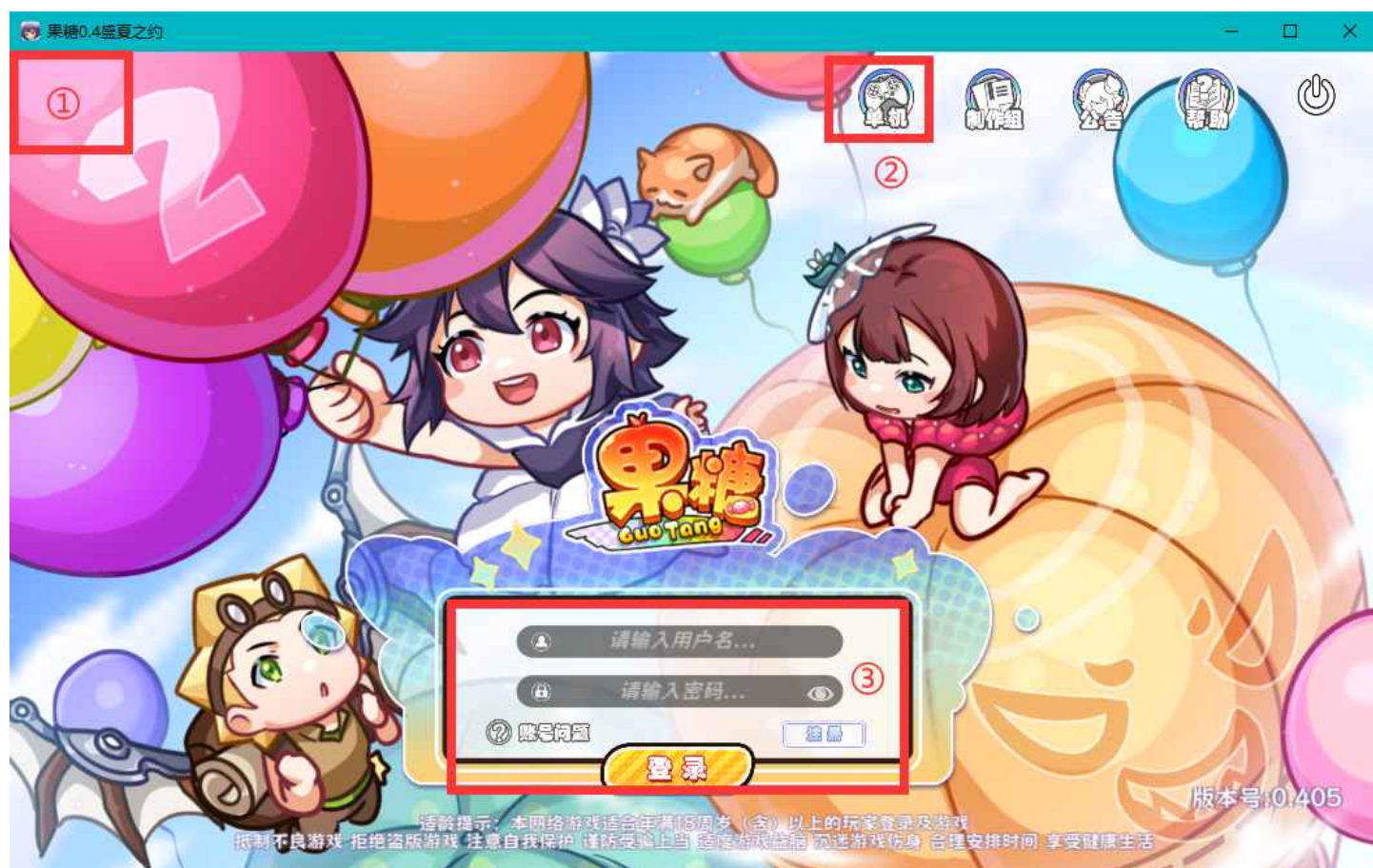


0.40版本界面介绍

一、登录界面



① 位于登录界面左上角的隐藏按钮，左键单击该区域即可在不登录的情况下查看本地录像。

0.4之前版本的录像同样在对应客户端的左上角按钮查看。注意：只能用相应版本的客户端查看相应版本的录像，旧版客户端可在[国下载游戏](#)下载。

② 单机模式按钮。玩家可自行增减墙体，练习地图，精进技术。

③ 注册与登录区域。

二、大厅界面



登录后，弹窗显示的是本赛季的排位奖励信息，包括：<1>当前赛季为S6；<2>段位达到果糖高手或者对局满150局可获得的泡泡；<3>赛季结束后段位榜前20名可获得的泡泡。

