



Unity 游戏服务平台

为更多的创作者赋能

吴毅敏 | Unity 游戏服务业务拓展经理 | ryan.wu@unity3d.com

BREAKDOWN OF SANITY

我们相信，世界会因有更多的创作者
而变得更美好。

We believe the world is a better place with more creators in it.

Unity 一站式游戏服务平台：为创作者解放生产力！

游戏创作	开发管理 / DevOps	通用后端服务	多人游戏服务
云烘焙 Cloud Baking	游戏源码管理 Plastic SCM	云开发 Cloud Code	游戏大厅服务 Lobby
云渲染 Render Streaming	分布式资源导入与打包 UCDAA	游戏经济系统 Economy	P2P中继服务 Relay
流式加载 Auto Streaming	云真机/自动化测试 Cloud Device	实时游戏配置 Remote Config	对战服务器管理 Multiplay
远程桌面 Parsec/Game Dev Desktop	游戏错误跟踪 Backtrace	游戏内容分发/热更新 Cloud Content Delivery	实时语音与文本 Vivox
用户运营		增长与变现	
数据分析 Unity Game Analytics	嵌入式智能客服 Helpshift	用户获取与变现 Acquire & Monetize	即时游戏 Instant Game
模拟测试数值调优 Unity Game Simulation	通知推送 Push Notifications	广告聚合 Mediation	应用内购买 In-App Purchases
Unity 企业级服务			
专业技术支持及顾问服务 Integrated Success Service	跨平台移植服务 Cross Platform Transplanting	程序定向定制/联合研发 Customization/Co-Development	技术美术服务 Technical Artist Service

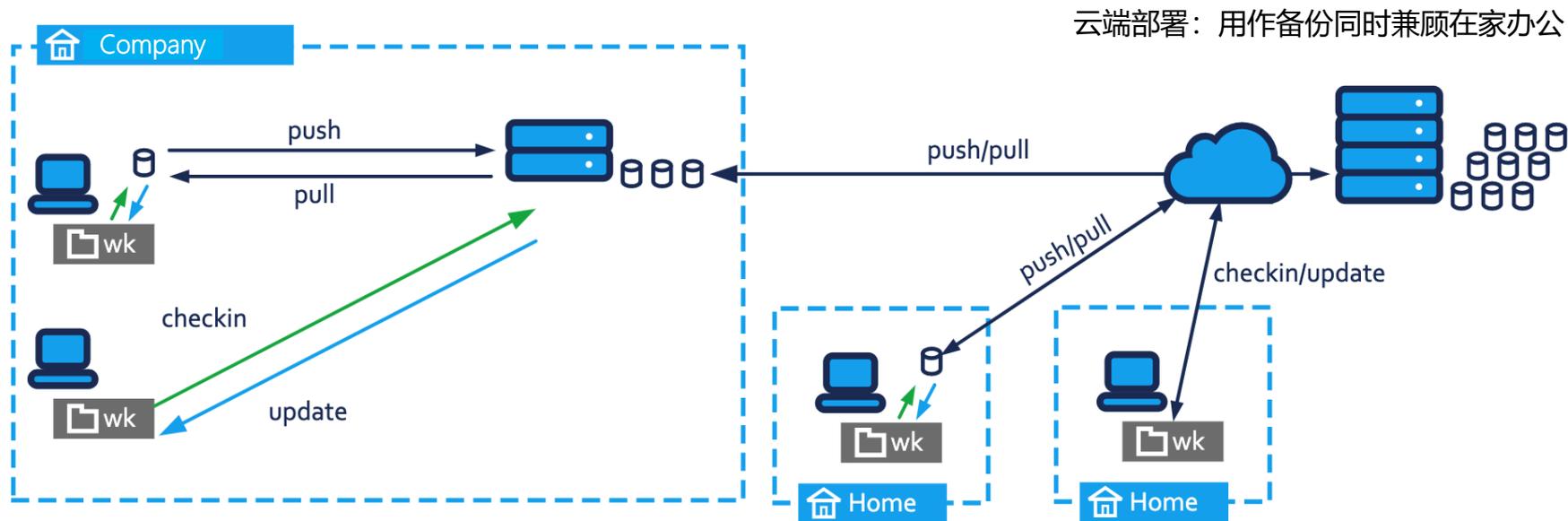
Unity DevOps 服务：让创作者拥抱敏捷！

游戏创作	开发管理 / DevOps	通用后端服务	多人游戏服务
云烘焙 Cloud Baking	游戏源码管理 Plastic SCM	云开发 Cloud Code	游戏大厅服务 Lobby
云渲染 Render Streaming	分布式资源导入与打包 UCDAA	游戏经济系统 Economy	P2P中继服务 Relay
流式加载 Auto Streaming	云真机/自动化测试 Cloud Device	实时游戏配置 Remote Config	对战服务器管理 Multiplay
远程桌面 Parsec/Game Dev Desktop	游戏错误跟踪 Backtrace	游戏内容分发/热更新 Cloud Content Delivery	实时语音与文本 Vivox
用户运营		增长与变现	
数据分析 Unity Game Analytics	嵌入式智能客服 Helpshift	用户获取与变现 Acquire & Monetize	即时游戏 Instant Game
模拟测试数值调优 Unity Game Simulation	通知推送 Push Notifications	广告聚合 Mediation	应用内购买 In-App Purchases
Unity 企业级服务			
专业技术支持及顾问服务 Integrated Success Service	跨平台移植服务 Cross Platform Transplanting	程序定向定制/联合研发 Customization/Co-Development	技术美术服务 Technical Artist Service



游戏开发专用源码管理平台

同时支持分布式和集中式代码仓库

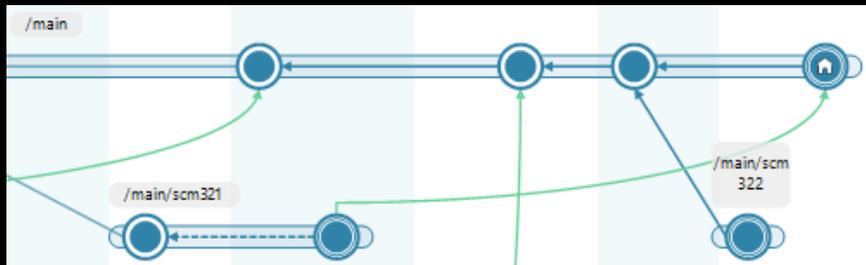


私有化部署：同时使用分布式和集中式

云端部署：用作备份同时兼顾在家办公

强大的分支与合并功能，内置 DevOps/敏捷开发最佳实践

Branch Explorer: 任务即分支, 所见即所得



Side by Side Diff: 一切改动, 一目了然

The image shows a side-by-side diff view of code. The left pane shows the original code, and the right pane shows the modified code. Changes are highlighted in yellow and green. The code appears to be C++ or similar, with methods like `void S50Entity::SetPosition`, `SetSize`, `SetRadius`, and `SetRotation`. The diff highlights changes in parameters and function calls.

内置 Code Review: 高效实践敏捷理念

Query: `find reviews where status = 0`

Title	Status	Reviewed object
{/} Review scm25112	Pending	Branch /main/scm25112
{/} Review scm24957	Pending	Branch /main/scm24956/scm24
{/} Review scm6449	Pending	Branch /main/scm6449
{/} Review scm24282	Pending	Branch /main/scm24282

三路合并: 高效率代码重构利器

The image shows a three-way merge view. It displays three versions of code side-by-side: the original code (left), the code from the branch being merged (middle), and the code from the branch being merged into (right). The code is the same as in the Side by Side Diff view. The merge view highlights conflicts and changes between the three versions, allowing for a more complex merge operation.



