

# 自动哨兵组第一次全体会议

- 发射机构
  - 双枪？是双枪管转管，还是双头？（并列or裂荚射手）
  - 气动？气动哨兵加特林
  - 旧英雄，共轴哨兵

- 更多的机械

- 尺寸变化：700\* 700\* 700 伸展后 800\* 800\* 800
- 多形态变换：巡逻区形态和满场跑形态
- 底盘：大型邓步，**舵轮**？
- 注意底盘功率超限直接断电

- 哨兵机器人：

缓冲能量耗尽后，若哨兵机器人底盘功率超限，裁判系统将暂时关闭底盘电源输出。

哨兵机器人的底盘功率检测以及底盘断电的逻辑如下所示：

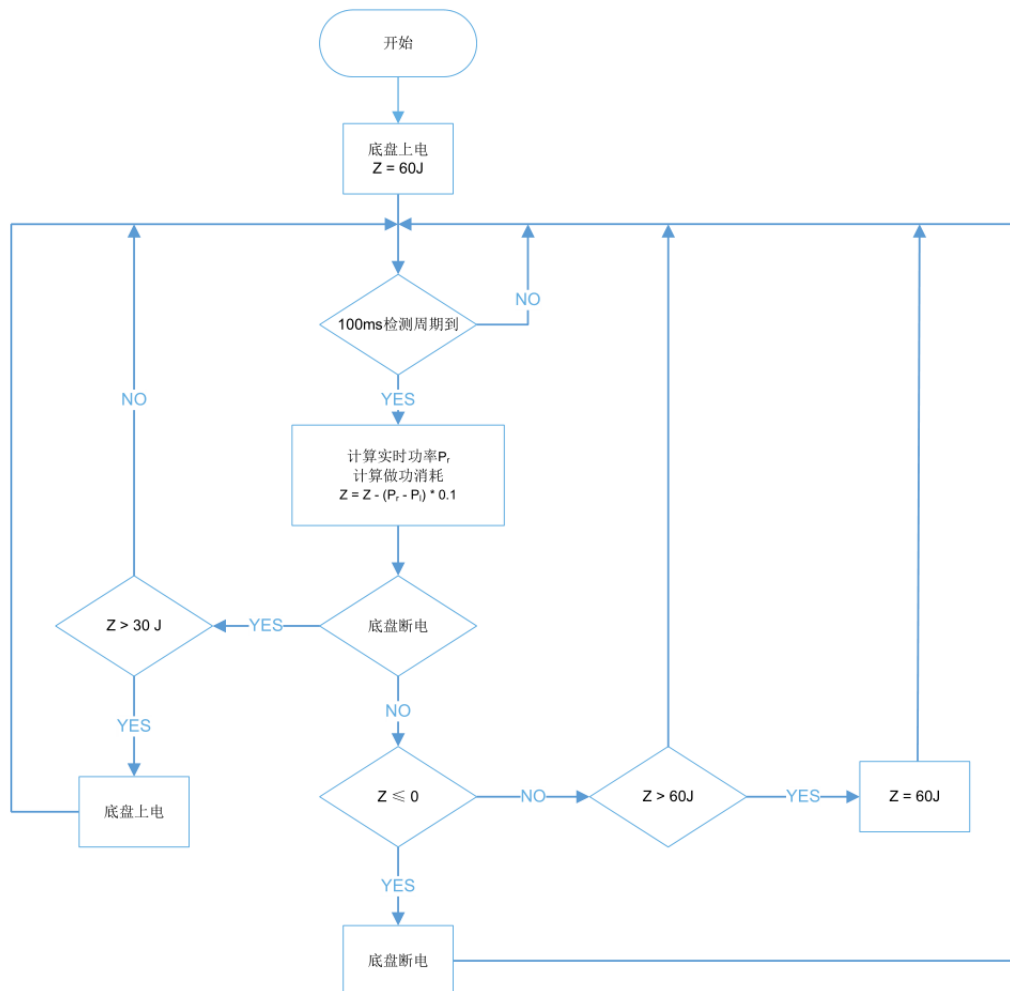


图 5-5 哨兵机器人底盘功率检测及底盘断电逻辑图

- 搬障碍块

- 决策？

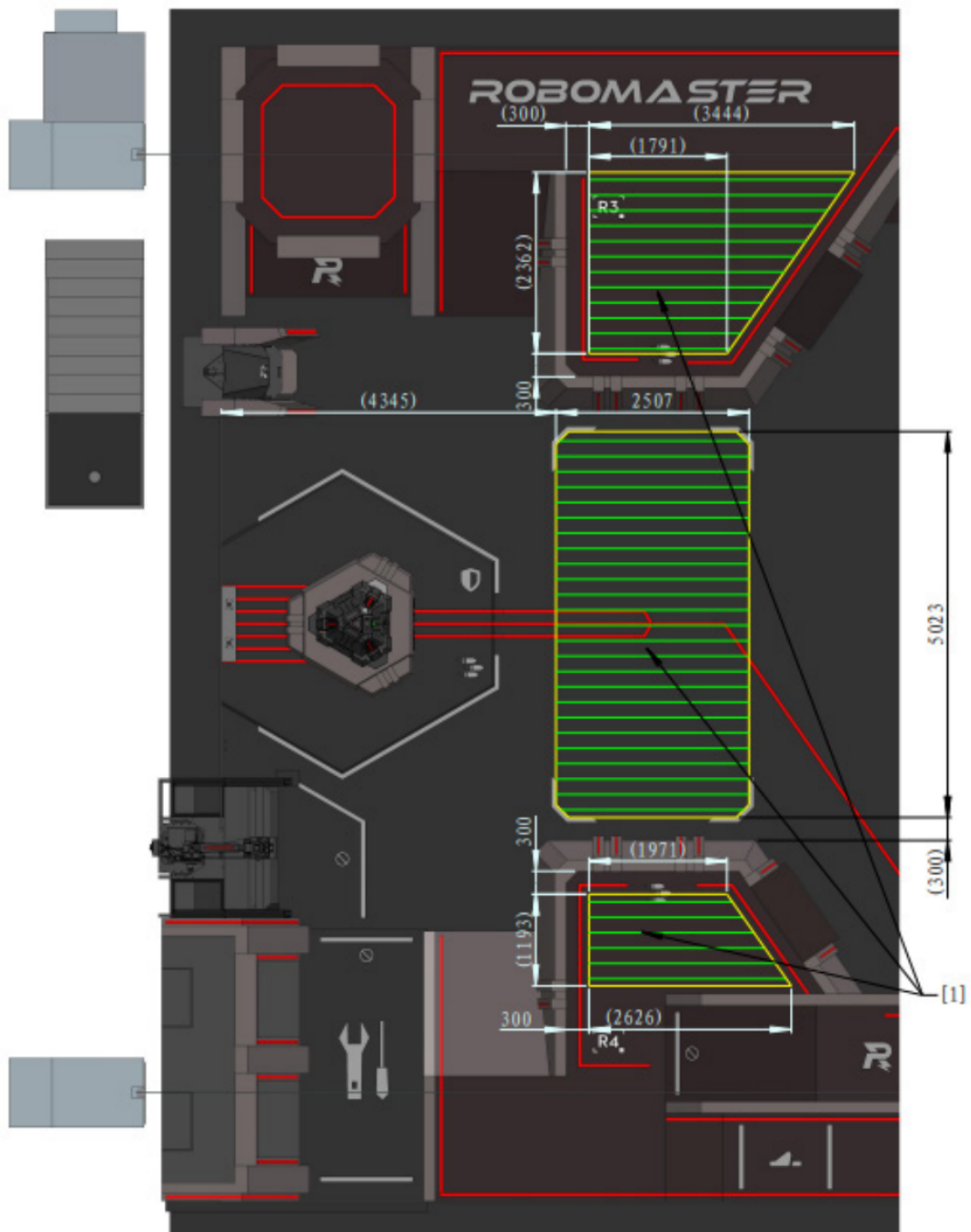
我们一定要做机器人机间通讯（类比自动步兵）

- 电控？

多机通信	机器人间通过裁判系统串口互相通信的交互方式。
哨兵机器人	0
关键特征	说明
初始区域	哨兵启动区
运行方式	自动运行，最多配置一个遥控器用于调试
升级机制	不适用
初始血量/上限血量	1000
底盘功率上限（W）	150 注：若哨兵机器人的底盘功率超限，其不会被扣除血量，但是底盘将断电
射击初速度上限（m/s）	30
枪口热量上限	240
枪口热量每秒冷却值	80
经验价值	75
多机通信	允许
发射机构	固有 17mm 发射机构：2 个
弹丸	比赛前，可预装 17mm 弹丸
可占领的增益点	<ul style="list-style-type: none"><li>● 哨兵巡逻区增益点</li><li>● 高地增益点</li><li>● 能量机关增益点</li><li>● 前哨站增益点</li><li>● 飞坡增益点</li></ul>
复活方式	不可复活

