

一个网游公司项目管理病因分析 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/149/2021_2022__E4_B8_80_E4_B8_AA_E7_BD_91_E6_c41_149695.htm 面对本公司游戏市场运营策略的一再调整，之前所上的BI(商业智能)项目，根本无法满足现在的多样化需求，如果二次开发，成本费会很高，如果就此弃之，又很可惜。BI项目的“病态”空间网络公司的一款大型网络游戏自2006年3月上线后，获得了市场良好的反应，到现在，已经扩展到了6个区域6组服务器。作为公司CIO的李培，深感要保持现在良好形势的压力，于是，在2006年8月份，请示了老总后，决定实施BI(商业智能)项目。之所以准备上BI项目，是因为李培考虑到：网络游戏在初期，需要好的创意、策划、美工、程序等，但是到了一定的阶段后，主要的挑战将会是游戏(角色)的平衡性和玩家的心态，平衡性决定了玩家是否会长期参与游戏。处理不当有可能会失去大量的游戏玩家。李培的想法是：利用BI定期收集游戏中部分玩家的历史数据。把历史数据经过抽取、转换，导入数据仓库。然后进一步导入多维数据库。用BI搭建分析平台。通过网络、游戏厂商或运营商可以随时察看分析结果，从而获得游戏平衡性的统计，监控游戏中的行为，掌握玩家动态，给予游戏的Bug、存在的平衡问题和区域营销策略做分析和调整。李培的这个策划得到老总的大力支持，但让他没想到的是，正是这个项目，日后出现了诸多“病态”。首先，项目策划是在游戏运营初期，但游戏入市后，运营策略一再调整，策划时项目是按某地区服务器去统计玩家的行为，得出分析结果，可实际情况却是，很多玩家都集中在几个

热闹的服务器组，地区的界限已经不存在，例如：很多不同地区的玩家都集中在北京、上海等服务器组。这对于针对区域分析并调整营销策略计划的项目模块来说，成了问题。再者，网络游戏市场多变，策略不断调整。起初的全收费模式现在已经改变为免费和收费同时存在的方式。以前的项目策划却没有明细区分，而得到免费和收费玩家的不同行为分析从而调整游戏运营又是至关重要的。还有，最初的项目规划和立项分析，因为重点放在了游戏本身的策略而忽略了其他方面，出现了一些失误。例如：当时公司的业务处理系统并不完善，数据源和数据质量成了问题；没有重视其他部门对BI所需的决策分析系统等。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com