专为游戏美术人员提供的 UI 和工具

简化的 UI, 直接 Lock/Check in/Check Out、查看图片内容

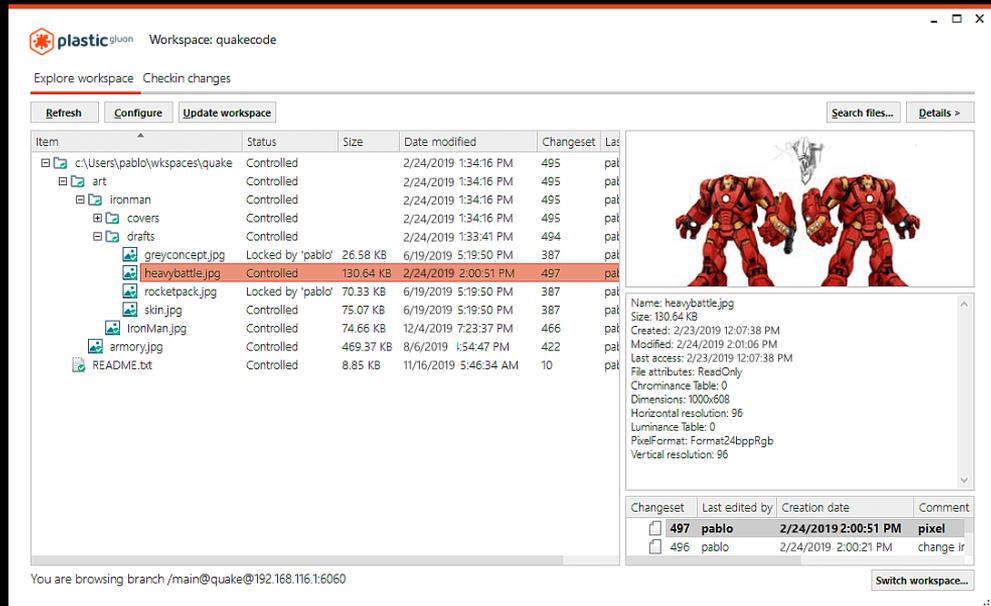
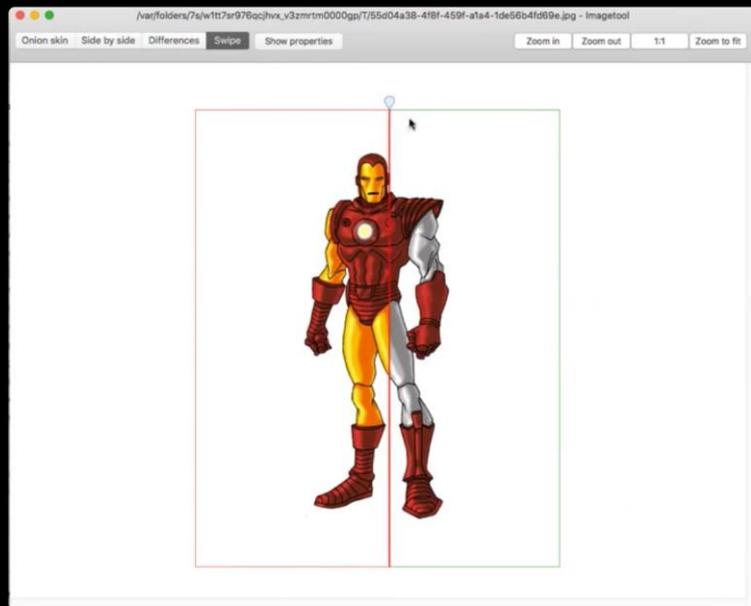
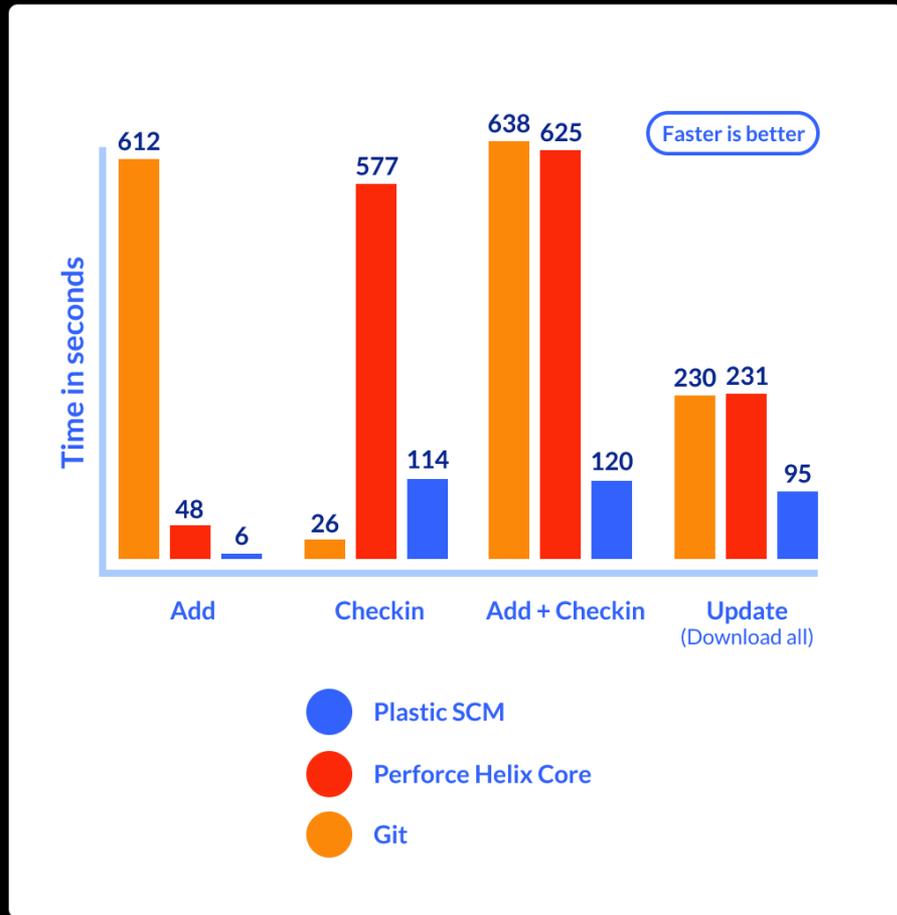


Image Diff: 像素级对比图片差异



极致性能，为游戏研发而生

- ✓ 测试环境：182,749 files 14,852 directories - 7.16GB
- ✓ Plastic 在 Add 和 Checkin 操作上的速度比 Perforce Helix Core 快 5.2 倍
- ✓ Plastic 比 Git 快，在所有操作上的性能都大幅领先



Plastic SCM: 集源码管理工具之大成于一身

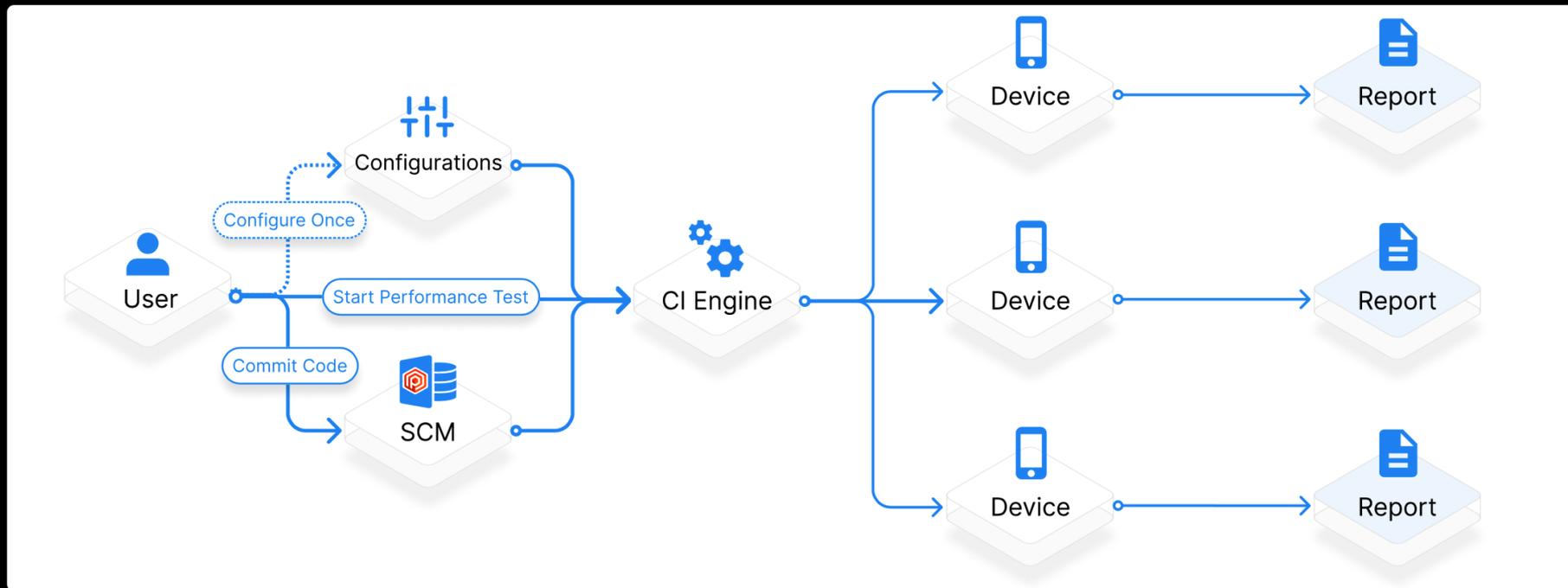
	Plastic SCM	Perforce	Git	Subversion
大文件处理效率	✓	✓		✓
分布式代码仓库	✓		✓	
集中式代码仓库	✓	✓		✓
美术专用的 UI 与 工具	✓			
文件锁	✓	✓		✓
支持私有化部署与公有云服务	✓	3 rd party	Git-services	3 rd party
分支与合并	✓		✓	

