《猫神牧场》游戏拆解案

一、游戏概述

1．游戏简要介绍

《猫神牧场》是一款没有战斗的休闲策略经营肉鸽游戏，围绕“动物之间的生态关系”赚足金币给猫神大人上贡。

你将管理一片小小的牧场，通过选择和饲养不同的小动物，让它们根据真实却略显“魔性”的生态逻辑自动产生连锁反应：

- 公鸡与母鸡相邻会生蛋，狐狸会捕食鸡，蜜蜂会采蜜.....
- 没有操作压迫，也不需要反应速度，乐趣来自观察、规划与不断出现的意外组合。
- 每一只动物都有其独特的，完全由人声配音的“欢乐”叫声~

（简介来自 TapTap）

简要信息	详细说明
游戏名称	猫神牧场
版本信息（平台、语言等）	**平台**：Steam（PC）、WeGame、蒸汽平台、PS5、安卓手机版 **语言**：简体中文、繁体中文、英文、日文、韩文等 **发行时间**：·Steam 国际版：2024 年 9 月 12 日·蒸汽平台：2025 年 9 月 8 日·WeGame：2025 年 10 月 17 日·PS5 版：2025 年 11 月 19 日·手机版：2026 年 **DLC**：《猫神牧场：恐龙纪元》（2025 年 10 月）
游戏类型	**核心类型**：Roguelike（肉鸽）+ 模拟经营 **附带元素**：卡牌构筑、自走棋式棋盘放置、放置类、策略 **其他标签**：独立游戏、Q 版手绘、卡通、动物题材、单机
开发商	CrazyPotato Studio（深圳市咔卜咔卜科技有限公司）—— 3 人独立游戏小团队
发行商	**PC / 手机版**：CrazyPotato Studio 自行发行 **PS5 版**：E-Home Entertainment Development Company LTD

2．游戏题材和美术风格

轻松治愈的牧场经营题材 ＋ 可爱卡通美术 ＋ 偏佛系的策略经营体验

Roguelike＋ 策略管理 ＋ 卡牌构筑 ＋ 棋盘放置元素

美术风格：





3．游玩说明

游玩时长：30h

基本感受：音效反馈及时，音乐略少重复，因为可以自己控制游戏节奏，成长反馈强，构筑和数值曲线平滑，不会简单到无聊，也不会难到焦虑，容易进入心流状态，但是很多进阶性的东西，因为机制和成长的不明确，需要多轮游玩才能理解，在这个过程中，会有一些对于模糊和未知感的厌倦和疲惫。

简单来说，局内玩法，简单，易上头，但是在局外构筑和选择，容易因其复杂性而陷入焦虑。

二、游戏拆解

1．拆解目的与方法

拆解目的：

（1）拆解《猫神牧场》的资源循环系统；

（2）分析《猫神牧场》如何引导玩家快速进入心流状态；

（3）分析《猫神牧场》包含卡牌构筑玩法，卡牌设置了多品阶差异，不同品阶卡牌不只是简单的面板数值增减，本项旨在分析游戏卡牌品阶的平衡设计原则。

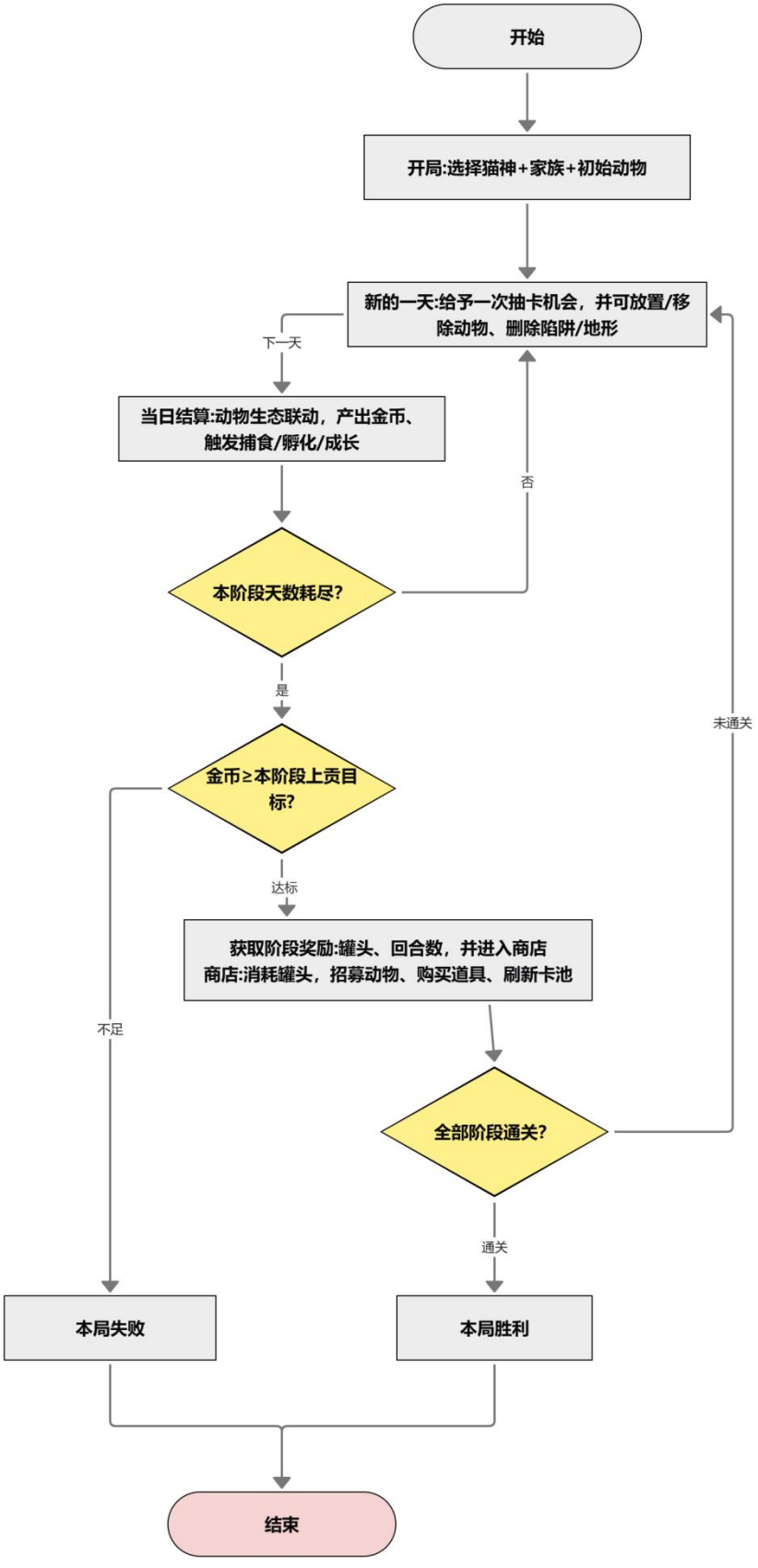
拆解方法：

采用 MDA 理论，做逆向拆解，遵循 **Aesthetics（体验）→ Dynamics（动态 / 玩家行为交互）→ Mechanics（底层机制）**的分析顺序进行拆解。

