

方圆 Around

MAGAZINE



RIA
TRAILHAMMER

非官方
期刊

封面摄影师

HanazonoSerenya

于
莱茵
灯塔

本期亮点

无故事之城

小说 MomeyuKa

Innova 外传 -1

散文 BCMonomial

RTS 中搞经营，
有点可行性？

暖狐霖游戏屋 枫咕

方 圆

2025 9

总第 33 期



抹岚报社

摄影 · 莱茵
HanazonoSerenya

方圆
Around

2025年9月刊
总第33刊

主编：30266
执行主编：24Kgule
责任主编：Lin_HL

编辑：BCMonomial
审校：Dong_Bo_Jue_233
排版：30266
摄影：HanazonoSerenya

版式设计：Aunst
Logo 设计：Arthals

社长：30266
副社长：Aunst, BCMonomial

方圆 2025 年 9 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：#33 / 2025-09
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：2025-09-30
书号：C-4-2025-09(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

小说

1 海华本纪
SnowFrozen

3 无故事之城
MomeyuKa

散文

5 Innova 外传 -1
BCMonomial

杂谈

7 一些关于雅典和水果战争的珍贵史料
ruijam

11 Flashback 延时摄影基础教程
Cx330zyq

专栏

暖狐霖游戏屋
13 RTS 中搞经营, 有点可行性?
——《太阳帝国的原罪 II》SLG 色彩的 RTS
枫咕

信息台

19 稿约

封面选择

卷首 · 30266

在长达五个月的停摆后,《方圆》终于又和大家见面了!

《方圆》断更的原因主要有二: 一是我被许多事情磨得没了心气, 二是《方圆》接受的稿件不足。内忧外患之下, 虽然《方圆》的编辑工作仍在缓慢地推进, 但出版日期却一推再推。直到 9 月开学补考后, 我才有了大段的空闲时间。虽然补考的结果并不好, 但也算了结了眼前的一桩心事。再加上收到了枫咕投稿的新专栏文章, 我总算可以聚起精神, 拾起《方圆》的编辑和排版工作了。

本期的封面插图摄于零洲莱茵, 摄影师就是莱茵的创始人 HanazonoSerenya。这组图片拍摄于今年 7 月, 上次《方圆》在莱茵取景封面还是在 23 年 1 月, 是初翊拍摄的, 这次算是当年的重置版。这两年的时间里, 莱茵发生了很大的变化, 但其核心的意象一直没变。这种意象在下面我们选出的四幅备选封面中都有着很丰富的体现。

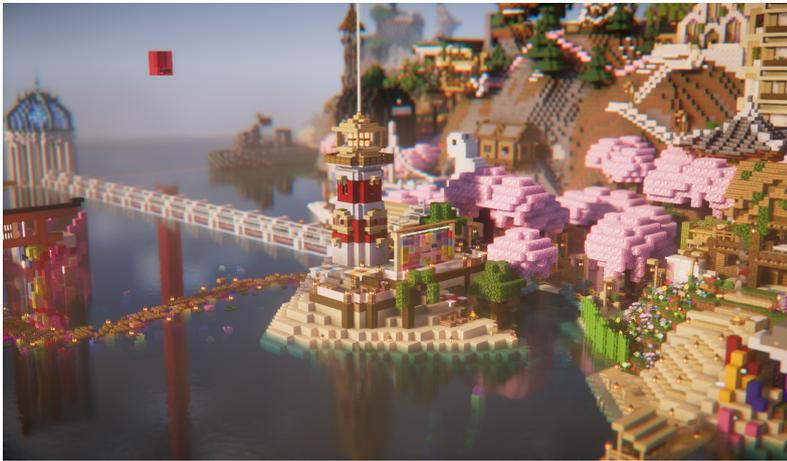


图 1 灯塔

 **方圆**
A r o u n d

1
2023
总第 14 刊



图 《方圆》2023 年 1 月号封面

首先是图 1。这幅图抓住了莱茵地标建筑——灯塔。这座灯塔就矗立在从鸟居传送点到莱茵城区、人们前往莱茵的必经之路上, 具有「引航」的意象。当时, 在 23 年 1 月号的《方圆》上, 我们就使用了灯塔作为封面。但是, 这张封面和当时的又不一样。当时是黑夜, 这次是白天。当时是背对着莱茵建筑群, 而这次则是面朝着大海。这张封面色彩丰富又蕴含承上启下之意, 因此无可争议的当选成为了本期的封面。

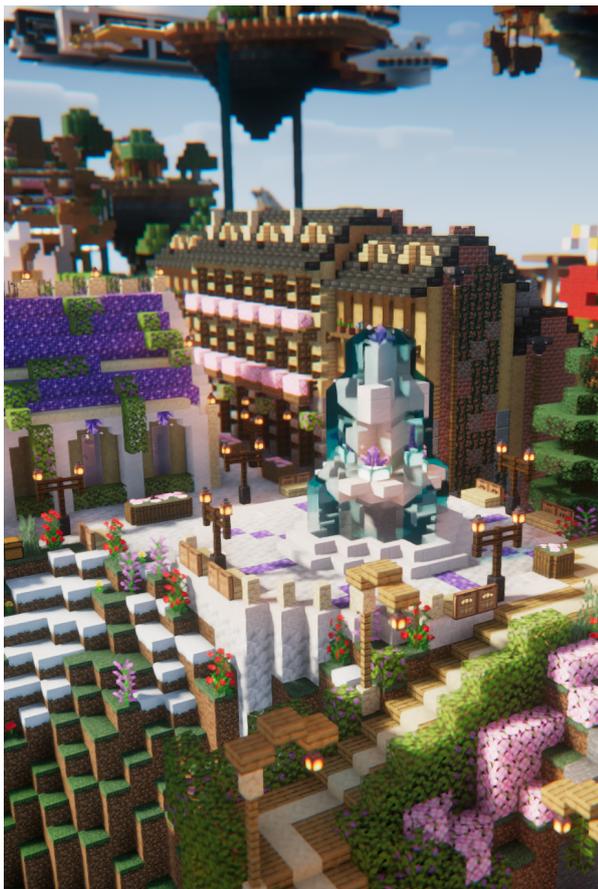


图 2 喷泉

图 2 拍摄于浮空岛下，主体建筑是一座喷泉广场。在浮空岛下，街道、建筑、广场和地形融合于一体，汇聚成为了「奇幻」的意象。莱茵是一座奇幻的聚落，开放包容的精神令各种建筑风格在此碰撞交汇，最终融合为了独属于莱茵的「奇幻」模样。此图虽然主体突出、意象丰富，但背景略显杂乱，不宜作为封面使用。最终，我们将此图放在了目录背景图上。

图 3 拍摄的是鸟居旁的一串船屋。船屋一个个排列在道路两侧，成为了城市在海湾的延伸部。「活泼」是这幅图片的主意象：以背景莱茵建筑群为背景，展现了色彩丰富、生动活泼的莱茵基调。城市逐渐扩张，水上船屋则成了生机扩展的最好证明。这幅图片虽然意象、元素丰富，但图幅太宽，无法作为封面使用，于是我们将它放在了内封跨页图上。

