尊敬的客户：

您好！

收到您的“客户回复2.docx”之后，我方仍有一些需要与您确认以及讨论的地方：

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。

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。

3.分数以累积的形式存在。

二、存在的疑惑

1.允许玩家猜测的次数是固定的吗？为多少次？

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？

3.游戏的分数是否仅仅取决于此关的难度？

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。

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。

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。

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。

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。

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 ）

4.关于游戏提示：提示类型，建议提示1个不出现的字母。

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。

需求分析与测试人员

2014.2.26