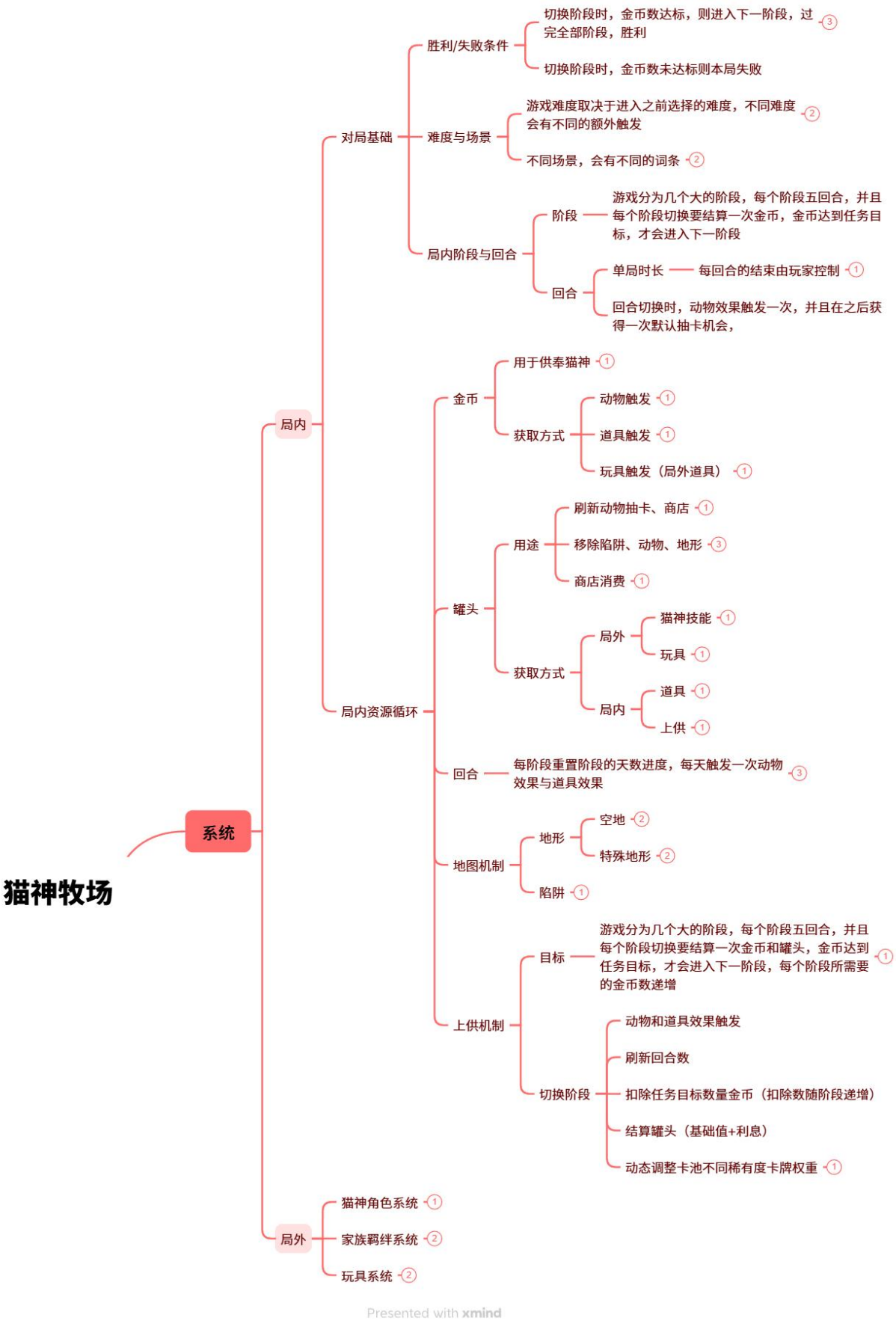
针对每个玩法模块，先分析该模块带给玩家的体验感受；再推导玩家在这套规则下产生的交互行为；最后追溯支撑这些行为的底层游戏机制。

2．系统拆解

流程图：


开始
开局:选择猫神+家族+初始动物
新的一天:给予一次抽卡机会，并可放置/移除动物、删除陷阱/地形
下一天
当日结算:动物生态联动，产出金币、触发捕食/孵化/成长
否
本阶段天数耗尽?
是
金币≥本阶段上贡目标?
不足
达标
获取阶段奖励:罐头、回合数，并进入商店
商店:消耗罐头，招募动物、购买道具、刷新卡池
全部阶段通关?
未通关
通关
本局失败
本局胜利
结束

系统详解：


猫神牧场
系统
局内
对局基础
胜利/失败条件
切换阶段时，金币数达标，则进入下一阶段，过完全部阶段，胜利 3
切换阶段时，金币数未达标则本局失败
难度与场景
游戏难度取决于进入之前选择的难度，不同难度会有不同的额外触发 2
不同场景，会有不同的词条 2
局内阶段与回合
阶段
游戏分为几个大的阶段，每个阶段五回合，并且每个阶段切换要结算一次金币，金币达到任务目标，才会进入下一阶段
回合
单局时长
每回合的结束由玩家控制 1
回合切换时，动物效果触发一次，并且在之后获得一次默认抽卡机会，
局内资源循环
金币
用于供奉猫神 1
获取方式
动物触发 1
道具触发 1
玩具触发（局外道具） 1
罐头
用途
刷新动物抽卡、商店 1
移除陷阱、动物、地形 3
商店消费 1
获取方式
局外
猫神技能 1
玩具 1
局内
道具 1
上供 1
回合
每阶段重置阶段的天数进度，每天触发一次动物效果与道具效果 3
地图机制
地形
空地 2
特殊地形 2
陷阱 1
上供机制
目标
游戏分为几个大的阶段，每个阶段五回合，并且每个阶段切换要结算一次金币和罐头，金币达到任务目标，才会进入下一阶段，每个阶段所需要的金币数递增 1
切换阶段
动物和道具效果触发
刷新回合数
扣除任务目标数量金币（扣除数随阶段递增）
结算罐头（基础值+利息）
动态调整卡池不同稀有度卡牌权重 1
局外
猫神角色系统 1
家族羁绊系统 2
玩具系统 2
Presented with xmind

3．资源循环

在第二节的流程图中，详细拆解了游戏内容的核心循环，但经济循环是很复杂的。

但对于玩家来说，实际的体验是什么样的呢?





实际上，很多时候玩家只需要考虑，本回合应该拿什么卡，可以让我受益最高，或者是产生更多的联动，然后让我产生更高的价值。

（最起码，我们要先把格子填满！）

所以说，这里可以发现，其实玩家真正在局内在意的是:

①我目前的卡组，是否构成联动状态?

②我的可上场的资源，是否可以拿到更高的金币收益。



用肉食动物中的灰狼举例，玩家需要肉食动物的“捕食”触发金币奖励，需要触发“捕食”，而动物则是**随机散布**在地图上 20 个格子中。地图上需要有羊，而羊的回合收益是负的，但是三日后收益是正的。要让羊与

狼相邻，而狼的基础数值是+1 金币，绵羊是基础-1，而三日后+7，这时候玩家面临如下情景：

第一天羊被狼吃掉，金币+1（狼），金币+5（捕食），结余+6

第二天羊被狼吃掉，金币+1（狼），金币-1（羊），金币+5（捕食），结余+5

第三天羊被狼吃掉，金币+1（狼），金币-2（羊），金币+5（捕食），结余+4

而无狼则是，每三天金币-3，金币+7，结余+4

则动态情景下，只考虑捕食的即时收益时，玩家可能倾向于尽早触发捕食；最优解是第一天羊就被狼吃掉，这时候玩家的策略，应该是地图上几乎全是狼，只留下几个格子选择羊给狼捕食。

但是实际情况是：



羔羊也会被吃掉，不过羔羊有机会进化为羊驼或者山羊，若是与羊驼相邻，则周围动物的收益翻倍，而山羊则可以既让狼吃获得金币，也可以重新 roll 羔羊获得羊驼的机会。并且：

