构想：

模拟休闲类，总体上打算围绕开杂货店赚钱为主，依次加入地皮系统，人物系统，物品系统，交易系统，AI系统，建设系统，运输系统，建造系统，格斗系统，股票系统。

0.1版：

建立大体框架，实现地皮系统，人物系统，配置生成解析。

策划需求：

明确地皮系统内容。

美术需求：

地图相关图，人物模型及骨骼动作。

程序需求：

建立游戏基础代码框架，实现地皮逻辑及人物行走。