

《洛克王国：世界》家园系统拆解案

求职意向：系统策划 / 玩法策划 / 系统策划助理 / 玩法策划助理

拆解对象：《洛克王国：世界》家园系统

个人游戏进度：深度体验家园系统，大世界与家园等级满级



图 1：小屋场景总览：小窝、家具与精灵驻留共同构成家园结果展示层

目

录

1. 拆解目标.....	1
2. 系统定位.....	1
2.1 家园系统不是单纯装饰玩法.....	1
2.2 家园系统承接的四类需求.....	1
3. 核心循环：资源生产、空间建设、精灵驻留三线交织.....	1
3.1 资源生产线.....	2
3.2 空间建设线.....	2
3.3 精灵与社交线.....	2
4. 界面与模块拆解.....	2
4.1 小屋 UI 总览：家园成果的结果展示层.....	2
4.2 家具图鉴：装饰系统与舒适度数值的连接.....	3
4.3 家具摆放：空间编辑与个人表达.....	3
4.4 种植园总览：资源生产的主场景.....	4
4.5 种子口袋：种植阶段的信息入口.....	5
4.6 炼金炉：作物到食物的加工节点.....	5
4.7 家园等级奖励：阶段成长线.....	6
4.8 精灵守卫：精灵非战斗岗位与轻社交防御.....	7
5. 专题一：作物双用途与属性球材料链路.....	7
5.1 关键结论.....	8
5.2 决策意义.....	8
6. 专题二：食物组收益与玩家节奏适配.....	8
6.1 六组食物的节奏分层.....	10
6.2 组内规律.....	10
6.3 结论.....	10
7. 玩家分层分析.....	11

8. 设计亮点总结.....	11
8.1 家园是连接主玩法的后勤系统.....	11
8.2 装饰系统具备数值意义.....	11
8.3 时间周期形成轻量策略.....	11
8.4 精灵获得非战斗用途.....	11
8.5 轻社交有明确触点.....	11
9. 主要问题诊断.....	12
9.1 跨模块信息链条较长.....	12
9.2 满级后目标承接不足.....	12
9.3 小窝效率与室内美观冲突.....	12
9.4 精灵守卫价值反馈不足.....	12
9.5 舒适度可能压过审美选择.....	12
9.6 种植用途多，但系统内导航不足.....	12
10. 优化方案与风险评估.....	12
10.1 保守方案 A：家园总览看板.....	12
10.2 保守方案 B：种植链路预览.....	12
10.3 保守方案 C：食物组推荐标签.....	13
10.4 保守方案 D：守卫日志.....	13
10.5 保守方案 E：小窝区域化管理.....	13
10.6 激进方案 A：满级后长期建设项目.....	13
10.7 激进方案 B：精灵岗位系统深化.....	13
10.8 激进方案 C：主题家具套装效果.....	13
10.9 激进方案 D：家园订单系统.....	13
11. 优化优先级矩阵.....	13
12. 总结.....	14

1. 拆解目标

本文聚焦《洛克王国：世界》家园系统，从系统策划和玩法策划角度分析家园系统的结构、循环、资源流向、用户分层、体验问题与可落地优化方向。

拆解重点包括：家园系统在整款游戏中的定位；种植、炼金、喂食、家具、舒适度、等级、小窝、偷菜之间如何形成循环；食物周期与玩家上线频率如何匹配；满级后系统如何承接长期目标；以及提供一些优化方案。

2. 系统定位

2.1 家园系统

《洛克王国：世界》的核心体验由精灵收集、开放世界探索、回合制对战、轻社交和休闲养成组成。家园系统不直接制造战斗强度，也不直接推进主线剧情，但它承担了“后勤基地”的职责：把玩家在大世界中的精灵收集、资源积累和轻社交关系沉淀到一个可经营、可建设、可回访的私人空间中。

