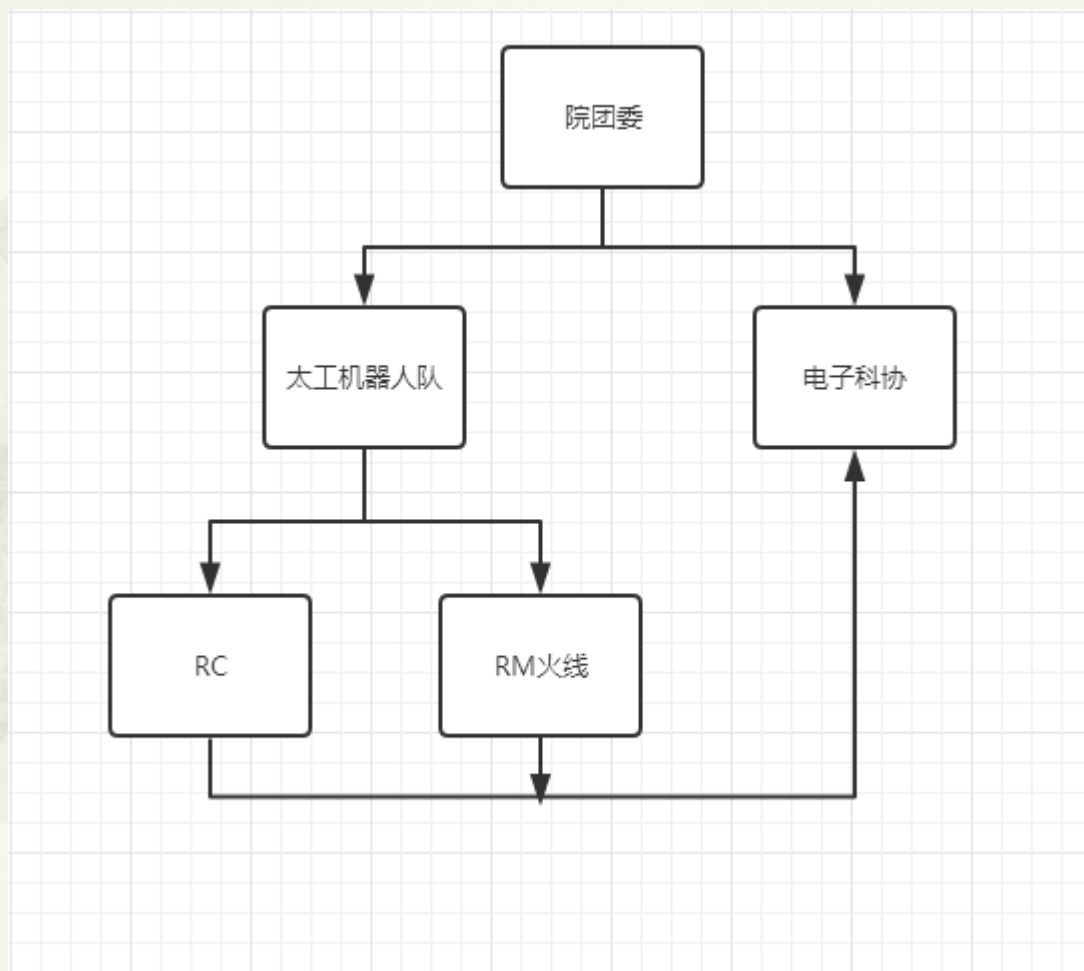


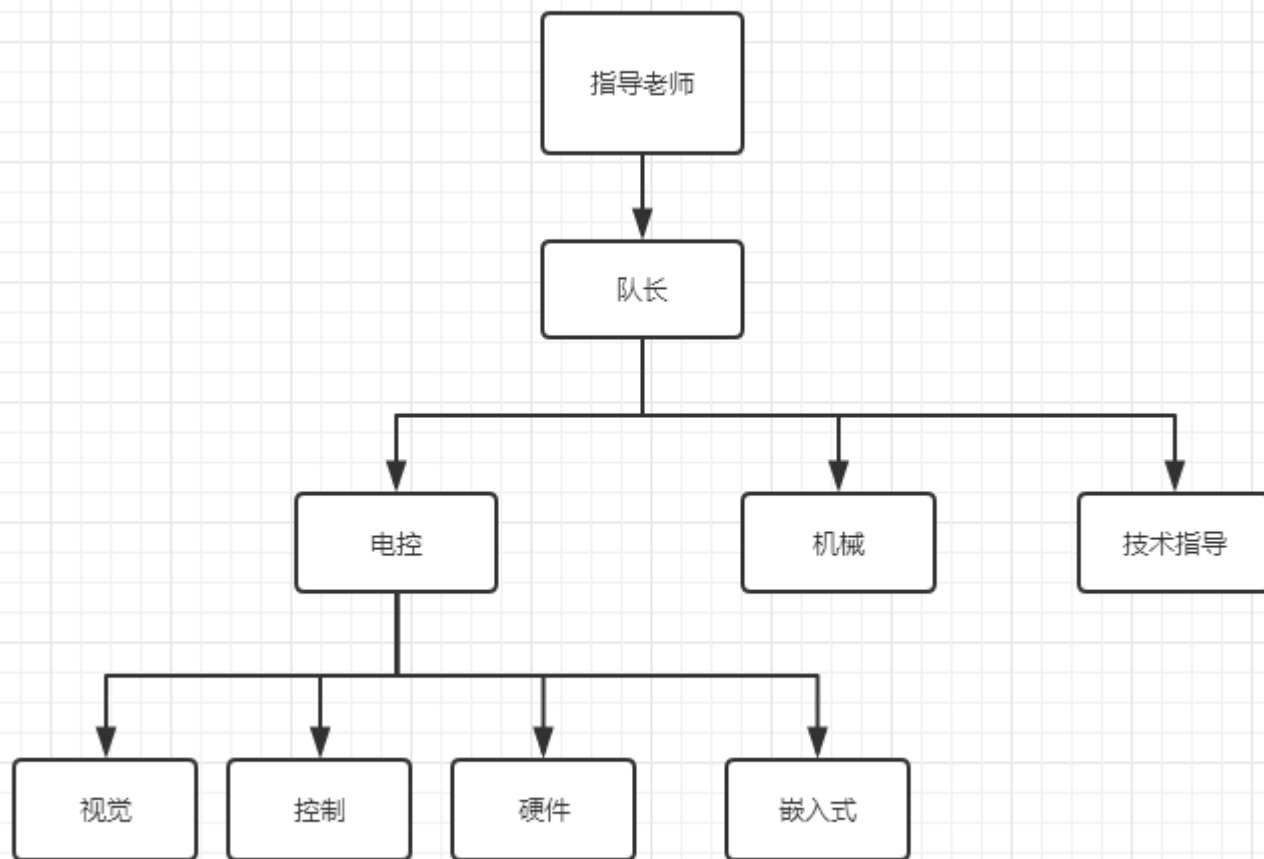


太原工业学院

火线战队
面基交流会

队伍制度





补给站：一个补弹处进行扩大（1000*850），可供工程或英雄进行补弹；

升级机制：调整了英雄和步兵机器人的升级机制，让比赛更趋向协同作战，需要参赛队给每辆步兵车有不同的定位；

哨兵：轨道改为直线，哨兵底盘功率30w，必须对哨兵进行提速，哨兵的速度成了躲避弹丸的关键，外加了一个17mm发射机构，可以将两个枪管放一起，增加瞬时伤害，也可以分开放置，保证哨兵持久性的输出；

飞镖及雷达系统：但就规则1.0而言，没有给出关于雷达与各个兵种间的通信细则，结合19赛季官方裁判系统的通讯反馈频率太慢，对雷达系统的开发方向尚未确定；

飞镖运行的方式一种是定点打击（盲射），另一种是使用摄像头识别特定的led灯；

基地与前哨站相关的机制：前哨战2000血，将基地的血量改为5000血，飞镖的伤害按打击目标的上限血量的比例计算，让整个比赛更具有阶段性，从一定程度上延缓了比赛的进程，一定程度上避免了19赛季被单个兵种秒杀的情景。

无人机：需要做全封闭保护，重量增加不少，E2000满足不了500发子弹并加自瞄的需求。

目前方向

