

The Official FNaF Maxmodelist Guidelines Document

FNaF 社区项目

1. List Placements

1.1.列表定义

- **MAIN LIST** 是 Maxmodelist 团队创建的**PRIMARY** 列表。在此榜单上排名高低的主要决定因素是克服挑战（例如基于技能的模式）需要多少技能。运气/RNG、学习模式所需的时间以及培养技能所需的时间也在考虑之列，但本榜单的主要重点是根据技能进行排名。本榜单还将同一款游戏的模式数量限制为五个。
- **UNLIMITED LIST** 是 Maxmodelist 团队创建的**SECONDARY** 名单。决定排名的因素更为均衡；技能和 RNG 两者兼而有之。该榜单的主要重点是在同等考虑所有因素的基础上对模式进行排名。与主榜单相比，本榜单也更加宽松，不加筛选，允许更多种类和数量的模式入选。

1.2.排名系统

- FNaF 最大模式没有直接的评级系统，也没有分类。因此，我们概述了我们认为的 "最大模式 "的定义。
- 我们认为 "最大模式 "是指在《FNaF》游戏或《FNaF》粉丝游戏中最难的任何模式/夜晚。最大模式也不得是游戏主战役的一部分，例

如游戏的主要 5 个夜晚（例如，"最终之夜"游戏就不允许，因为它们都在第 5 夜结束）。主要活动是指在游戏字幕或结局出现之前进行的所有游戏。

13.方式 资格

v3.0.0

06/27/22

- 能够在主列表中排名的五种不同类别的 "最大模式 "包括
 - 默认/基本最大模式，即传统上所有角色都在最难的预设难度设置下活动。
 - 激活所有游戏内挑战的 "最大模式"，同时所有角色都在最难的预设难度设置下活动（例如：真实噩梦所有挑战）
 - 游戏先前版本/补丁中的默认/基本最大模式，被称为游戏的预补丁版本。（例如：《真实噩梦》 v1.1.1）
 - 最大模式（Max Mode），游戏中的所有挑战均已从游戏的前一个版本/补丁中激活。（例如：《真实噩梦》所有挑战 v1.1.1）
 - 备用模式，可以是特定游戏中的特殊或秘密之夜（例如：SR 之夜）。
- 任何被列入该列表的 FNAF 游戏、同人小说或 mod 最多可有 5 个最大模式被列入主列表，而无限列表中的最大模式数量几乎是无限的。
- 如果一款游戏有多个比最新版本更难的补丁前版本，那么在 "主列表 "中将对玩得最多/最受欢迎的补丁前版本进行排名。在 "无限列表 "中，可以对所有预补版本进行排名。
- 仅限 UL：对于有多个预补丁版本的游戏，只能对最大模式的普通和全挑战变体进行排名。例如
 - True Nightmare v1.0.2 被认为是此特定预补程序的默认模式。

- 真实噩梦全挑战 v1.0.2 被认为是此特定预补程序的全挑战变体。
- 仅限 UL：与 "所有挑战 "或 "无挑战 "不同，有挑战的模式允许对最大模式和单个挑战进行排名。但是，为了避免杂乱，我们只对每个 "最大模式 + 挑战 "组合中最难的一项进行排名。对于有 4 个以上单项挑战的模式，我们不会对每个组合进行排名，只会对最难的组合进行排名。下面是一些例子：

- 真实噩梦进取模式被认为是除 "最大模式 " 之外最难的单人挑战。
- 真实噩梦激战长夜》被认为是除 "最大模式 " 之外最难的挑战组合。
- 不提供游戏内奖励的 "最大模式 " 仍可进行排名，并可同时列入两个榜单。
- 允许在任何可免费安全访问的网站（如 Steam、Game Jolt、ROBLOX 等）上使用最大模式。如果您对游戏、网站或服务的安全性有任何疑问，请与列表团队联系。
- 需要玩家付费才能进入的非官方授权或非粉丝世界的最大模式将不进行排名。
- Maxmodelist 允许游戏包含 PG 和 PG-13 级内容，此外还允许游戏包含一些图形内容，特别是由于《FNaF》的性质是恐怖游戏系列。如果游戏严重越级，则会从列表中删除。
- 如果游戏不符合我们的质量标准，或者很容易被破解和操纵，那么我们将拒绝该游戏。
- 以性和其他淫乱内容为特色的匿名游戏将不会被列入这两个列表。
- 仅限 UL：某些模式可作为自我挑战而创建。