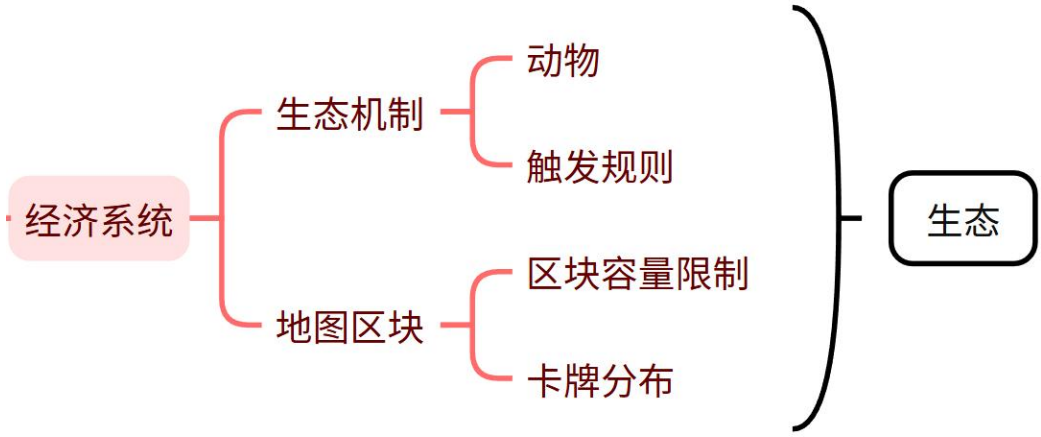


还有牧羊犬的效果，保护动物可以获得收益。所以这时候，玩家的动态最优解，是要调整整个地图上的狼、羊、犬在一个合理的数量区间，让狼可以吃到羊，同时也保留羊羔可以进化为羊驼的期望，维护动态的平衡，才是最优解。

则游戏通过地图的区块数量限制+卡组机制，给玩家提供了布局和组合的机会，通过对其的调整和构成，实

现卡牌构筑，来增长和兑现收益。

而通过对玩家行为的拆分，我们将经济系统的核心初步构成：



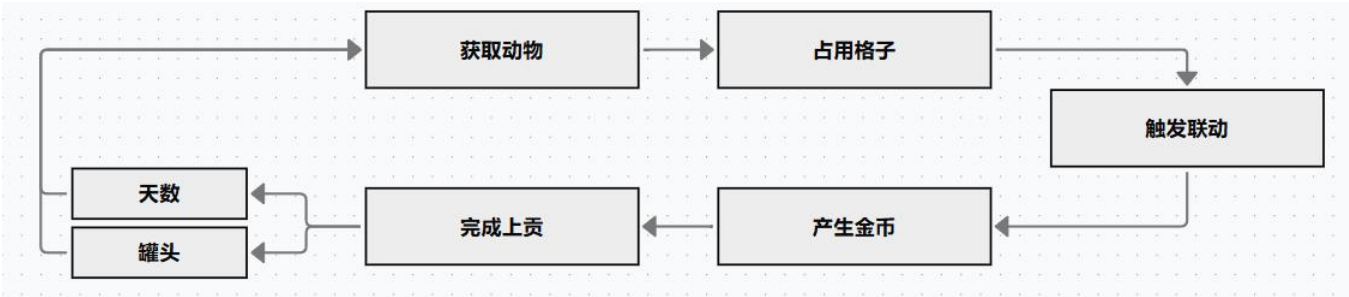
即玩家通过动物和触发规则，在地图有限的容量上，调控各个动物的成分占比数量，来构筑一套“生态”系统，以求获取单回合最高的金币收益。

所以，整个卡牌构筑，围绕着“生态”的概念来进行构筑。

而此时的玩家的循环为：

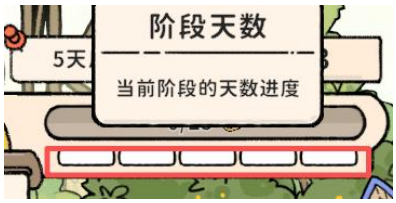


经济系统的循环则是：



而有了生态，玩家也就有了目标，即构筑更好的生态，而游戏是动态的，随着游戏的发展，对生态有哪些影响呢？

阶段的影响

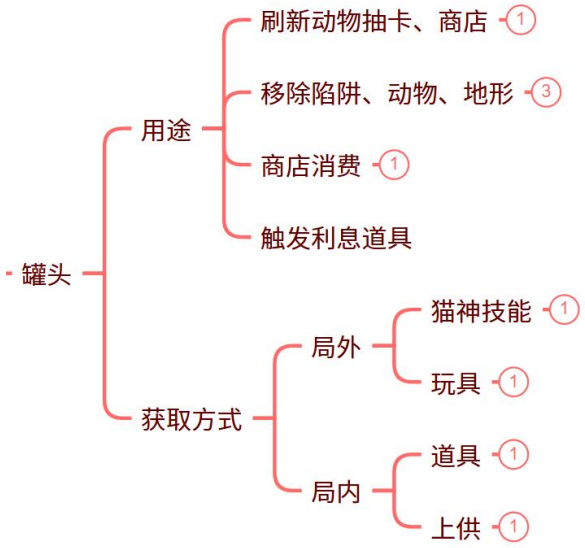


游戏为五天一个阶段（高难度以及其他模式会有更多天数），根据难度分为 6-10 个阶段。





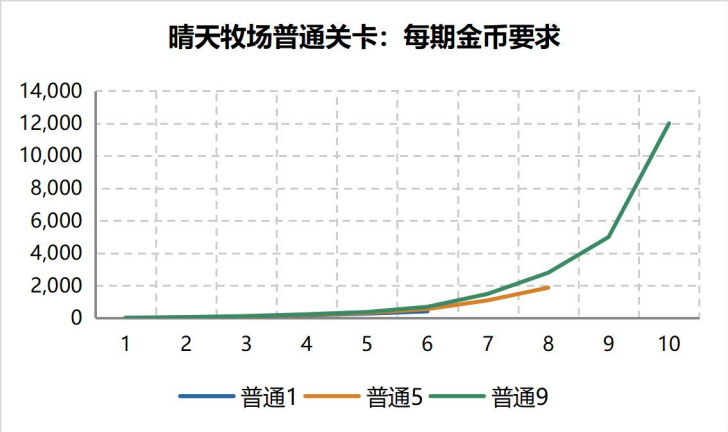
阶段的切换，会重置阶段天数，并且提升下次切换阶段所需的金币数量，并且结算此阶段给予玩家的罐头。



罐头是重要的资源，玩家需要根据需求，去调配罐头的用途。

晴天牧场普通关卡：每期金币要求

阶段/难度	普通 1	普通 5	普通 9
1	25	25	25
2	50	60	70
3	100	115	130
4	180	210	240
5	280	330	380
6	420	560	700
7		1,100	1,500
8		1,880	2,800
9			5,000
10			12,000



每个阶段的提升，会提升猫神所需要进贡的金币数量。同时，对玩家的日均产能需求也会逐级提升。而通过函数图，我们会发现，游戏数值曲线几乎是呈现指函数的增长趋势。

但是在前期，1-6 阶段，无论是高难度或者低难度，其实增长态势并不是很强烈，而在第七阶段，金币需求才开始巨大增长。则整个关卡阶段的设计对前期的设计意图从上贡要求看，前期可能为构筑积累留出了空间，核心定位是玩家养成积累阶段，给玩家构筑卡牌一个缓冲期。

晴天牧场普通关卡：日均产能压力（金币/天）

阶段	普通 1	普通 5	普通 9
1	5.00	5.00	5.00
2	10.00	12.00	14.00
3	20.00	23.00	26.00
4	30.00	35.00	40.00
5	46.67	55.00	63.33
6	60.00	80.00	100.00
7		157.14	214.29
8		235.00	350.00
9			625.00
10			1,333.33

此表格，统计了不同难度，不同阶段，对玩家的不同阶段的日均产能的要求。



阶段的切换，提升，到后期也会提高更稀有卡牌的出现概率。

配置行号	普通	稀有	珍稀	罕见	绝迹
1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
2	80.0%	20.0%	0.0%	0.0%	0.0%
3	70.0%	30.0%	0.0%	0.0%	0.0%
4	60.0%	35.0%	5.0%	0.0%	0.0%
5	55.0%	35.0%	10.0%	0.0%	0.0%
6	43.0%	40.0%	15.0%	2.0%	0.0%
7	35.0%	40.0%	20.0%	4.0%	1.0%
8	30.0%	35.0%	25.0%	8.0%	2.0%

9	20.0%	33.0%	30.0%	12.0%	5.0%
10	15.0%	30.0%	33.0%	15.0%	7.0%
11	14.0%	28.0%	34.0%	16.0%	8.0%
12	13.0%	26.0%	35.0%	17.0%	9.0%
13	12.0%	25.0%	35.0%	18.0%	10.0%
14	11.0%	24.0%	35.0%	19.0%	11.0%
15	10.0%	23.0%	35.0%	20.0%	12.0%

注：10 关之后的关卡，是无尽模式。

而不同难度的区分也有不同机制：



这些机制也会对玩家的构筑造成不同程度的影响，给予玩家更大的构筑压力。

压力增加后，玩家靠什么调整生态、提升收益?

