# Cube War

游戏形式：回合制，单一主角，小队培养，流水过关。

核心玩点：数值培养，职业向技能（无固定职业），庞大天赋树，庞大装备池。

剧情：主角是一个CubeMan， 一路过关挑战，选择杀掉敌人（把敌人分解成小cube），扒光装备Or劝降敌人（有特殊npc 强力队友，不要错过），最终成为CubeKing。（若敌人全部杀光，主角成为孤王）

主角分为头（智力），身体（防御），拳头（攻击），脚（敏捷），属性值越高，主角相应部位Cube体积越大。装备体现为Cube上的贴图，纹理，normal，light，拖尾，特效，颜色。

爆发式成长，爽快虐敌。（不要刷刷刷！）

装备吃（同级？or低级无限吃？）装备变下一级装备（属性\*2增长？or属性无限附加？），装备次属性靠附魔获得，附魔材料吃附魔材料变下一级附魔材料，装备可分解为附魔材料。

7月1日：

主模块，周围悬浮自定义模块，主模块撞击，自定义模块发射火球，激光，冰箭等，5个攻击模块，3个支援模块 只需要做撞击 暴击 击晕等动画，方便一些。

放攻击动画时，帧停止。

撞击要带感！！！！！

恰当时机点击会加强伤害，恰当时机点击会防御。