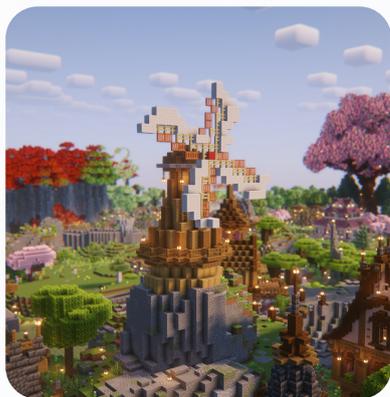


方圆 Around

MAGAZINE



RIA  
TRIALHAMMER

非官方  
期刊

封面摄影师

BCMonomial

于 审判之锤  
蘑菇村  
风车

本期亮点

航海曙暮光

你问我答 Arthals

“未完待续”

你问我答 EterLzb

全世界的水都会重逢

暖狐霖游戏屋 枫咕

# 方 圆

2025 11

总第 35 期

抹岚报社

# 方圆 Around

2025年11月刊  
总第35刊

摄影：BCMonomial  
蘑菇村 苍穹港



# 目录

## II

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：BCMonomial

版式设计：Aunst  
Logo 设计：Arthals

社长：30266  
副社长：Aunst, BCMonomial

方圆 2025 年 11 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：#35 / 2025-11  
发行范围：RIA Zeroth Minecraft  
服务器、TRIALHAMMER  
Minecraft 服务器(内部发行)

定价：0  
出版日期：2025-11-30  
书号：C-4-2025-11(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。



### 你问我答

1 航海曙暮光  
Arthals

6 “未完待续”  
EterLzb

### 杂谈

10 雀师傅的设计随笔  
——海华星湖国际机场导视系统解析  
HyperBird\_

### 诗歌

16 风中奇缘：光遇  
SnowFrozen

### 专栏

暖狐霖游戏屋  
18 全世界的水都会重逢  
——《死亡搁浅·冥滩之上》不妥协的小岛个人秀  
枫咕

### 信息台

24 稿约



# 航海曙暮光

你问我答 × Arthals — 《方圆》2025 年 11 月

为什么这么喜欢 LobeChat ?

匿名

答案是我真的是颜控!! 在上古时代(2022), ChatGPT 3.5 刚出的时候, 我就义无反顾的选择了当时最好看的 chatgpt-demo, 后来作者不维护后, 我又轮番尝试了诸多 UI, 最终发现了 LobeChat (现在其实叫 LobeHub 了!) 这一又好看、更新又快、功能又全的 ChatGPT UI。

其基于 Ant Design 深度优化的设计简洁而又优雅, 作者平易近人, 反馈问题都能及时得到回复, 真的很难不爱上好吧! 也正是因为此, 最终我也参与进去为项目贡献了很多文档和一点点代码, 还混到了 50\$ 的贡献奖励 hhh

对比竞品, 除了性能方面可能有所诟病 (近期更换了架构显著优化了这一问题), 但是 UI/UX 确实是同类里最好的了: CherryStudio 的 UI 不够精致, 模型话题稍显混乱; ChatWise 类似原生 UI 比较不错, 可惜开发者只有一人更新较慢, 目前我当做 LobeChat 不可用时的后备替代; NextChat 代码混乱、操作不如 LobeChat 直观; WebUI 更不必提了, 类似官网的使用体验可能有人会喜欢, 但是功能性上远远不如上面任何一家。

在此, 也想所有人推荐 LobeChat 这一现今最好看好用的 AI 客户端, 2.0 版本出来以后其 App 的可用性已经非常完善了, 强推!!

你喜欢是麦麦的番茄酱还是 kfc 的番茄酱? 我觉得 kfc 的太甜了, 不喜欢。

30266

我更喜欢麦麦的番茄酱! 因为去老爷爷家不咋点薯条哈哈, 都是点他们家的蛋挞!

上大学之后感觉没做什么有意义的事情, 却每天都很累 (精神上和身体上都是), 但还有好多事情提不起劲去做, 有没有可以破除这种状态好方法?

匿名

作为一名在医学 +CS 混合双打下活下来的人, 我感觉可能没多少人大学会比我更累 (草人是需要休息的, 如果总感觉很累可能是你给自己塞太满了? 在医学部的我几乎天天都是早八晚五, 很难有喘息的时间, 更不必说还要在课余自学修下来 CS 的双学位课程。我

➤ 转下页

### ◀ 接上页

的确尝试过把一切都做到最好，但后来发现真的是坚持不下去，我总得保住我这条狗命，既然如此，那就得选择放弃一些事情。我不好说我的选择是否正确，但这确实让我活下来了——我选择放弃平时认真学习医学部的课程，而是把他们都推到考试前那么几天（最开始这个数字是 7，后来变成了 3，最后变成了 1）。这么做了之后，我的时间才真正多了起来，才可以在教室里选择做自己想做的事情（写代码，搓项目）。其实回想起来，可能还是我想清楚了觉得好好学这些东西可能对自己用处不大，或者说相对于其他事情能带来的收益可能只有 GPA 高那么一点，而如果选择放弃，收获的是更多的可支配时间和更健康的身心（平日里，考试季当然痛苦 ++），两者相比，我才是选择了后者。

以上是我怎么让自己变得相对不那么累的经验，希望对你有所帮助。至于第二个问题，我觉得提不起劲的原因可能是你没法从这些事情中及时获得正反馈，就好比学习 or 科研，他们的奖励往往来的很迟，远远不如你打两把游戏来得快。这也是为什么我相对喜欢前端技术，因为他们的奖励来的很快——敲几行 CSS 代码，就能让一个网页变得焕然一新，真的很爽。又或者是你现在进入大学后发现未来的路径和不确定性都增加了很多，这早就不是高三埋头苦苦刷题就为高考的单一路径了。实话说，这方面我做的也不是很好，很多我明知做了一定会对我的未来更有帮助的事情我也经常拖延开摆，直到摆不下去（x emm，感觉还是要坦率地面对自己的缺陷吧，我们都不是完人，要学会接纳自己的怠惰。但这并不代表我们能毫无底线的向自己脑中不断嚷嚷着「逃避一下吧」的猴子妥协，还是要找到一个目标而为之努力，去培养自己完成长期目标、长期爱好的能力。



| art 老师是怎么遇到 ria 的？ria 早期有没有什么不为人知的神秘故事可以聊聊的呢？

30266

我来带 Ria 好像是从 mcbbs 筛选服务器找来的，当时刚进来之后体验了一两天就 AFK 了，直到 19 年暑假、疫情期间才重新回坑并一直留了下来 hhh。至于 Ria 的早期，说实话即使是在我脑中也相对模糊了，闪回的多是一些片段了，和我哥共建深渊之井、经改后连夜下矿、举办地下飙车赛、和阿白互刷极品村民、和 zyy 一起基于纯命令方块编程编出了第一次空岛和抹岚杀机……往日种种（划去）涌上心头，但故人已经多半许久未见，着实有些令人感伤。不过还是可以分享一个有意思的事情，那就是其实我差点就半道崩殁早早离开 Ria 了哈哈哈，19 年暑假还是小白的我费了非常大的努力在各个村民交易所好不容易凑齐并打出了一套满配的钻石装备，结果去末地摸到鞘翅后因为网卡直接冲往

▶ 转下页

### ◀ 接上页

虚空了，那时的我顿时感到非常难过痛苦，甚至直接在公屏打出了有缘再见，还是戏鱼 (godbewithyou) 佬当时看我可怜，从文岛仓库里翻翻找找重新帮我合了一套满配装备，这才让我留了下来，有了后面和大家的故事～