自设挑战是指玩家在游戏中已存在的编码挑战之外选择的挑战，除非游戏特意允许或奖励玩家自设挑战。自设挑战不允许出现在主列表中，因为它们不是游戏中已编码的物理挑战（例如，50/20 NDC 不算，因为挑战发生在晚上，但 50/20 豪华 NDC 算）。每局游戏最

多允许在无限列表中进行 2 次自我挑战。

1.4.排名指南

v3.0.0

06/27/22

- 一个模式必须至少有一个人通过 YouTube、Twitch、Vimeo、Bilibili、BitChute 或 Rumble 上的视频证明击败过，才能被列入名单。
- 如有必要，可随时更改任何及所有模式的位置、名称和统计数据。这些更改只有在列表团队讨论并获得列表领导和管理团队批准后才能进行。
- 只要游戏创建者或团队领导提出申请，任何或所有模式都可以从列表中删除。
- 所有模式均根据上述资格要求进行筛选，并根据基于逻辑的系统进行排名。这意味着新的排名将根据击败特定模式的最简单方法/策略来评判。在这种情况下，RNG 较多的模式较难排名，因此我们可能会花费更多时间来确保其排名的准确性。
- 允许利用游戏中的漏洞和 BUG 来完成一个模式。但是，玩家不得执行导致玩家整夜无休的 "AFK "策略。此外，不允许使用外部客户端、黑客、允许重新绑定按键的程序或任何其他非法程序，也不接受使用这些程序进行的比赛。

1.5.多人游戏、VR 游戏和移植游戏

- 我们不允许需要 2 人或更多人同时玩的游戏，如多人 FNaF 游戏（如 Forgotten Pizzeria）。
- 这包括使用外部应用程序（如 Parsec 或 Crowd Control）来分割对有意进行的单人 "最大模式 "的控制。

- 如果 VR 游戏有平面模式，则可列入主列表。如果没有，则只能在无限榜上排名。
- 仅限手机的游戏只允许出现在无限列表中，因为它们在电脑上的功能不一样，或者根本不一样。
- 已上榜游戏的移动版和游戏机移植版不与其他模式分开排名，因此不进行排名。

1.6.修改/变更/重做

- Maxmodelist 允许修改/改变/重做

在此情况下，您可以对已存在的游戏和方格游戏进行排名。不过，修改模式有特定的排位准则，与基本游戏的要求不同。

- 如果修改/改动/重制的游戏被认为与列表中已有的游戏过于相似，则不允许出现在主列表中，但可以出现在无限列表中。
 - 过于相似指的是几乎不改变游戏核心机制或一般游戏玩法的修改器。例如，主列表中不允许出现取消已有游戏人工智能等级上限的修改器。除 UCN 无限版的 50/50 模式外，改变模式 AI 级别的修改器（例如 SL Aeez 的修改器 Unnerfed 10/35 模式）不允许放在主列表中，只能放在无限列表中。
- 补丁前版本的 MOD 不允许出现在这两个列表中。
- 修改/变更/重制的最大模式在主列表中只能有最难的变体排名（普通模式，或困难模式/所有挑战模式，如果有的话，等等）。这意味着，如果该模式存在全挑战或困难模式变体，则只有该模式会被列入排名。此外，另一种秘密/特殊模式也可能被列入排名。这意味着每个修改/变更/重制模式只能有 2 个模式被列入主列表。
- 简单地说，这些是列表中允许使用的 MOD 模式：
 - 在最大模式中，所有游戏内的挑战都已激活，同时所有威胁都以最难的预设难度设置激活（例如：真实噩梦所有挑战），除非 MOD 中不存在挑战，在这种情况下会默认为基本最大模式。

