

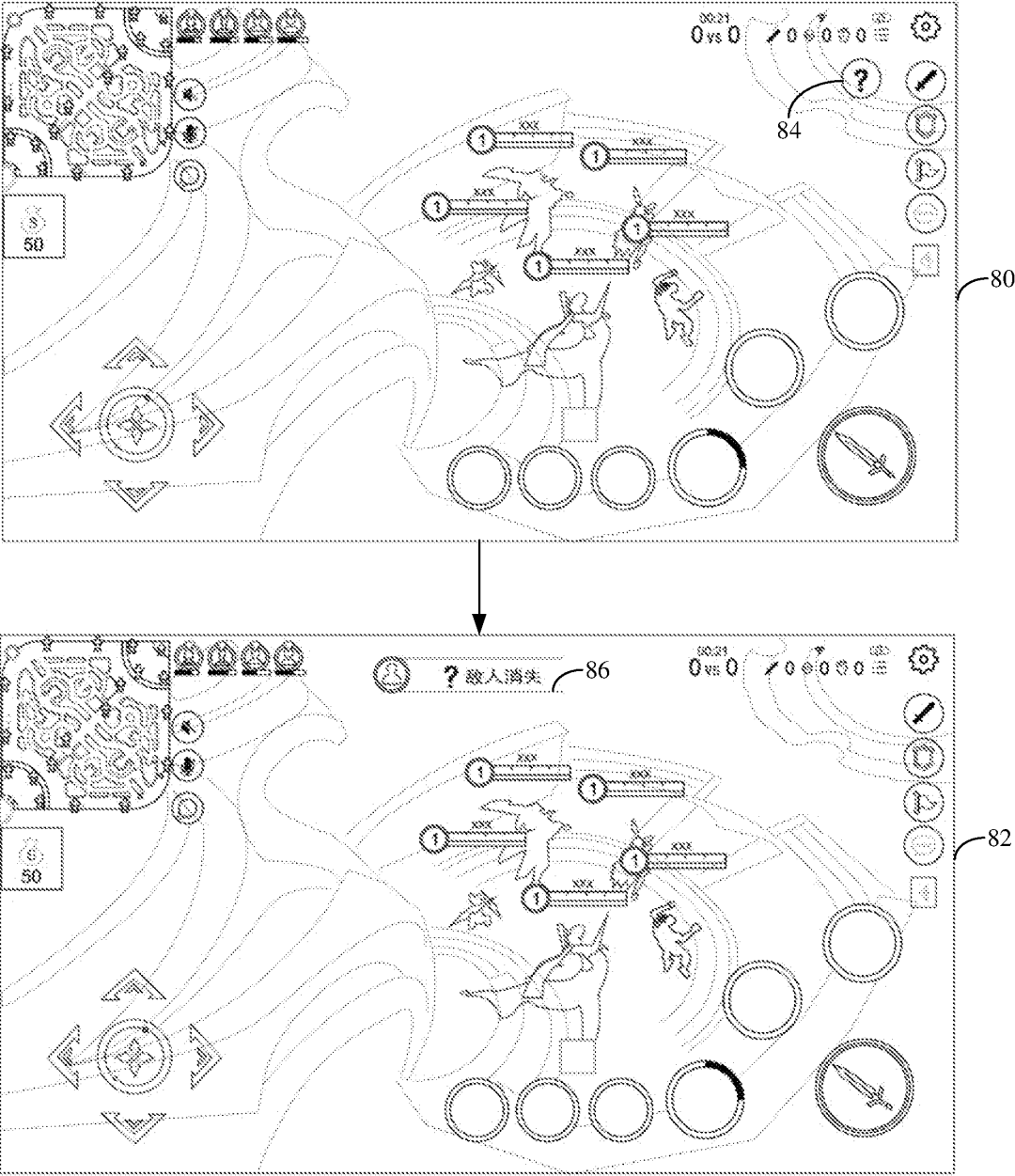


图 1

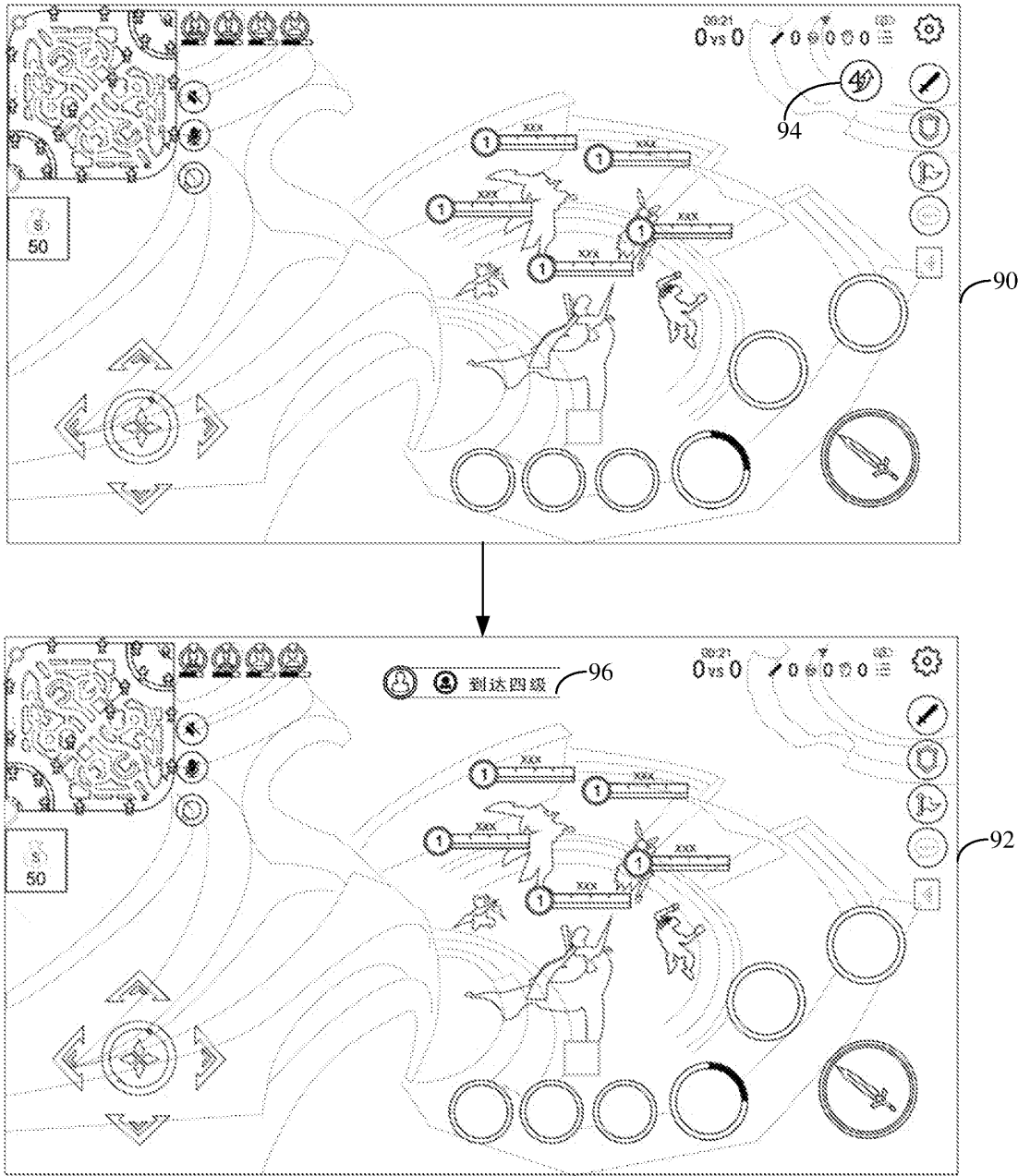


图 2

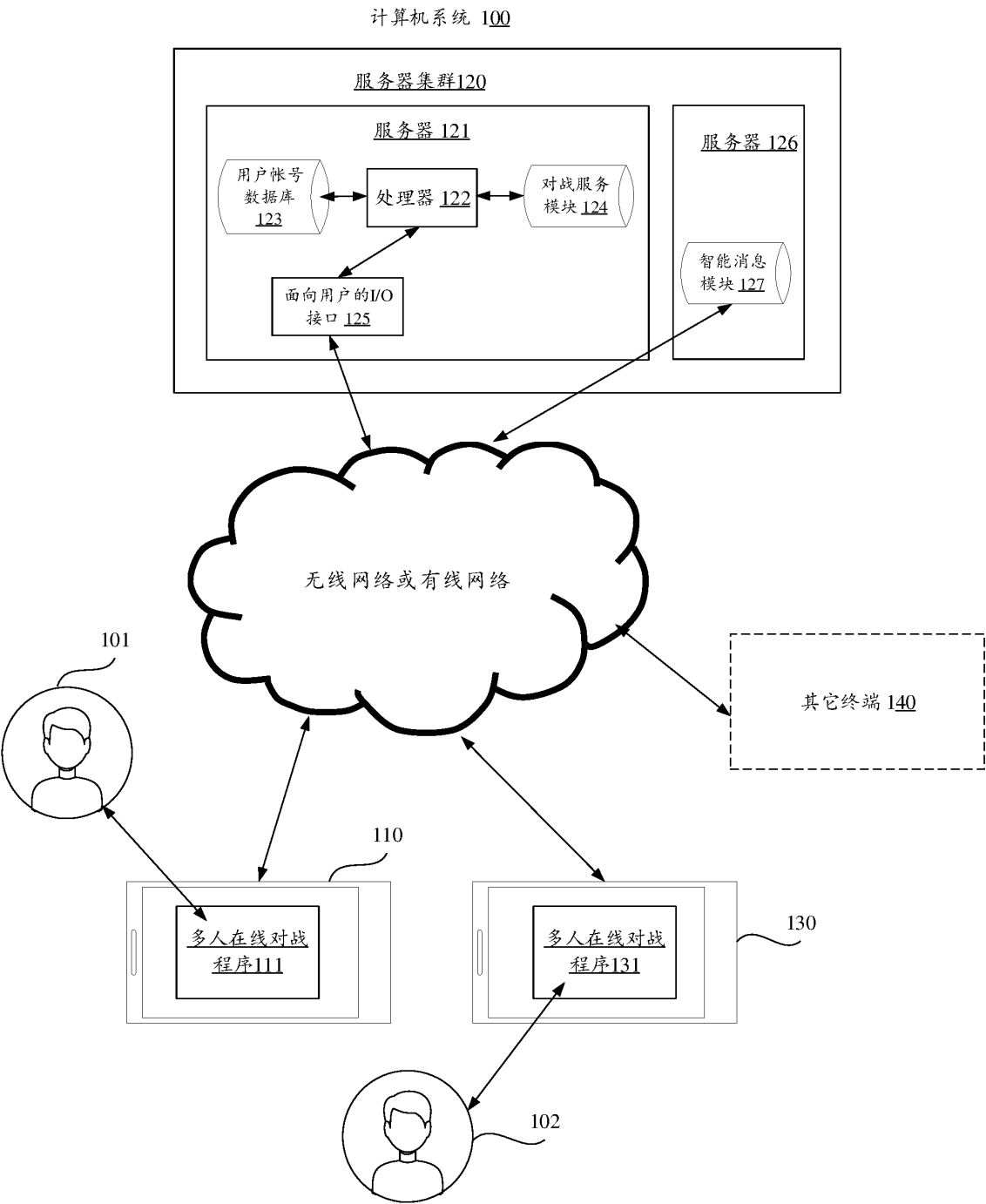


图 3

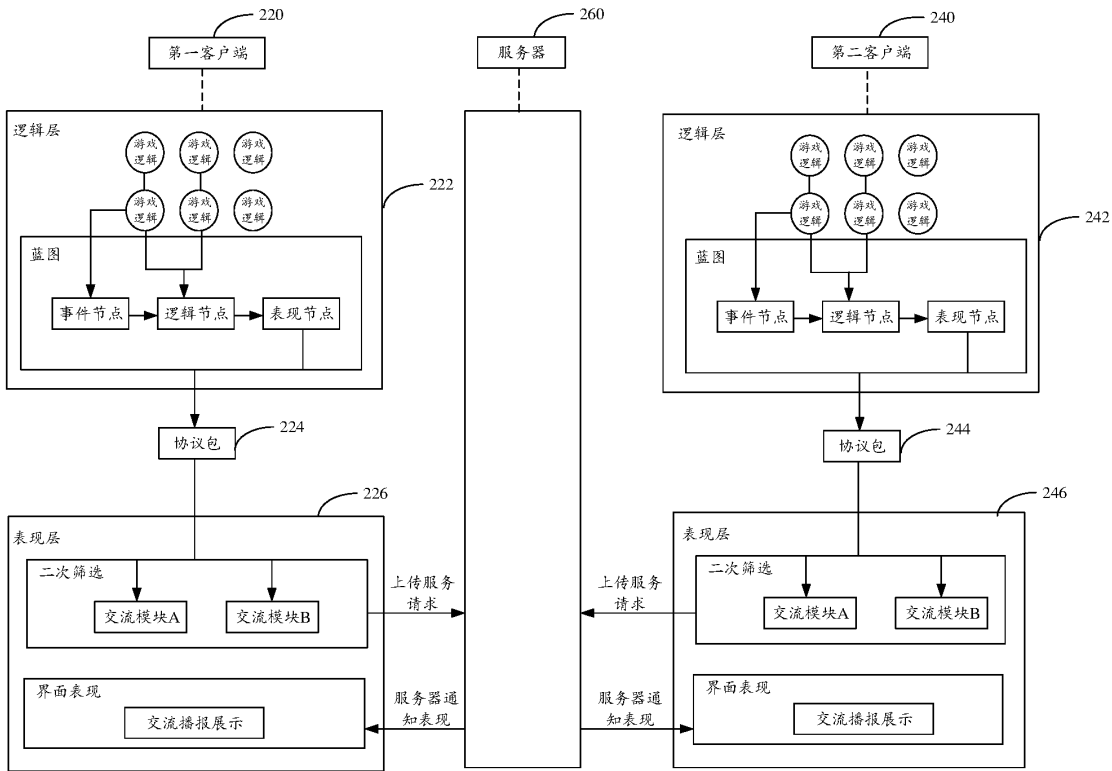


图 4

