

RoboMaster 机甲大师 高校单项赛 赛事引擎选手端界面说明

本版说明发布于 2022 年 8 月 3 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、工程采矿.....	3	四、英雄吊射.....	10
1.1主界面概览.....	3	4.1主界面概览.....	10
1.2释放矿石操作.....	4	4.2结算面板.....	11
1.3结算面板.....	4		
1.4兑换矿石面板.....	5	五、通用面板.....	12
二、步兵竞速与智能射击.....	5	5.1设置面板.....	12
2.1主界面概览.....	6	5.2~键面板.....	13
2.2点位占领情况.....	7	5.3结算动画.....	13
2.3结算面板.....	7		
三、飞镖打靶.....	8		
3.1主界面概览.....	8		
3.2结算面板.....	9		

一、工程采矿

1、主界面概览



一、工程采矿

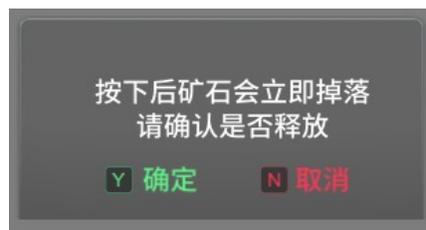
2、释放矿石操作



比赛未开始, 无法按下U键



操作手可以按下“U”键, 释放 2 号矿石



二次确认弹窗



操作手可以按下“U”键, 释放 4 号矿石



释放次数耗尽时, 不可再按U键

3、结算面板

每局比赛生成txt文件, 数据包括

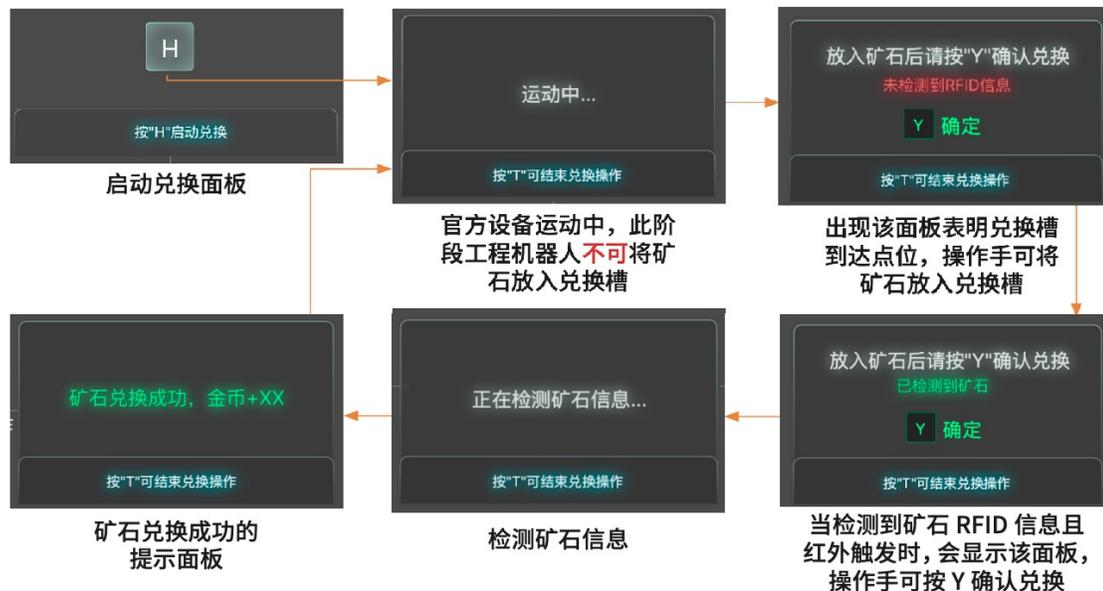
最终分数: 每个成功被兑换的矿石计 5 分, 如果 5 个矿石均被成功兑换, 比赛时间还剩余 N 秒, 则额外加 N 分。按此规则计算的最终得分

