

Článek ze stránek <http://pc.hrej.cz/>

„Logická hra Reflexion stojí na originálním nápadu. Juho Pohjonen přišel s myšlenkou kuličky, která se stále pohybuje, aniž by měnila směr nebo rychlost v jakémsi bludišti. V praxi to není bludiště, ale design levelů připomíná spíše hry typu Sokoban. Jediný způsob, jak kuličku přimět ke změně směru je pomocí nastavitelných šikmo na směr pohybu kuličky stavěných zářezek. Směr kuličky se tak dá měnit vždy jen o 90°. Šikvým nastavením pevně ukotvených zářezek je třeba dosáhnout toho, aby kulička sebrala všechny krystaly v levelu a potom ji navést do exitu. Hra je v prvních levelech až primitivní, ale obtížnost levelů rychle stoupá spolu s novými prvky. Například polem, po jehož přjetí všechny zářezky zmrznou a již není možné s nimi hýbat nebo spolu s posuvatelnou překážkou v levelu. Po grafické stránce hra zasluhuje výbornou, z hlediska hrátelnosti a designu levelů na tom není o nic hůře.“