**1啪啪三国2数据日志**

# 版本历史

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文档版本 | 修改日期 | 修改人 | 内容简述 |
| V2.0 | 2016.5.5 | 彭子耕 | 更新基本信息，新增商城、组队日志、设备信息日志。 |
| V2.1 | 2016.8.25 | 彭子耕 | 更新商城日志 |
| V3.0 | 2016.9.29 | 彭子耕 | 更新任务日志、登录日志、登出日志字段。新增主将日志，用来统计玩家上阵状态. |
| V3.1 | 2016.10.8 | 彭子耕 | 更新登录、登出日志，基本信息中的钻石统计定义发生改变 |
| V3.2 | 2016.10.9 | 彭子耕 | 活动系统LOG中加入组队人数 |
| V4.0 | 2016.10.14 | 彭子耕 | 新增充值日志（10024）与审计日志（10025） |
| V5.0 | 2016.11.1 | 彭子耕 | 新增好友日志，登出日志中加入剩余天运值 |
| V6.0 | 2016.11.14 | 彭子耕 | 新增阵营战日志 |
| V7.0 | 2016.11.23 | 彭子耕 | 创角日志新增角色名，新增改名日志 |
| V8.0 | 2016.12.15 | 彭子耕 | 战斗日志新增关卡类型；新增烽火鉴兵日志 |
| V8.1 | 2017.3.31 | 彭子耕 | 新增公会日志 |
| V9.0 | 2017.4.5 | 彭子耕 | 修改充值日志（10024） 新增（10041-10045） |
| V9.3 | 2017.9.19 | 彭子耕 | 新增1.5版本内容的日志 |

目录

[ 版本历史 1](#_Toc530504267)

[ 图释 4](#_Toc530504268)

[ 说明 4](#_Toc530504269)

[一、 概述 4](#_Toc530504270)

[1. 数据规范 4](#_Toc530504271)

[2. 数据日志的目的 5](#_Toc530504272)

[二、 规范说明 5](#_Toc530504273)

[三、 各项日志详细需求 5](#_Toc530504274)

[1. 基本信息 5](#_Toc530504275)

[2. 外围日志 6](#_Toc530504276)

[3. 资源获得/消耗 8](#_Toc530504277)

[4. 行为日志 9](#_Toc530504278)

[**1)** **抽卡日志( ID:10005 )** 9](#_Toc530504279)

[**2)** **战斗日志( ID:10006 ) 新增** 9](#_Toc530504280)

[**3)** **升级日志( ID:10007 )** 10](#_Toc530504281)

[**4)** **进阶日志( ID:10008 )** 10](#_Toc530504282)

[**5)** **科技日志( ID:10009 )** 10](#_Toc530504283)

[**6)** **封地日志( ID:10011 )** 11](#_Toc530504284)

[**7)** **任务日志( ID:10016 ) 修改** 13](#_Toc530504285)

[**8)** **在线人数( ID:10017 )** 13](#_Toc530504286)

[**9)** **活动系统( ID:10018 )** 14](#_Toc530504287)

[**10)** **杀怪日志( ID:10019 )** 14](#_Toc530504288)

[**11)** **商城购买日志( ID:10020 )** 14](#_Toc530504289)

[**12)** **组队日志( ID:10021 )** 15](#_Toc530504290)

[**13)** **设备日志( ID:10022 ) 新增** 15](#_Toc530504291)

[**14)** **武将日志( ID:10023 )** 16](#_Toc530504292)

[**15)** **充值日志( ID:10024 )** 16](#_Toc530504293)

[**16)** **审计日志( ID:10025 )** 17](#_Toc530504294)

[**17)** **好友日志( ID:10026 )** 17](#_Toc530504295)

[**18)** **阵营战日志( ID:10027 )** 18](#_Toc530504296)

[**19)** **改名日志( ID:10028 )** 18](#_Toc530504297)

[**20)** **烽火鉴兵日志( ID:10029)** 19](#_Toc530504298)

[**21)** **名将挑战日志( ID:10030)** 19](#_Toc530504299)

[**22)** **名将刷新日志( ID:10031)** 20](#_Toc530504300)

[**23)** **调查问卷日志( ID:10032)** 20](#_Toc530504301)

[**24)** **酒馆日志( ID:10033-10036)** 20](#_Toc530504302)

[**25)** **初始选择日志( ID:10037-10038)** 21](#_Toc530504303)

[**26)** **朝廷政令日志( ID:10039)** 22](#_Toc530504304)

[**27)** **公会相关日志( ID:10040-10050) 新增** 22](#_Toc530504305)

[**28)** **七日庆典日志( ID:10051-10055)** 25](#_Toc530504306)

[**29)** **加速日志( ID:10056-10060)** 26](#_Toc530504307)

[**30)** **区域地图日志( ID:10061-10069)** 26](#_Toc530504308)

[**31)** **资源剩余日志( ID:10070)** 30](#_Toc530504309)

[**32)** **礼包刷新日志( ID:10071)** 32](#_Toc530504310)

[**33)** **升级日志( ID:10072)** 32](#_Toc530504311)

[**34)** **当前科技日志( ID:10073) 新增** 33](#_Toc530504312)

[**35)** **竞技场相关日志( ID:10076-10080)** 33](#_Toc530504313)

[**36)** **每日任务日志( ID:10081)** 35](#_Toc530504314)

[**37)** **邮件接收日志( ID:10086)** 35](#_Toc530504315)

[**38)** **商城刷新日志( ID:10087)** 35](#_Toc530504316)

[**39)** **兵装日志( ID:10088-10089)** 36](#_Toc530504317)

[**40)** **玉魂日志( ID:10090)** 36](#_Toc530504318)

[**41)** **周常相关日志( ID:10091-10095) 新增** 37](#_Toc530504319)

[**42)** **车轮战日志( ID:10096)** 38](#_Toc530504320)

[**43)** **频道聊天日志( ID: 10097)** 38](#_Toc530504321)

[**44)** **武将传任务日志( ID: 10098) 新增** 38](#_Toc530504322)

[**45)** **兵种成长日志( ID: 100100-100105) 新增** 39](#_Toc530504323)

[**46)** **幸运转盘日志( ID: 100106-100107) 新增** 41](#_Toc530504324)

[**47)** **派遣日志( ID: 100108-100110) 新增** 41](#_Toc530504325)

[**48)** **点赞日志( ID: 100111-100112)** 42](#_Toc530504326)

[**49)** **觉醒日志( ID: 100113)** 42](#_Toc530504327)

[**50)** **剑阁日志( ID: 100114-100115)** 43](#_Toc530504328)

[**51)** **装备日志( ID: 100116-100120) 新增** 43](#_Toc530504329)

[**52)** **小国战日志( ID: 100121-100132) 新增** 45](#_Toc530504330)

[**53)** **四圣石日志( ID: 100136-100140) 新增** 50](#_Toc530504331)

[**54)** **公会BOSS战日志( ID: 100141-100145) 新增** 50](#_Toc530504332)

