

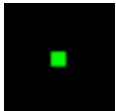
游戏设计

本游戏与光线反射相关，通过躲避周期变化的光束最终走到终点。

基本物件:



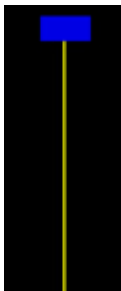
物块，玩家可通过←↑→↓来操控红色小球使他走向终点。



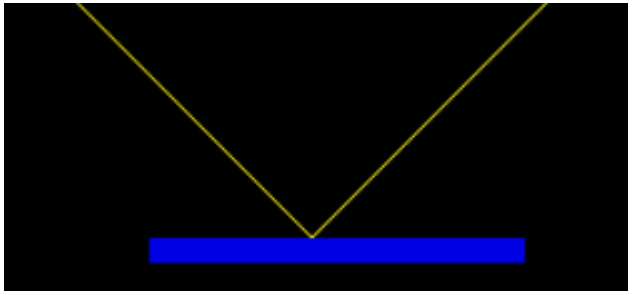
终点，球心触碰到此物件即可通关。



平台，玩家可在此平台上停留



光束，可以击穿玩家的小球，可以让玩家即刻死亡。



反光镜，可以让激光发生镜面反射，增加多种可能性。

游戏宗旨：

通过考虑小球的速度变化来躲避光束，走到终点

游戏操控：

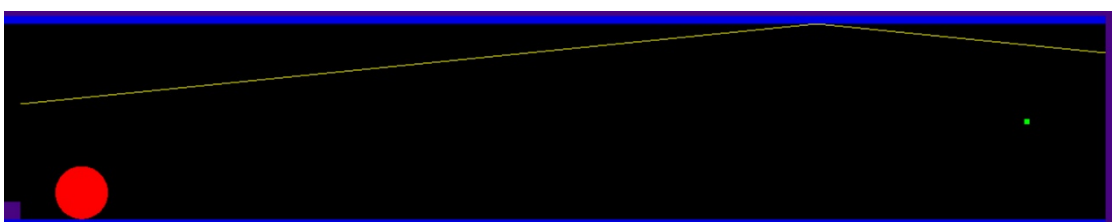
方向键 $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ 注意，相当于对小球添加一个冲量。