Unity 云真机

手游真机自动化测试平台



只需完成一次配置，在之后的开发工作流中，便可以通过 Unity云真机 服务并行的在多台设备上自动完成性能测试，得出相应的测试报告



丰富的真机机型

Unity 云真机收集了覆盖 iOS 和 Android 平台的海量主流机型。测试人员可以根据自己的测试需求，通过筛选和搜索，快速选择和连接需要部署测试的真机。

系统: **全部** Android iOS

品牌: **全部** Apple HONOR HUAWEI OPPO Xiaomi vivo 一加 三星 中兴 真我 魅族

版本: **全部** 7.1.2 8.0.0 8.1.0 9 9.0 10 11 HarmonyOS HarmonyOS 2

状态: **全部** 空闲 使用中 离线 清理中 忙碌

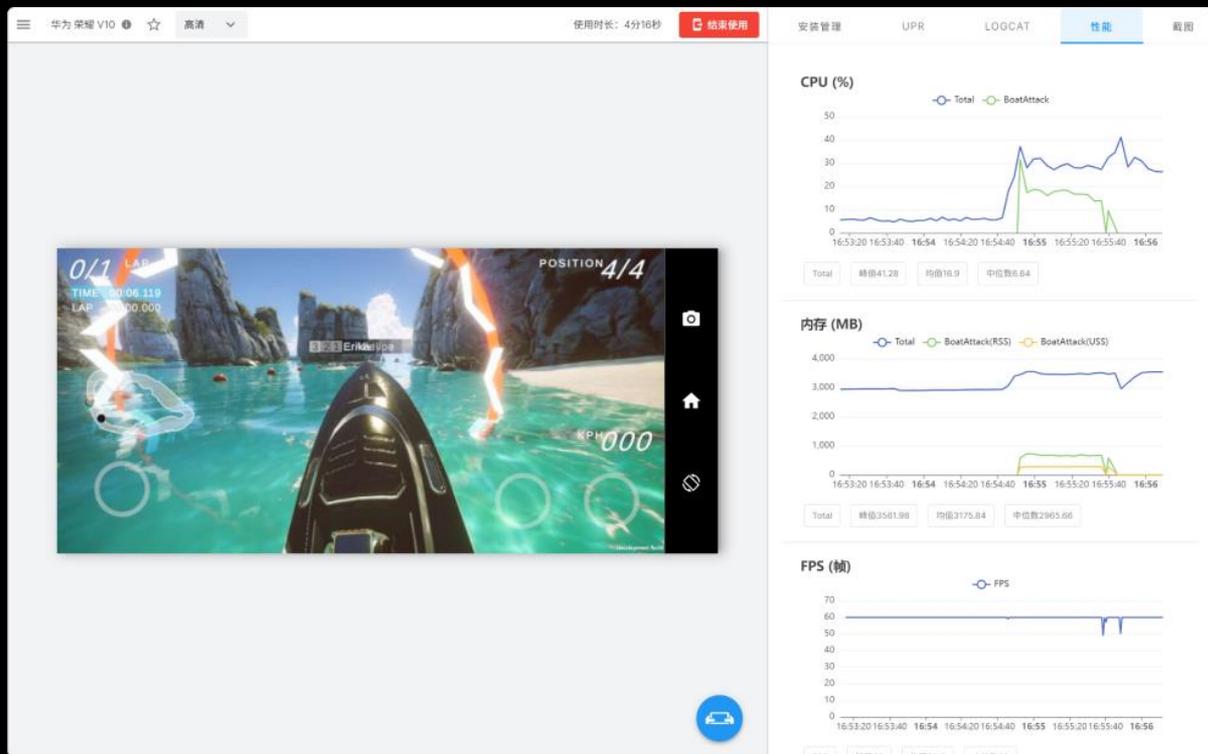
109个设备

 <p>华为 P20 HUAWEI (CLT-AL00) 1080×2240 (60.00Hz) 5666MB RAM Android 10</p> <p>可试用</p>	 <p>华为 荣耀 V10 ☆ HONOR (BKL-AL20) 1080×2160 (60.00Hz) 5666MB RAM Android 10</p> <p>可试用</p>	 <p>小米 5S Plus Xiaomi (MI 5s Plus) 1080×1920 (60.00Hz) 3711MB RAM Android 8.0.0</p> <p>可试用</p>	 <p>一加 IN2010 一加 (IN2010) 1080×2400 (60.0Hz) 7521MB RAM Android 11</p> <p>可试用</p>
 <p>小米 6 Xiaomi (MI 6) 1080×1920 (60.00Hz) 5724MB RAM Android 9</p> <p>可试用</p>	 <p>OPPO Reno6 Pro OPPO (CPH2249) 1080 × 2400 (90Hz) 8192MB RAM Android 11</p> <p>可试用</p>	 <p>OPPO Reno6 OPPO (CPH2235) 1080 × 2400 (90Hz) 8192MB RAM Android 11</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 10 HONOR (COL-AL10) 1080 × 2280 (60Hz) 6144MB RAM Android 8.1.0</p> <p>可试用</p>
 <p>荣耀 Note10 HONOR (RVL-AL09) 1080 × 2220 (60Hz) 6144MB RAM Android 8.1.0</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 8X Max HONOR (ARE-AL00) 1080 × 2244 (60Hz) 6144MB RAM Android 8.1.0</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 8X HONOR (J5N-L22) 1080 × 2340 (60Hz) 4096MB RAM Android 8.1.0</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 8C HONOR (B8x-LX2) 720 × 1520 (60Hz) 4096MB RAM Android 8.1.0</p> <p>可试用</p>
 <p>荣耀 Magic2 HONOR (TNY-AL00) 1080 × 2340 (60Hz) 8192MB RAM Android 9.0</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 20 青春版 HONOR (HRY-LX1T) 1080 × 2340 (60Hz) 8192MB RAM Android 9.0</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 20 HONOR (YAL-L21) 1080 × 2340 (60Hz) 8192MB RAM Android 9.0</p> <p>可试用</p>	 <p>荣耀 20 Pro HONOR (YAL-AL10) 1080 × 2340 (60Hz) 8192MB RAM Android 9.0</p> <p>可试用</p>

