

我是 BBB，现在高 1，三年前我最后一次登游戏，第一次将我研究已久的彩色字体和炸房等技术教给别人。但当时虽然有心教授，却因为缺少 QQ 沟通交流，传播不广。三年后我又回来，立刻被这种几乎人人都会彩字、炸房的情景震撼到了。在我短暂回归游戏的这整整一周里，我又与别人恰巧发明了一个重大的新技术，至此将所有的技术特点用文字的形式写出来：

一、允许复制粘贴的游戏网站

无论大家用那个网站登游戏，7k7k 或是 4399，都要意识到一个本质的问题——国内的游戏网站是盗版国外的。三年前我找到了两个国外的网站，但今天他们都停服了，这是我找到的两个 https://zh.y8.com/games/madalin_stunt_cars_multiplayer 和 http://strelyaj.ru/madalin_stunt_cars 当然，有可能也存在其他的网站，若感兴趣，请自行搜索 madalin stunt cars，或 madalin stunt cars multiplayer，注意游戏已经有许多版本，虽然新版本的地图和车辆等都更加丰富，但是论物理引擎和游戏性，还是大家玩的这个版本更加优秀。同样，大家若感兴趣可以搜索并体验。

二、彩色字体

这项技术大家都应该掌握了，具体细节可以搜索 unity rich text 并查看游戏引擎的官方教程。具体参数有 size、color、b（代表粗体）、i（代表斜体）

待研究：“<color=#ff0000<9>文字</color>”具有透明度，大家可以尝试并试图理解为什么这样写是有效的（color 中有一个不匹配的尖括号——“<9”）

三、炸房

将任意彩色字体的 size 参数调到 6000 以上之后，发送出去会产生卡顿（卡顿的下限与电脑配置可能有关）这项技术的本质其实就是使内存占用变大、unity web player 插件崩溃，以达到“炸房”的目的，威力很大，请大家谨慎使用。

