

方圆 Around

MAGAZINE



RIA
TRAILHAMMER

非官方
期刊

封面摄影师

BCMonomial

于
海兔
传送塔

本期亮点

沿着天球的边缘
记录大地运转的足迹

你问我答 A_cong

Puzzle Hunt
简明扼要小介绍

杂谈 BCMonomial

第一届「视觉·Innova」
获奖、提名作品选刊

画廊 savagetricycle 等



方圆

2025 3

总第 31 期

抹岚报社

方圆 Around

2025年3月刊
总第31刊

海兔
海兔展馆
摄影：BCMonomial



主编：30266
执行主编：24Kgule

编辑：BCMonomial
审校：30266
排版：30266, Aunst
摄影：BCMonomial

版式设计：Aunst
Logo 设计：Arthals

社长：30266
副社长：Aunst, BcMonomial

方圓 2025 年 3 月

主办：抹岚报社
发行：抹岚文宣部(零洲西北大陆
抹岚市市南区府前路 3 号西栋
201)
期号：#31 / 2025-03
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：2025-03-28
书号：C-4-2025-03(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

目录

卷首

III 封面选择

30266 BcMonomial

你问我答

1 沿着天球的边缘, 记录大地运转的足迹

A_cong

5 请输入文字

TsanconBYin

杂谈

7 Puzzle Hunt 简明扼要小介绍

BcMonomial

散文

14 夜行记

Cx330

诗歌

15 夜账

Cx330

画廊

17 第一届「视觉·Innova」 获奖、提名作品选刊

savagetricycle 等

信息台

33 稿约

封面选择

卷首 • 30266 BCMonomial

本期封面选自 TRIALHAMMER Innova 服务器中的海兔镇。

海兔镇是 Innova 世界的第 8 号地标，位于 Innova 世界的东南方向。这里的主要群系是樱花树林，由于 Innova 独特的群系设定，这里有一片嫩绿色的草地和一片浅绿色的天空。

用一个词来概括海兔镇的风格就是：“多元并存”——这里有工业设施，也有玩家住所，各种不同风格的建筑混搭在一起，如入幻想之境。造访此地的旅者常常心生疑惑：前脚仍在林间小路行走，一个高大的科幻巨塔就撞入了眼帘——如梦似幻，“真实”二字似已不存在。

在采风时，我们在キノコの村、海兔镇、卡卡颂等地选择了一些试样，海兔镇的这一风格很快便抓住了我们（主要是 30）的心。不过这也给摄影带来了一些困扰——紧凑的布局和混搭的风格，在构图上存在不小的难度，几次集中的拍摄都没有交出一份很满意的答卷，最后在 DDL 的压力下得出了一些效果不错的图片。总而言之我们已经要求本期摄影继续苦练构图了（

下面是我们选出的三张备选封面图。



图 1 传送塔

图 1 中心的这座塔是海兔镇的传送点，塔的两边分布着各种各样的建筑——有大型仙人掌农场，有小木屋，有巨大的黑色传送门，远处还有巨大纸片人。很巧合的是，这张图片的取景点正好没有被樱花群系覆盖到，于是拍摄出了蓝色的天空。

这张图虽然离远看比较杂乱，但切出封面来还是看起来很舒服的：画面放大裁切以后，中间的塔更显突出，并且色彩搭配也鲜活有趣，很适合作为封面。

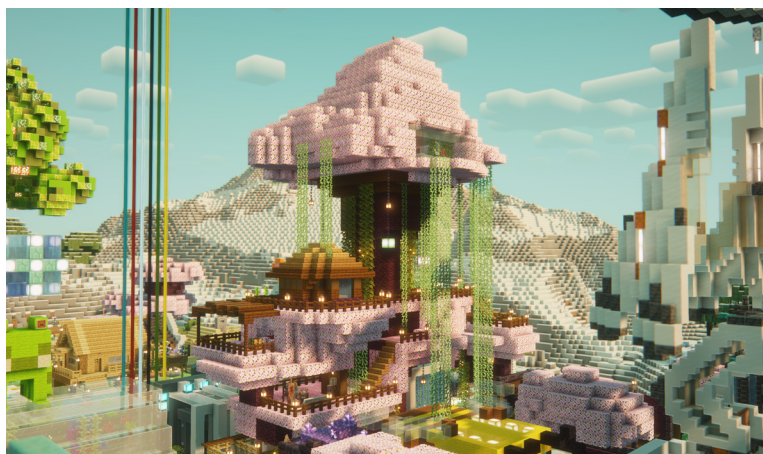
图 2
樱花树

图 2 这棵巨大的樱花树是海兔镇主理人 gumorsir 的住处。其结构纵横交错，宛如立体迷宫。在树屋顶上有一个仓库，其中保存着不少 TRIALHAMMER 活跃玩家的头颅。这张图虽然较图 1 主体更为明确，但切出封面来却相比图 1 更显杂乱。并且，这张图的色调整体偏绿，看起来比较奇怪，封面配色和元素也不好安排，最后遗憾落选。

图 3
老陆锤神像

图 3 则是海兔镇的著名景点之一：老陆神锤像。对 2023 年夏季举办的 SCC 有印象的朋友们应该还记得，这座雕像被用在了跑酷战土地图的终点。老陆左手持草方块，右手高举 TRIALHAMMER 的标志：审判之锤，与画面右侧的黑色猫尾怪物(?)对战。细心的你应该发现了雕像头顶的显示器和机箱——它们经常被开玩笑地称为老陆的头发。这幅图片虽然观感不错，但在与图 1 的较量中还是略逊一筹。

最终，我们选择了图 1 作为本期方圆的封面图片。

附图 跑酷战土地图全图



海兔
樱花树
摄影：BCMonomial



沿着天球的边缘, 记录大地运转的足迹

你问我答 × A_cong — 《方圆》2025 年 3 月

什么时候可以游到(

匿名

这个你指的是哪个鸟居呢, 你打个括号我不造啊(

在 2022 年下半年, 报社和文旅社曾计划推出类似《中国国家地理》的季刊杂志——《旅途》, 但是后来由于种种原因计划搁浅了。我们一直有重启的计划, 你有什么想法吗?

30266

从名字上看, 这一定是某种旅游或者旅行的杂志, 这和我目前正在做的东西十分类似, 如果你们需要我帮忙, 我会提供力所能及的帮助

曾几何时也有许多旅者在这片大路上探索, 但是没有一个人走到了您所到达的高度。

请问如果这一段旅途走到了终点, 您会继续去探索那些没有申居的聚落吗?

匿名

有这个打算, 但是如何找到那些没有申居的聚落, 这是一个很大的难点, 没有具体的位置是很难找到那些聚落的, 并且由于没有申居, 我也很难判断那到底是不是一个聚落, 有可能是某位玩家的基地, 也有可能是某某鸟居的历史遗留建筑, 所以难度很大, 在没有合适的方法之前, 我可能不会批量去探索那些没有申居的聚落, 不过也欢迎各位向我推荐引路, 把我带到那个地方就行, 我可能会穿插一些未申居聚落的游记



您已经走访了不少聚落,其中大部分老聚落的成员都暂时或永远地离开了莉亚,在看到曾经繁荣的城镇,亦或是再也完不成的烂尾工程后,您有什么感受呢?