这几年来你是怎么平衡学业与生活的？

Minecraft 在你这几年里扮演了什么样的角色？

你有什么想对学弟学妹(高中、相关专业同学)说的？

匿名

哇好像和之前的问题有点重复了，大家好像都对我是怎么修下来这 270+ 的恐怖学分蛮感兴趣的呀。第一个问题的答案是我几乎完全放弃了生活，医学爆满的课表 + 计算机双学位加的各种添头，再加上各种科研啥的，让我几乎没有什么可以自由支配的时间，每天都忙的要死，周末也往往要赶各种 DDL，至于寒暑假更是各种被医学部安排的实习占满，除了大一大二的几个假期可以畅爽玩游戏之外，我甚至连想要出去到各地旅个游都难以做到。btw，当时间表被塞满后，我还是慢慢地学会了如何安排各项事务的优先级(因为想要全部达成实在是不太可能)，开始在医学课上不听讲写信科双学位的作业 / 科研项目，然后直到考试前再开始临时抱佛脚复习哈哈哈。

Minecraft 在我这几年的生活中所占的部分真的挺小的，当现实生活逐渐忙碌起来，我真的很难有时间精力再投放到这个曾经十分热爱的游戏上了(尽管还是经常刷 b 站、知乎等社媒，但是那都是碎片时间)。以至于现在成为了一个没多少人认识的老登，着实可惜。希望在未来的日子里，我能重新回到这片热爱的土地上吧！

最后一个问题，答案是：如果你不是真的对医学感兴趣，那么千万不要来学医!! 这个专业和其他所有专业都不一样，其他的专业就算累你一周至少都还有许多可以自由安排的时间、可以自由选择课表的权利，但是对于医学，每周四天半满课 + 强制排课是标准配置，长达数月的期中期末季更是令人身心俱疲，更遑论每门课都有多达 30-40 页的 PDF 需要完全背诵。身边真的有不少同学考完医学考试就去就医的，实在荒谬。如果给我一次重来的机会，我一定会选择去专心读 CS，即使这个选择需要退学复读 / 降级学校。

呜呜呜，我是笨蛋～

SnowFrozen

呜呜呜，我才是大笨蛋！

### 为什么 A.R.T. 经常被说屑？

菊

有野史记载，100 号鸟居共建活动规模盛大，现场人潮涌动，建者们接踵而至，甚至还发生了人群踩踏事件，但奇怪的是只有一名叫阿特的玩家身上出现了百余脚印。读者读完这段野史，认为此并非意外事故，或许是另有隐情，能请当事者讲讲这段历史吗？

Discord\_wuxu

答案写在下一题面里啦！其实一切都来自于当时作为狗管理的我刷 bbs 时的灵机一动哈哈，彼时鸟居需要在 bbs 发帖申请，而鸟居编号又是按照申请顺序给的，而我某天偶然间发现申请的鸟居数量 + 已有鸟居数量已经来到了 99，于是速速去把自己当时的旧宅稍微改了改后自己发帖 + 自己回复，成功让自己的顺序来到了 100 号，结果当时鸟居制度正值改版没有得逞哈哈，然后还被广大吃瓜群众狠狠制裁给点踩点到了 bbs 最高踩（也即 320 论坛踩踏事故），其实后来还因此发生了很多别的故事，但 bbs 倒闭了，导致相关记录结果不可考了（悲



### 为什么 WCC 和 SCC 的亚军都是同一个？

匿名

我去！看到这个题去查了一下才知道自己错过了什么！好多好玩的小游戏，下届我也要报名参加口牙！



今年，在无数个因迷茫而辗转难眠的深夜里挣扎过后，你终于等到了尘埃落定的圆满结局。这份结局，是否如你心中所盼那般圆满？你总忍不住劝那些想尝试修双学位的新同学，别再走你曾走过的弯路——可倘若此刻，能让你重新填报当年的高考志愿，你仍会坚定地选择医学部吗？缘由又是什么？在奔赴新的学习阶段之前，这段难得的空档期里，你又有哪些心心念念想要去做的事？

### A\_Magma\_Block

感谢块老师的提问！不得不说，同时修读医学和计算机双学位是一件非常非常困难的事情，我很幸运，由于自己还是有那么一些天赋，也对 CS 充满了热情，才能在这一条道上坚持走下来。现在虽然已经成功跨院系保研，但去处的确和最开始所计划的还是有所偏离的，不过我已经很知足啦！

关于填报志愿，我知道很多同学都可能和当初的我一样，拿着一个尴尬的分数，面临着要么追求好学校去一个不那么想去的专业，要么去一个想去的专业但是去一个稍微次一些的学校。作为过来人我还是会认为当初如果选择了后一条路会有着更好的前景，即换一个学校去读 CS，而不是坚持为了学校的级别选择在自己明知更喜欢 CS 的情况下来到医学部、通过修读 CS 双学位曲线救国。

但是，我的情况非常特殊，我选择了医学部，由于政策原因无法转到本部，所以我必须忍受医学这一与其他很多专业并不一样的专业——充满了我所厌恶的背诵、考勤、实习，每天的课表都塞的满满当当，以至于很难有时间去喘息，去追求自己真正热爱的事物。真的是只有学了医，才能理解那句“劝人学医，天打雷劈”是有多么的真实。如果让我再选一次，我绝对会选择复读，因为为了在医学部存活下来，我付出的努力真的远比高考要多上不知道多少倍，但是收获却完全不对等。

可是，对于其他学子而言，如果去了一个好学校稍微正常的专业，那么理论上是存在转专业的可能的（尽管也要承担响应的风险），这时候就需要问问自己是否真的有把握能转到心仪的专业、又是否能够承担转不过去的风险了。

只是综合看下来，我认为如果你选择的赌注是医学的五年，而你确实对背书很厌恶，那么这个选择就真的十分不明智了。

唉，其实说到底还是需要知道自己想要的是什么，我们忙碌纠结了半天，拼命地去争取那看起来更好的机会，但机会真的是机会吗？真的是你读了心仪的专业就一定能有更好的未来吗？依我看，未必。人是被经历所塑造的，无论选择那条路，你的未来都不会因为你一时的选择就完全定型，就像我，即使选择了来读医学，其实也是有中途跳车（退学复读）的机会的，只是我始终犹豫不前没有做出决定罢了。但是，决定就是决定，人还是要为自己的选择负责，因此做出选择一定要全面了解信息、慎之又慎。

希望大家都能找到自己想要的，也都能度过一段精彩的人生。

# “未完待续”

你问我答 × EterLzb — 《方圆》2025 年 11 月

老陆老陆, 最近过得开心嘛?

Se\_fletrir

年岁渐长, 感觉日子一天天过得很快, 迷迷糊糊就过去了, 没有了高中时候的漫长感。要说最近开不开心, 我相信我在朝着珍惜每一天的目标迈进。开心!

S3CC ?

匿名

(在准备了, 会有的。)

想问一下老陆在运营了这么多年服务器以来有没有遇到过什么有意思的故事呢?

Jiuqi\_owo

(仔细回忆……脑子宕机……仔细回忆……)

有意思的瞬间很多, 但是一下子回忆起来很难。

1. 前年生日前夕, 在服务器里闲着无聊隐身 TP 别人。看着看着, “好家伙, 这三个人在偷偷摸摸干啥呢?”, 然后可能漏出马脚被发现了, 形成了如下聊天记录。



## 2. 对不起 ATRI, 但是请看图。

## 玩家 ATRI\_QWQ 个人建筑烧毁事故的调查报告

接报告, ATRI\_QWQ 于海龟镇 (开启火焰蔓延的聚落) 的个人建筑遭遇焚毁, 损失较重。经实地调查后, 排除了本案系人为作案的可能性。

经实验复现与技术分析, 该事故由埋于其建筑地下的岩浆引燃房内地毯造成。

在此, 我们向各位玩家郑重提醒:

1. 建筑时, 请确认自己所在聚落是否开启火焰蔓延, 或划分子区域单独调整权限范围。
2. 木质建筑请尽可能远离火源, 避免不必要的损失。
3. 开启火焰蔓延需谨慎, 请注意建筑及财产安全。

消防安全要留意, 发生火灾悔莫及。

审判之锤消防局 (管理组兼)

2023/01/09



虽然一下子想不起来太多, 但是我相信珍贵的回忆常伴我左右。

想问一下老陆是怎么和管理组的其他成员认识的呢?