[**55)** **拍卖行日志( ID: 100146-100150) 新增** 52](#_Toc530504333)

[**56)** **跨服战日志( ID: 100151-100160) 新增** 53](#_Toc530504334)

# 图释

 该图标表示此问题与程序相关。

 该图标表示此问题与美术相关。

**文档中有一些文字会以彩色字体标准，以示提醒。**

其中**红色**表示重点提示，提醒其他同事注意，这是非常重要的问题。

其中**蓝色**表示引用名词，提醒其他同事注意，这是名词解释中会解释的词语。

其中橙色表示难点提示，提醒其他同事注意，并未完全确定，可以扩展思考的问题。

# 说明

* **名词解释**

## 概述

1. **数据规范**

* 玩家的所有行为都需打上基本信息，这样做的好处是可以让平台组在处理数据时尽量减少数据库之间的拼接，更加高效的完成工作。
* 日志命名需要规范，方便平台组进行处理。

1. **数据日志的目的**

* 帮助平台组便捷完成数据拉取。
* 用于数据分析，对优化游戏内容提供参考。

## 规范说明

* 日志命名规则

以埋点模块名称和时间组合命名：

Modulename.log.yyyy-mm-dd

如：login.log.20160505

* 文件生成规则

每30分钟生成一个日志文件，若没有日志生成，则生成一个空文件。

## 各项日志详细需求11

**1. 基本信息（表名：）**

基本信息是每个数据的标题，玩家的所有资源变动和行为中都需要以下数据。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 渠道ID |  |
| 2 | 渠道账号ID |  |
| 3 | 账号ID |  |
| 4 | 服务器ID |  |
| 5 | 角色ID |  |
| 6 | 玩家等级 | 分析的主要维度 |
| 7 | 玩家经验 |  |
| 8 | 玩家战力 | 新增日志 |
| 9 | 玩家战力等级 | 新增日志 |
| 10 | 当前钻石数 | 用来查询剩余钻石情况 |
| 11 | 主线任务进度 | 用来判断玩家进行的哪一步 |
| 12 | 充值总额 |  |
| 13 | 封地等级 |  |

**2. 外围日志**

1. **激活（暂无）（表名：）**

设备第一次启动客户端时，解压后记录一条。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 游戏版本 |  |
| 3 | 推广渠道 | 推广渠道标识 |
| 4 | 设备位移标识 |  |
| 5 | 设备唯一标识 |  |
| 6 | 登录IP |  |

1. **平台登录(暂无) （表名：）**

用户每次在平台输入账号、客户端发起请求，服务器通过验证之后记录一条。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 游戏版本 |  |
| 3 | 账号ID | 游客类型上传uid |
| 4 | 账户名 |  |
| 5 | 设备唯一标识 |  |
| 6 | 登录IP |  |

1. **创建角色( ID:10001 )**

用户创建角色时记录一条

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 创角日志ID | 10001 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 角色类别 |  |
| 5 | 角色名 |  |

1. **登录日志( ID:10002 ) （表名：log\_login）**

用户登录进入游戏时记录一条

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 登录日志ID | 10002 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 玩家名字 |  |

1. **退出日志( ID:10003 ) （表名：log\_logout）**

用户退出游戏时记录一条

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 登出日志ID | 10003 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 在线时长 |  |
| 5 | 设备唯一标识 |  |
| 6 | 剩余铜币 |  |
| 7 | 剩余魂石 |  |
| 8 | 剩余血玉 |  |
| 9 | 剩余金币 |  |
| 10 | 剩余银币 |  |
| 11 | 剩余木材 |  |
| 12 | 剩余矿石 |  |
| 13 | 剩余毛皮 |  |
| 14 | 剩余天运 |  |
| 15 | 玩家名称 |  |
| 16 | 是否至尊特权 | 0：无 1：有 |
| 17 | 所属公会ID | 玩家当前所在公会ID |

**3. 资源获得/消耗**

1. **游戏内资源获得/消耗( ID:10004 ) （表名：）**

玩家的资源发生变化时记录一条，获得和消耗用一个字段进行区分。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 资源日志ID | 10004 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 资源组 |  |
| 5 | 资源类型 |  |
| 6 | 获得OR消耗 | 获得=1；消耗=2 |
| 7 | 当前总量 |  |
| 8 | 获得/消耗数量 | 详细来源数据，例如伐木场、铁匠铺等 |
| 9 | 相关系统 | 例如封地 |
| 10 | 系统行为 | 例如建筑升级 |
| 11 | 行为细分1 | 例如伐木场升级 |
| 12 | 行为细分2 | 例如第3个伐木场 |

获得消耗方式的所有分类详见附录。

1. **行为日志**

每个行为都最好带上基本信息，方便数据拉取。

1. **抽卡日志( ID:10005 ) （表名：）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 抽卡日志ID | 10005 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 招募类型 | 普通招募、战器招募、精选招募等 |
| 5 | 招募次数 | 单抽为1,5连抽为5,10连抽为10 |

1. **战斗日志( ID:10006 ) 新增（表名：log\_battle）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 关卡日志ID | 10006 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 关卡ID | 关卡ID\NPC ID |
| 5 | 胜负情况 | 0：失败 1：胜利 |
| 6 | 战斗结果 | 星星数量 |
| 7 | 关卡类型 | 0：主线 1：精英 2：武将传挑战关卡 |
| 8 | 主将1 | 记录玩家阵容 |
| 9 | 主将2 | 记录玩家阵容 |
| 10 | 主将3 | 记录玩家阵容 |
| 11 | 主将4 | 记录玩家阵容 |
| 12 | 主将5 | 记录玩家阵容 |

1. **升级日志( ID:10007 ) （表名：）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 升级日志ID | 10007 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 卡片ID | 玩家升级的卡牌ID |
| 5 | 升级前等级 |  |
| 6 | 升级后等级 |  |

1. **进阶日志( ID:10008 ) （表名：）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 进阶日志ID | 10008 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 卡片ID | 玩家进阶的卡牌ID |
| 5 | 进阶前等级 |  |
| 6 | 进阶后等级 |  |

1. **科技日志( ID:10009 ) （表名：）**

科技开始升级**（ID:10009）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 科技升级日志ID | 10009 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 科技ID |  |
| 5 | 当前科技等级 |  |
| 6 | 研发时间 | 预计研发时间 |
| 7 | 消耗钻石 | 消耗钻石补足升级资源 |

科技加速日志 **( ID:10010 ) （表名：）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 科技完成日志ID | 10010 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 科技ID |  |
| 5 | 科技等级 | 升级前等级 |
| 6 | 加速道具类型 | 1-免费 2-钻石 3-道具 |
| 7 | 加速时长 | 使用加速后，减掉的时间 |
| 8 | 消耗钻石数量 | 如果是利用钻石加速，打出钻石消耗数量 |
| 9 | 加速是否完成升级 | 本次加速是否完成升级 |

