**陆军建制级战斗日志清单**

**修改记录**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 内容 | 人员 |
| 2022.4.12 | 撰写文档 | 杨俊逸 |
| 2022.4.18 | 1.将buff日志进行了分类  2.去除了“对未知敌人造成伤害”的日志内容 | 杨俊逸 |
| 2022.4.19 | 1.添加了去除【烧伤】日志；添加了侦查发现敌人日志 | 杨俊逸 |
| 2022.4.20 | 1.修改了buff日志结构；重点修改了【失效】类buff多方参与的情况 | 杨俊逸 |
| 2022.5.7 | 做了聚合和非聚合分类规则的处理 | 杨俊逸 |



**日志简化设计**

1. 说明
2. 由于界面问题，现存在简略版和详细版两种日志
3. 简略版只在小窗口展示，详细版在全屏窗口展示（具体表现效果待ue而定）
4. 由于多数buff跟随伤害产生，因此在简化版中去除了buff日志

**简化版日志**

1. 非聚合类日志
2. 战术类日志
3. 首次攻击日志
4. 击杀日志
5. 聚合类日志
6. 简化版伤害日志

**详细版日志**

1. 非聚合类
2. 战术类日志
3. 首次攻击日志
4. 非伤害类buff日志
5. 击杀日志
6. 聚合日志
7. 详细版伤害日志
8. 在现阶段规则中只有伤害信息是存在简化版和详细版的，因此要详加区分
9. 伤害类buff日志
10. 由于buff日志分散在聚合和非聚合日志之中，因此要详加区分

**1.非聚合类日志**

**1.1 战术类日志**

**克制战术日志**

**克制战术日志触发时机**

1. 当克制战术生效，锁定敌方时添加日志
2. 锁定过程中如果目标不改变，则不会重复添加克制战术日志
3. 战术执行的建制需添加：克制战术锁定敌方日志
4. 被锁定的建制，满足一定条件后，需添加：被敌方克制战术锁定日志
5. 条件：如果战术执行的建制在被锁定的建制归属的玩家视野内（可见）

**克制战术锁定敌方日志**

**模板**

发现【参数1】，克制战术进行锁定！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方克制战术锁定日志**

**模板**

被【参数1】克制战术锁定！

**模板参数**

参数1：执行克制战术的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**顺序战术日志**

**顺序战术日志触发时机**

1. 当顺序战术生效，锁定敌方时添加日志
2. 战术执行的建制需添加：顺序战术锁定敌方日志
3. 顺序战术可能会锁定多个目标
4. 多个目标的排列规则，根据锁定目标距本建制的距离按从近到远排列，即：近距离目标-中距离目标-远距离目标
5. 锁定过程中如果所有目标均不改变，则不会重复添加克制战术日志；但如果产生目标改变的情况，则添加一条新日志
6. 被锁定的建制，满足一定条件后，需添加：被敌方顺序战术锁定日志
7. 条件：如果战术执行的建制在被锁定的建制归属的玩家视野内（可见）

**顺序战术锁定敌方日志**

**模板**

发现【参数1】【，参数2】【，参数n】，顺序战术进行锁定！

**模板参数**

参数1，参数2...参数n：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方顺序战术锁定日志**

**模板**

被【参数1】顺序战术锁定！

**模板参数**

参数1：执行顺序战术的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**专有战术锁定日志**

**专有战术日志触发时机**

1. 当专有战术生效，锁定敌方时添加日志
2. 锁定过程中如果目标不改变，则不会重复添加专有战术日志
3. 战术执行的建制需添加：专有战术锁定敌方日志
4. 被锁定的建制，满足一定条件后，需添加：被敌方专有战术锁定日志
5. 条件：如果战术执行的建制在被锁定的建制归属的玩家视野内（可见）

**【反压制协同】专有战术**

**【反压制协同】专有战术锁定敌方日志**

**模板**

【参数1】正在压制我方步兵单位，【反压制协同】专有战术锁定目标武器【参数2】！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：被锁定的压制来源的武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方【反压制协同】专有战术锁定日志**

