# Counter

游戏内Actions的计数器，可以使用Counter来记录任意游戏内的Actions，如用户的浏览器信息，Flash版本，面板弹出次数，按钮点击次数，页面展示次数。

使用Counter记数器最多可以细到5层(Taxonomy)，5层分别定义为：kingdom， phylum， class， family， genus。

示例：

Kingdom=

Phylum=

Class=

Family=

Genus=

参考：http://www.tigerhomes.org/animal/curriculums/taxonomy-pc.cfm

界、门、纲、目、科、属、种

Kingdom

Phylum

Class

Order

Family (Sub-Family)

Genus

Species (SubSpecies)

# Install

用户安装游戏的记录，用户的安装来源包括3层，source, affiliate, creative，取决于不同的Social network能够获取到的来源详细程度，例如Facebook可以获得最多5层，而Qzone只能获得1层，甚至有些用户安装渠道根本获得不到。

示例：

Source=Request

Affiliate=Invitation

Creative=

# DAU

记录每日的活跃用户，为精确记录DAU来源，和Install一样，也包括3层数据源，(source， creative， affiliate)。

示例：

Source=Bookmark

Affiliate=Bookmark\_left

Creative=

Family=

Genus=

# Economy

主要地用于跟踪记录游戏内虚拟经济系统的情况，例如Cash的Inflow和Outflow，Coin的获得和花费，为了能使记录的信息尽可能详细，这里提供最多5层的粒度划分（kingdom, phylum, class, family, genus）

示例：

Currency=

Kingdom=

Phylum=

Class=

Family=

Genus=

Value=

# Message

这里的Message指的就是Virality Message，用于记录游戏内分渠道的消息(病毒信息)发送记录，同时记录消息发送的状态，success/fail，其中常见的病毒渠道包括：feed, request, wall to wall, notification等，取决于不同平台提供的病毒机制。

为了详细记录Message发送的记录，同样提供最多5层粒度的划分(**channel**, category, subcategory, creative, family, genus )

示例：

Channel=

Category=

Subcategory=

Creative=

Family=

Genus=

# Message Click

这里记录Message的点击情况，其他规则同Message

示例：

# Milestone

记录游戏内重要的Achievements，例如Level up升级，完成Tutorial，完成FTUE，完成某些重要的Quest，游戏内的金币数量达到100，收集完某一种类型的卡片等等。

示例：

# Session

用来记录用户在游戏内的Session情况，用于评价用户在游戏内花费多长时间，平均在线时长，通常Session在没有动作30分钟后被视为结束。

示例：

# Demographic

记录用户的Profile信息，例如性别，年龄，所处地区，使用的语言等等，根据不同的-平台，能获取到的字段数量也不同。Facebook上可以获得比较全部的信息，而在Qzone上只能获得性别，地区等少量信息。

示例：

# Friends

记录用户添加好友的过程，好友可以分平台好友，游戏好友，以及Neighbor，对于大多数游戏的好友添加机制而言，只要平台好友添加了游戏，会自动成为游戏好友，这也是国内游戏设计默认采用的一种方式，然而很多国外游戏厂商，例如Zynga的游戏，并非如此，如果想成为游戏内的Neighbor，玩家需要手动邀请游戏好友变成Neighbor。

# 5 Tiers Source/Channel Taxonomy

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Message | Message Click | DAU | Install | Counter | Economy | Session |
| Channel | Channel | Source | Source | Kingdom | Kingdom | Kingdom |
| Kingdom | Kingdom | Affiliate | Affiliate | Phylum | Phylum | Phylum |
| Phylum | Phylum | Creative | Creative | Class | Class | Class |
| Class | Class | Family | Family | Family | Family | Family |
| Family | Family | Genus | Genus | Genus | Genus | Genus |
| Genus | Genus | - | - | - | - |  |