1. **封地日志( ID:10011 ) （表名：）**

建筑升级时记录一条日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 封地建筑升级日志ID | 10011 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 建筑类型 | 官邸、伐木场、农场等 |
| 5 | 建筑序列 | 有些建筑可以建造多个，序列代表第几个建筑 |
| 5 | 升级前等级 |  |
| 6 | 升级后等级 |  |
| 7 | 花费时间 |  |

军营生产士兵日志 **( ID:10012 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 封地军营产兵日志ID | 10012 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 兵种ID |  |
| 5 | 生产数量 |  |
| 6 | 生产时间 |  |

合成材料时记录一条日志**( ID:10013 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 材料合成日志ID | 10013 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 资源组 |  |
| 5 | 资源ID |  |
| 6 | 生产数量 |  |
| 7 | 生产时间 |  |

合成装备时记录一条日志**( ID:10014 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 装备合成日志ID | 10014 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 掉落包 |  |
| 5 | 掉落ID |  |
| 6 | 装备ID |  |
| 7 | 数量 |  |
| 8 | 花费时间 |  |

封地出征时记录一条日志**( ID:10015 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 封地出征日志ID | 10015 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 出征目标 | 玩家ID |
| 5 | 出征类型 | 矿、人、城市、野怪 |
| 6 | 行军时长 |  |
| 7 | 击杀兵力 |  |
| 8 | 损失兵力 |  |

1. **任务日志( ID:10016 ) 修改**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 任务日志ID | 10016 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 任务类型 | 1是主线；2是封地任务；3是子任务；4是日常 |
| 5 | 任务ID | 当前完成的任务ID |
| 6 | 组队人数 | 0是单人完成 |

1. **在线人数( ID:10017 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 在线日志ID | 10017 |
| 3 | Serverid |  |
| 4 | 总人数 |  |

1. **活动系统( ID:10018 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 在线日志ID | 10018 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 活动ID |  |
| 5 | 完成次数 |  |
| 6 | 获得活跃值 |  |
| 7 | 组队人数 |  |

1. **杀怪日志( ID:10019 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 杀怪日志ID | 10019 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 怪物ID | 击杀的NPC ID |
| 5 | 胜负情况 | 胜利：1 失败：0 |

1. **商城购买日志( ID:10020 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 商城购买日志ID | 10020 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 消耗物资资源组 |  |
| 5 | 消耗物资ID |  |
| 6 | 消耗的数量 |  |
| 7 | 获得物资资源组 |  |
| 8 | 获得物资ID |  |
| 9 | 获得的数量 |  |
| 10 | 商店ID |  |
| 11 | 是否打折 |  |

1. **组队日志( ID:10021 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 组队日志ID | 10021 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 玩家ID | 组队战斗的玩家ID |
| 5 | 参与战斗类型 | 1是PVE，2是PVP |
| 6 | 参与战斗人数 | 本次战斗中参与的玩家人数 |

1. **设备日志( ID:10022 ) 新增**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 设备日志ID | 10022 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 设备ID | 手机或者PAD的型号 |
| 5 | 设备型号 | IOS 或者 安卓 |
| 6 | 操作系统 |  |
| 7 | 内存容量 |  |
| 8 | LID |  |
| 9 | IMEI |  |
| 10 | ANDROIDID |  |
| 11 | Macaddress |  |
| 12 | BID |  |
| 13 | IDFA |  |

1. **武将日志( ID:10023 )**

用户退出游戏时记录25条（位置空缺依然记录）,记录所有上阵武将的信息。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 主将日志ID | 10023 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 位置序列 | 代表第几个武将，1-5 |
| 5 | 武将职位 | 主将、前锋、军师、副将、侍女 |
| 6 | 武将ID |  |
| 7 | 武将等级 |  |
| 8 | 武将品质 |  |
| 9 | 武将进阶等级 |  |
| 10 | 武将突破等级 |  |
| 11 | 武将驭魂等级 |  |
| 12 | 兵种进阶等级 |  |
| 13 | 武将是否觉醒 | 0：未觉醒 1：已觉醒 |
| 14 | 兵种等级之和 | 当前4个兵种装备的等级之和。 |
| 15 | 四圣图亮度值 |  |

1. **充值日志( ID:10024 )**

用户充值并价值物发放成功后记录一条

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 充值日志ID | 10024 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 充值渠道 |  |
| 5 | 平台币数额 |  |
| 6 | 货币数额 | 国内就是RMB（元） |
| 6 | 充值类型 | 1、裸充；2、礼包；3、月卡; |
| 7 | 充值内容 | 裸充：游戏货币量 礼包：礼包ID |
| 8 | 充值订单号 |  |
| 9 | 渠道充值订单号 |  |
| 10 | 包含钻石 | 礼包中包含钻石数，裸充与游戏货币量一直 |

1. **审计日志( ID:10025 )**

在每次消耗和获得钻石时记录一条，并且消耗钻石记录中（人民币钻石/免费钻石=人民币钻石剩余总数/免费钻石剩余总数）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 主将日志ID | 10025 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 行为类型 | 相关获得和消耗的行为 |
| 5 | 获得OR消耗 | 获得1 消耗2 |
| 6 | 人民币钻石 | Rmb |
| 7 | 免费钻石 | Free |
| 8 | 人民币钻石剩余总数 | Total\_rmb |
| 9 | 免费钻石剩余总数 | Total\_free |

1. **好友日志( ID:10026 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 好友日志ID | 10026 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 好友人数 |  |

1. **阵营战日志( ID:10027 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 阵营战日志ID | 10027 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 胜利OR失败 | 胜利是1，失败是2 |
| 5 | 获得积分 |  |
| 6 | 战役武将数量 | 战役武将+玩家自己武将之和不能超过5 |
| 7 | 玩家武将数量 |  |

1. **改名日志( ID:10028 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 改名日志ID | 10028 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 原角色名 | 胜利是1，失败是2 |
| 5 | 新角色名 |  |

1. **烽火鉴兵日志( ID:10029)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 烽火鉴兵日志ID | 10029 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 关卡ID |  |
| 5 | 使用BUFF |  |
| 6 | 战斗结果 | 胜利：1 失败：2 |

1. **名将挑战日志( ID:10030)**

在挑战完成后打一条日志（10030）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 名将挑战日志ID | 10030 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 当前层数 |  |
| 5 | 挑战武将 |  |
| 6 | 战斗结果 |  |
| 7 | 词缀1 |  |
| 8 | 词缀2 |  |
| 9 | 词缀3 |  |
| 10 | 当前碎片总数 |  |
| 11 | 本次获得碎片数 |  |

1. **名将刷新日志( ID:10031)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 名将刷新日志ID | 10031 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 刷新前层数 |  |
| 5 | 刷新后层数 |  |

1. **调查问卷日志( ID:10032)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 调查问卷日志ID | 10032 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 问卷ID |  |
| 5 | 问题1 |  |
| 6 | 问题2 |  |

1. **酒馆日志( ID:10033-10036)**

酒馆敬酒数据（10033）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 酒馆日志ID | 10033 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 敬酒对象 | 对象ID |
| 5 | 用何种酒 | 消耗的酒的类型 |
| 6 | 增加好感度 | 增加多少好感度，成功为正值、失败为0 |
| 7 | 当前好感度总值 | 记录本次敬酒之后的武将好感度总值 |