图 3 船屋





图 4 樱花树下

图 4 拍摄于莱茵的巨型樱花树下，展示了一幅岁月静好、小桥流水人家的景色。我也曾参加过在莱茵樱花树下举办的派对，在树下的留言簿上留下了对未来生活的期许。在樱花树、流水、荷花、小桥的庇佑下，大家的愿望得以生长。这是一个充满「希望」的地方。本图落选的原因与图 3 类似，也是因为图幅过宽难以裁出封面。最终，我们将此图放在了正文前整页图上。

「引航」「奇幻」「活泼」「希望」共同构成了莱茵的独特意象。莱茵是一座充满生机的聚落，希望她继续繁荣下去，继续作为一颗闪亮星星悬挂在零洲远东北的天球上。

至此，本期的封面故事就结束了。

莱茵
樱花树下
摄影：HanazonoSerenya



海华本纪

小说 · SnowFrozen

其一：(历史与远航)

“滴 - 滴 - 滴”雷达检测装置突然乍醒，“检测到适宜生存星球，是否选择迫降”“重复，是否选择迫降 ~”

红月一瞬从座位上弹射起来，面前的控制台闪烁着幽蓝色的光晕，短促的警报声在狭小的驾驶舱内回荡。他的指尖在控制面板上飞舞，一串串看不懂的指令输入又输出。

飞船开始剧烈震颤，外层防护罩与大气摩擦迸发出炽烈的白光。透过舷窗，他看见这颗星球蔚蓝色的海洋正在急速逼近，仿佛一块巨大的蓝宝石镶嵌在墨黑的天鹅绒上。

飞船像一柄利刃劈开云层，降落伞系统在距地万米高空准时启动，缓冲引擎喷出湛蓝的火焰，与空气摩擦产生的火花在船体外侧跳跃。

红月紧握操纵杆，指节因用力而发白。

船体发出令人牙酸的金属扭曲声，这是“开拓者号”第八百三十也是最后一次降落尝试。

新世界静谧的东南板块上，一道耀眼的白光呼啸而过。控制室内，红月眉头紧锁。“这是最后一次降落的机会了。”对他来说，时间仿佛静止一般，每多过去一秒都

是期望也是煎熬。

只是，在这几分钟迫降的心路历程中，他却从脑海混乱烧沸的思绪内，一片片的捡拾起被远航逐渐消磨殆尽的回忆：

自己究竟为何远航？

在旧世界的最后时光里，红月曾是“FOTI 城”的总设计师。他亲手建造的旧日科技城，拥有自循环生态系统和足以维持千年的红石能源核心。其中心矗立着他设计的“高速观光电梯”，梯顶的晶石能模拟日升日落，为每一位居民提供着虚假却安稳的昼夜更替。

在他获得“文明创始者”勋章的那天，全球生态监测系统发出了最终预警：即使最完善的社会体制，也会莫名在某一时刻转瞬消亡。在万众欢呼中，他悄悄将勋章留在了共产仓库内，转身走向星际港口的“远航者计划”报名处。

当理事会质疑他为何要放弃毕生心血时，他在申请书上一笔一划地写下：“真正的守护不是固守残垣，而是不断寻求新生。”

此时此刻，在剧烈震颤的驾驶舱内，他

仿佛又看见那个年轻自己眼中燃烧的星火,那是对未知未来不可抑制的渴望。

所以,为了实现自己的宏愿,我该怎么
做?

该怎么做?

这句话仿佛跨越了时空,穿越了星海。因为这同样是现在的红月需要直面的问题。

他瞪大眼注视着高度表上疯狂跳动的数字,在船身擦过一片珊瑚礁的瞬间猛地拉起紧急制动杆,飞船在孤岛海滩上划出数百米的深沟,最终伴着一声沉重的叹息陷入金黄的沙砾之中。

咸湿的海风透过舱缝渗入,带着陌生星球的芬芳。远处传来奇特的鸣叫声,似是鲸歌又似鸟语。橙红色的巨大恒星正从海平面升起,将粼粼波光洒满整片海域。珊瑚丛在暖海之下闪烁着生物荧光,如同片片沉落的星河。

其实,该做什么,答案早就藏在的这场旷日持久的远航里。

时间封闭了他的情感,消磨了他的记忆,但却唯独保留了那独一份的初心以及和不知道多少年前一样怦然震颤的心情。

记忆中的少年和眼前陌生内敛的红月仿佛在一瞬间融合,一举一动一颦一笑都完美的重叠在一起。

被时空雕刻斑驳的飞船最终成功降落

在了远东南一片孤岛之上,推开锈迹斑斑的舱门,红月抬头望向了远东晨昏线上的第一缕曙光。

“历史与远航,漂泊与新生。”巧妙的呼应在漫漫岁月的始末端。

“早期,我在旧世界漂泊,过去,我在星海之上漂泊,而现在,我又在晨光的见证下于无垠瀚海上漂泊。”红月深邃的眼眸跨跃大海星海,“许是缘定终生,就叫这里晨星海吧。”

三两下跳下船舱,感受真实泥土的触感,红月揉了揉布满血丝的双眼,“总感觉少了什么?是了,‘碧海之心,晶华之冠’,且记之为‘海华屿’吧。”

他弯腰捧起一抔泥土,细碎的晶粒在指间闪烁,宛如星尘落入凡间。远眺处,碧蓝的海水环抱着翡翠般的岛屿,冠状的晶簇在朝阳下折射出七彩光晕,连同西南茫茫的雪源熠熠生辉。

这一刻,他忽然明白:

漂泊不是为了逃离,而是为了给生命生活找到新的冠冕。

即在这片晨星照耀的海域,以碧海为心,以晶华为冠,与志同道合者,共绘沧澜,共织水云帆!

昔事记录员: SnowFrozen(雪~)

无故事之城

小说 · MomeyuKa

无故事之城。

我来这座城做纪录片，这里的气候宜人。

第三天，我迷路了。

导航失灵，纸地图上的街道像是自己长了脚，挪了位置。

我问一个路人，市政厅怎么走。

他停下脚步，眼神温和。

“市政厅？”他重复道，像在品尝一个陌生词汇的味道。“我想……是有这么个地方。抱歉，我忘了该怎么去。”

我以为他只是健忘。

直到我问了面包师、报童和一位靠在门廊上晒太阳的老先生。

他们都给出了类似的回答：承认某个地方或某个人“存在过”或“似乎存在”，但无法指路，无法描述细节，甚至无法确认自己今早是否去过。

他们记得技能。

面包师能完美地揉面，报童能准确投递，老先生能叫出路过每只流浪猫的名字，但他转头就忘了自己是否喂过它们。

这里的人没有故事。

晚上，我投宿在一家小旅店。

老板娘收钱，给我钥匙，动作流畅。我尝试搭话。

“今天天气真不错。”“是的。”她微笑，那笑容像一张制作精良的面具。“您在这

儿开店很久了吧？”“旅店一直在这里。”她回答。

“您呢？”

她看着我，眼神里没有困惑，也没有回忆，只有一片平静的空白。

“我一直在店里。”她说。

我认为这不是答案，这是一个状态描述。

我的房间里有本笔记本，皮质封面，空白。扉页印着一行小字：“若发生，请记录。”

我问老板娘这是做什么用的。

“客人用来记东西。”她说。

“记什么？”“记下发生过的事。”她仿佛在说“毛巾在架子上”。

“然后呢？”“然后……笔记本会满。”

