

# RoboMaster2018裁判系统（学生测试版）界面说明

机器人id,类型,等级,经验,客户端状态,Wifi信号强度

机器人连接状态

机器人存活/死亡/复活CD状态

机器人buff显示区

重置机器人,满血满状态复活

复活机器人,同刷ic卡复活

杀死机器人,同三级警告,被杀死不可复活,只能重置

基地血量

全队造成总伤害值

比赛时间,可点击

机器人裁判系统模块状态  
黄字代表离线

赛制切换,可切换ICRA/RM赛制,切换完成后需重启Server

蓝方1级警告按钮及计数,

蓝方2级警告按钮及计数,

机器人实时受伤害统计,为所受伤害百分比

重置比赛状态,倒计时,机器人直接开始比赛5秒倒计时

比赛状态切换(开始,暂停,重置)

获取能量机关buff

3分准备中

3分钟倒计时

就绪

开始比赛

自检

直接结算

裁判系统日志

日志筛选按钮

停止滚动

备注1: 使用前需要根据说明手册完成裁判系统网络搭建  
备注2: 比赛模式的配置在Server根目录Config文件夹下,可自行配置

=====机器人命令=====

杀死3号机器人（不会复活）  
-kill 3

杀死所有机器人（不会复活）  
-killall

重置3号机器人（会清BUFF）  
-reset 3

重置所有机器人（会清BUFF）  
-resetall

查找3号机器人  
-find 3

踢下线3号机器人（机器人会立刻重连）  
-kick 3

踢下线所有机器人（所有机器人会立刻重连）  
-kickall

受击3号机器人小子弹20次 （死亡之后后面的次数作废）  
-hitsmall 3 20

受打击5号机器人大子弹3次 （死亡之后后面的次数作废）  
-hitbig 5 3

手动升级(给红1 升级5个经验)  
-upgrade 1 5

=====比赛进程流=====

空闲状态  
-free

3分钟准备倒计时  
-pre

20秒自检  
-check

54321倒计时  
-start

战斗  
-battle

结算状态  
-validate

裁判判胜 （1红胜，2蓝胜，3平局）  
-win 2

=====比赛中执行命令=====

红队2级警告  
-warning red 2

蓝队1级警告  
-warning blue 1

备注3： 在ServerUI中按下Enter键可呼出GM命令框， 以上为GM命令列表