

RoboMaster 2025

机甲大师高校联盟赛

赛事引擎选手端界面说明

本版说明发布于 2025年 2 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	二、面板说明	09
*1.1 胜利点	02	*2.1 Tab面板	09
1.2 计分板	03	*2.2 ~键面板	10
1.3 经济显示	03	*2.3 设置面板	11
1.4 地面机器人状态	04	2.4 补弹面板	12
1.5 等级显示	04	2.5 帮助面板	14
1.6 辅助射击区	05	三、结算	15
1.7 我的机器人	06	3.1 结算动画	15
1.8 模块状态	06	*3.2 结算面板	16
1.9 飘字提示区	07	四、自定义UI范围	
*1.10 跑马灯提示区	07	4.1自定义UI范围	17
1.11 键鼠信息	07		
1.12 状态显示	08		

提示：

目录中带 * 的内容是新选手端为适应 RoboMaster2025 高校联盟赛规则重点新增或调整的部分

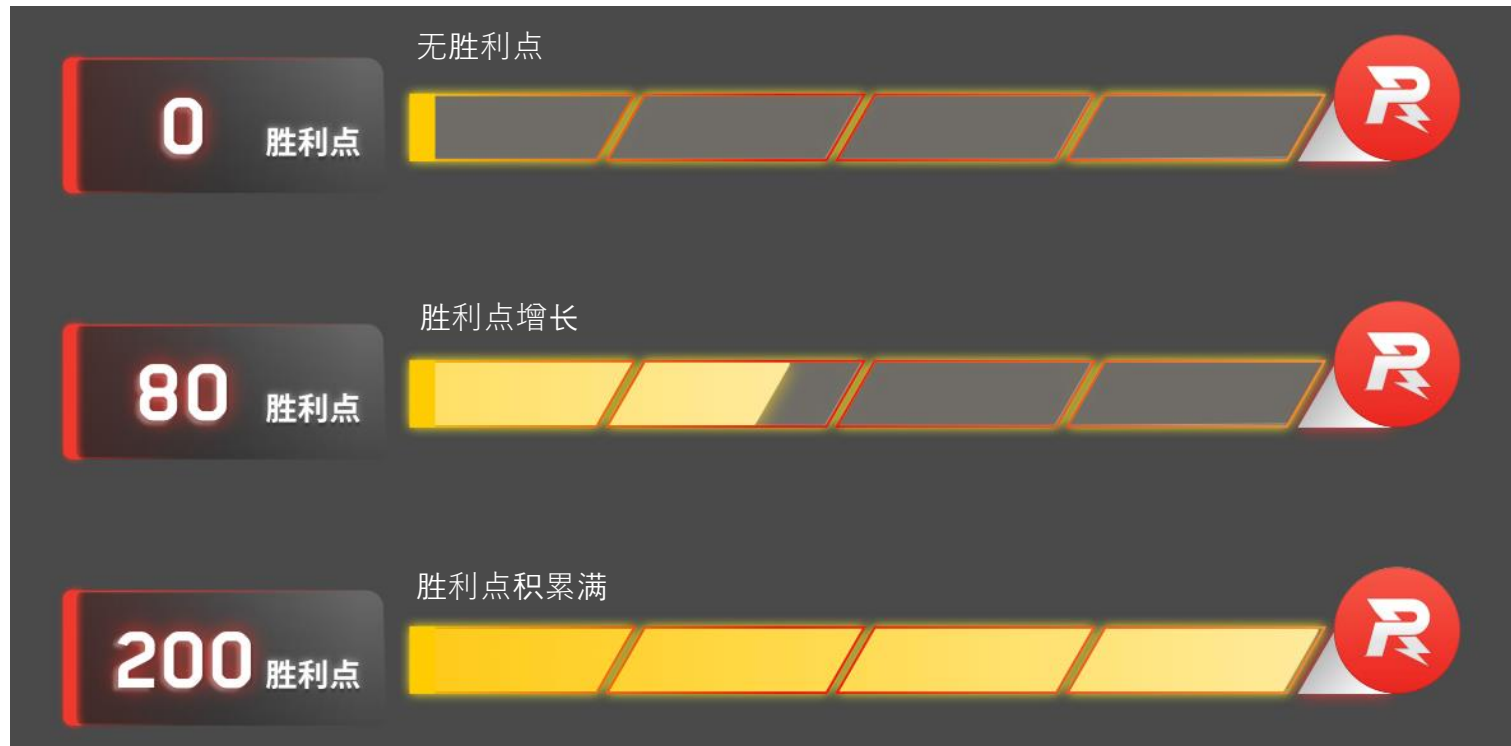
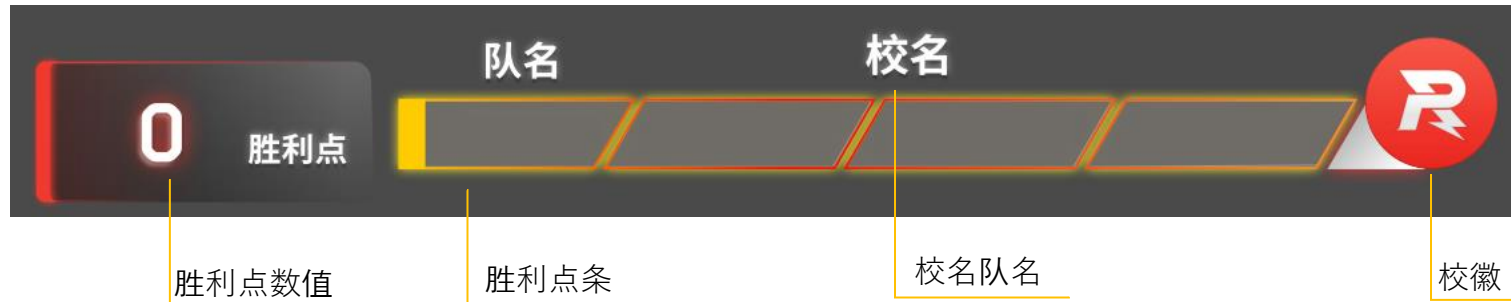
1、主界面概览

