

RoboMaster 2025 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 2025 年 7 月，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

*1、主界面.....	01	1.18 H键远程兑换	13
*1.1 基地状态.....	02	*1.19 H键兑换矿石	14
*1.2 前哨站状态.....	03	*1.20 H键呼叫空中支援	15
*1.3 空中机器人状态	03	1.21 K键英雄部署模式	16
1.4 地面机器人状态.....	03	1.22 小地图.....	17
*1.5 增益状态	04		
1.6 计分板	05	2、面板	18
1.7 经济显示	05	2.1 Tab面板.....	18
*1.8 堡垒区占领状态.....	05	2.2 ~键面板.....	19
1.9 辅助射击区.....	06	2.3 P键设置面板.....	20
1.10 我的机器人.....	07	2.4 O/I键补弹面板.....	21
1.11 模块状态.....	08	*2.5 M键大地图	23
1.12 飘字提示区.....	08	2.6 F12 帮助面板	25
1.13 跑马灯提示区.....	08		
1.14 飞镖操控面板.....	09	3、结算	26
*1.15 能量机关交互及环数显示面板.....	10	3.1 结算动画	26
1.16 哨兵RFID识别状态提示.....	10	3.2 结算面板	27
1.17 全屏状态提示.....	11		

提示：
目录中带 * 的内容是选手端为适应 RoboMaster2025 超级对抗赛V2.0规则新增或调整的部分，需重点关注

界面说明-主界面

1、主界面概览

前哨站

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

堡垒区占领状态

蓝方机器人

REC 0:03:03

前哨站 0

5000

0

3:57

0

5000

前哨站 0

7 哨兵

6 无人机

4 步兵

3 步兵

2 工程

1 英雄

550

550

英雄 1

工程 2

步兵 3

步兵 4

无人机 6

哨兵 7

1500

300

F 长按开启大能量机关(1)

红方堡垒区可被蓝方占领

射击初速度 0.0

允许发弹量 0

系统

4:59 获得 50 金币

4:59, 空中机器人获得 20 秒空中支援时间

3:59 获得 50 金币

3:59, 空中机器人获得 20 秒空中支援时间

机器人

110 / 200

0.4 W

已脱战

X2 3

模块

UWB

Marker

底盘

云台

17mm电源

按“H”打开远程兑换面板

辅助射击准心

键鼠信息

小地图

发射机构射击初速度与允许发弹量

远程兑换

模块状态

当前机器人状态

跑马灯提示区

2、详细说明

1) 基地状态



基地无敌时，血条显示金光边。

基地有双层血条，第一层血条样式深，血量值为3000，第二层血条样式浅，血量值为2000。

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

前哨站 A
1500

正常

前哨站 A
1500
50%

有防御buff

前哨站 A
600

扣血

前哨站 A

被摧毁

3) 空中机器人状态

6 无人机
1500

不可呼叫状态

45s
6 无人机
1500

冷却状态

6 无人机
1500

随时可呼叫空中支援

6 无人机
99

空中支援中

4) 地面机器人状态



头像

血条

允许发弹量

编号

等级

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

允许发弹量：显示机器人剩余可发弹量

1

机器人未登录状态

英雄

战亡状态

1 英雄

离线存活状态

1 英雄

被罚下状态

17%
英雄

战亡复活中状态

1 英雄

复活后无敌状态
(血条金光边)