接下来，从三个角度去分析：

关卡场景资源：阶段与阶段压力如何改变玩家的决策

随机性与调整成本的约束

局外与局内的道具、地形、天赋

(1) 关卡场景资源：阶段与阶段压力如何改变玩家的决策

根据前面我们的研究，随着阶段的递增，游戏对玩家的空间利用效率的要求会越来越高，而影响玩家策略的有两个重要的考察点：

地图格子数量与动物随机散布的位置

每种动物在场景中出现的比例

这两点，决定性的影响了“生态”产生的金币效率。



在前期，地图上大部分格子是空着的，增加一个能产出金币的动物，可能就能改善收益。而到了中期，当格子的数量逐渐被填满，玩家就要考虑：放哪种动物更划算？保留一个基础产出动物，还是换成能强化周围动物的卡牌？

这里可以围绕三种决策展开：

补充数量：先让空格产生收益。

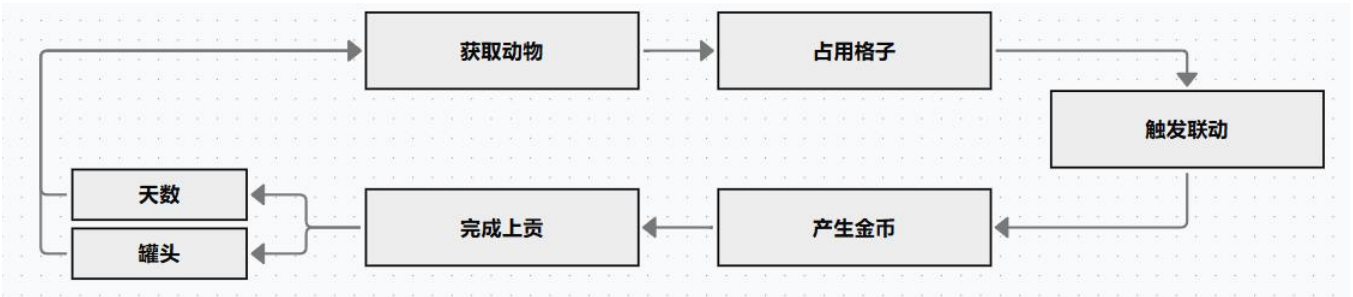
建立联动：让已有动物之间发生有效互动。

调整结构：替换贡献较低的动物，提高整套生态的收益。

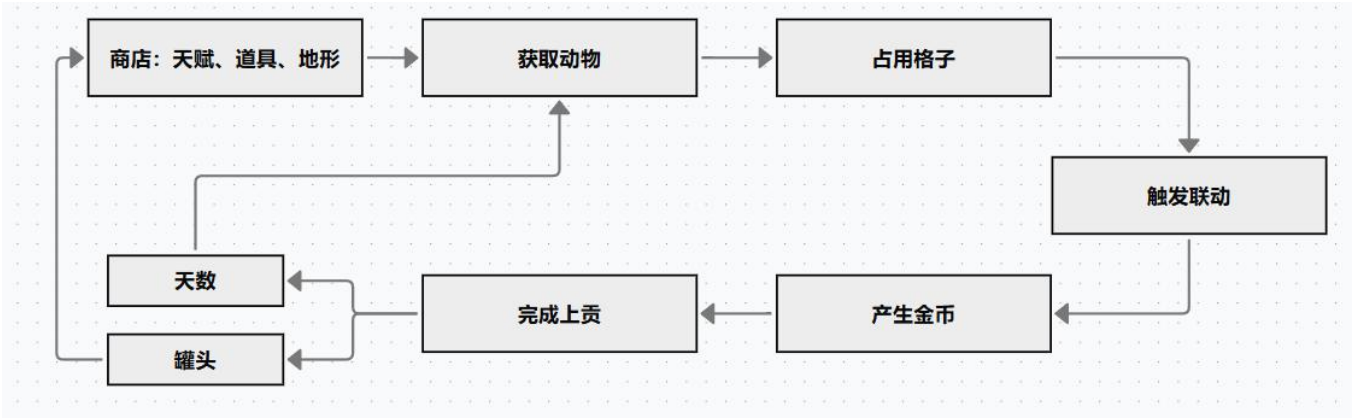
这三种决策不一定严格对应前、中、后期，需要玩家根据实际对局确认。真正需要说明的是：随着资源和空间条件变化，玩家会逐渐从“增加什么都可能有用”，转向“增加之前先考虑替换谁”。

由此我们发现，随着上贡需求的提升，不仅要求玩家获得更多金币，也改变了玩家对动物价值的判断。当地图中的空位逐渐减少时，构筑的重点开始从增加动物数量，转向提高有限空间内的整体收益。