酒馆宴请数据（10034）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 酒馆宴请日志ID | 10034 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 宴请武将ID |  |

酒馆招揽数据（10035）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 酒馆招揽日志ID | 10035 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 桌子ID |  |
| 5 | 桌子类型 | 楼下还是包厢 |

酒馆升级数据（10036）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 酒馆升级日志ID | 10036 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 升级前等级 |  |
| 5 | 升级后等级 |  |

1. **初始选择日志( ID:10037-10038)**

人物选择数据（10037）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 人物选择日志ID | 10037 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 选择的人物ID | 0-5 依次为游戏中从上到下的顺序 |

首张武将选择数据（10038）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 人物选择日志ID | 10038 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 选择的武将ID | 2045-2048：少年曹操、董卓、刘备、孙权 |

1. **朝廷政令日志( ID:10039)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 朝廷政令日志ID | 10039 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 活动ID |  |
| 5 | 政令类型 |  |
| 6 | 获得积分量 |  |
| 7 | 当前所在档位 |  |

1. **公会相关日志( ID:10040-10050) 新增**

公会成员变动数据（10040）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会变动日志ID | 10040 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 变动类型 | 1、创建；2、加入; 3、离开;4、解散 |
| 5 | 公会ID |  |

在红包发放时落一条日志（ID：10041）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会红包发放日志ID | 10041 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 红包唯一标识 |  |
| 5 | 公会ID |  |
| 6 | 发放玩家ID |  |
| 7 | 发放红包类型 |  |
| 8 | 发放红包等级 |  |
| 9 | 红包可抢次数 |  |

在红包领取时落一条日志（ID：10042）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会红包领取日志ID | 10042 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 红包唯一标识 |  |
| 5 | 领取玩家ID |  |
| 6 | 红包类型 |  |
| 7 | 红包等级 |  |
| 8 | 红包可领取总次数 |  |

在公会礼包发放时落一条日志（ID：10043）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会礼包发放日志ID | 10043 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 礼包唯一标识 |  |
| 5 | 公会ID |  |
| 6 | 发放玩家ID |  |
| 7 | 礼包类型 |  |

在公会礼包被领取时落一条日志（ID：10044）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会礼包领取日志ID | 10044 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 礼包唯一标识 |  |
| 5 | 公会ID |  |
| 6 | 领取玩家ID |  |
| 7 | 礼包类型 |  |

在公会活动积分增加时落一条日志（ID：10045）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会积分日志ID | 10045 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 公会ID |  |
| 5 | 活动类型 | 祭坛、矿洞、NPC主城 |
| 6 | 增加积分数量 | 1：胜利 2：失败 |
| 7 | 当前积分 | 当前该工会的积分总值 |

在玩家帮助别人时落一条日志（ID：10046） 新增

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会帮助日志ID | 10046 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 公会ID |  |
| 5 | 帮助对象ID | 被帮助的玩家id |
| 6 | 获得贡献值 | 本次帮助获得的贡献值 |
| 7 | 帮助类型 | 建筑加速OR研发加速 |
| 8 | 加速时间 |  |
| 9 | 建筑类型 |  |
| 10 | 建筑序列 |  |
| 11 | 建筑等级 |  |
| 12 | 科技ID |  |
| 13 | 科技等级 |  |

在公会升级时记录一条日志（ID：10047） 新增

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会帮助日志ID | 10047 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 公会ID |  |
| 5 | 升级后等级 | 升级后的公会等级 |

1. **七日庆典日志( ID:10051-10055)**

在玩家完成庆典任务时落一条日志（ID：10051） 新增一列

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 七日庆典日志ID | 10051 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 庆典任务ID |  |
| 5 | 任务条件类型 |  |
| 6 | 所属天数 | 目前无法获取 |
| 7 | 是否需要当日完成 | 0 不需要 1 需要 |
| 8 | 当前积分总值 | 玩家完成当前任务时的总完成任务数 |

1. **加速日志( ID:10056-10060)**

建筑升级加速时打一条日志（ID：10056）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 公会帮助日志ID | 10056 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 加速类型 | 1、建筑升级加速；2、合成加速 |
| 5 | 建筑类型 | 官邸、铁匠铺、伐木场、祈愿台等等 |
| 6 | 建筑序列 | 伐木场1、伐木场2、牧场1、牧场2等等 |
| 7 | 升级等级 | 升级完成后将达到的等级 |
| 8 | 剩余时长 | 剩余的总时长 |
| 9 | 加速类型 | 1、免费加速；2、公会帮助；3、加速道具；4、钻石加速 |
| 10 | 加速时长 | 本次加速的时间 |

1. **区域地图日志( ID:10061-10069)**

出征开始日志( ID:10061 )

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 战斗出征日志ID | 10061 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 出征队列ID | 每个队列对应的唯一ID，作为关键字段 |
| 5 | 出征类型 | 矿、玩家封地、城市、普通怪、精英怪（需要集结） |
| 6 | 出征目标NPC ID | 用来区分大类型怪物下的细节类型的ID |
| 7 | 目标等级 | 玩家等级、矿点等级、野怪等级（暂无） |
| 8 | 敌方兵力 |  |
| 10 | 预计行军时长 |  |
| 11 | 自己坐标X |  |
| 12 | 自己坐标Y |  |
| 13 | 敌人坐标X |  |
| 14 | 敌人坐标Y |  |
| 15 | 集结人数 | 单人出征为0 |
| 16 | 出征目标GU ID | 全局唯一ID，标识野外地图的唯一NPC |

出征触发战斗日志( ID:10062)

在玩家做出选择后，如果进行战斗，在战斗结束时，记录一条日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 出征战斗日志ID | 10062 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 出征队列ID | 每个队列对应的唯一ID，作为关键字段 |
| 5 | 出征目标类型 | 玩家、普通怪、精英怪、城寨、主城、采矿 |
| 6 | 目标NPC ID |  |
| 7 | 战斗目标NPC ID |  |
| 8 | 战斗结果 | 0、失败；1、胜利；2、撤军；3、目标已丢失 |
| 9 | 敌人剩余兵力 |  |
| 10 | 敌人初始兵力 |  |
| 11 | 己方剩余兵力 |  |
| 12 | 己方初始兵力 |  |
| 13 | 己方部队战力 |  |
| 14 | 敌方部队战力 |  |
| 15 | 是否满足额外条件 |  |

玩家选择国家时记录一条日志( ID:10063 )

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 国家选择日志ID | 10063 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 选择国家 | 魏蜀吴 |

玩家封地迁移时记录一条日志（id:10064）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 封地迁移日志ID | 10064 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 所属国家 | 魏蜀吴 |
| 5 | 所在公会 | 没有为0 |
| 6 | 迁移方式 | 自动分配；随机迁城卷；定向迁城卷;打飞随机迁城 |
| 7 | 迁移地图 |  |
| 8 | 迁移坐标X |  |
| 9 | 迁移坐标Y |  |