同时,一些老聚落的成员时隔几年重新上线后,看到服里不认识的玩家列表,和周围物是人非的状态,他们可能会沉浸在过去,从而丧失重新开始一段旅程的动力,您会感到惋惜吗?

Wooden_Glass

会,我在写游记的时候经常看到你在线,你应该是一位莉亚大陆元老级玩家,对于你的这种感受,我深有体会,因为在来到莉亚大陆之前,我在另一座大陆上待过非常长的一段时间,并且曾是一座大型聚落之主,拥有 70 位成员和赤居的规模,在长达三年的时间里,我经历了太多的相聚与离别,曾经繁荣的城镇逐渐变得死寂,号称要建完的工程变成了历史遗迹,直到最后物是人非,分崩离析。

所以在写游记的时候,我会感到非常的惋惜,因为周围所看到的一切,正是我之前所经历过的,规模越大的聚落越是如此。但我认为,不必为过去的离别而感到难过,聚是一团火,散是满天星,就如同两条相交线一样,这段相聚只不过是那个相交点罢了,在离开了这个相交点后,这两条线将会就此别过,离别是迟早要经历的事情,正因如此,我们才更加应该从过去的离别中走出来,勇敢的向前进,去和更多的线条相会

.....

请用最简短的语言概括你眼中的零洲的过去、现在和未来。

TsanconBYin

我就从我比较了解的鸟居方面来讲吧,从鸟居这个角度来说我认为零州过去的鸟居和人文,是以日式风格为主,其他风格为辅,在前 100 号鸟居当中,有着非常多的以日式风格为主的鸟居,还有很多带有日式风格味道的鸟居。而零州的现在,我觉得可以用“百花齐放”这一词来形容,越来越多种类的鸟居出现,不再局限于之前的日式风格建筑,风景类、抽象类、功能类、生活类层出不穷对于未来,由于新人数量的减少,我认为带有生活居住功能的聚落型鸟居会减少,老玩家在发展到头后,会更多的选择建造非居住型鸟居,这意味着标志性鸟居、功能类鸟居、风景类鸟居则会越来越多,所以对于零州鸟居的未来,我认为可以用“唯美、艺术、具象”这类词来概括

是什么促使你踏上旅途的呢？

在莉亚游览了这么多地方,如果让你用一个词来概括莉亚鸟居们的特色,你会用什么词？

Lin_HL

在来到莉亚大陆前,我曾在另一座大陆上待过很长一段时间,这座大陆的创始人曾在莉亚大陆游玩,他很喜欢莉亚大陆的这种生存模式,便自创了一座大陆,这座大陆在很多地方都与莉亚大陆一致,例如鸟居制度,大世界铁路,卫星地图等,可以说这座大陆是一个小型的莉亚大陆,但由于一些不好的事情,这位创始人性情大变,突然无条件关闭了大陆,由于事发突然,再加上这三年间竟然没有出现任何一位游记家或者历史学家,这也导致这座大陆沉寂后没有任何的历史记载遗留下来,只能活在后来人们的回忆当中,但没有历史记载的回忆,迟早会随着时间的流逝而逐渐消散;我在来到莉亚大陆后,对这里的一切都深感熟悉,就像回到了家一样,由于上一座大陆的经历,我不希望历史在我眼前重演,于是我开始旅途,将我所见到的一切用我自己的方式写下来,不管未来的莉亚大陆会不会出现意外,至少我留下了些什么,人们还可以通过我的游记去回忆起那美好的时光至于特色,我觉得可以用“五花八门”这一词去概括,从1号鸟居走到现在,我把这辈子我能想象的鸟居种类都见过了,见过的见过了,没见过的也见过了,空中的地下的,抽象的不抽象的,如果各位有兴趣,也可以亲身去拜访一下各个鸟居,相信会给你带来很多新的体验



所有鸟居结束会是你ria旅途的终点吗?

有计划去鸟居之外的地方探索吗？

cipher

不是，写完游记是我目前的目标，不是我的终点，计划在写完游记后，我可能会开始写一些其他东西，例如历史、事件等

至于这个探索，似乎莉亚大陆上值得探索的也就只有各大鸟居了，鸟居之外的地方似乎都是荒郊野岭，我去做地质学家？摄影师？这些暂时还没有考虑，不过莉亚大陆上似乎还有很多有趣的东西值得我探索，我在写完游记之后说不定会去看看



会有新的小片吗(炽热的眼神 **((★←★))**)

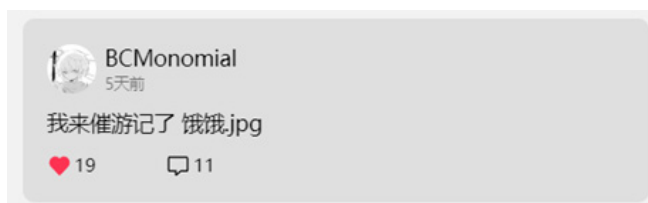
匿名

计划在写完游记后,我可能会开始写一些其他东西,例如历史、事件等,在写游记查阅 wiki 资料的时候,我曾看到过很多有趣的事件或者历史记载,说不定我可以写写这些东西,把这些东西以一种更加详细具象化的形式展现出来,不过由于这些东西只有文字,在大陆中很少有具体展示的地方,如何写这些东西是一个很大的挑战。

很难得的成体系游记！是什么让你长期坚持记录自己的游踪的呢？

33aaron

一开始我在刚进服的时候，就因为鸟居太多迷路了，本来应该去“海南”，但实在不知道路怎么走，最后走错去到了“南海”，后来我就感觉莉亚大陆上的鸟居是真的多，一定有很多独居特色的鸟居在等待我去探索，于是我就开始了写游记，在每次传送时，我都会十分期



待这座鸟居，感觉就像开盲盒一样，就是这种探索未知的感觉让我坚持了下去，当然还得感谢各位朋友给我的坚持，在我每次有点疲惫的时候给了我莫大的动力！

请输入文字

有什么能说的萌百笑话吗？

匿名

——“萌百的运行到底是依靠制度保证还是依靠人保证的？”

——“显而易见的是萌百既没有人又没有制度。”

“你百就是那个东北笑话，按倒在床上，扒了羽绒服羊绒大衣羊毛衫
保暖内衣秋衣棉裤保暖裤德绒裤秋裤……然后没兴致了。”“我现在的每一笔编辑都仿佛在滚烫的泥潭里一边拉稀一遍步履蹒
跚地走路。”萌百管理员的站务讨论三连：“Wtf 怎么有提案”“为什么要和煞笔汁
京”“诶我怎么没投票”。“众所周知，萌娘百科的审核系统不是为了审核用户提交的内容，而
是让监管部门确信用户提交的内容得到了审核。”