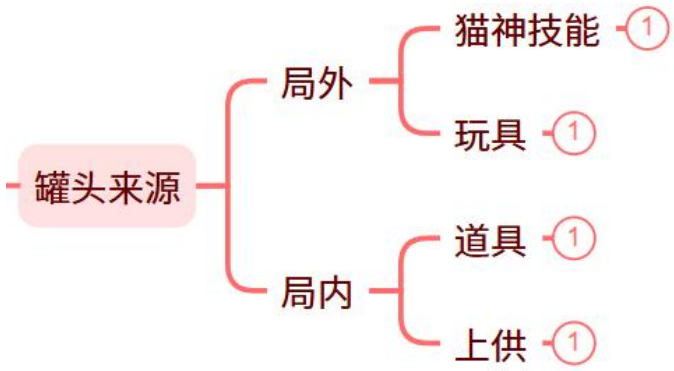
（2）局外与局内的道具、地形、天赋



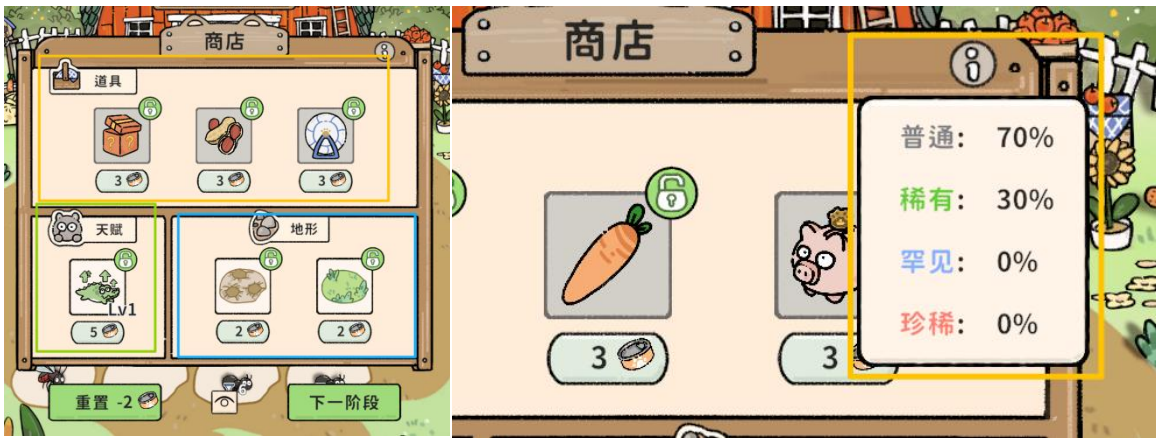
在这个经济循环中，我们并没有加入局内道具的购买环节。



而加入商店之后的循环是这样的。



罐头的获取方式。



我们把商店分为三个板块，道具，地形与天赋。商店道具的稀有度，也受到阶段影响。



更珍惜的道具，价格会更高，而玩家可以通过锁定，来防止刷新商店与下次进入商店，想要的道具被刷没。



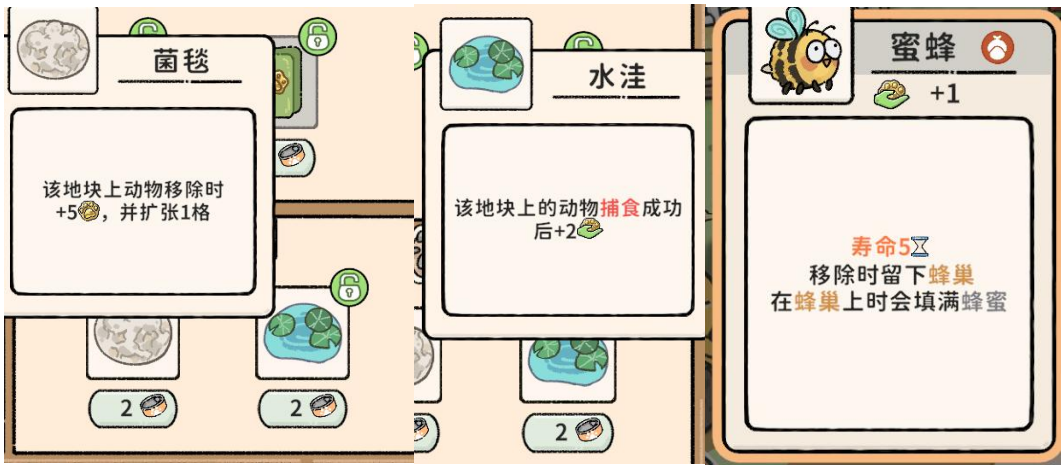
道具，也是玩家卡牌构筑中的一个重要的经济来源，比如图中，蚂蚁的机制是可以三只相邻进行移动，而健身环的效果，可以增加移动的蚂蚁的基础数值。这种道具与动物的关联性，也给玩家更多的选择空间。



天赋是每个种族特有的，可以升三级，天赋一般情况是基于动物的卡组，给予其特性相关的增益效果。

种族	天赋	1 级效果	2 级效果	3 级效果
有蹄家族	成长天赋	有蹄家族每隔 6 天成长一次，贡献+1	有蹄家族被吃掉或移除时立即+2 倍贡献的金币	有蹄家族被吃掉、出售或移除时有 30%概率添加 1 只有蹄家族并继承贡献
有蹄家族	游牧天赋	有蹄家族被捕食时向相邻空位移动并+5 金币	有蹄家族移动时+1 贡献	有蹄家族未被成功捕食则+1 层皮下脂肪
鸟类家族	族群天赋	鸟类家族周围每有一个相同的鸟类家族+1 金币	稀有及以上的鸟类家族每天有 5%概率筑造巢穴	鸟类家族孵的鸟蛋会继承贡献
鸟类家族	牺牲天赋	鸟类家族被捕食时相邻鸟类家族+2 金币	相邻每有 1 只相同鸟类家族则+1 贡献	鸟类家族移除时将其贡献传递给相邻 1 只鸟类家族
食肉家族	食肉天赋	食肉家族吃掉 1 只动物时+1 贡献	食肉家族食量+1	拥有捕食能力的食肉家族可以捕食低稀有度食肉家族并继承贡献
食肉家族	威慑天赋	食肉家族捕食失败则+1 贡献	食肉家族捕食成功时额外+1 层皮下脂肪	场上每有一个空位，食肉家族每天+1 贡献
鼠兔家族	繁殖天赋	相同 2 只鼠兔家族相邻时有 10%概率繁殖	鼠兔家族在洞穴上+2 金币	繁殖添加的鼠兔家族+1 贡献
爬行家族	爬行天赋	爬行家族每获得 1 经验，+2 金币	爬行家族进化时+1 贡献	爬行家族进化时有 50%概率+1 猫神罐头
爬行家族	进化天赋	爬行家族每+1 经验则+1 贡献	爬行家族在夜间获得的所有金币翻倍	爬行家族等级上限+5
海洋家族	海洋天赋	海洋家族登场时优先进入空海水	海洋家族在海水时+3 金币	海洋家族触发潜水时+1 贡献
海洋家族	搁浅天赋	海洋家族不在海水上时+2 金币	海洋家族搁浅后的海鲜保留 100%的贡献	海洋家族搁浅时+1 猫神罐头
虫虫家族	虫虫天赋	虫虫家族移除时+2 金币	场上每添加 1 只虫虫家族，该虫虫家族的所有其他同类+2 金币	虫虫家族移除后会留下菌毯
虫虫家族	不朽天赋	虫虫家族每拥有 3 点寿命+1 金币	虫虫家族移动、冻结或捕食时+1 寿命	虫虫家族移除时将剩余寿命传递给 1 只相邻虫虫家族并使其获得等额贡献

根据表格，我们可以看出，每个种族都有其天赋特色，并且可以通过升级来加成天赋效果。



地形，在商店购买后会随机部署到地图区块上，一次占一个格，也可以通过部分动物的机制获取，属于一个重要的增益项。



局外道具分两种，猫神与玩具，玩家可以选择一种具有主动/被动技能的猫神进行供奉，并且根据自己构筑思路选择四种玩具，在局外就就可以明确游戏内的运营主线。

（3）随机性与调整成本的约束

在我的游玩过程中，发现猫神牧场并没有一直堆积可能性，而是**聚焦主线**，让**有限的可能性发散。**



游戏中，最重要的是卡牌获取环节，而卡牌获取时，局外预设了卡组的选择，保证了玩家的卡池纯洁性，

不会出现构筑所需的卡牌以外的卡牌。可以提前锁定流派，降低随机焦虑，压缩对局的信息负担。



在局内，游戏也设计了刷新按钮，通过罐头这种一阶段一结算的资源，让玩家可以对抗随机性，给予更大的容错空间。



玩家在体验的过程中会发现，抽卡功能很丝滑，总是能用不多的资源，去抽取自己需要的道具。在局内，几乎永远只出现与本局内容相关的特有道具，很多道具并不会出现在库里，这让整个运营过程，减少了很多随机带来的负面摩擦。

道具/地块	家族关联条件	额外动物池条件（类型编号）
晒肉架	食肉	无
龟兔赛跑	鼠兔 AND 爬行	21、101 全部存在
猫头鹰小屋	鸟类 AND 鼠兔	43 存在
训犬绳	有蹄 AND 食肉	3、77、61、76、75 全部存在
鸟类牙签	爬行 AND 鸟类 AND 有蹄	112、116 全部存在
胡萝卜	鼠兔	21 存在
鸡舍	鸟类	40 存在
草地（地块）	有蹄 OR 鼠兔 OR 虫虫	无
沙地（地块）	有蹄 OR 爬行	无；另有地图特殊入池分支，见下文

道具	家族条件
晒肉架	食肉
龟兔赛跑	鼠兔＋爬行，两个都要
猫头鹰小屋	鸟类＋鼠兔，两个都要
训犬绳	有蹄＋食肉，两个都要
鸟类牙签	爬行＋鸟类＋有蹄，三个都要
草地〔地块〕	有蹄、鼠兔、虫虫，满足任意一个