1 英雄

激活能量机关状态

1 英雄

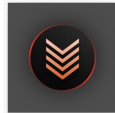
收到黄牌状态

等级示意

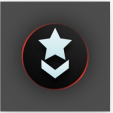
1 级

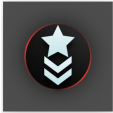
2 级

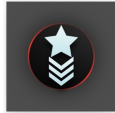
3 级

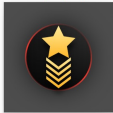
4 级

5 级

6 级

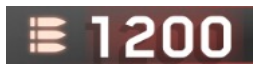
7 级

8 级

9 级

10 级

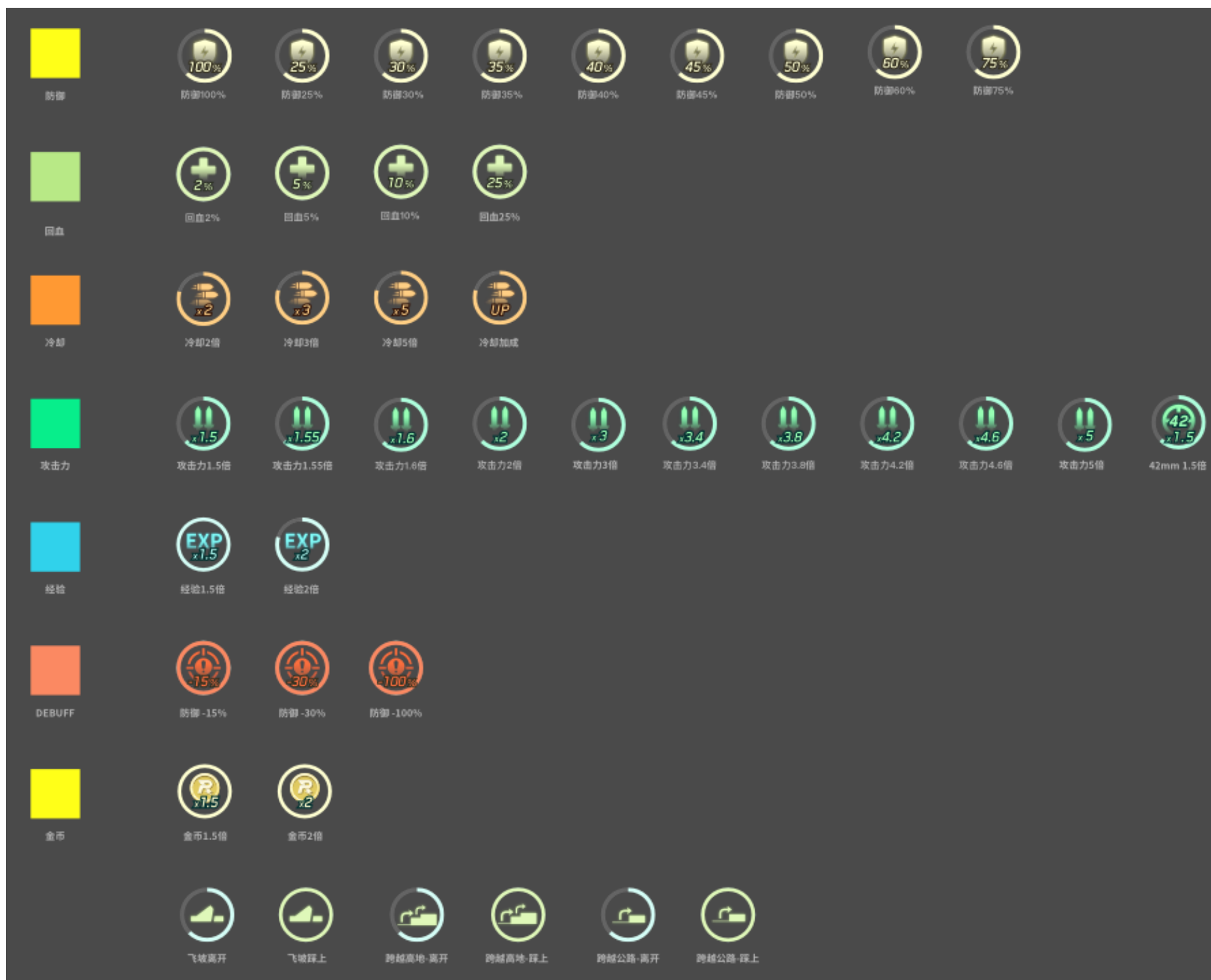
允许发弹量示意

1200 17mm弹丸

1000 42mm弹丸

2、详细说明

5) 增益状态



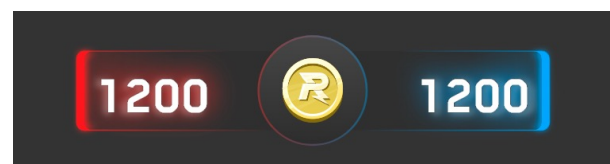
2、详细说明

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



展示双方实时经济

8) 堡垒区占领状态



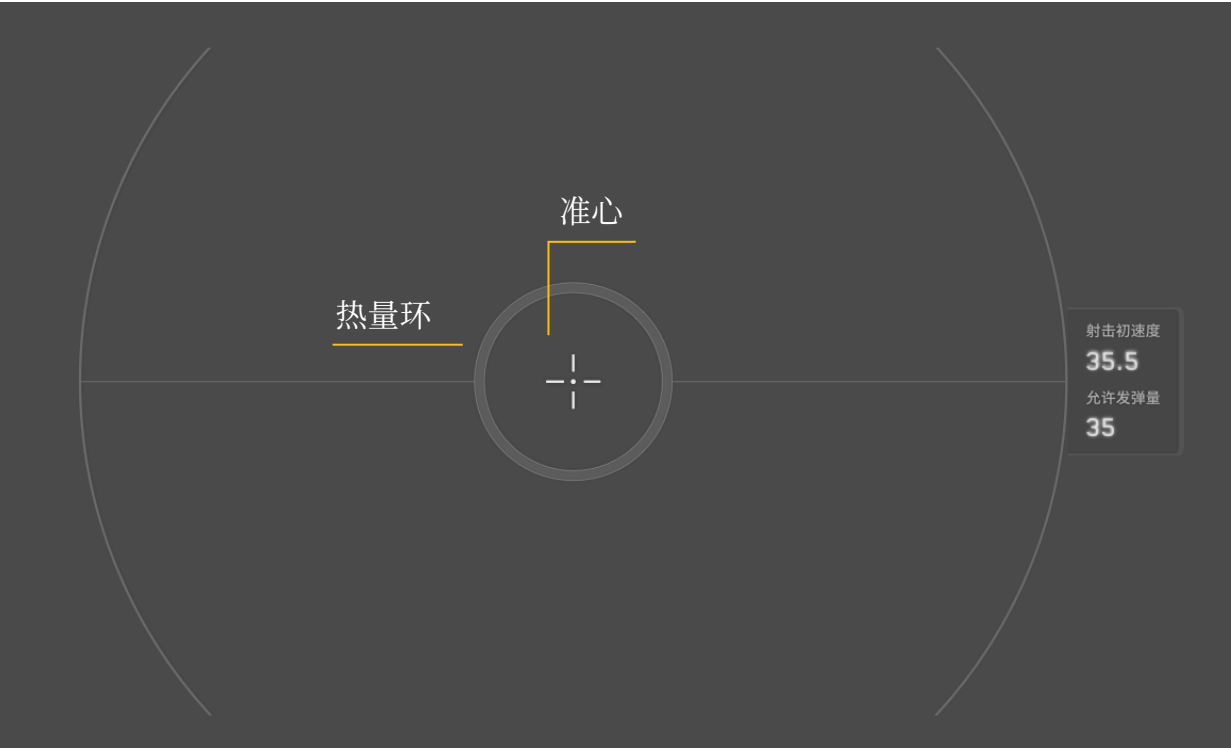
当比赛进行 3 分钟且对方前哨站被击毁后，步兵、哨兵机器人可以占领对方的堡垒增益点。