四、地图二的一些玩法

1）环图比赛（官方玩法）

- 1.可以随意撞车
- 2.不可以抄近路，但是可以抄远路
- 3.没有车型要求
- 4.禁止参赛成员在发令前移动

2）直线加速赛（从地图右下角的高速路起点开始，一直跑到左下角的雕塑）

3）雕塑角斗赛（两辆车在左下角的雕塑里撞车，撞出雕塑算输）

附带一个便捷的上雕塑方法：见图 1

4）大桥撞车赛（在大桥上进行撞车，被撞下桥的不允许重新上桥，幸存者胜）

5）警察抓小偷（车型随意，被撞到不一定算死，被撞到失去速度算死）

此修正指出了当被抓的人用甩尾技巧将追逐者甩飞时，不算死，增强了游戏性

6）特技表演赛（参赛者在全图范围内进行特技表演，评委主观打分）

此处给出一些表演特技的建议，但特技表演纯属经验问题，若大家感兴趣可以多多尝试，追求可重复性。

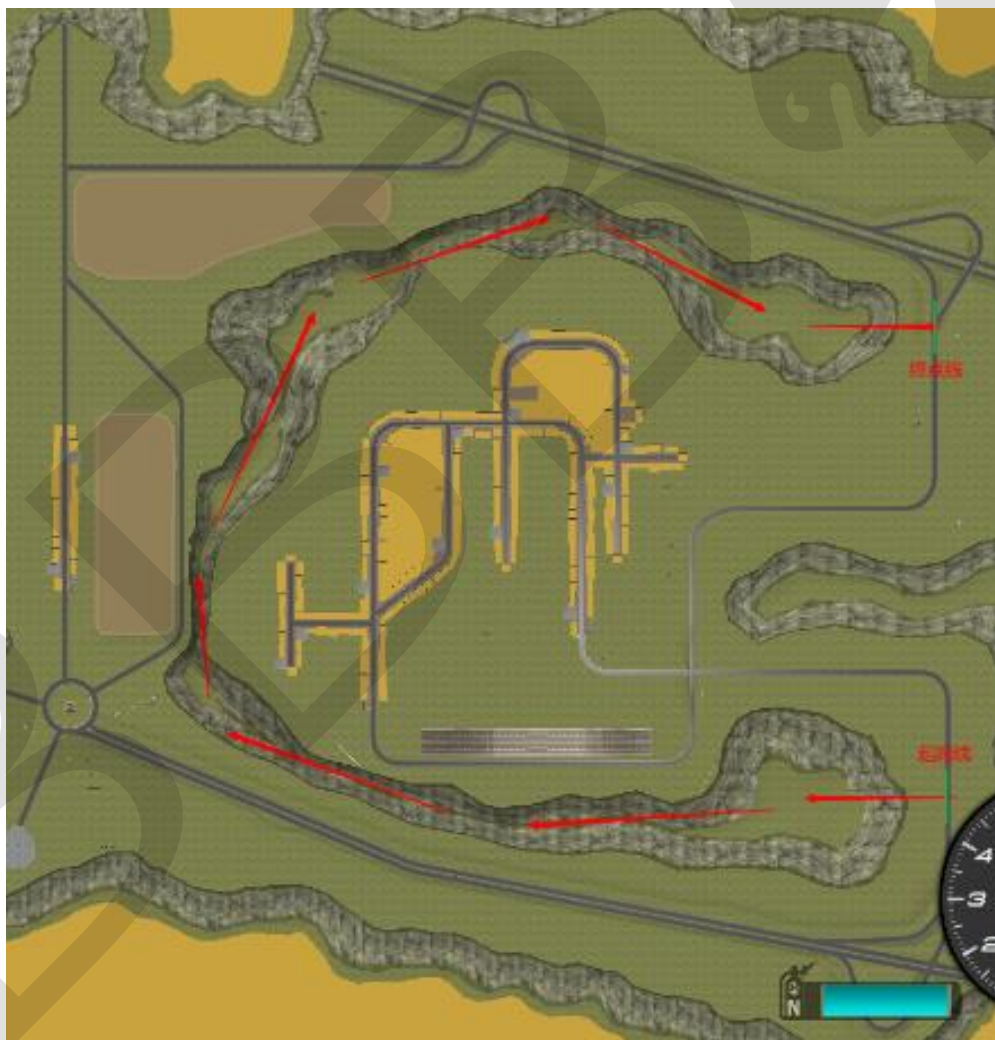
1. 飞跃大桥（从起点开始，跑过 C 形山之内，小镇之外的部分，到达大桥的左端时达到极高的速度，然后开上大桥的斜坡，速度快时可以直接飞跃整个桥面）



图 1



2. 山的边缘（用单侧轮子压过山的一脚，有可能会使自己飞起来，四轮同时开出山的边缘，可以平稳腾空飞跃）
3. 大桥的边角（从大桥上慢慢使一侧轮胎移出桥面，可以翻滚下桥），用轮胎压过大桥的边角，可以使自己飞起来，具体有飞身下桥、螺旋下桥两种
- 7) 小镇追逐赛（两个人进入地图中央的小镇内，开始后不得出小镇，一方追、一方跑，在**规定时间内**抓到算赢）
- 8) 山地越野赛（在地图中间部分环绕小镇和大桥的C形山脉上比赛，从左下角的起点开始登山，沿山脉越野，**终点线**是地图右上方进入高速前的一段直道）