“满了之后呢？”她第一次露出了类似思考的神情，但很快又恢复了原状。“我不知道。似乎没有人记满过。”

我睡不着，走到窗边。

城市很安静，没有夜生活的声音，连风声都似乎被遗忘在了城外。

我看见楼下街道上，那个白天的老先生正慢悠悠地走着。

他停在一盏路灯下，从口袋里掏出一个小本子，就着灯光，用铅笔认真地写了几个字。

然后他合上本子，继续慢悠悠地走，消

失在黑暗里。

第二天,我又迷路了。

这次我跟着那位老先生。

他看见我,并不惊讶。

“您昨晚在记什么?”我直接问。

他拿出那个小本子递给我。上面写着:“四月七日,路灯亮着。鞋带松了一次。”

就这些。

“为什么记这个?”“需要记录。”他说。“记录这些有什么用?”“证明路灯亮过。证明鞋带松过。”“证明给谁看?”他看着我,眼神和老板娘一模一样,空白,平静。“不需要给谁看。它发生了。记录一下。然后就好了。”

我翻看他的小本子。每一页都写着类似的东西。“三月十日,吃了面包。”“二月十九日,下雨了。”“一月五日,睡着了。”没有情绪,没有思考,没有前因后果。只有一件件最枯燥的事实,像一份份存在主义的流水账。

“您记得自己是谁吗?”我终于问出了那个问题。

他想了想,说:“我记录这些事情。”

“在这之前呢?您从哪来?有过家人吗?”

“那些事情,”他缓慢地说,仿佛在搜寻

一个极其遥远的概念,“没有被记录过。所以,它们大概不重要。”

我走遍了全城。每个人都拥有这样的小本子。他们记录,但从不回忆。他们存在,但从不积累。每一个“今天”都是全新的,每一个“昨天”都被整齐地折叠在那些从不被翻阅的笔记本里,然后被遗忘。

他们没有失去记忆。他们失去的是“叙事”。他们不再将自己视为一个连续故事的主角。他们只是一系列瞬间的集合,被简短地标注,然后封存。

我离开那天,老板娘给我结账。她递给我一个崭新的空白笔记本。

“给我的?”“每个离开的人都会得到一个。”她说。“用来做什么?”“记录。”她说。

我收下了。火车开动时,我翻开本子。第一页是空的。我拿起笔。

我想写下“我见过一座没有故事的城市”,但我停住了。

写下这句话,就意味着它成了我的故事的一部分。而我,似乎并不想成为他们那种存在的注脚。

我只是把本子合上,放进了行李的最底层。像埋葬一个无声的秘密。

这座城市没有隐喻。它只是存在过,并且,大概,已经被我忘记了。

Innova 外传 -1

散文 · BCMonomial

下面的文字只是对笔者在恍然之间所见之另一世界的记述，真假参半，虚实莫辨，并非的确凿发生过的事，姑妄记之，博一笑耳。

自“伊特鲁里亚^[1]”城出城，向南百八十步处有一热气球。乘此热气球向高天去，即可抵达现今被称作“Innova”的那片大陆。

慢着，容我先解释一番。

“伊特鲁里亚”城为先民所建之繁荣之城。其楼奇且峻也，有破风入云之连廊相通；其民乐且慧也，安居乐业，生生不息。话虽如此，伊城的历史却总是模糊不清。倘若你向伊城的孩子问起这座城的过去，不同的人总是有不同的故事要讲。所以，事实上无人能够区分谁真正来自伊城——又或许，伊城从不在意过去，来到伊城的人，就都是伊城的孩子。

城南之热气球是所谓“探险队”之象

征。最初的探险家们，乘热气球出发，在高天漂泊，发现了那片崭新的大陆。他们为这片大陆定名“Innova”，也用这个名字称呼自己为“Innova 探险队”。随着新大陆的发现，沟通伊城与 Innova 的门径也随之建立。因此，现时城南的热气球不会真的起飞，登上热气球，便可跨越门径，抵达 Innova。

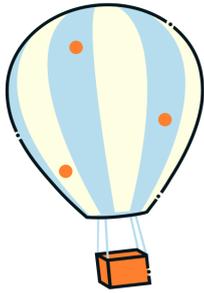
至于“Innova”这片大陆，用探险家们的话来说：“高耸入云的桦树，绚丽的山林，直逼云霄的山崖，相接的沙海，令人眼前一亮的景色数不胜数。”在这令人目不暇接的壮丽景象之下，有神秘的元素之力掌管自然。自发现以来，不断有向往之人来到 Innova，开启新的旅途，塑造新的生活。

最初的探险家们的故事仅凭口耳相传。故事里说，在现今被称作“柁”的地方，他们耗尽了燃料，迫降在森林与河流的交界之地。在这里，他们发现了风的力量。借由轻盈的风元素之力，他们在这片大陆

* 本文原文于 2025 年 8 月 27 日发表于[单项式的笔记本](#)