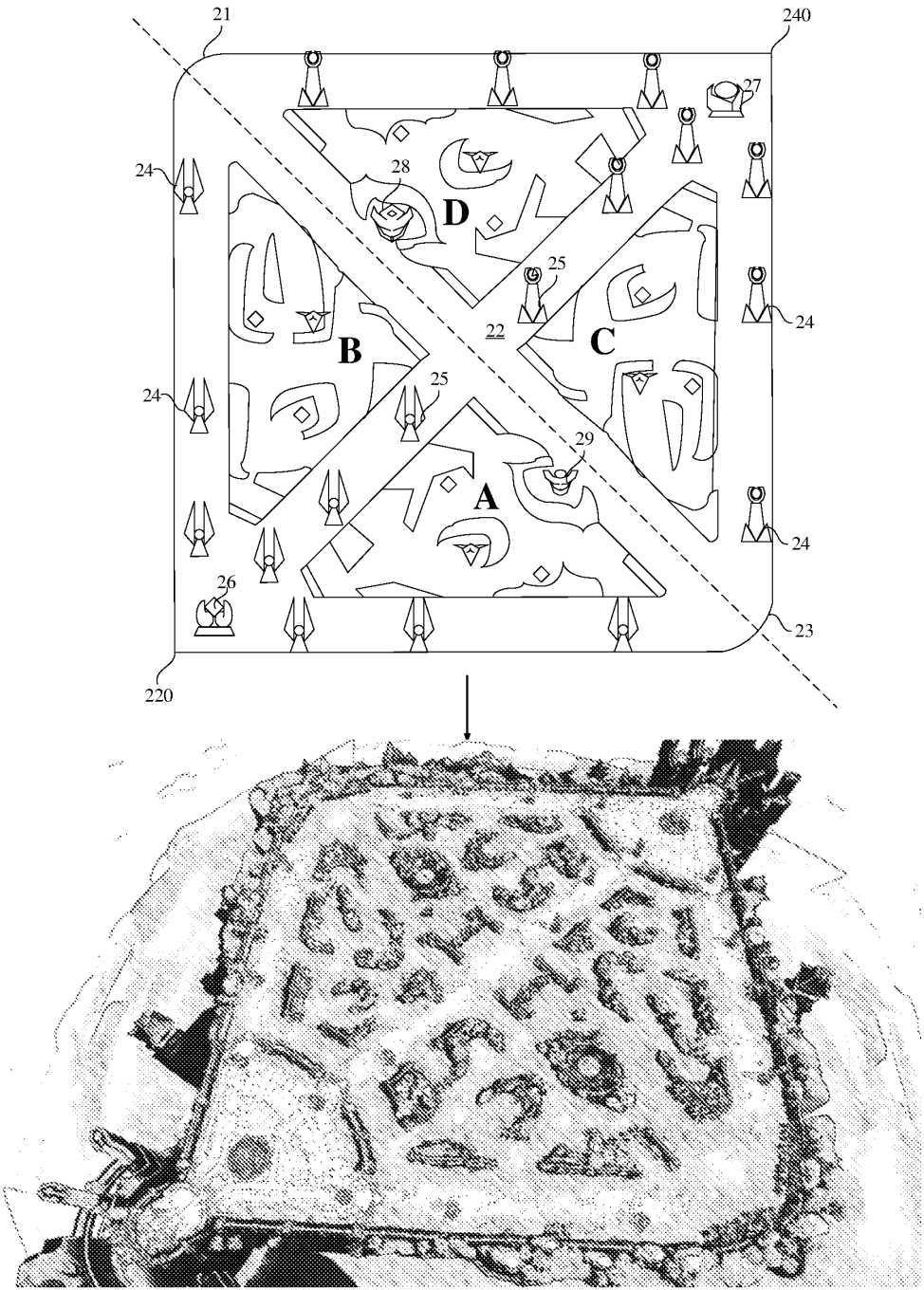


图 5

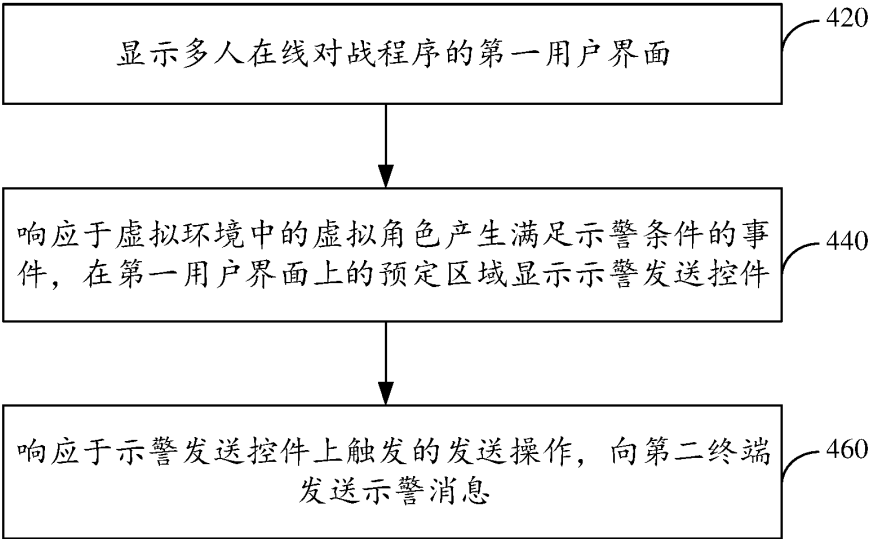


图 6

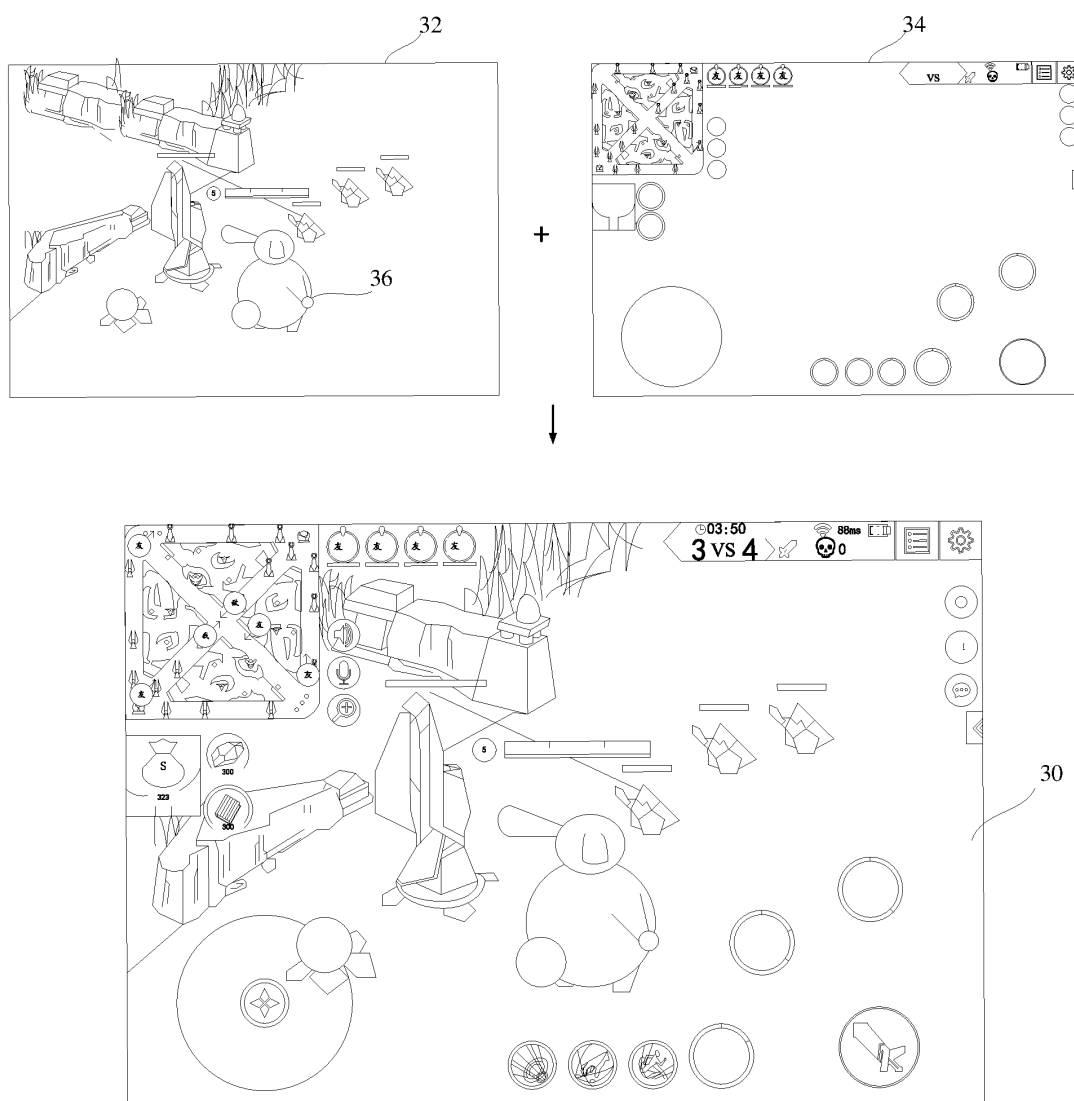


图 7

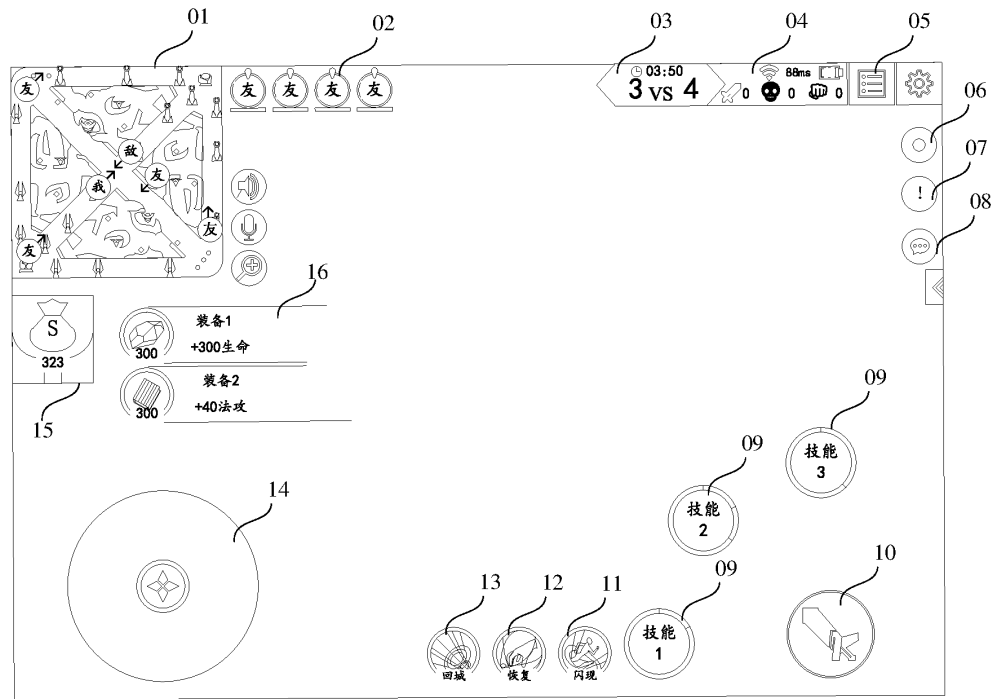


图 8

示警信息	具体示警条件	示警发送控件显示时机	示警发送控件呈现形式	示警消息呈现形式