实时测试面板

测试过程中可以查看云真机的详细日志，按需进行截图和录屏，便于对测试进行二次分析和错误定位。

平台还提供包括设备以及应用的CPU占用、内存占用和温度等数据的实时监控。



实时操控

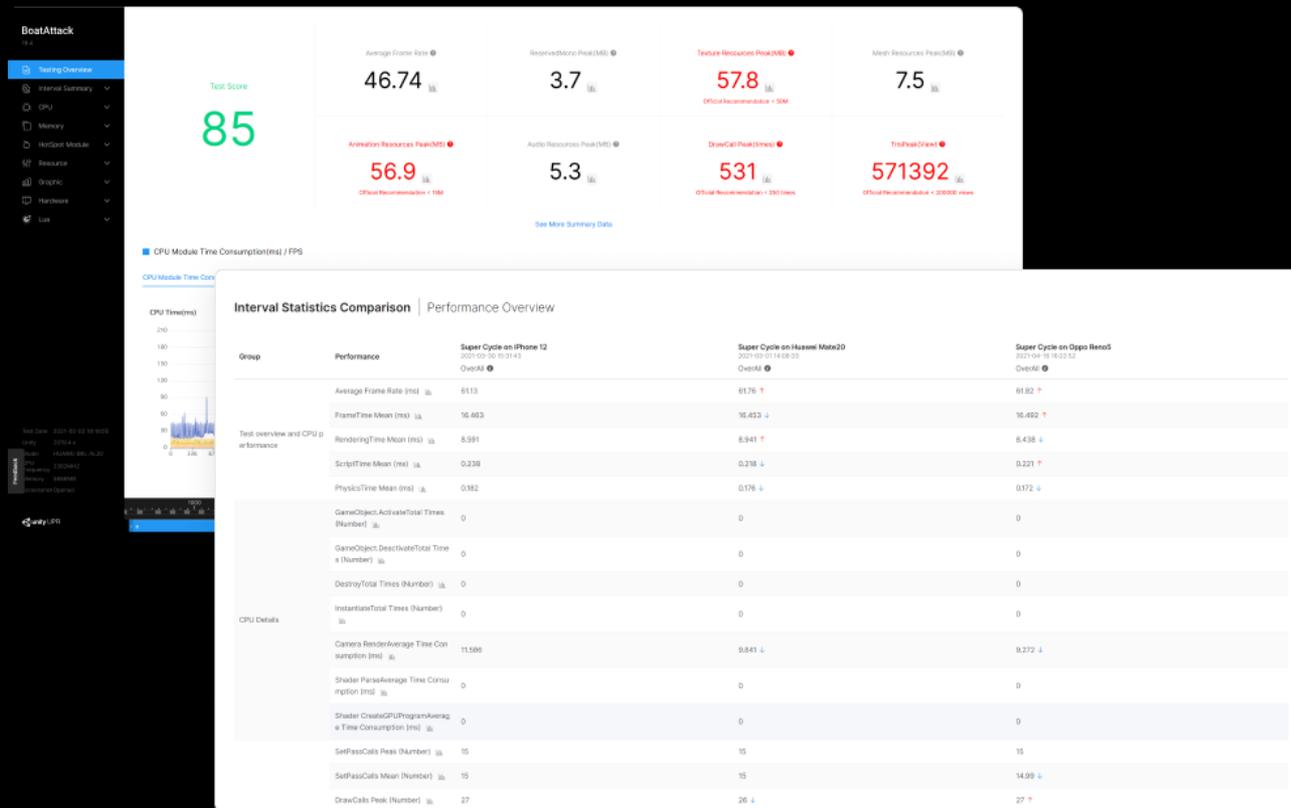
在操作方面，Unity 云真机平台创新的 Mirror 功能，让测试人员可以通过微信小程序扫码，实现在自己的移动设备上镜像操作云真机，同时支持多点触控，使整个测试过程更加贴近真实场景。



详尽、清晰的测试报告

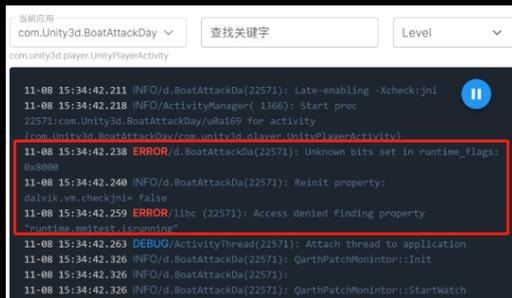
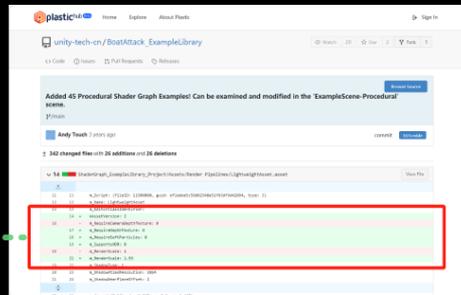
UPR 提供包括运行时 Unity Profiler 数据、静态资源、内存、GPU、Lua 等各个维度的数据，全面的反映项目性能状况。

直观的展示，便捷的数据对比使测试人员能够更快定位项目的性能问题。



CI 与自动化脚本

CI 不但实现了从打包、测试到最终获得画面记录、执行日志和性能报告的全面的自动化；还建立起了日志、性能报告和代码提交（Commit）之间的联系，将问题直接反映到代码层面。





跨平台游戏错误采集与分析工具

Backtrace 主要功能特性



跨平台

支持几乎所有的游戏平台：PC, iOS, Android, PS4, PS5, Switch, Xbox



监控与捕获

及时了解并捕获玩家遇到的各种游戏崩溃和异常



问题分析

内置丰富的问题分析功能，帮助快速定位问题根源，快速解决



自定义属性

通过自定义属性，可捕获更加个性化的信息更好帮助问题分析



无缝集成

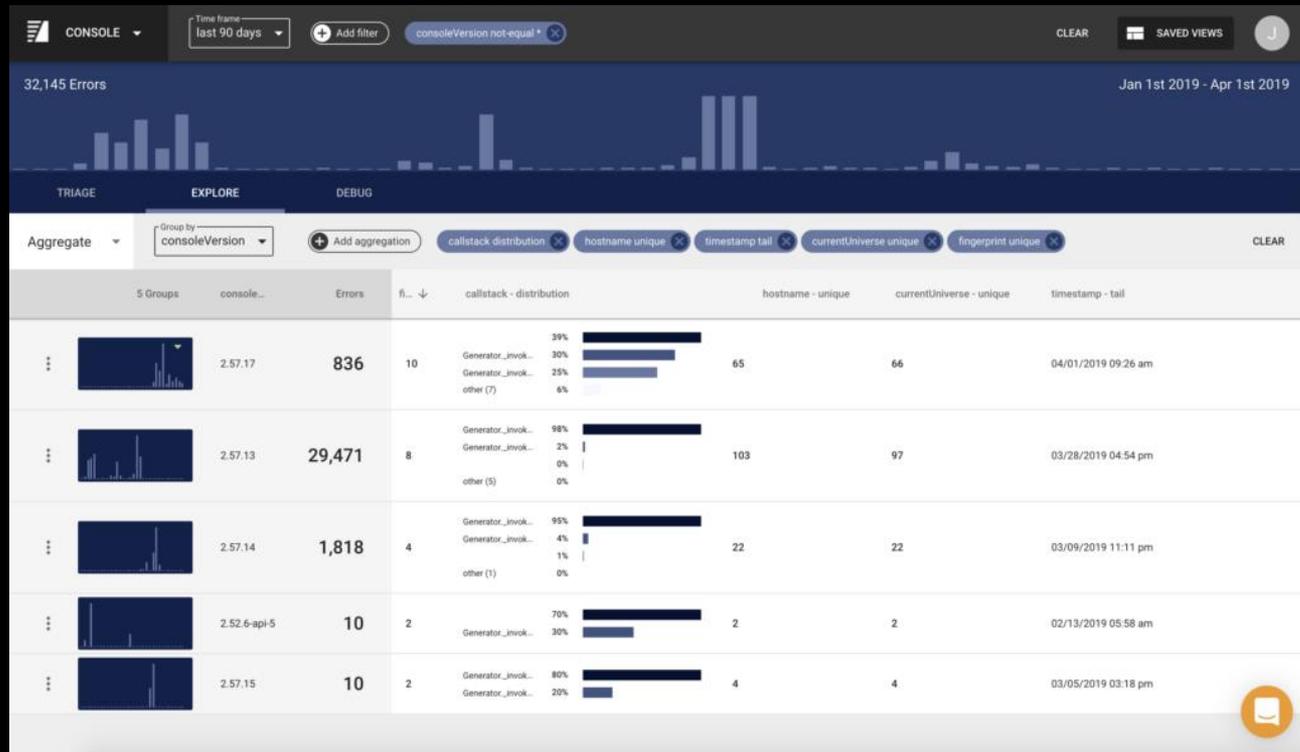
能与各种项目管理工具、源码管理工具、消息沟通工具等无缝集成



macOS



简单好用的错误管理控制台



- ✓ 可按错误类别、受影响的设备数量、运行时数据或其它自定义的捕捉属性进行查询和排序；
- ✓ 高精度的去重功能，确保类似的错误能汇总到一起；
- ✓ 一目了然错误对不同程序版本、OS、硬件环境等因素的影响；
- ✓ 一目了然错误发生的时间和频度。