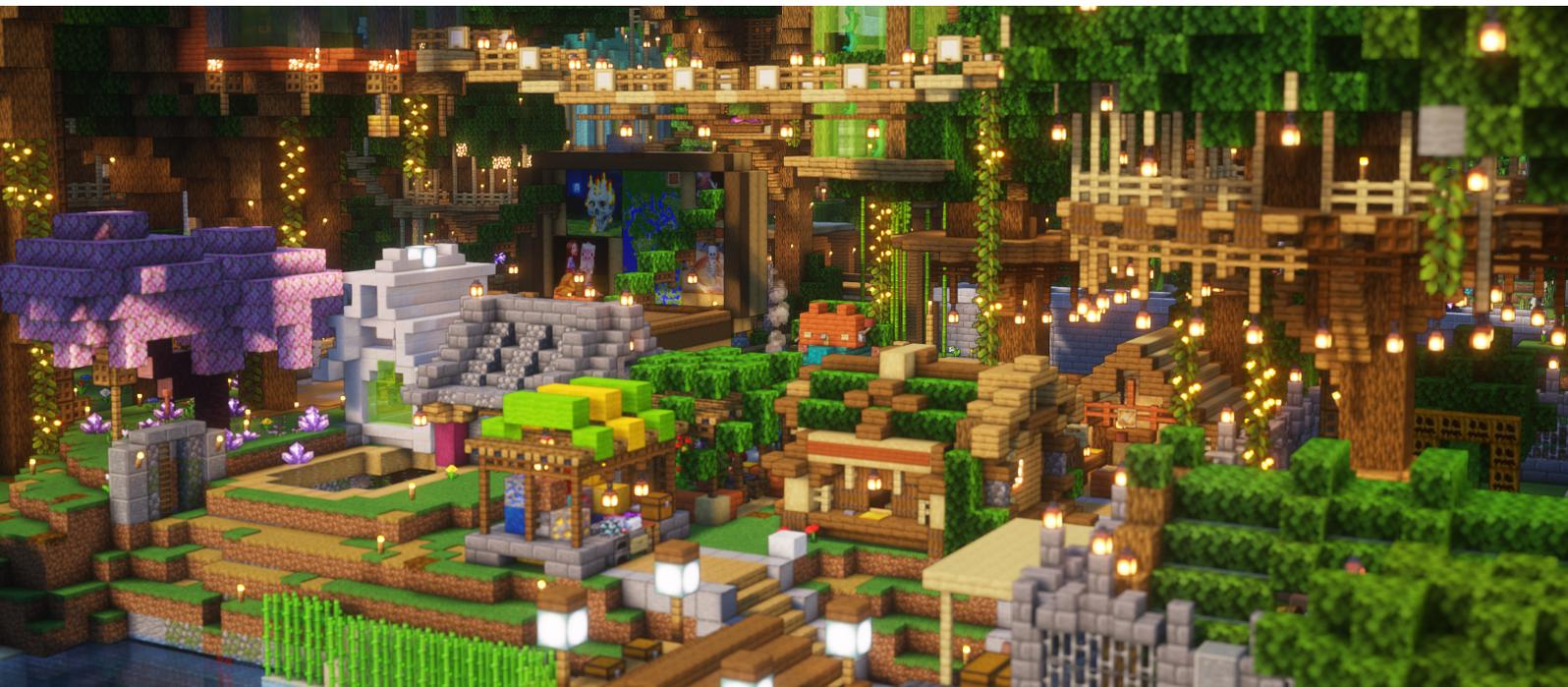
** 若无特别说明，下文注释均为作者原注

1 <https://www.bilibili.com/video/BV1qd4y1m7uQ>



上建立起第一个聚居地——木板廊桥悬挂在粗壮又茂密的树林间，河道旁聚集起来来往的行商，其上架起沟通岛屿与河岸的桥梁。再后来，荟集 InnoVa 所有知识的大图书馆——阿特拉斯图书馆拔地而起，源源不断的情报和知识，从世界各地送至此处，再由渊博的学者整理，记录。在神圣的柞木下，根脉回廊连通这片大陆的各个角落。直到今天，在 InnoVa 的各地，人们都会种下一枝柞木的枝条所成的小树，作为对最初的聚集地的纪念。

可惜好景不长。InnoVa 的冬季太过严酷，柞木之林再也无法容纳更多居民，曾经染尽万般色彩的树林现在只对它的居民报以冷酷的白。无人知道当时的众人如何活过那个冬天，有人说一支小队在子夜高歌，向东踏入雪原；有人说见到新的热气球升空向南，却在不远处化作一团火球。只是有一点——倘若你真的见到了最初的探险队队员，不要向他们打听当年的故事。



一些关于雅典和水果战争的珍贵史料

杂谈 · ruijam

一、雅典回忆

在我回到堺屋塔开始观测之前,我就已经对可能的悲观收获做好了心理准备,结果不出所料,泰拉世界早于大约两年前湮没于浩瀚星河之中。我为当下所处环境的相对稳定感到欣慰,在着急忙慌地料理完赤居升级的尾事后,试图间歇性摸鱼的我又被突如其来的回忆催促起来。我来到书文署,打开尘封许久的档案室,在从文明世界带来的唯一相册中摸索着,通过光影之间的点点像素拼凑起对那段辉煌与灾难的些许记忆。

▽ ruijam 在雅典的小楼

在我初次于东罗马帝国的雅典靠岸后,位于市中心的一幢两层小楼成为了我的家——以及我在整个 Minecraft 宇宙的处女作。当时的设计也仅仅是从噤里啪啦大学旁听而来,外加一些我个人小小改造。小楼的一层布局容纳了我的仓库、厨房以及会客厅,二层就理所应当成为了我的卧室。在小楼的出入口,我悬挂起了蓝底白十字图案的雅典旗帜以及东罗马帝国的国旗。小楼其它的具体细节则随着时间流逝消弭殆尽。



可惜我对建筑的启蒙在修筑完埃伊纳的巨剑之后便被城市庞大的物资需求取而代之,在文明世界,各国关系错综复杂、利益如盘根错节般缠绕交织,而以商业起家的雅典作为当时东罗马帝国、同时也是整个文明世界最大的城市,只有极其珍惜的和平状态才符合雅典的最大利益。根据文明世界诞生之初各国之间所签订的条约文件(具体名称已不可考)规定:“战争期间,交战各方均不可进攻拥有大量世界遗产的城市”,雅典的商人、工程师以及学者们纷纷响应首脑 Badstudentchen



△ ruijam 在雅典的另一个“作品”,坐落于埃伊纳

的巨剑之后便被城市庞大的物资需求取而代之,在文明世界,各国关系错综复杂、利益如盘根错节般缠绕交织,而以商业起家的雅典作为当时东罗马帝国、同时也是整个文明世界最大的城市,只有极其珍惜的和平状态才符合雅典的最大利益。根据文明世界诞生之初各国之间所签订的条约文件(具体名称已不可考)规定:“战争期间,交战各方均不可进攻拥有大量世界遗产的城市”,雅典的商人、工程师以及学者们纷纷响应首脑 Badstudentchen

的号召，投入到规模巨大的奇观建设运动当中。而我则凭借在这场运动初期开办石材工厂，成为了雅典不可或缺的建材巨头，我通过在之后逐步建立起石材加工、混凝土加工和造纸的产业链，使雅典一跃成为东罗马帝国的商业、工业中心城市。与之相崛起的，还有雅典建商OMG22K一手缔造的建筑帝国、Wang_Jr通过其手中大量矿井建立的金融和军火巨头、及Badstudentchen扩张至全球的传媒版图。奇观建设运动所带来的繁荣，让整个文明世界为之惊叹，雅典所生产的高附加值商品占领着从北美人民共和国到吕宋的每一个箱子。在那个年代，文明世界没有人不知道雅典人将金锭这个唯一一般等价物铸成金块来装饰城区的马路。



△雅典市政厅及市政广场



△爱琴海大桥,连接雅典及君士坦丁堡

二、多哈往事

我已经不记得当初建立多哈的具体原因了，也许是为了雅典人日益膨胀的商业利益，也许是为了我自己的工业和建筑野心，总之绝不会是为了服务东罗马帝国的国家发展。我在卡塔尔靠岸后，便迅速通过雅典的资金支持和人脉建立了多哈、并与北境强邻——东罗马帝国完成了主权和领土界定工作。得益于我在雅典和整个东罗马帝国市场的积累，我自己的产业虽不及雅典其他巨头那般庞大，经营一个国家倒也绰绰有余。在我爽快地答应至高神



△雅典奇观运动的成果之一，坊间传闻其与今天邕林屿的石匠协会有关



△多哈代表性的奇观建筑群

不会对约旦、巴勒斯坦和伊拉克以北提出任何声索之后，一个名为“半岛联邦”雅典人国家便迅速在阿拉伯半岛的滚滚黄沙之上建立起来。尽管我仍与雅典保持着密切的政治经济关系，但作为一个独立国家，半岛联邦始终保持着对自力更生的忧虑。幸运的是，雅典雄厚的工业实力与商业水准是多哈的起跑线，我不必再像雅典一样白手起家，刹那间，一座新兴的工商

三、水果战争一则

雅典人生产力水平之发达在莉亚世界的堺屋得到了更进一步的体现，即使无人维护近两年半，堺屋塔仍能够将我同远在其他世界的另外三巨头联系起来，而一则记载水果战争的史料也通过堺屋塔被他们传至莉亚世界。关于水果战争的来龙去脉，相信这里的人们已经通过《堺屋史书》或相关人士的口耳相传略知一二，这则史料就作为对文明世界精彩历史的小小补充吧。