对线期内处于同一分路的敌方虚拟角色消失	开局后的前4分钟内，处于同一分路的敌方虚拟角色消失在我方视野中超过3秒	开局4分钟内，且敌方虚拟角色在我方视野中消失时间达到3秒时		? 敌人消失
第一个敌方虚拟角色达到四级	发现第一个敌方虚拟角色达到4级且第一虚拟角色是离达到4级的敌方虚拟角色最近的虚拟角色（在多个敌方虚拟角色同时达到4级的情况下，在示警消息中展示离我方最近的一个敌方虚拟角色的头像）	发现时刻		到达四级
敌方虚拟角色入侵我方野区	敌方虚拟角色在我方野区内出现时间超过3秒且第一虚拟角色为离敌方虚拟角色最近的虚拟角色	敌方虚拟角色在我方野区内出现时间达到3秒时		敌人入侵野区
敌方虚拟角色使用召唤师技能（包括闪现、弱化、净化、眩晕、治疗术、疾跑、狂暴、终结、惩戒、干扰）	敌方虚拟角色在我方视野中，敌方虚拟角色使用召唤师技能且敌方虚拟角色使用召唤师技能时的2000毫米范围内有友方虚拟角色（若极短时间内有多个敌方虚拟角色使用召唤师技能且敌方虚拟角色使用召唤师技能时的2000毫米范围内有友方虚拟角色，则在示警消息中展示时间轴上最后发生的一个召唤师技能），并且第一虚拟角色是离使用召唤师技能的敌方虚拟角色最近的一个虚拟角色	敌方虚拟角色使用召唤师技能的时刻		没有闪现
				没有虚弱
				没有净化
				没有眩晕
				没有治疗
				没有疾跑
				没有狂暴
				没有斩杀
				没有惩戒
				没有干扰
敌方虚拟角色使用大招	敌方虚拟角色在我方视野中，敌方虚拟角色使用大招且敌方虚拟角色使用大招时的2000毫米范围内有友方虚拟角色（若极短时间内有多个敌方虚拟角色使用大招且敌方虚拟角色使用大招时的2000毫米范围内有友方虚拟角色，则在示警消息中展示时间轴上最后发生的一个大招），并且第一虚拟角色是离使用大招的敌方虚拟角色最近的一个虚拟角色	敌方虚拟角色使用大招的时刻		没有大招
第一虚拟角色状态不好	第一虚拟角色生命值低于10%或战斗力低于10%	第一虚拟角色生命值低于10%或战斗力低于10%时		状态不好
中后期敌方虚拟角色消失	开局10分钟后，所有敌方虚拟角色消失在我方视野中超过10秒且第一虚拟角色为友方经济值最高的虚拟角色	开局10分钟后，且所有敌方虚拟角色在我方视野中消失时间达到10秒		小心草丛
提示队友草丛位置有人	第一虚拟角色使用技能命中草丛中隐藏的敌人	第一虚拟角色使用技能命中草丛中隐藏的敌人时		小心草丛