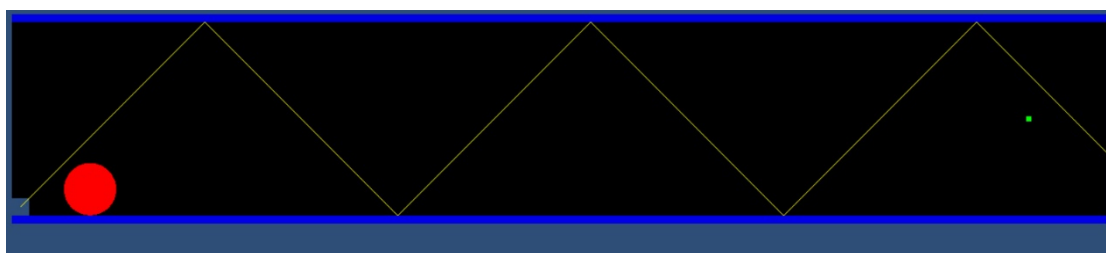
按[空格键]重启当前关卡

按[ESC]退出游戏

关卡设计：

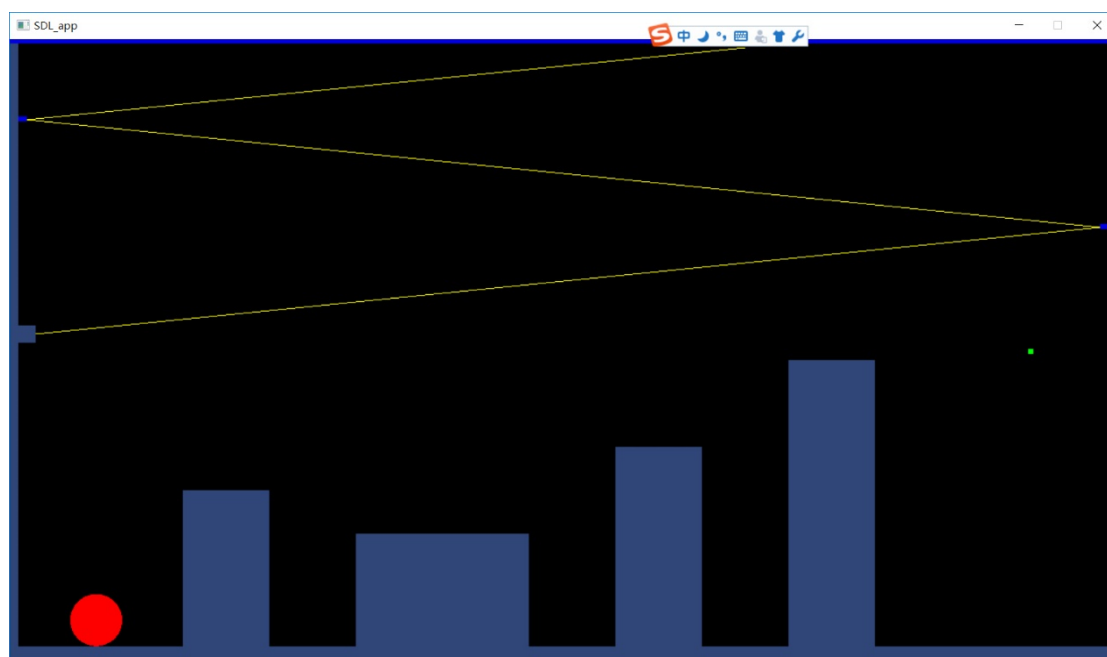
第零关：





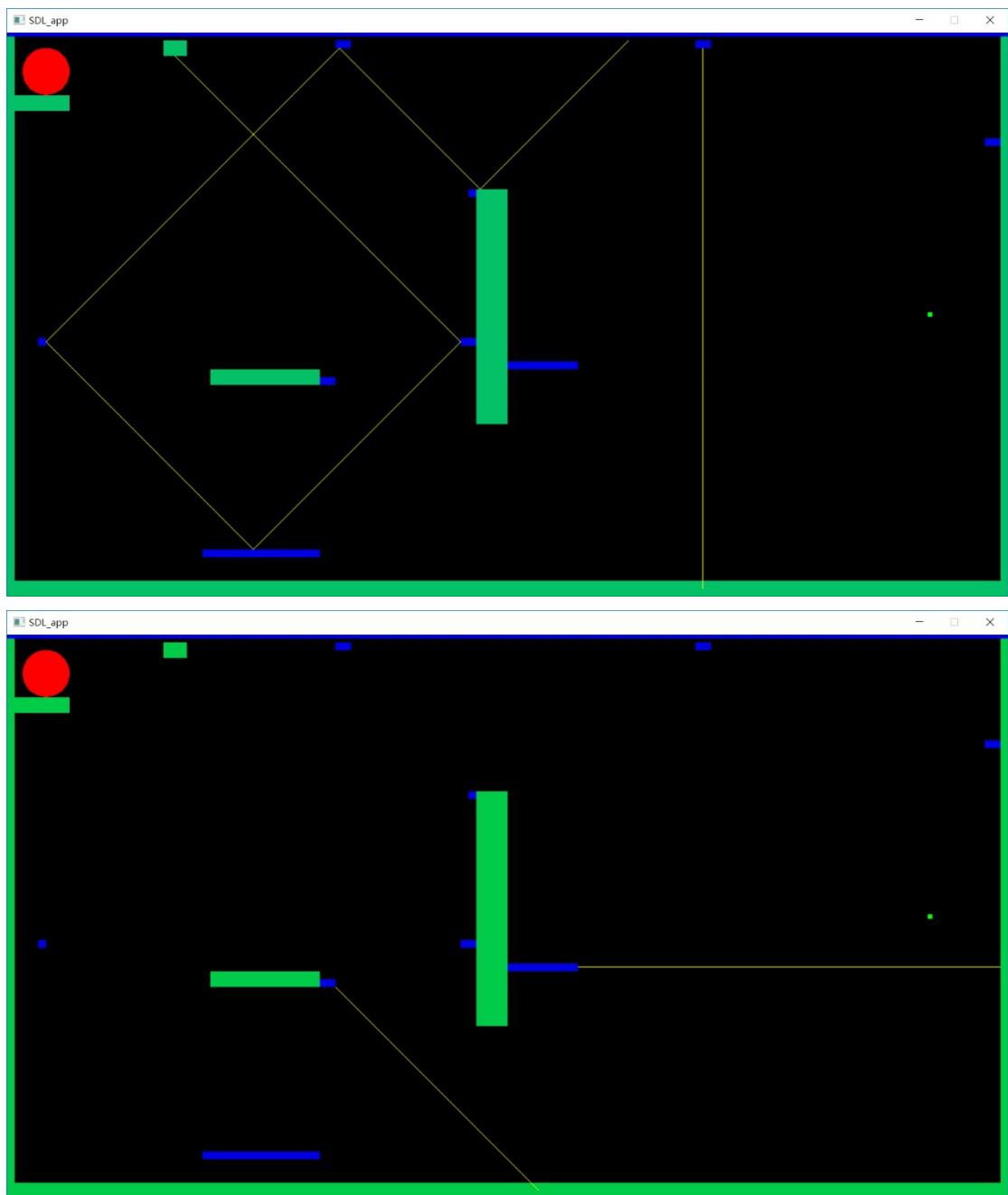
光线可能有两种情况，只需要考虑平面的速度和加速度因素即可通过

