针对你方的反馈，我方一一做出答复如下：

一、请确认下列陈述是否符合您的期望（合理的话请标注YES，不合理请告知需要修改之处）

1.游戏以闯关形式进行，随着关卡的推进，难度递增。

**YES**

2.闯关成功将获得一定的分数和道具。hint也属于道具的一类。

**就是闯关成功后能获得分数和一定的虚拟金币，使用虚拟金币能获得hint**

3.分数以累积的形式存在。

**游戏结束前以累积的形式存在，重新游戏后清零，因为不是要做那个排行榜嘛**

二、存在的疑惑

1.允许玩家猜错的次数是固定的吗？为多少次？

**是固定的，6次，这样子才可以增加难度嘛，但是我希望在游戏界面的靠下方有一句话的提示，不然一点提示不给的话玩家是很难猜出来单词的，这样子游戏就没有乐趣了。例如，让用户猜apple，那下面就可以提示用户：a kind of fruits**

2.游戏的第一关起始的单词长度为多少？最后一关的单词长度为多少？

**第一关我觉得设定为3比较好，最后一关的话我希望长度为10**

3.游戏的分数是否仅仅取决于此关的难度？

**不是，我觉得还可以加个剩余可猜错次数，次数越多分数越多。比如说这关本来可以获得10分，但是猜错一次扣1分，最后再计算出算错几次**

4.客户对“引发游戏惩罚的原因”是否有偏好？如果没有，请参见三中的3是否符合您的需求。如果有，请陈述。

**有。我希望玩家连续输了3次后就会被惩罚，惩罚就是一定时间内不能再玩游戏了，这样可以吸引玩家**

5.客户对“提示”的作用是否有偏好？如果没有，请参见三中的4是否符合您的需求。如果有，请陈述。

**因为本来游戏中的设计就有描述性提示，所以用户只能通过使用虚拟金币来获得更多的提示，提示的话就是每使用一次虚拟金币能获得一个字母的提示**

6.客户对游戏的道具是否有偏好？如果没有，请参见三中的5是否符合您的需求。如果有，请陈述。

**道具我觉得暂时就虚拟金币就好啦，因为现在只是个单机游戏**

三、希望与您讨论商妥的地方

1.如果分数希望以累积制形式呈现，那么不建议让玩家获取关卡的选择权。如果希望允许玩家可以自行选择难度，我方的可选方案为：在游戏伊始提供“简单”、“中等”、“困难”三档难度。此处的难度的标准以不同的词汇库，如四级英语单词、六级英语单词、托福英语单词、GRE英语单词等库中出关。而难度的选择影响对玩家的给分。难度越高，玩家过关后获取的分数越多。请客户考虑该方案是否符合您的需求。

**可以，我觉得这个方案不错，那就是说游戏开始后长度还是会从短到长递增的吧？**

2.建议用单个限制条件来限制玩家生命值：如果用允许猜错的次数，那么建议不要用倒计时。由于时间有限，多种限制条件功能的实现较有难度。因此，建议去除“倒计时”功能。

**好，再加一个前面提到的那个如果3次游戏都输了会有一定时间不能玩游戏的惩罚**

3.关于游戏惩罚，我方有如下建议：并不直接对玩家进行惩罚，而是游戏道具中增设“未知？”这类道具，可能是有利的道具，也可能是惩罚。惩罚的方式为绳索下降一格（允许猜错的次数 ）

**在这个版本中我不希望如此复杂，只要上面提到的如果3次游戏都输了会有一定时间不能玩游戏的惩罚**

4.关于游戏提示：提示类型，建议提示1个不出现的字母。

**在上面的问题中已经回答过这个提示的问题了**

5.关于游戏道具：目前已确定的道具：

①提示道具（请见三中的4） ②“未知？”道具（请见三中的3）。

除此之外，我方可实现的道具：①“UP”道具，使得绳索上升一格，也就是允许玩家错误的次数增加一次。②加分道具，加上一定的分数。

因此，“未知？”道具以等可能的概率出现三种效果：

①提示： 建议提示1个不出现的字母。以及用户增设的提示功能

②惩罚：“DOWN”道具，使得绳索下降一个，也就是允许玩家错误的次数减少一次。

③奖励：“UP”道具，使得绳索上升一格，也就是允许玩家错误的次数增加一次。

④奖励：加分道具，加上一定的分数。

**我觉得“未知”道具略复杂，可以在后续版本中跟进，加分道具就不需要了吧**