RoboMaster 大学生对抗赛
客户端界面说明

本版说明发布于 2020 年 6 月 24 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。

目录 Content

一、主界面概览.....01

1.1 顶部血条.....02

1.2 计分板.....03

1.3 顶部机器人状态.....03

1.4 无人机状态.....04

***1.5 辅助射击区**.....04

1.6 我的机器人.....05

1.7 模块状态.....05

***1.8 前哨站和哨兵**.....05

1.9 飘字提示区.....06

1.10 跑马灯提示区.....06

1.11 无人机左下角.....06

***1.12 资源岛增益点**.....07

1.13 小地图.....07

***1.14 性能点加点**.....07

1.15 全屏状态提示.....08

二、面板说明.....09

***2.1 Tab 面板**.....09

***2.2 ~ 键面板**.....10

***2.3 飞镖面板**.....10

2.4 设置面板.....11

2.5 补弹面板.....12

2.5 帮助面板.....13

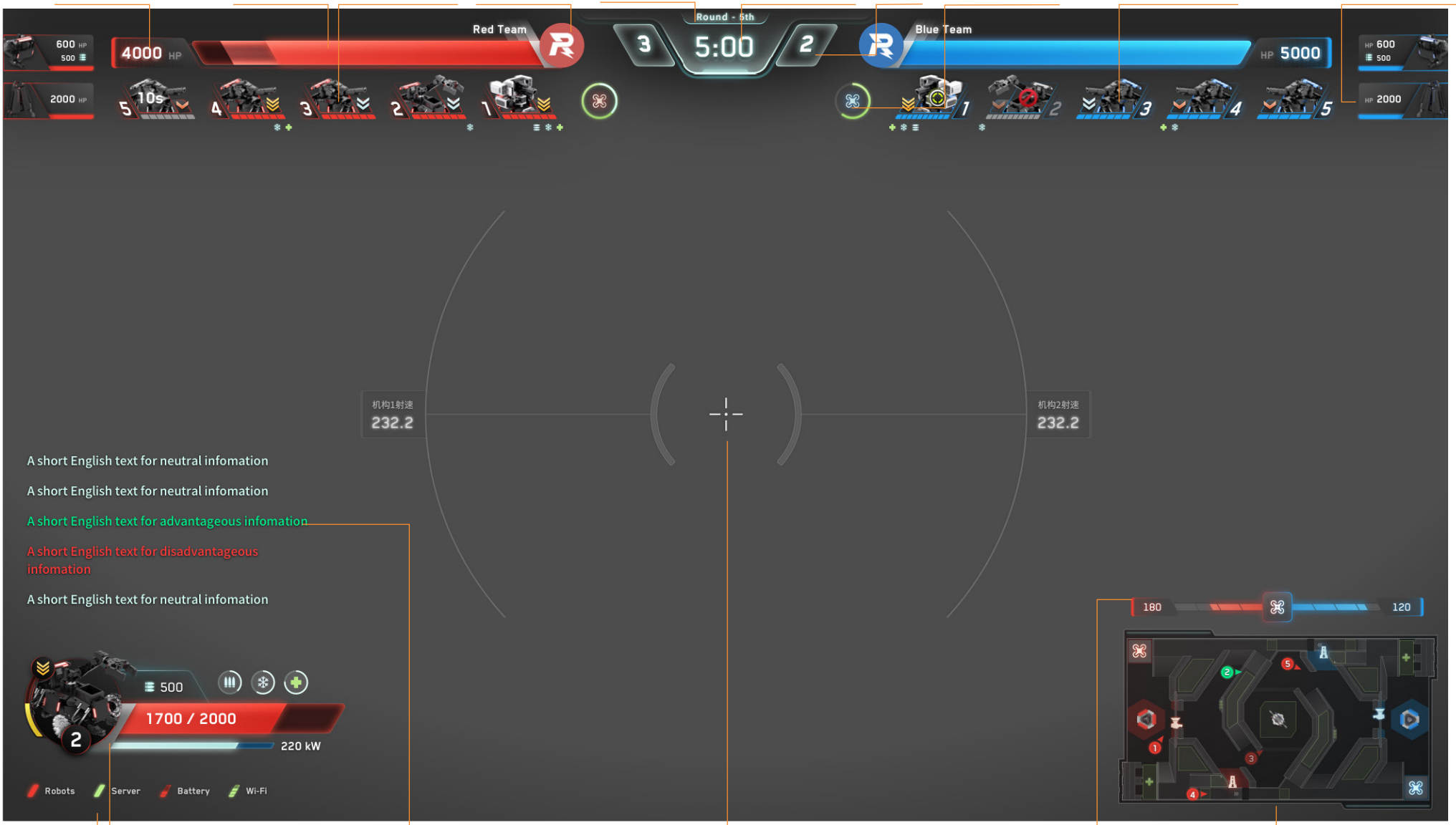
三、结算.....14

2.1 胜利动画.....14

2.2 结算面板.....15

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


血量数值
基地血条
红方机器人