该弹窗可通过点击红框右上角的“X”，或者鼠标单击红框外的区域关闭。



① 个人信息区域。点击自己的头像，即可查看个人资料、修改昵称、更换头像、更换头像框。资料卡中的部分功能还在开发中~



- ② 大厅、商城、生涯、设置标签区域。商城可购买商品，或者更换背包里的装备。
- ③ 系统公告区域。活动公告、系统维护公告等内容会在该区域显示。
- ④ 活动和大转盘区域。点击活动可跳转到官网的活动介绍界面；点击大转盘即可进入糖果梦工厂。
- ⑤ 娱乐模式和排位模式的入口区域。
- ⑥ 世界聊天区域。喇叭内容也会在该区域的顶部显示。有玩家在聊天区域发言或者发送喇叭的，右击该玩家的昵称即可查看该玩家的资料。
- ⑦ 邮件、录像和排行榜。

三、娱乐模式界面



① 模式选择区域。该区域可通过鼠标滚轮或者左键拖动滑动，选择模式。

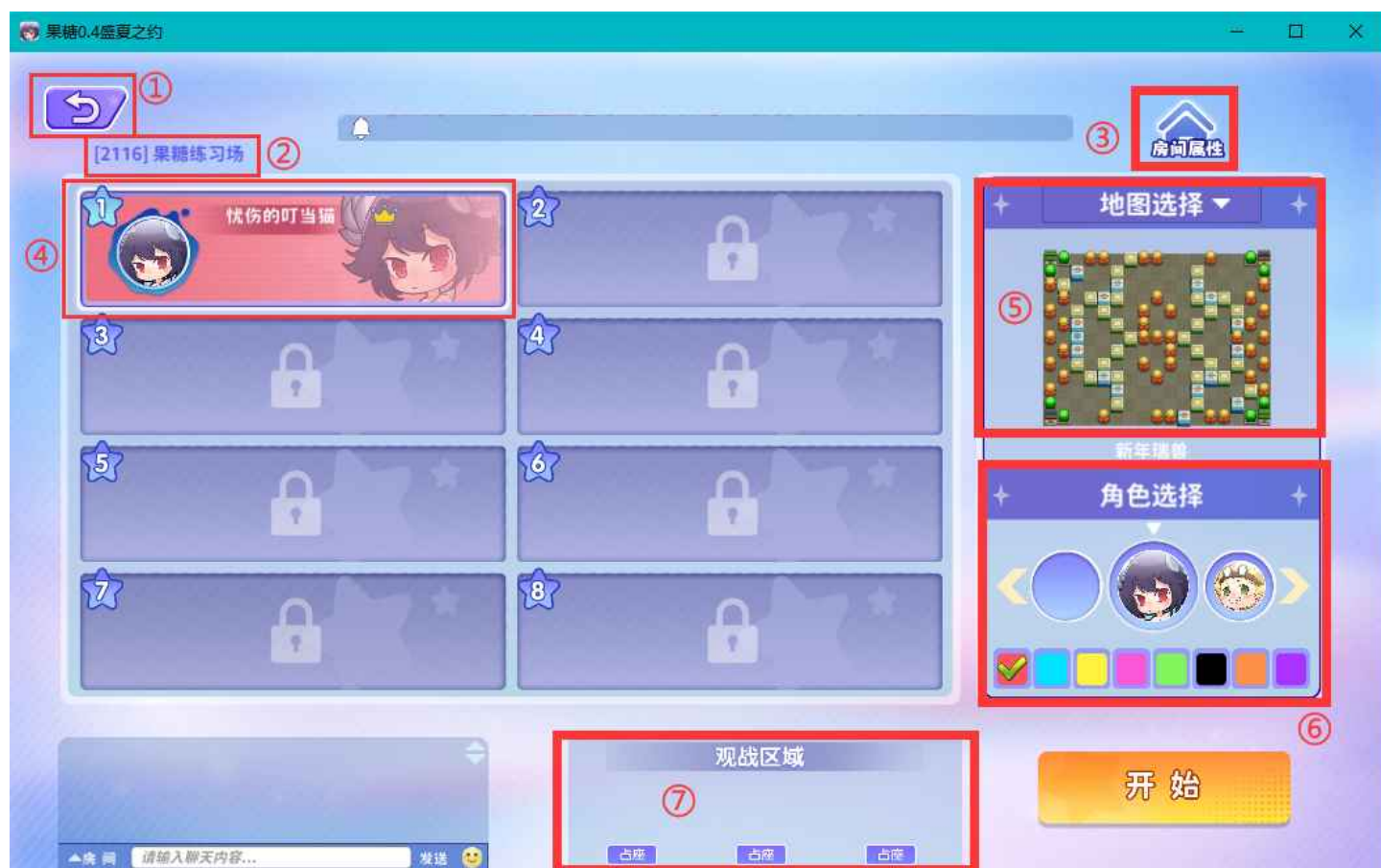
② 勾选是否选择等待房间。若勾选，则下方只显示尚未进入游戏的房间；若不勾选，则显示所有房间。