因此，家园系统的设计价值在于它能否提供稳定回访理由、资源转化路径、精灵非战斗用途和个性化展示空间。

2.2 家园系统承接的四类需求

需求类型	玩家行为	系统价值
资源生产需求	种植、收获、炼金、喂食。	为家园经验、灵感值、食物和部分捕捉准备提供基础资源。
空间建设需求	打造家具、摆放家具、提升舒适度。	把资源投入转化为可见的空间成长和个人表达。
精灵驻留需求	安置小窝、喂养精灵、设置守卫、参与繁育目标。	让精灵在非战斗场景中拥有功能和存在感。
轻社交需求	好友访问、偷菜、守卫驱赶。	提供低压力社交触点，增强家园访问动机。

这四类需求共同决定了家园系统不是边缘玩法，而是一个连接日常经营、空间表达、精灵养成和轻社交的复合型系统。

3. 核心循环：资源生产、空间建设、精灵驻留三线交织

家园系统由三条循环共同构成：资源生产线、空间建设线、精灵与社交线。它们之间互相回流，使玩家的每一次种植、喂食、打造、摆放和守卫配置都能被纳入长期成长。

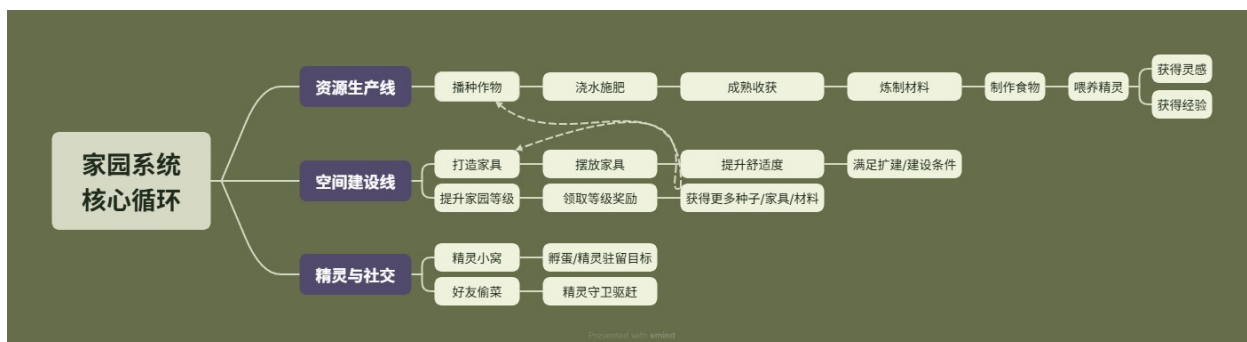


图 2：家园系统核心循环图

3.1 资源生产线

资源生产线从种植开始。玩家播种作物，等待成熟后收获，再通过炼金炉将作物制作成食物，食物用于喂养小窝中的精灵。喂养完成后，玩家获得灵感值和家园经验。这个循环将玩家的时间投入转化为家园建设资源。

3.2 空间建设线

空间建设线以灵感值为主要消耗。玩家消耗灵感值打造家具，再将家具摆放到小屋中提升舒适度。家具因此不只是装饰物，也成为带有数值意义的成长载体。舒适度又会参与部分建设或扩展条件，使空间布置与系统成长产生联系。

3.3 精灵与社交线

精灵与社交线由小窝、守卫和偷菜构成。小窝让精灵进入家园场景，承接喂食、驻留与繁育目标；守卫让精灵获得防偷菜与属性辅助功能；偷菜和访问则提供好友之间的低压力互动。该循环的价值在于把“收集到的精灵”转化为“在家园中有位置、有用途、有存在感的伙伴”。

4. 界面与模块拆解

4.1 小屋 UI 总览



图 3：小屋 UI 总览

小屋同时承载家具摆放、精灵小窝、精灵驻留、玩家移动和交互入口。玩家在种植、炼金、喂食、升级和家具打造中的投入，最终都会回流到这个空间中被看见。

从体验上看，小屋提供了“我的精灵生活在这里”的陪伴感；从系统上看，小屋是家园长期投入的可视化结果。但当玩家为了效率集中摆放大量小窝时，室内会明显拥挤，功能性摆放和居住感之间产生冲突。