第一关



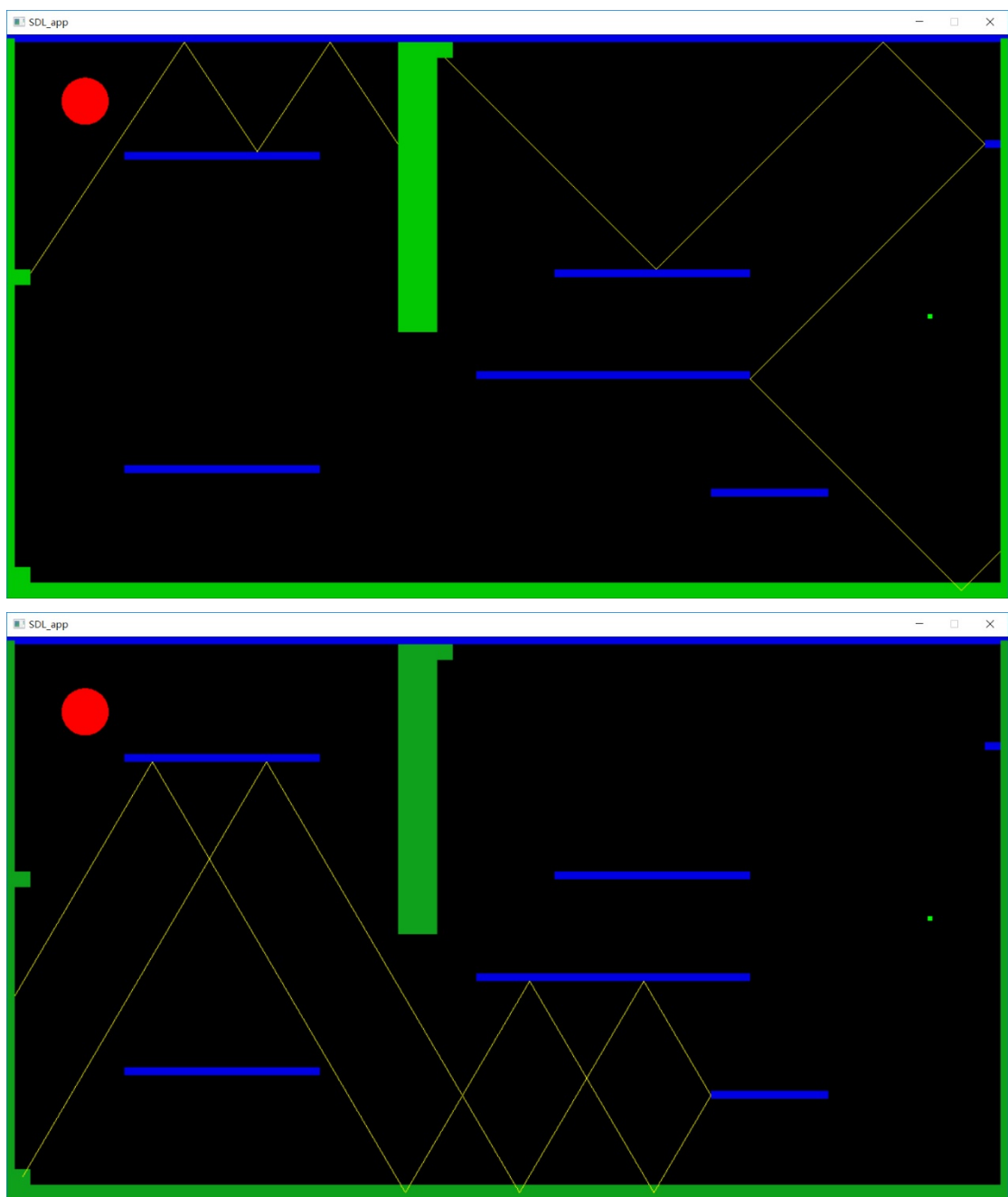
一个光束通过几次反射后形成屏障，只要控制好向上冲量不过大即可通过。

第二关



本关有从挡板上方通关和挡板下方通关两种方法, 两种方法都有一定的难度, 请玩家考虑自己擅长的方法通关。

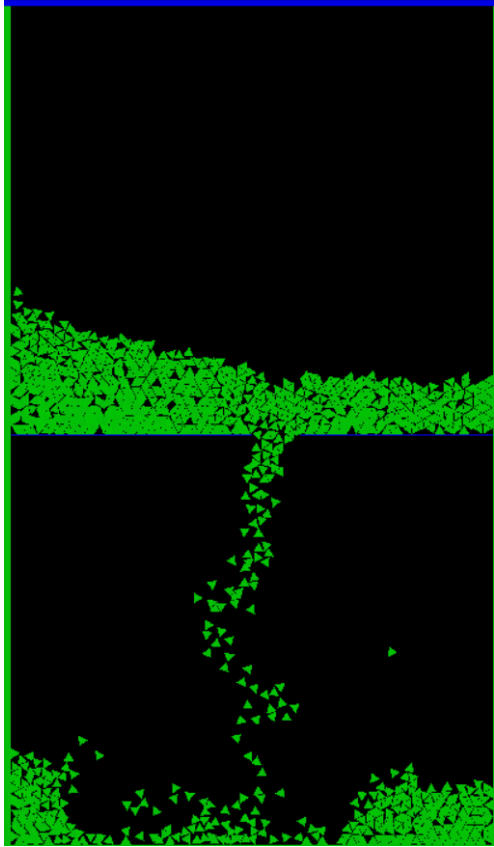
第三关