Web Debugger: 助您快速分析、定位错误根源

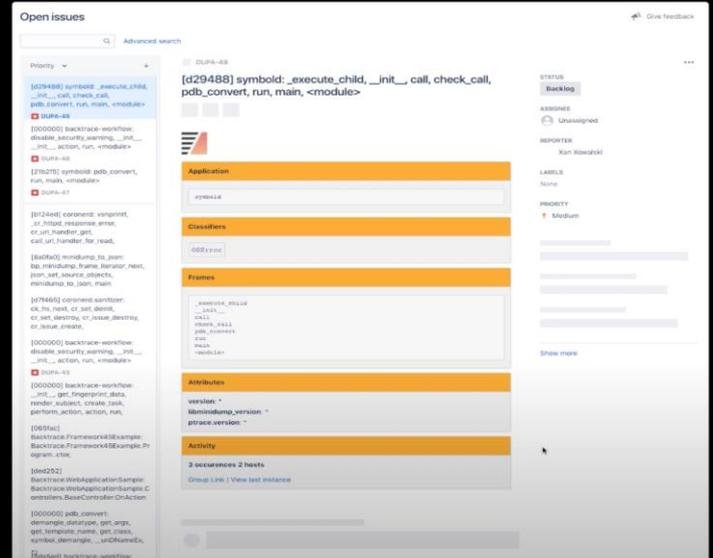
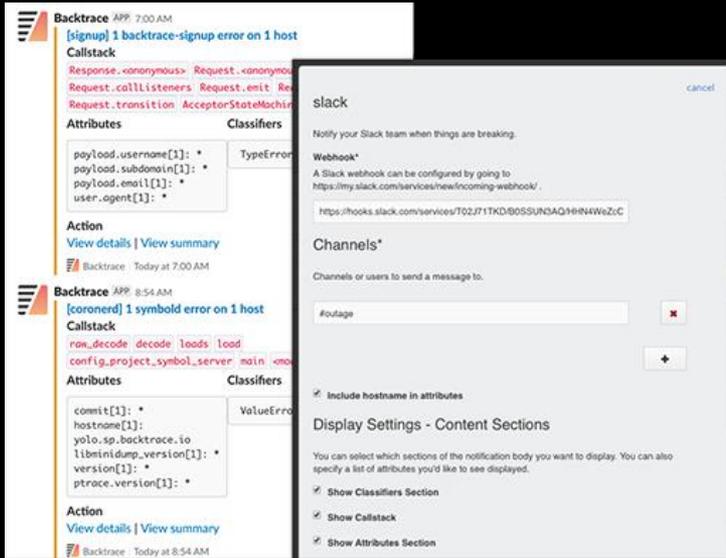
The screenshot displays the Web Debugger interface for a kernel error. The top bar shows the fingerprint 'fcd6df85', error details 'Error: Te03 Mar 11, 2018, 12:51 GMT+0400', and the process state 'bus stop memory.write'. The main area is divided into several panels:

- THREADS**: A list of threads with the current thread '0004 coronerd libc-2.1. epoll_wa' selected.
- CALLSTACK**: A stack trace showing the current frame 'raise' and subsequent frames like 'ck_pr_md_store_64', 'slab_page_init', 'slab_chunk_create', 'crdb_slab_malloc', 'v128_put', 'crdb_column_u128_put', and 'cr_attribute_store_int'.
- VARIABLES**: Shows a variable 'v' with value '0x2321432' and a 'target' variable with value '0x7fcb10b40008'. A warning message states: 'Warning: Points to destination operand (fault address) of faulting frame: invalid access'.
- VARIABLE DETAILS**: Provides details for the 'target' variable, including its address '0x7fcb10b40008', type 'pointer(typedef(uint64_t, long unsigned int))', value '0x7fcb10b40008', and name 'target'.
- REGISTERS**: A section for viewing register values.
- ATTRIBUTES**: A table of system and application attributes.

ATTRIBUTE	VALUE	ATTRIBUTE	VALUE
application	coronerd	uname.machine	x86_64
hostname	backtrace.sp.backtrace.io	uname.release	4.15.13-x86_64-linode186
libminidump.version	1.35.46	uname.sysname	Linux
process.age	8	uname.version	#1 SMP Tue Mar 27 14:42:14 UTC 2018
ptrace.version	1.27.2	version	1.35.46-1488f1648d57218ffdf96f8fd325d16dca5578f3-

- ✓ 从浏览器即可轻松查看完整的线程、调用堆栈以及上下文详细信息，查看变量值及其它细节；
- ✓ 基于静态分析的分类符提供有用的提示；
- ✓ 跳转到问题帧查看各种异常程序行为。

与您的项目管理工具链无缝集成



Unity 通用后端服务：让创作者轻松实现常用后端服务

游戏创作	开发管理 / DevOps	通用后端服务	多人游戏服务
云烘焙 Cloud Baking	游戏源码管理 Plastic SCM	云开发 Cloud Code	游戏大厅服务 Lobby
云渲染 Render Streaming	分布式资源导入与打包 UCDAA	游戏经济系统 Economy	P2P中继服务 Relay
流式加载 Auto Streaming	云真机/自动化测试 Cloud Device	实时游戏配置 Remote Config	对战服务器管理 Multiplay
远程桌面 Parsec/Game Dev Desktop	游戏错误跟踪 Backtrace	游戏内容分发/热更新 Cloud Content Delivery	实时语音与文本 Vivox
用户运营		增长与变现	
数据分析 Unity Game Analytics	嵌入式智能客服 Helpshift	用户获取与变现 Acquire & Monetize	即时游戏 Instant Game
模拟测试数值调优 Unity Game Simulation	通知推送 Push Notifications	广告聚合 Mediation	应用内购买 In-App Purchases
Unity 企业级服务			
专业技术支持及顾问服务 Integrated Success Service	跨平台移植服务 Cross Platform Transplanting	程序定向定制/联合研发 Customization/Co-Development	技术美术服务 Technical Artist Service

通用后端服务

Game Backend Services

服务名称	服务描述	服务状态	目前可用区域
Cloud Code	让开发者以 Serverless 的方式，直接在 Unity 中编写后端代码，访问数据库、计算及存储等云端服务。	Beta	海外
Economy	提供整套的框架和配置界面，让开发者可以轻松地在游戏中实现和配置自己的经济系统。	Beta	海外
Remote Config	让开发者可以随时在线地更改游戏中的参数配置，而不用重新打包和部署游戏。	Beta	海外
Cloud Content Delivery	将 CDN 与 Unity 引擎深度整合，配合 Addressable Asset System，更轻松实现游戏热更新。	GA	中国，海外

全新的 UGS Portal

Unity Gaming Services

test ugs

Your organization has beta access to brand new gaming services. [What's this?](#) [View Samples](#) [Install SDK](#)

Explore Unity Gaming Services

All Solutions Analytics DevOps **LiveOps** Growth Monetization Multiplayer

LiveOps

BETA

Cloud Code

Run your game logic in the cloud as serverless functions and interact with other backend services.

SERVERLESS [Set up](#)

LiveOps

BETA

Cloud Save

Build seamless player experiences with game data stored in the cloud.

PLAYER DATA [Set up](#)

LiveOps

BETA

Economy

Design and plan your game economy, and easily tune it and scale it to provide a better player experience.

