**Project: CUBE OF LIGHT**

**Basic Gameplay (1)**

1. Thao tác với Cube: <https://www.youtube.com/watch?v=pqLJykZtAX0> Thao tác của mình sẽ có dạng như này, nhưng góc nhìn sẽ là chính diện từng mặt chứ không phải nhìn nghiêng 1 bên. Xoay mặt nào đến thì sẽ hiển thị tên của mặt đó.
2. Sau khi xoay xong cube, bấm ok để quay trở về màn hình game, bấm “Start” để bắt đầu.
3. Trong lúc chơi sẽ có thể nhận ngẫu nhiên các Power, các Power này sẽ được gắn vào 1 mặt bất kỳ của cube, nếu muốn xoay nó đi chỗ khác thì dung Pháp Sư Ánh Sáng để dừng lại
4. Các Power chỉ có thể được upgrade sau màn chơi, không thể tác động gì đến nó trong màn chơi
5. Ngoại trừ việc kiếm được các Power thêm trong màn chơi, cũng có thể tìm thấy những biểu tượng phụ (Icon) khác nhau, với mỗi loại, nếu xếp đủ 3 cái thì sẽ mang lại một buff có lợi. Nhưng nếu để quá nhiều không dung thì sẽ không có chỗ để nhặt các Power trong màn chơi nữa, nên sẽ có 1 Power dung để phá mấy cái Icon này, xoay 2 icon muốn phá đến cạnh Power đặc biệt này và bấm vào nó thì nó sẽ phá 1 Icon này
6. Tiêu diệt quái sẽ rơi ra “Soul of Light” cái này dung để nâng cấp các Power sau màn chơi.
7. Khi mới bắt đầu màn chơi, người chơi chọn Power mang theo cho mình, mỗi Power CHỈ ĐƯỢC DÙNG DUY NHẤT 1 lần cho 1 mặt, không thể dung lại cho mặt khác, vì thế nếu muốn gắn cùng 1 Power cho 2 mặt thì phải chọn mang theo 2 cái.
8. Khi người chơi gắn Power ở đầu trận, sẽ được chọn mặt, còn các Power nhận được ngẫu nhiên trong màn chơi sẽ đc gắn ngẫu nhiên lên 1 mặt bất kỳ