

RoboMaster 2023

机甲大师超级对抗赛

赛事引擎选手端界面说明

本版说明发布于 2023 年 8 月，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		
1.1 基地状态.....	02		
1.2 前哨站状态	03		
1.3 地面机器人状态-哨兵.....	03		
1.4 地面机器人状态-非哨兵.....	03		
1.5 空中机器人状态.....	03		
1.6 计分板.....	04		
1.7 经济显示.....	04		
1.8 控制区状态	04		
1.9 辅助射击区	05		
1.10 我的机器人.....	06		
*1.11 模块状态	06		
1.12 飘字提示区.....	07		
1.13 跑马灯提示区.....	07		
*1.14 哨兵离开巡逻区警示.....	07		
*1.15 飞镖操控面板.....	08		
1.16 能量机关环数显示面板.....	08		
1.17 状态提示.....	09		
1.18 H键远程兑换.....	11		
*1.19 H键兑换矿石	12		
1.20 H键召唤空中支援.....	13		
1.21 小地图	13		
二、面板说明	14		
2.1 Tab面板.....	14		
2.2 ~键面板.....	15		
*2.3 设置面板.....	16		
2.4 补弹面板.....	17		
2.5 大地图	16		
2.6 帮助面板.....	16		
三、结算.....	23		
3.1 结算动画.....	23		
3.2 结算面板.....	24		

提示：
目录中带 * 的内容是选手端为适应 RoboMaster2023 超级对抗赛v2.0规则重点新增或调整的部分

1、主界面概览

前哨站

哨兵机器人

基地血条

红方机器人

校徽校名

当前局次

经济

比赛倒计时

比分

蓝方机器人

哨兵弹量

前哨站

哨兵

4000

750

0

60s 无人机

4

3

2

1

Round -/-

0

5:06

0

450

450

哨兵

1000

750

60s 无人机

1

2

4

6

前哨站

1500

机构1射速
0.0
发弹量
0/0

机构2射速
0.0
发弹量
0/0

当前机器人性能类型为**空**，请尽快在P键进行设置！

6:59 获得 400 金币

机器人UWB模块**离线**

5:59 获得 50 金币

1

50%

150 / 150

0.0 W

机器人

遥控器

自定义控制器

图传

模块

底盘

17mm电源

42mm电源

H

按"H"打开远程兑换面板

触发

W O RIGHTSHIFT

控制

W

小地图

模块状态

当前机器人状态

跑马灯提示区

远程兑换

辅助射击准心

发射机构实时射速与已发弹量/最大可发弹量

2、详细说明

1) 基地状态



当一方机器人战亡或被罚下，该方基地的无敌状态解除，虚拟护盾生效，虚拟护盾有 250 点血量。机器人攻击基地时，首先扣除虚拟护盾的血量。当虚拟护盾的血量为零后，开始扣除基地的血量。

哨兵存活时，基地无敌时，血条显示金光边。

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、哨兵的血量低于20%时，剩余血量段变暗，叠加呼吸闪烁效果。