“‘イロドリミドリ’的中文译名是‘不含月铃姐妹’。”

本来还有很多萌百笑话的，但一想到都是换皮苏联笑话我就懒得搬
了。

必主席什么时候发工资(乐)

开玩笑的，只是查询一下最近看 ave 母鸡卡有多红温。

匿名

不是你在管账吗

其实硬要说的话，除了第七话的成人歌和春日影给我干出神经退行了以外，好像真没太多
红温的地方。事实上，如果不带任何预设条件来评价的话，我会说颂乐人偶是一部很好的
爆米花动画——你可以说它烂活，但不能说它没活。而且仔细一想，作品里那些逻辑崩坏
的地方固然存在，但一想到自己的现实生活更加没有逻辑，我就释怀了。所以呢，你别看我现在疯々癫々の，其实我心里清楚得很。不过既然大家都在癫狂，那我
借机假疯一下，何尝不可呢？

如何评价少女乐队

匿名

好无聊的概念，炒作罢了。

请问你对莉亚铁路的未来有什么想法吗？

单从你个人的看法上来讲，你认为现阶段铁路的建设对莉亚最重要的意义在哪里？

匿名

谈未来前得先说说过去。莉亚轨道交通结社成立是适配当时的经济系统政策，本身算是一个剥削机构。相关政策废止后轨交社的这些手段就失灵了。因此，除非运营组^[1]方面能给出一些实质性的援助，轨交社的业务基本上只能围着那几个私铁头子转了。你说意义？可能也就让我这个给糟老头子有活干吧，我也不需要社团补贴什么的，有空控两铲不也挺好的？

必应 RIA 里最近有在推什么新项目吗？

想听必应锐评萌百（

匿名

其实大部分项目都是一两年就规划好的，要说新项目的话，社营海环线西段改线工程已经完成探测，如果招不到工人的话，我会一天这么慢修下去。（顺便应某位社员要求，在此呼吁秋月白同学赶紧来工地报到，不然你[自主规制]的[自主规制]都[自主规制]）至于锐评萌百这块，A1 里的萌百笑话已经说了一部分了，我额外补充一句：不要把日常当作理所当然，请珍惜萌百还在的每一天。

1 原文如此

附图 回答手写原稿(部分)



中国科学技术大学

University of Science and Technology of China

地址：中国 安徽 合肥市金寨路96号 邮编：230026
电话：0551-63602184 传真：0551-63631760 Http://www.ustc.edu.cn

Q4. 请问你对莉亚铁路的未来有什么想法吗？
单从你个人的看法上来讲，你认为现阶段铁路的建设对莉亚最重要的意义在哪里？

A4. 谈未来前得先说说过去。莉亚轨道交通结社成立是适配当时的经济系统政策，本身算是一个剥削机构。相关政策废止后轨交社的这些手段就失灵了。因此，除非运营组方面能给出一些实质性的援助，轨交社的业务基本上只能围着那几个私铁头子转了。你说意义？可能也就让我这个糟老头子有活干吧，我

Puzzle Hunt 简明扼要小介绍

杂谈 • BCMonomial

是这么个事。我觉得中文世界里目前缺少一个系统化介绍“Puzzle Hunt 是什么”的文章。

是,如果你去看国内的各个 Puzzle Hunt 的话,你确实能看到一段介绍。但是,它们所告诉你的,和你实际上会遇见的东西还是有很大的区别。

确实有一篇英文的文章: [Introduction to Puzzlehunts](#)[🔗],但它有八千个词,读下来确实压力很大,而且内容也很多。如果想要更加精细地了解 Puzzle Hunt,除了实际去打一场以外,还真没有什么特别好的快速了解的办法。

这也就引出了这篇文章的定位——希望让感兴趣的人快速了解 Puzzle Hunt 是什么。所以这篇文章的篇幅应该比较短,也必然不可能全面,不可能面面俱到。如果你真的对 Puzzle Hunt 很感兴趣的话,你应该去参加一场试一试!

什么是 Puzzle Hunt?

它是一种解谜的活动,由数量不等的谜题共同构成。这些谜题之间各有联系,构筑出被称为“meta”的谜题和被称为“Final Meta”的最终谜题……算了,还是换个思路说。

……其实,我们不妨先问一个新的问题:

什么是谜题(puzzle)?

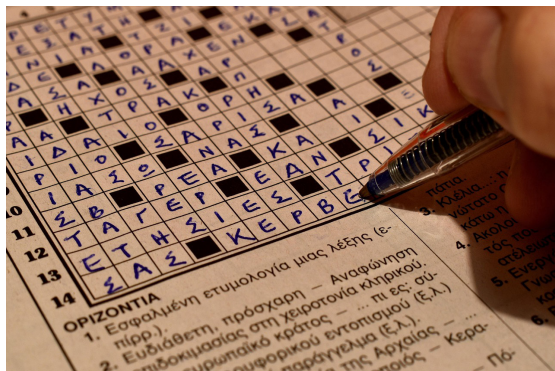
So what is a puzzle?

我们先来看几个大家公认的谜题好了。

这是一道数独

	7		1		4		6	
		3	5		2	4		
4			3	6	7			1
8								5
			9		5			
2								6
9			6	5	8			7
		1	7		9	3		
	2		4		1		8	

这是一道 crossword

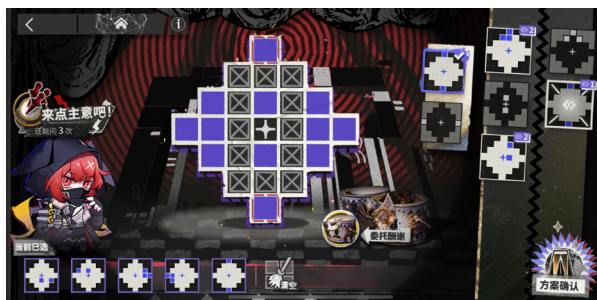


这是一道扫雷

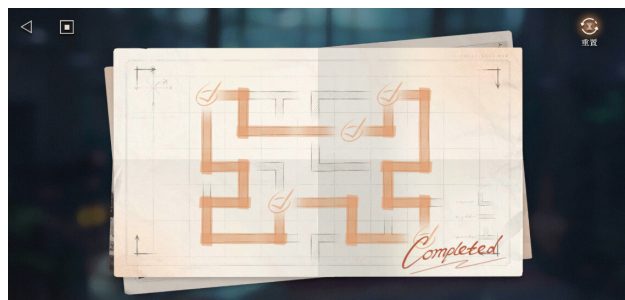


这些想必是毫无争议的 puzzle。它们的共同点是,要求你用一定的思考(可能是逻辑和推理,可能是联想和发散,也可能二者兼具),将原本不完整的盘面填充至完整状态。这几种谜题都相当经典,相信也不需要过多介绍了。

