网络版玩法改动设想

有下列几种拓展：

# 改为射击类

游戏分为三大阵营：棒子老虎鸡。

游戏的击杀判定不再是碰撞，而是血量归0。

角色点击射击按钮，发射对应的子弹攻击，被击中的目标会掉落相应的血量。

根据自身的职业，会对不同职业造成不同的伤害。

去除冲刺的变身效果，角色血量归0后，职业将会转变为最后击杀他的子弹角色所属职业，然后恢复一定血量。

角色每次升级都会给予几种奖励选项，然后选择其中的一种作为奖励加成。

而随着等级的提升，还可以减免&加深对于其他职业的伤害。

最后，总时间归零或者只有一个阵营时，按照阵营的总积分，来判定获胜阵营，奖励按照在阵营中的时间发放。

# 加强竞技性

加入促进玩家对战的元素：比如针对个人的剩余生存时间，时间一到，角色死亡，如果要存活，必须击杀玩家或者升级，每次击杀成功或者升级，会获得一定的时间延长，游戏依然存在每局时间，等到时间结束时，按积分进行排名。或者每隔一段时间，玩家可活动区域缩小（类似于大逃杀），区域外玩家立刻死亡。

团队模式：去除随意变职业的效果，开始确定三个阵营，角色通过击杀其他阵营的玩家来获得积分榜上的优势，按照总积分计算排名。

# 加入主动道具

由于网络模式都是玩家，可以加入主动道具栏，类似于跑跑卡丁车的道具，分为两种模式，一种是计算杀人数，一种是计算积分。

# 加入可以躲藏的地方

对每个级别加入血量，撞击到则减血，角色在躲藏处，可以直接从地图上消失，再次移动或者超过10秒才会出现，躲藏处有级别，不同级别能够躲藏的地点不相同，每个躲藏地点最多只能有一个角色躲藏。

# 加入随机陷阱

分个人和团队模式，角色触发地图上出现的陷阱，可以击杀其他玩家。人物等级越高，陷阱的效果也越强。

两个模式中，决定排名的是击杀数，游戏结束一是通过判定是否在游戏时间内有人达到一定击杀数，二是判定未满击杀数时，到达游戏时间。

比如：人物走到陷阱开关，在对应地点会显示陷阱发生的预警效果，0.5秒后该区域就会有陷阱效果，在区域中的被克制角色立刻死亡。

# 加入类桌球的模式

分成多个阵营，每个阵营棒子老虎鸡各一，玩家的移动只能通过撞杆来实现，撞杆有使用CD，克制的角色，玩家间碰撞后的移动距离除了按照物理引擎来计算，还会因为双方的等级和克制关系而改变。

地图上有各阵营对应的得分区域和防守区域，当有角色进入防守区域，扣分；当达到得分区域，加分。如果有角色持续停留在防守或得分区域，每满1秒会加一定分数。加减的积分和玩家的等级有对应关系。

# 加入以碰撞为核心的模式

和桌球类似的阵营，但人物能够随意移动，游戏开始时，有多块区域，每个区域中，有玩家时，就可以开始转化该区域的阵营，转化进度与阵营玩家的等级有关（被别人占领的会先减少别人的转化度）。当克制其他职业时，可以通过碰撞，把其他职业撞开，距离与双方的等级有关。

当一个区域属于这个阵营后，就会不断产出积分，最后到达一定时间后按照积分高低来决定排名。

角色