**模板**

我方【参数1】被【参数2】的【反压制协同】专有战术锁定！

**模板参数**

参数1：被专有战术锁定的武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：执行专有战术建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**步兵【集火协同】专有战术**

**步兵【集火协同】专有战术锁定敌方日志**

**模板**

发现【参数1】，【集火协同】专有战术锁定！所有步兵优先攻击【参数2】！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：被锁定的血量最少的反坦克武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方步兵【集火协同】专有战术锁定日志**

**模板**

我方【参数1】被【参数2】的【反压制协同】专有战术锁定！

**模板参数**

参数1：被专有战术锁定的武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：执行专有战术建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**坦克【集火协同】专有战术**

**坦克【集火协同】专有战术锁定敌方日志**

**模板**

发现【参数1】，【集火协同】专有战术锁定！优先攻击【参数2】！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：被锁定的沙包掩体武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方坦克【集火协同】专有战术锁定日志**

**模板**

我方【参数1】被【参数2】的【反压制协同】专有战术锁定！

**模板参数**

参数1：被专有战术锁定的武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：执行专有战术建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**反坦克【集火协同】专有战术**

**反坦克【集火协同】专有战术锁定敌方日志**

**模板**

发现【参数1】，【集火协同】专有战术锁定！所有单位优先攻击【参数2】！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：被锁定的维修武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方反坦克【集火协同】专有战术锁定日志**

**模板**

我方【参数1】被【参数2】的【反压制协同】专有战术锁定！

**模板参数**

参数1：被专有战术锁定的武器名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：执行专有战术建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**【火炮协同】专有战术**

**【火炮协同】专有战术锁定敌方日志**

**模板**

发现目标，【火炮协同】专有战术锁定！所有火炮优先攻击【参数1】！

**模板参数**

参数1：被锁定的军力值最低的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被敌方反坦克【火炮协同】专有战术锁定日志**

**模板**

我方【参数1】被【参数2】的【火炮协同】专有战术锁定！

**模板参数**

参数1：被专有战术锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：执行专有战术建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**【医疗救急/维修救急】专有战术**

**【医疗救急/维修救急】专有战术锁定日志**

**模板**

发动【医疗救急/维修救急】专有战术，优先恢复【参数1】的军力！

**模板参数**

参数1：被锁定的军力值最低的建制名称，点击后可查看归属部队信息（由相关UE决定）

**非本单位被【医疗救急协同】专有战术锁定日志**

**模板**

我方【参数1】将被【参数2】的【医疗救急/维修救急】专有战术优先恢复军力！

**模板参数**

参数1：被专有战术锁定的建制名称，点击后可查看归属部队信息（由相关UE决定）

参数2：执行专有战术建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**非锁定类专有战术日志**

**非锁定类专有战术日志触发时机**

1. 当专有战术生效时添加日志
2. 战术执行的建制需添加：专有战术生效日志

**【掩护协同】专有战术日志**

**模板**

【掩护协同】专有战术生效，将为我方【参数1】持续提供掩护！

**模板参数**

参数1：被掩护的主武器名称

**【伏击协同】专有战术日志**

**模板**

【伏击协同】专有战术生效，保持自身隐蔽！待敌方坦克靠近再发动攻击！

**【隐蔽协同】专有战术日志**

**模板**

【隐蔽协同】专有战术生效，保持自身隐蔽！悄悄侦查敌军。

**1.2 首次攻击日志**

**首次攻击日志触发时机**

1. 当建制首次射击敌人时触发，规则同：陆军战斗表现（模型，特效与界面）
2. 对攻击者建制，添加首次普通攻击日志
3. 对aoe攻击者建制，添加首次aoe攻击日志
4. 只会产生当前锁定建制的信息，而不会产生aoe波及建制的信息
5. 对被攻击者建制
6. 如果攻击者在被攻击者归属的玩家的视野内（可见），添加被已知敌人的首次攻击日志

**首次普通攻击日志**

**模板**

【参数1】进入射程，开始攻击！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**首次aoe攻击日志**