再来看看这些。



明日方舟 烟花筹委会谜题

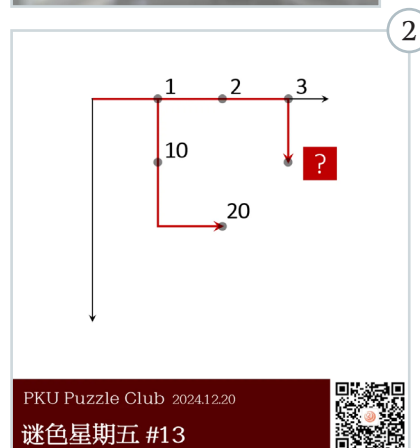


重返未来: 1999 谜题小游戏

这当然也是一种谜题(谁能说不是呢),它们同样涉及到思考和逻辑,一个需要你拼拼图,一个需要你转动各个部分形成回路。你会发现,很多大众媒体(书籍、电影、游戏)都会使用解谜作为其要素的一部分。谜题无处不在(puzzles are everywhere)。

再让我们看一些和上面不太一样的谜题:

- 1 LILAC 丁香谜——皆谜〇〇五
- 2 PKU 谜协——谜色星期五 #13
- 3 咚咚谜 #348



这些其实也是谜题。乍一看可能摸不着头脑,但仔细想想,或许你就会突然领悟到这些谜题背后的设计。一道用上了罗森和全家,一道甚至取材于随处可见的提醒贴纸。这告诉我们,万物皆可成谜(everything can be a puzzle)。

说回到最开始,谜题究竟是什么呢? 很难简单地给它下一个定义,于是我们不如来做一点描述:

- 谜题是一些刻意地隐藏了一部分信息,期待解谜者发掘出这部分隐藏信息的东西。
- 谜题的形式可以有很多,谜题可能出现在任何地方,万事万物皆可成谜。
- 解谜的过程通常涉及到联想、逻辑、推理等人类高级思维活动过程,这是解谜者所追求的乐趣之一。

什么是 Puzzle Hunt? (续)

带着我们对谜题是什么的基本了解,我们再来探索“Puzzle Hunt 是什么”这个问题。

首先是它的名字。其实很别扭,就是我没法用一个中文名称呼它。

[CCBC](#) 会把它叫做“解谜寻宝”, [P&KU](#) 会把它叫做“综合解谜活动”,也有一个比较漂亮的翻译叫“谜题寻踪”。但事实上,大家通常还是会用“Puzzle Hunt”这个名字,或者干脆简称成“hunt”。

(我惯常使用两个单词都大写的 Puzzle Hunt, 或小写的 hunt。还有的人会把它叫做 puzzlehunt。总而言之,哪怕是英文名,其实称呼也没有那么统一。)

Puzzle Hunt 这个名字实在太特殊了,它起源于麻省理工学院——哎对,就那个世界排名第一的 MIT。在 [MIT Mystery Hunt](#) 中,各路解谜者需要通过解开一系列的谜题,找到藏在校园里的一枚硬币。正是这个寻找硬币的过程,让它有了“hunt”(寻宝)这样一个名字。

随后,以 MIT Mystery Hunt 为蓝本,出现了越来越多的类似的活动,因此 hunt 就变成了类似活动的总称。这一类活动有一个鲜明的特点: 在 Puzzle Hunt 中,有一些被称作“meta”(元谜题)的特殊谜题,解开这些谜题需要用到其他谜题的信息。这是把 Puzzle Hunt 区别于其他解谜活动的一个重要特征。

也正因如此,Puzzle Hunt 里的谜题和一般的谜题又有一些不同。

Puzzle Hunt 里的谜题通常长什么样？

我们先给出一些描述：

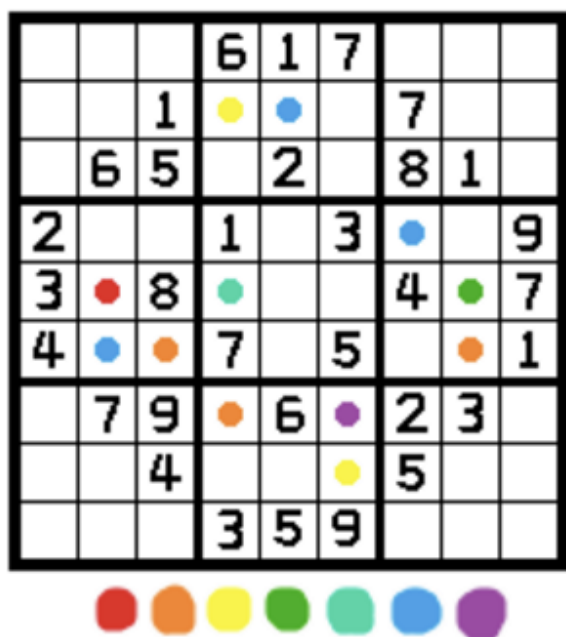
在 Puzzle Hunt 中，每一道谜题的终极目标都是找到一个答案——这个答案通常是一串有意义的字符串（而且在大多数情况下，是英文的）。

在 Puzzle Hunt 中，meta 谜题至关重要，meta 需要使用其他谜题的信息，也因此决定了整场谜题的结构。

这就和上面提到的谜题产生了一些区别：

- 数独就是数独，把数独填完就是解开了；
- 扫雷就是扫雷，把雷全部标出来就是扫完了；
- 拼图就是拼图，把它按照要求放进方格里就是拼好了。

但是，假如说，在 Puzzle Hunt 中出现了一个数独呢？



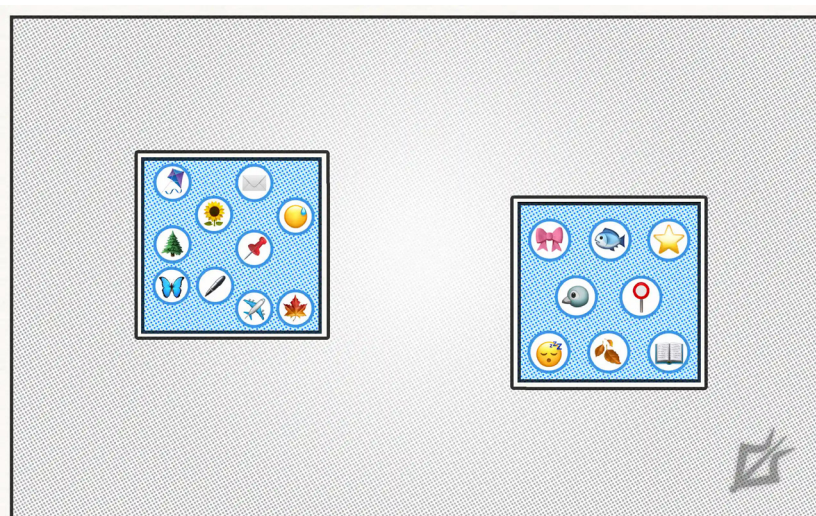
The Midnight Hunt 2023 #4 七彩缤纷

当然，这确实是数独，可是数独填完之后，我并没有得到我想要的答案（记住，Puzzle Hunt 会很明确地要你提交一个“答案”上去）。

本题解法解析

这个时候，如果你注意到了上面的颜色标记，并把颜色相同的点标记的数字全部加起来，按照下面的彩虹色顺序排列，你就会得到一串数字——1 12 7 5 2 18 1。然后，你再数出字母表中这些数字对应的字母，你就会得到一个单词——ALGEBRA。这就是这道题的最终答案。

同样地,假如在 hunt 中出现了一个拼图呢?