堡垒区图标为己方颜色，被对方占领期间计时环会顺时针增长进度，并显示对方已占领时长。

2、详细说明

9) 辅助射击区

发射机构（英雄、步兵）



射速及剩余可发弹量显示



辅助射击准心右侧显示当前发射机构射击初速度、剩余可发弹量
机器人占领堡垒区时，机器人允许发弹量显示绿色的当前堡垒区剩余发弹量数值

射击初速度超限（英雄、步兵）



射击初速度超限（空中机器人）



发射机构热量增长示意



辅助射击区由准心和热量环构成，规则设定了机器人发射机构的热量上限 Q_0 ，每当发射机构检测到弹丸射出，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

2、详细说明

10) 我的机器人

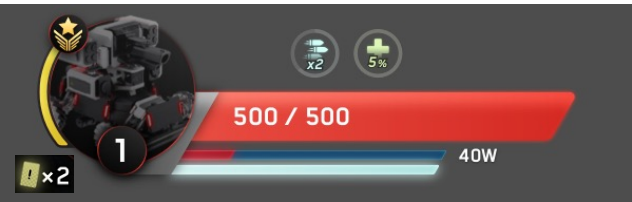


脱战：存活机器人连续 6 秒未发射弹丸且未被扣血

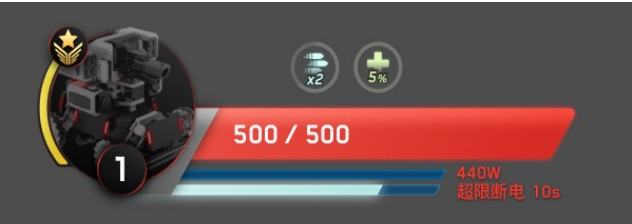
11) 模块状态



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



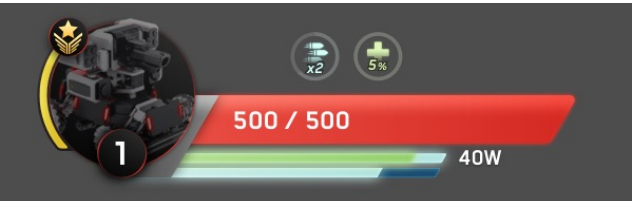
黄牌警告



超限断电显示倒计时



底盘功率提升倒计时



获得飞坡增益时，叠加显示一条190J的绿色能量条，190J能量条消耗完就恢复显示原有的能量条



异常状态



正常状态

机器人/遥控器/自定义控制器/图传/模块/UWB：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

marker识别：红色代表未识别到marker，绿色代表识别到marker

2、详细说明

12) 飘字提示区

系统中立信息（绿白）



蓝方信息（蓝底）

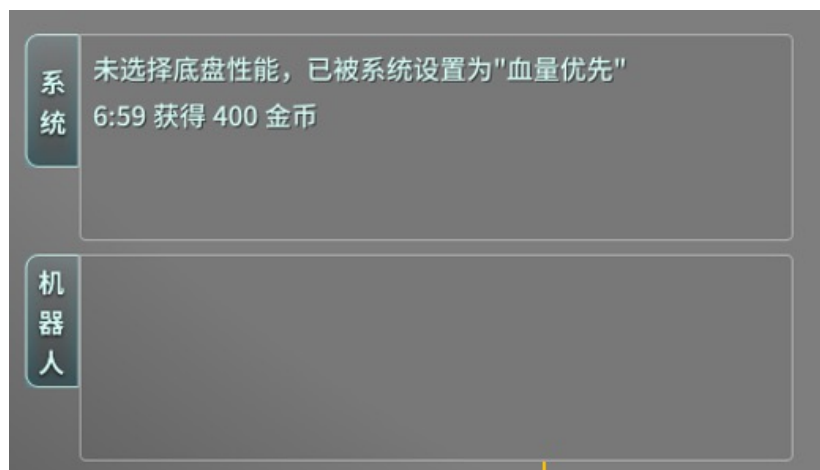


红方信息（红底）



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



文案颜色区分性质

- 系统信息
 - 中立信息——白色
 - 有利信息——绿色
 - 不利信息——红色
- 机器人间通信信息
 - 均为白色中立信息

2、详细说明

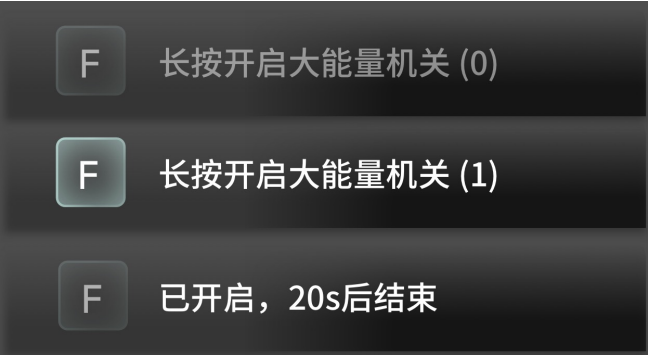
14) 飞镖操控面板（仅云台手可见）



飞镖发射站闸门拥有2次开启机会，比赛开始30秒后和比赛开始4分钟（2:59）后各获得1次；云台手可自行选择时间使用，比赛开始前30s不可发射飞镖，仅显示飞镖在线状态，不显示飞镖发射面板
可选目标：前哨站、固定目标、随机固定目标、随机移动目标（前哨站存活状态下目标仅可选择前哨站；前哨站战亡后，可在基地不同目标之间切换选择）

2、详细说明

15) F键-能量机关交互及环数显示面板



比赛开始 3 分钟、4 分 15 秒、5 分 30 秒时，双方各获得 1 次可累积的大能量机关激活机会。
步兵操作手可以长按 F 键 开启大能量机关，开启后不可取消