4.2 家具图鉴



图 4：家具图鉴界面

家具图鉴展示家具名称、模型预览、打造条件、舒适度收益和灵感值消耗。以截图中的木质衣柜为例，家具提供舒适度 300，并需要消耗灵感值 1200。

家具系统通过舒适度把审美消费和成长目标绑定在一起，使不关心装修的效率玩家也有参与家具系统的动机。

4.3 家具摆放



图 5：家具摆放界面

家具摆放界面包含家具、小型摆件、地面、墙饰、特殊、装潢等分类。玩家可以床、屏风、桌椅、小窝等对象放入室内，形成自己的空间布局。

该界面的核心价值是把“拥有家具”转化为“塑造空间”。这意味着家园系统不仅提供资源循环，也提供空间表达。

4.4 种植园总览



图 6：种植园 UI 总览

种植园是家园资源循环的起点。玩家在这里进行播种、浇水、施肥、等待成熟和收获。田地状态通过图标提示，能够较快告知玩家当前是否需要处理。

种植系统操作门槛低，但它真正的策略性不在播种动作本身，而在资源规划：种什么、种几颗、后续炼什么食物、是否要保留作物用于属性球材料、当前目标是家园成长还是捕捉准备。

4.5 种子口袋



图 7：种子口袋与作物选择界面

种子口袋显示作物名称、种植数量、生长周期、预计产量和种子价格。例如截图中象牙花种子在种 2 颗时显示生长周期 12 小时、预计产量 12 株、种子价格 2000。

该界面已经提供了基础信息，但仍然停留在“种植阶段”。玩家知道种多久、收多少，却不一定知道该作物后续可以炼制什么食物、对应哪类属性球材料、是否适合当前小窝精灵喂养。因此，系统问题不是完全缺信息，而是缺少跨链路预览。

4.6 炼金炉



图 8：炼金炉界面

炼金炉可将作物炼制成喂食资源。需要强调的是，炼金炉并非家园独占设施，大世界中也存在类似加工节点。因此，本拆解将炼金炉定义为“家园资源循环中的加工节点”，而不是家园专属系统。

炼金炉的价值在于把作物从单一收获物变成可加工材料。作物经过炼金后进入喂食系统，再产出灵感值和家园经验。这个节点是种植系统连接精灵养成的关键桥梁。

4.7 家园等级奖励



图 9：家园等级奖励界面

家园满级为 25 级，每一级提供对应奖励。奖励内容包括种子、家具、材料或其他建设资源。等级系统的核心作用是给予玩家明确的阶段性目标：只要继续投入，就能在下一级获得新资源。

等级系统对前中期玩家非常有效，但满级后等级成长线结束，系统需要将玩家动力转移到家具收集、舒适度、精灵小窝、守卫、防偷菜和后续长期建设目标上。否则容易出现“资源仍在产出，但目标感下降”的问题。

4.8 精灵守卫：精灵非战斗岗位与轻社交防御



图 10：精灵守卫界面

精灵守卫允许玩家挑选一名精灵看守田地。守卫可驱赶偷菜玩家，并在玩家在场时按属性辅助浇水或施肥。属性限制使水系、草系、水草双系精灵在家园中获得非战斗价值。

这是家园系统中很有价值的设计点：它将精灵从战斗单位扩展为家园岗位单位，让属性系统在非战斗场景中继续成立。当前问题在于守卫贡献反馈不足，玩家知道自己放置了守卫，但不一定能清楚感知守卫具体阻止了多少偷菜、辅助了多少浇水或施肥。

