

BALISES			
Priorité	Description (Précisez l'unité !)	Élément(s) lié(s)	Commentaire
Moyenne	Nom du Héros sélectionné	Choix du Héros	<i>Uniquement avant une partie lancée</i>
Faible	% de sélection de chaque Héros		
Faible	Nombre de partie lancée	Parties	<i>Au moment où la partie se lance</i>
Élevée	Heure à laquelle a débuté la partie (HH:MM:SS)		
Faible	Temps de partie (HH:MM:SS)		
Élevée	Heure à laquelle a fini la partie (HH:MM:SS)		
Moyenne	Temps de jeu pour chaque joueur (HH:MM:SS)		
Faible	Nombre de joueurs ayant quitté la partie avant la fin		
Faible	Heure à laquelle le joueur a quitté la partie (HH:MM:SS)		
Moyenne	Nombre de tours de jeu		
Élevée	Nombre de joueurs partant corruption		
Élevée	% de parties complètement sain et leur nombre		
Élevée	% de paquets choisis pour chaque joueur	Paquet(s) de Consommables choisi(s)	<i>Pendant toute la partie</i>
Moyenne	Nombre de cartes piochées pour chaque joueur	Cartes Consommables	
Élevée	Nombre de cartes utilisées et lesquelles précisément		
Élevée	Nombres de cartes jetées et lesquelles précisément		
Faible	Nombres de cartes Saine Piocher pour chaque joueur	Cartes Humeur	
Faible	Nombres de cartes Toxic Piocher pour chaque joueur		
Faible	Nombre de cases parcourues dans toute la partie	Déplacement	
Moyenne	% de type de cases parcourues dans toute la partie		
Moyenne	Nombre de PAs reçus		
Faible	% d'emplacement de départ par type de Héros		<i>Tendance de choix de case de départ par Héros</i>
Élevée	% de Héros arrivant en 1er sur une case Zone du Syncristal		
Moyenne	% de temps en 1er / 2e / 3e position		
Faible	% par Hero de choix de Posture		
Élevée	Résultat Combat, une liste comprenant : Personnage "nom du joueur"		
Élevée	Résultat combat Gemmes équipées "numéro de la gemme"		
Élevée	Résultat combat Posture choisis "nom de la posture"		