CURRENCY [Set up](#)

LiveOps

Campaigns

Segment, analyze, and personalize the performance of your live games and quickly roll out new player experiences within a single user interface.

USER ENGAGEMENT [Set up](#)

LiveOps

Cloud Content Delivery

Cloud Content Delivery is an end-to-end service for live game updates: a content delivery network (CDN) and back-end-as-a-service (BAAS) built for game development.

CONTENT MANAGEMENT [Set up](#)

LiveOps

Remote Config

Change your application remotely and in real-time. Launch new features, test functionality, or make general changes without requiring app updates.

CUSTOMIZE [Set up](#)

26 © 2021, Unity Technologies. All rights reserved

Unity 多人游戏服务：让创作者轻松开发多人联网游戏

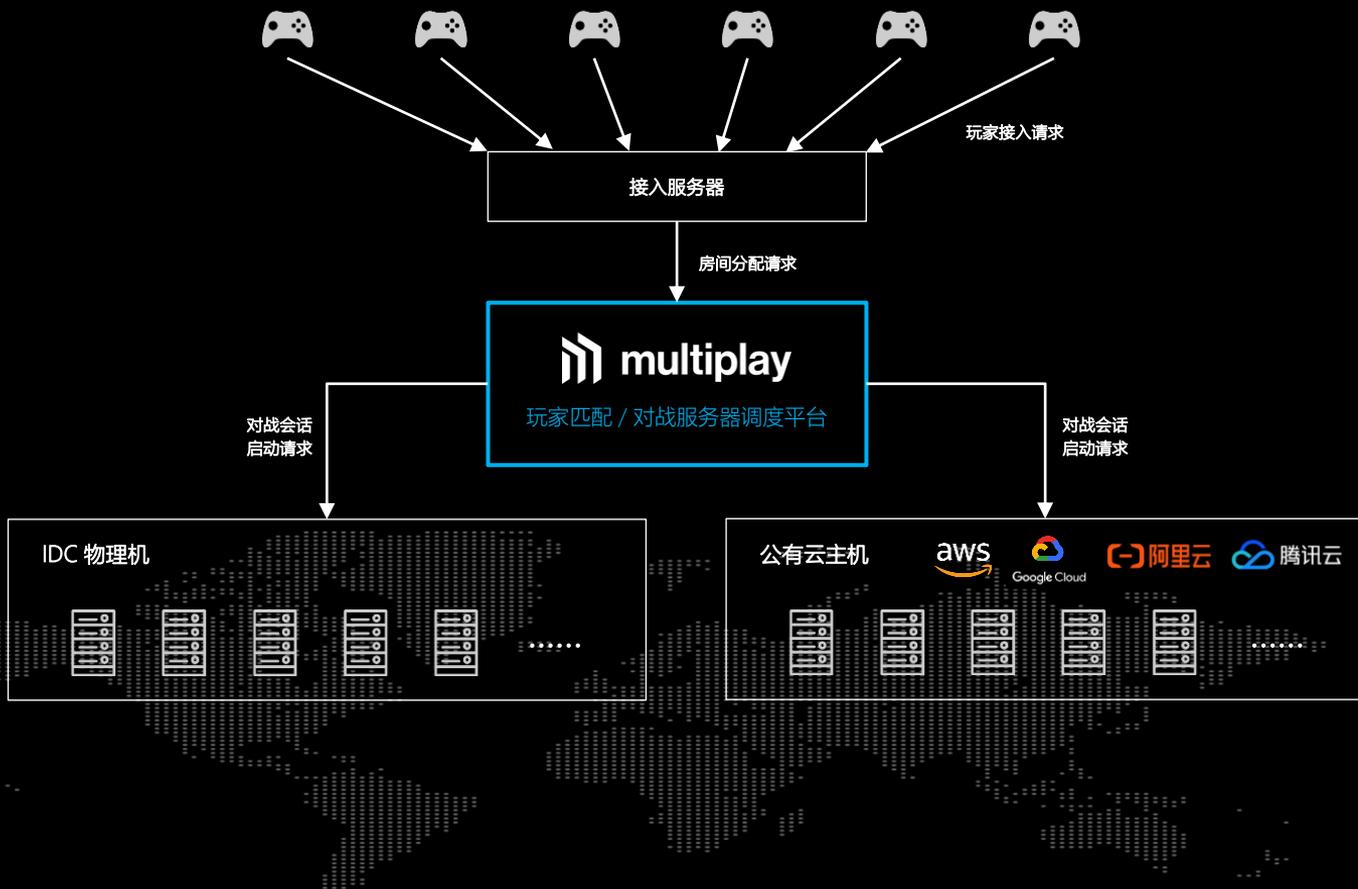
游戏创作	开发管理 / DevOps	通用后端服务	多人游戏服务
云烘焙 Cloud Baking	游戏源码管理 Plastic SCM	云开发 Cloud Code	游戏大厅服务 Lobby
云渲染 Render Streaming	分布式资源导入与打包 UCDAA	游戏经济系统 Economy	P2P中继服务 Relay
流式加载 Auto Streaming	云真机/自动化测试 Cloud Device	实时游戏配置 Remote Config	对战服务器管理 Multiplay
远程桌面 Parsec/Game Dev Desktop	游戏错误跟踪 Backtrace	游戏内容分发/热更新 Cloud Content Delivery	实时语音与文本 Vivox
用户运营		增长与变现	
数据分析 Unity Game Analytics	嵌入式智能客服 Helpshift	用户获取与变现 Acquire & Monetize	即时游戏 Instant Game
模拟测试数值调优 Unity Game Simulation	通知推送 Push Notifications	广告聚合 Mediation	应用内购买 In-App Purchases
Unity 企业级服务			
专业技术支持及顾问服务 Integrated Success Service	跨平台移植服务 Cross Platform Transplanting	程序定向定制/联合研发 Customization/Co-Development	技术美术服务 Technical Artist Service



多人联机游戏服务器托管服务

覆盖广 低延迟 高弹性

- ✓ 全球 多云+IDC机房 混合架构
- ✓ 自动跨云弹性伸缩，根据玩家网络情况自动选取最佳会话放置地点
- ✓ >152 data centers
- ✓ >190 cloud zones
- ✓ 全球大部分地区延迟 < 50ms