在能量机关处于正在激活状态时，步兵机器人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

16) 哨兵RFID识别状态提示（仅云台手可见）



仅赛前

2、详细说明

17) 全屏状态提示

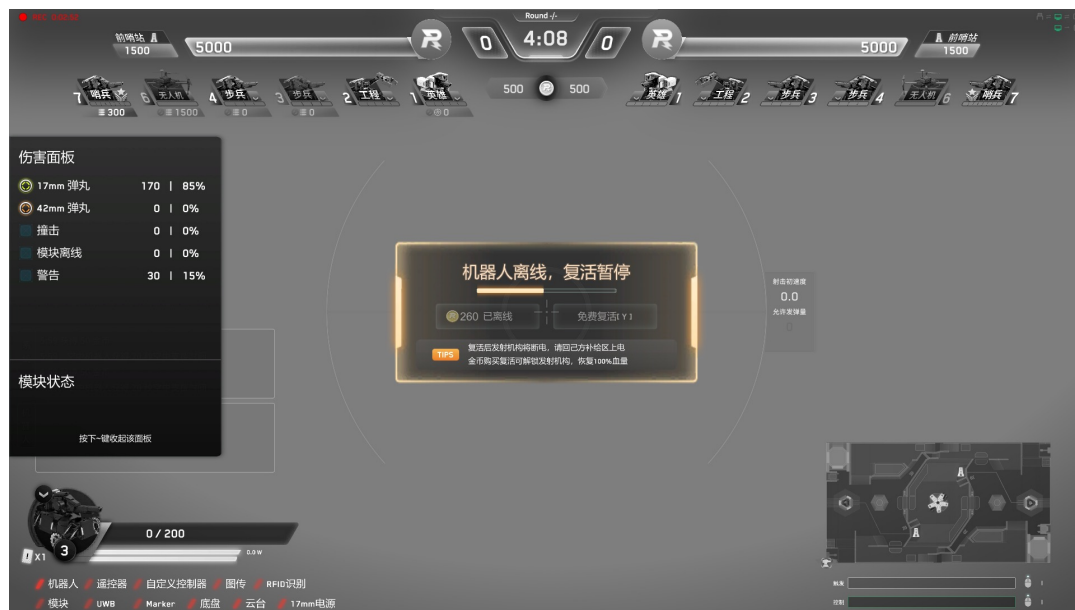
a) 判罚提示



b) 复活读条中：操作手可通过金币兑换立即复活（F1）



c) 复活过程中离线：复活暂停



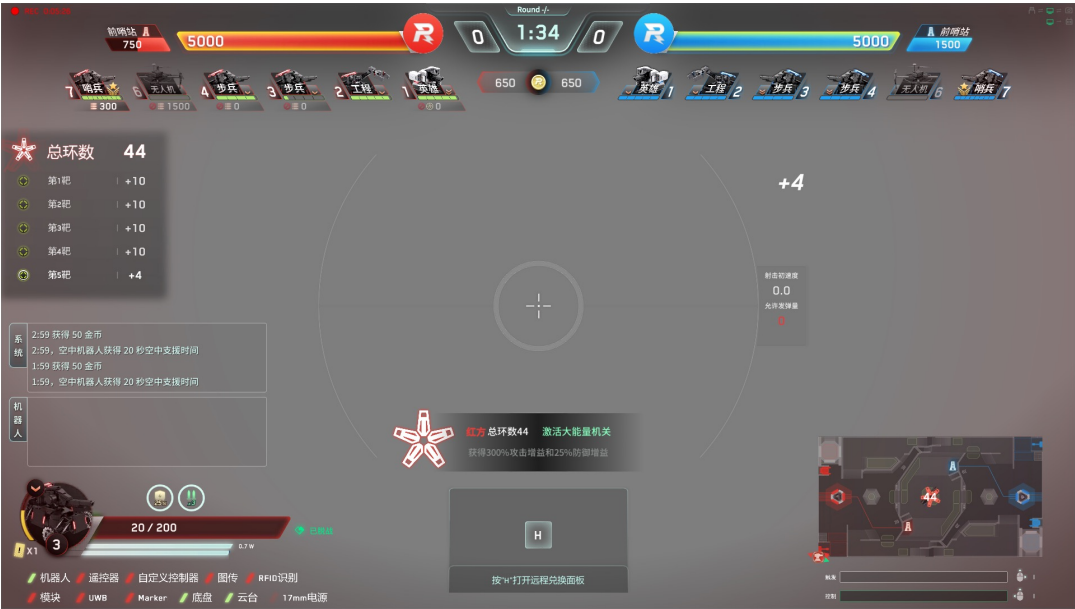
d) 复活读条完成：操作手可通过金币兑换立即复活(F1)或免费复活(Y)



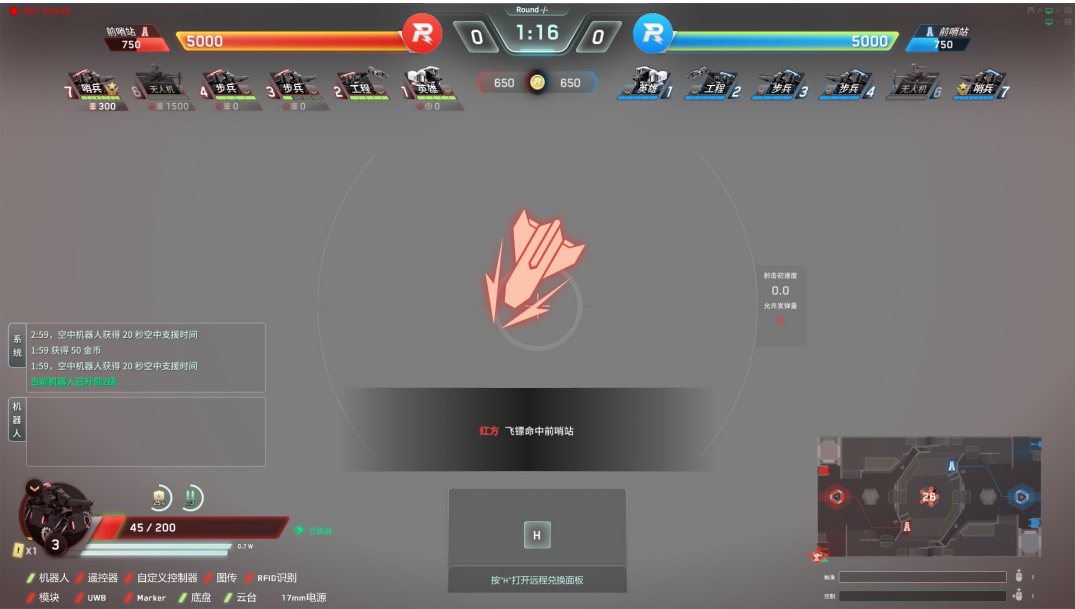
2、详细说明

17) 全屏状态提示