通过对数据和代码的分析，可以发现在本地配置中，基于道具特性与功能，做了很多对其出现条件的约束。

按本局家族筛掉不相关道具 → 抽取稀有度 → 在符合条件的道具里随机

由此我们发现，作为一个以卡牌构筑为重要玩法的游戏，花了很多篇幅，去**对抗随机性。**加约束后的伪随机，即保证玩家在体验中可以感受到概率和波动带来的预期，减少负反馈，也收束了平衡工作的工作体量。

4．心流体验：玩家为什么可以快速进入心流状态

以上，整理了整个游戏的流程与经济系统。但仅仅根据其流程与内容，难以解决我们的第二个问题：

分析《猫神牧场》如何引导玩家快速进入心流状态。

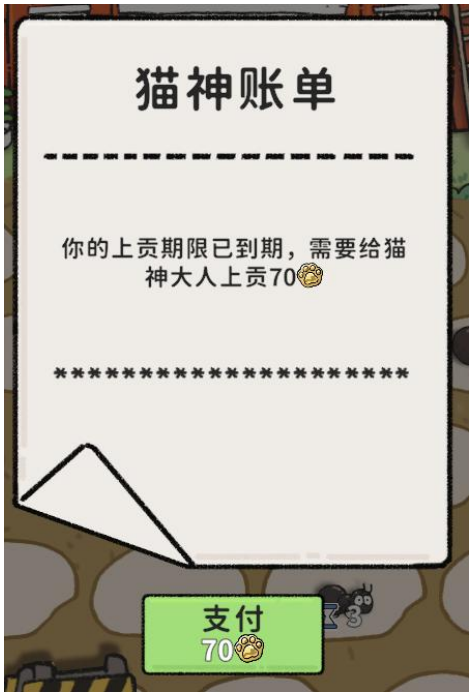
所以，我们需要进行进一步拆解。

接下来，我会分两个个方面去分析

①弱引导，给玩家目标

②及时可理解的反馈，让玩家感受到进步

本部分重点分析两个问题：玩家是否知道当前要完成什么，以及是否知道可以朝什么方向行动，是否有**及时可理解的反馈：让玩家感受到进步**



阶段性的上贡要求，为玩家提供了明确的结果目标。玩家需要在规定时间内积累足够的金币，因此，动物选择和构筑调整都有了共同的判断方向：这次选择能否帮助当前生态满足上贡要求？

不过，知道“需要更多金币”，并不意味着玩家立即知道应该选择什么。游戏对卡组特性的分类与简短介绍，

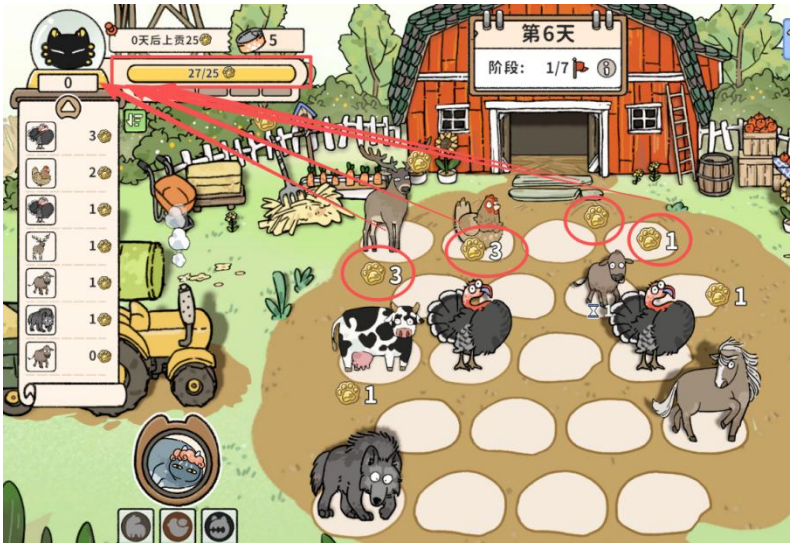
在这里提供了初步方向。玩家可以先根据卡组特点理解一种可能的收益方式，再在实际选卡中寻找与之相关的动物。



在体验游戏的初期，玩家可以观察到，可以选择的卡组根据其特性被划分了。并且根据其特性，有简短的介绍，这就给了玩家一个简单的，可以发展的思路与方向。卡组的划分是对常见动物的特性划分，卡牌也是常见生物，常见动物及其生态关系，也为初期理解提供了参照。

例如，捕食关系容易让玩家形成“需要同时考虑捕食者与食物”的初步判断。生活经验能够帮助玩家提出猜测，但具体触发条件和收益仍需要通过游戏说明与实际结算确认。

这种选材与文案上的编辑，极大的降低了玩家的认知成本



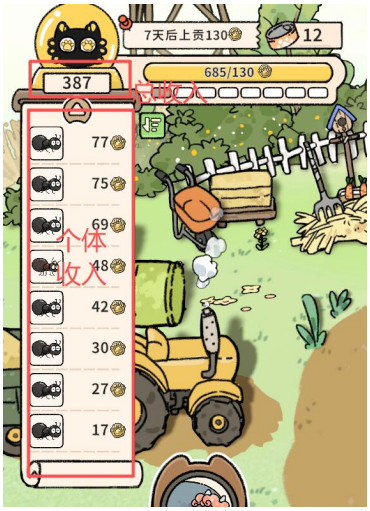
游玩过程中，玩家可以看到每个动物产出的金币量、金币的收集过程。有一个直观的、动态的收获动画，

