

Unity Analytics to prosta, ale potężna platforma danych, która zapewnia analizę gry Unity.. Działa z takimi systemami jak iOS, Android, Tizen, Universal Windows Platform, Mac, PC, Linux Standalone. Pozwala w łatwy sposób zrozumieć graczy, dlaczego grają w gry; zrozumieć, dlaczego przestają grać w grę. W projekcie można uzyskać dane o tym, ile osób po raz pierwszy zaczyna grać w grę, ile gra codziennie, ile gra w danym miesiącu i inne dane dotyczące wykorzystania sesji. Po włączeniu Analytics Unity śledzi podstawowe wskaźniki użytkowania na obsługiwanych platformach bez żadnego wysiłku lub implementacji z Twojej strony. Te podstawowe parametry obejmują:

- Nowe instalacje
- Codziennie aktywni użytkownicy (DAU)
- Aktywni użytkownicy miesięczni (MAU)
- Suma sesji
- Sesje na użytkownika
- Czas spędzony w aplikacji
- Segmenty użytkownika dla kraju i platformy

Plus: łatwy w implementacji, prosty w obsłudze

Minusy: darmowa wersja nie pozwala śledzić danych na żywo

Google Analytics to bezpłatne narzędzie obejmujące głównie analitykę w aplikacji. Dlatego ma wersję premium zaprojektowaną specjalnie dla przedsiębiorstw i dostarcza bardziej szczegółowych informacji. Jest dostępny w systemach iOS, Android i wielu innych platformach. Zasadniczo logujemy się przy użyciu konta google i zaczynamy z niego korzystać. Narzędzie Google Analytics pomoże lepiej zrozumieć, czego użytkownicy oczekują od aplikacji. Zapewnia;

- liczba użytkowników i sesji
- pieniądze wydane przez użytkowników
- czas trwania sesji
- systemy operacyjne użytkowników
- modele urządzeń i lokalizacje użytkowników

Plusy: Jest to w zasadzie all-inclusive i jest darmowe

Wady: obsługa jest trochę skomplikowana

GameAnalytics jest w 100% bezpłatny. Integruje się z IOS, Androidem, Javascriptem, Unity, Unreal i wieloma innymi. GameAnalytics pomaga rozwijać grę i przyciągać graczy. Definiuje się jako globalnie zaufane i łatwe do zintegrowania narzędzie analityczne. Z GameAnalytics można;

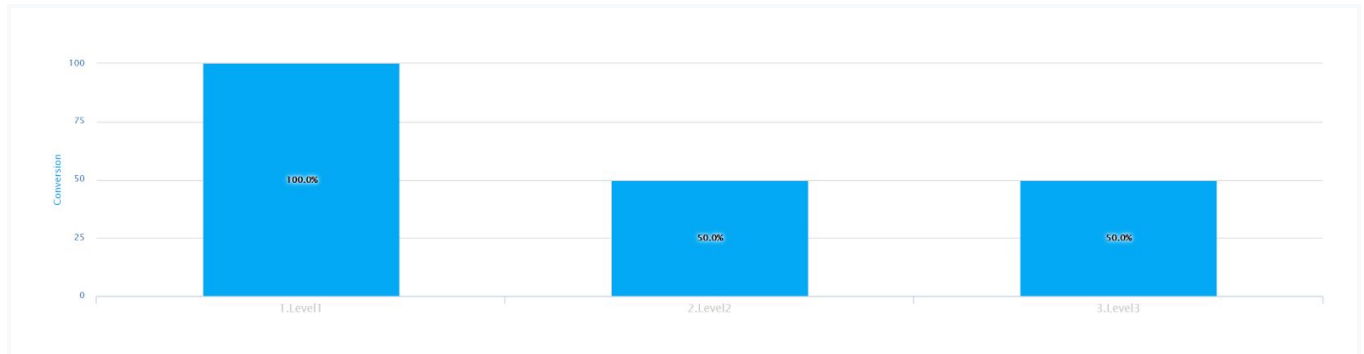
- śledzić kampanie gracza
- zbierać, wizualizować i śledzić dane gracza w jednej platformie
- obserwować graczy podczas gry
- śledzić użytkowników
- zrozumieć i udoskonalić przebieg gry
- grupować graczy według wieku, lokalizacji, urządzeń, sieci
- ulepszyć grę za pomocą ścieżek i śledzenia błędów

Plusy: integruje się z wieloma platformami, jest łatwy w użyciu i całkowicie bezpłatny.

Wady: Użytkownicy często spotykają się z błędami podczas integracji SDK.

Wykorzystanie Unity Analytics do prezentacji statystyk.