以上这些比赛都是三年前流行的比赛，现如今虽然并不流行，但我仍认为它们十分有趣，大家可以进行尝试

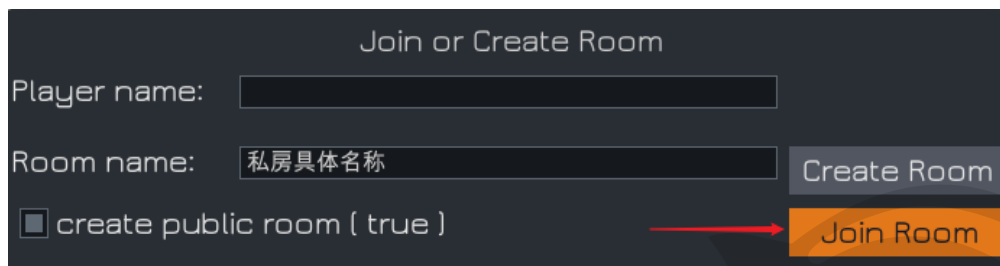
五、甩尾技巧

会使用这个技巧的人并不少，但我仍在此处记录：两车高速同向运动的时候，前车可以左右摆动，若车尾恰巧碰到后车的车头，则会立即将后车甩飞。但并不是只有

高速同向运动才可以使用此技巧，实际上任意情景均可以使用，如一方倒车甩飞另一方，一方蹭飞静止的另一方等等

六、私房进入方法

只要在房名一栏输入私房号码，然后点击 join 即可进入已经存在的私房



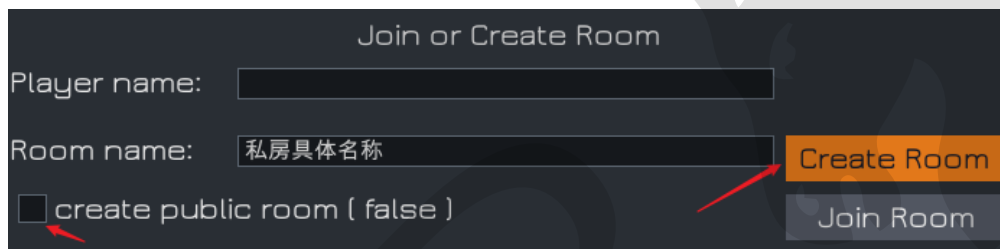
Join or Create Room

Player name:

Room name:

☒ create public room (true)

新建私房时将“创建公共房间一栏取消”并点击创建，即可创建一个私房



Join or Create Room

Player name:

Room name:

☐ create public room (false)

以上都是三年之前的技术，不会的玩家可以多多练习尝试，以下是近一周内出现的新技术：

七、第三世界

这个 BUG 是由@小白（QQ3180098418）发现的，我（QQ2813931516）与@LOVE起床回归 MC/呆 C（QQ30243049）在这个 BUG 的基础上发现了更多 BUG。

以下是空间命名：

第一空间：地表世界

第二空间：地下世界

第三空间：多人模式的单人模式 BUG

第三空间的进入方法：在玩家加入房间的时候会延迟 1-2 秒，在这个间隔内进入选车界面，然后进入单人模式，如果左上角仍然有房间内的玩家列表即为进入成功。这个空间有很多值得研究的 BUG，其中我们目前为止发现了：

1.防炸房

进入第三世界后回到选车界面，不会退出房间而且不会受到炸房伤害（本质是在选车界面不会渲染聊天的文字内容）

2. 无限仪表盘速度

从第三世界退回到选车界面，有几率出现仪表盘和氮气栏，出现后仪表盘度数一直变大

3.分身操控

1）第一世界或第二世界的人在重生点重生一次（按 R）后，独立世界的出生点会生成与他同样类型的车。

2）独立世界中的所有车都同时被你操控，且后视镜中的画面是最新被生成的车的画面。

3）注意，当车辆数量很多的时候，物理计算量会很大，产生卡顿，重新回到选车界面并重新进入单人模式可以重置分身数量

4）两个第三空间世界不能通过重生影响对方

4.操控别人

- 1) 一个房间的房主如果在**第三世界**，他退出到选车界面后，所有人都会退出到选车界面，之后无论他在哪个界面，所有人都会去到与他**相同的界面**（但界面内各类参数的显示内容是自己电脑上的，例：房主从选车界面进入多人模式界面（大厅），所有人也会进入大厅，但玩家名一栏和房间名一栏都会各自显示自己的默认保存值）
- 2) 从第三世界退回到选车界面时，可以在里面更换**车辆和地图类型**，可以进入**任意地图下的任意第三世界**
- 3) 当房主从选车界面进入第三世界后，所有车都会进入与房主**相同地图类型**的第三世界
- 4) 在平时别人可以**离开**初始地图类型的第三世界，进入其他的地图类型，但只要房主**重进进入选车界面**，所有人都会与他一起**重置**

5.有局限性的无敌状态

从第三世界中回到选车界面，进入**多人模式**，会从**第一世界的出生点**刷新。这时别人可以看到你从出生点刷新，但你一开始**看不到别人**。只有当别人**按 R** 之后，你才能看到他。

对于你看不到那些人，将**不会在你的电脑上计算碰撞**（这个 BUG 的本质）：

- 1) 你不动的时候别人可以撞你（你不会显示自己被撞飞，别人自己的电脑上会显示撞了你）
- 2) 不管在别人自己的电脑上你被撞倒了哪里，只要你稍作移动，就会瞬移到被别人撞飞之前的位置上（在你的眼里无事发生）
- 3) 你虽然看不到别人，但通过小号或者其他的方法可以**行驶过别人的位置**（在你的眼里），这时在别人的眼里他们会被立即**撞飞**（这是事实），但在你的眼里由于看不到他们，是**无事发生**的，你没有受到任何碰撞，只是驶过了一个位置而已
- 4) 但由于只有别人不按 R 的时候才不会看到他，这个 BUG 的**局限性很强**，具体使用场景我还没有想出来，大家可以一起思考。

