**游戏名：Overcooked 胡闹厨房**

发行时间：2016年8月

*将于2018年8月发行overcooked 2*

游戏特色：合作，休闲

游戏介绍：多人合作游戏，玩家需要互相配合，完成多种多样的食物制作流程，在有限的时间内尽可能多地完成订单来通关，如何统筹同时进行的多任务是游戏的乐趣所在。

乐趣：

多人合作，在有限的游戏时间中很容易出现手忙脚乱的情况，游戏任务和地形多变，不同关卡会出现不同的有趣的限制，非常有创意和新鲜感。

考验玩家的统筹安排能力，如何分配多任务的同时进行才能最大化地利用时间是游戏的难点，这一特点非常适合喜欢运筹帷幄的玩家。

游戏效果好，适合情侣/朋友/家庭一起游玩，作为游戏视频制作或者直播游戏都是节目效果很好的选择。

不足：

没有在线联机（overcooked 2将推出在线联机）。

游戏内容不够丰富，比较容易通关。

做成网游的可能：

作为网游可以保持一定的更新频率，定期加入新地图/菜品/任务等等，还可以根据不同节日推出限定活动，一定程度上可以弥补游戏本身内容不够丰富的缺点。

中国美食主题可做的内容很多，可做的食物和服装都很很多选择，同时也更能吸引国内的玩家。

增加其他游戏模式，模式奖励可以是游戏内道具，服装甚至装备等等，以供玩家刷/肝，延长玩家游戏时间和乐趣来源。

增加对战模式，1V1/2V2/3V3等，通过所得分数评判胜负（不得使用道具）。

社交功能方面，可以加入“厨师协会”系统，类似工会系统，同时由于该游戏适合情侣或朋友游玩，可以加入玩家间的关系头衔等。

作为网游，可做的数据分析：

对战模式和单机模式的游戏时间对比？通过分析结果来适当调整不同模式的奖励丰厚程度，视情况而定引导玩家更多地沉迷哪个模式，也可以检测新模式推出的效果。

玩家对不同道具/服装等的付费率？以此判断道具对于玩家来说是否必要，道具对于通关难易程度的改变。

主线通关剧情是否有卡关情况？分析玩家在每一关花费的时间以及尝试的次数，监测是否有某些关卡难度设计不合理，损害玩家的游戏体验。

留存情况，流失原因？关注短时间内的留存可以判断游戏的新手引导做的如何，长期来看可以研究玩家多在完成哪些关卡之后流失，或者对战模式的失利是否会造成太过严重的挫败感等。

提个建议：

吸引用户可通过联系主播/游戏视频制作者进行试玩，游戏本身适合多人合作的特性可帮助游戏进行自传播。