RoboMaster 机甲大师 超级对抗赛选手端界面说明

本版说明发布于2022年7月20号,图文仅供参考,实际效果和使用方式以最新版本的客户端为准。

一、主界面概览 01	二、面板说明	09
1.1 顶部基地血条02	2.1 Tab 面板	09
1.2 计分板03	2.2 ~ 键面板	10
1.3 顶部机器人状态03	2.3 飞镖面板	10
1.4 空中机器人状态04	*2.4 兑矿面板	11
1.5 前哨站和哨兵04	2.5 设置面板	12
1.6 辅助射击区05	2.6 补弹面板	13
1.7 我的机器人05	2.7 帮助面板	14
1.8 空中机器人召唤空中支援05		4 =
1.9 模块状态06	三、结算	
1.10 小地图06	3.1 胜利动画	
1.11 飘字提示区07	3.2 结算面板	16
1.12 跑马灯提示区07		
1.13 小地图07	提示: 目录中带 * 号的内容是新客户端为适应 RoboMaster2022 超级对抗赛规则 V2.0 重点新增或调整的部分	
1.14 全屏状态提示08		



1、概览





1) 顶部基地血条





前哨站被摧毁,哨兵存活的情况下,基地解除无敌同时加上 500 点虚拟护盾。

前哨站存活时,基地无敌,血条加上金光边。

当较短时间内,基地频繁受到攻击或者受到一次性重大攻击时,会出现追血段来表示扣血的幅度。

当基地血量低于 20% 时,剩余血量段变暗,呼吸闪烁。



2) 计分板



计分板用于显示当前比赛的场次、倒计时和比分,当比赛进行到最后 10S 时,倒计时变红闪烁

3) 顶部机器人状态



头像:显示所有选手操作的机甲类型和状态

血条:血条既表示当前剩余血量情况,也表示机器人的血量上限,血条格数越多,血量上限越高





复活后无敌状态



被罚下状态



客户端未登录状态



阵亡后复活状态



激活能量机关状态



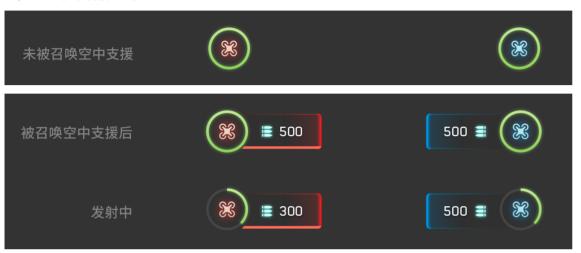
断连状态



装上机动发射机构的机器人标注



4) 空中机器人状态



未被呼叫空中支援 / 当空中机器人允许发弹量耗尽或发射时间结束时,不显示空中机器人允许发弹量,回到未被召唤空中支援状态

被成功呼叫空中支援后,显示空中机器人允许发弹量,绿色光圈逆时针减少

5) 前哨站和哨兵

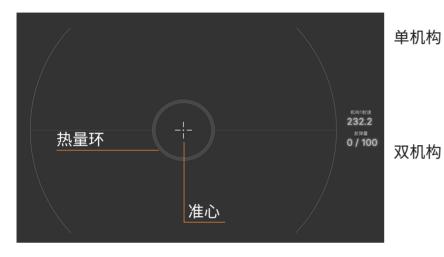


离线扣血

离线扣血死亡



6)辅助射击区



单机构



01=0

热量正常 0<01<1/200



黄色警示 1/2Q0<Q1<3/4Q0



红色警示 3/4Q0<Q1<Q0



超热量 01>=00





辅助射击区由准心和热量环构成,规则设定了机器人枪口的热量上限 Q0,每当枪 口检测到子弹射出,热量环就会叠加一定热量,当当前热量 Q1 达到热量上限 Q0 时,就会触发热量超限,导致扣血惩罚,双机构每个枪口的热量单独计算。

辅助射击区外侧会显示发射机构射速和发弹量信息

机构射速:显示当前发射机构的当前射速

发弹量:已发弹量/剩余可发弹量。已发弹量:当前枪口的累计发弹量;剩余可发

弹量:已兑换的允许发弹量中的未发弹量

7) 我的机器人





黄牌警告



红牌警告



低血量呼吸闪烁



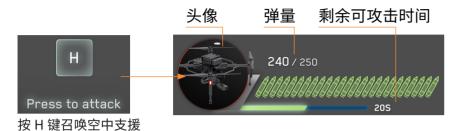
飞坡增益



功率警告



8) 空中机器人召唤空中支援



9) 模块状态



当【模块】闪红灯显示异常时,可长按~键打开模块状态面板查看具体模块的连接情况

10) 小地图



客户端小地图会显示场地机构和 队友的位置,队友为己方颜色的 标记点,自己为绿色标记点,死 亡的机器人标记点不透明度会降 低



当己方基地被攻击时,小地图会 闪烁警报提醒









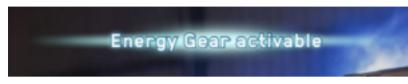
开启倒计时 大能量机关开启

红方激活态



11) 飘字提示区

a、系统中立信息(蓝白底)



b、蓝方信息(绿色底)



c、红方信息(红色底)