5. 专题一：作物双用途与属性球材料链路

作物并不只服务家园内部的喂食和升级，也服务属性球相关材料准备，从而间接连接大世界捕捉玩法。



图 11: 属性球对应作物资料图

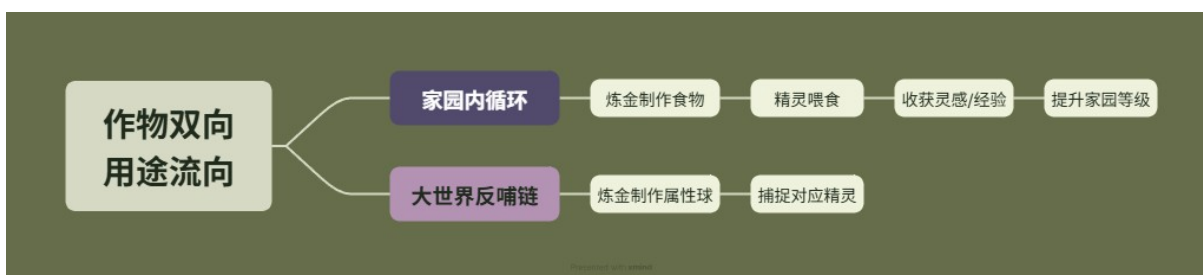


图 12: 作物双用途流向图

5.1 关键结论

作物至少有两类核心用途：第一，经过炼金制作成食物，喂养精灵后产出灵感值和家园经验；第二，作为属性球相关材料，服务捕捉准备和大世界精灵收集。这使种植系统从“家园内循环”扩展为“连接主玩法的资源入口”。如果作物只能在家园中自循环，它更像局部副玩法；当作物还能服务捕捉准备时，家园种植就开始反哺精灵收集主目标。

5.2 决策意义

该设计让玩家在种植时产生真实决策：这一批作物是优先炼成食物推动家园升级，还是优先保留作为属性球材料，为捕捉特定精灵做准备？当作物存在多条用途，种植就不再是机械重复，而是资源分配问题。

6. 专题二：食物组收益与玩家节奏适配

你补充的食物灵感/经验获取对比表，是这篇拆解案最重要的数值证据。它说明家园食物并不是简单换皮，而是通过不同喂养周期适配不同玩家的上线频率。



图 13：食物组与玩家上线频率的匹配关系

洛克王国25级前食物灵感经验获取对比

软糖组								
食物名称	解锁等级（家园）	喂养时间	产出灵感	产出经验	每小时获得经验	每天可获得经验值（16小时8轮）	每天可获得灵感值（16小时8轮）	是否推荐
向日葵软糖	初始解锁	2小时	40	100	50	800	320	大家都不是机器人做不到24小时喂12轮，不推荐
喵喵草软糖	7级解锁	2小时	40	150	75	1200	320	
酥铃软糖	13级解锁	2小时	40	200	100	1600	320	
蓝掌软糖	19级解锁	2小时	40	250	125	2000	320	
曲奇组								
食物名称	解锁等级（家园）	喂养时间	产出灵感	产出经验	每小时获得经验	每天可获得经验值（16小时4轮）	每天可获得灵感值（16小时4轮）	是否推荐
蛋黄曲奇	2级解锁	4小时	80	190	47.5	760	320	总体不上不下，收的次数频繁但收益回报不高，不推荐
海神曲奇	8级解锁	4小时	80	285	71.25	1140	320	
海柔曲奇	14级解锁	4小时	80	380	95	1520	320	
花星曲奇	20级解锁	4小时	80	475	118.75	1900	320	
汽水组								
食物名称	解锁等级（家园）	喂养时间	产出灵感	产出经验	每小时获得经验	每天可获得经验值（24小时3轮）	每天可获得灵感值（24小时3轮）	是否推荐
星霜汽水	3级解锁	8小时	160	360	45	1080	480	推荐，收益不错的同时不用频繁上线回家占用现实时间。
天使草汽水	9级解锁	8小时	160	540	67.5	1620	480	
彩玉汽水	15级解锁	8小时	160	720	90	2160	480	
流星汽水	21级解锁	8小时	160	900	112.5	2700	480	
吐司组								
食物名称	解锁等级（家园）	喂养时间	产出灵感	产出经验	每小时获得经验	每天可获得经验值（24小时2轮）	每天可获得灵感值（24小时2轮）	是否推荐
幽幽草吐司	4级解锁	12小时	240	510	42.5	1020	480	较推荐，整体收益与汽水组差别很少，可以少上线一次
大嘴花吐司	10级解锁	12小时	240	765	63.75	1530	480	
短木莴苣吐司	16级解锁	12小时	240	1020	85	2040	480	
火焰花吐司	22级解锁	12小时	240	1275	106.25	2550	480	
布丁组								
食物名称	解锁等级（家园）	喂养时间	产出灵感	产出经验	每小时获得经验	每天可获得经验值（24小时1轮）	每天可获得灵感值（24小时1轮）	是否推荐
喷气点布丁	5级解锁	20小时	400	800	40	800	400	不太推荐，每天一收益不如吐司和汽水，如果卡点补曲奇的话不如直接喂吐司
紫雪花布丁	11级解锁	20小时	400	1200	60	1200	400	
荧光布丁	17级解锁	20小时	400	1600	80	1600	400	
恶魔雪茄布丁	23级解锁	20小时	400	2000	100	2000	400	
甜酱组								
食物名称	解锁等级（家园）	喂养时间	产出灵感	产出经验	每小时获得经验	每天可获得经验值（24小时0.5轮）	每天可获得灵感值（24小时0.5轮）	是否推荐
金全甜酱	6级解锁	40小时	800	1500	37.5	750	400	不太推荐，收益不高唯一的优点是省心，适合不看重家园玩法不愿意每天喂饭的洛克
雪荔甜酱	12级解锁	40小时	800	2250	56.25	1125	400	
紫晶甜酱	18级解锁	40小时	800	3000	75	1500	400	
象牙花甜酱	24级解锁	40小时	800	3750	93.75	1875	400	

