**美术方面会做一些调整，需要程序配合：**

1. 倒计时会变成倒计时条
2. 大魔王两边会增加积累条
3. 原来的BUFF区域改成：激活大魔王x（可变的）次，最高连击X次，累计攻击值X ，X为对应的值，是玩家自己的数据

4.其他的动画和布局改变详见美需文档

**1V1程序其他调整：**

1. 连消规则对大魔王积累条依然有效
2. 每一次打出的攻击，向两边打出，左边是玩家，右边打向大魔王积累条
3. 大魔王发出攻击时，动画打到自己的时候，主战斗界面轻微晃动。持续1s，从强烈渐变到静止。打到对方玩家的时候，对方玩家的界面框也轻微晃动。（轻微轻微！）
4. 大魔王积累条满后，打出的伤害以攻击条的形式呈现在左边，但是注意时间区分开，就是打出大魔王的最后一次攻击，打出伤害后马上呈现在攻击条上面。大魔王的发出的伤害等大魔王的所有动画播完，屏幕晃动开始0.5s后开始上涨灰色攻击条，和屏幕晃动一起结束。

打个比方：我现在积累了18格积累条，然后我现在打了3格伤害，这时候对方攻击条就立即涨3格出来，大魔王此时被激活，等大魔王的攻击动画结束后，屏幕晃动开始后的0.5s，对方攻击条立即上涨，和屏幕晃动结束一起结束上涨动画。

**结算排行榜改动：**

1. 前三名显示：“正在结算..”
2. 第三名以下的玩家显示：“队友血战中..”