校徽校名
当前局次
比赛倒计时
比分
无人机状态
蓝方机器人
哨兵、前哨站
Red Team
Blue Team
Round - 5th
4000 HP
5000 HP
5:00
10s
机构1射速
232.2
机构2射速
232.2
A short English text for neutral infomation
A short English text for neutral infomation
A short English text for advantageous infomation
A short English text for disadvantageous infomation
A short English text for neutral infomation
500
1700 / 2000
220 kW
Robots
Server
Battery
Wi-Fi
180
120
模块状态
当前操作的机器人状态
跑马灯提示区
辅助射击准心
资源岛增益点
小地图

2、详细说明

1）顶部基地血条





前哨站被摧毁，哨兵存活的情况下，基地解除无敌同时加上 500 点虚拟护盾。

前哨站存活时，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。

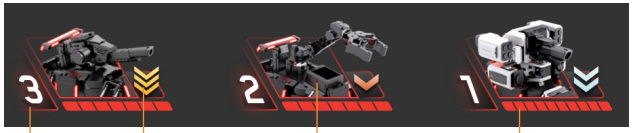
2、详细说明

2）计分板



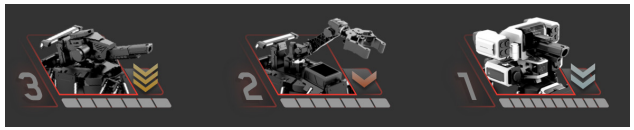
计分板用于显示当前比赛的场次、倒计时和比分，当比赛进行到最后 10S 时，倒计时变红闪烁