The image shows the RoboMaster main interface with various UI elements annotated. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Displays match information including "胜利点数" (Victory Points), "胜利点进度条" (Victory Point Progress Bar), "红方机器人" (Red Robot), "校徽校名" (School Logo and Name), "当前局次" (Current Round), "经济" (Economy), "比赛倒计时" (Match Countdown), "比分" (Score), and "蓝方机器人" (Blue Robot).
- Robot Cards:** Shows the selected robots for both teams: Red (哨兵 7, 步兵 3, 英雄 1) and Blue (英雄 1, 步兵 3, 哨兵 7).
- Match Info:** Displays "Round -/-", "3:20" (Match Time), and "400" (Economy).
- Central Area:** Features a "热量环" (Heat Ring) and a "辅助射击准心" (Assisted Shooting Crosshair).
- System/Robot Status:** Includes a "系统" (System) section with messages like "未选择底盘性能, 已被系统设置为'血量优先'" and "未选择发射机构类型, 已被系统设置为'冷却优先'", and a "机器人" (Robot) section showing "200 / 200" (Health) and "0.7 W" (Power).
- Bottom Bar:** Lists "模块状态" (Module Status) including "机器人", "遥控器", "自定义控制器", "图传", "RFID识别", "模块", "底盘", "云台", and "17mm电源". It also shows "当前机器人状态" (Current Robot Status) with "已脱战" (Out of Battle) and "跑马灯提示区" (Marquee Prompt Area).
- Right Side:** Displays "射击初速度与" (Shooting Initial Velocity and) "剩余允许发弹量" (Remaining Allowed Ammunition) and "键鼠信息展示" (Keyboard/Mouse Information Display).

2、详细说明

1) 胜利点



当一方机器人占领中心增益点时，该方每秒累计 1 点胜利点。

每当一方机器人战亡，另一方获得 20 点胜利点。

一方积累的胜利点到达 200 时，当局比赛立即结束，胜利点先达到 200 的一方获胜。

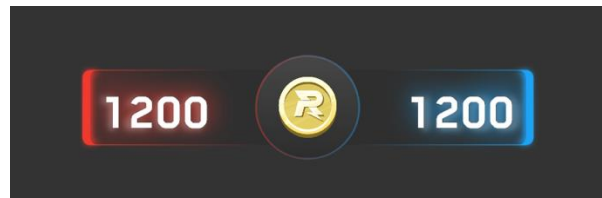
2、详细说明

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，倒计时文字闪烁变红

3) 经济显示



2、详细说明

4) 地面机器人状态 (英雄、步兵、哨兵)



