

Clases editadas con llamadas a eventos del tracker:

- GameManager, línea 44: iniciamos el tracker que es el que manda el evento de login.
- GameManager, línea 63: detenemos el tracker, envía el evento de logout.
- LevelselectorMenu_PK, línea 25: evento de inicio de partida
- BossHealth, línea 49: evento de fin de partida.
- HitsController, línea 60: evento de pérdida de escudo
- HitsController, línea 68: evento de muerte