③ 选择创建房间、加入指定房间、随机进入房间。

在娱乐模式界面再点一次大厅按钮，即可退回到大厅界面，选择娱乐模式或排位模式。

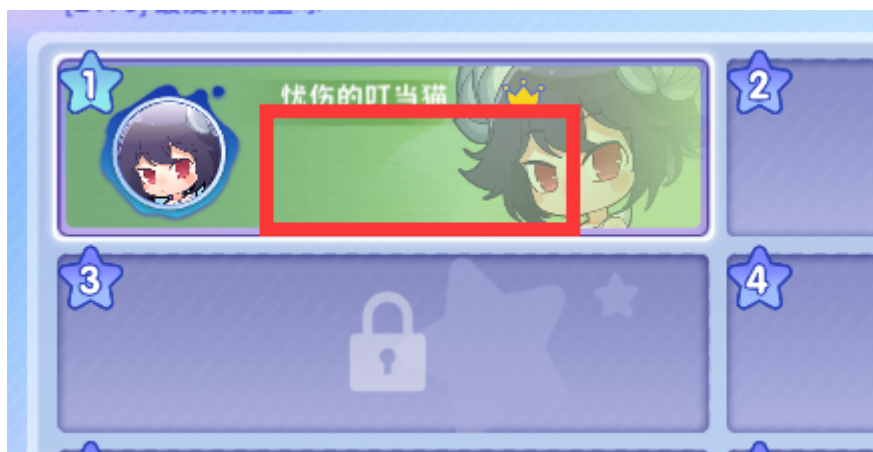
四、房间界面



- ① 退出房间按钮。
- ② 房间号与房间名称区域。
- ③ 房间属性区域。可修改房间名称、房间密码。
- ④ 玩家本人所在位置。玩家本人所在位置会有白色框显示，其他玩家的位置框不会有白色框。该位置框的背景即为玩家选择的角色和颜色。房主的昵称后面会显示皇冠标志。
- ⑤ 选择模式和地图区域。
- ⑥ 选择角色和颜色区域。鼠标停留在角色头像上，会显示该角色的属性。



- ⑦ 观战区域。



鼠标右击位置框的中间区域，即可查看玩家资料，房主可实施踢人操作。

五、排位模式界面



① 切换段位榜和连胜榜。

② 玩家段位

③ 进入排位匹配。

关于S6赛季奖励的说明：

1.赛季专属糖泡

获得条件：段位达到果糖高手或完成150局对决。

- 注：（1）单局游戏时长需满30秒；
- （2）开放举报通道，刷局数将取消本赛季获得奖励资格。

2.赛季限定糖泡及喇叭20个

获得条件：段位榜前五或**综合榜前五**（共30名）

注：（1）**综合榜**：1v1赛季结束，莓小姐将统计玩家综合数据，根据排位总局数、最高连胜局数和胜利局数进行排名。（**权重公式：综合权重=最大连胜*50+胜利局数+总局数*2**）简单点说，只要对局总数够多，就有机会获得奖励！

