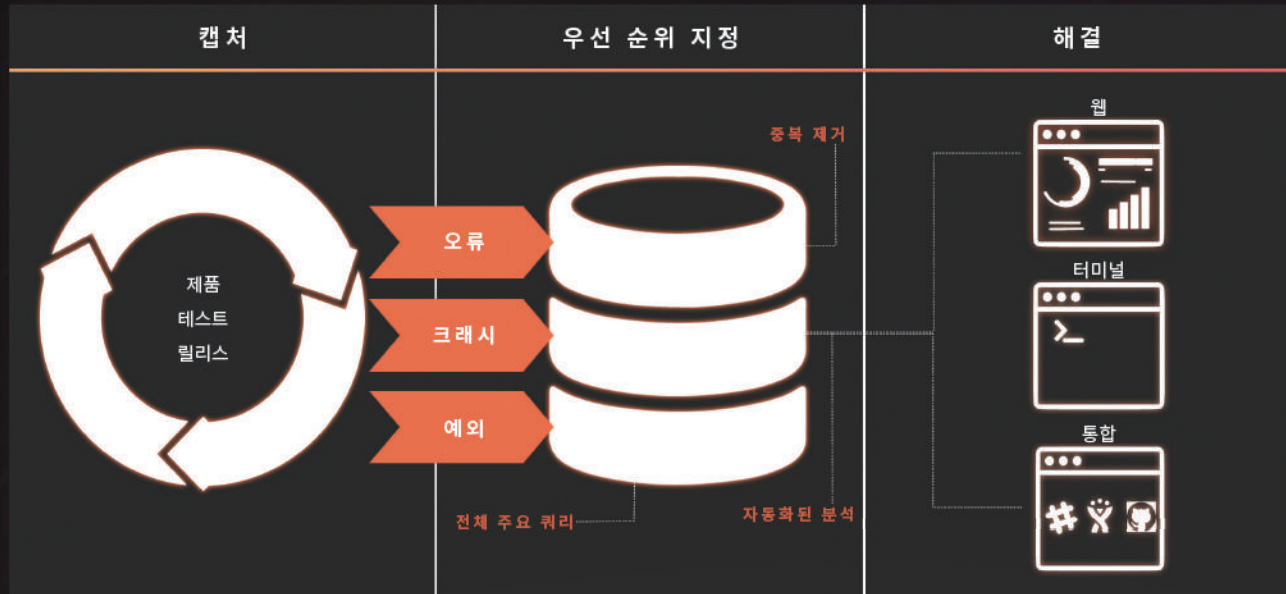


어떤 플랫폼에서든지 소프트웨어 오류, 크래시 및 예외 사항을 캡처하고, 우선 순위를 지정하고, 해결하세요.



- 플레이어 이탈 감소
- 총돌 오류 디버깅 시간 50% 감소
- 시장 출시 기간 단축
- 게임 품질 향상
- 게임플레이 테스트 최적화
- 최고의 게임 경험 제공

"Backtrace는 총돌 보고서를 생성하는 데 걸리는 시간을 줄이고 정확도를 높였습니다. 관련 인원들에게 Backtrace 총돌 보고서와 검색 링크를 보낼 수 있다는 점이 만족스럽습니다."

- Christopher Swiedler, Roblox 선임 엔지니어

핵심 기능

- 데스크톱, 웹, 모바일, 기기, 게임 콘솔 및 서버에서 크로스 플랫폼 오류 및 충돌 캡처
- Unity, Unreal, PS4, Xbox One과 같은 주요 게임 엔진 및 콘솔과 통합
- 빠르고 정확한 중복 제거, 버킷 처리, 상관관계 파악 및 분류를 통해 노이즈 필터링
- 중복 보고서 및 알림을 생성하지 않고 대규모 볼륨 처리
- 손쉽게 사용할 수 있는 툴 및 통합을 바탕으로 휴먼 워크플로와 협업 지원
- 웹 기반 디버거를 통해 공유 가능한 상세 충돌 보고서, 첨부 파일, 심볼화된 호출 스택, 전체 스레드, 프로세스 및 프레임 세부 정보 제공
- 문제 수준 해결 상태, 주석 및 태그 작성
- 크래시 및 오류 조사를 위해 설계된 커스텀 데이터 분석 및 시각화 툴
- 플랫폼, 릴리스, 지역, 사용자 유형과 같은 범주로 필터링 및 집계
- 개별 오류 정보부터 모든 배포에 걸친 문제 동향까지 쉽고 상세하게 확인

주요 플랫폼



어떤 플랫폼에서든지 소프트웨어 오류, 크래시 및 예외 사항을 캡처하고, 우선 순위를 지정하고, 해결하세요.

전체 오류 라이프사이클 단축

문제가 있다는 사실을 얼마나 빨리 파악할 수 있나요?
영향 범위를 얼마나 빨리 파악할 수 있나요?

적절한 인력을 얼마나 빨리 투입할 수 있나요?
필요한 컨텍스트를 얼마나 빨리 제공할 수 있나요?

캡처 + 우선 순위 지정		해결	
 캡처 • 제작 • 테스트 • 릴리스	 조직화 • 자동 심볼화 • 중복 제거 • 자동 분류	 분석 • 대시보드 • 조사 (디버거) • 쿼리 분석 (집계 기준별 그룹화 등)	 협업 • 톨 내 아이디어 교류 • 누구나 가능한 디버깅
MTTD		MTTR	

"Backtrace로 인해 충돌 데이터를 탐색하고 사용하는 방식이 바뀌었습니다.
이제는 모두가 무리 없이 쿼리를 실행하고 게임의 상태를 파악할 수 있습니다."

Brent Lamb, Cryptic Studios 선임 프로듀서



Backtrace가 해답을 제시한 문제들

업리더답터를 위한 새 기능을
정식 릴리스해도 되나요?

최신 그래픽 기기 드라이버가
게임 충돌을 유발하나요?

MMO 씬에서 서버 충돌이 발생한
근본적 원인은 무엇인가요?

Backtrace가 제공하는 가치

고객	해결 과제	Backtrace 사용 전	Backtrace 사용 후	ROI
	여러 플랫폼에 걸친 사용자 증가에 대응하기 위한 규모 확장	커스텀 툴을 통한 플랫폼 지원	디버깅을 위한 모든 정보 및 컨텍스트가 단일 인터페이스에서 제공됨	신규 릴리스의 안정성 문제에 대한 즉각적인 알림
	문제 감지에 소요되는 오랜 시간	정보가 불완전하고 자주 제출되지 않음	더욱 빨라진 제출 시간 및 확실한 근거가 뒷받침되는 우선 순위 지정	문제에 대한 100% 대응
	유연성이 떨어지고 속도가 느린 충돌 보고 시스템	커스텀 툴을 통한 플랫폼 지원	현재 중요한 사항이 무엇인지와 같은 질문에 대한 답변 가능	정확성 향상 및 문제 우선 순위 지정 가능

"Backtrace를 사용하기 전에는 QA 팀이 충돌 중복을 방지하고 문제를 해결하기
전에 그래픽 충돌, 저수준 충돌 등 유형을 파악하여 어느 팀과 협업해야 할지
분류하는 데 많은 시간을 투자했습니다."



주요 통합

