

Xhb = ^{加入}人物动作; 更多模型
动画

ssp, hsc: 地块信息框

zy, whq: 人走到地块上的 弹窗/弹出层
开始 UI
人物动作

过起始点加线
游戏结束条件
半价出售房产

装备、道具、人物技能
实现

owner 视觉化

插旗子，变色？

人走到格子上，

弹出对话框

选择，

购买，改变 block 的

block 对应的 gameobject 模型

插入模型

PK 游戏

玩家
依据数据
地块信息

起点加钱

人物模型动作加

行走时

PK 时

遭遇事件时

变为第一时

半价出售房产：(无主之地)

游戏结束

这条路是人物技能
机会、命运