Jiuqi\_owo

在锤子刚建立的时候, 所有管理员都是从我唯一认真地玩生存的服务器——云隙 (CloudGap) 拉过来的, 都是我在那里的朋友们。那里有我非常怀念的一段时光。再后来, 在服务器正常运营了一段时间后, 我们开展过两次公开招聘 (自服务器成立至玩家事务委成立前); 除此之外, 在这期间, 大部分管理员都是由我或者其余管理员推荐而来的。据传, 我可能会采用谈心或者直接空降的方式“俘获”管理员, 例如 xyy 曾多次提到其被空降管理员的事迹 (笑)。(嗯, 似乎偏题了) 关于认识的过程的话, 虽然我不玩 (不是), 但是我会在服务器里唠嗑, 可能聊着聊着就认识了?

在之后的服务器运营中有什么打算吗?

Jiuqi\_owo

忙忙忙, 虽然不知道在忙些什么, 但是最近一段时间感觉可能对运营失去了焦点。有时候会想, “十周年要来了! 是不是应该做些什么!”, 但是又缺乏实际的动力。最近可能热衷于节约服务器开支, “把钱花在刀把上” (狗头)。关于之后的运营, 我们面临的最大的实际问题可能是平衡生活、工作和服务器运营的任务 (已经快变成成年人的样子了啊……)。

嗯, 我还没有想好, 这题真难啊。

老陆如果让从冰菜、xyy 和少爷选一个的话你选谁？

匿名

小孩子才做选择,当然是都要! 嘿嘿嘿冰菜,嘿嘿嘿 xyy,嘿嘿嘿少爷~~~

老陆你的写真集何时通贩, 爱信等。

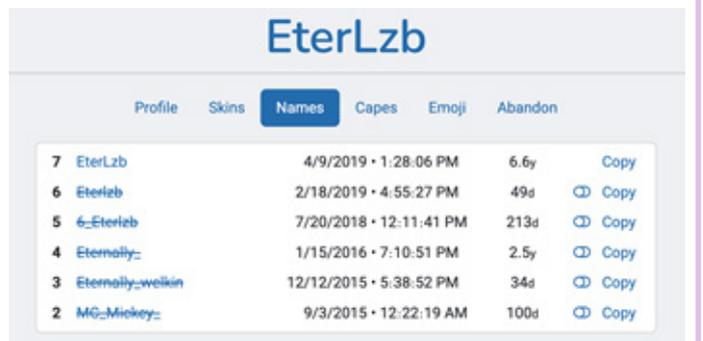
匿名

将和《EterLzb 回忆录》同步发售(误)。

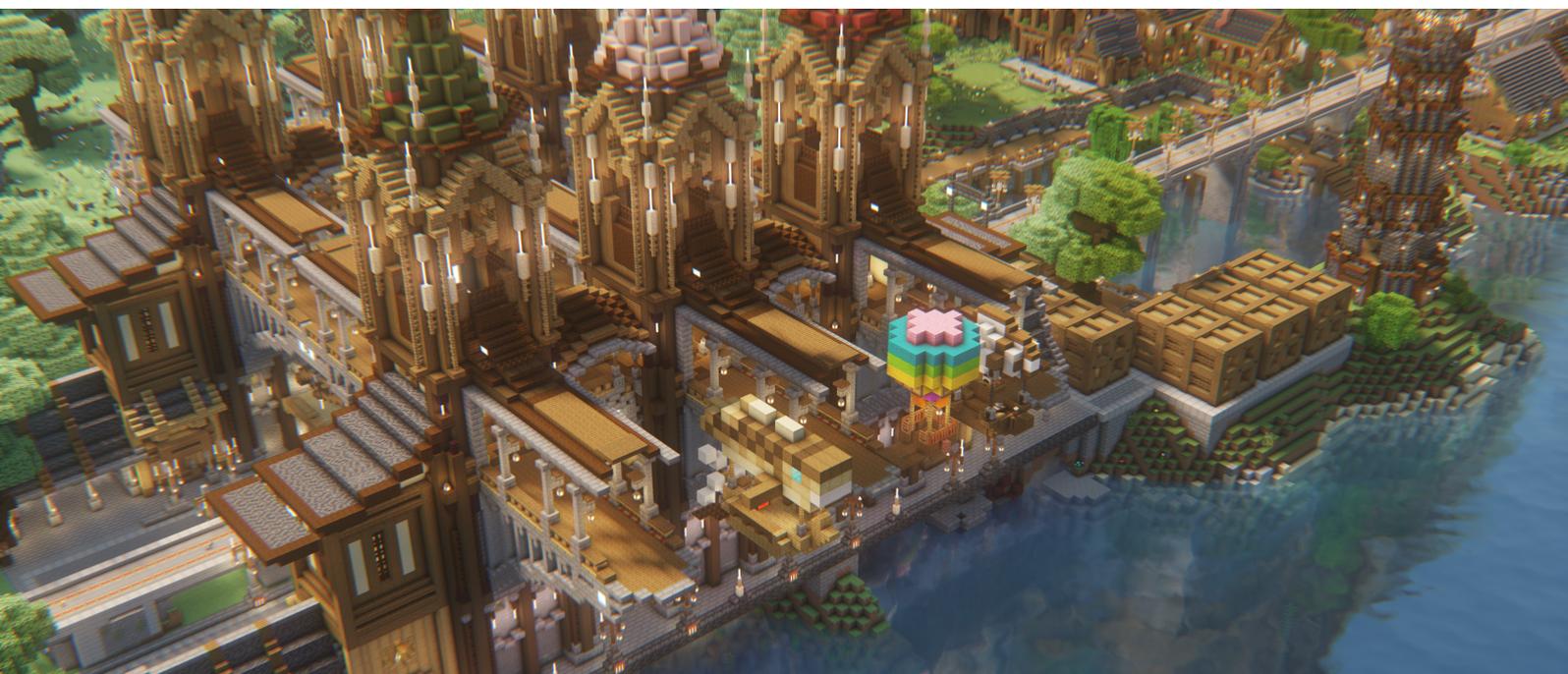
老陆这个名字是怎么来的？

匿名

如果我没记错的话,这个称呼是自锤子成立以后才出现的。在锤子成立前,作为一个新时代的小学生,使用自己的本名作为游戏昵称是非常合理的,符合逻辑的;但是规则是死的,人是活的,100天后我的本名昵称就不复存在了。2015至2018年,我使用的还是没有真实名字象征意义的英文单词,之后使用了由“Eternally”演化而来的“Eter”及真实名字象征组合(嗯,不用猜了,就是首字母组合)。所以在改完名的后几天,询问我“Lzb”的意义是有可能发生的,我对此的解释可能是“我的姓氏是“陆””之类的回复。毕竟是开服务器的人了,年纪总不可能太小(我瞎猜的),于是“老陆”这个名字就诞生了。



