

RoboMaster 高校联盟赛 选手端界面说明

本版说明发布于 2021 年 1 月 8 号，图文仅供参考，实际效果和使用方式以最新版本的选手端为准。

一、主界面概览	01	二、面板说明	09
1.1 顶部血条.....	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 设置面板.....	11
*1.4 中心增益点.....	04	2.4 帮助面板.....	13
*1.5 辅助射击区.....	04	三、结算	14
1.6 我的机器人.....	05	2.1 胜利动画.....	14
1.7 模块状态.....	05	2.2 结算面板.....	15
1.8 哨兵.....	05		
1.9 飘字提示区	06		
1.10 跑马灯提示区.....	06		
1.11 全屏状态提示.....	08		

提示:

目录中带 * 号的内容是新客户端为适应 RoboMaster2020 大学生对抗赛规则重点新增或调整的部分

1、概览



2、详细说明

1) 顶部基地血条



哨兵被摧毁的情况下，基地解除无敌同时加上 500 点虚拟护盾。

哨兵存活时，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、详细说明

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

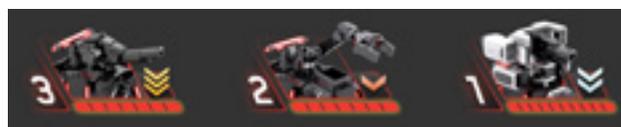


头像：显示所有选手操作的机甲类型和状态

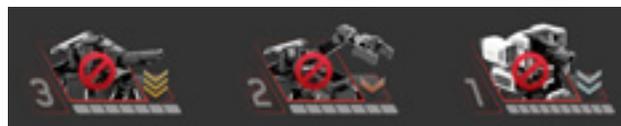
血条：血条既表示当前剩余血量情况，也表示机器人的血量上限，血条格数越多，血量上限越高



阵亡状态



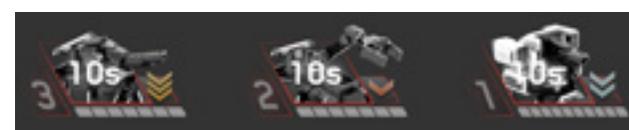
复活后无敌状态



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



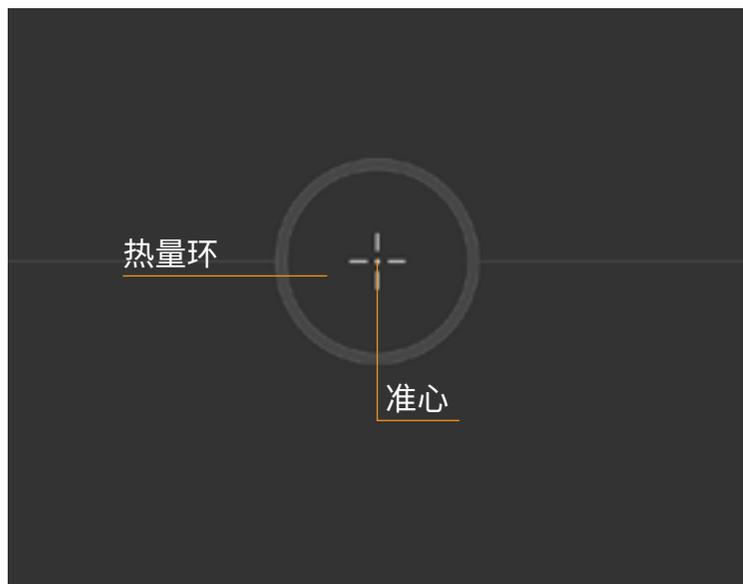
装上机动发射机构的机器人标注

2、详细说明

4) 中心增益点



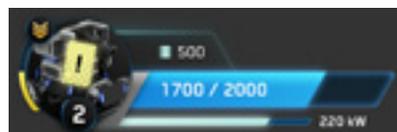
5) 辅助射击区



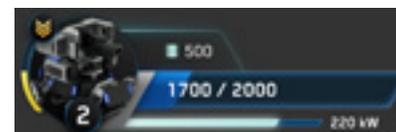
辅助射击区有准心和热量环构成，规则设定了机器人枪口的热量上限 Q_0 ，每当枪口检测到子弹射出，热量环就会叠加一定热量，当当前热量 Q_1 达到热量上限 Q_0 时，就会触发热量超限，导致扣血惩罚，双机构每个枪口的热量单独计算。

2、详细说明

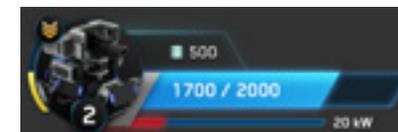
6) 我的机器人



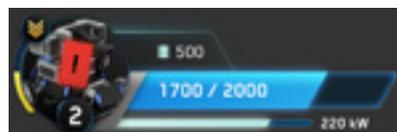
黄牌警告



低血量呼吸闪烁



功率警告



红牌警告



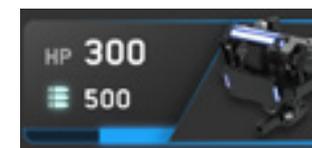
血包增益：占领 5 秒后，获得 10 秒的 10% 的血包增益

7) 模块状态

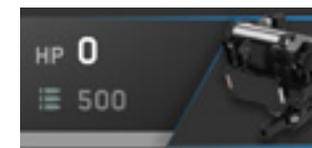


当【模块】闪红灯显示异常时，可长按~键打开模块状态面板查看具体模块的连接情况

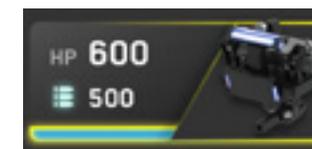
8) 哨兵



正常



阵亡



无敌

2、详细说明

9) 飘字提示区

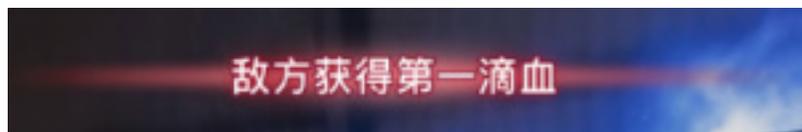
a、系统中立信息（蓝白底）



b、我方有利信息（绿色底）



c、我方不利信息（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

10) 跑马灯提示区



按颜色区分性质

中立信息—白色

有利信息—绿色

不利信息—红色

2、详细说明

11) 全屏状态提示

a、判罚提示



b、热量超限



c、复活提示



d、低血提示



界面说明—面板

1、Tab 面板—按下 Tab 键出现，松开即消失

1) 概览



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，
底盘功率上限、枪口热量上限、射击
速度上限、经验价值等

2、~ 键面板—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
超热量
超射速
超功率
模块离线
警告扣血

模块状态

显示当前机器人类型相应的重要模块是否异常
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会清零重新计算，方便选手知道每个活动周期的受伤害情况

3、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

【硬件设置】 可通过滑条来调节鼠标灵敏度和音效音量大小



【图传】显示图传的串口和连接状态、

【性能设置】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，则可进行设置但不可修改

【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

Tips: 【控车方式】今年在以往遥控器控制的基础上，增加了图传控制

4、帮助面板—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

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

胜方标注

校名队名校徽

比分

场次

比赛用时



比赛数据对比