2、详细说明

2) 前哨站状态

	正常
	扣血
	被摧毁

3) 地面机器人状态-哨兵

	正常		战亡
	扣血		离线
	低血		被罚下

4) 地面机器人状态-非哨兵

编号	等级	头像	血条

头像：显示所有选手操作的机器人类型和状态

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

	掉血状态		机器人未登录状态
	战亡状态		被罚下状态
	复活中状态		断连状态
	复活后无敌状态		能量机关激活状态

5) 空中机器人状态

	冷却状态
	冷却完成状态
	空中支援中

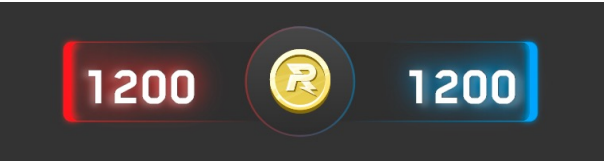
2、详细说明

6) 计分板

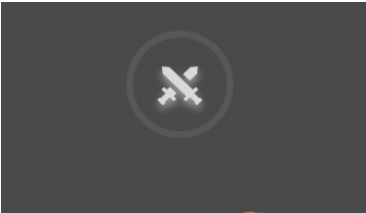


计分板用于显示当前比赛的场次、倒计时和比分，当比赛进行到最后 10s 时，倒计时文字闪烁变红

7) 经济显示



8) 控制区状态



双方未占领



争夺中



一方占领中

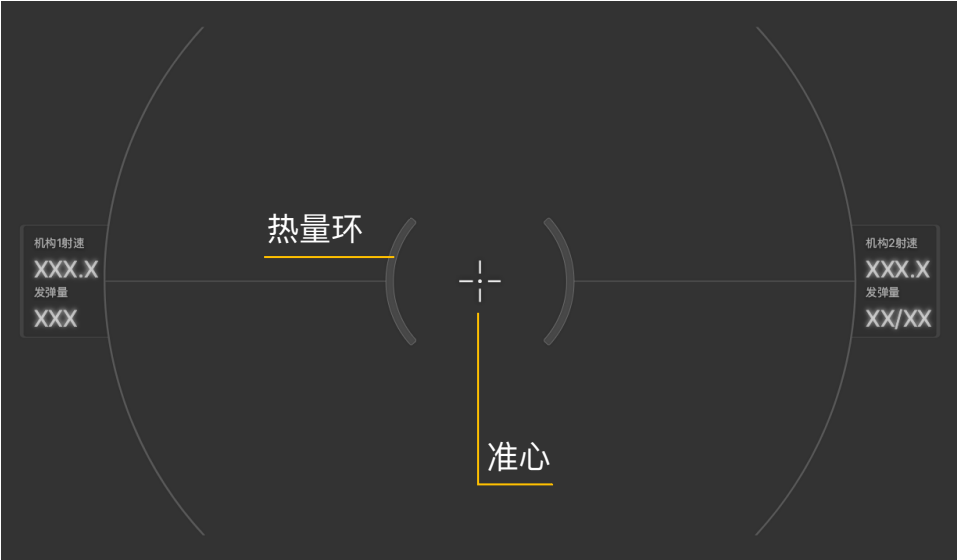


占领完成

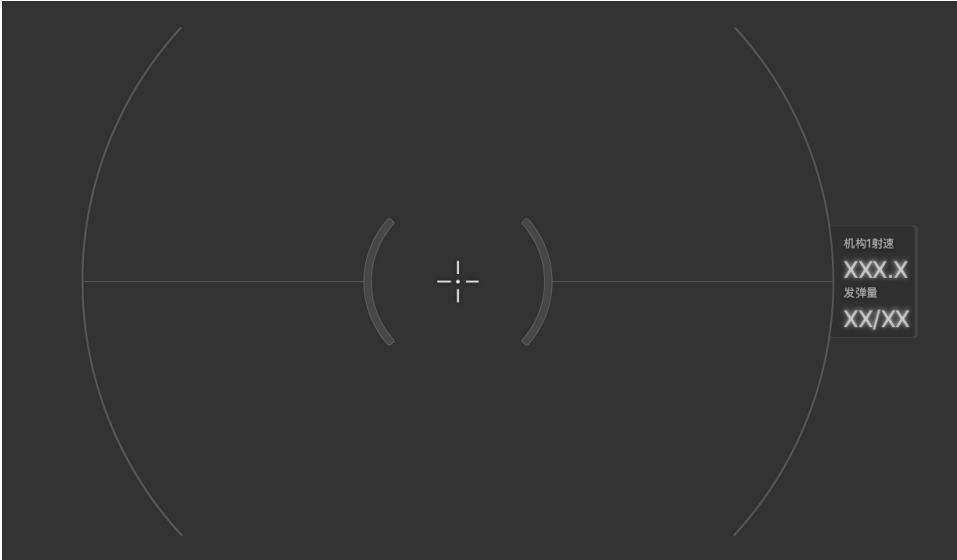
2、详细说明

9) 辅助射击区

双发射机构

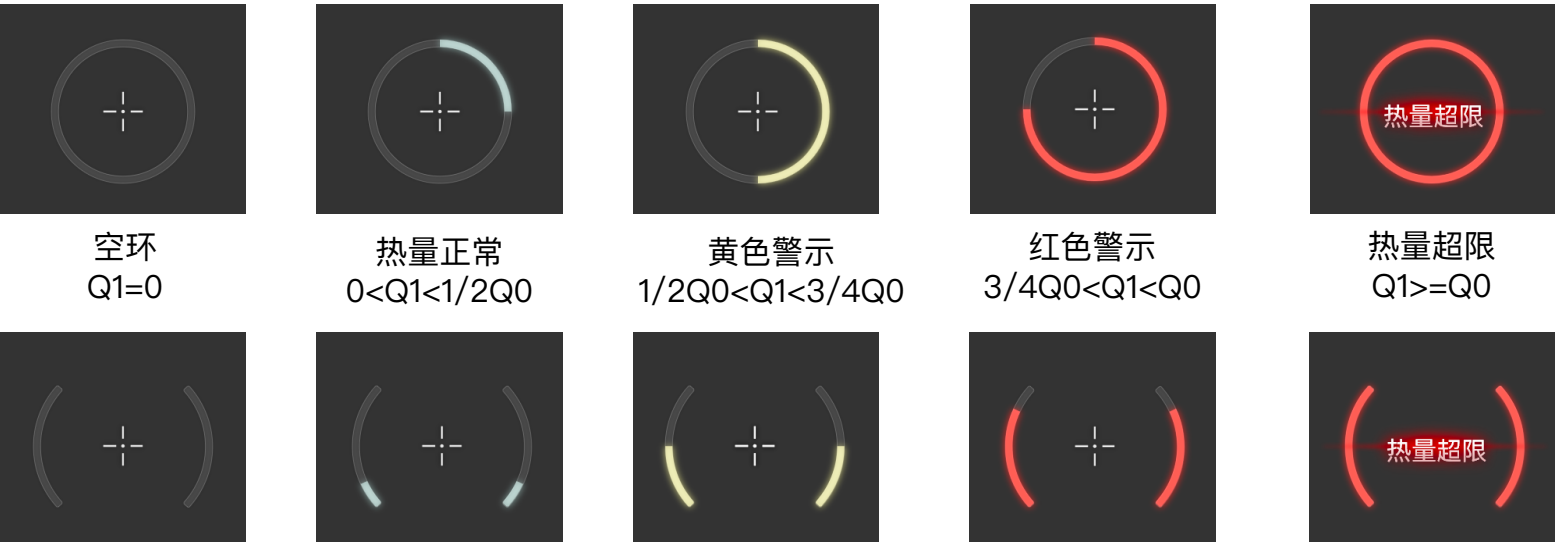


单发射机构



【发弹量】
剩余可发弹量/
最大允许发弹量

单发射机构

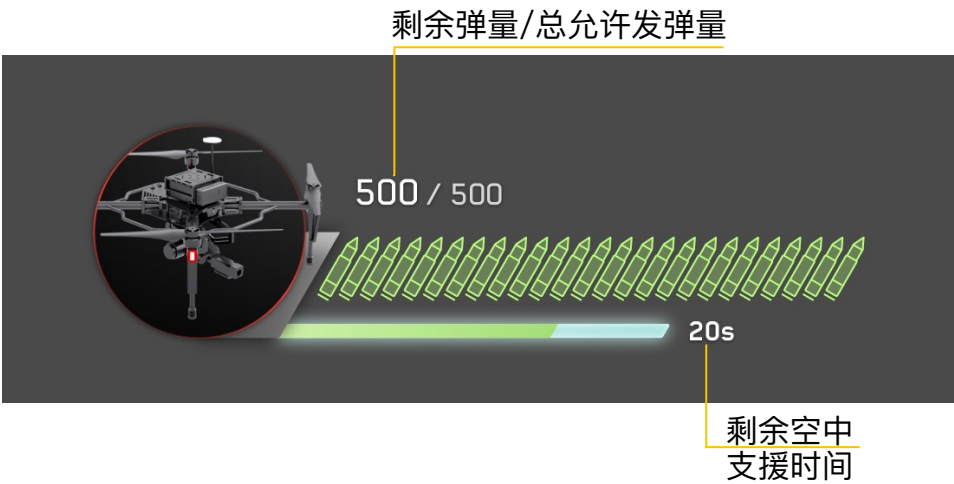
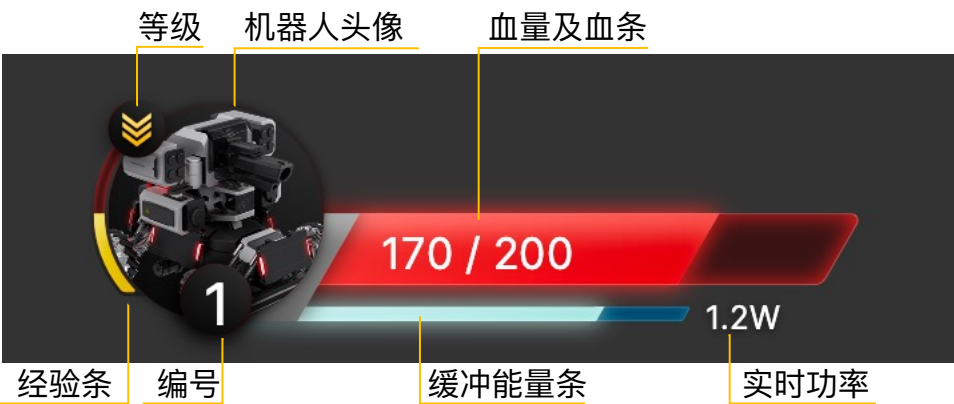