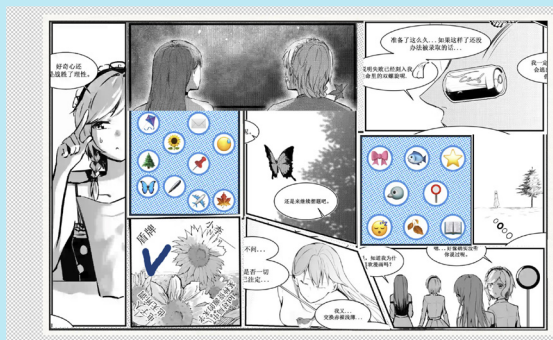


Puzzle & Key Universe 3(上)- Day 1 META: 囚禁于沉睡遗迹

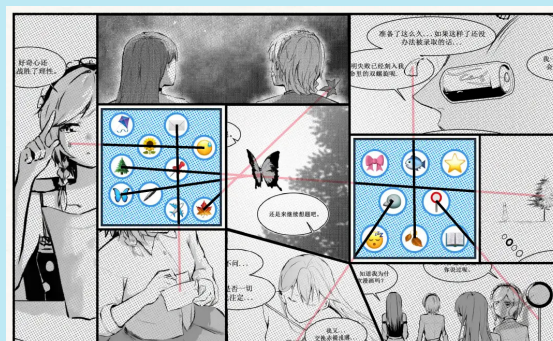
我把她的明信片剪成了碎片,然后将八个碎片作为格子融入到了我自己的、更温馨的漫画里。那张明信片只剩下了两个孤零零的正方形,一直被我保存在这里。这是一道 META,也是一道拼图——拼图碎片来自其他的题目。可是,拼图拼好之后呢?

本题解法解析

首先,你需要从八道题中找到八张可以放入其中的拼图碎片,然后将它拼凑完整。



随后,你会注意到中间的两个 emoji 区域能够和碎片中的元素对应起来。



连好线之后,中间的这两个框形成了两个汉字——围困,也就是本题的答案。

如果你看了这两道题的解法，你就会注意到一个共同点——在一系列的操作之后，最后一定有一步，是找到我们所需要的那个答案。这就是 Puzzle Hunt 中谜题的重要特征：提取 (extraction)。通常而言，你会需要通过各种各样的方式，提取出出题者所预设的答案，而不仅仅止于“完成谜面的要求”。这就是它和一般谜题最大的区别。

当然了，还有很多 Puzzle Hunt 当中的谜题，这里我会推荐你以下几道谜题作为入门：

- [时光穿梭机](#) (Puzzle & Key Universe 3 (上))
- [诗词朗诵](#) (CCBC 13)
- [午间随笔](#) (江湖解谜 2024)
- [ChatGPT](#) (MIT Mystery Hunt 2025, 英文)
- [中英互译](#) (SECO Puzzle Hunt)

当然以上谜题是个人主观挑选的谜题。我认为这些谜题对新人而言可以很好地体现一道 Puzzle Hunt 中的谜题主要是什么样子的，让新人对 Puzzle Hunt 有一定的预期。

因此，在本段最开始的基础上，我们再增加两句话：

- 受制于 Puzzle Hunt 独特的形制要求，Puzzle Hunt 中的谜题一定涉及到一条“答案”，也因此和惯常所见的谜题相比，出现了额外的步骤 (提取)。
- Puzzle Hunt 涉及到的东西要更加复杂，更加麻烦，因此不论是出题还是解题，它的门槛都要更高。

所以说，Puzzle Hunt 其实是很复杂，很麻烦的一种活动，如果你是一位解谜新手，我非常推荐你找三两好友一起，先去看看已经结束了的 hunt 当中的题目，看看自己能不能接受，是否真的感兴趣。

参加 Puzzle Hunt 通常需要一些什么知识？

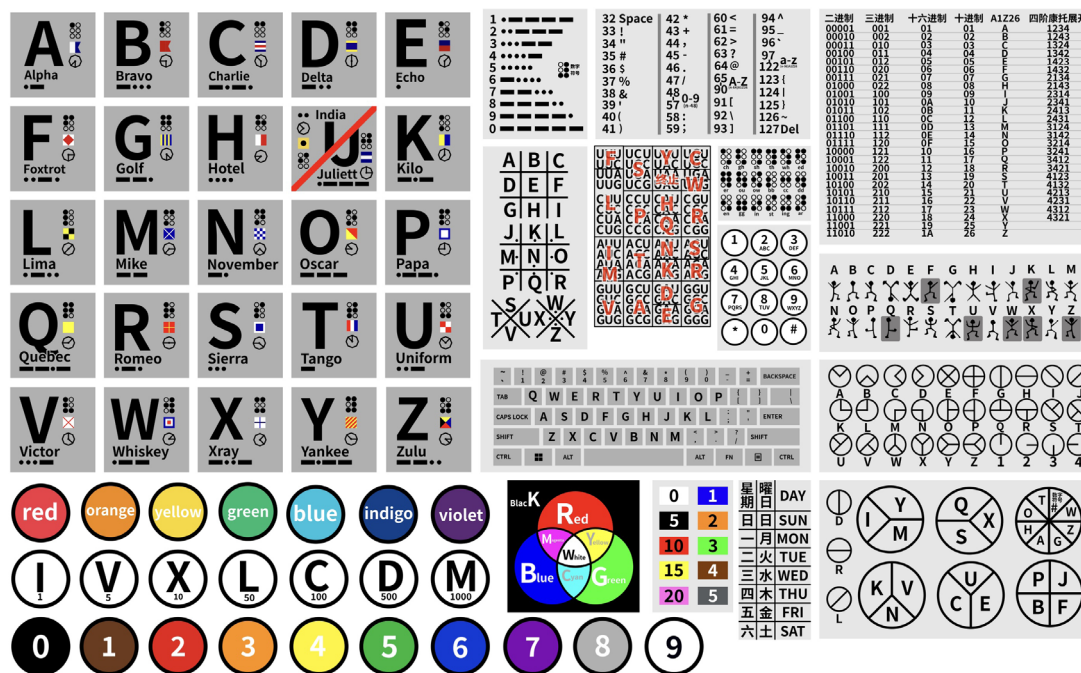
Basically everything.

