

# JFServer 规则集

John Franklin, Ing. Václav Malý  
最初基于 [tdistas.es](https://tdistas.es) 服务器规则

版本 2.0.1, 2024 年 8 月 28 日

**前言** 我们来自五湖四海，但对 OpenTTD 的热爱与对拟真玩法的追求使我们来到了这里；我们希望 JFServer 是一个互帮互助、拟真合作而非唯利是图、恶性竞争的 OpenTTD 服务器，因而制定如下规则以确保我们玩得开心：

## 1 简介性条款

1. 玩家本着自由、平等的原则加入服务器，任何的约束都出于玩家的公共利益考虑。
2. 本服务器力求打造一个美好的、旅客满意的平行世界，无需完全仿照现实，但线路、城镇、工业开发须合理，不可违背常识。
3. 玩家之间须互相尊重。禁止任何违反公序良俗的行为，如歧视或使用冒犯性名称。禁止对任何公司或玩家的侵略性举动。
4. 对规则未明令禁止的行为与玩法，玩家可有不同的见解与游玩实践；但不得容忍违背公序良俗或规则根本精神的行为。

## 2 游玩

5. 公司数量有限。无论是独占还是与其他玩家共享，一个玩家最多只能认领一个公司。
6. 玩家在离开电脑 (AFK) 时须使用观赛选项切换至旁观者模式。
7. 严禁封锁或阻挡公司、工业或城镇。
8. 玩家发展公司时须对游戏世界友好，尽力使伤害最小化，贡献最大化。

### 2.1 环境影响

9. 禁止填海移山等大规模改变地形；恰当使用桥梁和隧道。沟渠和堤坝最多一格高。
10. 禁止种树，以防止游戏卡顿。种树价格为原版的  $2^{16}$  倍。

11. 禁止用桥梁或隧道连接两片大陆，除非桥梁或隧道在该日期真实存在。恰当使用船和飞机。
12. 禁止在城镇内建造禁止房屋生成的道路，除非修建高速公路或高架桥。
13. 禁止大规模购买超过扩充设施所需的土地。
14. 禁止在同一地区大规模建设同种工业，包括旅馆。禁止大规模建造工业复合体。

## 2.2 运营要求

15. 玩家须重视铁路运输。实践中，铁路运输通常须有不同层次、停站等级、速度差别的服务。鼓励安排时刻表。避免建设地铁式长途线路。
16. 运输旅客的同时运输邮件以确保城镇成长。
17. 新规划的客运与邮件线路必须接入原有线路网。例如，当一个公司修建了伦敦与巴黎之间的客运线路，但巴黎与卢森堡之间无交通连接时，禁止该公司修建卢森堡与法兰克福之间的客运线路。
18. 若不提供与其他公司线路的便捷换乘，严禁复制其他公司线路。
19. 禁止肆意合并车站。一个车站可分为两个部分，这两个部分的横竖间距之和不得超过 5 格；若其中一个部分不被交通工具使用，两部分最多间距 1 格。
20. 当一个工业被其他公司的车站服务时，禁止从该工业获取货物。人口不低于 2500 人的城镇内的旅馆除外。经双方协议同意除外。
21. 两地之间只有通过其他运输模式可往返时才可使用飞机作为客流的补充。由于海洋阻隔导致无法只通过陆路交通往返时除外。
22. 禁止使用飞机运送大宗原料。
23. 当车辆损坏开启时，确保交通工具有至少一个前往车库的指令。

## 2.3 关于设施共享的特殊条款

24. 强烈鼓励公司间设施共享；其使得宏大而高效的跨公司交通网络成为可能。
25. 玩家须在火车站、机场、码头等其他模式的交通枢纽上设置巴士与货车停靠点，以促进客流联网。
26. 若经过其他公司的同意，玩家可以在其他公司的基础设施上运营本公司的交通工具。
27. 玩家须确保共享设施时不会造成交通系统瘫痪，如使用过长的火车导致列车堵在站台上。

### 3 约束

28. 对规则的无视、未知、误解不是违反规则的理由。
29. 长期不上线的公司会被清除。
30. 视情节轻重，违反规则的公司可能被加以强制弥补损失和/或罚款，也可能面临强制收购或破产。违反规则的玩家可能被暂时或永久封禁。

### 4 最终条款

31. 连接服务器的玩家默认对规则满意并承诺遵守规则，且知晓违反规则会被根据如上条款惩罚。
32. 服务器官方语言为英语。发布公告或与不认识的人交流时，使用英语。
33. 规则只作指引作用，玩家必须同时且优先遵守公序良俗与法律。
34. 对规则及游戏的最终解释权与制定权归管理员（即 John Franklin，一般为公司 1）所有。
35. 本规则于 2024 年 8 月 28 日起施行。