辅助射击区由准心和热量环构成，规则设定了机器人枪口的热量上限 Q_0 ，每当枪口检测到子弹射出，热量环就会叠加一定热量，当热量 Q_1 到达热量上限 Q_0 时，就会触发热量超限逻辑，导致扣血惩罚

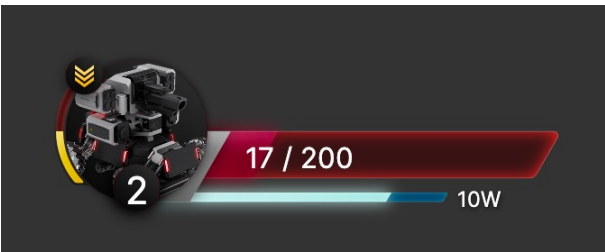
双机构每个枪口的热量单独计算

2、详细说明

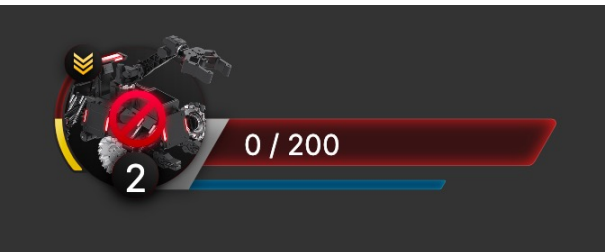
10) 我的机器人



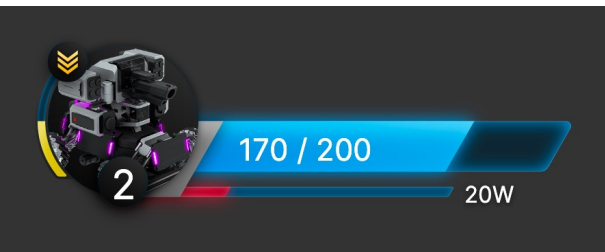
黄牌警告



低血（低于20%）呼吸闪烁



红牌罚下



功率警告（超功率会扣血）

11) 模块状态



- 机器人，遥控器，图传，模块，UWB模块：红色为非正常连接，绿色为正常连接状态
- 底盘，云台，发射机构电源模块：红色为未上电，绿色为上电状态
- RFID识别：红色代表未识别到RFID卡，绿色代表识别到RFID卡

2、详细说明

12) 飘字提示区

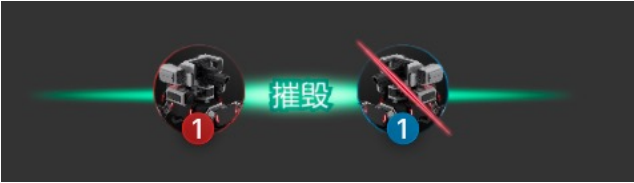
系统中立信息（蓝白）



蓝方信息（绿底）



红方信息（红底）



检测到击杀对象：【击杀方机器人头像】+ “摧毁” +
【被击杀的机器人头像】
未检测到击杀对象：【战亡机器人头像】+ “战亡”

