* O 콤보 시스템 - 연속하여 짝을 콤보로 맞출 경우, 콤보계수가 올라가며, 5콤보를 달성할때마다 피버모드가 발동된다. 콤보가 쌓이면 쌓일수록 득점이 아주 높아지므로, 어떻게든 콤보수를 늘리는 것이 이 게임의 알파이자 오메가. 일단은 초반의 콤보를 계속 유지하는 것이 좋다. **한번 콤보가 깨지면 다시 콤보를 늘리기 정말 어렵다.**[[14]](https://namu.wiki/w/%EC%95%A0%EB%8B%88%ED%8C%A1#fn-14)
* O 피버 모드 - 콤보수를 늘리게 되면 잠깐동안 피버모드에 돌입한다. 피버모드 발동 시에는 화면 상하의 별이 반짝이며 점멸한다. 이때에 짝을 맞출경우에는 짝을 맞춰 소멸시킨 블록 + 상하좌우 블록도 함께 제거된다.
* O폭탄 - 짝을 맞출 때마다 화면 상단의 폭탄 게이지가 차며, 게이지가 다 찰 경우 폭탄블록이 생성된다. 폭탄 블록은 터치하면 곧바로 작동되며, 작동될 시 블록이 있는 위치와 같은 세로 줄의 블록을 모두 제거한 뒤, 화면 맨 아랫줄의 블록도 모두 제거한다.
* 반짝이는 블록 - 4마리의 짝을 맞춰 득점할 경우 생성되는 블록으로, 동물 블록이 일반블록에 비해 빛나고 웃는 표정을 짓고 있다. 그 블록을 짝을 맞춰 제거할 시 발동되며, 짝을 맞춘 블록의 상하좌우 대각선의 주변 8블록을 함께 제거한다. 폭탄의 폭발이 반짝이는 블록을 건드릴 경우에도 위 특수효과는 작동된다.
* O 유령블록 - 5마리의 짝을 맞춰 득점할 경우 생성되는 블록으로, 이 블록을 누를 경우, 랜덤한 동물 한 종류의 블록 전체가 제거된다.
* 힌트 - 3초 이상 짝을 찾지 못할 경우, 짝 배열이 가능한 동물 블록이 반짝이는 연출로 힌트를 준다. 그러나 힌트가 보일 정도로 시간을 지체하면 콤보가 당연히 끊어지기 때문에 고득점은 물건너갔다고 봐도 된다. 업데이트 이후 등장한 돋보기 아이템을 장착할 경우 힌트를 보여주는 간격이 다소 짧아진다.
* 라스트팡 - 보너스 점수 개념으로, 60초의 제한시간이 지난 경우에도 특수블록이 남아 있다면 그 특수블록은 작동시키고 스코어를 합산시키게 되는데, 이를 라스트팡이라 한다. 콤보가 이어지던 상태에서 제한시간이 지난 경우에는 라스트팡도 콤보점수를 적용받는다.

맞는 짝이 존재하지 않을 시 셔플