- 雷达三秒标识，哨兵与雷达的配合很重要







- 巡逻区的切换：10秒内完成巡逻区的切换就不会被扣血

英雄、步兵、哨兵机器人	<ul style="list-style-type: none"><li>● 发射机构、云台、底盘断电，每秒扣除上限血量的 5%，直至为零</li><li>● 场地交互模块失效</li><li>● 机器人不再检测撞击和弹丸击打造成的伤害</li></ul>
-------------	---

机器人	初始允许发弹量	允许发弹量机制
哨兵机器人	750	不适用

当一方前哨站被击毁，该方哨兵机器人和基地的无敌状态解除，虚拟护盾生效。

在前哨站被击毁的情况下，若哨兵机器人未上场、战亡或被罚下，该方基地护甲展开，虚拟护盾失效。

在前哨站未被击毁的情况下，若哨兵机器人战亡或被罚下，该方基地维持无敌状态。

前哨站未被击毁时，前哨站的飞镖引导灯点亮，基地的飞镖引导灯熄灭；前哨站被击毁时，前哨站的飞镖引导灯熄灭，基地的飞镖引导灯点亮。

一方前哨站被击毁后，若该方哨兵机器人持续未检测到哨兵巡逻区的场地交互模块卡超过 10 秒，则每秒扣除 25 点虚拟护盾血量。若因此原因导致基地虚拟护盾降为零，或基地虚拟护盾变为零后哨兵连续未检测到哨兵巡逻区的场地交互模块卡超过 10 秒，则该方基地护甲展开。

哨兵机器人	
	-
	-
	√
	√
	-
	-
	√
	√
	-
	√

- 哨兵不能占领控制区

S91 安装哨兵机器人灯条模块时，灯条模块在任意时刻都需位于机器人的最高点（除定位模块及其支架外），且在机器人俯视图视角下，发光部分需至少露出 80%。

**哨兵机器人：**在一局比赛中，连续 20 秒未受到伤害，将获得每秒 1%的回血增益。

若违规机器人为哨兵机器人，哨兵机器人底盘断电 5 秒，其余存活机器人被扣除当前上限血量的 5%。

---

若在比赛中罚下哨兵机器人，则哨兵发射机构断电，裁判系统关闭底盘电源输出