是的，Puzzle Hunt 可能涉及的东西太多了，毕竟万物皆可成谜。引用 Puzzle & Key Universe 中的介绍：

在往届 P&KU 中，就出现了动画、轻小说、二游、桌游、Vocaloid、推理小说、语言学竞赛、北京大学的课程 / 实景 / 树洞 / 猫、双名法、春晚、短剧、赛博寻踪、AIGC、数独等纸笔谜题、诗词歌赋、现代诗等多种题材。

但这并不代表它们无迹可寻——题出出来不是为了把所有人难倒，而是为了让人解出来。所以通常而言，一道好题会让你循着线索找到它所需要的东西。

不过，有一些 Puzzle Hunt 中的共同语言，或许在这里可以介绍给你：



CALS 表

这张图被称为 CALS 表(因为他的作者叫 CALS),囊括了 Puzzle Hunt 中常见的各种密码、代码以及其他杂七杂八的东西。要完全理解这张表,你可能还需要了解一些经典的古典密码,一些经典的编码方式,这里就不展开了。

不少 hunt 还会给你提供一个工具列表,其中会有各种各样的解谜工具。至于其他的知识——只能说,祝你好运了。毕竟我也不是什么很牛逼的解谜者,很多东西咱看到都得现学。

还是那句话,如果你想要参与 Puzzle Hunt 的话,光看这篇文章,光看这个图是不够的,最好的办法是现在找个 hunt 试试。

写在最后

其实我本来想藏题的,但是这篇文章篇幅太短了实在藏不下,算了。这篇文章真的什么题也没藏。

本文使用了很多来源于网络的素材,限于篇幅此处不一一列出致谢,各图来源均已标注在图片描述中。

如果你看完这篇文章后对 Puzzle Hunt 来了兴趣，除了本文提到的各个链接之外，还可以再看看这个系列：[由 yyao 所撰的 MIT Mystery Hunt 2021 系列预热介绍专栏](#)。这其中对 Puzzle Hunt 有更加详尽、更加完善的介绍。

总而言之,这篇文章比较短,权当抛砖引玉。欢迎大家指正补充

* 本文原文于 2025 年 2 月 21 日发表于[单项式的笔记本](#) 。

夜行记

散文 · Cx330

暮色最先漫过巷口的邮筒。绿漆剥落的铁皮筒常年张着扁嘴,此刻却衔住半枚橘红的夕阳,像是要吞咽最后的光明。我总在这时分出门散步,看日光如何一节节退下天梯。

路灯未亮时,天穹是块滴水的蓝玻璃。蝙蝠用翅膀剪开薄云,碎银般的星光便从裂隙间漏下来。蝉蜕仍黏在槐树皮上,空壳里盛满暮色酿的浊酒。暗下去的不仅是天色——晾衣绳上的白衬衫褪成灰鸽子,紫藤花架凝作墨色剪纸,连孩童遗落的皮球都成了滚动的夜明珠。

巷尾的老者仍在侍弄昙花。青瓷盆里蜷缩的骨朵像合拢的佛手,他说要等到戌时三刻,月光斜过邻家屋脊时才会吐蕊。我们守着这沉默的约定,如同守候某个古老的节气。直到银钩似的花瓣突然颤动,暗香泼溅,方知黑夜原是位慷慨的账房先生,总在暗处清算白昼的盈亏。

石板路沁出凉意时,流萤提着灯笼巡游。它们掠过水洼,光晕便在水面碎成星子;撞上蛛网,又像被钉在经纬线上的流星。拐角杂货店亮起暖黄的灯,玻璃罐里的冰糖开始反光,老板娘织毛衣的竹针挑起细碎的金芒。这让我想起童年床头的马灯,火苗在玻璃罩里摇曳,将母亲的剪影拓在灰墙上。

归途遇见晚归的邮差,车筐里睡着未送完的信件。邮戳在夜色里模糊成深浅不一的胎记,某个信封角落或许正渗着月光。深巷传来断续的二胡声,弦上抖落的音符沾了夜露,坠地时溅起更多寂静。忽然明白古人为何要发明更漏——黑夜原是包浆的沉香木,唯有疼痛的凿刻才能渗出芬芳。

子时的钟声荡开涟漪,所有影子开始涨潮。我的布鞋渐渐吸饱了夜色,而昙花正在某处凋零。老花匠说过,这些瞬息绽放的精灵,根须里藏着八百年前的月光。

夜账

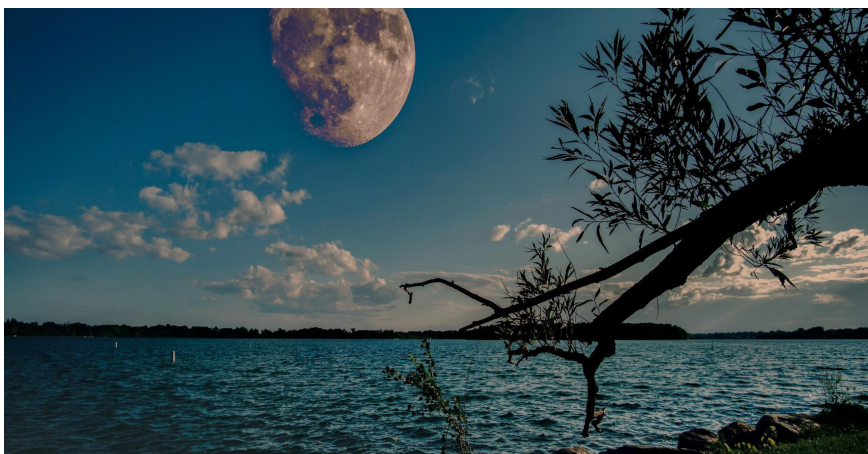
诗歌 • Cx330

邮筒吞咽最后的光时
碎银在云隙叮当作响
蝙蝠裁下的绸缎裹住蝉蜕
八百年前的露水正在发酵

老花匠数着肋骨间的年轮
月光切开青瓷的瞬间
所有影子都竖起耳朵
听黑夜在算盘上拨亮昙花

流萤把灯笼抵押给蛛网
冰糖在玻璃棺里结出盐霜
二胡声切开巷尾的胎记
一封信渗出墨色的奶

更漏凿穿沉香木的年轮时
我的脚印长出潮湿的根须
钟摆荡碎满池星子
而所有未拆封的黎明正在褪色



第一届「视觉·Innova」 获奖、提名作品选刊

画廊
savagetricycle 等

在这个由代码构筑的无垠宇宙中,每个方块都是几何的诗行,每缕光影都藏着创意的密码。当晨曦掠过橡木林梢,当末影龙的双翼剪碎虚空……你的镜头,是否曾为某一瞬的悸动而停留?