本关为最难的关卡，请玩家自行发掘通关模式，或者可以参照评测人员的通关策略。

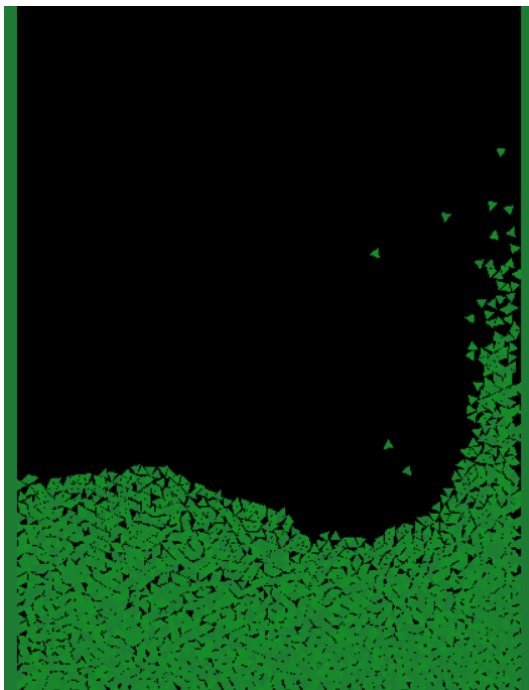
非游戏性关卡：

第四关：



流体通过小孔

第五关

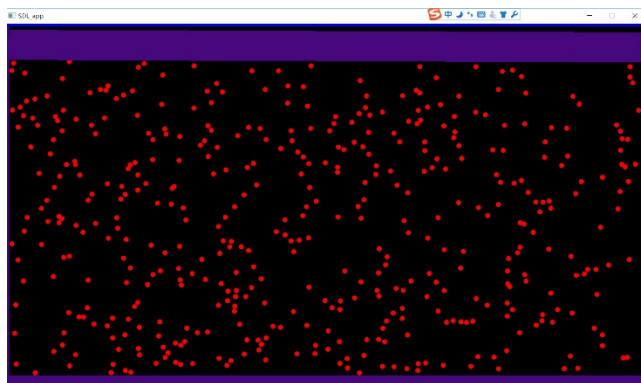


流体直接下落

第六关

弹簧连接双摆，弹簧采用隐形材料（就是没有画...）

第七关



模拟活塞