出征触发事件日志( ID:10065)

在出征到达后，玩家进行完选择时记录一条日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 出征选择日志ID | 10065 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 出征队列ID | 每个队列对应的唯一ID，作为关键字段 |
| 5 | 目标NPC ID |  |
| 6 | 出征类型 | 目前只有采集 |
| 7 | 触发事件 | 0、采集；1、奇遇；2、战斗 |
| 8 | 事件选择 | 1、采集；2、奇遇；3、战斗；4、撤军 |

出征部队到达日志( ID:10066)

出征到达目的地时记录一条日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 弹出UI日志ID | 10066 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 出征队列ID | 每个队列对应的唯一ID，作为关键字段 |
| 5 | 出征类型 | 掠夺、杀怪、城寨、采矿等等 |
| 6 | 到达目的地时所在场景 | 分为三类：野外地图、主城、封地 |

区域地图NPC生存时间记录日志( ID:10067)

在区域地图NPC被杀死时记录一条日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 野外NPC死亡日志ID | 10067 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | NPC类型 | 野怪、城寨、主城等等 |
| 5 | GU ID | 全局唯一ID，标识野外地图的唯一怪物 |
| 5 | NPC ID | 掠夺、杀怪、城寨、采矿等等 |
| 6 | 出现时间 | 该NPC在区域地图上出现的时间 |
| 7 | 持续时间 | 该npc的存在时间 |

攻城战占领日志( ID:10068)

当一届攻城战结束时，统计各个服务器各个城池的占领情况

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 攻城战日志ID | 10068 |
| 3 | 服务器ID | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 城市ID | 被占领的城市ID |
| 5 | 原属公会ID | 如果是NPC城池，则为0 |
| 5 | 占领公会ID | 本届成功占领的公会 |

1. **资源剩余日志( ID:10070)**

玩家登出游戏时记录一条日志（id:10070）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 资源剩余日志ID | 10070 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 剩余铜币 | resource group:1 resource type:2 |
| 5 | 剩余钻石 | resource group:1 resource type:5 |
| 6 | 剩余科技点 | resource group:1 resource type:6 |
| 7 | 剩余体力 | resource group:1 resource type:7 |
| 10 | 剩余粮草 | resource group:2 resource type:2 |
| 11 | 剩余祈愿次数 | resource group:2 resource type:6 |
| 12 | 剩余祈愿券 | resource group:101 resource type:96 |
| 13 | 剩余银币 | resource group:101 resource type:97 |
| 14 | 剩余金币 | resource group:101 resource type:98 |
| 15 | 剩余魂石 | resource group:101 resource type:99 |
| 16 | 剩余血玉 | resource group:101 resource type:100 |
| 17 | 剩余封地守护1小时 | resource group:101 resource type:8121 |
| 18 | 剩余封地守护4小时 | resource group:101 resource type:8122 |
| 19 | 剩余封地守护8小时 | resource group:101 resource type:8123 |
| 20 | 剩余封地守护1天 | resource group:101 resource type:8124 |
| 21 | 剩余封地守护3天 | resource group:101 resource type:8125 |
| 22 | 剩余封地守护7天 | resource group:101 resource type:8126 |
| 23 | 剩余反侦查1小时 | resource group:101 resource type:8131 |
| 24 | 剩余反侦查4小时 | resource group:101 resource type:8132 |
| 25 | 剩余反侦查8小时 | resource group:101 resource type:8133 |
| 26 | 剩余反侦查1天 | resource group:101 resource type:8134 |
| 27 | 剩余指定迁城令 | resource group:101 resource type:8201 |
| 28 | 剩余随机迁城令 | resource group:101 resource type:8202 |
| 29 | 剩余传单 | resource group:101 resource type:9001 |
| 30 | 剩余烧刀子 | resource group:101 resource type:9002 |
| 31 | 剩余女儿红 | resource group:101 resource type:9003 |
| 32 | 剩余杜康 | resource group:101 resource type:9004 |
| 33 | 剩余灵酿 | resource group:101 resource type:9005 |
| 34 | 剩余碧玉 | resource group:101 resource type:94 |
| 35 | 剩余矿石 | resource group:2 resource type:3 |
| 36 | 剩余灵钻 | resource group:101 resource type:45 |
| 37 | 剩余星钻 | resource group:101 resource type:46 |
| 38 | 剩余影钻 | resource group:101 resource type:47 |
| 39 | 剩余竞技场币 | resource group:1 resource type:22 |
| 40 | 剩余烽火币 | resource group:1 resource type:15 |
| 41 | 剩余公会捐献值 | resource group:121 resource type:3 |
| 42 | 剩余活动代币 | resource group:101 resource type:92 |
| 43 | 剩余幸运代币 | resource group:101 resource type:93 |

1. **礼包刷新日志( ID:10071)**

当玩家的礼包刷新时，打一个日志，记录刷新了哪个礼包，刷了几个记录几条日志（id:10071）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 礼包刷新日志ID | 10071 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 礼包ID | 每个队列对应的唯一ID，作为关键字段 |

1. **升级日志( ID:10072)**

当玩家角色升级时，记录一条日志（id:10072）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 玩家升级日志ID | 10072 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 升级前等级 |  |
| 5 | 升级后等级 |  |

1. **当前科技日志( ID:10073) 新增**

当玩家登出时，记录一条当前科技等级的日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 科技等级日志ID | 10073 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 枪兵科技 | 枪兵科技总等级 |
| 5 | 弓兵科技 | 弓兵科技总等级 |
| 6 | 骑兵科技 | 骑兵科技总等级 |

1. **竞技场相关日志( ID:10076-10080)**

当玩家完成一次竞技场匹配战斗结束后，记录一条日志（id:10076）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 竞技场战斗日志ID | 10076 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 当前段位 | 青铜-大师 ，每个大段位分5个小阶段，从0-20 |
| 5 | 当前胜利次数 |  |
| 6 | 难度选择 | 1档、2档、3档 |
| 7 | 对手ID |  |
| 8 | 激活的BUFF | 记录玩家的BUFF ID |
| 9 | 战斗结果 | 1胜、2负、0平 |
| 10 | 获得积分 |  |
| 11 | 获得奖杯 | 根据难度，胜利之后有1-3个奖杯的奖励 |
| 12 | 己方战力 |  |
| 13 | 敌方战力 |  |

胜者主将日志（ID：10077）

当玩家完成一次竞技场匹配战斗结束后，记录一条胜利者的阵容日志（id:10077）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 胜者主将日志ID | 10077 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 主将1 |  |
| 5 | 主将2 |  |
| 6 | 主将3 |  |
| 7 | 主将4 |  |
| 8 | 主将5 |  |

竞技场买活日志（ID：10078）

当玩家买活的时候，记录一条日志（id:10078）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 买活日志ID | 10078 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 买活消耗 | 钻石数量 |
| 5 | 本日第几次买活 |  |