放下镐与剑,重新丈量这个熟悉的世界吧——

海底神殿的廊柱折射着蔚蓝的光波,下界堡垒的熔金流淌着有关地狱的史诗……

视角即态度,光影即语言,故事即灵魂

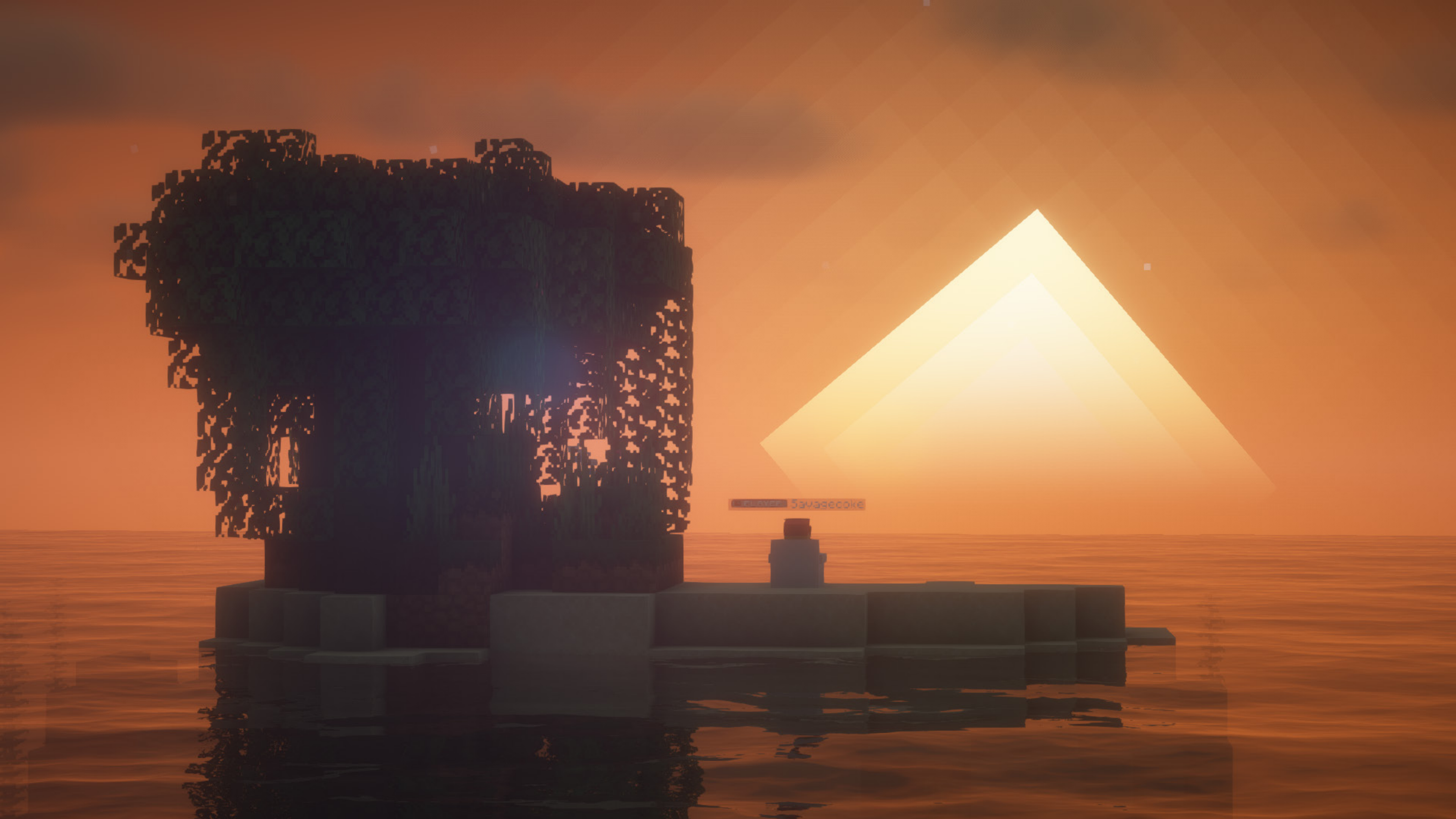
无论是极致写实的材质渲染,还是原画质质朴浪漫;无论是宏大建筑的史诗构图,还是微观世界的细致特写,真正的美,会在方块与像素的缝隙中野蛮生长

举起你的镜头(或 F2 键),让千万秒你不曾铭记的时刻,凝结成一张值得被永恒定格的「记忆切片」

— Laffey

最佳人像奖提名作品(3)

摄影:laffeyDD724



年度最佳摄影获奖作品
年度十佳摄影·提名作品 5
By [savagetricycle](#)

2025 年 3 月

画廊

17



年度十佳摄影·提名作品 8

By [sXKYYYY](#)

2025 年 3 月

画廊



年度十佳摄影·提名作品 10

By [BCMomial](#)

2025 年 3 月

画廊

19



年度十佳摄影·提名作品 9
By [sXKYYYY](#)

2025 年 3 月

画廊



最佳构图奖获奖作品
最佳构图·提名作品 4
By [laffeyDD724](#)

2025 年 3 月

画廊

21



最佳构图·提名作品 1
By [savagetricycle](#)

2025 年 3 月

画廊



最佳色彩奖获奖作品
最佳色彩·提名作品 5
By [Se_fletrir](#)

2025 年 3 月

画廊

23



最佳色彩·提名作品 3
By [Morton_y](#)

2025 年 3 月

画廊



最佳人像奖获奖作品
最佳人像·提名作品 1
By [laffeyDD724](#)

2025 年 3 月

画廊

25



最佳人像·提名作品 5

By [laffeyDD724](#)

2025 年 3 月

画廊



最佳光影效果奖获奖作品
最佳光影效果·提名作品 5
By [laffeyDD724](#)

2025 年 3 月

画廊

27



最佳光影效果·提名作品 4
By [laffeyDD724](#)

2025 年 3 月

画廊



最佳创意奖获奖作品(并列)
最佳创意·提名作品 1
秋叶中我和我的影子 By [livefaster](#)

2025 年 3 月

画廊

29



最佳创意奖获奖作品(并列)

最佳创意·提名作品 4

应州府 By [z0144154zz](#)

2025 年 3 月

画廊

30



最佳叙事奖获奖作品
最佳叙事·提名作品 4
By [savagetricycle](#)

2025 年 3 月

画廊

31



最佳叙事·提名作品 3

By [sXKYYYYY](#)

2025 年 3 月

画廊

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。

对上期的勘误

- 第 2(9) 页“shi1onari”应为“sh1onari”。

鸣谢

使用字体

汉仪玄宋

汉仪书仿

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

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

造字工房尚雅准宋体

霞鹜文楷 / LXGW WenKai

Source Serif 4

Ysabeau

本刊使用的字体大都遵循 SIL 开放字体协议(第 1.1 版),除了:

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

在此对所有字体贡献者表示感谢和敬意!