**模板**

【参数1】进入射程，开始炮击！

**模板参数**

参数1：被锁定的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**被已知敌人的首次攻击日志**

**模板**

【参数1】对我方发起攻击！

**模板参数**

参数1：发起攻击的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

**1.3独立buff日志：单列型buff日志**

当此类日志达到触发时机后，即会独立播报日志

**直接施加的瞬时型【治疗】类buff普通日志**

**buff日志触发时机**

1. 建制对目标直接施加的【治疗】【修理】buff生效一次时触发
2. 对添加buff者建制，添加buff日志
3. 如果对象是自己，添加对自己日志
4. 如果对象是已知建制（可见），添加对已知建制日志
5. 对被添加buff者建制，添加被添加buff日志
6. 如果添加buff的建制在被添加buff建制玩家的视野内（可见），添加被已知建制添加buff日志
7. 如果由【治疗】类buff去除了【烧伤】等buff效果，那么将会跟随治疗生效日志产生祛除日志
8. 对【治疗】的建制和被祛除【烧伤】buff的建制，都会添加：祛除日志

**（施加日志）对自己添加buff日志**

**模板**

恢复【参数1】军力！

**模板参数**

参数1：恢复军力数值

**（施加日志）对已知单位添加buff日志**

**模板**

恢复【参数1】【参数2】军力！

**模板参数**

参数1：已知单位名称，可点击查看所属部队信息（具体效果由ue决定）

参数2：恢复军力数值

**（施加日志）被已知建制添加buff日志**

**模板**

已被【参数1】恢复【参数2】军力！

**模板参数**

参数1：已知单位名称，可点击查看所属部队信息（具体效果由ue决定）

参数2：恢复军力数值

**（生效日志）祛除日志**

**模板**

（恢复日志信息）

单位的【烧伤】被治愈了！

**模板参数说明**

1. 条件
2. 此为时效型buff，显示“烧伤”
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，时效型buff显示具体时间（由相关UE决定）

**直接施加的永久型【侦查】buff日志**

**buff日志触发时机**

1. 建制添加【侦查】buff时触发
2. 对添加buff的建制，添加buff日志
3. 侦查周期内如果发现处于【隐蔽】buff的敌人时，按周期（10s）播报一次发现敌人日志
4. 未发现视野内【隐蔽】生效的敌人，将不产生发现敌人日志（待定）
5. 【隐蔽】失效和没有【隐蔽】buff的敌人，不会触发此日志

**（施加日志）添加buff日志**

**模板**

开始【侦查】，将持续搜索视野内潜在的敌人！

**模板参数**

1. 条件
2. 永久型buff，显示buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，永久型buff显示时间为：永久（由相关UE决定）

**（生效日志）发现敌人日志**

**模板**

警告！发现【隐蔽】的敌军单位！

**模板参数说明**

1. 条件
2. 永久型buff，显示buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属【隐蔽】buff的效果，永久型buff显示时间为：永久（由相关UE决定）

**直接施加的永久型【沙包掩体】buff日志**

**buff日志触发时机**

1. 建制添加【沙包掩体】buff时触发
2. 对添加buff的建制，添加buff日志

**（施加日志）添加buff日志**

**模板**

原地待命，构建【沙包掩体】工事！

**模板参数说明**

1. 条件
2. 永久型buff，显示buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，永久型buff显示时间为：永久（由相关UE决定）

**时效型【烧伤】等扣血buff造成伤害的日志**

**buff掉血触发时机**

1. 当时效型扣血的【烧伤】类buff产生一次伤害时触发
2. 根据实际掉血来添加日志，如1秒一播报
3. 施加buff建制添加：施加【烧伤】buff的伤害日志
4. 被施加buff建制添加：被施加【烧伤】buff的伤害日志

**（生效日志）施加【烧伤】buff的伤害日志**

**模板**

敌方单位持续燃烧，减少【参数1】军力！

**参数**

参数1：buff产生的伤害值

**（生效日志）被施加【烧伤】buff日志**

**模板**

我方单位正在失火，损失【参数1】军力！

**参数**

参数1：buff产生的伤害值

**1.4独立buff日志：罗列型buff日志**

**在第三方参与的情况下，建制受到支援清除【失效】buff日志**

**触发时机**

1. 当建制自身的【失效】对应的debuff（如【压制】【干扰】等）被队友清除而非自己清除时触发
2. 详细规则参看[【失效】buff日志内容](https://wistone.feishu.cn/docs/doccnPC8aEMPP1GLWWmwspl90IK#Un18zJ)

