1. 游戏模式：50人对战。

50人放置于匹配模式，主要体现正常的吃鸡游戏体验。预估时间为5分钟内。

攻击方式为可切换，攻击方式为抢人头模式（判断危险玩家攻击）、反击模式（攻击一次反击一次）、随机攻击、攻击强者（攻击人头数最高的人）。

当杀死一个人后，可被匹配的攻击人数加1（例如杀死2人后可同时被匹配三个人攻击），上限为3.（攻击时被反击不计算进入该人数）（待修改处）

1. 时间相关：

被攻击积累条展现效果的时间为5s。

击杀动画播放1s。（修改处）

方块基础下落速度成非线性函数，最慢为1s一个格，最快为1s十个格（与99俄罗斯方块类似。）。

速度增加趋势——50人=1（格/s）、40人=2、30人=4、20人=6、10人=8、5人=10；（修改处）

方块触底可操作时间：方块抵达底部还可在0.5s内进行转向或移动功能，0.5s后固定。

1. 操作相关：

储存：在方块未固定时都可进行储存（包括方块触底未固定前）。储存后必须将下一个方块固定后方可调用（待修改处）

震动：当杀死某个玩家或者死亡时震动，程度尽量保持轻微，不影响操作。（添加处）

1. 颜色相关

每个方块的颜色不同。

未被固定的方块较为鲜亮，固定后颜色较沉。

1. 其他

可添加外设支持，预留外设支持接口。