**遗物相关统计数据的展示页面需求**

### 1玩家遗物抽取情况总览 √

基本定义：区分当日新进用户和活跃用户统计遗物抽取情况，

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | DAU | 第一章金币抽人数 | 金币抽第一章占比 | 第一章金币人均花费 | 第一章钻石抽人数 | 钻石抽第一章占比 | 第一章钻石人均花费 | …… |
| X月X日 | XX | XX | X% | XX | XX | X% | XX | …… |

**名词解释：**

第一章金币抽取人数：指定日期指定渠道使用了金币抽取第一章遗物的玩家总数

金币抽第一章占比=第一章金币抽取人数/DAU\*100%

第一章金币人均花费：指定日期指定渠道指定用户抽取第一章遗物所花费的人均金币额

以下同理

### 2玩家遗物持有情况总览

基本定义：区分活跃用户和当日新增用户，对持有遗物的情况进行统计

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 第一章遗物持有总量 | 第一章遗物持有人数 | 第一章人均持有量 | 第二章遗物持有总量 | 第二章遗物持有人数 | 第二章人均持有量 | …… |
| X月X日 | XX | X |  | XX | X |  |  |

**名词解释：**

第一章遗物持有总量：统计指定日期指定渠道指定类型的用户中，第一章的遗物的总量（只统计个数不统计等级）

第一章遗物持有人数：指定日期指定渠道指定类型用户中拥有第一章遗物的人数

第一章人均持有量=第一章遗物持有总量/第一章遗物持有人数

以下同理

### 3当日遗物产出情况

基本定义：对当日各种遗物的产出进行统计

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 遗物1产量 | 遗物1产出人数 | 遗物2产量 | 遗物2产出人数 | …… | 继续 |
| X月X日 | XX | X | XX | X |  | XX |

**名词解释：**

这里罗列所有的遗物，按名称排列，往右扩展，如果写不下就往右拖滚动条

### 4遗物套装等级情况

基本定义：遗物的收集度决定了套装等级，统计拥有不同套装等级的玩家人数，区分活跃用户和新进用户来查看

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 套装名称 | 套装等级 | 拥有人数 |
| XXX | X | XX |

注：这里罗列所有的套装及等级与对应的人数信息，纵向叠加

### 5 遗物战力加成统计

基本定义：区分新进用户和活跃用户统计玩家遗物战力加成的区间分布

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 总人数 | 区间1 | 区间2 | 区间3 | …… |
| X月X日 | XXX | XX | XX | XX |  |

**名词解释：**

总人数：新进用户数或DAU，试选取的用户类型而定

区间1：战力增长在区间1的人数

以下同理

注：区间的大小由策划提供，可能会根据实际需求增加或减小颗粒度

### 6玩家持有遗物详情

基本定义：根据ID/昵称查询指定用户持有遗物的情况，分两个表，一个展示遗物明细，另一个展示套装明细

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 遗物战力加成 | 遗物1 | 遗物2 | …… |
| XXX | X级 | X级 | X |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 套装名称 | 套装等级 | 第一章遗物收集 | 第二章遗物收集 | …… |
| XXX | X | XX/YY | XX/YY |  |

**名词解释：**

遗物战力加成：该玩家持有的所有遗物给他的战力增加总值

后面罗列该玩家持有的各种遗物明细以及等级

第二个表格展示该玩家的套装等级和各章遗物收集度，其中收集度中的XX代表该玩家拥有本章遗物的实际数量，YY指这一章遗物的总数