低成本：服务器托管成本节省超过 30%（海外）

纯公有云：

\$ 12 M（单价贵，带宽贵）

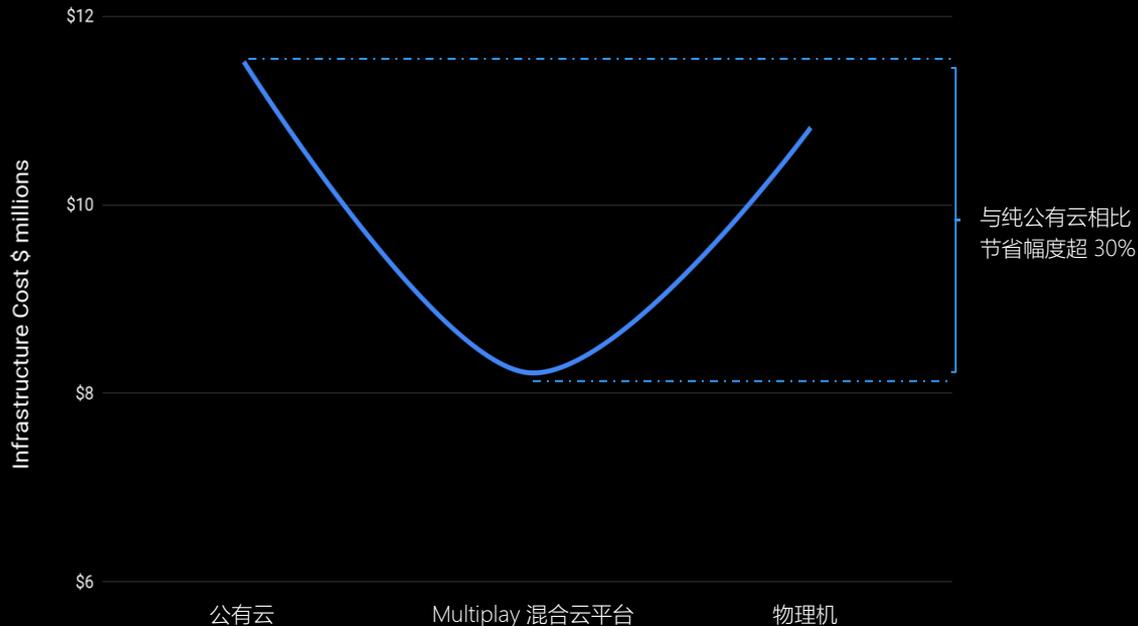
纯物理机：

\$ 11 M（存在浪费现象）

混合云：

\$ 8 M（综合性价比最高）

一款托管在 Multiplay 上的 FPS 游戏的实际成本节省情况



Apex Legends

Apex Legends 是近年来增长速度最快的游戏之一，它的开发商 Respawn 通过与 Multiplay 合作取得了巨大的成功。

- 从游戏研发的早期开始规划，压测高达 1400 万并发用户
- 通过“物理机房 + Google Cloud + AWS”的混合云基础设施实现高性价比的全球覆盖
- 高峰期可在一分钟内弹性扩充 100 台服务器

游戏上线首日	上线第 3 日	上线第 7 日	上线第 24 日
100 万用户	1000 万用户	2500 万用户	5000 万用户



《糖豆人》

2020年8月上线 首日用户数超 200 万，同时在线人数超 10 万

团队人数 < 30 使用 Unity Multiplay 承载全球对战服务器

“ We want to focus our effort on building a great game that brings people together. With Unity for game development and Multiplay hosting the game, we’re focused on the fun. ”

“ 我们希望将精力聚焦在创造一款能将人们聚在一起的伟大游戏。通过使用 Unity 引擎以及 Multiplay 游戏服务器托管服务，我们得以聚焦在乐趣上。 ”

— Adam Fletcher, CTO, Mediatonic



Overcooked !



《胡闹厨房 1 & 2》 PC+PS4/5+Switch+XBox

推荐阅读：好评率91%的《胡闹厨房》：两人研发收入破亿，曾穷的只剩100元
(<http://www.gamelook.com.cn/2018/08/337665>)

“Multiplay allows us to avoid a lot of pitfalls that might be hard to avoid on our own. We can scale between hardware and cloud easily, allowing us to fine tune the cost of servers.”

“It’s not just saving time in terms of development, it’s also time in terms of the IT department and dev ops.”

“Multiplay 让我们可以少踩很多单靠我们自己无法避免的坑，我们可以很轻松地在物理机和云之间弹性伸缩，这可以节省很多成本。”

“这不仅仅是节省了开发的时间和成本，对 IT 运维来说同样有很大的节省。”

— Niklas Hansson, Deputy Head of Programming, Team17





跨平台的游戏实时语音及文本聊天服务

关于 VIVOX

VIVOX 是 Unity 旗下全球领先的在线游戏语音服务，我们为世界上最大的游戏开发商和发行商提供优质、高效的可拓展语音和文本聊天服务。Vivox 现已落地中国，一次 SDK 接入，国内外通用。



月活跃用户
超 1.2 亿



月均使用时长
逾 1000 亿分钟



覆盖超过
190 个国家



整合超过
200 个游戏



确保运行时间
99.9 %

丰富实用的游戏语音功能

3D定位语音

- 允许玩家听到其他人相对于他们在游戏世界内的位置
- Vivox是唯一大规模3D位置语音的提供商
- 增强沉浸感和现实感

多频度

- 玩家可以同时加入多个对话，并对本地资源的影响极低

音质

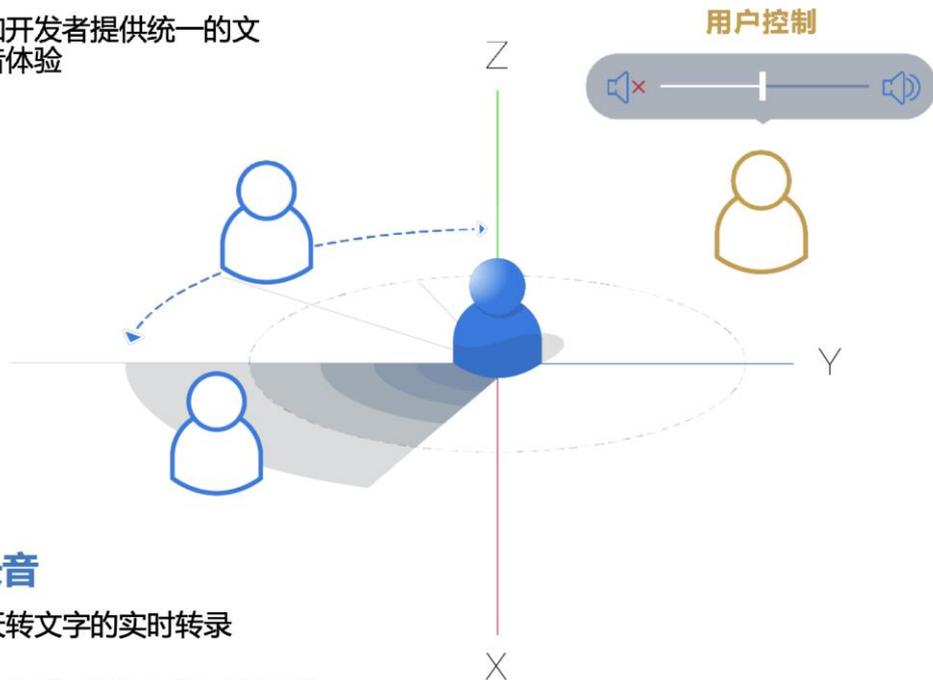
- 媒体混合、宽带编解码器和高级音频管道提供最高质量的音频体验

文字聊天

- 为玩家和开发者提供统一的文字和语音体验

转录和录音

- 语音聊天转文字的实时转录
- 为玩家、频道或整体服务录音归档



跨平台的语音服务

市场领先的跨平台语音服务，同时支持主机平台、PC、浏览器和移动端设备

- Windows
- MacOS
- Xbox One
- Playstation 4 & Playstation 5
- Nintendo Switch
- iOS
- Android
- Web Browsers



VIVOX PARTNERS

客户



游戏





PUBG

引擎：虚幻引擎



平台：PC + PS4 + Xbox + Stadia

长期霸占全球各类游戏榜单头部位置

由 **VIVOX** 提供实时语音通讯服务



Fortnite

引擎：虚幻引擎



平台：PC + PS4 + Xbox + Switch + Android

长期霸占全球各类游戏榜单头部位置

由 **VIVOX** 提供实时语音通讯服务

Fortnite x Marshmello 线上音乐会



Fortnite 举办的 Marshmello 音乐会同时在线人数峰值达到了一千万，打破了此前的记录，而 Vivox 为其提供了语音通讯服务

Vivox 国内案例：《永劫无间》

- 7月公测的《永劫无间》无疑是今年国内游戏市场的一大爆款，作为买断制游戏售出超过六百万份，最高同时在线人数超50万人，长期霸榜各大游戏直播网站；
- Vivox为《永劫无间》提供实时语音服务，无论在国内还是海外，均提供了非常良好的用户体验和技术支持服务，L24工作室对Vivox给予了高度评价。



多人游戏服务

Multiplayer Services

服务名称	服务描述	服务状态	目前可用区域
Vivox	跨平台的实时语音服务。	GA	中国, 海外
Multiplay	基于混合云的多人对战服务器管理平台, 利用物理机极大降低游戏服务器成本。	GA	中国, 海外
Relay	为 P2P 网络结构的多人联网游戏提供网络中继服务。	Beta	海外
Lobby	让开发者快速实现游戏对战房间的管理, 简化开发多人联网游戏的工作流程。	Beta	海外