收集动画可以帮助玩家感知到“动物产生金币”。即强化了**正反馈**，同时也可以让玩家快速理解游戏的核心循环：**放置动物→获取金币→上供猫神。**

玩家为了增加捕食触发机会而调整动物组成，随后观察实际捕食与收益情况，再决定是否继续增加某类动物。在这个过程中，结算可视化不仅提供奖励，也为下一次选择提供依据。

因为动物位置具有**随机性**，单个回合的高收益未必能证明调整有效。玩家还需要结合多个回合，判断收益提升是稳定的组合效果，还是某次随机分布带来的结果。

因此，反馈对持续投入的支持，既来自**即时**的收获感，也来自“**提出判断—观察结果—修正选择**”的学习过程。



当然，联动过于密集、收益来源难以分辨时，这种学习作用也可能减弱，不过游戏也内置了单回合收入明细与总收入。

由此，游戏中的目标可以清晰的分为三个层次：

当前选择：本次获取哪只动物，是否需要刷新或调整已有构成。

阶段目标：在期限内获得足够金币，完成上贡。

整局目标：持续增强生态的产出能力，应对后续阶段。

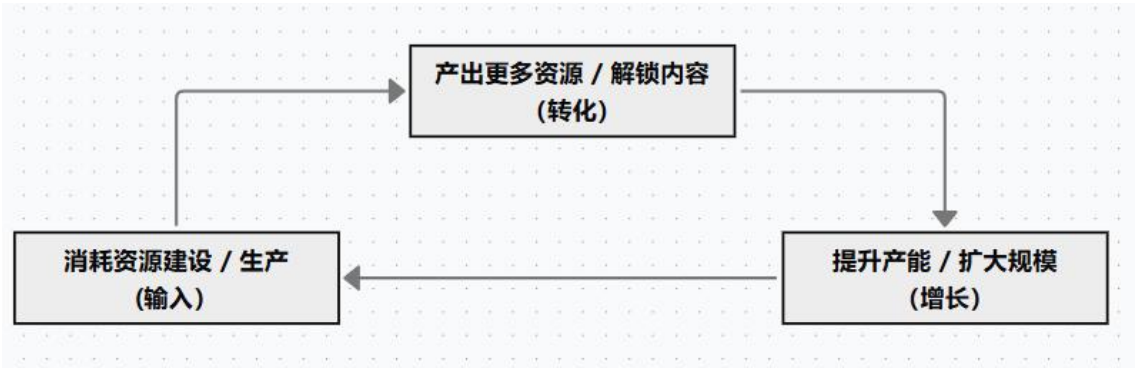
当玩家能够把当前选择与阶段目标联系起来时，每次选卡就更容易形成明确的行动理由。

5．数值模型与心流状态的构建

此章节，算作对心流内容的一个补充以及对第三个问题的回答，即：

分析《猫神牧场》包含卡牌构筑玩法，卡牌设置了多品阶差异，不同品阶卡牌不只是简单的面板数值增减，本项旨在分析游戏卡牌品阶的平衡设计原则。

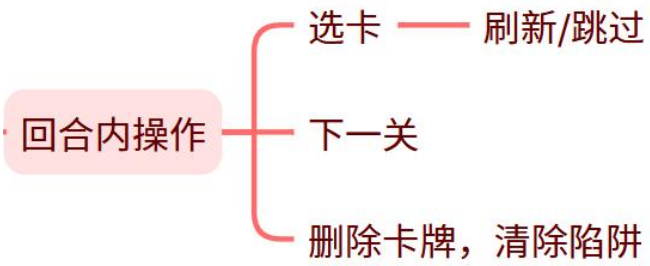
猫神牧场本质上的核心，还是利用资源进行经营。无论怎么拆解，他的核心流程都与经营类游戏的循环是有一致性的：



玩家通过**输入→转化→增长**的循环，完成任务、挑战更高目标。

而游戏的难度来自于**压力与约束。**恰好的压力，可以让玩家维持在心流状态。

《猫神牧场》很巧妙的通过，数值平衡与节奏控制，让玩家能感受到恰好的压力与约束。既不会因为过于简单而感受到无聊，也不会因为过于困难而感受到焦虑。同时，也没有把高难度设计成极高的上手门槛，让人感到迷茫。



在我的体验过程中，局内操作主要围绕**选卡、清障和推进**回合展开。随着阶段推进，上贡要求提高，玩家需要持续改善生态的产出能力。与此同时，动物联动、道具与天赋等系统提供了**提高收益的途径，但并没有加深单回合的决策的密度。**阶段要求与成长手段共同构成了玩家继续调整构筑的动力。

当前产能能够轻松满足要求时，玩家可能有空间尝试新的组合；当产能接近上贡要求时，选择的收益与风险会变得更加重要。玩家需要判断，是先补充稳定产出，还是投入资源等待后续成长。

而相同的上贡金额，对于已经形成有效组合的玩家和仍缺少关键动物的玩家，可能意味着不同的压力。实际体验还受到当前金币结余、剩余天数、产能稳定性和可用调整机会的影响。

当玩家能够迅速发现问题，并拥有可理解、可执行的改进手段时，压力可能推动其继续投入。反之，如果玩家既不清楚产能不足的原因，也看不到有效的补救途径，压力就可能转化为挫败。显然，猫神牧场的低决策密度，以及前期接近六个阶段的“养成期”，让玩家有时间去调整自己的策略。



并且，猫神牧场的金币，并不会因为溢出或者切换阶段而消失，而是保存，这样每回合的收益，都可以成为未来的容错，即给玩家自己创造容错空间的机会，也赋予了前期的平缓过渡期的“目标”，更早成型的“生态”，可以积攒更多的金币，以应对更高的挑战。



在玩家的游玩体验中，可以自主控制推进节奏，减少了即时操作压力。玩家能够根据当前情况决定思考多久：选择清晰时快速推进，组合复杂时停下来查看说明、比较收益。

这种节奏与回合结算相结合，使玩家可以在**“选择—结算—观察—再次选择”**之间反复循环。熟悉机制之后，部分判断逐渐变得顺畅，玩家便更容易连续推进。

但是这里，也要区分开玩家的停顿：

为已知选项而停顿：玩家理解规则，正在权衡收益与风险。

因缺少必要信息而停顿：玩家无法判断结果，只能猜测、查询或反复试错。

前者可以构成策略体验的一部分；后者是否有价值，则取决于探索能否带来足够回报，以及游戏是否提供了逐步理解规则的途径。因此，我在局内体验到的顺畅感，但是在进阶阶段却会出现困惑：基础循环可以容易理解，而更深层的构筑关系仍可能存在信息障碍。

稀有度	等级	卡牌数	动物卡数	其他卡牌数	基础金币中位数	基础金币范围	能力参数中位数	能力参数常见范围	常见参数字段
普通	0	101	54	47	1	-1–2	2	1.0–5.0	money、tickCount、count、prob、preyCount
稀有	1	97	44	53	2	0–3	2	1.0–4.0	money、count、prob、preyCount、tickCount
珍稀	2	91	33	58	2	0–3	2	1.0–3.75	money、count、tickCount、preyCount、gold
罕见	3	55	27	28	4	0–4	2	1.0–3.0	money、count、tickCount、value、preyCount
绝迹	4	10	10	0	20	8–99	1	1.0–5.0	value、count、ratio、itemCount、preyCount

关于数值，我这边统计了所有卡牌的效果做了一个表格。我们可以发现以下：

具体能力标签	对应动物与实际效果
条件产钱	仓鼠在洞穴上+3金币；竹鼠与兔兔相邻时+3金币
周期产钱	浣熊每3天+8金币
捕食换金币	灰狼、狐狸、猞猁捕食指定动物后+5金币
移动换金币	马移动后+2金币；蚂蚁组成队列移动，每只+3金币
事件触发产钱	火鸡被吃时+5金币；章鱼宝宝在海洋动物搁浅时+5金币
等级关联收益	石龙子捕食获得3×等级的金币；乌龟满足邻接条件时获得等级对应金币
范围增益	螃蟹使同一行海洋动物+2金币；鸭子使相邻低贡献动物+2金币
概率繁殖	母鸡、兔兔、花枝鼠、海螺在相应条件下繁殖
定时成长／变化	羔羊、小鸡、牛犊、鳄鱼宝宝等待后成长；绿毛虫变化为其他虫类
事件触发变化	幼蛇捕食后成长；野猪概率同化家猪
定时出售	绵羊3天后出售+7金币；家猪5天后出售+12金币
保护／阻止捕食	大鹅保护相邻鸟类；牧羊犬保护指定羊类，并通过保护获得金币
贡献转移	蚊子偷取其他动物贡献；磷虾通过投喂赋予贡献并消除自身
寄生	苍蝇寄生动物，配合寄生术语形成后续生成

普通卡：基础金币中位数约 1，能力参数常见为小额累积或次数触发。

具体能力标签	对应动物与实际效果
单目标捕食换金币	雌狮、鹰捕食成功+5金币
连续／多目标捕食	貂最多捕食3只并移动；蜘蛛连续捕食相邻同种普通虫类
周期产钱	睡鼠每5天+20金币
移动换金币	猎豹跟随移动+4金币；飞鱼跳跃产钱；瞪羚换位+2金币
事件触发产钱	鬣蜥响应进化；鳄龟响应计时减少；鬣狗响应捕食
贡献增加转为金币	鹦鹉根据相邻动物获得的贡献，产生对应数量3倍的金币
同类数量增益／倍率兑现	鸽子按周围同类数量产钱；火烈鸟按数量获得贡献倍率金币
范围增益	瓢虫增强相邻虫类；赤月水母使相邻动物+1金币
持续贡献成长	斑马移动+1贡献；雄狮响应雌狮捕食+2贡献；蜻蜓、大黄蜂捕食后成长
吸收其他动物贡献	寄居蟹移除海螺并获得其贡献；拟态章鱼等待后捕食并获得贡献
生成／繁殖	蜂后每天生产蜜蜂；乌鸦捕食后添加乌鸦；山羊移除后添加羔羊；奶牛补充牛犊
数量合并／成长变化	鹞鼬抱团；大花枝鼠达到数量条件后变化；鳄鱼达到等级后变为湾鳄
模仿能力	变色龙周期性模仿相邻爬行动物能力
额外触发能力	骆驼在沙地上触发相邻动物能力