今日菲律宾战场战况播报：

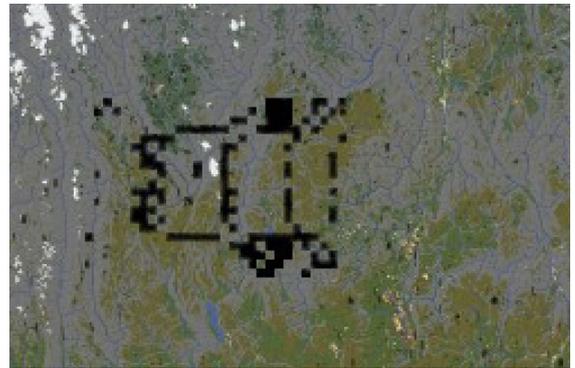
进攻方：澳大利亚、RSA()、日本

防守方：菲律宾、新西兰

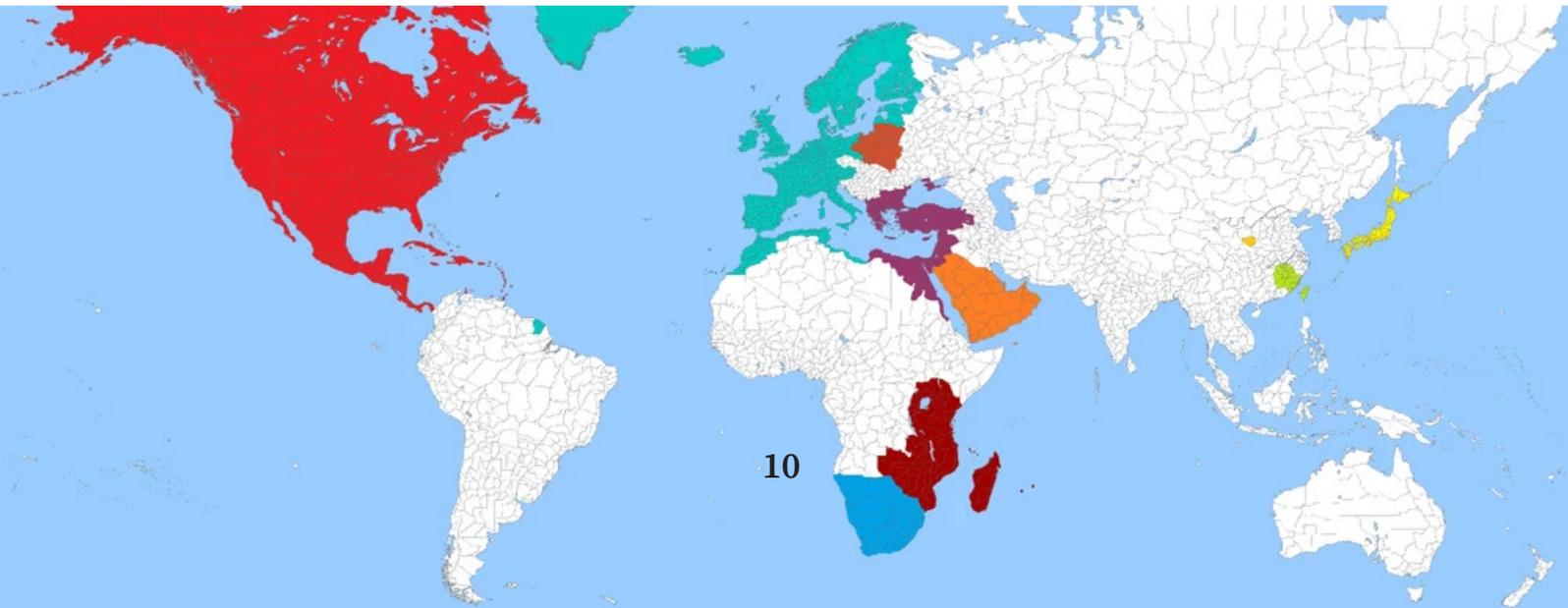
下午时分，# 数据丢失 # 的进攻方进入马尼拉城，并快速击杀了当时正常建设的 # 数据加密 # 等人，快速控制了城市。# 数据加密 # 为首的防守方迅速撤入标志性建筑教堂，并封锁出入口，展开防守。进攻方一方面守着占领点，另一方面在教堂楼顶不断试探挑衅，企图找到机会攻入教堂。双方对峙大约十五分钟后，防守方主动打开窗门，进攻方攻入教堂，遭到围追堵截，场面十分激烈。进攻方 3 人进入教堂后，防守方将出口堵住，使得战斗力强的进攻方难以突围。

数据丢失

▽文明世界中位于云贵高原的神秘猫猫图案



▽文明世界地图(战前)，可考的国家有(从东到西、从北到南)：北美人民共和国(鲜红色)、天际联盟(湖蓝色)、波兰(土红色)、东罗马帝国(葡萄酒色)、马达加斯加人民委员会(深红色)、南非(钴蓝色)、半岛联邦(橙色)、吕宋(黄绿色)、日本(黄色)



Flashback 延时摄影基础教程

杂谈 · Cx330zyq

想录制自己的地图或者服务器风景，却不知道怎么办，试试 flashback, 教你拍摄小片最简单的延时摄影教程。

具体效果如下：

<https://www.bilibili.com/video/BV1p7hmzNERY>

Q: Flashback 是什么?

A: 它类似于 Replay 录像回放模组，可以渲染你的镜头。但只支持高版本，比 Replay 直观，和 Axiom 同作者，UI 和操作逻辑基本相同，如果你用过它，将更好上手。

(1) 首先，你应当在游戏 mod 文件夹中添加此模组，推荐在 PCL2 启动器中搜索。

这里推荐下载 0.37 版本，因为在此版本加入了中文。

注意：请不要同时使用 C^2M 引擎和万用皮肤补丁模组，会造成冲突并减慢渲染速度。



1

(2) 接着，启动游戏，随便进入一个存档，如果是服务器，推荐安装 Bobby 模组，缓存区块(感谢骇客鱼的指导)，按 Esc 键点击开始录制，电脑性能强，也可以安装遥远的地平线。

2

(3) 结束录制后，点击第一个按钮完成录制，在日啊里(大多数服务器里)录制，还要多跑图缓存区块。

注意：几秒就行。确认录制到你展示的内容。Flashback 只能显示录制时看到的画面。

如果画面中有粒子或者实体，要录制 1min 以上。



3

(4) 返回主界面,在模组右侧点击按钮,进入回放界面。

(5) 选择录制好的回放进入。

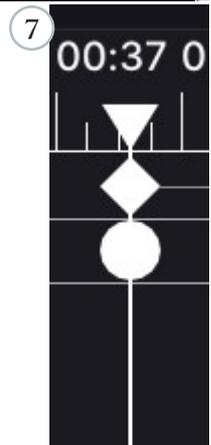
(6) 进入后,按 W 键脱离人物,不出意外可以看到拍摄的内容,然后选好拍摄(回放)角度,在左下角“添加元素”中,添加延时和一天中的时间两个轨道。

(7) 将指针移动到开始位置。(注意建筑展示是否完整,不完整需要重新跑图)
像这里在 37 秒即可展示建筑。

(8) 添加如下关键帧,时间 1: 2000,时间 2: 8000,延时: 3s,可根据个人情况调整。

延时也可以不加,确认关键帧 1 和关键帧 2 距离 2-4 秒,也就是希望录制的时间即可,延时只是为了让时间更精确。

注意: 此方法只适用于无实体和粒子的场景。



(9) 导出时建议选择光追光影,如 iterationRP、Sundial 等,会有更好的视觉效果。

点击右上角: 文件 - 导出视频,按照下图设置,分辨率建议 4K(3840x2160)。

稍作等待导出成功。

至此,flashback 的延时固定镜头摄影教程结束。

最后推荐一个更加详细具体的教程:

<https://www.bilibili.com/video/BV1w7FXeGExU>

RTS 中搞经营, 有点可行性?

