迷你项目-经分系统需求V1.1

# 1 通用功能

## 1.1基础展示规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间（可选取时间段） | 平台拉取展示（所属渠道） | 指定服务器查询（含混服） | 区服 |
| 精确到日 | 可勾选多渠道 | 可勾选多服务器 | 大陆/港澳台/欧美 |

以上是打开所有表格的时候必须先进行的选项，所有的选项都支持“全选”。

此外，在选取多渠道后，页面上有选项“汇总”和“对比”，“汇总”即展示这几个渠道的用户数据之和；“对比”则是把这几个渠道的用户数据分别罗列展示，默认显示“对比”。

注：对于各产品专属数据中的一些复杂统计项，如果涉及到时间段选取会让数据过度复杂的话，可视实际情况，对于单项统计只能选取指定的单日

## 1.2通用运营数据

### 1.2.1运营数据总览

基本定义：日常运营数据的概况汇总

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 新增用户 | DAU | 总注册 | 次日留存率 | 三日留存率 | …… | 七日留存率 |
| X月X日 |  |  |  |  |  |  |  |

名词解释：

新增用户：当日注册游戏的用户

DAU：当日登录游戏的用户

总注册：从开服当日累计到现在的总注册用户数

次日留存率：X月X日注册的用户在注册次日登录游戏的人数/X月X日的注册用户量\*100%

其他以此类推

备注：以后这个页面会加上当日收入、付费用户数

### 1.2.2新进数据

新增需求：

在当前页面增加当日实时新增

### 1.2.3用户留存数据

基本定义：查看用户留存数据详情的页面

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 新增用户 | 次日留存率 | 三日留存率 | …… |
| X月X日 |  |  |  |  |

说明：这里展示每天的留存率数据，视产品测试需要可以扩展到60天或90天

## 1.3通用资源统计

### 1.3.1迷你币基本情况

基本定义：迷你币是游戏里主要货币，统计其在游戏内的使用和产生情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 迷你币总增量 | 迷你币总消耗 | 福利产出迷你币量 | 副本产生迷你币量 | 人均迷你币消耗 | 人均副本迷你币量 | 人均迷你币存量 |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX | XX | XXX | XXX |

名词解释：

迷你币总增量：游戏中所有活跃用户账号里的迷你币增加量，即通过所有渠道获得迷你币之和

迷你币总消耗：游戏中所有活跃用户使用迷你币的量

福利产出迷你币量：成就或任务等其他免费渠道提供的迷你币之和

副本产生迷你币量：通过玩家打副本获得的迷你币量之和

人均迷你币消耗：迷你币总消耗/DAU

人均副本迷你币量：福利产生迷你币量/DAU

人均迷你币存量：当前用户迷你币余额的均值

备注：本次测试没有充值，故其对应列不显示

### 1.3.2商城购买统计

基本定义：商城各种道具每天的购买情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 道具名称 | 购买数量 | 购买人数 | 总金额 |
| X月X日 | XXX | XX | XX | XX |

**名词解释：**

道具名称：是商城内可购买的道具的名称，每个ID对应一种不同的道具

购买数量：当天该商城该道具的总销量

购买人数：按用户账号去重

总金额：该商城道具的当日总销售额，只按迷你币统计（绝大部分游戏都只有迷你币和金币两种代币，且商城只能用迷你币购买；如果有另外的代币，例如《明日方舟》的兑换券，那种就在特性统计中另外加开一个页签）

### 1.3.3迷你币消耗

基本定义：统计迷你币在各个渠道的消耗情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 解锁角色 | 升星角色 | 刷新商店 | 商店购买 | 农田解锁 | 牧场升级 |
| X月X日 |  |  |  |  |  |  |

说明：统计各渠道的消耗金额

# 2 玩家游戏行为分析

## 2.1玩家基本信息和行为分析

### 2.1.1玩家基础行为

基本定义：是玩家在游戏中进行游戏行为的统计，包括并不限于游戏时长、登录次数等

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | DAU | 登录次数 | 游戏时长 | 副本时长 | 小镇时长 |
| X月X日 | XX | XX | X | X | X |