图像

尾页公益广告来自青岛市精神文明建设委员会

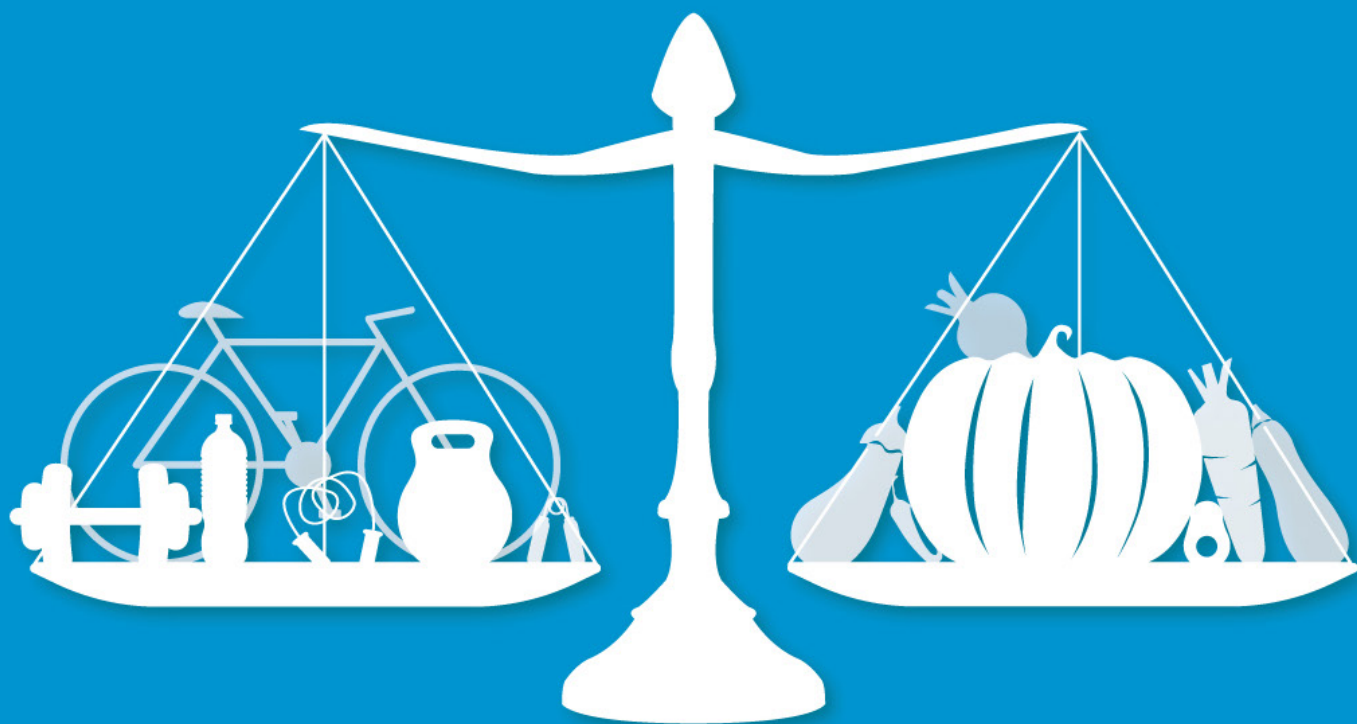
第 15 页图片源自爱给网免费素材

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

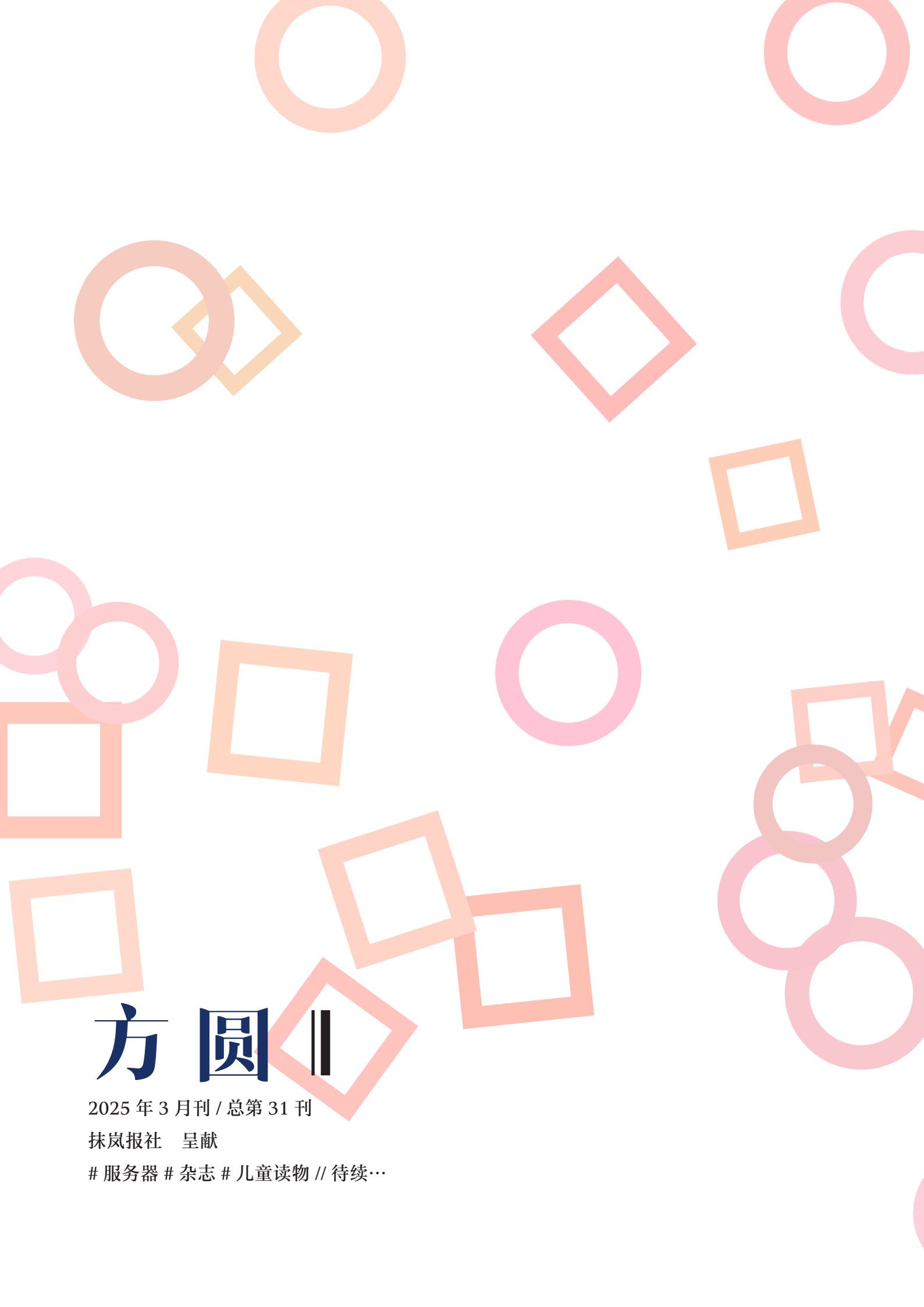
“文明健康 绿色环保” 公益广告

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 ||

2025 年 3 月刊 / 总第 31 刊

抹岚报社 呈献

服务器 # 杂志 # 儿童读物 // 待续...