其实也没什么说明，主要是一下几点要注意:

1. 加上附加的模组可以自动记录成绩，导出的文件在游戏目录下，为output.csv，用Excel打开即可，但是注意，计分时如果没有关闭Excel就会导致数据没有录入哦。这时就需要手动录入，如果需要的话
2. 要加上沉浸画框模组，不然进世界会报错的哦，也没法欣赏工大校徽捏
3. 一个存档进多个玩家后记录分数会乱哦（其实可以修一下mod懒得弄了bushi

一个解决方法是删除存档文件夹里的data/scoreboard.dat

1. 欢迎寻找bug哈，写在下面项目的issue当然是最好的啦
2. 数据包，mod，地图最新:

<https://github.com/wiselot/MCClubProject>里的[FindEnityInPingFeng](https://github.com/wiselot/MCClubProject/tree/main/FindEnityInPingFeng)

如果你有github账号的话给个Star和follow吧（悲

1. 存档为了调试方便一直开了作弊模式，不要让大聪明作弊哈
2. 不要调小渲染距离和模拟距离，可能导致卡顿和要找的物品没有正确放置（虽然没测试过呢）
3. 不要随便用指令，特别是计分板，想结束游戏可以输入指令/function zjutmclub:wantedend，是调时间，还是有分数的，不要分数重启直接/reload
4. 游戏最高分14分，第一阶段找到一个物品1分，第二阶段触发一段剧情1分，第一阶段检测玩家物品栏不同物品个数，第二阶段检测剧情道具哈
5. 代码质量堪忧（悲