**名词解释：**

登录次数：玩家24小时内登录游戏的次数（PS：如果短暂退出/切换页面下次再打开往往不需要重新拉起登录框的是不是不会被统计进去？）

游戏时长：玩家的平均游戏时长

副本时长：玩家在副本战斗中平均的停留时长

小镇时长：玩家在小镇养成的停留时长

### 2.1.2在线时长区间分布

基本定义：由于所有玩家的在线时长都是有详细的记录，在可视化展示时通过区间分布的方式来显示。

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 副本/小镇 | 0~10min | 10min~30min | 30min~1h | 1h以上 |
| 人数 | XX | XXX | XXX | XXX |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 游戏时长 | 0~10min | 10min~1h | 1h~2h | 2h~3h | 3h以上 |
| 人数 | XX | XXX | XXX | XXX | XXX |

注：需要区分活跃用户和当日新进用户来统计

## 2.2玩家角色情况

### 2.2.1玩家角色使用情况

基本定义：统计玩家各游戏角色的使用情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | DAU | 妮妮人数 | 花小楼人数 | …… |
| X月X日 |  |  |  |  |

名词解释：

妮妮人数：指当日使用了妮妮去进入副本战斗的用户人数

后续以此类推，随着角色的增加可扩展

### 2.2.2角色出战频次

基本定义：统计玩家使用各种角色出战的频次，需要在下拉菜单里选择角色名，如果未来有增加角色就添加在下拉菜单里

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 平均次数 | 1次 | 2次 | 3次 | …… |
| X月X日 |  |  |  |  |  |

说明：查看所有角色出战频次时都使用这一套模版

**名词解释：**

平均次数=当日使用该角色出战的总次数/当日使用该角色出战的总人数

### 2.2.3活跃用户各角色星级情况

基本定义：统计活跃用户当日使用过的角色，在当日最终的星级情况分布，查看页面时可在下拉菜单中选择角色

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 一星人数 | 二星人数 | …… | 六星人数 | 七星人数 |
| X月X日 |  |  |  |  |  |

说明：如果一个用户在当天刚上线时某角色是一星，当天这个角色最终养到了三星，则他会使角色统计的三星X角色数量+1

## 2.3关卡与任务分析

### ~~2.3.1关卡通关分析~~

~~基本定义：玩家在游戏中各种关卡的通过情况，选定日期后，展示当日所有有用户参与的关卡情况~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~关卡名称~~ | ~~关卡ID~~ | ~~日通关人数~~ | ~~日通关次数~~ | ~~日开启次数~~ | ~~通关率~~ |
| ~~X月X日~~ | ~~XX~~ | ~~YY~~ | ~~XX~~ | ~~XX~~ | ~~XX~~ | ~~X%~~ |

**~~名词解释：~~**

~~关卡名称：关卡的具体名称（例如：1-1、1-2……）~~

~~关卡ID：如题~~

~~日通关人数：当日通过该关卡的所有玩家人数，只要通过一次即可~~

~~日通关次数：当日该关卡被所有活跃玩家的通过次数~~

~~日开启次数：当日该关卡被开启的次数~~

~~通关率：日通关次数/日开启次数\*100%~~

### 2.3.2关卡挑战次数分布

基本定义：统计新进用户和当日活跃用户，在关卡里的挑战次数情况，分新进用户和当日活跃用户两个页签来查看

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 人均局数 | 打1局 | 打2局 | 打3局 | 打4局 | 打5局 | 6~10局 | 10局以上 |
| X月X日 | X | XX | XX | XX | XX | XX | XX | XX |

**名词解释：**

人均局数：当天指定用户群体的人均开启副本的局数

开启X局：指当天的活跃/新进用户中，仅开启X次副本的人数（因为这部分人能一定程度上反映最初流失用户的比例，因此单独统计）

以下同理

### 2.3.3玩家失败关卡统计

基本定义：统计玩家当日失败时的最高关卡，按关卡显示人数，在该页面要先选择日期，按所选日期进行单独或汇总展示，不同的关卡需要显示其地图ID明细

表头示意：

|  |  |
| --- | --- |
| 关卡名称 | 当日最高失败关卡对应人数 |
| 1-1-1 | XX |
| 1-1-2 | XX |
| 1-1-3 | XX |
| 1-2-1 | XX |
| …… |  |