检测到击杀对象:【击杀方机器人头像】+"摧毁"信息+【被击杀方机器人头像】

未检测到击杀对象: 【阵亡机器人头像】+"阵亡"信息

12) 跑马灯提示区



按颜色区分性质

中立信息一白色

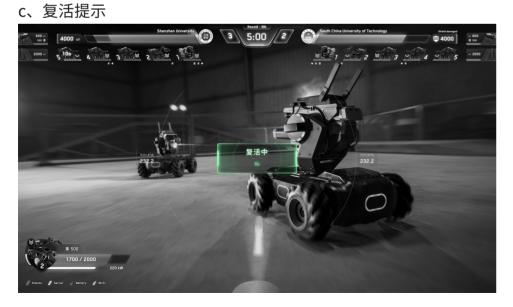
有利信息一绿色

不利信息一红色

13) 全屏状态提示

a、判罚提示





b、热量超限



d、低血提示





1、Tab 面板一按下 Tab 键出现,松开即消失

1) 概览 飞镖命中数 / 总数 机器人总剩余血量 总伤害量对比 3200 X 2400 2 | 4 HP Remaining 2150 HP Remaining 2150 机器人信息 0/3 3/3 1/3 0/3 1/3 3/3 200 / 500 200 / 500 Engineer Engineer 1/3 0/3 **3**/3 1/3 0/3 **3**/3 60 80 200 / 500 **₩** Standard **₩** Standard 1/3 0/3 **3**/3 1/3 0/3 **3**/3 80 90 200 / 500 Standard Standard /3 0/3 1/3 0/3 3/3 3/3 200 / 500 200 / 500 **₩** Standard **₩** Standard 1/3 0/3 **3**/3 10 /3 0/3 3/3 10 200 / 500

2) 详细说明



tab 可查看所有机器人详细状态

包括: 存活状态、等级、血量及上限, 性

能点加点情况、经验价值等

2、~键面板一按下~键出现,松开即消失



受伤害量统计

显示机器人受到的 伤害类型和对应的 数值及占比。

伤害类型: 17mm 小弹丸 42mm 大弹丸 撞击 超射速 超功ッ离知 模失扣

模块状态

显示当前机器人类型相应的重要模块是否异常 显常或离线显示红

异常或离线显示红 色;正常显示绿色

受伤害量统计在每 次机器人复活后, 清零重新计算,方 便选手知道每个活 动周期的受伤害情

3、飞镖面板

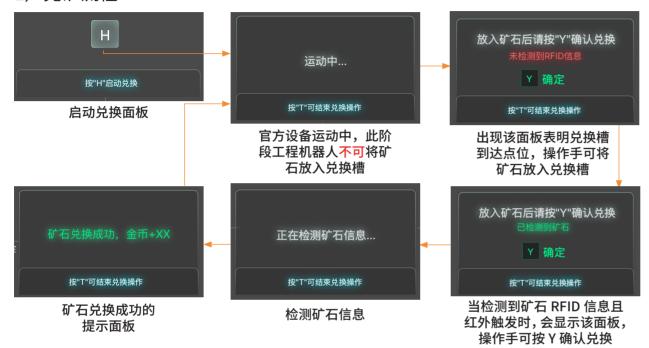


面板会实时显示当前发射 飞镖的初速度和累计发射 数



4、兑矿面板一界面中下部

1) 兑矿流程



3) 特殊场景



上一次兑换流程未 结束,需等待



进入兑换流程后,若未检 测到兑换区场地交互模块 卡,可强制启动兑换流程



已检测到矿石 RFID 信息,但光电传感器未触发,需调整矿石位置

2) 全局提示



有物体超过兑换站底座 正面所在平面,需移出



兑换流程中可按 T 结束 兑换,此时会弹出该二 次确认面板

4) 兑换失败提示







5、设置面板—按下 P 键弹出、再次按 P 键收起

【登录】下拉框选择对应操作的机器人进行登录

【UI设置】可显隐 / 清除自定义 UI,控制显示或隐藏 准心,更改控车方式(遥控器/图传)



接状态、速率、模式、通道

【图传】显示图传的串口和连 【性能配置】可设置机器人的底盘类型,发射机构类型。 在准备、自检阶段可以进行设置和修改,进入比赛若 仍未进行性能设置,则只可进行设置但不可修改

【硬件设置】可通过滑条来调节鼠标灵 敏度和音效音量大小

6、补弹面板一按下 O 键弹出、再次按下 O 键消失



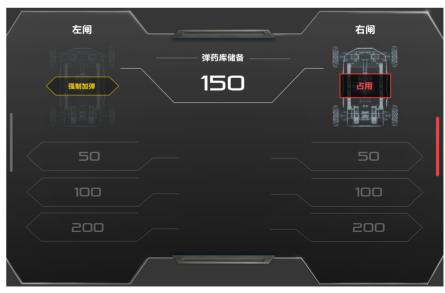
当机器人踩上补弹闸口的 RFID 并且成功检测到,可正常加弹 鼠标点击所在闸口下方补弹数量(在弹药库储备范围内)即可完成加弹



弹药库储备低于最少加弹量(50)选项时,会提示余弹不足



当机器人未成功刷到 RFID 时,可通过点击【强制加弹】进行加弹



查看补弹面板可得知补弹闸口的实时使用情况,如右闸被队友占用



两边闸口都被占用的情况



一边闸口被占用,一边闸口正常使用的情况

7、帮助面板一按下 F12 键弹出、松开 F12 消失



F12 帮助面板记录了比赛用到的各个面板对应的快捷键

界面说明一结算



1、胜利动画

当比赛分出胜负时,胜利动画显示当前方的颜色底板和标注胜利 / 失败以及原因





当比赛平局 / 意外终止时,胜利动画显示灰色底板并说明平局 / 主裁判终止比赛





2、结算面板



比赛数据对比

单兵伤害量

包括英雄、工程、步兵、哨兵