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

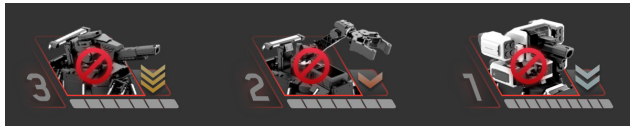

阵亡状态

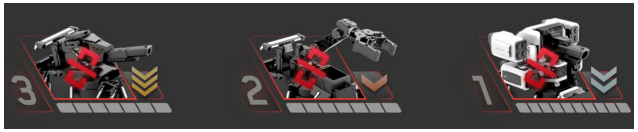


阵亡后复活状态

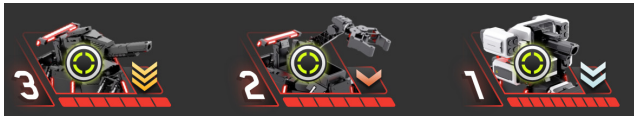

复活后无敌状态


激活能量机关状态


被罚下状态

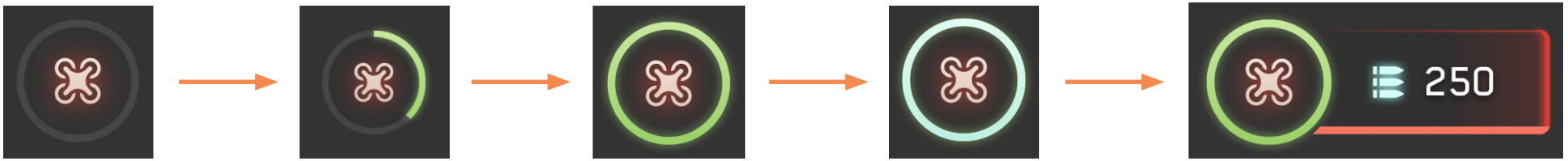

断连状态


客户端未登录状态


装上机动发射机构的机器人标注

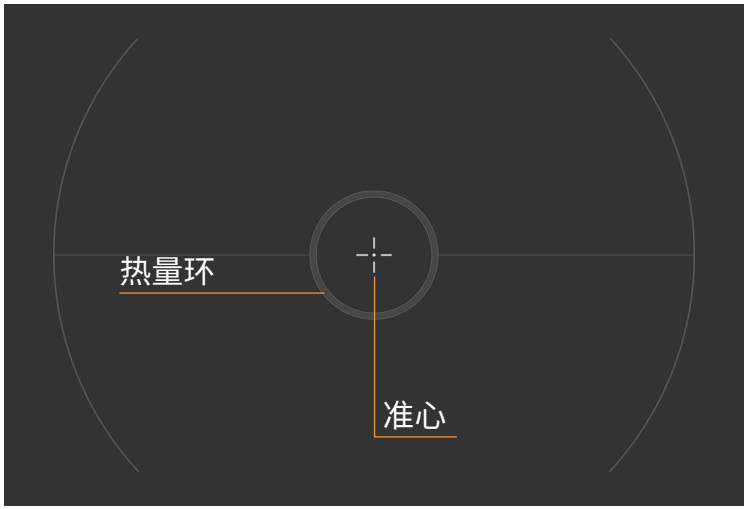
2、详细说明

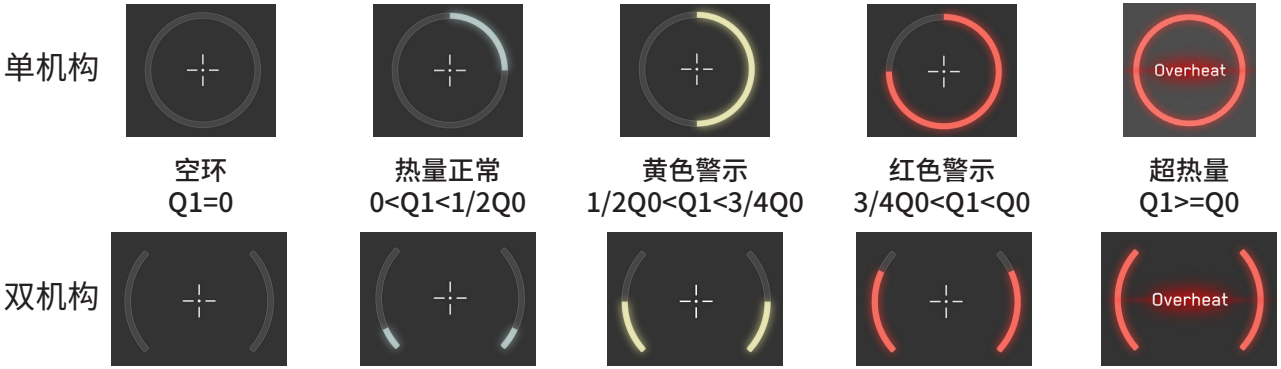
4）无人机状态



能量为 0	顺时针积攒能量	能量攒满 300	能量攒满 600	发射机构上电
开局时无人机能量为 0	无人机停在停机坪或者获得资源岛增益，能量环顺时针增加能量	无人机能量攒满一圈（300）后发射机构可上电	攒满 300 后可继续积攒能量，用于后续使用	无人机上电后，在一侧弹出弹量面板和上电期 CD

5）辅助射击区





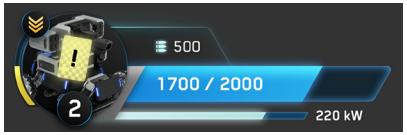
空环 Q1=0	热量正常 0<Q1<1/2Q0	黄色警示 1/2Q0<Q1<3/4Q0	红色警示 3/4Q0<Q1<Q0	超热量 Q1>=Q0

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 Q0，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 Q1 达到热量上限 Q0 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。