当玩家在竞技场刷新对手的时候，记录一条日志（id:10079）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 竞技场刷新日志ID | 10079 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 刷新 | 成功刷新返回1 |

1. **每日任务日志( ID:10081)**

当玩家完成一次每日任务后，记录一条日志（id:10081）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 胜者主将日志ID | 10081 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 任务ID |  |
| 5 | 获得活跃值 |  |
| 6 | 当前总活跃值 | 包括本次活跃值的当前活跃总值 |

1. **邮件接收日志( ID:10086)**

邮件接收日志，当玩家收到一封邮件时，记录一条日志（id:10086）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 邮件接收日志ID | 10086 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 邮件ID | 返利邮件ID为1 |

1. **商城刷新日志( ID:10087)**

商城刷新日志，当玩家在商城中刷新时，记录一条日志(id:10087)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 商城刷新日志ID | 10087 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 商店ID | 执行刷新操作的商店 |
| 5 | 消耗类型 | 0：免费 1：消耗 |
| 6 | 消耗资源组 |  |
| 7 | 消耗资源类型 |  |
| 8 | 消耗资源数量 |  |

1. **兵装日志( ID:10088-10089)**

玩家给武将添加兵装时，记录一条日志(id:10088)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 兵装日志ID | 10088 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 武将ID | 装备兵装的武将ID |
| 5 | 兵装ID | 穿戴的兵装ID |
| 6 | 兵装数量 |  |

玩家将武将突破时，记录一条日志(id:10089)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 兵装日志ID | 10089 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 武将ID | 突破的武将ID |
| 5 | 突破后的突破等级 |  |

1. **玉魂日志( ID:10090)**

玩家将武将玉魂升级时，记录一条日志(id:10090)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 驭魂日志ID | 10090 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 武将ID | 玉魂升级的武将ID |
| 5 | 升级后的玉魂等级 |  |

1. **周常相关日志( ID:10091-10095) 新增**

周常积分获得日志，当获得积分时，记录一条日志(id:10091)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 积分获取日志ID | 10091 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 任务阶段 | 第几阶段的周常任务 |
| 5 | 获得积分量 | 本次获取积分 |
| 6 | 积分来源 | 采集/科技/战力提升/黑骑士/掠夺/刷怪 |
| 7 | 当前积分总值 | 记录玩家本周总获取的积分总量 |
| 8 | 当前阶段积分总值 | 记录玩家当前阶段的总积分获取量 |
|  |  |  |

当黑骑士入侵战斗结束时，记录一条日志(id:10092)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 黑骑士入侵日志ID | 10092 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 来袭黑骑士ID | 用来判断是第几波黑骑士 |
| 5 | 防守结果 | 胜利：1 失败：0 |
| 6 | 黑骑士战力 | 本次黑骑士的战力 |

1. **车轮战日志( ID:10096)**

玩家车轮战结束时，记录一条日志(id:10096)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 车轮战日志ID | 10096 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 挑战目标 | 玩家挑战的目标ID，可以用来判断难度 |
| 5 | 最终轮次 | 该次车轮战的最终通过难度 |
| 6 | 是否通关 | 1：通关 0：失败 |

1. **频道聊天日志( ID: 10097)**

玩家发送一条聊天信息时，记录一条日志(id:10097)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 聊天日志ID | 10097 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 聊天频道 | 玩家发言的频道，世界、好友、组队等 |
| 5 | 发送内容 | 发言内容 |

1. **武将传任务日志( ID: 10098) 新增**

当玩家接取或完成武将传任务时，记录一条日志（id:10098）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 武将传任务ID | 10098 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 任务类型 | 10、武将传 |
| 5 | 任务步骤 | 1：接取 2：完成 |
| 6 | 任务ID | 玩家接取或完成的任务 |

1. **兵种成长日志( ID: 100100-100105) 新增**

鉴定开始日志（ID：100100）

当玩家鉴定一件文物时，记录一条日志（id:100100）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 武将传任务ID | 100100 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 鉴定物品ID | 未鉴定文物的ID |
| 5 | 鉴定物品质 |  |
| 6 | 当前鉴定累计时长 | 单位 秒 |
| 7 | 鉴定最大时长 | 单位 秒 |
| 8 | 是否锁定 | 指累计时长，超过建筑的最大鉴定时长 |

鉴定时间清除日志（ID：100101）

当玩家清除鉴定时间时，记录一条日志（id:100101）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 清鉴定时间任务ID | 100101 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 本次清除时间 | 单位 秒 |
| 5 | 清CD所用物品类型 | 道具：使用ITEM ID OR 钻石：1 |
| 6 | 消耗物品数量 |  |

文物上供日志（ID：100102）

当玩家上供文物时，记录一条日志（id:100102）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 文物上供ID | 100102 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 上供 NPC | 对应的NPC ID |
| 5 | 获得友好度 |  |
| 6 | 上供物品ID |  |
| 7 | 上供物品数量 |  |

兵种科技升级日志（ID：100103）

当玩家升级卡片的兵种科技成长时，记录一条日志（id:100103）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 兵种科技成长ID | 100103 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 升级卡片ID | 对应的NPC ID |
| 5 | 对应卡片唯一编号 | 为了区别重复卡片ID的ID号 |
| 5 | 升级的科技ID |  |
| 6 | 升级后等级 |  |

兵种科技进阶日志（ID：100104）

当玩家升级卡片的兵种科技成长时，记录一条日志（id:100104）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 兵种科技成长ID | 100104 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 进阶卡片ID | 对应的NPC ID |
| 5 | 对应卡片唯一编号 | 为了区别重复卡片ID的ID号 |
| 6 | 进阶后的进阶等级 |  |

1. **幸运转盘日志( ID: 100106-100107) 新增**

当玩家每次转动完幸运转盘时，记录一条日志（100106）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 幸运转盘ID | 100106 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 当前抽奖轮次 | 第几次转动 |
| 5 | 当前处于第几个转盘 | 每更新一次，算一个新转盘 |
| 6 | 奖品信息 | 本次抽到奖励，掉落包 |
| 7 | 转盘ID |  |

当玩家刷新幸运转盘时，记录一条日志（100107）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 幸运转盘刷新ID | 100107 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 刷新时已转轮次 |  |
| 5 | 第几次刷新 |  |
| 6 | 转盘ID | 1 |

1. **派遣日志( ID: 100108-100110) 新增**

当玩家开启一次派遣事件时，记录一条日志（100108）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 派遣开始日志ID | 100108 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 派遣目标 | 派遣的目标ID |

当玩家在派遣过程中触发事件时，记录一条日志（100109）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 事件触发日志ID | 100109 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 触发事件 | 触发的事件ID |

1. **点赞日志( ID: 100111-100112)**

当玩家点赞一次录像时，记录一条日志（100111）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 点赞日志ID | 100111 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 点赞录像ID | 派遣的目标ID |
| 5 | 录像发布者pid |  |

1. **觉醒日志( ID: 100113)**

当玩家觉醒一张卡片时，记录一条日志（100113）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 觉醒日志ID | 100113 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 觉醒卡片ID | 卡片ID |