——《太阳帝国的原罪II》：SLG色彩的RTS

暖狐霖游戏屋·枫咕

——开篇——

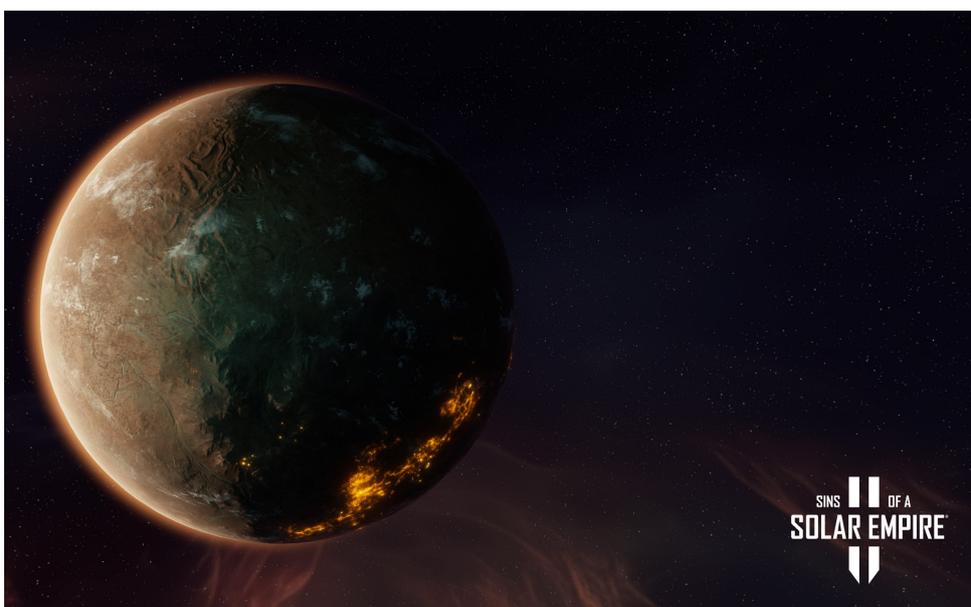
[前言]热热冲浪会·第一期投稿 w

时间回退到 2024 年的夏天。在经历了同属于 RTS 游戏类型的《家园》系列的新作，从游戏媒体的高调宣发，再到一经发售反而口碑爆炸，最终因低质高价销量迅速暴死的整个过程之后。反而让许多新生代玩家，得以窥见这整个系列跨度漫长的宏大史诗。

当我们在感慨着《家园 3》，又是一个经典 IP 被霍霍干净之余。心中时常想到几个问题也会又蹦出来：纯粹的即时战略这个类型已经“过气”了吗？十来年前那个百花齐放的经典 RTS 浪潮也许不会再出现了。而眼瞅见诸如《命令与征服》《星际争霸》等老牌系列的落幕。业界中还会有哪一个相当的 IP 为玩家带来惊喜，但又会不会重蹈《家园》覆辙呢？

那时的我们没有关注到的是，的确有一款“复活之作”，在社区的支持下正在紧锣密鼓地开展内测中。而在 3 个月后，它并没做多少宣传便在 steam 上架发售。前面参与测试的社区玩家们，则可以获得免费的激活序列号。

这正是本期杂谈中，我们想要讲述的主角：《太阳帝国的原罪·II》。虽然他并不如《家园》的名头那么的如雷贯耳。但它也的确是会在 RTS 玩家，或科幻题材爱好者心目中有相当份量，令人感到颇为怀念的一部独特作品。无论是他所勾勒出的纷争故事，还是在背景内“一势力双派系”的阵营安排、在对战中从战斗机到泰坦体系分明的舰船设计，许多放在当时开创性的安排都为《太阳帝国》系列奠定了地位。



待到第一个 DLC (故事包) 的发布，与 1.42 更新后星球人口机制的跨版本“回归”，以及本月 1.43 版本在着色器与新玩家教学上的补充增强。我想现在就是时候，讲讲在这一年之中，

《太阳帝国的原罪·II》都做得怎么样。作为即时战略领域的老 IP，它又延续或创新了哪些部分。以及出于玩家视角的一些启发。

——本体——

[玩法] 嵌合 SLG 上更进一步

其实，在得知《太阳帝国的原罪》新作消息后，我们就在持续关注它的更新动向，而后也购入了全季票版上手。但诚意的首发并不能让游戏就此一帆风顺，随即的媒体开分就给激动的我们来了个当头一棒。也许是有了《家园 3》高开(分)低走的先例在前，《太阳帝国的原罪·II》则只拿到了低于平均的成绩。

但这些谨慎的评价也都是确凿中肯的。在首发时，游戏所表现出的问题可谓既显眼又关键，而且可以说：《太阳帝国的原罪·II》那时只能算得上个搭起了基本骨架，虽然可供游玩，但缺少皮囊装点的“早产作品”。像是玩家在进入游戏后能直观感受到的，风格古早的菜单与交互逻辑，以及多处不完整且前后冲突的翻译文本。而当你选择开始了场新对局后，则要面对与华丽天空盒下模型细节不相称的粗糙星体、建筑。在许多菜单界面中，使用 AI 绘图制作的艺术插画甚至不太能对上它们所要指示表达的内容。

这其中虽有《太阳帝国的原罪》作为社区支持作品，时隔多年后“复活”，在开发过程中捉襟见肘的无奈。但当它被视为成品推出后，这样的质量的确不足以使玩家们满意。因此，不温不火反倒是情理之中。

作为经典的 RTS 游戏，《太阳帝国》系列的玩法与玩家们熟知的同类大作都比较接近。其中引入的诸如人口、科技分级等，十多年前还相当新颖的系统，放在今天也都成了许多策略类作品的标配。在一场战局中，你需要从自己的母星出发，分配有限的建筑栏位，根据星球类型来安排工程与军事侧重。资源生产的核心环节在研发完二级科技 [] 后就会完全铺开，你在之后可以通过小行星采矿，来获得星球之外的矿石或水晶产出。

当母星安排妥当后，你可以将物资投入船坞，围绕自己的主力舰打造数支舰队，随即向外扩张地盘，并在探明一定面积的星图后开始组织自家势力的发展以及防守方向。这个过程中除了科技和建设进度的推进外，能做的事情还有很多。像是我就更多偏好“种田”，为此会花时间改动战舰生产基地的位置，或是拆迁大后方工业星球上的设施，来腾出提升产能的空间。总的来说，在拿下母星四周的重力井站稳了脚跟，雪球也就这样滚起来了。