图 14：25 级前食物灵感/经验获取对比表

6.1 六组食物的节奏分层

食物组	喂养周期	适配玩家	设计含义
软糖组	2 小时	高频经营玩家	单位时间经验效率高，但需要频繁上线，操作负担最高。
曲奇组	4 小时	高频到中频玩家	仍偏高频，适合愿意一天多次回家园的玩家。
汽水组	8 小时	主流日常玩家	收益和管理成本较均衡，适合每天数次上线。
吐司组	12 小时	主流日常玩家	适合早晚各处理一次，管理节奏稳定。
布丁组	20 小时	低频玩家	降低打扰，适合不想频繁处理家园的玩家。
甜酱组	40 小时	低频佛系玩家	管理成本最低，但单位时间效率相对不占优。

6.2 组内规律

从表格可以看出，同一食物组中，喂养时间与灵感产出通常固定，随着解锁等级提升，经验产出提高。例如软糖组均为 2 小时、灵感 40，但经验从 100 提升到 250；汽水组均为 8 小时、灵感 160，但经验从 360 提升到 900；甜酱组均为 40 小时、灵感 800，但经验随等级提升而上升。

这说明系统并不是简单设计“越晚解锁越强”的单维梯度，而是在“周期、经验、灵感、管理成本”之间做平衡。玩家的选择不只是数值最大化，还取决于自己的真实上线节奏。

6.3 结论

食物组设计本质上是一个玩家生活节奏适配器。系统用 2h、4h、8h、12h、20h、40h 六档喂养周期，将高频玩家、中频玩家和低频玩家都纳入同一套家园循环中。

7. 玩家分层分析

玩家类型	行为特征	核心需求	家园系统适配点
高频经营玩家	愿意多次上线，关注单位时间收益。	效率、批量操作、收益对比。	软糖/曲奇等短周期食物；更精细的种植与喂食规划。
主流日常玩家	每天上线 1-3 次，希望收益稳定且不麻烦。	管理成本与收益平衡。	汽水/吐司等中周期食物；成熟提醒与待办汇总。
低频佛系玩家	家园不是主要在线行为，不愿频繁回访。	低打扰、少操作、稳定回报。	布丁/甜酱等长周期食物。
精灵收集玩家	关注小窝、守卫、繁育、属性球材料。	家园能否服务抓宠和养宠。	小窝、属性球作物链路、精灵守卫、食物喂养。
装修展示玩家	关注家具风格、空间表达和好友展示。	布置自由、主题统一、展示反馈。	家具图鉴、摆放系统、舒适度、好友访问。
轻社交玩家	关注好友来访、偷菜和互动记录。	低压力互动和存在感。	偷菜、守卫、访问记录、家园展示。