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



扣血状态



机器人未登录状态



战亡状态



复活中状态



复活后无敌状态



被罚下状态



断连状态

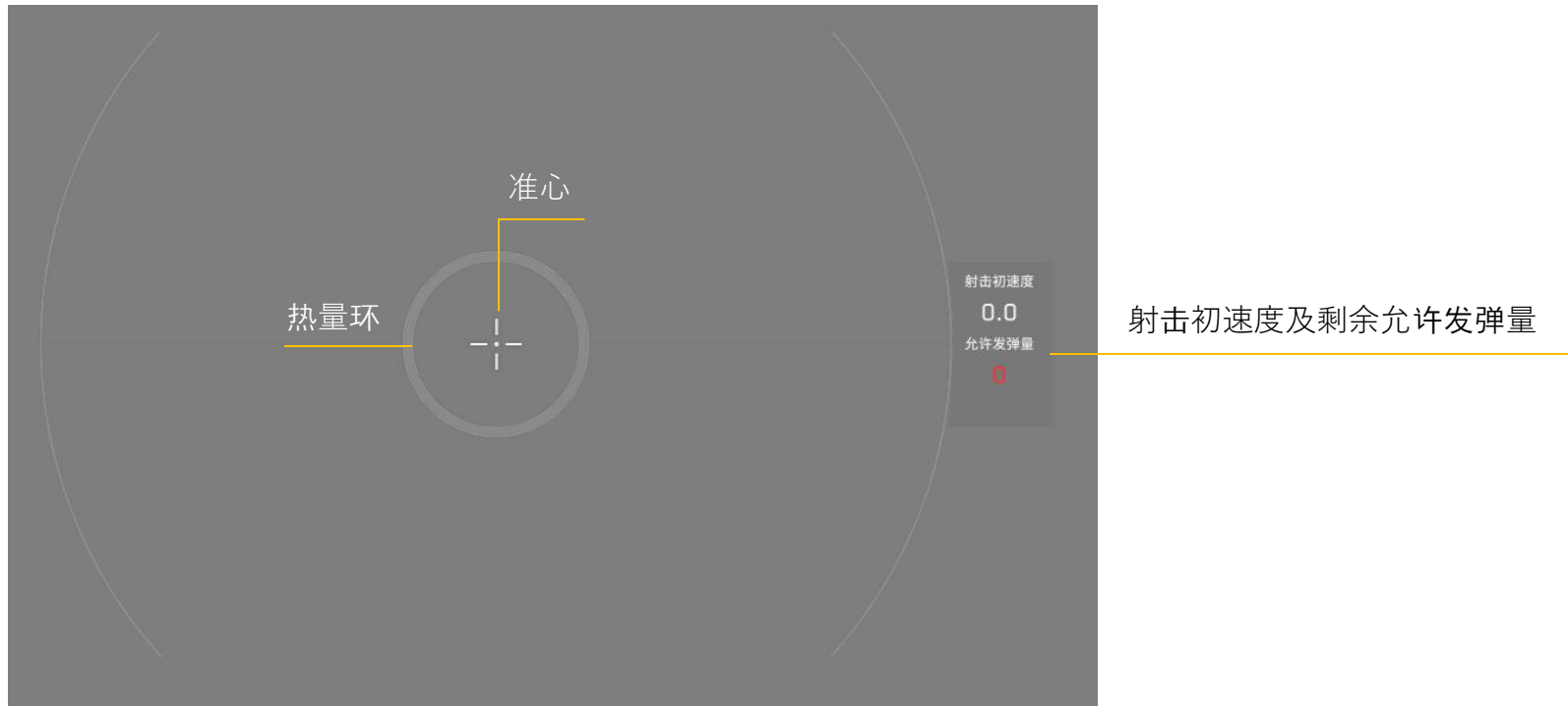
5) 等级显示



2、详细说明

6) 辅助射击区

发射机构（英雄、步兵）



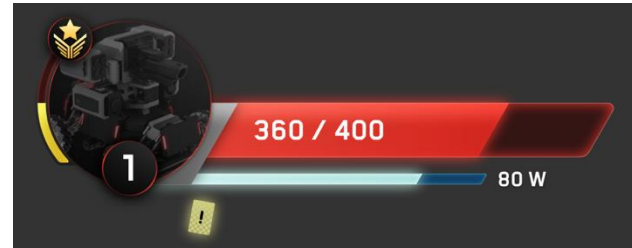
发射机构热量增长示意



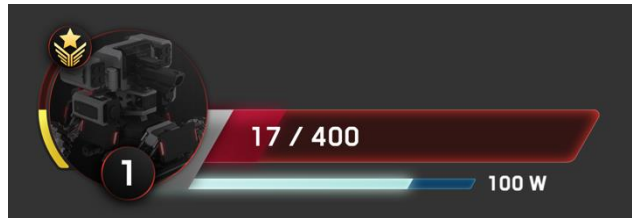
辅助射击区由准心和热量环构成，规则设定了机器人枪口的热量上限 Q_0 ，每当枪口检测到子弹射出，热量环就会叠加一定热量，当热量 Q_1 到达热量上限 Q_0 时，就会触发热量超限逻辑，导致扣血惩罚