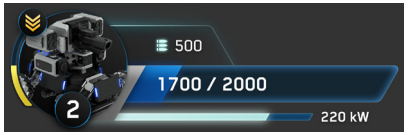
2、详细说明

6）我的机器人

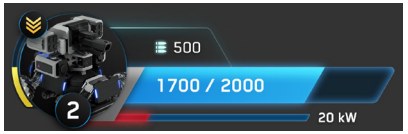




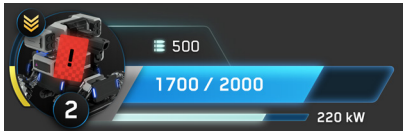
黄牌警告



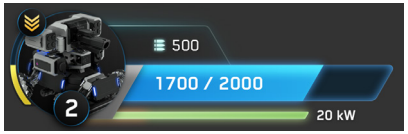
低血量呼吸闪烁



功率警告



红牌警告



飞坡增益

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

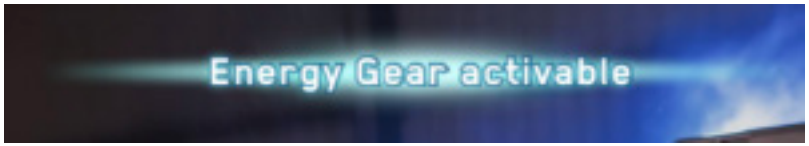
8）哨兵和前哨站



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



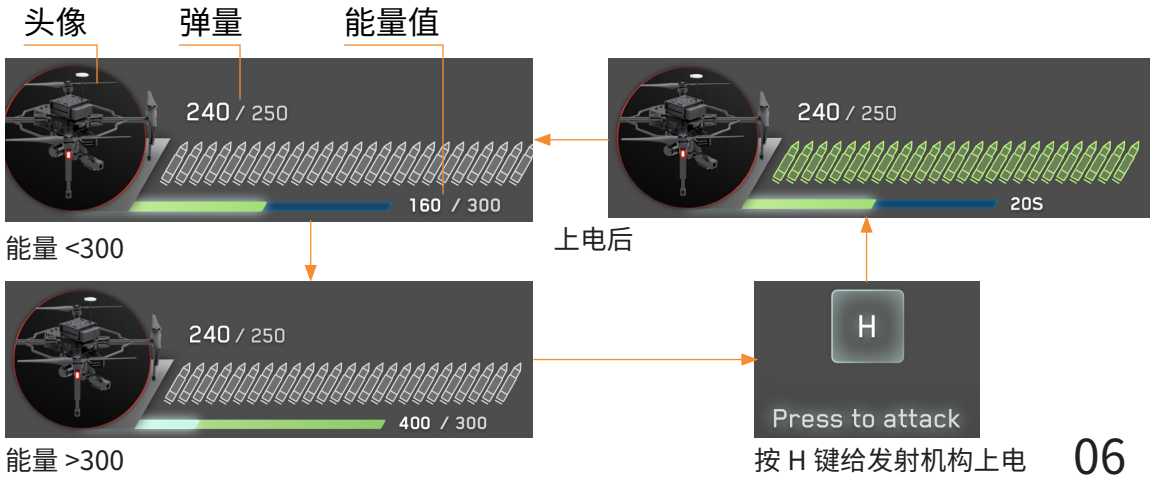
按颜色区分性质

中立信息—白色

有利信息—绿色

不利信息—红色

11）无人机左下角



2、详细说明

12）资源岛增益点



能量值　暂存能量条　能量 icon



资源岛增益点开启，双方可占领



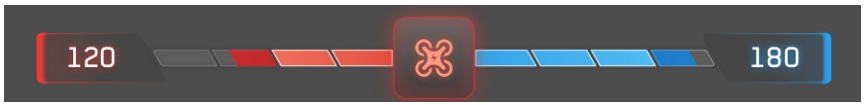
每当占领满 50（一格），该格点亮表示暂存



当自己操作的机器人占领资源岛增益点时，中心 icon 变绿