八、其余小技巧

1.换行方法

方法一共有两种，其一是打很多空格，其二是在别处（如 windows 自带的记事本）先打好所需换过行的文字，然后利用“一、”中的复制功能复制到文字栏中

2.无限房名

房名可以打很多行（利用换行），只要横向长度不将“建立房间”的按钮顶出界面，是可以做到**无限行房名**（也就是**无限长度**的房名）的。

实际上，通过这个方法也可以做到**无限行名字**，但由于名字的长度本身无限，而且可以从记事本等地方直接复制到名字栏

3. 无敌公告房操作方法：

- 1) 建立一个房间，房名上写下了你想公告的内容，建立时进入第三世界，退回到选车界面后挂机。
- 2) 注意**房间名字**就是公告内容。此操作可以防住**想要用炸房炸掉公告房**的操作（你在选车界面不会受到影响，只要房间内有至少一个人（也就是不会被炸掉的你），房间就不会消失）

4.无限加速

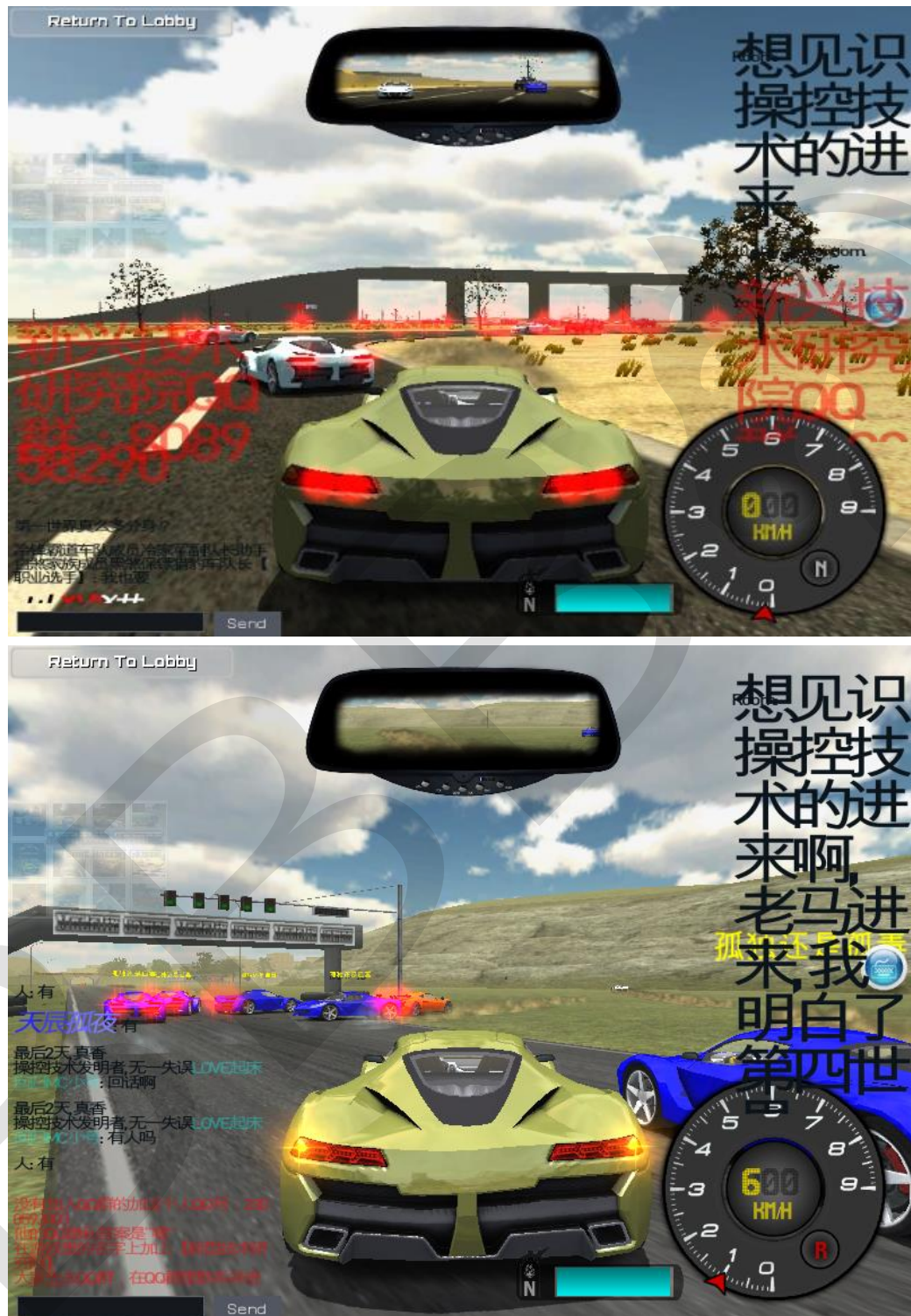
用特殊浏览器（如糖果浏览器）玩游戏，可以用自带的加速模式。但最好只在测试的时候用来快速到达测试地点，避免影响他人游戏体验。