**名词解释：**

当日通关最高失败关卡人数：即该玩家当天所有的通关记录里，失败时最高为该关卡时的人数。如果某个玩家的当日最高失败关卡是1-1，说明当天他连1-1都没打过

注：该页面需要去重，最终人数之和=当日DAU

### 2.3.4流失玩家关卡统计

基本定义：统计流失玩家在流失当日所达到的最高关卡（即失败关卡），按关卡显示人数，在该页面要先选择日期，按所选日期进行单独或汇总展示，不同的关卡需要显示其地图ID明细

表头示意：

|  |  |
| --- | --- |
| 关卡名称 | 当日最高失败关卡对应人数 |
| 1-1-1 | XX |
| 1-1-2 | XX |
| 1-1-3 | XX |
| 1-2-1 | XX |
| …… |  |

说明：和2.3.3相比，这两者的区别是，2.3.3是对当日活跃用户分析的，而2.3.4是对次日流失用户统计的，即在指定日期注册、次日就没有登录的玩家

### 2.3.5各任务参与情况

基本定义：统计玩家参与各任务的情况，查询之前先选择日期，按所选日期进行单独或汇总展示

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务名称 | 任务ID | 接受人数 | 提交人数 | 完成率 |
| 戴红帽的小兔子 | XX |  |  |  |
| …… |  |  |  |  |

说明：由于有些玩家接受和完成任务的时候可能会跨天，所以提交人数超过接受人数也是能接受的

### 2.3.6新手引导完成情况

基本定义：统计流失玩家完成新手引导的情况，看次日就流失的玩家，在新手引导哪一步流失，查询之前先选择日期，只能选固定的某一天

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 任务名称 | 任务ID | 流失人数 | 流失占比 |
| XXXXX | XX |  |  |
| …… |  |  |  |

**名词解释：**

流失人数：次日流失玩家中，最后失败的任务是该步骤的人数，即这些人没有通过该步骤就流失了

流失占比=该步骤流失人数/当日注册的次日流失用户数\*100%

## ~~2.4玩家小镇经营情况~~

### ~~2.4.1玩家土地扩展情况~~

~~基本定义：统计当天玩家有土地开启行为的人数~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~扩展田人数~~ | ~~扩展田次数~~ | ~~扩展牧场人数~~ | ~~扩展牧场次数~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |

### ~~2.4.2玩家种地情况~~

~~基本定义：统计玩家每天种不同作物的频率，按所选日期进行单独或汇总展示~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~植物品种~~ | ~~种1次~~ | ~~种2次~~ | ~~种3次~~ | ~~……~~ |
| ~~水稻~~ |  |  |  |  |
| ~~XX~~ |  |  |  |  |

~~说明：统计的是指定时间种指定种子X次的人数，X可以扩展~~

~~由于每个用户每天可能种多种植物，所以上表的总人数实际上是人\*次，即当天有种植行为的用户数\*人均种植次数。下同。~~

### ~~2.4.3玩家放牧情况~~

~~基本定义：统计玩家每天放牧不同动物的情况，按所选日期进行单独或汇总展示~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~动物品种~~ | ~~养1次~~ | ~~养2次~~ | ~~养3次~~ | ~~……~~ |
| ~~XX~~ |  |  |  |  |

~~说明：统计的是指定时间种指定动物X次的人数，X可以扩展~~

### ~~2.4.4玩家田地解锁情况~~

~~基本定义：游戏中一共有18块田，按照固定的顺序解锁，统计田地的具体解锁情况~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~第1块~~ | ~~第2块~~ | ~~第3块~~ | ~~……~~ | ~~第18块~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |  |

