接口一开始有三种游玩模式与两种色彩模式(黑白、彩)可以选择:

玩家在选择之前可以先输入自己的User名称方便之后Rank排名显示

**游戏模式**

1. **General模式 – 新增多种辅助功能**

游玩守则:

每消耗10条line即level+1，掉落速度也增快

若User在抵达threshold line之前就按下space trigger Hard Drop的话就可以得到较高分数

(需要一条threshold line)

志在驱使玩家动用最少步数与转数，每次的移动都会扣Score，仅按”下”不会。(故一开始需要一些基本分方便第一步运行)

最终排名显示level，旨在让玩家最大化利用Score来达到最高的level，以level为判断优劣基准，Score为辅助。当Score为负时即Game over。

*Score Exchange:*

a. 兑换想要的block

- 空白处列出所有block图案

- 仅给予10秒时间选择，超过时间的话Score照扣，但Block不变

b. 兑换Bomb

- Bomb可以直接消掉Bomb降落在的那一整条line

c. 兑换speed趋缓

- 降落速度回到上一级

1. **计时模式 – 在时间内完成目标**

游玩守则:

玩家在一开始可以手动输入自己要挑战的难度，分成简单、中等、困难。根据不同的难度分别对应不同的要求消耗数。需要一个Timer在接口上倒数，剩余的时间会换算成积分，最终进行排名。

1. **双人模式 –**

两个人可以一起游玩General。