当蓝方先占满 200 时，中心 icon 变蓝色



当红方先占满 200 时，中心 icon 变红色

13）小地图





客户端小地图会显示场地机构和队友的位置，队友为己方颜色的标记点，自己为绿色标记点，死亡的机器人标记点不透明度会降低

当己方基地被攻击时，小地图会闪烁警报提醒



开启倒计时



大能量机关开启



蓝方激活态



红方激活态

14）性能点加点



当步兵 / 英雄机器人升级时，会获得相应的可分配性能点数，可在弹出的加点面板按 F1、F2、F3 进行性能分配

2、详细说明

15）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



1、Tab 面板—按下 Tab 键出现，松开即消失

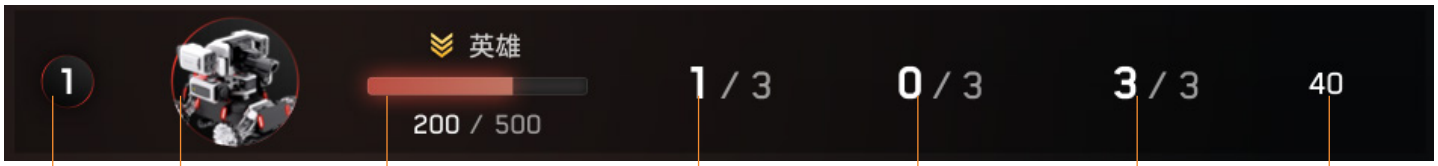
1）概览

飞镖命中数 / 总数　机器人总剩余血量　总伤害量对比

机器人信息



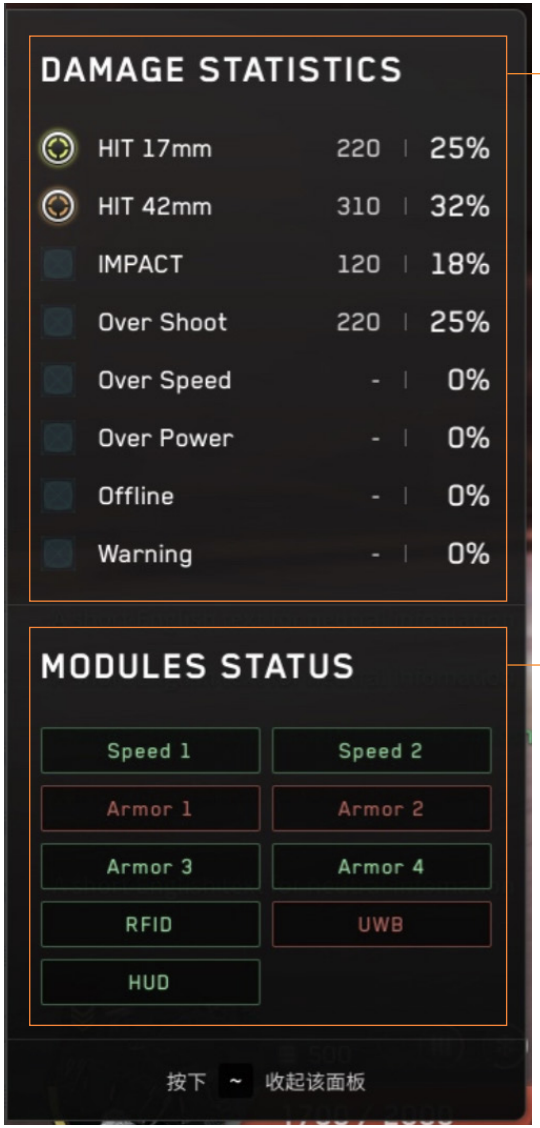
2）详细说明



编号　头像 & 状态　血量详细信息　血量上限加点　底盘功率加点　射击加点　经验价值

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，性能点加点情况、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、飞镖面板