图 9

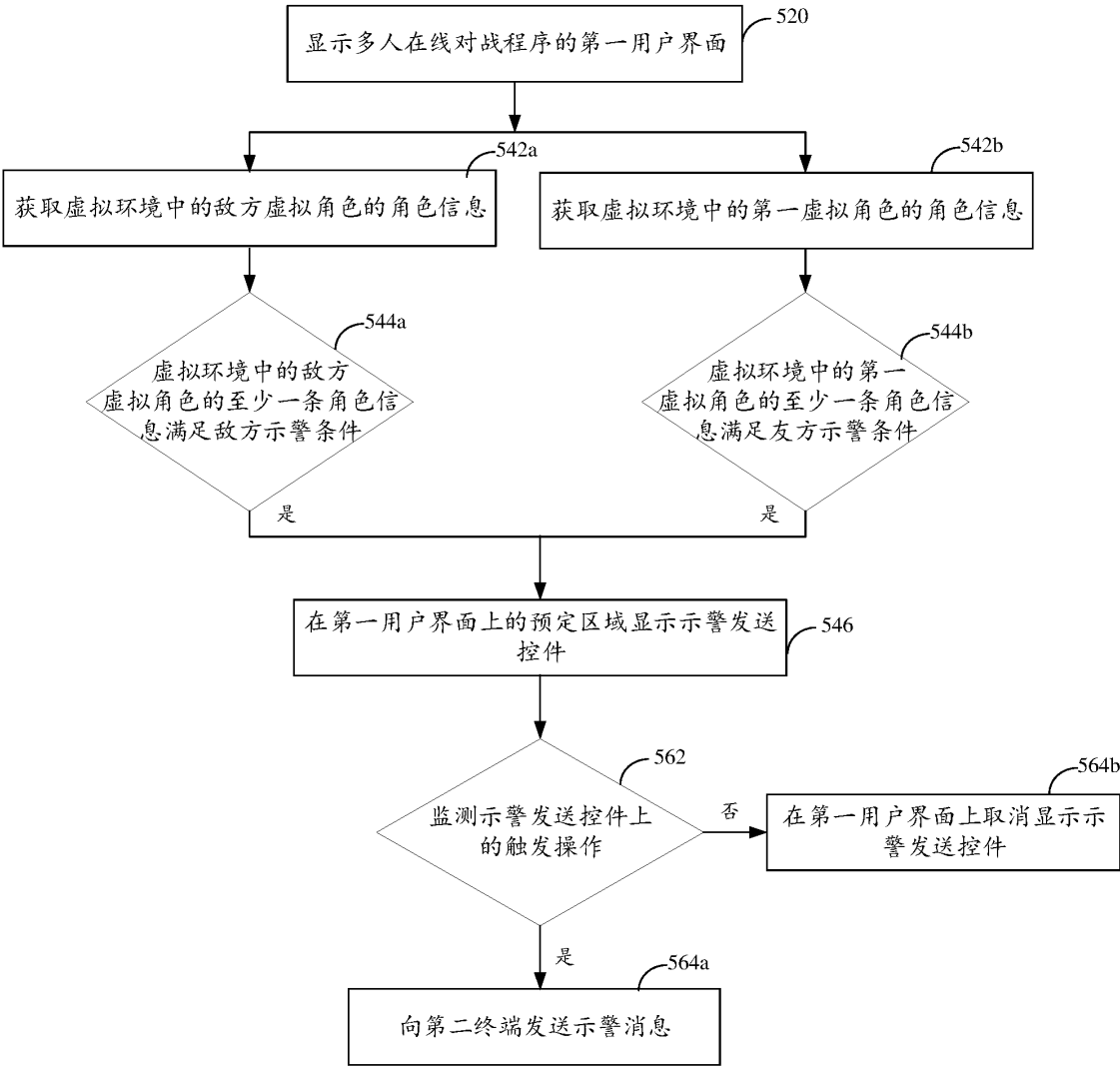


图 10

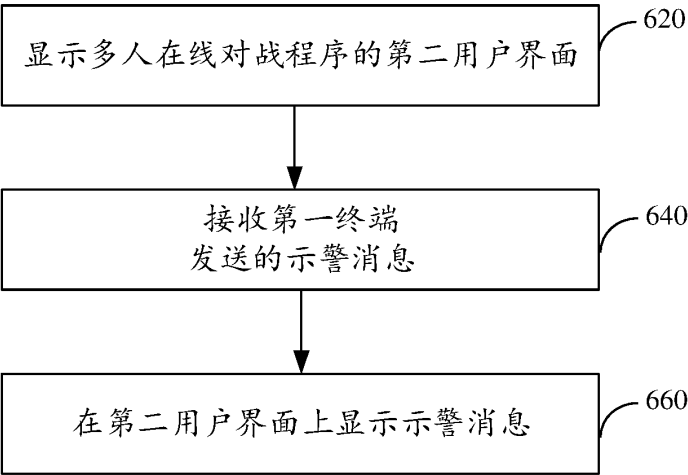


图 11

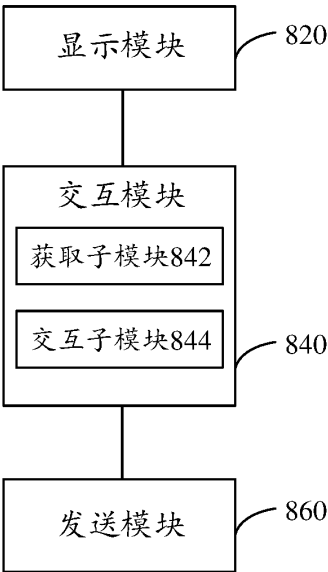


图 12

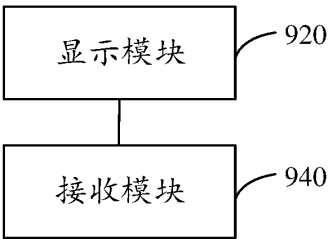


图 13

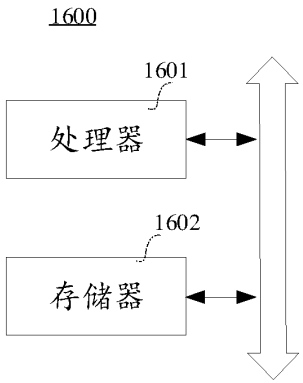


图 14