不论曾经或是当下，较为主流的 RTS 游戏往往都会在单位的数值与克制关系上下大功夫，而为生产环节设计一个直截了当的铺产能方式。像是《帝国时代》系列那样开采资源 + 科技提效，或是更直截了当的用单一资源充当全局经济的代表。《太阳帝国的原罪·II》其实也有着相似的安排：建造矿场或税收建筑获得基础产能，各个科技等级下，都有关于生产的分支，可供玩家挑选加成。

但自初代《太阳帝国的原罪》开始, 以及其续作《反叛》中, 游戏就在尝试给战斗之外加入不同于 RTS 的玩法组成。像是可以买张卖跌的资源黑市、会主动袭扰的海盗势力, 内容简易的外交界面, 以及一套有多级体系且涉及生产方方面面的科技树, 甚至有靠“文化传播”给对手带来负担, 乃至直接获胜的途径。这些要素间多多少少又彼此相干, 成为要玩家顾及二三的变数, 或是运筹帷幄的策略空间。

而“更进一步”, 延续了《太阳帝国的原罪》系列与众不同的魅力, 并在如今发展成可谓“4X RTS”的独特类型。曾经的外交机制现在以影响力点数计算的小势力关系所扩展, 势力的态度会影响到在这部新作品中, 许多个数类独特的加成或是势力模块, 而不时会弹出的拍卖活动, 则为获取本代新加入的稀缺晶体系统, 提供了有变数的渠道, 而这五种晶体将直接关系到主力舰建造, 以及高阶科技的解锁。

当然, 这方面的反例也容易找, 比如从 SLG 中“逆行”而来的《无尽空间 2》, 就因为要平衡的经营项目多, 可又同质化严重, 成为了款被人们调侃道“开发应该给美术磕一个”的尴尬作品。

在我看来, 若游戏的军事发展和战斗节奏大体保持不变, 再测算好经济的收支平衡, 将运营方面复杂化带来的好处则其实相当多。不难理解, 像是人口、宣传、货物贩运的渐进增长机制本就会给局势发展增添动态, 在玩家势力的滚雪球过程中引入不同方面的决策, 产生了一种“劳逸结合”的感受。这种在既往的即时战略中很少有的发展节奏, 通过多出的一点新功能, 就可以实现。

概率性事件加入, 对局时间也稍加延长, 玩家现在要关注的事情多了。但也仍还围绕着单位建造、资源收集的效率, 以及如何“将生产力转化为战斗力”来展开。《太阳帝国的原罪·II》正是通过引入 SLG 类型中的诸多经营要素, 并以相当简洁的“如果想要, 就得作价交换”逻辑,



SINS OF A
SOLAR EMPIRE

直观的嵌入进 RTS 的游戏框架中。这一个个小系统很好的让当前六大派系势力的特质更为鲜明。

而其中,特化模块起到的作用举足轻重。它的效果类似于《星际》中人类的建筑挂件,或是《帝国时代 4》的升本建筑,但类型则要多得多,随着这代作品里模块可部署范围增加,其中不仅包括星球建筑,还有诸如战舰和星际基地插件,以及数种一次性的功能道具。如今的星球开发也因此不同于以往,在升级摆满后就不用做多调整,而是变成了需要玩家在游戏中期仍然回顾布局的选择。而舰队也由于模块的加持,获得了传统 RTS 在面板、科技以外特别的针对性增强。当然,还有诸如战略能力、重力井效果、遗迹这种能带来大范围乃至全局影响的环节。

这都是足以让《太阳帝国的原罪·II》可被单列出来,称为“4X RTS”的缘故。延续在以往嵌合 SLG 的思路,在经营环节上做更深入的探索,并把这些玩法组成关联在一起。光是琢磨其中“牵一发而动全身”的策划,并且因为时间紧迫性的限制而接连决策就已经刺激十足。本质上,它仍然是一个强调即时的 RTS 游戏,虽然有了暂停键,但这一切不会留给你太多思考的时间。



[战斗]在动态沙盘中纤毫毕现

花了不少篇幅来说在经营要素上带来的趣味,当然《太阳帝国的原罪·II》在战斗上的表现仍然也延续了其独特的亮点。如果你是一位前作的老玩家,在载入战局后,很容易就能比感受到在战斗方面,游戏从地图到单位都有了新变化。而且并不只是给模型贴图做调整细化,或是通过泛光令全新的宇宙天空盒变得更为壮美。

跨越数个恒星系的，格外广袤的大地图一直以来都是《太阳帝国的原罪》系列令人印象深刻的优点。虽然作为一款 RTS 为基础的游戏，它并不太能通过添加事件线的方式，用讲故事提供游玩的趣味。在一场涉及数个星系的对战的中后期，这让人多少会感到陷入了无止境等待赶路的“垃圾回合”中。

这在固定的地图沙盘中并不少见，而如今《太阳帝国的原罪·II》设想让作为战场、殖民地的每颗行星，都沿着一条假想的轨道，围绕其母星公转运动。星体间具有不同的相对速度与轨道圆周，随着间距的远近变化，星系地图也在持续演变。游戏期间，地区的攻守之势会不断变化，而虽然这一切发展的都相对缓慢（可以调速），但却日积月累且不可阻挡。自此，游戏的变数不仅来自于生产中不太好预测的经济波动或随机事件。在宏观的大地图上，它也有了探索未知的挑战。

后来我们的游玩过程中，挑选公转相对临近的数颗星球互保，经营成一个内部稳定的小世界来巩固产能，是一种常用的保守策略。开始对外扩张时，现在也需要多关注退路，以及航道变化后带来的新挑战。因此，地理需要作为一个全新的考虑要素加入进决策中。比如等待“天时”，趁着高速星体的短暂相接，发起一次来不及被回防的闪击战。堡垒的作用在本作也因此大大增强，它不再只是关键航道的壁垒，现在还可以随运动而被带去前线，乃至建成一处难啃的游荡要塞，配属驻扎舰队伺机而动。

而相应的，在局部战场中，游戏也带来了更具动态的宇宙。在星系中多样的“环境”、以及残骸与遗迹的加入，星系中为玩家提供了额外的但有诱惑力的战术目标。

抢占这些宝藏目标或是前往小势力建立联系，就成为了与领土扩张并行的军事行动方向，并在这个过程中可能爆发难以预料的争夺战。

一部 RTS 游戏在设计战斗单位上的表现，也通常是直观评价这个游戏的重点，《太阳帝国的原罪·II》在单位特点的侧重与牵制上的打磨已然足够，而在舰船的交战中也继续维持了他们一贯的特色：真实的弹道伤害计算。这也意味着，游戏中从激光、磁轨炮弹到舰载机群，都是从舰船模型上的相应炮塔发出，并根据类型、射速、角速度、失准等属性先后判定命中伤害。在实际对战中，将“梭镖级向前移动 5km”让点防御在射程内提前击落导弹，或是利用大船用来遮挡小船的打法很考验操作，但也确实可行。