4、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

【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

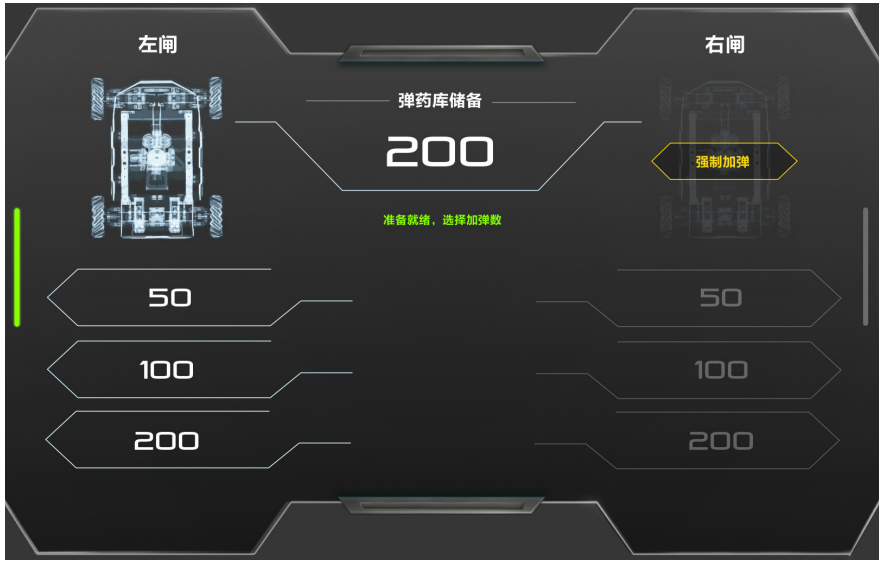


【图传】显示图传的串口和连接状态、速率、模式、通道

【硬件设置】可通过滑条来调节鼠标灵敏度和音效音量大小

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

5、补弹面板—按下 O 键弹出、再次按下 O 键消失



当机器人踩上补弹闸口的 RFID 并且成功检测到，可正常加弹
鼠标点击所在闸口下方补弹数量（在弹药库储备范围内）即可完成加弹



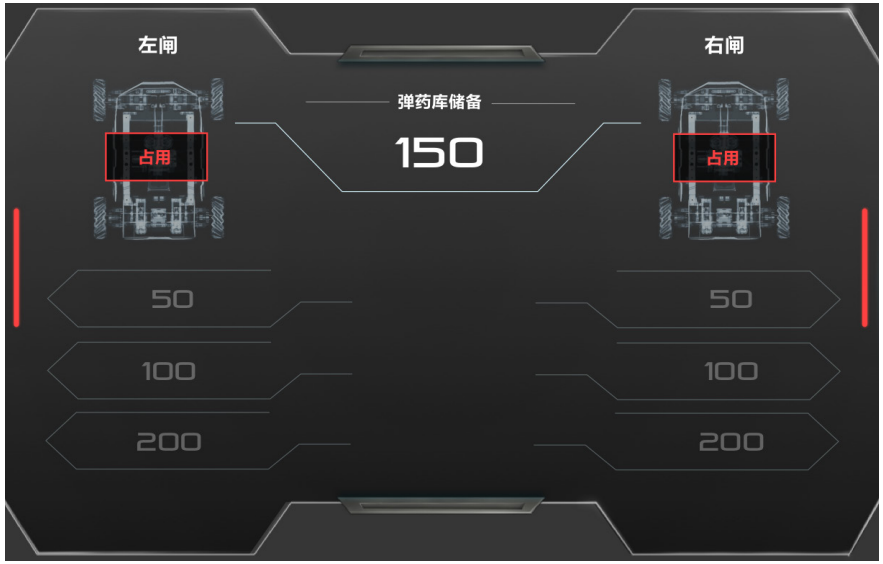
当机器人未成功刷到 RFID 时，可通过点击【强制加弹】进行加弹



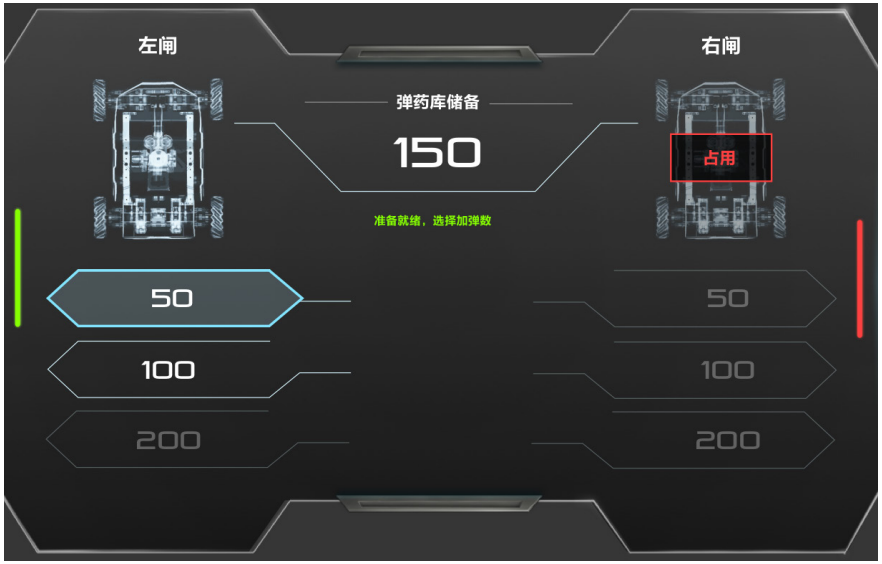
弹药库储备低于最少加弹量（50）选项时，会提示余弹不足