13) 跑马灯提示区

这是一条简短的的中文中立信息。

这是一条简短的的中文中立信息。

这是一条双行的中文有利信息。

最多承载五条比赛信息提示，从下往上刷新。10秒无新信息消失。

这是一条简短的的中文不利信息。

这是一条双行的中文中立信息。

最多承载五条比赛信息提示，从下往上刷新。10秒无新信息消失。

文案颜色区分性质
中立信息——白色
有利信息——绿色
不利信息——红色

14) 哨兵离开巡逻区警示（仅云台手）



赛中



赛前

2、详细说明

15) 飞镖操控面板（仅云台手）



16) 能量机关环数显示面板

在能量机关处于正在激活状态时，踩上己方能量机关激活点对应的选手端会显示当前点亮的支架对应的环数以及当前累计总环数



2、详细说明

17) 状态提示

a) 判罚提示



b) 飞镖命中



c) 复活读条中：操作手可通过金币兑换立即复活



d) 复活读条完成：操作手可通过金币兑换立即复活或免费复活



2、详细说明

16) 状态提示

e) 激活能量机关



f) 飞镖命中基地



2、详细说明

18) H键远程兑换 – 英雄、步兵机器人操作界面底部中央

a) 满足远程兑换条件 – 英雄机器人或步兵机器人符合远程兑换条件时, "H"亮起, 可唤起远程兑换面板



b) 不满足远程兑换条件 – 英雄机器人或步兵机器人不符合合远程兑换条件时, “H”置灰, 不可唤起远程兑换面板



c) 组合按键显示和剩余可购买次数显示



2、详细说明

19) H键兑换矿石 – 工程机器人操作界面底部中央和中部

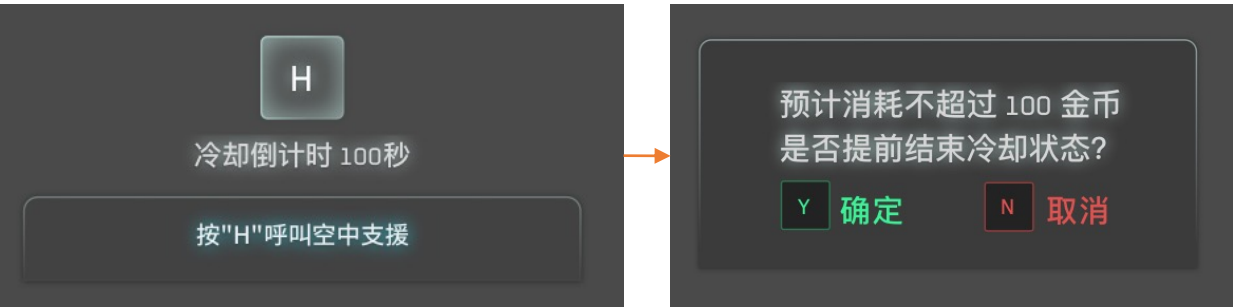
a) 兑换流程



2、详细说明

20) H键召唤空中支援 – 空中机器人操作界面底部中央 *非空中支援期间，图传画面置为黑白，不会有第一视角画面

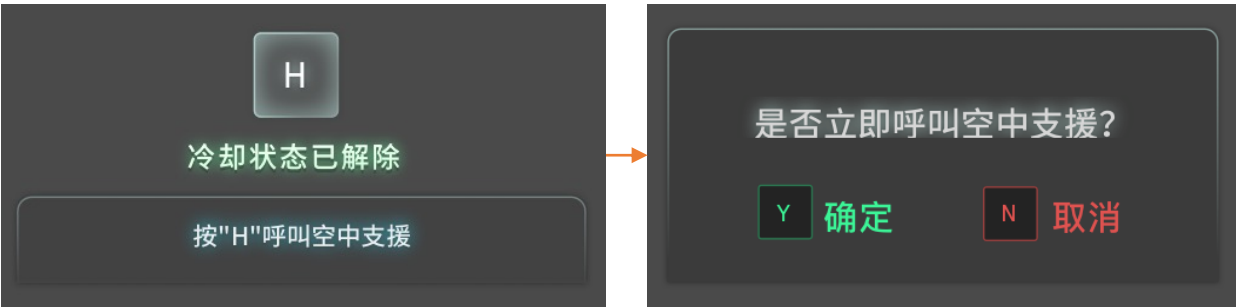
a) 空中机器人处于冷却状态 – 可使用金币兑换空中支援



当空中支援处于冷却状态时， 按下“H”可使用金币兑换空中支援，提前结束冷却时间

按下“H”键后，需要二次确认是否提前结束，按下“Y”可确认，按下“N”取消

b) 空中机器人冷却完成 – 可免费呼叫空中支援



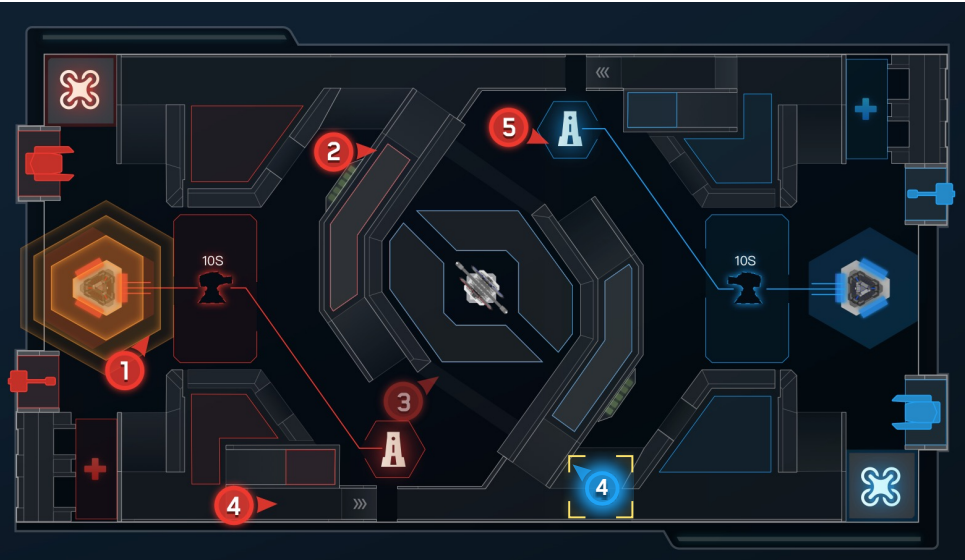
冷却状态解除后，按下“H”可免费呼叫空中支援

按下“H”键后，需要二次确认是否立即呼叫空中支援，按下“Y”可确认，按下“N”取消

21) 小地图



选手端小地图是比赛战场的虚拟缩小版，队友为己方颜色，自己为绿色，死亡的机器人不透明度会降低



当己方基地被攻击时，小地图会闪烁警报提醒

被雷达标记的敌方机器人进度大于等于 100 时，将会在己方小地图显示特殊标识



界面说明-面板

1、Tab面板-按下Tab键出现，松开即消失

1) 概览

飞镖命中数 | 总数

总伤害量对比

机器人信息