- 备用模式，可以是某个游戏中的特别之夜或秘密之夜（例如：SR 之夜）。这是因为在某些情况下，秘密之夜或特殊之夜可能比游戏中公认的最大模式更难。

- 仅限 UL：允许在 UL 上排名的经批准的修改器模式数量无限。
- 由于质量控制的原因，Mod 更容易被列入黑名单或从列表中删除；在列表中添加 MOD 模式时，我们期待其原创性和对游戏玩法的独特改变。

1.7.困难模式和挑战

- 两份列表都允许使用 "困难模式"/"所有挑战"变体，但两者的规则略有不同。
- 如果一款游戏除了 "最大模式"外还包含其他挑战，但在游戏中并没有为通过这些挑战击败该游戏提供奖励，则仍允许将其添加到列表中（例如："最终之夜所有挑战"并不提供"最大模式"奖励）。游戏中的奖励，但它仍然是最大模式）。
- 死亡金币模式不算游戏内挑战。除非完成后会获得奖励，否则不能将其添加到列表中。
- 困难模式和挑战模式可以互换，因为它们都被视为最大模式的"更难变体"。

1.8.游戏更新

- 如果某款游戏/模式的新更新极大地改变了游戏方式，所有之前的记录都将被清除，新的记录将被执行。
- 重大改动包括人工智能的重大重做、重新编码、难度的增减和/或影响游戏难度或质量的资产更新。

- 除非开发者另有要求，否则如果游戏模式在更新后明显变得简单，则可以创建更新游戏的预补丁条目。此外，不能为任何修改/重制/改动的游戏创建预补程序条目。

2. Submission Forms

2.1. "提交填写内容"表格指南

- 提交完成列表中最大模式的一般规则包括这些参数：
- 您必须提供完成课程的视频证明。仅仅说您完成了 MM 不会让您的记录被接受。我们还希望视频录像能达到 60fps，因为这能帮助我们更容易地确定记录的有效性。
- 除非您无法提交，否则请通过 "提交完成情况" Google 表格提交完成情况。
- 请注明完成日期。如果您无法这样做，我们仍会允许您的记录，但会使用 YouTube 上传的日期来代替。这一点在发布新的 "最大模式" 时尤为重要，因为确定最初的胜利者需要这些规格。
- 禁止使用任何作弊或黑客手段。这应该是一条显而易见的规则，但任何拼接、speedhacks、godmode 等行为都将取消您的完成/进度资格。如果您被发现在录制/提交过程中有任何可疑行为，您将获得 1 次警告。如果您再次这样做，您将被取消再次参与列表的资格，但您的合法记录将保留。
- 提交完成情况 Google 表单同时适用于主要和无限列表。您的记录将被添加到该模式的相应页面，即使该模式只在其中一个列表中排名。
- 请注意：如果您提交的模式在提交时不在任一列表的前 150 位，则将被取消参赛资格。此外，如果您提交的模式在列表中不存在，也会被取消资格。

2.2."更改申请"表格指南

- 除非您无法提交，否则请通过 "请求更改"Google 表格提交填写内容。
- 简而言之，请以专业的态度对待这些要求。

- 如果您要求更新非计时模式下的时间，请告诉我们您的更新时间，并发送更新后的视频。
- 在您提交回复后，我们很可能会通过 discord 与您联系，除非更改超小或您未提供 discord 标签。我们会考虑所有提交的内容，即使您的请求不会被采纳。

2.3."分享策略"表格指南

- 除非您无法提交，否则请通过 "分享战略"谷歌表格提交填写内容。
- 提交的材料必须是文件、视频或任何其他能够包含指南/战略的媒体类型。请以专业的态度对待这些要求。
- 如果您希望我们更改您提交的策略（或名称/游戏）的链接，请使用 "更改请求"表单，并在此处提出更改请求。

3. Records and Eligibility

3.1.视频内容

- 从模式起始画面到获胜画面的整个提交过程都必须拍摄下来，而不是只有几秒钟或一半的时间。不符合这一要求，您的参赛作品有可能被拒绝。
- 不接受任何外部客户端、黑客、快速黑客、更改的 MFA 或未经批准的现有游戏构建，以及/或影响游戏性的插件，即使这些插件与原始产品有细微差别。使用此类程序可能会使您面临被禁止使

