然打了个团，被停滞住了——天不留他们，地不留他们，只有大湖留他们。

莫提突然从后面握住我的手：“他妈的，呆子，走吧，没什么有意思的了。”我便支支吾吾了两声，仍然看着天空中那些不知所措的灵魂。他牵着我，逐渐的恼怒起来：“去他妈的吧，这些都是他妈的愚人金！都怪那个傻逼领队，把自己那块傻逼金子藏起来，不愿意给专家看看。老子他妈白期待了！”我还是支支吾吾，嗯呐嗯呐的敷衍，眼睛越过空中的灵魂团们看向山崖——那边似乎又有一小个人影。一擦眼睛，原来只是眼拙。这便是让失望又击垮了我的四肢，让我一下子瘫倒在地上。莫提连忙把我扶起来，连连安慰我没事的，机会有的。但我其实没有听进去他说的话，我只是在想，为什么我的哥伦比亚容不下她的楔罗大湖，想着想着便没了头绪，没了头绪便无所适从。此时我们已经走回了岸上，那空中的灵魂们还在那里，我便低下头，看着河床。残垣断壁变成了大湖巫女创破的伤口，愚人金成了女孩摔倒留下的疤。巫女在大湖的遗骸中静静的沉睡，露出白白的骨。

(全文完)

信息台

给《方圆》投稿吧！

投稿方式：

1. 自助投稿处投稿：

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

稿费标准：

- 小说、散文类：6.0~3.0 ○ / 百字
- 杂谈、杂记类：6.5~3.0 ○ / 百字
- 诗歌类：6.5~3.5 ○ / 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。

详见稿约 <https://bbs.ria.red/topic/5809/>

这里是本刊末尾
下期也要看哦！



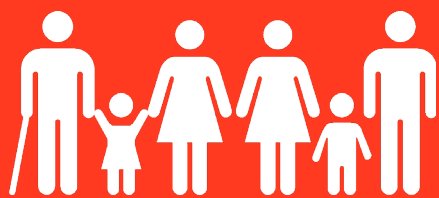
可持续发展目标



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



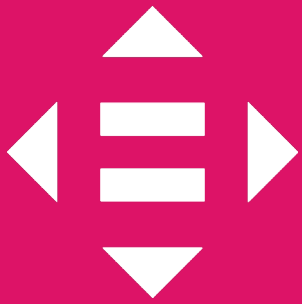
8 体面工作和经济增长



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



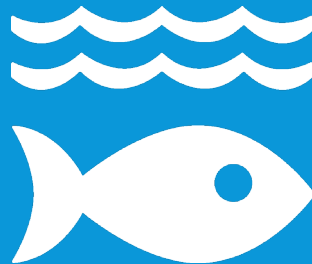
12 负责任
消费和生产



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



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。

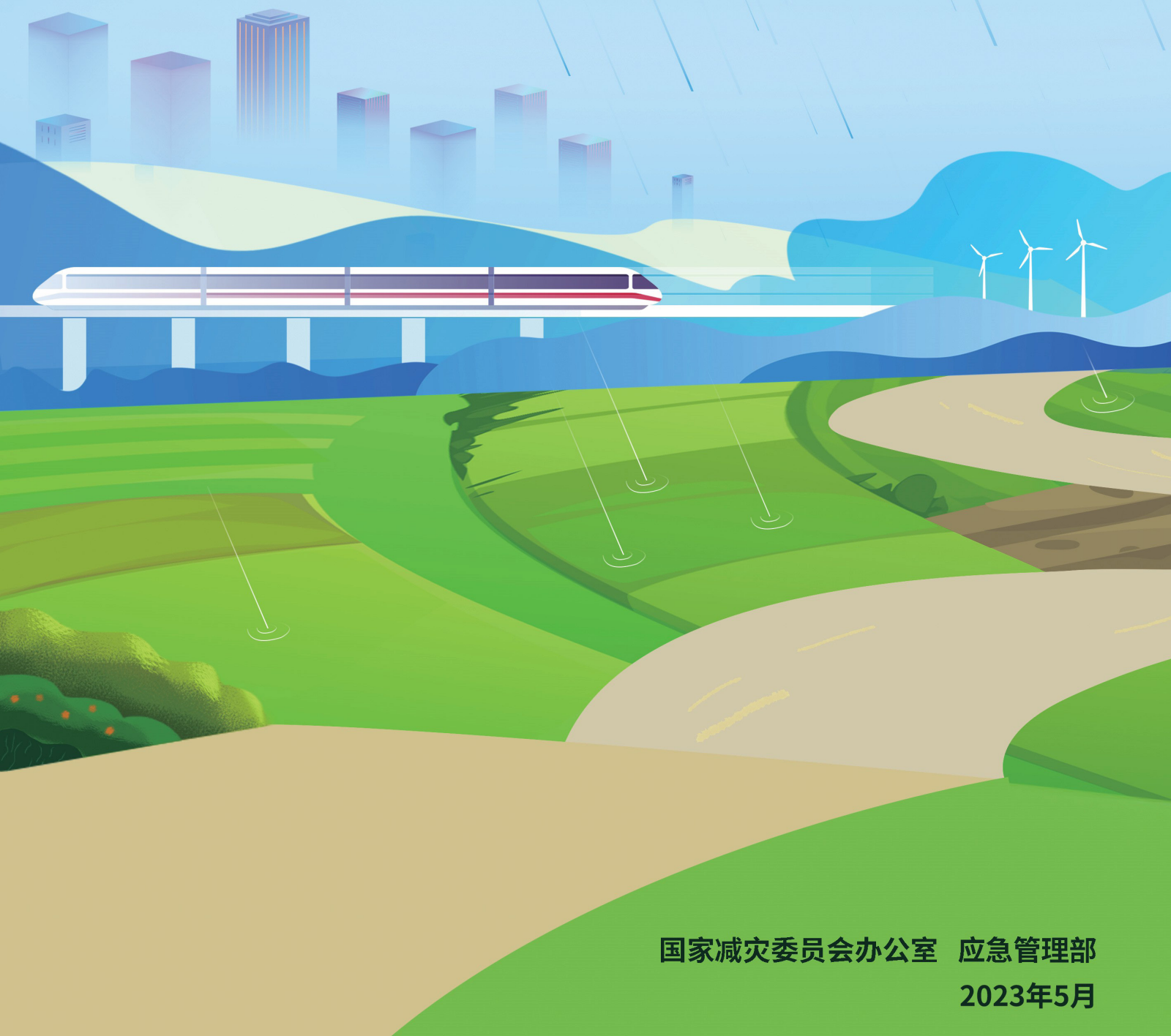
在此对所有字体贡献者表示感谢和敬意！

其他

- Microsoft Word, Adobe InDesign — 排版
- Microsoft Excel — 图表
- Mozilla Firefox, pdf.js — PDF 浏览
- Material Design Icons — 图标库
- RIA 运营组 — 大力支持
- 应急管理部 — 封底广告

“5·12”
全国防灾减灾日

防范灾害风险 护航高质量发展



国家减灾委员会办公室 应急管理部
2023年5月