游戏分析忽略项说明

t\_game\_info中字段ignore存储忽略项代号，用下划线分隔。

忽略项包括

（1）导航ID（对应t\_web\_navi中navi\_id）,对应区间[1, 10000]；

（2）前端配置ID，对应区间[10001, ...]。

|  |  |
| --- | --- |
| 忽略项代号 | 说明 |
| 10001 | 分区服 |
| 10002 | 平台，对于页游，platform称为平台 |
| 10003 | 等级分布  活跃玩家-活跃玩家等级  收入分析-付费转化-玩家首付等级 |
| 10004 | 一级货币购买道具 |
| 10005 | 米币购买道具 |
| 10006 | 实时数据-在线人数 |
| 10007 | 新增玩家-新增玩家-新增设备数  活跃玩家-活跃玩家-活跃设备数 |
| 10008 | 渠道，对于手游，platform称为渠道 |
| 10009 | 新增玩家-新增玩家-新增角色数  活跃玩家-活跃玩家-登录角色数 |
| 10010 | 设备相关-新增玩家-机型  设备相关-活跃玩家-机型 |
| 10011 | 设备相关-新增玩家-分辨率  设备相关-活跃玩家-分辨率 |
| 10012 | 设备相关-新增玩家-操作系统  设备相关-活跃玩家-操作系统 |
| 10013 | 设备相关-新增玩家-联网方式  设备相关-活跃玩家-联网方式 |
| 10014 | 设备相关-新增玩家-运营商  设备相关-活跃玩家-运营商 |
| 10015 | 设备相关-新增玩家-浏览器分布  设备相关-活跃玩家-浏览器分布 |
| 10016 | 设备相关-新增玩家-Flash版本分布  设备相关-活跃玩家-Flash版本分布 |
| 10017 | 收入分析-付费渗透-各渠道付费渗透 |
| 10018 | 收入分析-付费习惯-包月付费方式  收入分析-付费间隔-包月付费  收入分析-付费转化-玩家首付周期-包月付费  收入分析-付费转化-玩家首付等级-包月付费  收入分析-付费转化-玩家首付金额-包月付费  收入分析-付费转化-当前包月用户数  游戏分析-收入分析-付费渗透-不含短信包月续费  游戏分析-收入分析-收入数据-不含短信包月续费 |
| 10019 | 游戏玩家-新增玩家-新增玩家职业 |
| 10020 | 游戏分析-经济系统-游戏币产出与消耗  -游戏币产出与消耗-（手游专用） |
| 10021 | 游戏分析-经济系统-游戏币产出与消耗  -游戏币消耗时玩家等级分布-（手游专用） |
| 10022 | 游戏分析-经济系统-游戏币产出与消耗  -游戏币消耗类型分布-（手游专用） |
| 10023 | 游戏分析-经济系统-游戏币产出与消耗  -游戏币产出与消耗-（页游专用） |
| 10024 | 游戏分析-经济系统-游戏币产出与消耗  -游戏币消耗时玩家等级分布-（页游专用） |
| 10025 | 游戏分析-经济系统-游戏币产出与消耗  -游戏币消耗类型分布-（页游专用） |
| 10026 | 游戏分析-收入分析-付费习惯-付费类型分布 |
| 10027 | 游戏分析-收入分析  （包括包月、按条、总计） |
| 10028 | 游戏分析-收入分析  （只包含总计，不包括包月、按条、总计） |
| 10029 | 游戏分析-游戏玩家-玩家留存-新增用户留存率  游戏分析-概览-新增玩家留存  游戏分析-渠道区服分析-渠道分析数据  游戏分析-渠道区服分析-多渠道趋势对比  游戏分析-渠道区服分析-区服分析数据  游戏分析-渠道区服分析-区服趋势对比  游戏分析-游戏概览-数据看板-新增7日/活跃7日留存率  上述留存率，7日range=6，14日range=13 |
| 10083 | 游戏分析-游戏玩家-玩家留存-新增用户留存率  游戏分析-概览-新增玩家留存  游戏分析-渠道区服分析-渠道分析数据  游戏分析-渠道区服分析-多渠道趋势对比  游戏分析-渠道区服分析-区服分析数据  游戏分析-渠道区服分析-区服趋势对比  游戏分析-游戏概览-数据看板-新增7日/活跃7日留存率  上述留存率，7日range=7，14日range=14 |

（3）自动生成的ID，对应区间[20001, ...]。规则为20000+componentId

注1：20160222 新修改

删除了长期不使用（已由其它新模板代替）的模板：10028。