|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 学生认可度不高 | 没有足够区别于已有单一游戏平台的吸引力 | 商业风险 |
| R2 | 企业参与度不高 | 商家对国内游戏界资源的了解不够、信心不足，及需要做一定的配合缺乏意愿 | 用户风险 |
| R3 | 无法统一游戏中好友与平台好友 | 很多游戏中内置的游戏好友聊天功能与平台好友聊天功能重叠，显得累赘，但平台操作类似qq微信等简单易操作，游戏中单手打字较为困难 | 流程风险 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队 | 人员风险 |
| R5 | 无法获得足够的推广费用 | 产品快速推广时，需要大量的资金，目前团队不具备，需要寻找投资 | 资金风险 |