1. **剑阁日志( ID: 100114-100115)**

当玩家剑阁层数提升时，记录一条日志（100114）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 剑阁日志ID | 100114 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 当前层数 | 第几层 |

当玩家剑阁战斗结束时，记录一条日志（100115）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 剑阁日志ID | 100115 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 关卡ID |  |
| 5 | 战斗结果 | 胜利：1 失败：2 |

1. **装备日志( ID: 100116-100120) 新增**

当玩家进行装备升级时，记录一条日志（100116）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 装备升级日志ID | 100116 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 装备GU ID |  |
| 5 | 装备CSV ID |  |
| 5 | 升级后等级 |  |

当玩家进行装备精炼时，记录一条日志（100117）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 装备精炼日志ID | 100117 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | 装备GU ID |  |
| 5 | 装备CSV ID |  |
| 6 | 精炼后等级 |  |

当玩家登出游戏时，记录一条装备状态日志（100118）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 装备精炼日志ID | 100118 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 5 | 主将序列 | 1、2、3、4、5依次对应5个主将位 |
| 6 | 装备位置 | 1、2、3、4 分别对应 四个装备位置 |
| 6 | 装备ID |  |
| 7 | 装备等级 |  |
| 8 | 装备精炼等级 |  |

当玩家异化军团战斗结算时，记录一条结果日志（100119）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 异化军团挑战日志ID | 100119 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 5 | NPC ID | 玩家击杀的NPC ID |
| 6 | 是否符合特殊结算 | 1：符合 0：不符合 |
| 7 | 主将1 |  |
| 8 | 主将2 |  |
| 9 | 主将3 |  |
| 10 | 主将4 |  |
| 11 | 主将5 |  |

1. **小国战日志( ID: 100121-100132) 新增**

当玩家开始匹配后，记录一条日志（100121）新增8-10

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 小国战匹配日志ID | 100121 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | PID |  |
| 5 | 对局ID | 本局小国战的唯一ID，用以识别具体对战内容 |
| 6 | 是否组队 | 1：是 0：否 |
| 7 | 当前官职积分 |  |
| 8 | 当前等级 |  |
| 9 | 当前匹配等级 |  |
| 10 | 当前匹配积分 |  |

当玩家出生后，记录一条日志（100122）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 出生日志ID | 100122 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 3 | PID | PID |
| 4 | 对局ID | 用来确定具体某一局小国战 |
| 5 | 玩家出生点 | 出生时的城池ID |

当玩家选择武将后，记录一条日志（100123）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 武将选择日志ID | 100123 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 3 | PID |  |
| 4 | 对局ID | 用来确定具体某一局小国战 |
| 5 | 武将序列 | 有多少个武将，打多少条日志 |
| 6 | 武将ID |  |
| 7 | 武将战力 | 武将单卡的战力数值 |

当玩家出征其他城市时，记录一条日志（100124）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 出征开启日志ID | 100124 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 3 | PID |  |
| 4 | 对局ID | 用来确定具体某一局小国战 |
| 5 | 己方出发城池 |  |
| 6 | 目标城池 |  |
| 7 | 出征类型 | 1：攻打 2：侦查 |
| 8 | 征讨城池所有者ID | 中立城池用0，玩家用PID |
| 9 | 携带武将数量 | 1~5 |
| 10 | 武将总战力 |  |
| 11 | 携带总兵力 |  |

当玩家出征战斗结束后，记录一条日志（100125）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 小国战战斗日志ID | 100125 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | PID |  |
| 5 | 对局ID | 用来确定具体某一局小国战 |
| 6 | 对手ID | 玩家对应PID，如果不是玩家，用warriors ID代替 |
| 7 | 战斗胜负 | 1：胜 2：负 |
| 8 | 己方初始兵力 |  |
| 9 | 己方剩余兵力 |  |
| 10 | 目标初始兵力 |  |
| 11 | 目标剩余兵力 |  |
| 12 | 己方总战力 |  |
| 13 | 目标总战力 |  |

当玩家结盟或撕毁盟约后，记录一条日志（100126）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 外交日志ID | 100126 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | PID |  |
| 5 | 对局ID |  |
| 6 | 外交类型 | 缔结结盟OR解除盟约 |
| 7 | 目标ID | 结盟或解除盟约的目标ID |
| 8 | 己方当前城池数量 | 记录做相应外交操作时，目标占领城池数量 |
| 9 | 目标当前城池数量 |  |

当玩家完成功勋任务后，记录一条日志（100127）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 功勋任务日志ID | 100127 |
| 3 | 基本信息 | 基本信息 |
| 4 | PID | PID |
| 5 | 对局ID |  |
| 6 | 功勋任务ID |  |

当玩家升级内政建筑时，记录一条日志（100128）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 功勋任务日志ID | 100127 |
| 3 | 基本信息 | 基本信息 |
| 4 | PID | PID |
| 5 | 对局ID |  |
| 6 | 当前城池ID |  |
| 7 | 建筑ID |  |
| 8 | 升级后等级 |  |
| 9 | 消耗时间 |  |

当玩家点击获取奇策时，记录一条日志（100130）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 奇策升级日志ID | 100130 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | PID |  |
| 5 | 奇策ID | 包含官邸 |
| 6 | 当前CD总时长 |  |

当玩家小国战结束后，记录一条日志（100131）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 小国战结算日志ID | 100131 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | PID |  |
| 5 | 对局ID |  |
| 6 | 获得官职点 | 包含官邸 |
| 7 | 获得宝箱奖励ID | 对应WAR BOX 中的ID |
| 8 | 最终占领城池数 |  |

当玩家点击开启奖励宝箱时，记录一条日志（100132）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 小国战结算日志ID | 100132 |
| 3 | 基本信息 | 所有的游戏内数据都与基本信息匹配 |
| 4 | PID |  |
| 5 | 宝箱ID | 对应WAR BOX中的ID |
| 6 | 开启所需时间 |  |

当玩家小国战中的资源变化时，记录一条日志（100133）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 小国战资源日志ID | 100133 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | PID | PID |
| 5 | 对局ID |  |
| 6 | 资源类型 | 粮草、银币、预备兵、伤兵等 |
| 7 | 获得OR 消耗 | 1：获得 2：消耗 |
| 8 | 当前值 |  |
| 9 | 变化值 |  |
| 10 | 相关行为 |  |

当玩家被击败时，记录一条日志（100134）新增

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 小国战失败日志ID | 100134 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | PID | PID |
| 5 | 对局ID |  |
| 6 | 失败时城池数 | 0代表被打死，>0代表投降 |

1. **四圣石日志( ID: 100136-100140) 新增**

当玩家升级四圣图之后，记录一条日志（100136）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 四圣石日志ID | 100136 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 升级卡片ID |  |
| 5 | 天星ID |  |
| 6 | 升级后天星等级 |  |

