基本：玩家通过鼠标拖拽来形成一个有多种用途的平台。

1. 作为站脚的平台
2. 作为阻挡物体移动的平台（可以是阻挡玩家移动， 或者阻挡敌人移动，阻挡陷阱移动）
3. 作为改变物体移动轨迹的平台
4. 作为反弹子弹的盾

限制:

1. 同一关卡内只能同时存在一个平台（不排除有关卡会有一次性道具能让两条线同时存在）
2. 线条不能穿过主角画（相当于主角的Collider永远是一个不能存在任何线条的领域）
3. 每条线都有长度限制
4. 一条线成功画出后在当前线的周围范围内会产生不能画线领域，该领域（仅指通过画线产生的领域）的存在不受时间控制影响且当**产生该领域的线段消失后**会在**非时间操控**的状态下**两秒**后消失。



一个人的距离内不能画下一条线(如图中红线所示，留出足够让玩家掉下去的距离)

该领域性质跟禁止画线领域性质一样

1. 线段只有0°（12点钟方向），45°（1点半方向），90°（三点钟方向）三种（135°= 45°，以此类推，180°= 0° 等）。游戏自动帮玩家生成当前线段角度+-22.5°之间的正确角度的线段(从线段预览阶段（当玩家按住鼠标拖拽但并未松开鼠标确认时）就开始)，例：当玩家开始划线的位置与当前鼠标位置的角度为-22.5° ~ 22.5°（0°+-22.5°）之间时，无论玩家在此角度区间如何拖长，线段都只会是垂直的一条直线（12点钟方向）。当玩家开始划线的位置与当前鼠标位置的角度为22.5° ~ 67.5°（45° +- 22.5°）之间时，无论玩家在此角度区间如何拖长，线段都只会是一条45度角的直线。以此类推。 玩家在45度角（以及135度角等）的线段上不能跳跃（在上面算是跳跃状态，直接往下落）。

补充：

1. 画线时游戏不会暂停；正常游戏时可以实时划线，但是暂停时间时可以划线（实际上进行任何时间操作时都可以画线）。
2. 正在画下一条线段时（玩家正**按住**HOLD左键拖拽时）上一条线段不会消失。正在画的线段落笔确认后（左键松开）上一条**线段立即**消失。
3. 当线条不能被画出来时（长度超长，任何一部分在红色领域内），正在画的线条会变成红色。线段长度恢复合法范围内或者线段离开红色领域后正在被画的线段会变回白色。