为了呈现精彩的交战场面并让电脑机能足以支持运行，大小舰船在血量计算上做了盾甲结构的细分来优化性能，并且还在模型调整上下了功夫。在最高的一级舰船泰坦中，每艘船都以 22.5w 个三角面为基准绘制模型，即使最普通的攻击舰，建模也维持在 12500 面上下。而导弹和舰载机也都有各自的模型，并且都会在地图中实际的显示以及参与伤害判定，虽然有点塑料质地的贴图和光照质感又一次暴露了制作组在经费和美术上的窘迫，但在技术层面，祖传单核引擎一下子变成了至多 64 核支持。直至我们玩到大后期，也只在面对导弹或舰载机海



小广告

一起来分享游戏故事，探讨攻略与知识，游玩同乐的小社群 - !: 979174610

 Tips

《太阳帝国的原罪·II》25 号刚发布了新 DLC: [旗舰], 不仅为三族新增了六艘新主力舰, 他们外观都很酷 ~ 对应的特别科技、功能也各有独到之处 ~ 而附带其中的另一内容也相当有趣: 三族故事下各自不同的新胜利方式, 一并填补下后期游戏性的空白。如果制作组能维持住它们的小步更新的节奏, 那么《太阳帝国》这部作品的未来就会相当值得期待了。

的时候帧率有一定波动。

现在, 在进行中的一场规模超千的大舰队作战中, 你可以自如的做到先以较远视角完成部署, 随即又把视角拉近直至“每一颗导弹都看得清清楚楚”。尤其在本月的定期更新后, 新着色器的效果更为细致。在宇宙背景的深邃下, 《太阳帝国的原罪·II》已然在尽其所能的展现宇宙战舰对轰的大场面, 很容易让人沉浸到那种军团会战的酣畅淋漓之中去。而像是编队操作的功能繁琐等小缺点, 在此时也就可以说是瑕不掩瑜了。

——后记——

[尾声]

随着月度更新的稳定进行, 最初粗糙的 AI 绘图也在调整撤换, 不断有新的扩展内容被加入进来。虽然他们仍然有许多要做的, 像是把那古老的 UI 交互改一改, 再完善一下编队指挥时的选择逻辑。但我们仍然很期待它的下一个 DLC: 为三族势力各添加新的主力舰, 以及相应模块、科技。

当然, 有些变化仍然需要前来游玩的玩家们注意: 本作取消了地图自定义, 但随着更新, 目前的地图库已经有可观的规模。而新的任务模式 DLC 内容其实比较单调, 难度上则有不小的挑战。从整体上来看, 《太阳帝国的原罪·II》正变得未来可期。

可能人们仍然喜欢感受与其他玩家博弈, 也因此 Play To Win 还会作为一个热门主题, 受到玩家和游戏制作商的青睐。但像传统 RTS 中那样强调严苛的数值计算与及时操作, 从而让竞技性与公平超过游戏性带来的乐趣, 反而又使得自己在主流玩家市场上陷入僵局。

这种听着两头堵的状况, 已经很有力的回答了我们: 经典 RTS 风靡的时代已经过去了, 但在 RTS 和 SLG 两个类别的“交界地”中, 仍有琢磨答案的后来人。像《全战》系列这样面面俱到的 4X 游戏流行开来代表着一种方向, 而《太阳帝国的原罪·II》这样“RTS 底色的 SLG”, 也许会成为爱好者们又一处小众但饶有趣味的家园。

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://pd.qq.com/s/9ibc3yzde>  (RIA 频道) 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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) 授权转载, 若有保留意见, 请在投稿时注明。

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

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

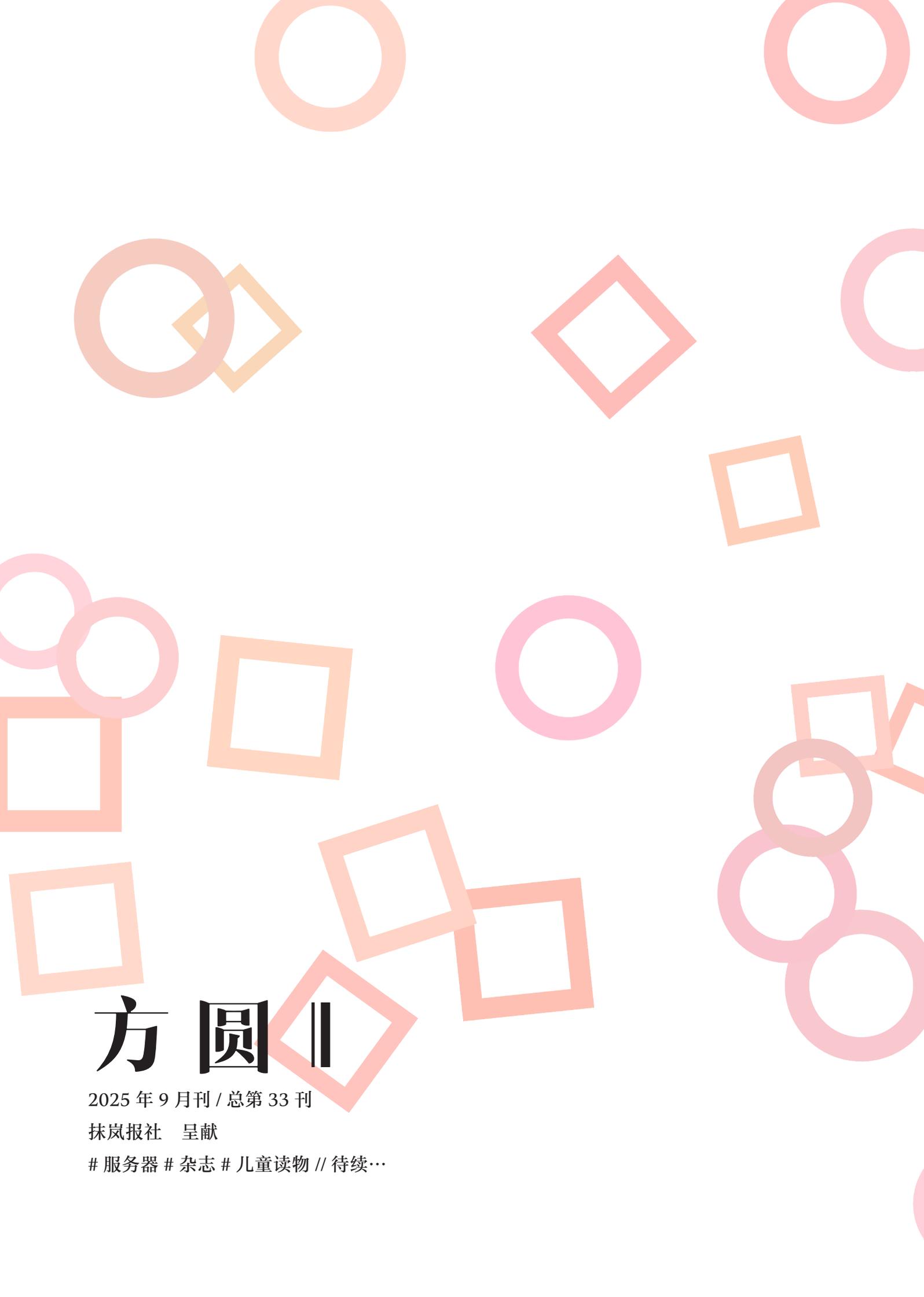
“文明健康 绿色环保” 公益广告

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 II

2025 年 9 月刊 / 总第 33 刊

抹岚报社 呈献

服务器 # 杂志 # 儿童读物 // 待续...