具体能力标签	对应动物与实际效果
全场事件产钱	螳螂在场上动物移除时+5金币
同类数量产钱	萤火虫按场上萤火虫数量获得金币
额外金币放大	羊驼使相邻动物获得的额外金币增加1倍
额外金币传播	蝴蝶获得额外金币时，相邻动物获得相同金币
捕食转为贡献成长	老虎每吃一只+3贡献；猫头鹰每吃一只+2贡献；棕熊捕食后+2贡献
其他事件转为贡献成长	河马响应移除；大王鱿响应潜水；天牛吃物品后成长；鸵鸟移动后成长
向其他动物增加贡献	海马、驯鹿、麝牛提供不同位置或范围的贡献增益
牺牲换全场成长	雄犀鸟与雌犀鸟相邻时两者移除，使场上鸟类+2贡献
吸收贡献	眼镜王蛇捕食指定蛇类并获得其贡献及等级相关增量
生产与事件收益结合	蚁后生产蚂蚁，同时从相邻蚂蚁移动中获得金币
使其他动物繁殖	垂耳兔使相邻普通或稀有动物繁殖，累计达到条件后变化
生成动物／物品	小熊猫添加其他家族动物；雌犀鸟添加鸟蛋；卡皮巴拉生成物品
生成地形	河狸生成草地或水洼；鼹鼠生成洞穴；沙蜥响应进化生成沙地
提高／改变动物品阶	狸猫把普通动物替换为更高品阶动物

稀有、珍稀卡：基础金币中位数约 2，数值本身未必持续上升，强度更多来自触发条件、联动对象和效率。

具体能力标签	对应动物与实际效果
按贡献倍率兑现金币	跳鼠、孔雀、刺猬让目标获得贡献倍率金币
把贡献转为其他动物收益	魔鬼鱼跳跃时，让相邻动物获得与自身贡献相同的金币
事件触发贡献兑现	海豚响应其他海洋动物潜水，获得其一半贡献的金币
较大单次贡献增益	熊猫使1只相邻动物+4贡献
范围贡献增益	龙猫使左右地块动物+2贡献
全场保护并成长	长颈鹿保护全场动物，每保护一只增加贡献
加速计时／增加经验	象龟减少计时；蟒蛇周期性给予经验
吸收／放大猎物贡献	独角仙吸收低寿命虫类贡献；大白鲨吸收贡献并改变地形；雪豹获得猎物2倍贡献
按贡献倍率出售	傻狍子以目标3～7倍贡献兑换金币
把罐头余额转为金币	巨蜥按罐头数量及等级产钱
生产罐头／道具	湾鳄捕食获得罐头；帝企鹅旅行后带回道具
同化动物组成	荷兰猪将相邻鼠兔中数量少的同化为数量多的
移除后重新生成	屎壳郎响应相邻动物移除并添加该动物；竹节虫根据前一天移除种类重新添加动物
合成与携带	负鼠将符合条件的动物合成为宝宝并携带

罕见卡：动物基础金币中位数约 4，通常拥有更强的成长、复制、捕食或范围效果。

动物	具体能力词条	原表效果摘要
恐怖鸟	**全场移除、贡献集中**	出场时移除其他非绝迹动物，获得其贡献
死亡之虫	**移除触发、中毒扩散、贡献吸收**	移除事件使周围动物中毒；被移除者已中毒则获得其贡献
四不像	**移除后的贡献转移**	相邻动物移除时，将其一半贡献分配给其他相邻动物
流氓兔	**同类合成**	合成相邻6只相同动物
杰瑞	**全场视为相邻**	改变全场邻接关系
应龙	**范围重复触发**	按等级次数触发周围动物能力，排除自身
彩虹独角兽	**移除兑换道具**	每3只相邻动物移除，获得1件道具
剑齿虎	**范围捕食、贡献吸收、物品生成**	捕食相邻非食肉动物，获得其贡献并掉落肉
美鱼人	**仓库贡献兑现**	获得未上场动物贡献总和对应的金币

绝迹卡：动物基础金币中位数约 20，范围约 8–99，属于特殊规则级卡牌。

其中，无论是把所有的词条整理出来放在一起，亦或是把数值和功能性做划分汇总，其实都难以确定，每个稀有度与具体收益数值之间的划分定位以及设计原则。

所以，《猫神牧场》可能并不单单追求卡牌之间等强，而是允许高阶组合通过解除限制明显超过旧组合的可能性。

如许多低级触发，需要相邻才能触发，但是杰瑞可以让所有单位强制相邻。

通过获取时机和上贡压力，既可以控制玩家变强的节奏，也可以让部分道具卡牌延后解锁，形成阶段式的生态构筑。

如兔子/老鼠这一类需要数量的，前中期给大量基础牌用来繁殖，而后后期通过高级牌进行收割。

设计目标	主要侧重点
选择之间的平衡	同样条件下，不同卡牌和流派是否各有值得选择的理由
成长过程的调节	玩家什么时候变强、能强到什么程度、何时遇到下一次压力

基于设计目标，这些现象可以由一套很简单的进阶逻辑解释：

建立产出 → 积累产能 → 获得放大组件 → 突破旧限制 → 应对更高上贡

在这个解释下，高阶卡牌的主要作用可能就是让玩家获得一次明显的强度跃升，不必先假定它仅是为了维持几种构筑之间的公平。这样，就可以形成一套设计目标。

建立产出：让卡牌（动物、道具）关系转化为金币

构筑初期，玩家首先需要形成能够持续支付上贡的收益来源。

例如，灰狼捕食指定羊类后获得 5 金币，马移动后获得 2 金币，仓鼠在洞穴上获得 3 金币。这些能力将捕食、移动和地形关系转化为直接收益，使玩家能够建立初步的构筑方向。

这一阶段玩家主要解决的是：当前拥有的动物怎样开始赚钱，以及怎样提高有效触发的机会。

积累贡献：把当前事件（捕食、增益）转化为预期产能

随着构筑发展，一部分能力不再只提供当次金币，而是增加动物机制的触发频率与协同效果。

例如，雌狮捕食成功获得 5 金币，老虎则通过捕食增加贡献。前者直接帮助完成当前上贡，后者需要经过后续结算，才能逐渐兑现成长价值。

这种差异使玩家的目标从“本回合多赚一些”，扩展为“让后续回合拥有更高的产出基础”。提前形成成长能力，也可能帮助玩家积累金币结余，为后续阶段提供容错。

但成长是否值得投入，仍取决于剩余时间、触发机会，以及动物能否继续有效结算。

放大收益：让已有积累产生更高回报

当生态已经具备一定产能后，部分动物负责进一步利用已有收益或贡献。

例如，羊驼增强相邻动物获得的额外金币；孔雀和刺猬使符合条件的动物获得与贡献相关的倍率金币。这

类能力的价值，随配套产出和贡献积累而变化。

因此，构筑进阶不一定表现为将旧动物全部替换。部分旧动物仍负责提供收益、触发事件或猎物，新组件则提高这些基础资源的利用效率。

此时，低品阶动物继续存在，可以说明它承担了组合功能，但不能据此直接证明不同品阶之间强度均衡。

突破限制：通过关键组件获得明显的产出跃升

更进一步的成长，来自对已有能力限制的改变。

例如，羊驼帽允许多只羊驼的金币倍率叠加，金竹子扩大熊猫增加贡献的作用范围，七彩鸟羽使孔雀的能力适用于所有家族。杰瑞则直接让全场动物视为相邻。

这些组件改变了叠加、范围或目标条件，使玩家有机会突破此前的收益上限。

从配置看，这些设计为构筑提供了明显的成长空间。它们是否主要用于制造获得关键组件后的满足感，以及这种强度跃升持续多久，还需要结合实际对局观察。

本节探讨了《猫神牧场》中的数据存在清晰的收益成长与限制解除机制。同时以玩家体验为核心，设计了卡牌和流派之间的平衡和设计的基准、规范。