资源岛变得简单，地形变得相对复杂，工程作秀的时间变少，大部分的比赛时间应该会处于焦灼阶段，这对车的稳定性和弹道还有操作手都是一个极大的考验，今年场地多坡，高打低，和低打高的情况需要注意一下。由于去年做的不是很好，所以今年前期主要把精力集中在步兵英雄，哨兵还有飞机上，对步兵云台和英雄云台进行优化设计，提高云台响应速度，选用下供弹的供弹方式，减轻云台重量。飞镖系统暂缓。

建议

新参赛的队伍应该先做好地面力量，研究一下官方赠送的车的结构，多看一下官网上开源的图纸和一些其他学校队伍分享的一些要点，这样可以少走很多弯路，节约大量时间。一些东西该放弃就放弃，不要抱着弄不出来不罢休的想法，比赛是一个积累的过程，快速的让自己的队伍成长，多和其他学校交流想法，获取一些技术上的帮助。

管理方面，队长作为管理的核心非常重要，队长要起到带头作用，同吃同睡是肯定的，同时队长应该了解自己每个队员的性格和能力，分配任务和人员安排的时候才能把每个队员的能力都展现出来，什么人适合什么样的工作这些都应该清楚。一只队伍也应该具有很强的纪律性和组织性，队长应该具有绝对的领导力和权威，令行禁止，言出法随，这句话虽然有些夸张的成分，但是也充分体现了纪律的重要性。

总而言之，队长是队伍的核心，是队伍的灵魂，正如什么样的将军带出什么样的兵，队长是什么样，队内的氛围也大体是什么样，这对队伍的影响很大。

19赛季总结

2019年的比赛，感觉就是可惜，车出了问题导致进8强的时候输了，这也怨不得谁，悔恨无用，不如放眼未来。不过比赛场上出现的问题，都可以折射出一年来队伍的管理问题，和某些人的性格问题，这就对应之前讲的，队长应该清楚，每个队员的性格和能力，明白什么事应该交给哪些人去做。大概就谈这么多，总之大家2020年一起加油吧。

谢谢大家