《Trash Road》说明

# 核心玩法

* 概述

玩法逻辑，游戏开始玩家会有一辆汽车自动沿着道路行驶，路的前方会出现垃圾，玩家需要点击（或者拖拽）清除垃圾。

* 玩法

玩家属性：

关卡，当前玩到第几关。

金币，拥有的金币数。

场景中会出现2种物品：垃圾、金币，游戏的玩法围绕着两种玩法设计。游戏的每一关会根据配置在场景中出现垃圾和金币两种物品。

玩法1：垃圾，玩家点击垃圾可以清理垃圾，并且获得积分。如果垃圾未被点击并且玩家汽车撞上垃圾，玩家会扣分。每局开始玩家会有t（t>0）个清垃圾道具，清理一次消耗1个道具。

为了增加游戏的可玩性，场景中出现的垃圾需要满足几个特征：

1）垃圾伤害值分两种：普通伤害值，暴击伤害值。普通伤害数值比较小，暴击伤害数值较大。暴击伤害出现次数较少。玩家需要通过判断使用手中的清理次数。

例如：有以下排列的伤害数值：1、3、2、5、20、7、24。

玩家需要通过判断找到‘20’‘24’这两个较大的数值垃圾，否则即使其他垃圾全部被清理他们的数值之和也没有这两个较大数值中任意一个大。

2）垃圾的伤害值会根据关卡的增加有一个增长规律。

物品2：金币。玩家点击金币可以获得金币。

美术风格，3D low poly风格，或者3D pixel风格（风格取决于网上能找到的素材，目前这两个风格的素材比较好找）。