用统计查看器的风险。

- 游戏方面，任何使用 AFK 策略的行为都是被禁止的，如果您使用这些策略，您的记录将不被接受。

- 在排行榜上绝对不允许拼接、大量编辑获胜赛程、扭曲音频和剪切，这将使您面临被移出排行榜的风险。
- 我们通常会在 "凌晨 6 点 "或 "获胜画面 "被触发时将该模式视为已完成。此外，如果游戏出现错误，玩家在胜利画面中死亡，并且没有获得击败该模式的奖励（如果游戏为该模式提供奖励的话），则记录无效。

3.2.工具的资格

- 允许并鼓励使用 LiveSplit 等定时器应用程序来帮助实现某些基于时间间隔的模式。
- 虽然有些外部程序是不允许的，但有些经批准的游戏修改程序是允许用作完成某些模式（相对于基本游戏）的工具的。例如，SpawnRusher 的 FNaCEC: R Definitive Edition Mod 允许用于完成虚幻的 "真实噩梦"。
 - 注意：不允许使用本应用程序和类似应用程序中的内置计时器，否则将取消您的记录资格。这是因为基本游戏不包含计时器，因此被视为对基本游戏的修改。允许使用 LiveSplit 等外部应用程序。
- 您必须证明您在视频中使用了经批准的外部应用程序，如 LiveSplit（或此处未提及的替代程序），在描述中写明或链接程序名称，或在完成视频中清楚地显示程序名称。

3.3.帧速率指南

- 录制必须在 60fps 下进行才有效。如果您的录制速度为 30fps，我们可能会要求您确定提交时的 FPS。
- 如果您提交的内容利用较低的 FPS 影响游戏性，那么您提交的内容将被拒绝。除了拒绝之外，您还将根据严重程度受到警告或被取消统计查看器的资格。

3.4.一般准则

- 玩家可以随时申请删除或添加自己的记录。为此，请使用更改申请表，或在 discord 服务器中打开支持票据。
- 请注意，如果您多次滥用此功能，您可能会受到警告、惩罚或被永久列入黑名单，无法向 Maxmodelist 提交记录。
- 团队核实一条记录可能需要一个月以上的时间。我们有一个规模相对较大的团队，但我们都是以志愿工作为乐趣，从日常生活中抽出时间来做这项工作，因此我们不能总是承诺快速核实。

4. Discord Server Rules

4.1.一般政策

- Maxmodelist Discord 服务器是一个**public** 空间，旨在提供一个安全、愉快的场所来讨论与 FNaF 和列表相关的话题。本服务器中的每个人都遵守相同的准则，并且一视同仁。比服务器成员角色更高的人员也不例外。
- 规则以常识为准。避免垃圾邮件，不要不必要地 ping 队员，听从并尊重管理员等。请善待他人，避免引发争斗。
- 请以尊重的态度与管理员沟通。管理员是来提供帮助的，但没有清晰的沟通，他们是无法提供帮助的。作为管理员，我们的目标是为服务器和整个 Maxmodelist 中的各种重要想法和讨论提供最好的意见。

4.2.承诺尊重

- 我们理解本服务器和 "最大模式 "的性质是竞争性的。但是，用户不得有任何不敬、排斥行为、

骚扰、诽谤、攻击或以任何负面的方式针对任何人。我们提倡良好的体育精神，而不是诽谤或仇恨。如果用户被发现违反这些规则，他们将受到警告。

- 由于本服务器的性质，不同意某人或某事的言论可能很常见。请尽量注意他人的意见。

4.3.明确内容

- 请勿在本服务器上发布暗示性或非主流内容。违反此规定将导致 **permanent warning** 或 **instant ban** 视严重程度而定。
- 本服务器不允许讨论或交谈有关 NSFW 或暗示性的内容。违反此规定的用户将根据严重程度受到 **permanent warning** 或 **verbal** 或 **instant ban**，视严重程度而定。

4.4.争议性内容

- 我们鼓励在本服务器中分享自己的观点，尤其是与 FNaF、Max 模式、其位置以及其他类似主题相关的观点。但是，请不要谈论可能引起争议的话题，如政治、宗教或其他任何可能引起争议的话题。煽动或参与有争议的讨论可能会导致口头或永久警告。
- 请避免提及 FNaF 社区或 MML 服务器中过去发生的戏剧或争议。煽动或参与讨论过去的戏剧性事件可能会导致被口头或永久警告。