e) 激活能量机关达成



f) 飞镖命中



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



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

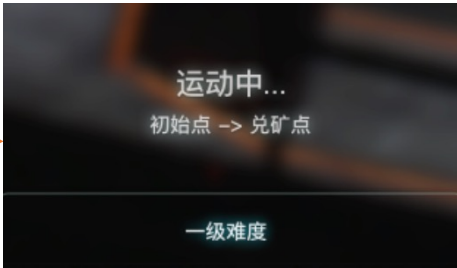
a) 兑换流程



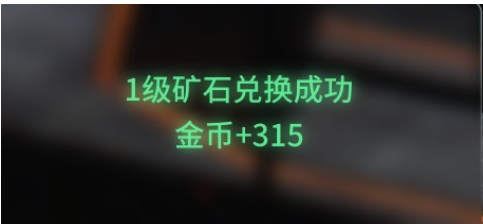
初始面板，按下“H”键可选择矿石难度



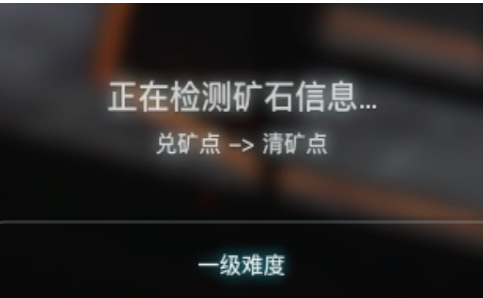
按下“H”键后，操作手需可选择使用鼠标/数字按键(1/2/3/4)选择难度等级并按下确认键/Enter键，确认后兑换槽会运动到相应位姿。置灰栏为不可兑换等级



