

## #理论拓展包 (将来予想) 交通建设

理论模组：工程与经典、资本分配

外部系统：交通的各种机制

### 内容

社会联通，但需要边界分割

### 交通机制

- 铁路
  - 封闭地面铁路在平原上制造出大量完全分界
  - 开放地面铁路速度低
  - 行进时完全分界（接驳问题）
- 航空
  - 行进时完全分界（接驳问题）
  - 高耗能
- 公路
  - 快速行进时完全分界（接驳问题或及拥堵问题）
- 自行车
  - 短程最优解，车随人走拓展个体不受限制的活动范围
  - 可切换模式的电车弥补人力限制并且可接驳公路系统
  - 自身不带任何形式的分界
- 步行系统
  - 无界
  - 人力限制

### 平原开发

- 荒野缺乏形式丰富的自然分界
  - 荒野不开发社区，直到变成森林
  - 功能性荒原做自然保留区

### 区域交通

- 区域内不采用地上封闭铁路
  - 以电助力自行车接驳步行与行进时完全分界的交通机制
    - ◆ 进入步行通路时需限速
    - ◆ 上公路需切换模式解除限速，该模式必须带护具
  - 通过低速开放铁路以及公路\*作为自行车的备选，接驳社区间的快速交通机制
  - 区域间的地面快速交通线路途径社区时需挖隧道或高架
- 区域内通过大量步行通路链接
  - 室内与室外在步行通路上平等

- ◆ 包括覆盖上的平等与情调的平等
- 无需大宽度，但须降低每条通路的使用，避免行进的人流产生分界

## 区域联络

- 近距离交通基于恒定 65km/h 速度的单车道公路
  - 干线全部为单车道（双向双车道）
  - 因为宽度窄，所以可以随意穿插。需要跨越时直接两侧堆土，加上上盖即可
    - ◆ 比如上盖环岛等
    - ◆ 线路饱和时直接相同线位新建（通过导航选择车流少的路线）
  - 速度恒定的措施
    - ◆ 设置长度足够的并入（下坡）和并出（上坡）车道，强制在该段末尾同步速度
      - ◇ 在加速道前排队等候，该段的车流监控出现间隔时才允许加入
      - ◇ 通过年检约束车辆性能
    - ◆ 通过车流监控设备实时矫正车辆速度表
    - ◆ 通过处罚约束速度
    - ◆ 在出入口区域以外，通畅时可超速行驶，但只限整数单位
      - ◇ 在加减速道区段或者有车区段则必须回归恒定速度
  - 除了这个公路以外则全部沿用交规 (stop sign)，默认低效率通勤
  - 简化路况，类似于发呆的时间无感化运作
- 远距离仅用高速铁路以及航空，仅用于联通各个社区
  - 不开发区域
  - 普及自行车携带，乘坐时人车分离的大量快速托运服务
  - 普及少量公路车辆托运