	Profile	Skins	Names	Capes	Emoji	Abandon
7	EterLzb		4/9/2019 · 1:28:06 PM	6.6y		Copy
6	Eterlzb		2/18/2019 · 4:55:27 PM	49d		Copy
5	6-Eterlzb		7/20/2018 · 12:11:41 PM	213d		Copy
4	Eternally_		1/15/2016 · 7:10:51 PM	2.5y		Copy
3	Eternally-weikin		12/12/2015 · 5:38:52 PM	34d		Copy
2	MG-Mickey_		9/3/2015 · 12:22:19 AM	100d		Copy



为什么这么喜欢哆啦 A 梦头像呢？

匿名

《哆啦 A 梦》这部作品应该说是伴随了我的童年（甚至是我爸爸妈妈的童年）。直到我大学时，我还会看《哆啦 A 梦新番》下饭；今年早些时候也去看了《大雄的绘画奇遇记》。印象最深刻的就是小时候看《地板上的稻田》这集：这年糕吃的也太香了，馋死了！既然这么喜欢，那就多用！

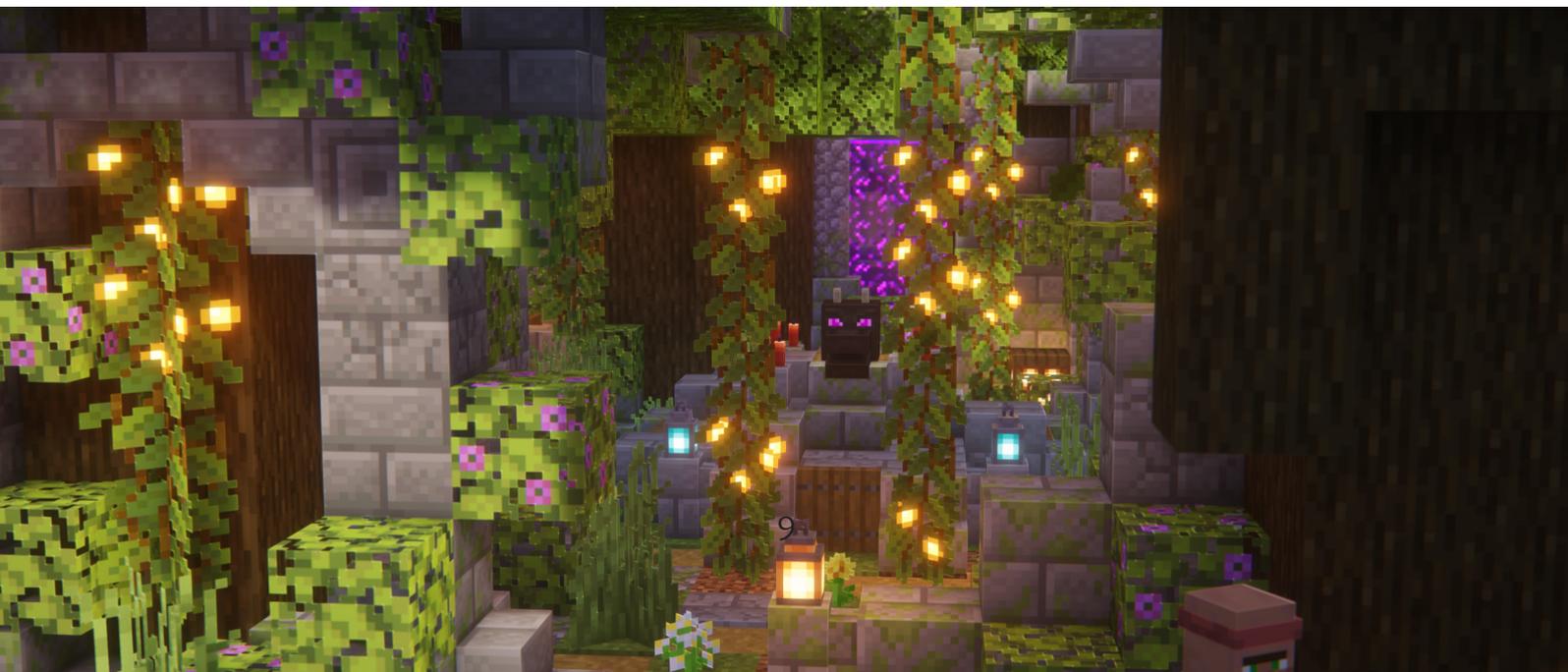


很荣幸在第四届事务委工作过！最近事务委在推进什么事项？我的锤子振兴计划这一块进展如何了？

30266

翻开了尘封已久的《TRIALHAMMER 工作站(第二代)》，“什么？怎么有这么多事情！”，定睛一看进度，似乎又不着急了……。如果说是一定在推进的项目，那我可以把 S3CC 拿来凑一下。如你所见，因为缺少实际的执行者，可能我们大部分的事项都处于停滞状态。

关于锤子振兴计划，我们一直在路上(笑)。



雀师傅的设计随笔：

# 海华之星湖国际机场导视系统解析

杂谈

HyperBird\_

1 0 1

1 0 2

我们一直在思考,如何才能优化整个导视系统,让它变得更有用、更高效、更符合直觉,甚至和内饰融为一个整体,不再割裂。

日啊服内早已拥有许多导视系统十分优秀的大型枢纽,例如抹岚的瀛山西站、海华的海华北站,我们本可以直接抄作业(这谁不会啊),照搬已经存在的导视标准,应用到星湖国际机场中。但是,星湖国际机场和日啊现存的所有交通枢纽都不同,它占地面积巨大,仅主航站楼和交通中心的面积就达到了 180\*180,航站楼共 5 层,交通中心甚至设计有 7 层;它内含交通方式及其多样:飞机、轨道交通、冰道、公路交通;它旅客动线极其复杂,地铁→飞机(无托运)、停车场→飞机(有托运)、飞机→公路、地铁换乘……这意味着我们必须进行因地制宜的变化。

在参考了国内外大量交通枢纽和场馆类建筑的案例,做了大量论证实验研究(掉了 114.514 根头发(?) )后,我们发现,导视系统,之所以称之为一个系统,正因为它不仅仅只包括传统意义上的指路标志——告示牌,更囊括了内饰纹样、引导分流等方面。

这一次,星湖国际机场给出了一个不同的答案。

## 一 整体风格

在生活中,我们都明白,眼睛对颜色的敏感性是远远高于大脑对文字的敏感性的,因此颜色的引导也往往比文字更直观。所以,机场在一开始就确定了三个配色风格:白桦木、深色橡木、苍白橡木,分别对应航站楼出发、航站楼到达、交通中心三个主要模块,所有的导视系统皆是在这三个风格下的延伸,组成最基本的色调。

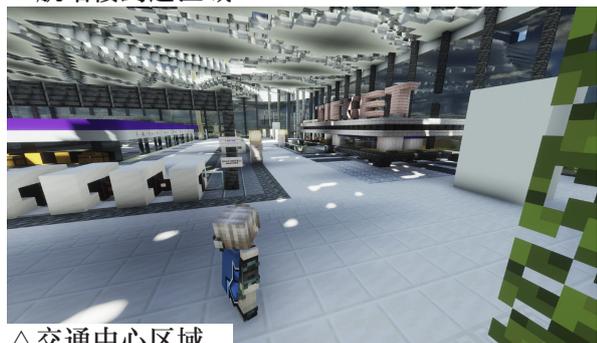


△航站楼出发区域



△航站楼到达区域

这样一来,旅客仅凭对应区域的内饰风格便可判断自己所在的区域,同时也对机场进行了基本的分区。



△交通中心区域

## 二 告示牌

告示牌提供了最基本的文字指引,是整个导视系统中的中流砥柱。

根据亲身体会,基本上所有旅客对每个指引牌的平均关注时间不超过 2 秒,因此如何在这 2 秒内尽可能突出重要信息是我们思考的重点内容。我们对重要信息使用醒目的颜色进行标识,例如登机口编号、楼层数、行李提取岛编号等,以降低识别难度。对于深色橡木告示牌的暗色背景,我们提亮了文字基本颜色,更加清晰易读。