~~说明：表格里显示的是当天解锁对应田的人数。如果一个人当天解锁了多块田，则他会让对应每一块田的解锁人数+1。牧场的升级也同理。~~

### ~~2.4.5玩家牧场解锁情况~~

~~基本定义：牧场最高到5级（未来可能扩展），统计牧场的升级情况~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~升1级~~ | ~~升2级~~ | ~~升3级~~ | ~~升4级~~ | ~~升5级~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |  |

### ~~2.4.6玩家图腾等级分布~~

~~基本定义：统计当日活跃用户的图腾等级分布情况~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~石器人数~~ | ~~陶土人数~~ | ~~黑铁人数~~ | ~~……~~ | ~~王者人数~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |  |

**~~名词解释：~~**

~~石器人数：当天活跃的用户中，图腾等级为石器等级的人数，以最高等级统计，如果当天等级没有变化也需要统计他所停留的等级~~

## ~~2.5小镇功能使用~~

### ~~2.5.1玩家NPC关系~~

~~基本定义：统计指定日期玩家达到各NPC的好感等级的人数，在下拉菜单里选择NPC~~

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~兔美美1级~~ | ~~兔美美2级~~ | ~~兔美美3级~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |

~~不同的NPC等级上限不同，具体如下：~~

~~兔美美：3级~~

~~胖哒：6级~~

~~乔伊：3级~~

~~慕斯：6级~~

~~黑胡子：4级~~

~~墨家小飞：3级~~

### ~~2.5.2玩家神秘商店使用情况~~

~~基本定义：统计玩家刷新和购买神秘商店的行为~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~刷新人数~~ | ~~刷新次数~~ | ~~人均次数~~ | ~~商店1购买次数~~ | ~~商店1购买人数~~ | ~~……~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |  |  |

**~~名词解释：~~**

~~刷新人数：当日消耗迷你币刷新商店的人数~~

~~刷新次数：当日消耗迷你币刷新商店的次数（一个人会刷新多次是正常的）~~

~~商店一共有3个格子，省略号区域是商店2和商店3~~

### ~~2.5.3神秘商店商品购买情况~~

~~基本定义：统计指定日期神秘商店出售的所有道具明细~~

~~表头示意：~~

|  |  |
| --- | --- |
| ~~道具名称~~ | ~~销售数量~~ |
| ~~……~~ |  |

### ~~2.5.4悬赏公告完成概况~~

~~基本定义：统计玩家接受和完成悬赏公告的情况~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~DAU~~ | ~~悬赏参与率~~ | ~~完成次数~~ | ~~完成率~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |

**~~名词解释：~~**

~~悬赏参与率=接受悬赏人数/DAU\*100%~~

~~完成次数：悬赏任务完成并提交的次数，以领取奖励判定~~

~~完成率=完成次数/接受次数\*100%~~

### ~~2.5.5悬赏公告完成人数分布~~

~~基本定义：统计每天完成不同次数悬赏任务的人数分布~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~1次~~ | ~~2次~~ | ~~3次~~ | ~~4次~~ | ~~5次~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |  |

~~注：悬赏公告的个数随着乔伊NPC等级提升，最高3级可接5个~~

### ~~2.5.6三大制作台等级~~

~~基本定义：统计玩家升级三大制作台（厨房、铁匠铺、道具作坊）的情况~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~~日期~~ | ~~厨房1级~~ | ~~厨房2级~~ | ~~厨房3级~~ | ~~……~~ | ~~道具作坊3级~~ |
| ~~X月X日~~ |  |  |  |  |  |

~~说明：表中统计当天升级到该等级的人数，如果有人某天升了不止一个制作台的等级，则对应等级制作台人数都+1~~

### ~~2.5.7厨房制作情况~~

~~基本定义：统计指定日期厨房各种菜品的制作情况，需要先选择日期~~

~~表头示意：~~

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ~~配方名称~~ | ~~制作人数~~ | ~~制作次数~~ |
| ~~面包~~ |  |  |

~~说明：表中罗列当日所有有制作的配方名称，下同~~

### ~~2.5.8铁匠铺制作情况~~

~~同上，替换配方即可~~

### ~~2.5.9道具作坊制作情况~~

~~同上~~