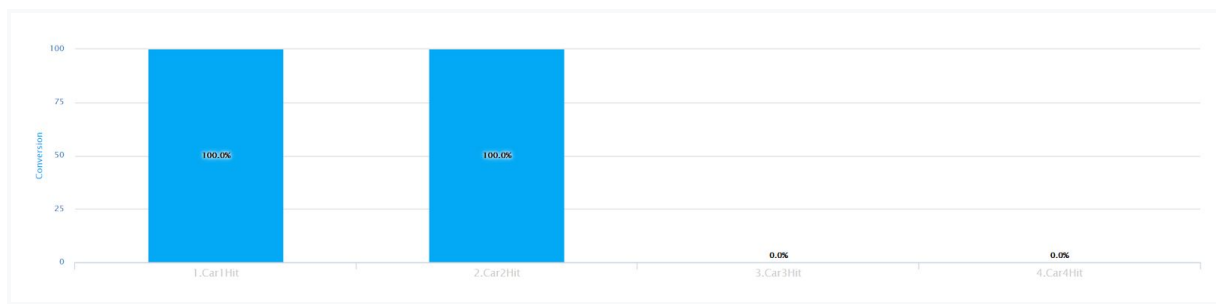
Ukończone poziomy:



W przypadku ukończeniu poziomu wywołany zostaje następujący event, który przesyła informację o kolejnym ukończonym poziomie. Przykładowe wyniki dla 3 pierwszych poziomów powyżej.

```
Analytics.CustomEvent(lvlName, new Dictionary<string, object>
{
    { "What level done?", LevelScript.levelValue }
});
```

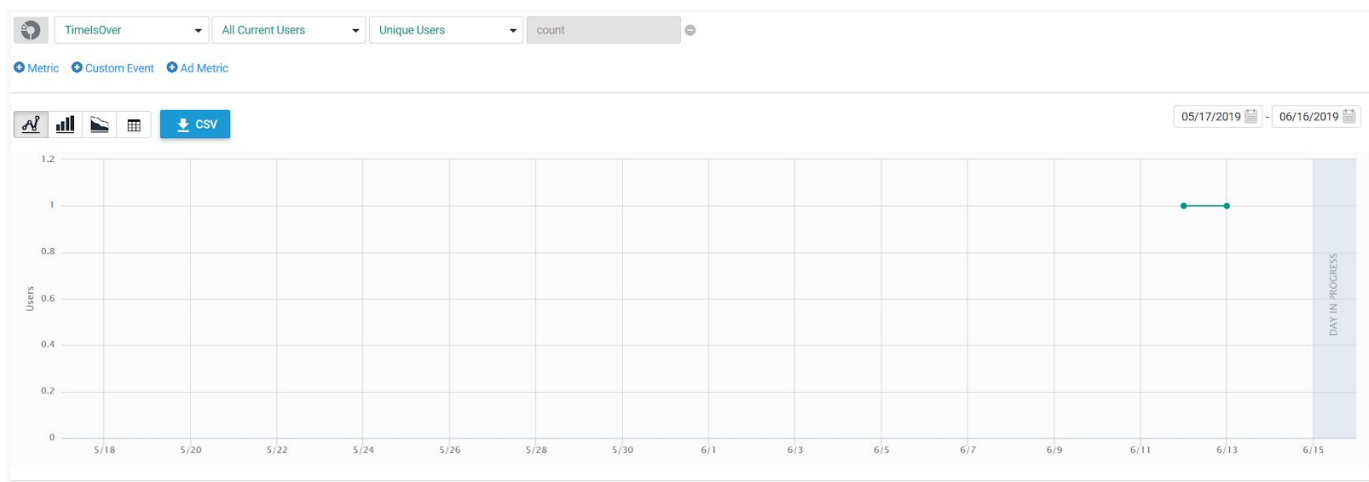
Samochód, który najczęściej utrudnia graczowi przejście poziomu:



Przy zejściu kolizji z graczem wykonana zostanie następująca funkcja, która prześle informacje o zejściu zdarzenia w tym przypadku zderzeniu z autem nr 4.

```
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if (collision.tag == "Player" || collision.tag == "Player2"
    || collision.tag == "Player3" || collision.tag == "Player4")
    {
        Analytics.CustomEvent("Car4Hit", new Dictionary<string,
object>
        {
            {"Which car hit?", car4Hit }
        });
    }
}
```

Porażka w grze przez koniec czasu:



Poniższa funkcja prezentuje uruchomienie eventu, który zachodzi w przypadku gdy gracz nie zdąży ukończyć poziomu przez brak czasu. Gdy zachodzi funkcja **Pause()** czyli zatrzymanie gry w przypadku porażki to zachodzi poniższe wywołanie.

```
void Pause()
{
    if (!oneTimeCall && Timer.timeIsOver)
    {
        Analytics.CustomEvent("TimeIsOver", new
Dictionary<string, object>
        {
            {"Lost reason", lostLimitTime }
        });
        oneTimeCall = true;
    }
}
```

Zbyt częste generowanie tej funkcji może wskazywać, że gra jest za trudna z uwagi na niski limit czasu.