查看补弹面板可得知补弹闸口的实时使用情况，如右闸被队友占用



两边闸口都被占用的情况



一边闸口被占用，一边闸口正常使用的情况

6、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



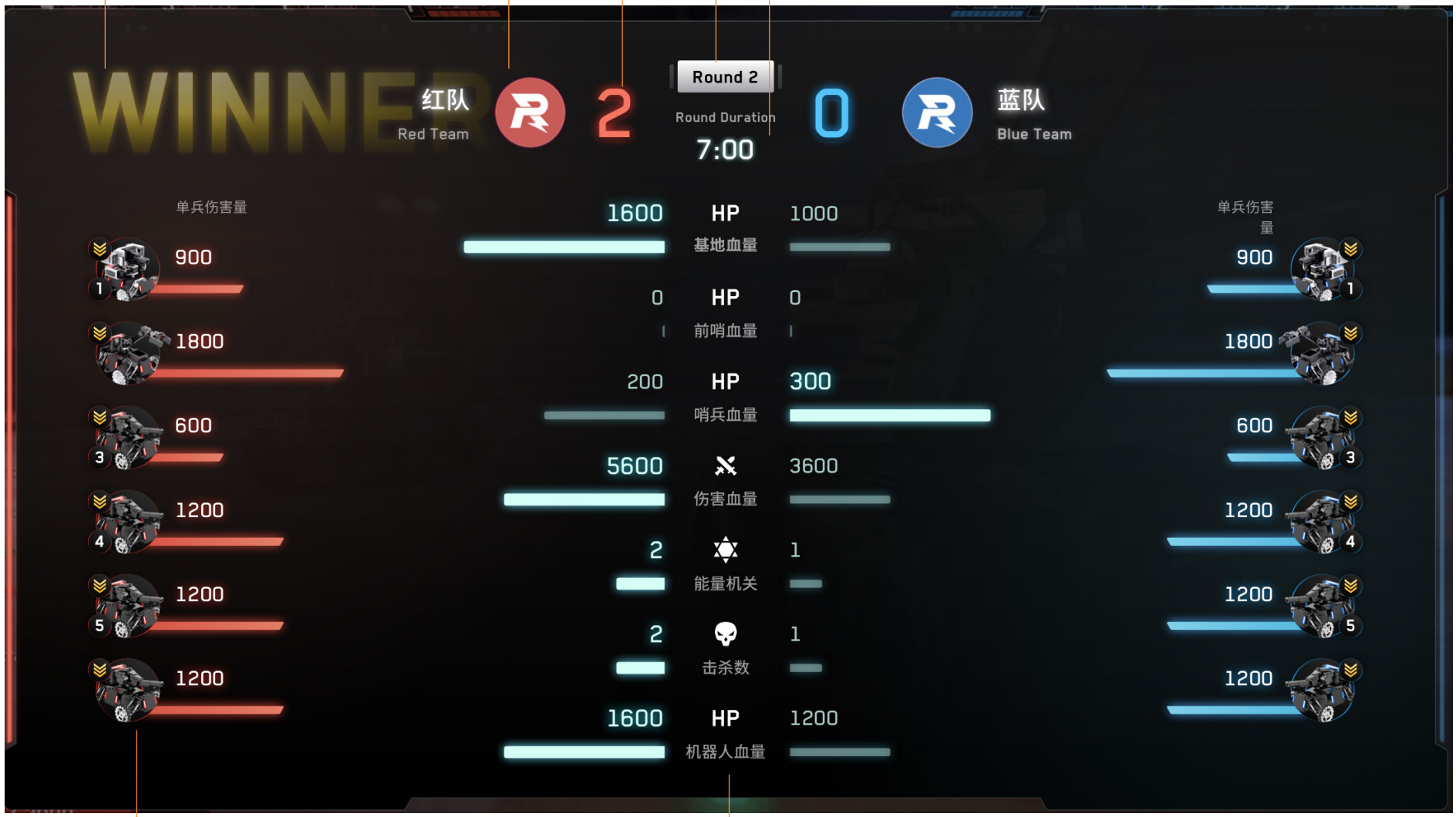


当比赛平局 / 意外终止时，胜利动画显示灰色底板并说明平局 / 主裁判终止比赛





2、结算面板


胜方标注
校名队名校徽
比分
场次
比赛用时
WINNER
红队
Red Team
2
Round 2
Round Duration
7:00
0
蓝队
Blue Team
单兵伤害量
1600
HP
1000
基地血量
0
HP
0
前哨血量
200
HP
300
哨兵血量
5600
3600
伤害血量
2
1
能量机关
2
1
击杀数
1600
HP
1200
机器人血量
900
1800
600
1200
1200
1200
单兵伤害量
900
1800
600
1200
1200
1200
单兵伤害量
包括英雄、工程、步兵、哨兵
比赛数据对比