由于我们对28游戏的了解还不是很深入和全面，我建议可以先了解和玩一玩28游戏，同时调研和查找一些28游戏推广的平台，这样对我们要做28分析平台才有保障。附带一个28游戏的网址：http://www.71dou.com/

附带一些28推广的网站：

http://www.9azz.com/

http://www.db28.cn/

**一、实现方式分析**

之前给客户做的是WinForm版，C/S模式，对于要自运营来说，Web方式可能是最适合我们自身的。

1. Web版组成部分：数据采集服务、Web网站、简单的后台系统、用户实时在线服务。

2. 多平台部分：由于该网站是基于数据分析而展现的分析结果，在移动端中手机不太适合展现，各功能界面数据展现量大，但是移动端的PAD适合展示。

**二、运营方式分析**

由玩28游戏的用户行为习惯分析，收费方式还是采用平台产生充值卡卡密在淘宝店出售，用户购买充值比较适合。

根据收费方式存在一些需要解决的问题：

1. 如果是分析结果需要付费才能浏览，那么就要考虑如果让新用户能够直观的感受该分析平台的结果值得让他付费；

2. 如果是分析结果对新用户可以免费浏览多长时间或浏览多少次，那么就要考虑如何避免用户注册大量的小号来获得免费的分析数据。

**三、投入分析**

投入主要分为人力投入，运营期间服务器成本投入，运营期间带宽成本投入，网站运营期间数据分析方式的修改设计方案投入，运营推广投入五部分。

1. 人力投入：包括前期开发的人力投入，运维期的人力投入。开发期间的投入比较单一，主要是时间的投入。而运维期的投入比较耗精力，网站的正常运行需要人力值守，异常问题出现需要人力及时恢复正常访问。

2. 运营期间服务器成本投入：由于需要独立的服务器保证网站正常运行，故需要租用云服务器也好，自己购买服务器也好，都需要成本投入。

3. 运营期间带宽成本投入：同样的，保证网站正常运行需要投入带宽，而且会随着用户量的变化增加带宽成本投入。

4. 网站运营期间数据分析方式的修改设计方案投入：若网站能正常运营起来，且有收入，那么就需要不断的更新和提供新的分析方案，也会随着28游戏新的玩法提供分析方案，基于此就需要对28游戏了解和分析，不断的投入人力学习研究成本，也需要投入新方案的开发升级成本。

5. 运营推广投入：需要运营就需要投入成本在行业内进行推广，而运营推广成本的投入变化非常大，有可能投入了少量的推广成本就能带来大量的用户，或许投入了很多成本推广，确无法留住大量的用户。所以这方面的成本投入无法全面的预算。

**四、收入和风险分析**

根据分析，收入方面很直观，即是靠充值卡的售卖即可确定收入。那么充值卡的面值确定是需要研究分析的；充值卡充值后是获得什么对等的数据是需要研究分析的；充值卡在淘宝店的售卖是以自己开店售卖的方式还是让代理网店售卖的方式需要讨论分析；如果让代理网店代理售卖，那么提成是需要怎么确定，需要了解28游戏运营网站的方式进行分析。经过给客户做28分析软件，我觉得有如下2种收费方式供参考：

1.充值卡兑换时间区段的方式；

2.充值卡兑换积分点（类似魔兽点卡）的方式；

具体的我们再讨论分析确定。

风险方面，存在如下2个方面的风险：

1. 运营期间服务器被攻击的风险，这类风险很直接也很难防范。首先，行业内常受攻击的方式中的一种DDOS攻击，就非常难防范。

其次，行业内的其他运营者恶意的攻击，也是一种常见攻击方式。

2. 由于对28游戏的了解不全面造成的网站分析结果无法满足用户的需求，难以获得收入，造成成本投入损失的风险也是存在的。