CubeWar

Un cubo formado por cubitos odia las esferas por lo que dentro de un escenario debe eliminar todas aquellas que aparezcan, teniendo en cuenta de que cada vez que dispara pierde uno de sus cubitos.

Las esferas se mueven por la pantalla y al ser golpeadas por un cubito se dividen en dos hasta que son tan pequeñas que desaparecen. Rebotan contra esquinas y elementos del escenario.

La escena termina cuando:

* El cubo elimina todas las esferas y le queda al menos un cubito dentro (éxito).
* El cubo golpea contra un elemento de la escena que no sean las esquinas (fracaso).