2、详细说明

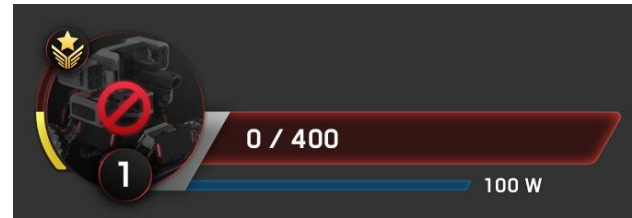
7) 我的机器人



黄牌警告

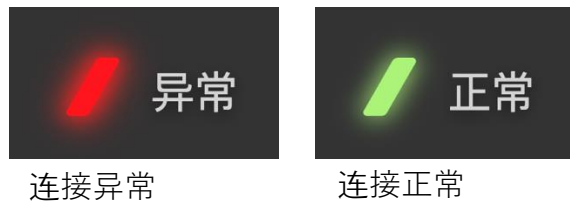


低血（低于20%）呼吸闪烁



红牌罚下

8) 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

机器人/遥控器/自定义控制器/图传/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

9) 飘字提示区

系统中立信息（蓝白）



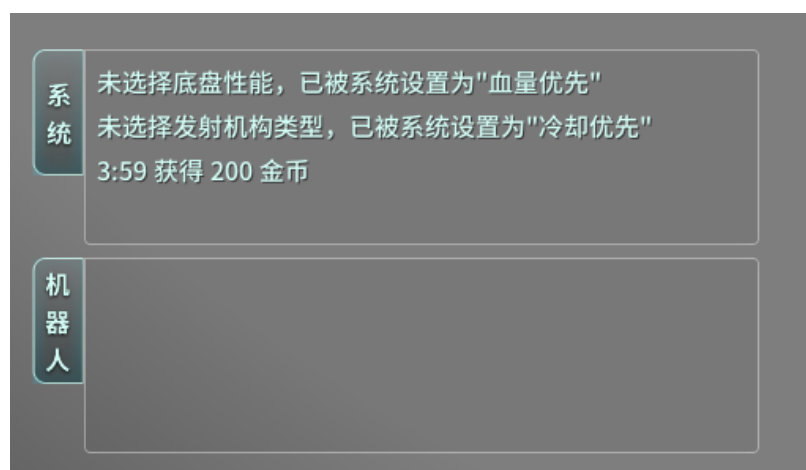
蓝方信息（绿底）



红方信息（红底）



10) 跑马灯提示区



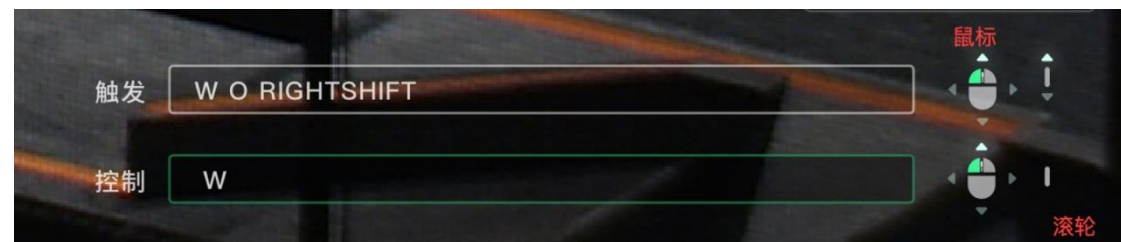
文案颜色区分性质

- 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



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”