The screenshot shows the RoboMaster Tab panel. At the top, it displays scores for '前哨站' (3000) and '哨兵' (0), a round timer (4:01), and a total damage comparison (0 vs 4500). Below this is a table with robot information. The table has columns for robot number, name, level, health, chassis power, gun heat, firing speed, and value. It lists four robots: 1 (英雄, level 1, health 150/150, power 50, heat 100, speed 10, value 75), 2 (工程, level 1, health 500/500, power -, heat -, speed -, value 50), 3 (步兵, level 1, health 100/100, power 40, heat 50, speed 15, value 25), and 4 (步兵, level 1, health 100/100, power 40, heat 50, speed 15, value 25). The bottom of the panel shows a robot's current status (1, health 150/150, power 0.0 W) and a legend for various components like robot, remote, controller, camera, module, chassis, and power sources. A map is visible in the bottom right corner.

#	机器人信息	底盘功率	枪口热量	射击速度	价值
1	英雄 150 / 150	50	100	10	75
2	工程 500 / 500	-	-	-	50
3	步兵 100 / 100	40	50	15	25
4	步兵 100 / 100	40	50	15	25

机器人UWB模块离线
5:59 获得 50 金币
4:59 获得 50 金币
当前机器人已升到2级
3:59 获得 50 金币

1 150 / 150 0.0 W

机器人 遥控器 自定义控制器 图传 模块 底盘 17mm电源 42mm电源

按"H"打开远程兑换面板

2) 详细说明

枪口热量上限

经验价值

This block shows a detailed view of a robot's status bar. It includes labels for the robot's number (1), name (英雄), health (100 / 150), chassis power (50), gun heat (100), firing speed (10), and value (150). The labels are: 编号 (Number), 头像 (Avatar), 血量信息 (Health Information), 底盘功率上限 (Chassis Power Limit), 枪口热量上限 (Gun Heat Limit), 射击初速度上限 (Firing Initial Speed Limit), and 经验价值 (Experience Value).