一个成熟的家园系统不应只服务单一类型玩家。短周期、中周期和长周期食物覆盖不同上线频率；家具和舒适度覆盖装修与效率需求；小窝、守卫和属性球材料链路覆盖精灵收集需求；偷菜和访问覆盖轻社交需求。

8. 设计亮点总结

8.1 家园是连接主玩法的后勤系统

种植产物既能通过炼金进入喂食系统，也能服务属性球材料准备，进而连接捕捉和精灵收集目标。家园系统因此不是自循环副业，而是主玩法资源链的一部分。

8.2 装饰系统具备数值意义

家具提供舒适度，使装修不只服务审美，也服务成长与建设门槛。该设计扩大了家具系统的参与人群，使效率玩家也有理由接触家具。

8.3 时间周期形成轻量策略

六组食物通过不同喂养周期适配不同玩家上线频率。系统没有用高操作门槛制造策略，而是用时间管理和资源规划制造经营选择。

8.4 精灵获得非战斗用途

小窝、喂食、守卫、属性辅助等设计让精灵不只用于战斗，也能在家园中担任岗位、参与资源循环并提供陪伴感。

8.5 轻社交有明确触点

偷菜和守卫形成轻量攻防关系，不要求玩家组队或强协作，却能制造好友访问动机。

9. 主要问题诊断

9.1 跨模块信息链条较长

玩家想做出正确决策，需要理解“种子-作物-炼金-食物-喂养周期-灵感/经验-家具/等级-小窝/守卫-属性球材料”的完整链条。单个界面有信息，但跨界面关系不够集中。

9.2 满级后目标承接不足

家园 25 级满级后，等级奖励结束。此时玩家继续种植、炼金和喂食的动机需要转移到家具收集、舒适度、小窝利用、社交和长期建设项目上。如果这些目标不足，资源循环会失去方向。目前长期建设项目具有持续性的就是收集灵感购买家具和种植炼制咕噜球所需作物。

9.3 小窝效率与室内美观冲突

满级 10 个小窝提供更强的精灵承载能力，但也会明显占据室内空间。玩家追求效率时倾向于集中摆放小窝，使小屋从“家”变成“功能仓库”。

9.4 精灵守卫价值反馈不足

守卫可以驱赶偷菜玩家，也能按属性辅助浇水施肥，但如果缺少日志、统计和战报，玩家难以感知守卫到底创造了多少价值。目前守卫信息集中在小屋噜噜的最新动态中，守卫信息与小屋信息结合在一起使得信息量偏于复杂。