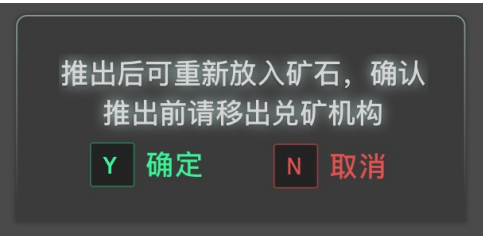
确定兑换难度后，兑换槽会运动到相应位姿；面板会显示兑换槽当前运动状态



兑换成功提示



按下“Y”键后，兑换槽移动至收集槽



按下“L”键后，需要二次确认是否推出矿石。按下“Y”可确认，兑换面板将回到初始面板；按下“N”取消

兑换槽运动至相应位姿后，操作手可将矿石放入兑换槽；左下角展示当前兑换难度，未放入矿石前按“T”可回到难度选择面板，切换难度等级

该界面可显示兑换时长（左上角）、兑换预计获得的基础金币、倍率情况

光电传感器和矿石RFID卡均触发时可按“Y”确认兑换；若此时想切换难度等级需自行取出矿石；按下“L”键，会退出当前兑换流程，矿石将被推出



一-三级难度：从机械臂运动到点位后开始显示正向计时信息，直至按Y兑换信息消失



四级难度：从兑换第一块矿石，机械臂运动到点位后开始显示正向计时信息，直至按Y兑换；从兑换第二块矿石，机械臂运动到点位后从已有时间继续开始显示正向计时信息，直至按Y兑换，从第21秒开始，基于机制时间超限，对矿失败

2、详细说明

20) H键呼叫空中支援 - 空中机器人操作界面底部中央



2、详细说明

21) K键英雄部署模式

a) 正常状态



初始面板，按下“K”键可进入部署模式

圆圈表示部署模式下，已命中（绿色）和剩余可命中（白色）基地42mm弹丸数

进入部署模式读条进度面板，实时判断是否满足部署模式条件，不满足则打断（离线，已战亡，被罚下）

部署模式面板，实时判断是否满足部署模式条件，不满足则打断（已战亡），实时更新已命中基地42mm弹丸数

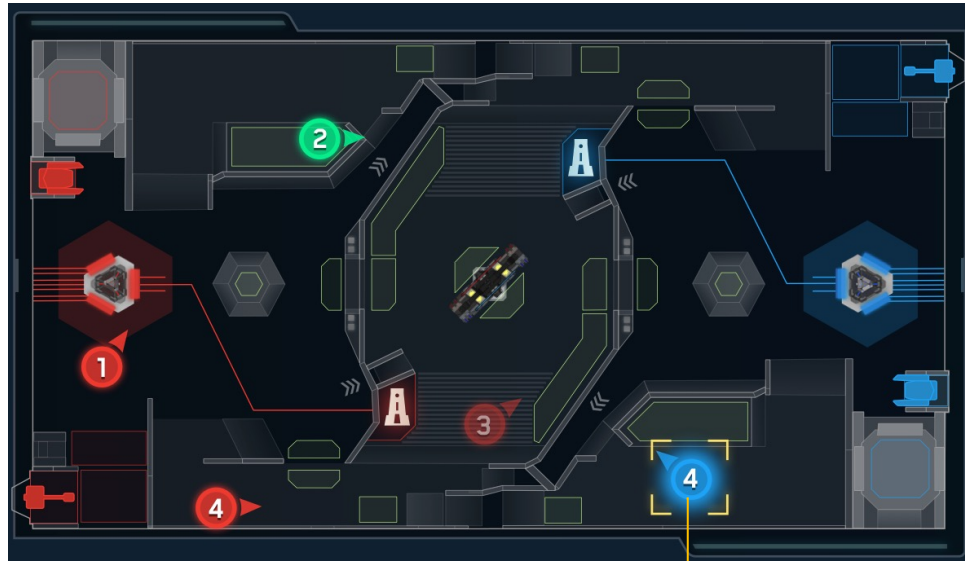
部署模式退出面板，长按“L”退出

b) 无法进入部署模式状态



2、详细说明

22) 小地图



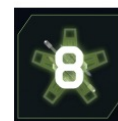
被雷达标记的敌方机器人进度大于等于 100 时，
将会在己方小地图显示特殊标识

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，死亡的机器人透明
度会降低



当己方基地被攻击时，小地图会闪烁黄光警报提醒

能量机关状态



开启倒计时



大能量机关开启



蓝方激活态



红方激活态

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

#	机器人信息	底盘功率上限	热量上限	热量冷却	射速上限
1	英雄 250 / 250	110	200	40	16
2	工程 46 / 250	-	-	0	-
3	步兵 50 / 200	45	50	40	25
7	哨兵 180 / 400	100	400	80	25

