网络版玩法改动

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，按照阵营的总积分，来判定获胜阵营。

# 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时间，时间一到，角色死亡，必须击杀玩家，每次击杀成功，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。

团队模式：