不同的颜色也代表了不同的功能走向。例如下方的中转指引:



(联程中转即行李一次直达,第一程到达后直接进入候机区域,常见于同航空公司航班)

(非联程中转即行李非直达,需要提取行李后再次托运)

在箭头使用上,我们先来做个小实验。如果你是非联程中转旅客,你会往哪里走:



实际上,是往右边走,不能下楼。

尽管文字和箭头方向完全相同,但是箭头的位置却对路径的判断有极大的影响。因此,为了旅客减少误判概率,我们在机场所有的告示牌中,尽量让箭头靠近旅客行进路线。

对于告示牌的文字排版,我们尽量使文字居中,更加美观,同时箭头和文字直接尽量插入一个空格,这样旅客便可一眼就同时看清方向和文字内容。



▽示例: 一个电梯口的信息

与不同区域整体风格相辅相成的,我们对告示牌材质进行了区分。

我们坚持“目的地分区与告示牌材质对应”这一原则。下面是两个例子:



虽然位于交通中心区域外,但由于指示方向是交通中心,所以为苍白木材质指示牌

另,不重要的信息,例如电梯编号等,采用云杉木材质,以示区分。

### 三 内饰纹样引导

告示牌、内饰材质提供了跨区域的对比和区域内的颜色区分,是相对较大区域内的划分。而地面纹样则提供了很小一片区域内的暗示引导。下面是几个例子:

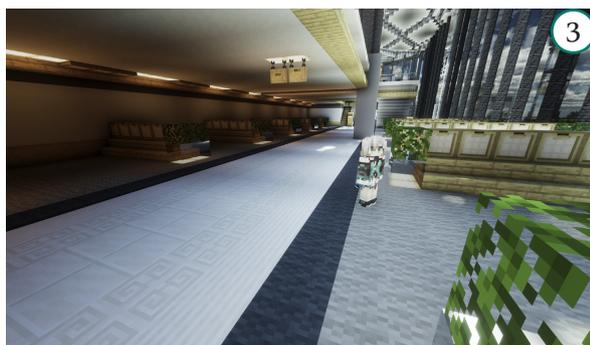


示例设计解释:

1. 值机岛上下两侧,竖向的条纹暗示了向下前往安检区域扶梯的位置;值机岛两侧的磨制深板岩则代表了排队的位置。

2. 登机口前,深色羊毛则暗示了排队位置和登机口位置。

3. 候机厅内,石英地砖和羊毛区分了动静两区,无形地营造了分隔线。

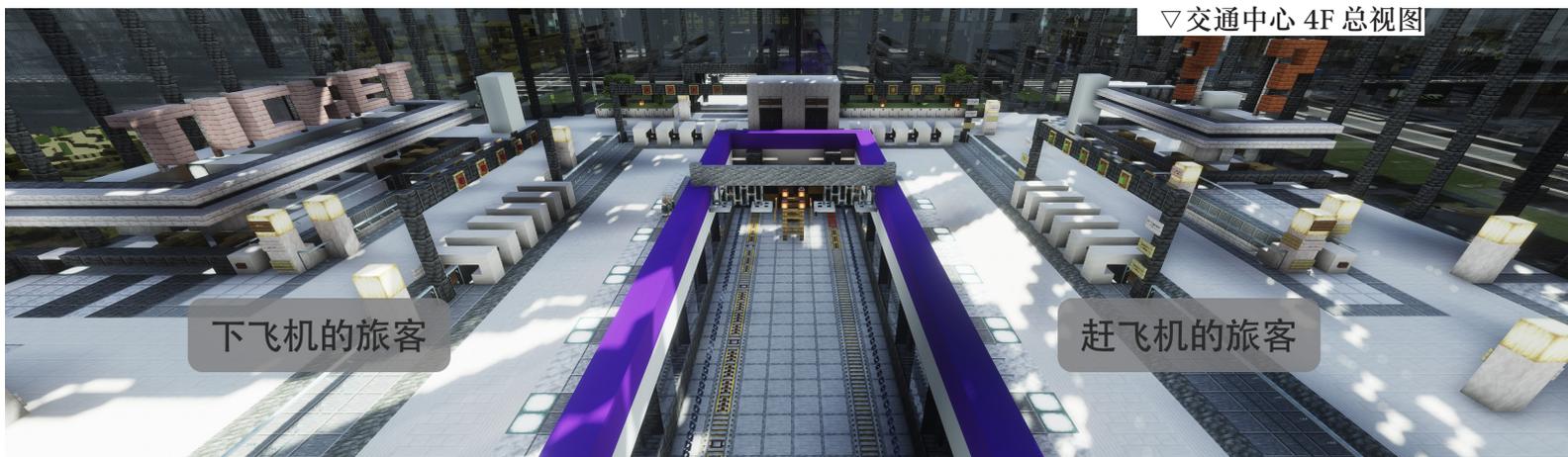


它没有告示牌显眼,所指示的内容重要性也不高,但它起到了引流的作用,优化了客流的走向,也减少了旅客迷路的可能性。

### 四 引导分流

从交通中心到机场赶飞机的旅客,和下了飞机准备乘地铁离开机场的旅客,两者起点、终点是相同的,这就不可避免造成了客流对冲。

为了解决这个问题,我们先从结构上入手,交通中心分四层,每层对应航站楼的楼层。在导视上,引导赶飞机的旅客在下了海华 7 号线后,前往东侧下楼,再通过 3F 的连廊走到航站楼;引导下了飞机的旅客,在航站楼内部就进入 1F 连廊前往交通中心,再在 4F 东侧检票进站。



▽交通中心 4F 总视图

下飞机的旅客

赶飞机的旅客



△ 3F 连廊(出发)



△ 1F 连廊(到达)

这样,我们就能够实现不同目的地旅客的分流,能够让机场的旅客承载量进一步提升,同时,在旅客行进路线上,只需要设计单方向的导视指引,无需在同一段路同时为两个相对方向旅客设计导视指引,避免了指引的复杂化,大大提高了导视的准确性。

## 五 结语

多种不同类别、不同层次的设计共同构成了海华星湖国际机场的导视系统,为旅途上的每一个人指引方向。也许实际上海华星湖国际机场不需要导视内容,因为零洲本来就没有飞机这一交通工具,但是它所展现出来的导视设计理念,也许可以被国内几乎所有的交通枢纽使用。欢迎大家前来尝尝咸淡,也欢迎大家来 copy 这个设计理念,然后衍生出自己的作品。它仍在不断优化中,也欢迎旅客联系 HyperBird\_ 提出您宝贵的意见!



[责任编辑 30266]

# 风中奇缘：光遇

诗歌 · SnowFrozen

光新生在遇境星盘  
 昔日辉煌烟消云散  
 青草烛台石门大海  
 四时流转徘徊  
 白鸟波光熙攘往来

——遇境

朦胧间  
 沙岛晨光乍现  
 追随钟声  
 奔赴神殿

——晨岛

花蝶堆积成春天  
 犹记得祭坛上七人无助的侧脸

——云野

酸雨连绵  
 总有人为你撑伞遮天

——雨林

雪道蜿蜒  
 竞逐的<sup>di</sup>荣耀落城加冕

——霞谷

阴霾漫天  
 废水滩泻置于管网终点

——墓土

阁层更迭  
 古阵锁不住心中夙愿

——禁阁

光见证着星移物换  
 水波荡漾朱霞烂漫  
 旅途锚点栖息港湾  
 曲声悠扬变幻  
 火树银花筑梦云端

——遇境

狂风裹挟巨石袭面  
 迷雾深处冥龙盘旋  
 洞窟最后的桃源  
 尽头的回眸只一眼便似万年

——伊甸

血雨铺天  
捧起的灯火肃穆庄严  
故国失陷  
匍匐的先祖魂归天堑  
折翼化茧  
黯淡心火没于黑暗终焉  
裁梦为弦  
星海交接处鸣奏万年

——伊甸之眼

星桥之上是天上人间  
星门背后有晨光复现

——星光大道

温暖灵魂不期亦相见  
一如似曾相识的从前

——遇境

# 全世界的水都会重逢

——《死亡搁浅·冥滩之上》：不妥协的小岛个人秀

暖狐霖游戏屋·枫咕

## ——开篇——

[前言]蛋黄莲蓉好好吃啊~!