11) 键鼠信息



触发栏

- 1) 按下按键在触发栏显示，松开消失
- 2) 鼠标按键、滚轮同理

控制栏（显示实际下发的信息）

- 1) 键盘信息：Q W E R A S D F G Z X C V B shift ctrl；被下发的打印在控制栏中
- 2) 鼠标按键、滚轮同理

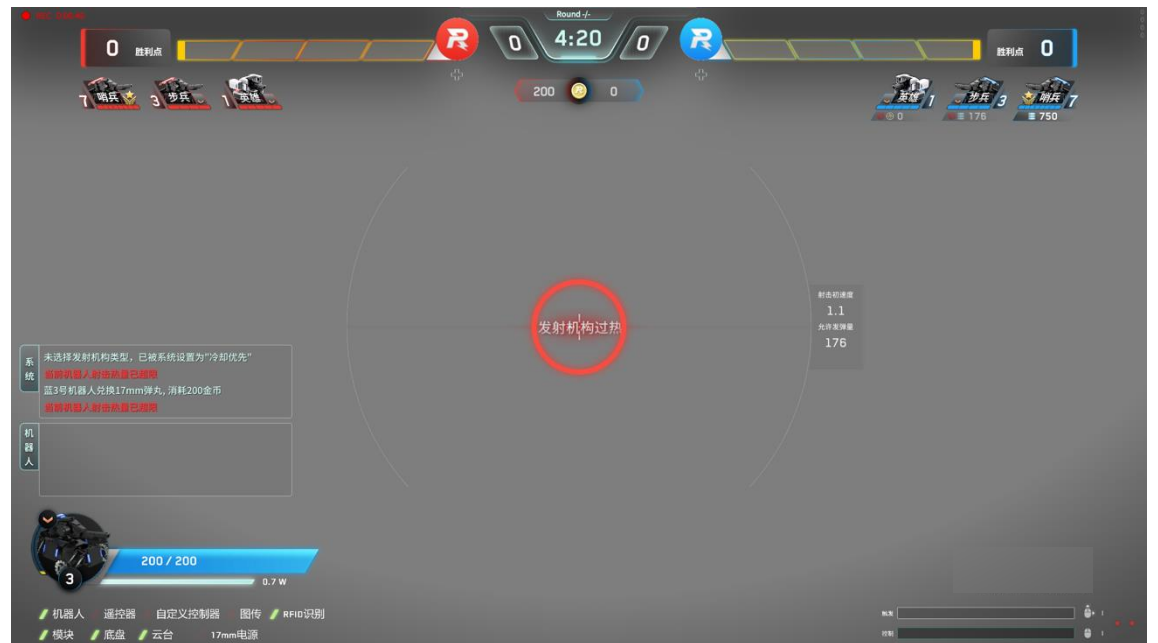
2、详细说明

12) 状态提示

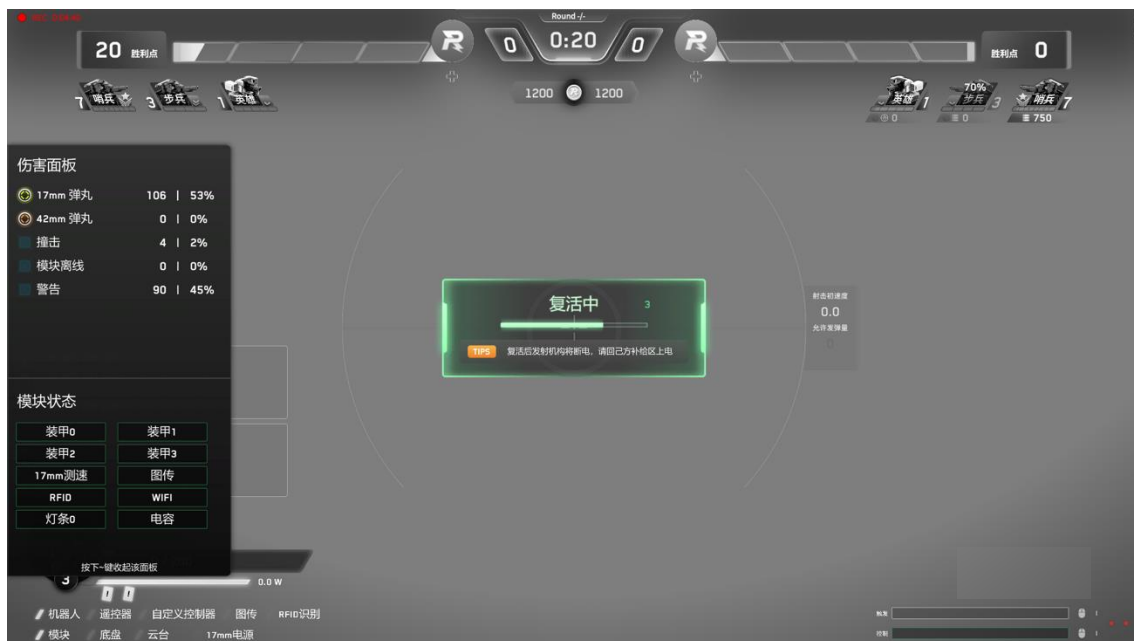
a) 黄牌警告



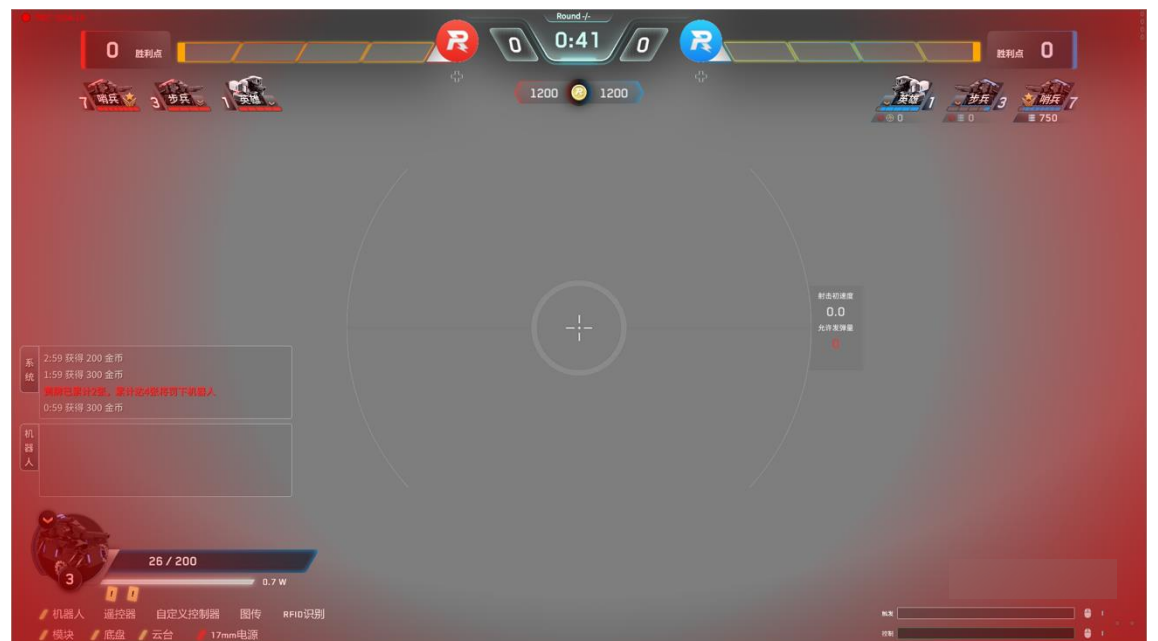
b) 发射机构过热提示



c) 复活提示