1. **公会BOSS战日志( ID: 100141-100145) 新增**

当玩家建立或解散集结点时，记录一条日志（100141）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 集结点发起日志ID | 100141 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 5 | 集结点ID | 0~999 |
| 6 | 集结点BUFF类型 | 个人集结点时为0 |
| 7 | 建立或解散 | 1是建立；2是解散 |

当玩家出征失败时，记录多条日志（100142）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 出征失败日志ID | 100142 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 集结目标ID |  |
| 5 | 集结点ID | 0~999 |
| 6 | 撤回原因 |  |

当个人攻打BOSS结束时，记录一条日志（100143）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 集结点发起日志ID | 100143 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 选择阵型 |  |
| 5 | 集结点增益 |  |
| 6 | BOSS ID |  |
| 7 | 击杀血量 |  |
| 8 | 9个武将ID | 分隔符暂定 |
| 9 | 所在公会 |  |

当集体部队攻打BOSS结束时，记录一条日志（100144）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | BOSS攻击结果日志ID | 100144 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 6 | BOSS ID |  |
| 7 | 击杀血量 |  |
| 8 | 进攻前血量 |  |
| 9 | 进攻后血量 |  |
| 10 | 玩家所在公会ID |  |
| 11 | 触发拍卖行掉落 | 0否 1是 |

1. **拍卖行日志( ID: 100146-100150) 新增**

当一个商品进入拍卖行时，记录一条日志（100146）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 进入拍卖行日志ID | 100146 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 6 | 拍卖行ID |  |
| 7 | 公会ID |  |
| 8 | 物品表格ID |  |
| 9 | 唯一ID |  |
| 10 | 物品当前价 |  |
| 11 | 物品一口价价格 |  |
| 12 | 生效等待（秒） |  |
| 13 | 展示时长（秒） |  |

当一个玩家竞拍一个物品时，记录一条日志（100147）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 进入拍卖行日志ID | 100147 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 6 | 拍卖行ID |  |
| 7 | 公会ID |  |
| 8 | 物品表格ID |  |
| 9 | 唯一ID |  |
| 10 | 物品当前价 |  |
| 11 | 玩家出价 |  |
| 12 | 是否是一口价 | 0否；1是 |

1. **跨服战日志( ID: 100151-100160) 新增**

当玩家匹配成功时，记录一条日志（100151）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服匹配日志ID | 100151 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 场次ID | 用于连表查询 |
| 4 | 匹配时长 | 从开始匹配到匹配成功所耗时间，单位：秒 |
| 5 | 己方匹配积分 |  |
| 6 | 对手ID | PID或者0（代表匹配机器人） |
| 7 | 对手战力 |  |
| 8 | 敌方匹配积分 |  |

当玩家积分结算时，记录一条日志（100152）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服战积分日志ID | 100152 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 场次ID | 用于连表查询 |
| 5 | 对手ID | PID或者0（代表匹配机器人） |
| 6 | 对手总战力 |  |
| 7 | 战斗总场次 | 目前只有1或者3 |
| 8 | 获胜场次 | 1、2、3 |
| 9 | 最终结果 | 1胜利；2失败；3平局 |
| 10 | 积分变量 |  |
| 11 | 积分倍数 | 1代表1倍，2代表2倍。 |
| 12 | 当前积分值 |  |

当玩家进行一场战斗后，记录一条日志（100153）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服战斗结束日志ID | 100153 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 场次ID | 用于连表查询 |
| 4 | 对手ID | PID或者0（代表匹配机器人） |
| 5 | 己方当前上阵战力 | 记录进入战场的己方战力 |
| 6 | 对手当前上阵战力 | 记录进入战场的敌方战力 |
| 7 | 战斗结果 | 1胜利；2失败；3平局 |
| 10 | 己方主将1 | 最好能区分出是否是周免武将，例如csvid加10W。 |
| 11 | 己方主将2 |  |
| 12 | 己方主将3 |  |
| 13 | 己方主将4 |  |
| 14 | 己方主将5 |  |

当玩家匹配失败后，记录一条日志（100154）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服匹配日志ID | 100154 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 匹配时长 | 从开始匹配到匹配失败所耗时间 |
| 5 | 己方匹配积分 |  |
| 6 | 失败原因 | 0：取消 其他值代表异常 |

当玩家完成一场跨服战淘汰赛后，记录一条日志（100155）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注**(log\_cross\_tts\_battle） |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 淘汰赛结果日志ID | 100155 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 战场ID | 用于记录该场比赛的唯一ID，用于连表查询 |
| 5 | 当前编排场次ID | 用CSV中的ID来表示 |
| 6 | 当前战斗场数 | 第1、2、3场 |
| 7 | 战斗结果 | 1：胜利 2：失败 |
| 8 | 敌方PID |  |
| 9 | 己方当前上阵战力 |  |
| 10 | 敌方当前上阵战力 |  |
| 11 | 己方主将1 |  |
| 12 | 己方主将2 |  |
| 13 | 己方主将3 |  |
| 14 | 己方主将4 |  |
| 15 | 己方主将5 |  |

当玩家押注操作时，记录一条日志（100156）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注（log\_cross\_yazhu）** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服战押注日志ID | 100156 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 押注对象 | 押注的PID |
| 5 | 押注场次ID | 0-9999是胜负押注，不可改；10000是冠军押注，开赛前可改 |

当玩家声援成功时，记录一条日志（100157）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注（log\_cross\_shengyuan）** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服战声援日志ID | 100157 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 声援对象 | 声援的PID |
| 5 | 第几次声援 | 第几次声援 |

当玩家发送弹幕成功时，记录一条日志（100158）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注（log\_cross\_danmu）** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服战弹幕日志ID | 100158 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 发送条数 | 1 |
| 5 | 弹幕内容 | 可以用其他方式统计 |

当玩家完成淘汰赛产生结果后，记录一条日志（100159）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **名称** | **备注（log\_cross\_tts\_end）** |
| 1 | 时间 |  |
| 2 | 跨服战对局日志ID | 100159 |
| 3 | 基本信息 |  |
| 4 | 对敌PID | 0代表轮空 |
| 5 | 场次ID | CSV表格中的淘汰赛场次 |
| 6 | 胜负结果 | 1：胜利晋级；2：失败淘汰。 |

**附录A**

**资源获得/消耗来源的ID**

|  |  |
| --- | --- |
| **id** | **定义** |
| 2 | 邮件 |
| 3 | 充值 |
| 4 | 任务奖励 |
| 5 | 玩家升级 |
| 10 | 外部奖励 |
| 15 | 开启宝箱 |
| 21 | 卡片升级 |
| 22 | 卡片进阶 |
| 23 | 卡片分解 |
| 40 | 战斗 |
| 50 | 科技升级 |
| 51 | 科技进阶 |
| 61 | 合成资源 |
| 62 | 收获资源 |
| 63 | 建筑升级 |
| 64 | 升级加速 |
| 65 | 资源加速 |
| 66 | 产量提升 |
| 67 | 免战 |
| 68 | 掠夺 |

**杨杰：**

**新增了装备日志( ID: 100116-100120)**