**（生效日志）被清除buff后的【失效】buff日志**

**模板**

受到支援，【参数1】的【参数α】、【参数β】、...已失效！

**模板参数**

参数1：施加【失效】对应buff的敌方建制，点击可查看所属玩家、部队（具体效果由ue决定）

参数α、参数β、...：buff名称

1. 条件
2. 时效型buff，显示【失效】buff对应的buff名称。如：【医疗干扰失效】对应【医疗干扰】，显示内容为“【医疗干扰】已失效”
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**1.5击杀日志**

**击杀日志**

**击杀日志触发时机**

1. 当一方建制对目标建制造成最后一击，使目标建制军力归0时，在周期伤害日志播报后触发
2. 击杀日志一定会跟随当前伤害周期的伤害日志来添加，当前建制伤害信息播报完毕，才会跟随播报击杀/死亡日志
3. 击杀者的建制需要添加
4. 如果敌人在击杀者玩家视野内（可见），添加对已知敌人的击杀日志
5. 被击杀者需要添加
6. 如果敌人在被击杀者玩家视野内（可见），添加被已知敌人的死亡日志

**已知敌人击杀日志**

**模板**

已经击溃【参数1】！

**参数**

参数1：被击杀的建制名称，点击可查看归属玩家、归属部队信息（具体效果由ue决定）

参数2：击杀者对该建制造成的伤害总和

**死亡日志**

**死亡日志触发时机**

1. 同上

**已知敌人死亡日志**

**模板**

已被【参数1】所击溃！

**参数**

参数1：击杀者的建制名称，点击可查看归属玩家、归属部队信息（具体效果由ue决定）

**2.聚合类日志**

**2.1伤害日志**

**关于伤害日志的简化设计**

1. 伤害日志存在简略版和详细版两种，具体内容见模板
2. 简略版只在小窗口展示，详细版在全屏窗口展示（具体表现效果待ue而定）

**伤害日志触发时机**

1. 当建制之间产生伤害时触发，按照周期计算建制内武器的伤害总和来添加日志
2. 建制的伤害周期会一直计算，但只有产生伤害事件（伤害和被伤害）之后才会播报伤害日志
3. 每一个周期为固定时间（该时间可设定），即周期时间内分别计算当前建制的所有武器对不同建制造成的伤害总和，和分别计算受到不同建制造成的伤害总和，输出为一条汇总日志
4. 以周期时间做伤害统计，分别统计每个建制造成的伤害
5. 根据周期添加本次周期内所造成的伤害信息，伤害持续时间不足一周期仍会按一周期结算
6. 如果伤害产生buff，则会跟随伤害信息显示buff的日志信息，此buff信息栏预留，内容详见下文的“buff日志”
7. 如果有施加多个buff的情况，需分别在一条日志信息中罗列这些buff的名称
8. 伤害发出者的建制需要添加
9. 如果被攻击者在攻击者玩家的视野内（可见），添加和已知敌人互相造成伤害的日志
10. 被伤害者的建制添加
11. 如果攻击者在被攻击者玩家的视野内（可见），添加和已知敌人互相造成伤害的日志

**已知敌人的伤害事件日志**

**简化版模板**

本阶段战况：

<损失军力> 【参数1】

<消灭军力>【参数2】

**详细版模板**

10：25：00

本阶段战况：

<损失军力> 【参数1】

<消灭军力>【参数2】

对【参数A】发动【参数Ⅰ】攻击，消灭敌方军力【参数i】！

（此处预留buff信息栏，详情见下文）

对【参数B】发动【参数Ⅰ】攻击，消灭敌方军力【参数i】！

...（同上）

受到来自【参数a】的【参数Ⅰ】攻击，损失军力【参数i】！

（此处预留buff信息栏，详情见下文）

受到来自【参数b】的【参数Ⅰ】攻击，损失军力【参数i】！

...（同上）

**模板参数**

参数1：当前周期内建制造成的伤害总计数值

参数2：当前周期内建制受到的伤害总计数值

参数A、参数B、...：被伤害的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数a、参数b、...：造成伤害的建制名称，点击后可查看归属玩家，归属部队信息（由相关UE决定）