1 英雄 100 / 150 50 100 10 150

编号 头像 血量信息 底盘功率上限 枪口热量上限 射击初速度上限 经验价值

Tab面板可查看所有机器人的详细状态：存活状态、等级、血量及上限、性能体系、经验价值等

2、~键面板-按下~键出现，松开即消失

前哨站 A 0

哨兵 0

3000

750

0

6 无人机

4

3

2

1

Round -/-

0

3:40

0

550

550

哨兵 1000

750

0

1 无人机

2

4

6 前哨站 1500

伤害面板

17mm 弹丸 0 | 0%

42mm 弹丸 0 | 0%

撞击 0 | 0%

超热量 0 | 0%

超射速 0 | 0%

超功率 0 | 0%

模块离线 0 | 0%

警告 0 | 0%

模块状态

装甲0 装甲1

装甲2 装甲3

主测速 副测速

图传 RFID

UWB WIFI

灯条0 电容

受伤害量统计

显示机器人受伤害类型、数值及占比
受伤害量统计会在机器人复活后重置

机构1射速 0.0
发弹量 0/0

机构2射速 0.0
发弹量 0/0

模块状态

显示当前机器人的模块状态
正常显示绿色
异常或离线显示红色

按下~键收起该面板

1

0.0 W

按"H"打开远程兑换面板

H

机器人 遥控器 自定义控制器 图传 模块 底盘 17mm电源 42mm电源

按"H"打开远程兑换面板

地图

3、设置面板-按下P键弹出，再次按P键关闭

前哨站 0

哨兵 0

3000

0

3:04

0

哨兵 1000

前哨站 1500

6 无人机

4

3

2

1

550

550

1

2

4

无人机 6

【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，进入比赛后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】可调节滑块来控制灵敏度、音量及音效

