谈话时间：2月26日 19:40pm 张江软件楼219会议室

谈话双方：客户 需求分析与测试人员（我方）

谈话结论：

今日傍晚，我方与客户进行了面对面的交谈，就产品需求展开详细的讨论。讨论结果建立在此前与客户往来的5封邮件中的5封附件中所已经得到双方确认的既定需求之上，又增加与明确了客户的具体需求，并根据合理的时间安排预估，暂时保留一些较为复杂的功能，待后续版本继续开发。讨论结果如下：

1.游戏开始之前，玩家可自行选择难度：“简单”，“中等”，“困难”。这类难度成为宏观难度。不同难度层次的区别在于选取的英语单词的词库不一样。将分别为四级、六级、托福词库。

2.游戏以闯关形式进行，随着关卡的推进，微观难度递增。在此版本中，微观难度与单词长度成正比。游戏第一关的单词长度为3次，最后一关的长度为10，共8关。

3.允许玩家猜错的次数是固定的，为6次。

4.游戏中，玩家的道具目前只有hint一类。通过点击尚未猜出的单词的某个字母位置上的横线，该横线上的字母将会显示出来。每次点击将会消耗一部分虚拟金币。

5.游戏中，单词下面有给定的描述性提示，不需要玩家消耗金币。

6.游戏开始之前，玩家的分数为0，金币为0。游戏中玩家闯关成功后，将得到一定的分数，和一定的虚拟金币。分数和金币都以累积的形式存在，重新游戏后清零。

7.给分的标准取决于宏观难度与微观难度与改观剩余的可猜错的次数。金币的标准仅仅取决于微观难度。

8.暂时取消游戏的惩罚功能。

9.暂时不增设其他工具。

10.总之，先完成基础的带有宏观与微观难度区分的闯关游戏。如果开发者完成进度快，讲继续增设新功能。