参数Ⅰ：攻击次数

参数i：当前周期造成伤害的总计数值

参数α、参数β、...：buff名称

1. 点击后可查看所属buff的效果（由相关UE决定）

**2.2跟随伤害信息的罗列型buff日志**

1. 同一条伤害信息跟随的汇总型buff日志会在一条信息中罗列多个buff
2. 排列的规则：根据当前伤害周期内添加buff的先后顺序有关
3. 如果周期内有添加多次同名buff的情况，则只显示一次

**伤害类时效型buff普通日志**

**buff日志触发时机**

1. 包含大部分与伤害挂钩的时效型buff，包括｛压制｝类buff（含【步兵压制】【坦克压制】【反坦压制】）、｛干扰｝类buff（含【医疗干扰】【维修干扰】【侦查干扰】）。由于此类buff由单位命中伤害产生持续一定时间的buff，因此会将此类buff在｛伤害日志｝中展现，规则参照[｛伤害日志｝触发时机](https://wistone.feishu.cn/docs/doccnPC8aEMPP1GLWWmwspl90IK#ilHcwL)
2. 当建制之间产生伤害时触发，按照周期计算建制内武器的伤害总和来添加日志，并且在伤害信息之后，跟随一条buff信息。
3. 不同建制的名称，由伤害信息来展示
4. 由伤害产生的buff，则会跟随伤害信息显示buff的日志信息
5. 如果有施加多个buff的情况，需分别在一条日志信息中罗列这些buff的名称
6. 此类buff为和伤害挂钩的时效buff，显示施加了该buff
7. buff施加者需要添加施加伤害类buff日志
8. 被施加buff者的建制需要添加被施加伤害类buff日志

**（施加日志）施加伤害类buff日志**

**模板**

对【参数A】发动【参数Ⅰ】攻击，消灭敌方军力【参数i】！（此为伤害信息，下同）

对敌军施加了【参数α】、【参数β】、...效果！

（伤害信息）

（buff信息）

**模板参数**

参数α、参数β、...：buff名称

1. 条件
2. 时效型buff，显示该buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**（施加日志）被施加伤害类buff日志**

**模板**

（伤害信息）

（buff信息）

（伤害信息）

被敌军施加了【参数α】、【参数β】、...效果！

**模板参数**

参数α、参数β、...：buff名称

1. 条件
2. 时效型buff，显示该buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**伤害类瞬时型【失效】类buff普通日志**

**buff日志触发时机**

1. 包含大部分与伤害挂钩的瞬时型【失效】buff，包括｛干扰失效｝类buff（含【医疗干扰失效】【维修干扰失效】【侦查干扰失效】）、｛压制失效｝类buff（含【步兵压制失效】【坦克压制失效】【反坦压制失效】）。由于此类buff由单位命中伤害产生瞬时buff，因此会将此类buff在｛伤害日志｝中展现，规则参照[｛伤害日志｝触发时机](https://wistone.feishu.cn/docs/doccnPC8aEMPP1GLWWmwspl90IK#ilHcwL)
2. 当建制之间产生伤害时，并且【失效】类buff清除了对应buff时，才会触发
3. 按照周期计算建制内武器的伤害总和来添加日志，并且在伤害信息之后，跟随一条buff信息。
4. 不同建制的名称，由伤害信息来展示
5. 由伤害产生的buff，则会跟随伤害信息显示buff的日志信息
6. 如果有施加多个buff的情况，需分别在一条日志信息中罗列这些buff的名称
7. 此类buff为和伤害挂钩的瞬时型buff，显示消除了对应的【某某buff】
8. 在一对一的情况下
9. 施加buff的建制添加施加【失效】对应buff的日志
10. 被施加buff的建制添加被施加【失效】的buff的日志
11. 在第三方介入的情况下
12. 施加【失效】对应的buff的建制
13. 添加施加【失效】对应buff的日志
14. 添加被清除【失效】对应buff的日志
15. 被施加【失效】对应的buff的建制
16. 添加被施加【失效】对应buff的日志
17. 被清除buff的建制需要添加被清除buff后的【失效】buff日志
18. 施加【失效】buff的建制需要添加施加【失效】buff日志

