2022赛季工程组赛季规划

规则解读：

相比较2021赛季，对于工程车而言，整体改动很小，但在一些细节和与工程车相关的规则方面有一些改动：1.最大伸展尺寸的改变，由2021赛季的1000\*1000\*1000变为2022赛季的1200\*1200\*1000；2.资源岛增益点机制的增加，提供给优先占领一侧资源岛增益点的工程车50%的防御增益；3.起伏路段的增加，对不止是工程车，更是所有兵种而言都是一个考验；4.矿石有一定概率无法平稳落在资源岛底座对应的凹槽内，这点算是对上赛季资源岛实际情况的一个补充；5.使用弹丸击打矿石不算违规，提前做好捡地上矿的准备；6.资源岛禁区在资源岛禁区内无被释放的矿石时失效，注意即可。

以上是与2022赛季与工程车相关的一些改动，可以说，大框架基本没变，其他的改动更多的是提供了新的战术方案。不过，也正是因为改动不大，才是这赛季最大的考验吧。有了上赛季的比赛经验，如何去做工程车，各个队伍也有了更明确的研究方向。

现在谈谈我个人的理解，空中取矿，肯定是今年作为一只强队必须具备的能力，甚至基于上赛季的比赛信息和相关开源，队均空中取矿也并非不可能。因此如果要在“空中”取得优势，充分利用1000这个最大伸展尺寸是必不可少的。还有一点值得注意的是“使用弹丸击打矿石不算违规”，这或许也是官方发现上赛季没有队伍采取这种战术从而给的一种暗示吧，或者说是对一些空中取矿能力不强的队伍一个破局的方案吧。在矿石落下到还未被接住的过程中击落矿石，从而用自己相比较可能不弱的地面取矿能力来提高自身对矿石的竞争能力。因此，无论是自身采取这种战术，还是防止对面采取这种战术，我们自身的地面取矿能力和效率都应该提高。同时也不仅仅基于此，空中取矿队伍的增多，也意味着空中接矿失败次数的增加，所以在取矿过程中因视觉对位不准而造成矿石落地的几率也会增大，这也同时反馈给我们要强化地面取矿能力。

设计方案：

一代：仿交。

二代：爬岛。