9.5 舒适度可能压过审美选择

当舒适度成为重要门槛时，玩家可能优先选择高舒适度家具，而不是按主题或审美布置。这会让装修系统被数值效率绑架。

9.6 种植用途多，但系统内导航不足

作物既可以炼食物，也可以服务属性球。但目前系统缺少在种植阶段提示后续用途，玩家仍会依赖外部表格判断种什么，自身体验中也经常跑回炼金炉重新查看目标属性球所需作物。

10. 优化方案与风险评估

10.1 保守方案 A：家园总览看板

在家园入口或主界面增加“今日家园状态”看板，集中展示成熟作物数量、待浇水/施肥田地、可制作食物、喂食完成提醒、可领取等级奖励、守卫状态和偷菜记录。

收益：降低跨界面确认成本，让玩家一进入家园就知道该做什么。

风险：低。主要是信息整合，不改核心数值，但需要控制信息密度。

10.2 保守方案 B：种植链路预览

在种子界面补充作物后续用途：可炼制食物、可服务属性球材料、食物喂养周期、预计灵感/经验、当前库存是否满足制作。

收益：减少“种错作物”的挫败感和翻阅相关内容的枯燥感。

风险：中低。信息过多会增加界面负担，适合采用折叠详情或长按查看。

10.3 保守方案 C：食物组推荐标签

给食物增加“高频推荐”“日常推荐”“省心推荐”“经验优先”“灵感优先”等标签，帮助玩家理解不同食物组的定位。

收益：把复杂列表转化为轻提示。

风险：低，降低理解门槛。

10.4 保守方案 D：守卫日志

为精灵守卫单独增加日志，设置在种植园：今日驱赶次数、被访问/偷菜记录、守卫成功/失败、辅助浇水次数、辅助施肥次数的提示。

收益：提升守卫存在感，使玩家感知精灵岗位价值。

风险：低。需注意社交负反馈，不宜过度强调“谁偷了我”。

10.5 保守方案 E：小窝区域化管理

提供小窝专属摆放区域、一键整理、对齐辅助和小窝状态总览，缓解 10 个小窝对室内空间的占用。

收益：降低高进度玩家布局压力。

风险：低到中。若一键整理不可撤销，会破坏玩家已有布局，因此必须提供预览和撤销。

10.6 激进方案 A：满级后长期建设项目

在家园 25 级后开放长期项目，例如温室、精灵宿舍、家园展览角、守卫塔、特殊庭院区域。玩家通过持续提交作物、食物、材料或灵感值推进项目。

收益：承接满级后长期目标。

风险：中。开发成本较高。

10.7 激进方案 B：精灵岗位系统深化

在守卫之外扩展更多精灵岗位，例如水系强化浇水、草系强化施肥、飞行系巡视提醒、虫系除虫或采集、恶魔系提升防偷菜威慑等。