**（施加日志）施加【失效】类buff日志**

**模板**

（伤害信息）

在我方的猛烈攻击下，敌军的【参数α】、【参数β】、...已失效！

（伤害信息）

在我方的猛烈攻击下，敌军的【参数α】、【参数β】、...已失效！

...（同上）

（伤害信息）

（buff信息）

...（同上）

**模板参数**

参数α、参数β、...：buff名称

1. 条件
2. 时效型buff，显示【失效】buff对应的buff名称。如：【医疗干扰失效】对应【医疗干扰】，显示内容为“【医疗干扰】已失效”
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**（施加日志）被施加【失效】类buff日志**

**模板**

（伤害信息）

（buff信息）

（伤害信息）

受到猛烈攻击，我方【参数α】、【参数β】、...已失效！

...（同上）

**模板参数**

参数α、参数β、...：buff名称

1. 条件
2. 时效型buff，显示【失效】buff对应的buff名称。如：【医疗干扰失效】对应【医疗干扰】，显示内容为“【医疗干扰】已失效”
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**2.3跟随伤害信息的单列buff日志**

1. 此类日志一条信息表达一个buff，不会产生一条信息排列多个buff的情况
2. 如果周期内有添加多次同名buff的情况，则只显示一次

**伤害类【烧伤】buff日志**

**buff日志触发时机**

1. 【烧伤】buff是由单位命中伤害产生的持续掉血的时效型buff，因此会将此buff在｛伤害日志｝中展现，规则参照[伤害类时效型buff普通日志](https://wistone.feishu.cn/docs/doccnPC8aEMPP1GLWWmwspl90IK#bmaY66)
2. 在日志内容方面和时效性不产生掉血的buff做了差别

**（施加日志）施加【烧伤】buff日志**

**模板**

（我军伤害信息，下同）

对敌军施加了【烧伤】效果，目标开始起火！

（敌军伤害信息）

（buff信息）

**模板参数说明**

1. 条件
2. 时效型buff，显示该buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**（施加日志）被施加【烧伤】buff日志**

**模板**

（我军伤害信息）

（buff信息）

（敌军伤害信息）

被敌军施加了【烧伤】效果，我方单位起火了！

**模板参数说明**

1. 条件
2. 时效型buff，显示该buff名称
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，如果是时效型buff，还需要显示buff的持续时间；如果是瞬时型buff，则不显示时间信息（由相关UE决定）

**伤害类瞬时型【破坏沙包】buff日志**

**buff日志触发时机**

1. 【破坏沙包】buff是单位伤害产生的瞬时buff，因此和上一条【失效】类buff日志规则相似，可参考[【失效】类buff普通日志](https://wistone.feishu.cn/docs/doccnPC8aEMPP1GLWWmwspl90IK#Un18zJ)
2. buff施加者和被施加buff者的建制均需要添加
3. 添加和敌人互相施加buff的日志
4. 在内容上和【失效】类buff有差异化表达

**（施加日志）施加【破坏沙包】buff日志**

**模板**

（我军伤害信息）

在猛烈的炮火下，敌军的【沙包掩体】已被瓦解！

（我军伤害信息）

在猛烈的炮火下，敌军的【沙包掩体】已被瓦解！

...（同上）

（敌军伤害信息）

（buff信息）

...（同上）

**模板参数说明**

1. 条件
2. 此为永久型buff，显示“沙包掩体”
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，永久型buff显示时间为：永久（由相关UE决定）

**（施加日志）被施加【破坏沙包】buff日志**

**模板**

（我军伤害信息）

（buff信息）

（敌军伤害信息）

遭到炮火袭击，我军的【沙包掩体】已被瓦解！

...（同上）

**模板参数说明**

1. 条件
2. 此为永久型buff，显示“沙包掩体”
3. 操作
4. 点击后可查看所属buff的效果，永久型buff显示时间为：永久（由相关UE决定）