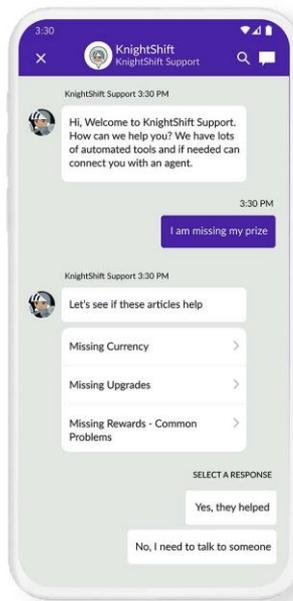
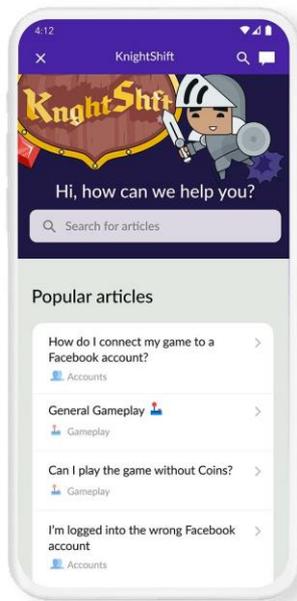
Unity 用户运营服务：让创作者更轻松地对游戏和玩家进行运营

游戏创作	开发管理 / DevOps	通用后端服务	多人游戏服务
云烘焙 Cloud Baking	游戏源码管理 Plastic SCM	云开发 Cloud Code	游戏大厅服务 Lobby
云渲染 Render Streaming	分布式资源导入与打包 UCDAA	游戏经济系统 Economy	P2P中继服务 Relay
流式加载 Auto Streaming	云真机/自动化测试 Cloud Device	实时游戏配置 Remote Config	对战服务器管理 Multiplay
远程桌面 Parsec/Game Dev Desktop	游戏错误跟踪 Backtrace	游戏内容分发/热更新 Cloud Content Delivery	实时语音与文本 Vivox
用户运营		增长与变现	
数据分析 Unity Game Analytics	嵌入式智能客服 Helpshift	用户获取与变现 Acquire & Monetize	即时游戏 Instant Game
模拟测试数值调优 Unity Game Simulation	通知推送 Push Notifications	广告聚合 Mediation	应用内购买 In-App Purchases
Unity 企业级服务			
专业技术支持及顾问服务 Integrated Success Service	跨平台移植服务 Cross Platform Transplanting	程序定向定制/联合研发 Customization/Co-Development	技术美术服务 Technical Artist Service

helpshift

嵌入式手游智能客服

helpshift : 原生的 In-App Help 体验, 深受国际大厂信赖





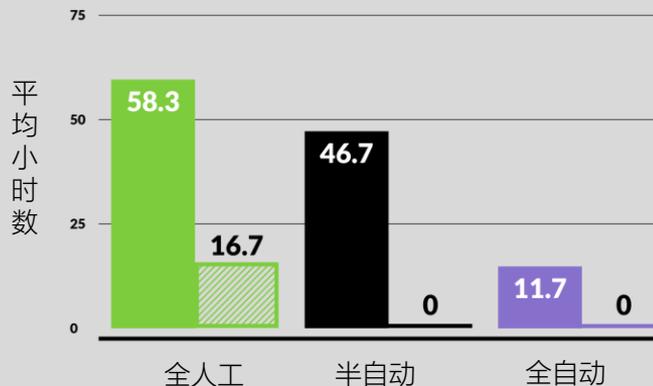
为您提供高度自动化和智能化的客服系统

- ✓ 问题自动判断与路由
- ✓ 机器人坐席高效服务
- ✓ 机器人坐席与人工坐席互转
- ✓ 机器人为人工坐席收集信息
- ✓ 支持超过 180 种语言

常见的玩家问题：

- 账号解锁/重设密码
- 丢失的物品/奖励
- 购买问题
- 技术问题（图像，崩溃，连接）
- 玩法疑问
- 玩家举报

平均解决时间与 响应时间



helpshift 让玩家服务变得简单

✓ 易于集成

提供原生的 iOS 及 Android SDK, 完美集成 Unity

✓ 无需二次开发

开箱即用的帮助中心和聊天组件

✓ 可视化机器人设计器

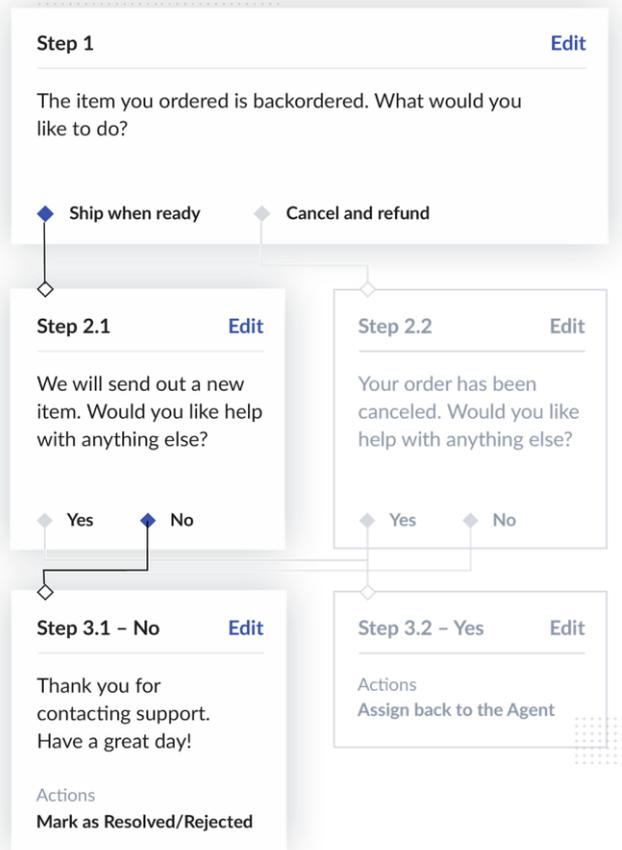
易于设计, 低代码, 无需专门技能

✓ 立即可用的自动化

使用您现有的数据, 无需大量的培训

✓ 提供对玩家需求的洞察

问题统计与分析助您改进游戏体验



用户运营服务

Player Engagement Services

服务名称	服务描述	服务状态	目前可用区域
Unity Game Analytics	实时采集游戏数据与玩家行为数据，预设的常用指标和报表，可自定义的采集事件和分析报表，让您随时掌握游戏的运营状况，预测玩家行为，提升运营质量。	Beta	海外
Helpshift	嵌入式手游智能客服	GA	海外
Unity Game Simulation	通过集成的 SDK，将游戏关键数值参数化，让开发者可以输入多组不同的参数组合，同时运行海量的模拟游戏，找出最符合运营目标的数值设定。	Beta	海外
Push Notifications	向手游用户推送消息	Beta	海外

Unity 一站式游戏服务平台：为创作者解放生产力！

游戏创作	开发管理 / DevOps	通用后端服务	多人游戏服务
云烘焙 Cloud Baking	游戏源码管理 Plastic SCM	云开发 Cloud Code	游戏大厅服务 Lobby
云渲染 Render Streaming	分布式资源导入与打包 UCDAA	游戏经济系统 Economy	P2P中继服务 Relay
流式加载 Auto Streaming	云真机/自动化测试 Cloud Device	实时游戏配置 Remote Config	对战服务器管理 Multiplay
远程桌面 Parsec/Game Dev Desktop	游戏错误跟踪 Backtrace	游戏内容分发/热更新 Cloud Content Delivery	实时语音与文本 Vivox
用户运营		增长与变现	
数据分析 Unity Game Analytics	嵌入式智能客服 Helpshift	用户获取与变现 Acquire & Monetize	即时游戏 Instant Game
模拟测试数值调优 Unity Game Simulation	通知推送 Push Notifications	广告聚合 Mediation	应用内购买 In-App Purchases
Unity 企业级服务			
专业技术支持及顾问服务 Integrated Success Service	跨平台移植服务 Cross Platform Transplanting	程序定向定制/联合研发 Customization/Co-Development	技术美术服务 Technical Artist Service

BREAKDOWN OF SANITY

我们相信，世界会因有更多的创作者
而变得更美好。

We believe the world is a better place with more creators in it.