今年夏天快要临近时，我们在痴迷于打一些对局就要小半周的 RTS 游戏，或者干脆跑去天际线里盖立交桥“摸鱼”。若是坦白告诉你：这些举动多半为了消磨娱乐时间，可能实在会令人费解。但实际上我们这么做的动机是想试着激发，放空精神来脑补情节的能力，而《死亡搁浅》的剧情递进方法，在我看来，便与这一模式有着相通之处。

爱玩相关作品的玩家看到这里肯定能心领神会。通过渐进事件的编排得到各个短故事，又在故事结尾回归到大的背景舞台中，并就游戏总的命题赋予玩家一个见微知著的角度。

也许那会的你，也在同众多玩家们一道期待着小岛秀夫，带着他的系列新作《冥滩之上》与大家见面。尤其在 5 月份时《那个游戏 6》宣告跳票了后，甚至可以简单干脆的说，《死亡搁浅 2：冥滩之上》，就是夏初那段时间里，唯一一个活跃在 2025 年的玩家眼前的，躲都躲不开的话题。我们期待着预告片里的影视级镜头会再度包裹着如系列前作那样宏篇的设定、命题，以及明里暗里的故事线索，带我们在新作塑造的世界里做个好奇心完备的陌生人。

但是，在从 7 月初光盘邮过来后开玩算起，直到过了整整一个季度后，我们对这部作品的看法才勉强能算得上是尘埃落定。而这从社区中玩家讨论的热度间也能感受一二，《死亡搁浅 2》并不能说就没有令人满意或是有很多抱怨，只是大家仿佛不约而同的选择不去在意它了。也因此，相关的话题在游戏发售没有多久，便以不温不火的温吞姿态一点点沉寂下去。

这自然也让本期《游戏笔记》的讲述犯了难。所以我想在这期节目开始前先叠个甲：我们



DEATH  
STRANDING™  
2  
ON THE BEACH

对小岛秀夫作品的理解并不到特别透彻的地步。也没能梳理出多少便于剖析，能带来启发的思路。于是乎很惭愧，只能先以普通玩家的角度来谈一谈，关于游戏里那些令人意犹未尽的事物中，有些含糊不清又不太好表达的感悟。

## ——本体——

### [玩法]超满足与超疲劳

在前作，也就是《死亡搁浅》里。玩法上的设计就是整部游戏从头到尾中，玩家间讨论声音最多，也分歧最大的部分。毕竟那时哪怕对于小岛的粉丝们来说，即使已经预料了制作人特立独行的创造性思路。但当真推出来一个以修路送货为基础玩法，然后在大大小小的相遇后去推动情节，加之类似于公路片的基调作为核心体验的游戏作品。即使它通过设定与叙事的穿插，将关于“链接”的精神内核传达得相当微妙。

面对玩家们承接自，对于《合金装备》系列预期的各路猜想时，《死亡搁浅》这么部自成一派的新作品，终究是太过出乎意料的。这也让它时至今日，在广大玩家群体的接纳度上仍然呈现着相当的反差。成为了一部口碑声望出圈，慕名而来者众多，

但在其中钻研的人群仍旧小众的游戏系列。可以说要不是游戏的质量相当硬，以及来自制作人头衔的信任背书，《死亡搁浅》很难挺过发行后的尝鲜阶段。就算有了众多“岛学家”们的解读，慢节奏且不羁的送货玩法，依然筛选了一大批的玩家群体。

荒原与孤独感始终是前代作品中难以轻松越过的门槛。

于是在《冥滩之上》里，为了能有更多玩家能够接受游戏，于玩法层面上的升级丰富自然不少。同时在游戏节奏上，送货之余也穿插着大量的战斗环节，以保障着这部游戏的普适性下限。可以说它的改动思路很可靠：体验变得贴近“传统”，也就意味着更广泛的接纳。而在以上改动落实到作品中之前，常规升级也额外加码。

得益于平台升级，那么《死亡搁浅 2》所带来最直接的进化，便是扩大的地图平面，以及随之更为丰富的环境间与生态的变迁。在本作的舞台：墨西哥与澳洲之中，有明显群系区分的雨林、戈壁、沙漠都已经更具实感。而上一作包含的雪山地貌，在这回也更为高耸。自然风光把人从前作关于环境体验中较为意识流的视角里带出来，而为氛围上的沉浸加些新料。

相应的，自然灾害事件也比一代有了细致的分化加强。像是森林野火自然蔓延，或是在高海拔地区不时的雪崩，而地震活动也成了家常便饭。不过当宣传片时看得相当震撼的现场，真正到了游玩中，为整个送货之旅带来的变数则着实相当有限。我们遇得最多的便是洪水与地

### Tips

终于入秋 - 我们也带来了关于《死亡搁浅》系列新作的内容讲述。对于这一部来自小岛秀夫的大胆尝试的系列，从一开始就意外的对胃口，于是《死亡搁浅 2》我们也早早就投入了不少关注。但是在进行了游玩以及长久的思考后，我们发现这部游戏好像并没有预料中的那么美好……

震,可是除非在山区之中,否则地震对路线的干扰可谓微乎其微。而洪水更是只会在固定的河床范围内泛滥,带来的影响都只能算是,送货时候稍微兜个圈便可以避开的小麻烦。

而载具方面,《冥滩之上》则有了大的调整。最明显的一点便是面对各种地形时,全部载具的通过性都有了极大提升。以往大概要翻车的乱石滩可以过了,雪地与涉水更是轻轻松松。即使忽略掉颇为整活的“焦油棺材板”,可搭载玩家航行的移动据点“DHV 麦哲伦”号作为一个可航行的大本营,它的存在也无疑为游戏的流程提供了相当的便利。转运物资、载具车库、补给与休息室……在仓储与运输规划压力减轻的基础上,本作中有了更多的居民节点,跨地形的新交通方式,这都让想要在此精进的玩家得面对一个更复杂且动态的物流网络。

当“船上人家”来跑运输并非不可,但四处搬家会让你的地点记忆很容易模糊。若你想放下仓库就地仓储,结合交通路线来安排转运,就不得不面对通行性与覆盖面的取舍。而存放在NPC家里虽然可谓“零成本方案”,但记得它们的地址也会带来额外的压力。这些在前作都还是饶有趣味的取舍环节,但当来到《冥滩之上》时,随着频繁的迁移与解锁节点的增多,以及修复公路、铁路的任务越发繁重。终于,在建设材料、维护需求与主线进程的两头拉扯下,玩家的行程安排要愈发迁就于此前布置的,又陷入耐久度“滚雪球”的设施了。

这时,也许你也会从此前新鲜感中的超满足,一下子滑落到了在时间雨中不停赶路超疲劳。而关于游戏体验,我们谈及了这么多“此消彼长”的改动。但这实际上仍然是个,需要你我来见仁见智的事情。

