block\_breaker设计思路

操作方式：A左移动，D右移动，当解锁道具激光，可以使用空格键发射激光

死亡条件：当存在的球为零个时，游戏结束。

胜利条件：时间3min内击碎所有砖块完全消失，其中在一分半时未完成任务会进行一次更新

属性覆盖：球后出现的元素属性会覆盖原来元素属性，breaker的属性可以叠加

（元素属性包括光火电冰）

共有5种砖块，普通砖（20）、铁砖、道具砖、变向砖、魔术砖，用普通的球击落道具砖可以落下道具，breaker接住之后可以得到不同的功能。

道具砖（10分）：

功能1：breaker加长（25% 三次叠加）

功能2：breaker获得光，激光可以使用三次（可以击碎任何种的砖，但只有一块）（10%）

功能3: 球的数量加1（20% 无上限）

功能4：使球的速度提升为原来的+1倍（20%）

功能5：breaker加速（25% 三次叠加）

铁砖（40）：可以防住普通攻击

变向砖（0）：改变球的水平方向

魔术砖(即具有魔法加成)（10）：

<1>驳回魔法：使breaker和球失去所有加成（10%）

<2>时间魔法：获得1min时间的延长（10%）

<3>电属性魔法：球获得电属性，可以穿透普通的砖块而不改变方向（20%）

<4>冰属性魔法：使球的速度变为原来的-1倍，时间+15s（10%）

<5>火属性魔法：球获得火属性，可以击碎铁砖（20%）

<6>光属性魔法：球具有光属性，可以使breaker的激光强化（10%即可以穿透）

<7>属性变换：使球获得一种新的属性（20%）

随着魔法解锁，背景（魔法阵）也会变换。当具有多个球时，以最后一个得到的背景为背景。

注：分身时，得到一个初始化的球(除了横坐标的方向改变，剩余属性不变)