系统
1:59 获得 50 金币
1:59, 空中机器人获得 20 秒空中
0:59 获得 150 金币
0:59, 空中机器人获得 20 秒空中

机器人

按“H”打开远程兑换面板

2) 详细说明

底盘功率上限

热量冷却

编号

头像

血量信息

发射机构热量上限

射击初速度上限

3	步兵	300 / 300	65	190	60	30
---	----	-----------	----	-----	----	----

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、性能体系等

2、~键面板-按下~键出现，松开即消失



3、P键设置面板-按下P键弹出，再次按P键关闭

REC

前哨站 1500 5000 0 0 5000 前哨站 1500

7 哨兵 6 无人机 4 步兵 3 步兵 2 工程 1 英雄

【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，系统会自动设置为指定类型。

【一键重置】仅可在自由阶段和3分钟准备阶段使用，使用后重置所有设置项。底盘类型、发射机构类型重置为“初始设置”；图传方向重置为“正向”；控制灵敏度、音量设置、音效设置重置为初始值，帧率设置重置为60FPS；自定义UI清除，准心重置为“显示”，小地图重置为“显示”，操作方式重置为“手动”

设置面板 11.0.1.16

一键重置 一键重置所有设置项，请谨慎使用

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

系统 1:59, 空中机器人 当前机器人已升空 0:59 获得 150 0:59, 空中机器人

机器人

图传 图传串口 图传USB口 连接状态

【图传】图传串口显示图传接收机的状态，连接状态显示与发射端的连接状态；显示对应机器人的图传链接状态、模式、通道

100 / 100 0.7 W 未脱战

机器人 遥控器 自定义控制器 图传 RFID识别 模块 UWB Marker 底盘 云台 17mm电源

性能设置

底盘类型 初始设置

17mm发射机构类型 初始设置

图传

图传方向 正向

【图传方向】图传画面可以选择正向/反向，反向即正向画面绕水平轴旋转180度

硬件设置/图形设置

控制灵敏度 36

音量设置 50

背景音量设置 50

帧率设置 60 FPS

【硬件设置】可调节滑块来控制灵敏度、音量、音效及进行帧率设置

UI 设置/操作设置

自定义UI 隐藏 清除

准心显示 显示

小地图设置 显示

操作方式 3分钟准备阶段开始后，15秒裁判系统自检阶段前，英雄、工程、步兵机器人的操作手可选择机器人的操作方式。

显示设置 窗口化

【UI设置】可显示/隐藏/清除自定义UI，显示/隐藏准心，显示/隐藏小地图，选择手动/半自动控车（工程机器人机器人操作方式选择增加一种自动兑矿），选择窗口化/全屏

速率 温度 0°C 模式 正赛 通道 0

20

4、O/I键补给区补弹面板-按下O/I键显示，再次按下消失

满足补血补弹交互条件后，步兵按下 O 键可补给 17mm 弹丸；英雄按下 I 键可补给 42mm 弹丸；下述示例以 17mm 弹丸为准，42mm 类似

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，但机器人不在补给点时，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（若要购买 40 允许发弹量，可连续点击 2 次【+20】）



4、O/I键补给区补弹面板-按下O/I键显示，再次按下消失

满足补血补弹交互条件后，步兵按下 O 键可补给 17mm 弹丸；英雄按下 I 键可补给 42mm 弹丸；下述示例以 17mm 弹丸为准，42mm 类似

e) 按下确定按键后，会出现二次确认弹窗，是否消耗金币兑换



f) 金币不足，无法兑换



5、M键大地图 – 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，后在地图上使用鼠标标记位置会对应显示攻击、防御、警戒图标，其他字母类按键为自定义信息（除M、P键外）。云台手可以发送地图指令给全队机器人，其余操作手仅可发送指令给自己操作的机器人。



特殊地，对于云台手选手端，可以在外接屏幕时自动复制生成一个仅展示不可交互的大地图，便于查看。

5、M键大地图 – 云台手端大地图面板右侧吸附 “战术支援哨兵” 功能按钮栏

a) 按钮功能说明



【页面内容】 按下M键后：

- 云台手可进入战术支援哨兵面板，发送相关指令干预哨兵机器人的行动。
- 可以选择的指令包括：
 - 【允许发弹量数量】在补给区购买50/100/200允许发弹量
 - 【复活】确认免费复活、兑换立即复活
 - 【远程兑换】100发弹量，60%血量云台手每进行一次上述的操作，需要额外花费 50 金币。
- 【发送地图标记】转发地图标记，每使用一次转发功能会扣除50金币