- （2）若同时满足段位榜与综合榜条件，奖励将不重复获得，并将名额顺延至综合榜。

3.额外喇叭奖励

获得条件：段位榜与综合榜前三名。

注：若同时满足段位榜与综合榜条件，奖励将不重复获得，并将名额顺延至综合榜。

名次	获得数量（个）
第一名	100
第二名	50
第三名	20

六、商城界面



① 选择购买的物品区域。

② 购买特定物品。点击期限的标签即可选择购买期限，点击金币按钮即可购买物品。

③ 装备区域。可在该区域查看自己拥有的道具，并装备道具。

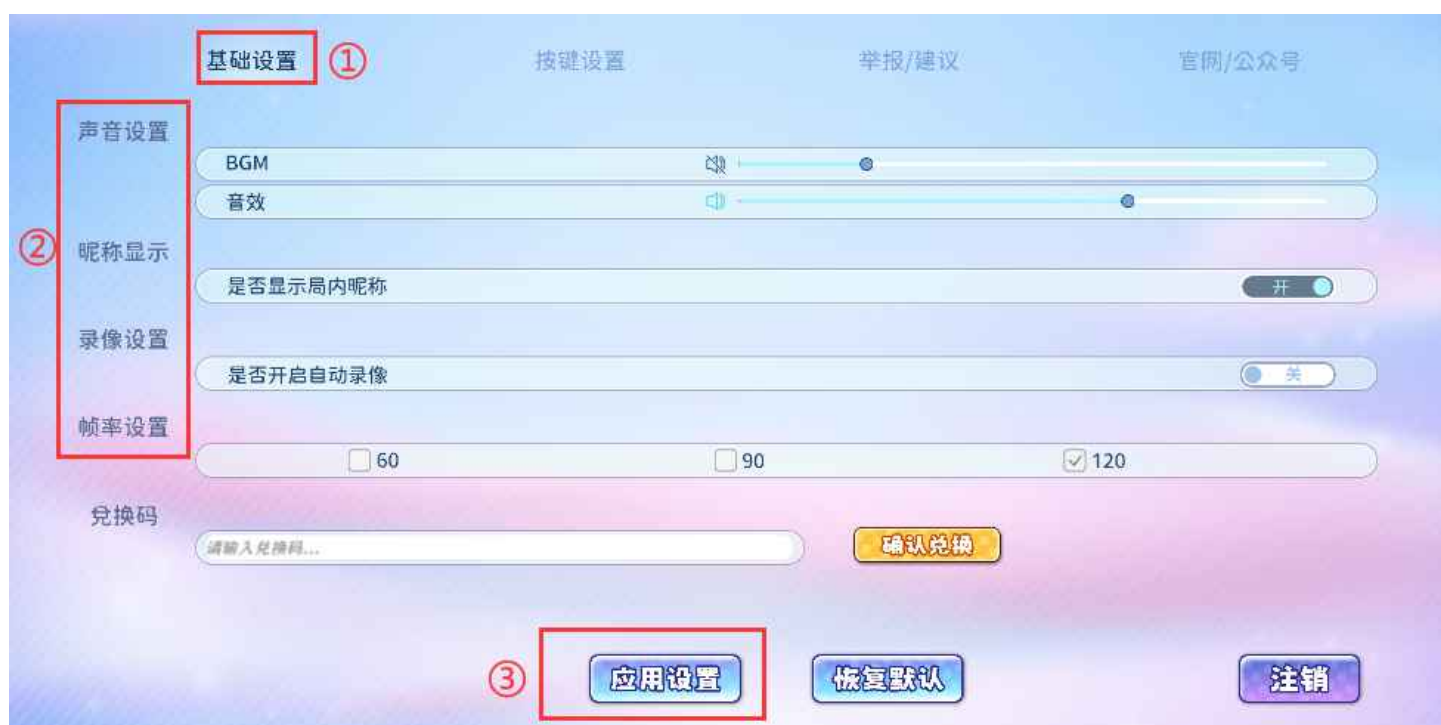


左键单击商品可选中该商品，并查看该商品的介绍。



- ① 选择特定角色。
- ② 点击要装备的道具。
- ③ 点击保存按钮，即可将刚刚选择的道具装备给特定的角色。