4.5.通道使用情况

- 每个频道都有特定用途。请尽量将有关特定主题的对话保留在其特定的聊天室中。
- 在非主题聊天中发布备忘录或 gif 在一定程度上是允许的。

4.6.票据和表格支持

v3.0.0

06/27/22

- 用户可以使用服务器中的 "票单支持 "系统与管理员直接交流，讨论他们对管理或其他服务器事件的任何疑虑。请在这些票单中与管理员保持文明的讨论和对话。如果您想与特定管理员对话，可以通过在票单中 "ping "他们来请求。无故开票可能会导致口头或永久警告。

4.7.Discord 服务条款

- **at least** 13 岁以上方可使用 Discord。如果您进行掠夺、非法活动、试图获取个人信息以及所有其他违禁行为，您将被永久封禁。

4.8.警告、静音、踢脚和禁令

- 管理员和版主有权制止违反规定的行为或对某些主题的讨论。如果违反了规则，一般会受到口头警告。如果用户不遵守发出警告者的要求，他们将被授予永久 "警告 "角色。一个服务器成员最多可以拥有 2 个 "警告 "角色。如果一名成员拥有 2 个 "警告 "角色并再次违反 **second chances** 规则，他们将被永久禁止进入服务器。 **We don't give**

4.9. Info on the Server Teams

- 在 MML Discord 服务器中，我们有两个独立的团队，在有关列表的重要事项上相互重叠：服务器团队和列表团队。
- 服务器团队负责服务器的维护、管理和大型活动。该团队由 3 个主要角色组成：
 - *服务器领导* - 服务器的领头人和主要决策者之一，是管理服

务器的主要负责人。该角色还包括后两个角色的工作职责。

v3.0.0

06/27/22

- *服务器管理员* - 该团队负责服务器内的大部分管理行动以及一些列表决策。他们可以随时通过票单系统讨论有关列表的信息。此角色可与列表团队成员重叠。您必须至少是一名列表版主才能担任此职务，而且必须非常活跃并拥有丰富的经验。
- *服务器版主* - 负责服务器一般管理工作的二级管理团队。它主要充当许可证角色，并提供一些管理权限。要成为服务器版主，您完全不需要加入列表团队。
- 名单小组主要负责维护名单本身、网站、核实记录以及相关文件。该团队还包括 3 个主要角色：
 - *名单负责人* - 服务器的领头人和主要决策者之一，是管理名单、网站和文件的主要负责人。该角色还包括后两个角色的工作职责。
 - *列表编辑器* - 负责编辑列表网站、管理文件和排名、验证记录并发布更新日志的团队。您必须至少是一名列表修改员才能申请成为列表编辑员。此外，只有成为名单编辑员，您才能访问文件或网站。
 - *榜单版主* - 主要负责讨论和协助与榜单、榜单排名和模式有关的任何事宜。该团队专门负责发掘新模式，以及游玩和报告有关模式的信息和意见。榜单编辑器或服务器管理员必须是榜单主持人才能获得其角色，这意味着他们必须有在榜单

上工作的经验才能获得这些角色。

- 希望所有角色都能在各种频道中提供帮助，尤其是 #ask-ml-team。至于服务器管理员，他们应帮助回复会员的投诉。

- 任何离开 MML 服务器的服务器或列表团队成员，如果没有指定的具体缺席原因，将无法重新加入团队。随着时间的推移，此人可以重新申请，但最初不能。

5. Miscellaneous

5.1.列表放置常见问题

- 为什么 "x "模式不在列表中？
 - 根据上述要求，要么该模式被认为不符合要求，要么难度不够，无法进入前 150 名。
- 为什么允许玩家在"[插入模式]接受所有挑战 "的情况下为没有挑战的同一模式提交胜利？
 - 我们允许在有 "所有挑战 "或 "高难度模式 "的模式下，为没有挑战的同一模式提交运行记录，因为普通模式与该模式基本相同，只是做了一些调整或小的添加。这样就不会迫使玩家为同一模式的简单版本录制和提交多次运行。

v3.0.0

06/27/22