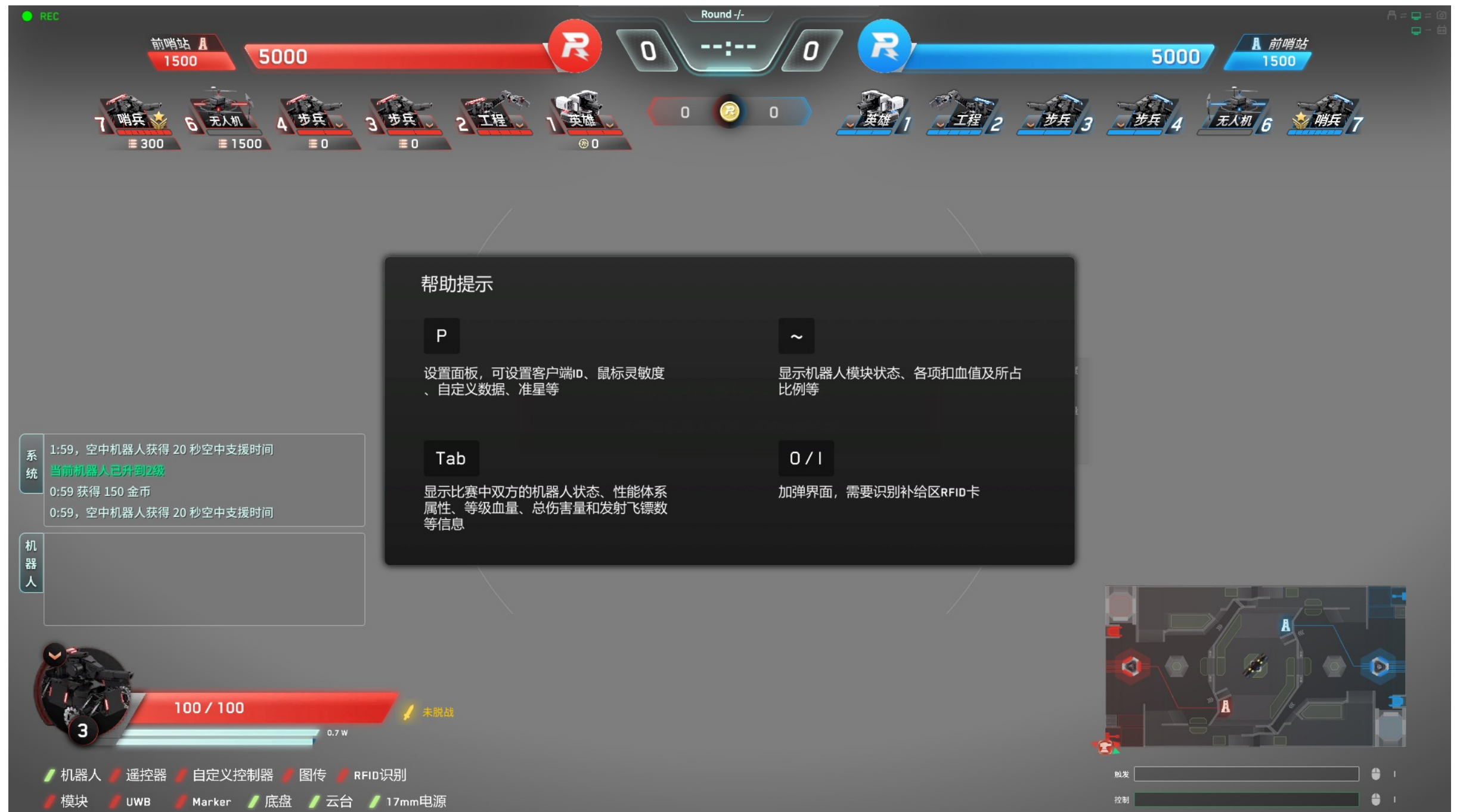
【交互逻辑】 按钮满足使用条件时处于可用态

- 点击发送地图标记按钮后进行二次确认，确认后该按钮处于激活态，在此期间进行的地图标记操作均会发给哨兵。再次点击取消

b) 按钮样式说明



6、F12 帮助面板-按下F12键打开，松开即消失 帮助面板记录了唤起各面板的操作按键



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

校名队名校徽

比分

场次

比赛用时

胜方标注

REC

前哨站 A 1500 5000

0 0

800 800

Round -/-

Round Duration 7:00

1 WINNER

前哨站 1500 5000

哨兵 7 300

哨兵 7

单兵伤害量

5000 HP 5000

基地血量

1500 HP 1500

前哨站血量

0 915

伤害血量

0 0

能量机关

0 0

击杀数

526 HP 1450

机器人血量

单兵伤害量

0

0

0

0

0

0

0

系统

1:59 获得 50 金币

1:59, 空中机器人获得 20 秒

0:59 获得 150 金币

0:59, 空中机器人获得 20 秒

机器人

3

按下ESC关闭该面板

机器人 遥控器 自定义控制器 图传 RFID识别 模块 UWB Marker 底盘 云台 17mm电源

触发

控制

单兵伤害量

比赛数据对比