七、设置界面



上方为不同设置的标签栏。

基础设置可设定声音、昵称显示、自动录像、帧率和兑换码。其中，昵称显示的快捷键为F8。兑换码需要通过官方活动或者在淘宝店购买金币兑换码获得。

设置完成后，点击“应用设置”。



按键设置可调整部分游戏按键效果。

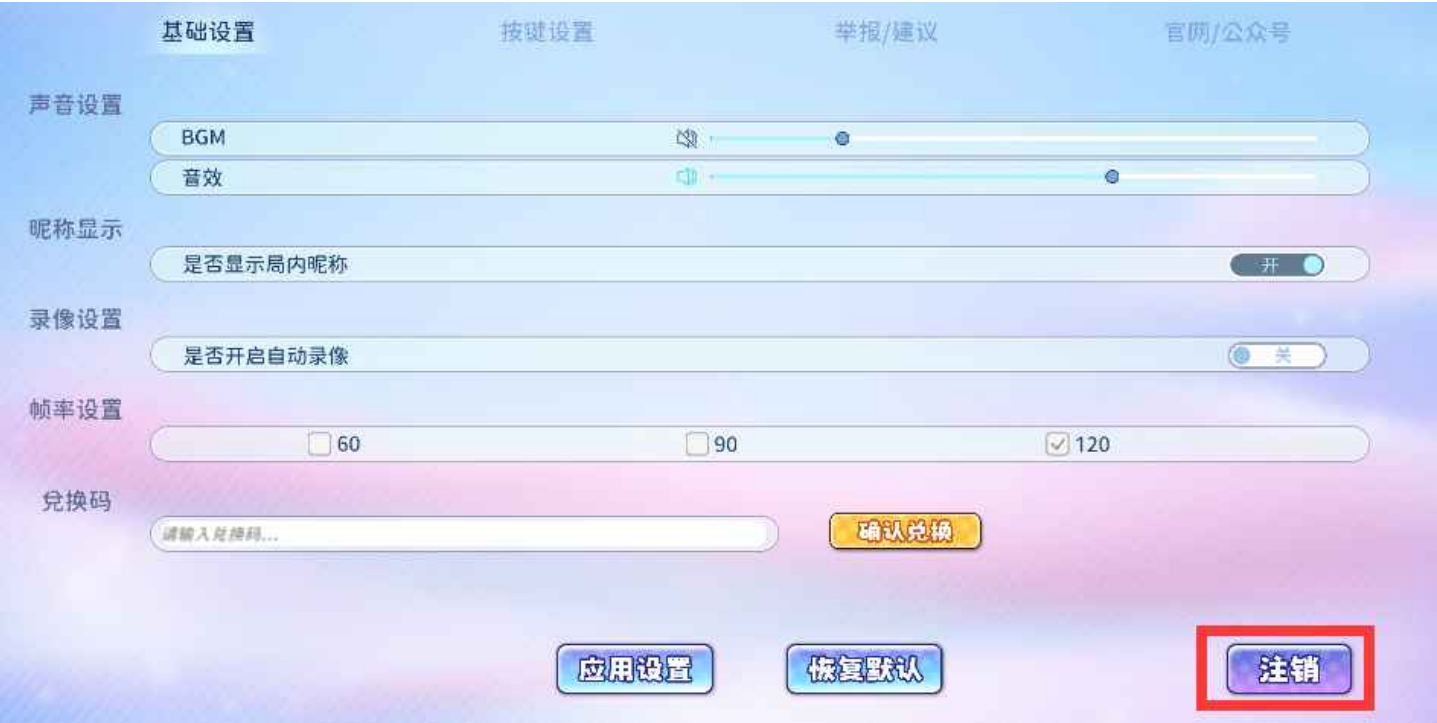
设置过程为：①在设置界面左键单击要设置的键位，②在键盘按住想要的键位，③点击下方的“应用设置”



点击“举报/建议”标签即可跳转果糖官网的邮件页面。请按邮件规范发送邮件。



点击“官网/公众号”按钮，即可查看官网、微信公众号和淘宝店（店铺名“Sweetman果糖星球”，可购买金币兑换码和其他周边物品~）



点击注销按钮即可退出当前账号，登录其他账号，无需关闭游戏。