兑换矿石数量: 成功兑换的矿石数量

比赛剩余时间: 比赛结束时剩余的时间

4、兑换矿石面板

1) 兑矿流程



3) 特殊场景



2) 全局提示



4) 兑换失败提示



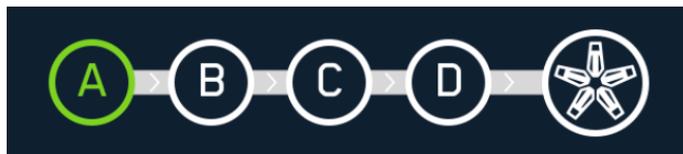
二、步兵竞速与智能射击

1、主界面概览



二、步兵竞速与智能射击

2、点位占领情况



激活A点



激活B点



激活C点



激活D点



激活能量机关

3、结算面板



结算面板构成

比赛用时: 比赛结束时累计用时

能量机关击中数: 成功激活能量机关为1, 失败则为0

最高击中环数: 最高点亮能量机关灯臂的数量

最高环数击中时间: 击中最高环数时比赛已进行时长

机器人剩余血量: 机器人比赛结束时的剩余血量

机器人死亡次数: 机器人比赛结束时的死亡次数

三、飞镖打靶

1、主界面概览



三、飞镖打靶

2、结算面板

结算时间（时间精确到毫秒，以服务器记录时间为准）：每局比赛生成txt文件，数据包括总伤害血量，基地、前哨站剩余血量，最后一发飞镖命中时的剩余时间

The scoreboard displays the following data:

Team	Score	Round Duration
Red (R)	5000	7:00
Blue (B)	5000	0:00

Robot	HP	Damage	Energy	Kills
1	5000	0	0	0
2	1500	0	0	0
3	600	0	0	0
4	0	0	2	0
5	0	0	0	0

Category	Red	Blue
Base HP	5000	5000
Front Post HP	1500	1500
Front Post HP	600	0
Damage	0	0
Energy	2	4
Kills	0	0
Robot HP	900	750

Additional UI elements include: 'WINNER' banner for Red team, 'Round -/-' indicator, 'Round Duration' timer, and a legend at the bottom: 机器人 (Robot), 遥控器 (Remote), 图传 (Video), 模块 (Module), 底盘 (Chassis), 云台 (Gimbal), 17mm电源 (17mm Power).

四、英雄吊射

1、主界面概览



2、结算面板



结算面板构成

比赛用时：比赛结束时累计用时

总伤害血量：大弹丸对基地的累计伤害血量

命中数量：大弹丸命中基地的数量

最后命中时间：大弹丸最后命中基地时比赛进行时长

基地剩余血量：比赛结束时基地剩余的血量

已发弹量：比赛结束时机器人的累计发弹量

五、通用面板

1、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

【UI 设置】可显隐 / 清除自定义 UI，控制显示或隐藏准心



【图传】显示图传的串口和连接状态、速率、模式、通道

五、通用面板

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

超热量

超射速

超功率

模块离线

警告扣血

受伤害量统计

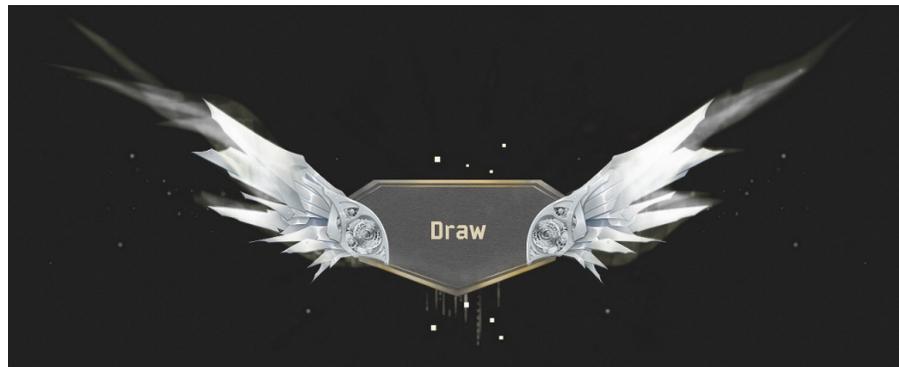
显示当前机器人类型相应的重要模块是否异常

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、结算动画

比赛结束



比赛异常终止