d) 低血提示



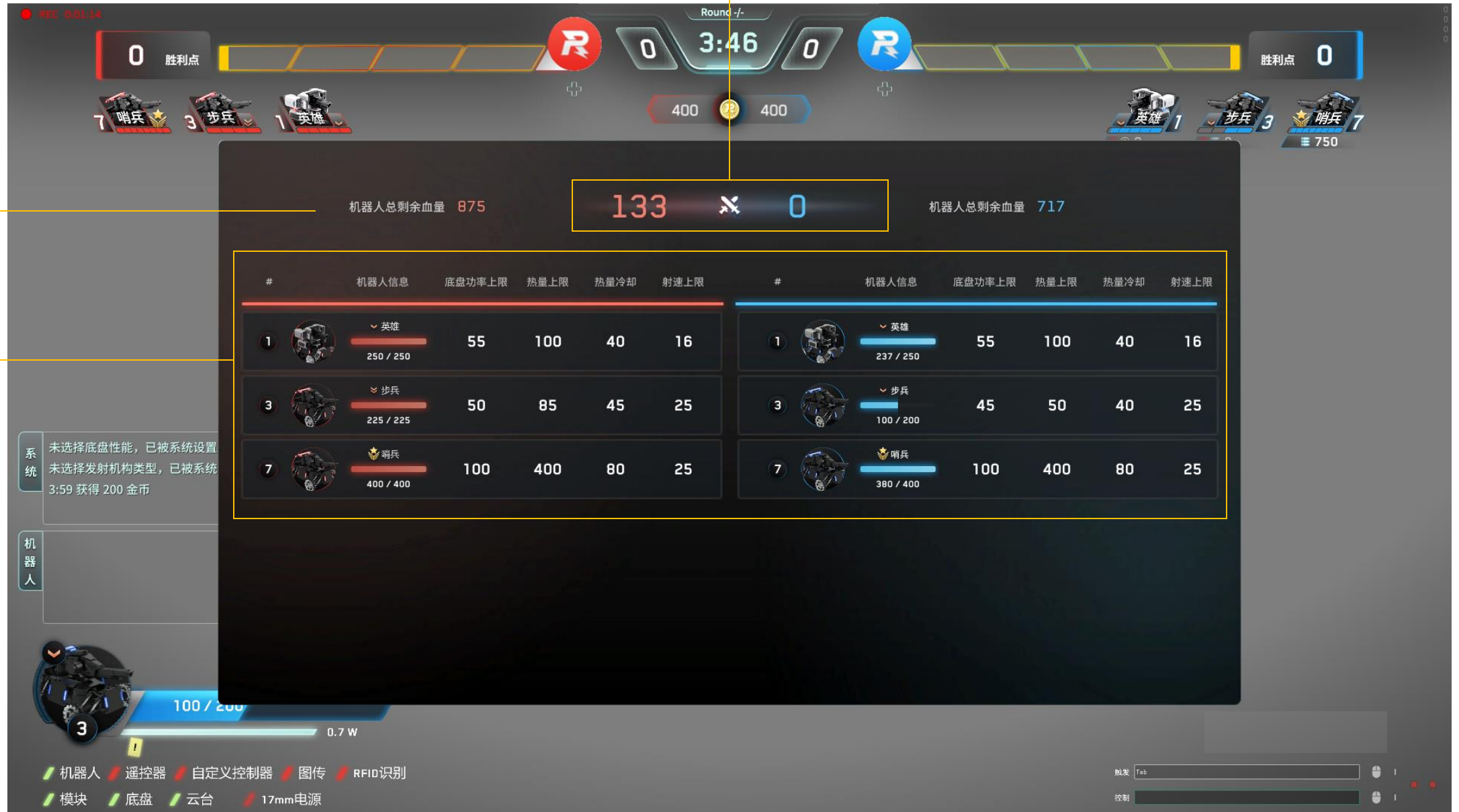
1、Tab面板-按下Tab键出现，松开即消失

1) 概览

总伤害量对比

机器人总
剩余血量

机器人信息



2) 详细说明

底盘功率上限 热量冷却

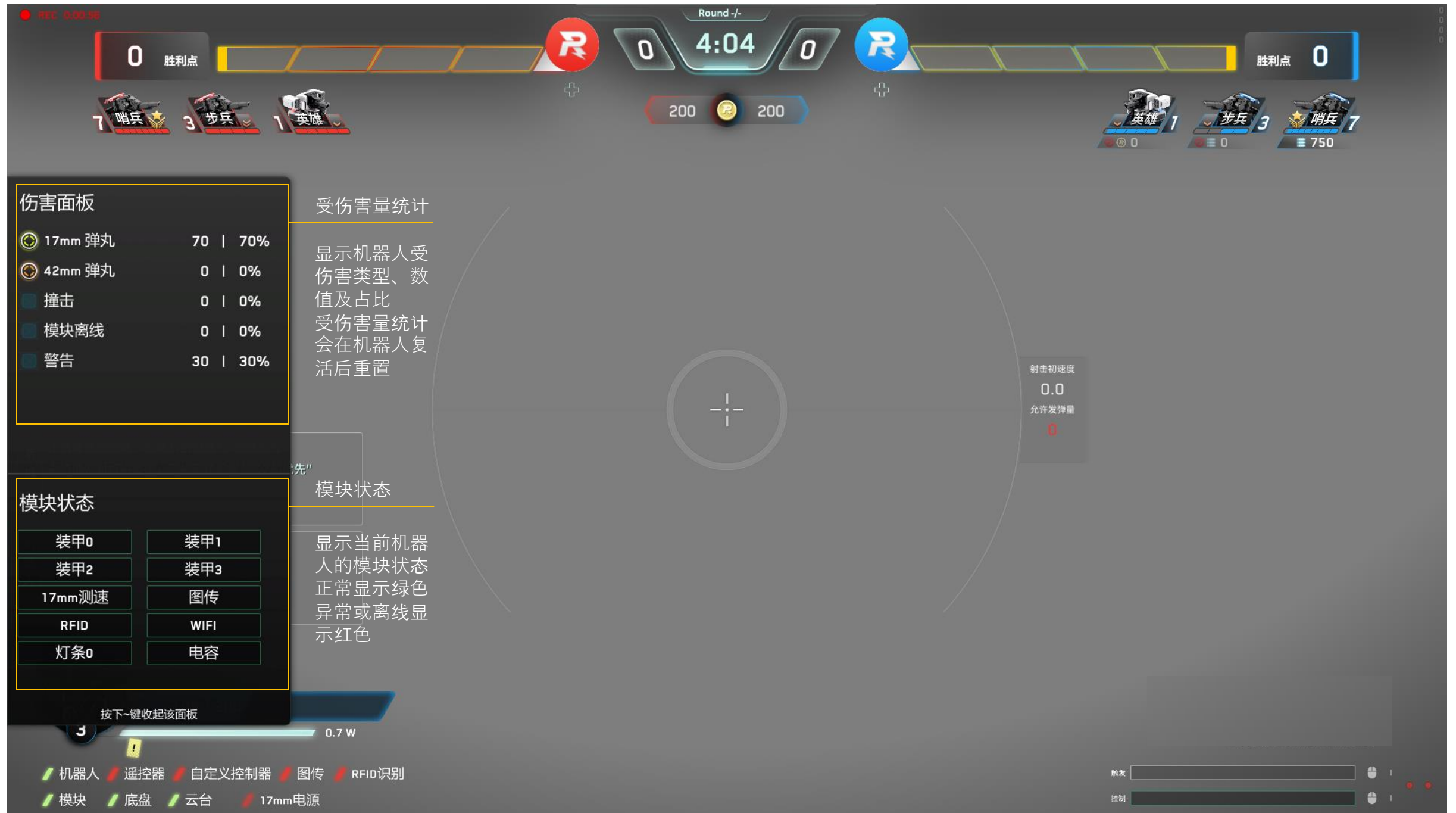


编号 头像 血量信息 发射机构 射击初速度上限

热量上限

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、性能体系参数等

2、~键面板-按下~键出现，松开即消失



3、设置面板-按下P键弹出、再次按P键收起

【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。

【硬件设置/图形设置】可调节滑块来控制灵敏度、音量及音效；也可选择帧率，推荐60FPS

【登录】
下拉框选择对应操作的机器人进行登录

【UI设置】
可显示/隐藏/清除自定义UI，显示/隐藏准心

【图传】显示图传串口的连接状态、速率、模式、通道

设置面板 11.0.0.228 P键关闭面板

登录
B3 - Standard
登出
已登录

性能设置
底盘类型 血量优先
17mm发射机构类型 冷却优先
每局比赛需设置机器人性能，准备及自检阶段允许修改性能设置，比赛过程中不允许修改已有性能设置；若比赛前未手动选择，比赛开始后底盘和发射机构类型将被系统设置为指定类型