收益：提高精灵非战斗价值，增强收集广度。

风险：高。容易产生“必备家园精灵”，破坏轻松体验。应控制加成强度，以趣味和展示为主。

10.8 激进方案 C：主题家具套装效果

为同系列家具增加轻量套装效果，例如展示标签、特殊互动、氛围变化、少量舒适度加成。

收益：鼓励按主题装修，减少单纯堆数值。

风险：中高。若套装数值过强，会绑架自由摆放。

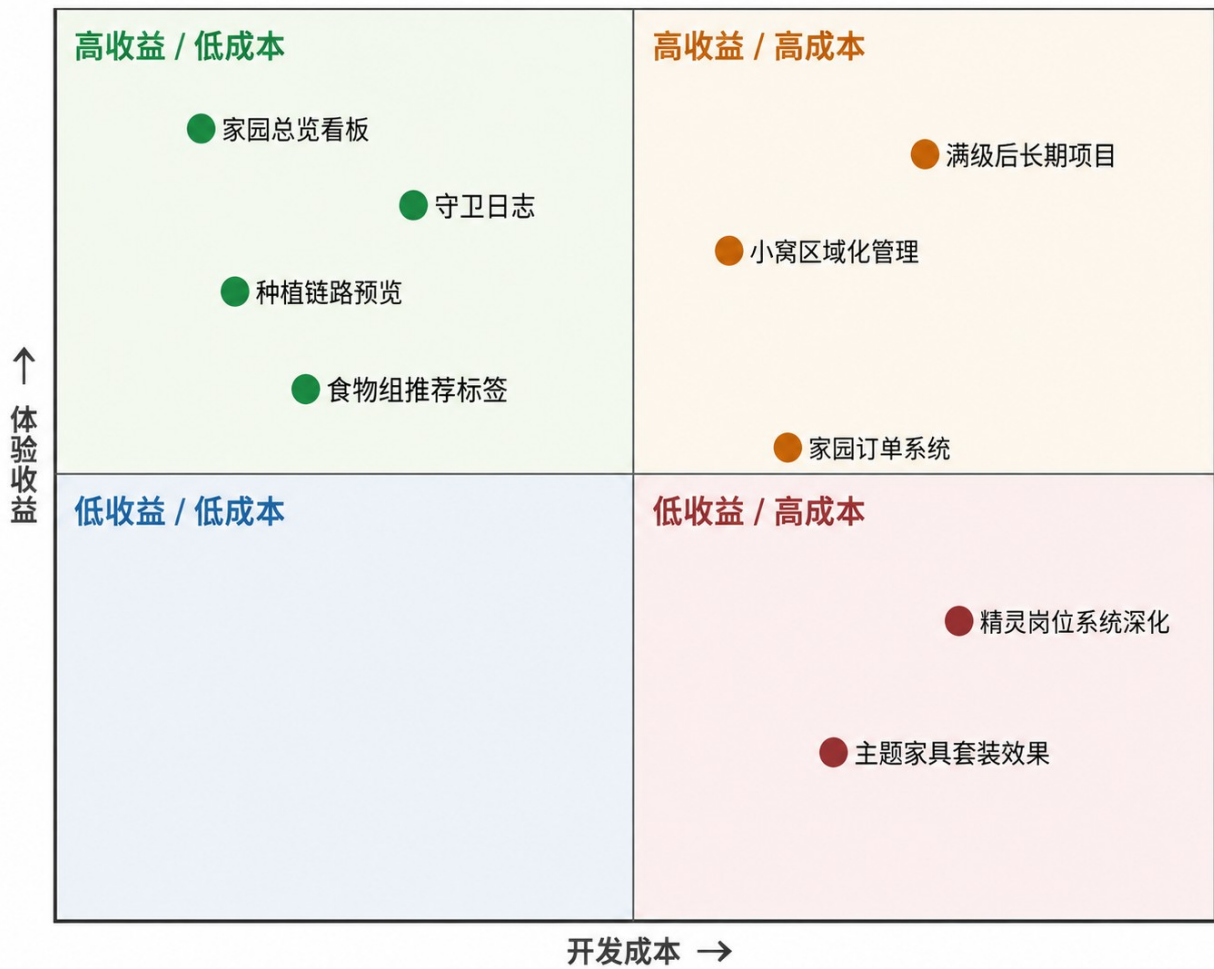
10.9 激进方案 D：家园订单系统

每天或每周生成订单，要求玩家提交指定作物、食物或材料，完成后获得灵感值、建设材料、稀有装饰或特殊家园币。

收益：为资源循环增加消耗出口。

风险：中。订单容易变成新日常负担，需要控制奖励强度和频次。

11. 优化优先级矩阵



方案	体验收益	开发成本	风险	优先级	理由
家园总览看板	高	低	低	高	解决信息分散，对所有玩家有效。
种植链路预览	高	中	中低	高	解决种植到炼金、属性球的跨链路理解问题。
食物组推荐标签	中	低	低	高	将复杂收益表转化为轻提示。
守卫日志	中高	低	低	高	强化精灵守卫价值感知。
小窝区域化管理	中高	中	低	中高	缓解满级 10 个小窝与室内美观冲突。
满级后长期项目	高	高	中	中	解决满级后目标断层，但开发成本较高。
精灵岗位系统深化	中高	中高	高	中低	容易产生效率必备精灵，需要谨慎。

主题家具套装效果	中	中高	中高	中低	可能减少自由摆放，适合偏展示奖励。
家园订单系统	中高	中	中	中	能提供资源出口，但可能制造日常负担。

12. 总结

《洛克王国：世界》的家园系统，本质上是一个把资源生产、空间建设、精灵驻留和轻社交整合在一起的综合后勤系统。它的优秀之处不在玩法数量，而在玩法之间存在较清晰的链路：种植是资源入口，炼金是加工节点，喂食是成长转化器，家具和舒适度是建设目标，小窝和守卫让精灵进入非战斗岗位，偷菜和访问提供轻社交触点。

这套系统的问题也相对明确：跨模块信息链条较长，满级后目标承接不足，小窝效率与室内美观冲突，守卫价值反馈不够强，家具舒适度可能压过审美选择。

因此，后续优化应优先解决“理解成本”和“反馈表达”，而不是直接堆叠新玩法。只有当玩家能清楚理解自己现在该做什么、为什么做、做完有什么收益时，家园系统才能从复杂的家务玩法，转化为玩家愿意长期经营的私人基地。