需求描述文档

# 积分类型

积分用于衡量一个玩家在线的时间

## 普通积分

普通积分，适用于新玩家在不熟悉游戏的情况下使用，该类积分不具有换道具以及其他功能，仅仅是对新手锻炼经验之用，对新玩家每天采取送分的策略，分数用完后，立即送分，每天送指定次数的分数。

## 货币积分

该类型积分，可用于购买道具、参加比赛、等多种活动；

# 非比赛

非比赛区，根据底分和番数，设置有不同的房间，根据玩家的情况进行，不同的房间，番数和底数都是不同的。但是货币积分区和普通积分区是两种不同的记录方式。

## 普通积分游戏

普通游戏积分，仅仅作为玩家经验的增长

## 货币积分游戏

玩家赢得货币积分后，可以购买道具，可以购买装备，可以参加比赛

# 比赛

为了增加游戏的乐趣，设置比赛区域，玩家参加比赛，需要使用货币积分报名参赛，报名费作为比赛的奖品返回给赢家。

比赛是否需要设置多个标准区？例如，4番满，5番满，底分50，底分100的各种组合？

## 比赛规则

* 比赛使用比赛专用积分，不能转化为普通积分和货币积分，仅仅作为游戏比赛的过程中统计分数使用。
* 比赛不限局数目，在指定的比赛时间结束后，按照比赛专用积分进行排名；
* 比赛过程中，玩家查看不到其他人的信息，防止其他玩家作弊；
* 对逃跑超过三次的玩家将取消参赛资格；

## 比赛报名

* 不需要特别的报名，只要进入比赛场参加比赛，统计比赛期间的得分即可；
* 参加比赛，首先检验玩家是否有足够的报名费。

## 比赛时间

比赛为循环时间，每2天开始一场比赛，玩家可以在在这2天中任何时候参加都比赛

## 比赛评奖

对奖品设置按照比赛积分排序，在网站上进行公示。设置月冠军、年度冠军，对月冠军、年度冠军进行特殊奖励