不妨相较于前作,主角在美国时漫山遍野的苔原景色。《死亡搁浅》尤其侧重精神上领会和思想层面的触动,那时的环境与场面着重于去为意识流叙事服务,搭好一个浩渺而悲伤的舞台。在细节上,像是地形设计也更加艰险,可选路径上也不丰富,更没有现如今多样性的环境氛围。以上种种设限都透露着浓烈的孤独气息,而那些在徒手独攀的过程中诞生的思考。也成了在游玩前作时,众多玩家们相当印象深刻的点。

现如今,这些“约束”都随着玩法的丰富而变得轻松不少了,但当超额的疲劳迎面而来时,在一代作品中为玩家称为有趣的部分,也已不足以继续鼓动着众人往前走。生机盎然的新大陆并不同在美国时那样,再度向我们释放出使人心旷神怡的魅力,而这些装点也似乎无意成为指示通往游戏内核的门楣。也许是我尚不能明晰在新作中,小岛秀夫透过核心的运输玩法与最直接的目光所及之内,所要表达的深意都有着什么。但也有可能的是:我们并非一位在末世后寻求超脱的苦修者,不需要凭跋山涉水来回归自我。毕竟它叫做《死亡搁浅》,而绝非《极限巅峰》。

当然以上的这些,都可以看做是送货之旅的小修小补,而在这之外的战斗环节,这回《冥滩之上》确实画风一转,并得到了长足的进步。

在前作《死亡搁浅》之中,战斗系统的确是相对的薄弱项。在设计之初,游戏便不鼓励玩家进行正面战斗,可选武器种类也因此相当匮乏,游戏更多的时候都在创造时机,期望玩家通过

潜行的方式去处理敌人。当然这种潜行战斗的设计,对于制作了多部《合金装备》的小岛来说,确实是信手拈来,但是《死亡搁浅》作为一个全新 IP,又吸引来大量的非当年《合金装备》IP 系列受众的新生代玩家。

于是在这回的《死亡搁浅 2》游戏流程里,过于单一的战斗体验被摒弃,在格外早的时候就将枪械交给玩家去使用,武器的种类相比于以往也有了更多的花样。而同样的,在主线游戏流程中,送货与战斗任务的穿插都近乎到了每送两三趟包裹就得进行一场作战的程度。而在具体实战时,所能供玩家选择的思路也一并大大增加,从而摆脱以往打法固定带来的枯燥了。你可以选择传统的潜行摸哨或者正面硬刚,或是像我一般最习惯的方式:偷偷找个高处或不易被发现的位置,进行远距离的精准射击……而像是这回在卡车载具上,也可以通过加装武器挂件,让它变成一个高效的移动炮台。

总得来说,更丰富的武器,带来了更丰富的战斗体验,这让战斗不再成为《冥滩之上》的短板,反而成为了送货之间的调剂,和兼顾各路玩家群体偏好的一个方式。它不会影响此前即有的体验,反而在基础的运输流程上,为游戏进行了更多的小优化,来持续的改善体验,并使得《冥滩之上》在玩法上依然是维持住了前作的调性,为我们玩家带来一段,至今仍然是独属于《死亡搁浅》系列的游玩感受。

### [ 剧情 ] 难逃“续集”定律?

《死亡搁浅》系列的一大特色,便是小岛秀夫所创造的独特世界观,特别是在其中发生的故事,常夹杂着他个人带给玩家们的开放性思考。而这种嵌入命题的制作风格,其实是自《合金装备》系列时就已有的习惯。那么就游戏中的观感而言,《死亡搁浅 2》的故事应该也的确达成了小岛的目标,接续前作的故事在带来了有一定争议性的讨论外,也给补上了对旧谜团的交代,并在悬念完成收束后,向玩家指明了它的终点以及世界新生的可能。

只是,相比前作的浑然天成,这次的故事的确会让我感受到不和谐。但我并不认为故事的逻辑性上有何种缺失,实际问题在于游戏对叙事节奏的把握偏差,以及新角色的身份铺垫中刻意的语焉不详。《冥滩之上》到了故事的编排时,在前中后期对剧情释放的不平衡,使得信息密度的差距之大,甚至能刻意切分成两部完整而单独的游戏。



在玩家推进章节的过程中,节奏带来的问题变得很直观:前期旅途中奔波许久,但是知之甚少,主角俨然穿越回了前作里一开始时的处境,就像变成了一位与世无争的 NPC 快递员。而到后期故事加速后,又给到玩家铺垫不足的唐突感。乃至于中期一些桥段间的连接,不乏仓促到仿佛“天降大任”般,无来由的生硬。

那么《冥滩之上》的故事依然维系在小岛秀夫一贯娓娓道来的风格中,因而推动剧情的内核显得在此被滞后了。可一旦没能对上节拍,整部故事的亮点,也就是其中夹杂的有关社会议题的个人思考,便只能由着上述的剧情节奏一笔带过。

于是,虽然小岛融入了许多有深意的观点,但总是匆匆忙忙而未得到展开,游戏中像是报幕一般抛出了大小问题,却没能如《死亡搁浅》时那样,得到了剧中人的引导与诠释。好比剧情中想进行讨论的,“人类是否应该听从 AI 决策未来?”,就被以“人类寻求的连接,人类拥有的勇气”给点出来,过后便没下文了。当议题高高举起,而论证轻轻放下。不免的会让玩家有种想说“就这?”的尴尬。

从另一个角度,也很好让玩家感到《冥滩之上》的叙事变动:续作中的新角色们。在她们登场后即安排的单独剧情,与其后穿插一两段有关过往的前情提要结束后。这些或是同伴或成为敌人的新人物,后续便很少有关于人物本身的深入发展,而是基本固定在了她们所处的关联、动机、派别之下。他们没有机会像一代时的角色,比如“亡人”“克里福德”那样,随旅程前进而一并进展,乃至最终形成紧密的联系,于情感上带来释放。

影视化的展现让《死亡搁浅》系列有着独特的剧情推动力,从“导剪版”的大受欢迎也能肯定这一点的成功。但这也让《冥滩之上》这部“续集”像是近些年的美剧:通常剧本格外在乎着事件、关系上的复杂,尤其偏好一个接一个阴谋的急迫反转。在维系了节奏感的同时,也就无暇触及角色有血有肉的本身,也包括本应由她们传达的思想。

最终这就造成了从头到尾新角色的存在感都特别微弱,表现也相当的脸谱化,直至游戏的结束,也不好形成与玩家稳固的情感连接。我们没太感受到来自她们的号召力,因而在最终于他们的分别,也少了一份不舍。但其实从常理看来,对接续自同一个世界观下的新作来说,当我们玩家开始对异世界的“陌生感”褪色时,通过有关世界观旁敲侧击式描写,以期带来初见时使人惊喜的“醍醐”意味,在本作的旅程中也就不好适用。此时,剧情转而更多的往人物身上着墨,或是聚焦于罗织事件的走向,都是很好的。

可能《冥滩之上》并不适应后者这样的快节奏。但它所要接过前作讲述的东西又太多,而经历现实的变迁后,来自制作人所迫切期望传达的思想也无比庞大。最终它不得不选择减少了对非主要角色的细致刻画,转而通过议题的输出,将其完全聚焦于台面上真实的人:即来到这片大陆的“山姆”们——也就是玩家本身。

从前作中异步联机的合作建设模式,到各式标签互动间的鼓励,小岛秀夫仍在发扬着他一向解构式的艺术表现手法,而“点赞”已经成为了玩家群体的认知中,有关《死亡搁浅》的代表性

符号。伴随着这种隐晦的支持感，链接新美国的玩家们，首先从互助中联系在了身边，也达成了作品的主旨：“没有人会是一座孤岛。”更广泛且质朴的连接，能够将人们递向一个更为开放且充满包容性的未来。