【UI设置】可显示/隐藏/清除自定义UI，显示/隐藏准心，显示控车方式和控制器状态

设置面板 9.0.0.60

P键关闭面板

【登录】下拉框选择对应操作的机器人进行登录

登录

R1 - Hero

登出

已登录

性能配置

底盘类型

发射机构1类型

发射机构2类型

每局比赛需设置机器人性能，改性能设置，比赛过程不允许

血量优先

爆发优先

初始设置

初始设置

硬件设置

控制灵敏度

音量设置

背景音量设置

36

50

50

UI设置

自定义UI

隐藏

清除

准心显示

显示

控车方式

遥控器+自定义控制器+图传

图传

图传串口

连接状态

爆发优先

弹速优先

冷却优先

自动模式

状态灯

模式

模式一

通道 7

机器人UWB模块

5:59 获得 50 金币

4:59 获得 50 金币

当前机器人已升到2级

3:59 获得 50 金币

350 / 350

0.0 W

H

按"H"打开远程兑换面板

机器人

遥控器

自定义控制器

图传

模块

底盘

17mm电源

42mm电源

4

5

6

16

4、补给区补弹面板 – 按下O/I键显示，再次按下关闭

当机器人成功检测到补血点内的场地交互模块卡时，可按下O键或I键兑换17mm或42mm弹丸允许发弹量，确定补弹时需二次确认

a) 发射机构未安装或未连接时，无法兑换



b) 已安装发射机构，但机器人不在补给区时，无法兑换



c) 显示当前经济允许兑换的最大弹丸数量



d) 鼠标悬浮或选中



4、补给区补弹面板 – 按下O/I键显示，再次按下关闭

当机器人成功检测到补血点内的场地交互模块卡时，可按下O键或I键兑换17mm或42mm弹丸允许发弹量，确定补弹时需二次确认

e) 二次弹窗确认，是否消耗金币兑换弹丸



f) 加弹完成



g) 金币不足，无法兑换



h) 已达兑换上限，无法兑换



4、实体补弹面板 – 按下O键显示，再次按下关闭

若机器人成功检测到补给站内的场地交互模块卡，按下O键可在弹出面板进行实体补弹，以下内容为本体补弹流程示意

a) 检测不到车辆时强行打开加弹闸口



b) 车进左闸，检测到RFID卡



c) 鼠标悬浮或选中



d) 补弹中



4、实体补弹面板 – 按下O键显示，再次按下关闭

若机器人成功检测到补给站内的场地交互模块卡，按下O键可在弹出面板进行实体补弹，以下内容为本体补弹流程示意

e) 补给站补弹数目已达上限



f) 闸口被占用



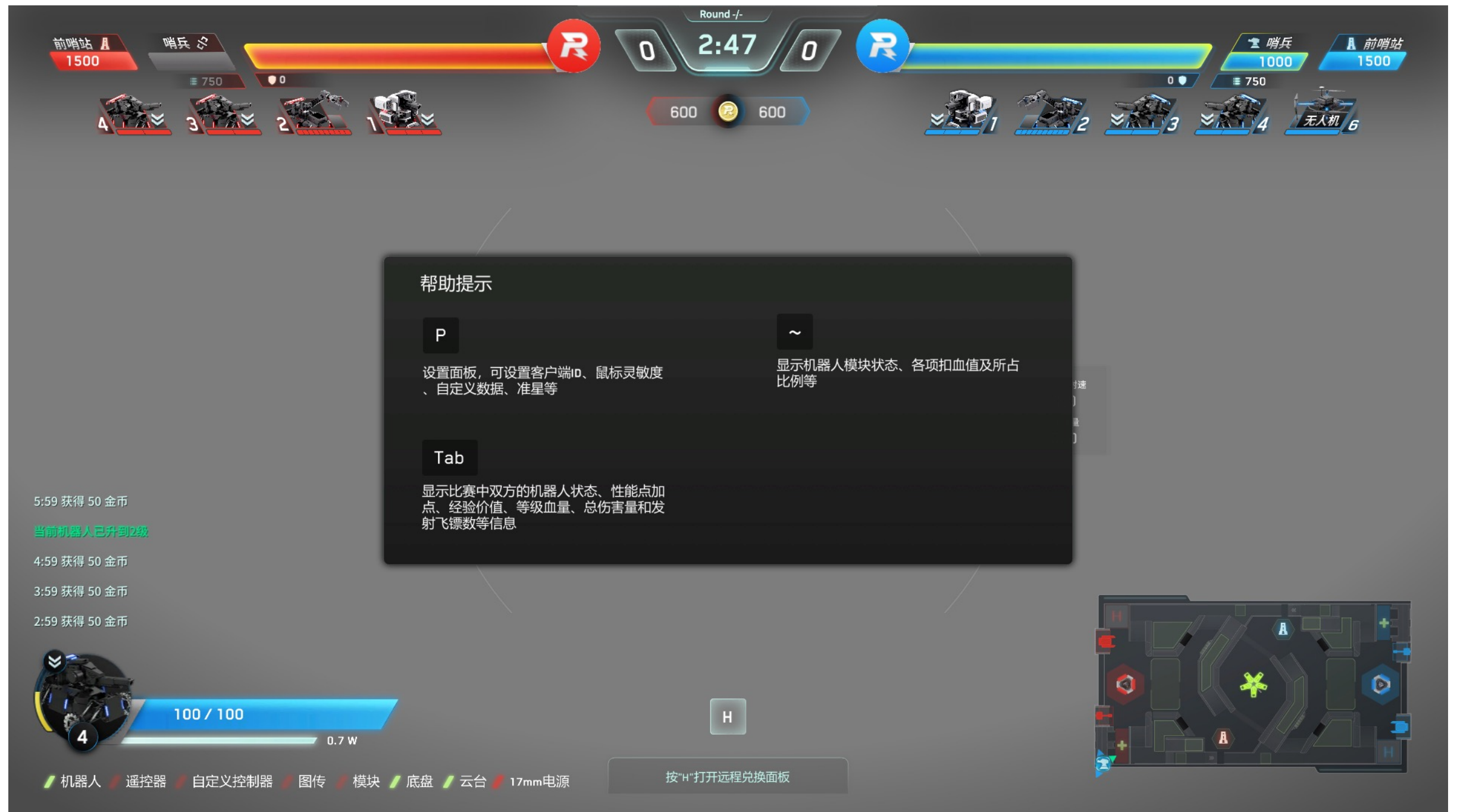
5、大地图 — 空中机器人（6号）选手端按下M键显示，再次按下关闭

打开大地图后，按下A键、B键或 I键，地图上鼠标位置会对应显示攻击、防御、警戒图标，其他按键为自定义信息



6、帮助面板-按下F12键打开，松开即消失

F12帮助面板记录了各面板的操作按键



1、结算动画

当比赛分出胜负时，胜利动画显示当前方的颜色底板及胜利原因；失败动画显示灰色底板及原因



当比赛平局/异常终止时，结算动画显示灰色底板及原因



2、结算面板