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

UI 设置/操作设置
自定义UI 隐藏 清除
准心显示 显示

图传 图传串口 连接状态 状态灯 模式 正赛 通道 0

机器人 100 / 200 0.7 W
3

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

触发
控制

4、补弹面板-按下O/I键显示，再次按下消失

O 键为 17mm 弹丸补弹键；I 键为 42mm 弹丸补弹键；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、补弹面板-按下O/I键显示，再次按下消失

O键为17mm弹丸补弹键，I键为42mm弹丸补弹键

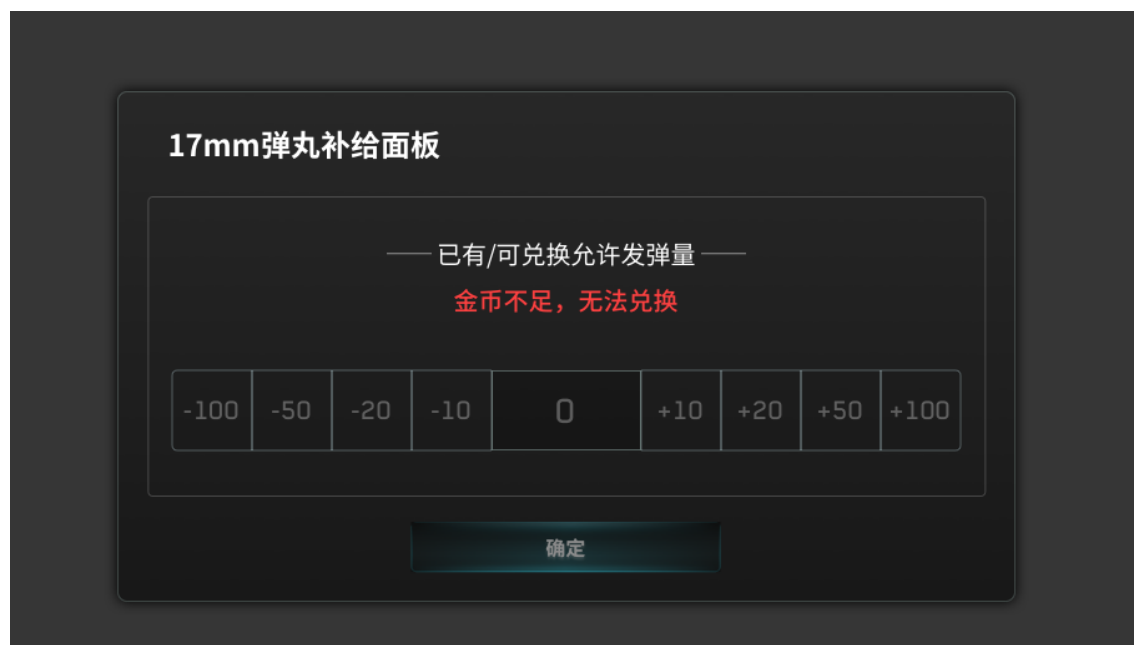
e) 按下确定按键后，会出现二次确认弹窗，是否消耗金币兑换



f) 兑换失败请重试



g) 金币不足，无法兑换



5、帮助面板-按下F12键打开，松开关闭

F12帮助面板记录了各面板的操作按键

REC 0:02:31

Round -/-

0 胜利点

0 2:29 0

胜利点 0

7 哨兵 3 步兵 1 英雄

600 600

英雄 1 步兵 3 哨兵 7

0 0 750

帮助提示

P	~
设置面板，可设置客户端ID、鼠标灵敏度、自定义数据、准星等	显示机器人模块状态、各项扣血值及所占比例等
Tab	O / I
显示比赛中双方的机器人状态、性能体系属性、等级血量、总伤害量	加弹界面，需要识别补给区RFID卡

系统

- 未选择底盘性能，已被系统设置为"血量优先"
- 未选择发射机构类型，已被系统设置为"冷却优先"
- 3:59 获得 200 金币
- 2:59 获得 200 金币

机器人

100 / 200

0.7 W

3

机器人 遥控器 自定义控制器 图传 RFID识别

模块 底盘 云台 17mm电源

触发 F12

控制

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

胜方标注

校名队名校徽

比分

场次

比赛用时

REC

20 胜利点

0

0

1200 1200

7 哨兵 3

WINNER

Round -/-

Round Duration 5:00

20 PK 0

胜利点

262 0

伤害血量

875 HP 624

机器人血量

1 0

击杀数

系统

1:59 获得 300 金币

黄牌已累计2张, 累计达4张

0:59 获得 300 金币

我方3号机器人已复活

机器人

3

4

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 底盘 云台 17mm电源

触发

控制

比赛数据对比（胜利点、伤害血量、机器人血量、击杀数）

1、自定义UI范围

下图灰色部分为自定义UI可绘制范围