而连接之后进一步的回答则交棒给了《冥滩之上》。作为载体的游戏流程中，更为广大的澳洲地域承载着丰富多变的挑战，玩家所扮演的主角已对此并不陌生。但当与那些新人物的疏离感挥之不去时，难免会使我们不甘心于那些在从中起到直接隔阂的事物——往往与夹杂的议题有关。甚至，相比于其以往作品有过之而无不及的热闹——什么特摄大战、吉他热舞，一股脑儿全搬上来了后，虽然感官上别扭，但却也还留下了类“蒙太奇”的印象。

回到有关游戏本质的表达上，小岛秀夫如今延续着前作“连接”的主题，新引出了“死亡无法让我们彻底分离”作为对旧命题更进一步的回应。这也让它像是为《死亡搁浅》画上个克制而决绝的句号，又或许是句承上启下的疑问。

## ——后记——

[尾声]我倾向于那是疑问

在序章的结尾，主角突然得知“亡人”找到自己的冥滩的消息。玩家也许在此意识到了，这次的剧情远没那么简单。而随即芙拉吉尔与“BB”洛的遇袭，再为整部游戏蒙上了一层阴郁的色调。虽然以角色的死亡作为她们在现世确切的结局，的确让人相当不舍。但我也并不合适在这里强行为死亡作出一番解读，它仍然是相当私人的事情。而“死亡无法让我们彻底分离”我想也是小岛秀夫不止于游戏，给诸位玩家们的留言。

我们想起了一句与之相似的话来作为回应：“全世界的水都会重逢”。在游戏中的故事都尘埃落定后，我期望那些人都会再归来，并成为了支持我们精神的一部分。虽然这样说显得大方，但却有种在记忆中难舍难分，像是几分《寻梦环游记》的情结。到了最终，我因此对于这部“续集”依旧报以还不错的的评价，但并不因为最终结局的编排，而是为小岛秀夫亲自编写的《死亡搁浅》的故事，为他所努力向这个快节奏时代所传达的一切精神，创设出的一段故事，带我们追忆人们连结、理解并互相支持的世界而致敬。



# 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。

## 声援“11·26”香港大埔火灾事故救援行动!

2025 年 11 月 26 日下午 2 时许, 香港大埔区宏福苑发生火灾事故。大火连烧一天一夜, 截至 11 月 30 日下午 4 时, 已造成 146 人遇难, 且仍有 100 名受灾人员失联。

水火无情, 人间有爱。为表声援“11·26”香港大埔火灾事故救援行动, 抹岚报社向香港圣公会福利协会“圣公会心意行动 1126 火灾支援基金”捐款港币 30 元 (约合人民币 27 元)。捐款资金来自方圆 3 周年纪念明信片项目剩余经费。

愿死者安息, 生者坚强!

抹岚报社社长 *30266*  
2025 年 11 月 30 日 *林七湖*



香港聖公會福利協會  
HONG KONG SHENG KUNG HUI WELFARE COUNCIL

林七湖

**謝謝您的捐款**  
**Thank you for your donation**

捐款編號 Donation No. #  
OD0000009710

捐款資訊 Donation Information  
電話 Tel: 1-3  
捐款日期 Date of Donation: 2025-11-28 22:34:32  
付款方式 Payment Method: 信用卡

聖公會心意行動1126火灾支援基金 HKD 30.00

總計 Grand Total **HKD 30.00**

此非正式捐款收據。如已填妥需要資料, 我們稍後會將正式捐款收據寄回給您。  
This email is not an official donation receipt. If you had provided the required information, we will issue an official donation receipt to you later.

# 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

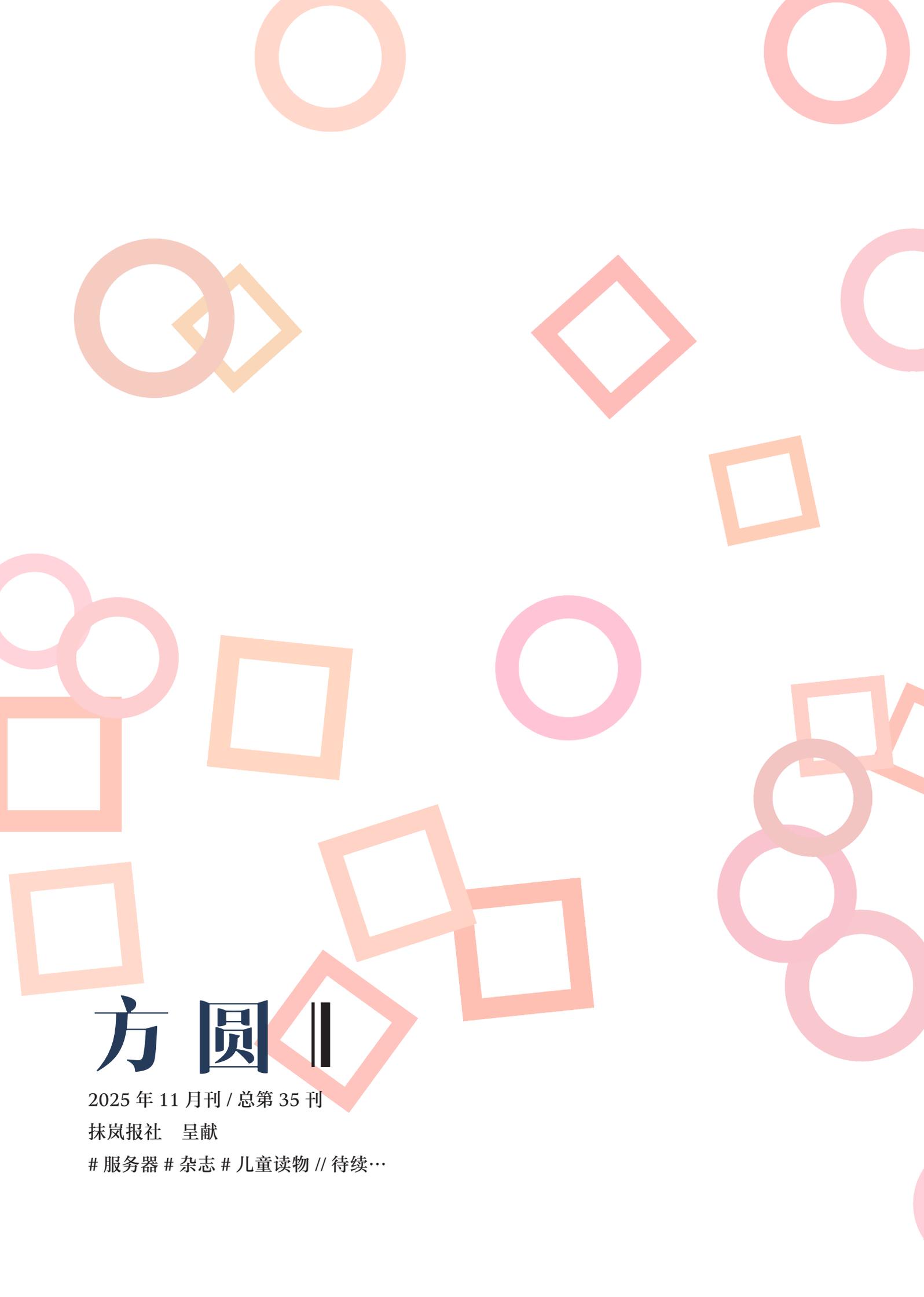
“文明健康 绿色环保” 公益广告

# 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 11 月刊 / 总第 35 刊

抹岚报社 呈献

# 服务器 # 杂志 # 儿童读物 // 待续...