九、一些待研究的问题：

这些问题将留给“新型技术研究院”的成员和任何感兴趣的玩家研究：

1.第三空间引起的分身泛滥问题

有几率在第一空间发现很多分身，且至少在自己的电脑上可以被撞动



2.选车界面里玩家的名字从空中飘过



房主强制让所有玩家从第三空间回到选车界面时，选车界面中飘过了玩家的名字，文字是三维的，而且颜色、字号等信息均被保留，呈纸片状在界面上方翻滚

3.据亲身经历者描述，他从另一个服务器换到了这个服务器，具体希望大家研究第一次进入多人模式大厅时的显示内容：





4.第四空间

将选车界面定义为第四空间,具体细节请大家询问@LOVE 起床回归 MC/呆 C(QQ30243049)

以上是全部技术的教授,希望大家各取所需之后继续看下去

十、一些想说的话

1.首先将车队的安利放在第一位:

若想加入 QQ 群,则可以先加招募官助手的 QQ2300593003

新兴技术研究院招募标准:

- 1) 已经学会了彩色字体和炸房(鉴于我写下了这篇技术教程,并不很重要)
- 2) 对游戏里的科技有兴趣
- 3) 不会用科技做不正当的行为(如随意或无故炸房)

新兴技术研究院入院誓词:

我志愿加入新型技术研究院,
拥护研究院的纲领,
履行研究院院士的义务,
严守研究院的纪律,
保守研究院的秘密,
对研究院忠诚,
积极工作。

新兴技术研究院院士义务:

永不会用科技做不正当的行为,
在院长或副院长不同意公开技术时会保守机密技术

研究院院士一旦发现违背研究院院士义务，将永久开除

鉴于@LOVE 起床回归 MC/呆 C (QQ30243049) 和我即将半退游，我们将任命@飞六 (QQ2034270782) 为“招募官”（唯一最高权利），其余人为“院士”，此体系不得变动

鉴于@LOVE 起床回归 MC/呆 C (QQ30243049) 在近一周内做出了巨大贡献，院长的职位将永远由他担任，不得改变，他无论何时登录游戏，都可以立即继续执行院长的权利。

2.我个人对游戏的见解

我在 12 年用 7k7k 第一次登录游戏，当时游戏内只有韩国人和 MG 党（名字为默认 MG 开头），我插下了服务器内的第一面红旗并建立了国人社区，从“警察大队”开始组织各种车队，带起了一波车队组织的风潮（当时所有“大佬”的名字上都有几个甚至十几个车队的职位称号），然后由于大量的人员重复和冗余的组织问题，我解散了我的车队并开始研究有价值的玩法问题，我发明了“四、”中除自带的环图比赛外的全部玩法。同时，我学习了 UNITY、UE4、BLENDER 等编程和建模的软件，对这个游戏有了另一个角度的认识和理解，并通过研究当时游戏内外国“黑客”的行为（其实是普通的外国玩家，由于炸房被认为是黑客），给中国社区带来了第一份彩色字体的代码。我进行了一段时间的垄断，然后将技术交给了别人，上了初一并退游学习。现在我升到了高一，趁着学习节奏较慢，重新打开了游戏。从进入大厅开始，我就被中国社区的科技水平震惊到了。我预想技术不会传播得这么快，但看来事实并不如此。在回归第一天我就有幸遇到了呆 C，并在接下来一周左右的时间内发现了“七、”“八、”的技巧。我们希望将研究游戏的工作传递下去，于是成立了“新型技术研究院”。

以上就是我在这个游戏里的全部经历，虽然偶有质疑的声音，但的确都是事实。有人说它听上去太“神”了，而我要说，游戏中有这样经历的人并不只有我，纵观这个游戏发展的过程，我是一个娱乐转技术的玩家，我们在游戏里探索、研究，将部分精力放在这个游戏里。对于我们，这个游戏的魅力是无限的探索和可能，远远超出了游戏本身的意义，希望全部玩家都能像我们这样，从游戏中得到最大的收获。

最后（如果你读到这里）希望所有人能够记住呆 C，他在游戏里极具创造力，在现实中也是一个聪明睿达的人。