



牛马世界

WORLD OF WORKCARFT / BRAND V1

一个正在生长的世界

工作可以辛苦， 但不可以无趣。

给工具一个位置，给灵感一处空间，给日常一点乐趣。



品牌概念插画 · 非实际游戏画面



工作与空间，在这里相遇

真实的工作， 也可以有自己的世界。

让工具有一点生命感，
让等待有一点创造力。

牛马世界是一个正在开发的 3D 客户端。它把个人空间、真实工具的工作状态与自由建造放进同一个日常。

任务交给工具执行，空间留给你经营。你可以查看进展，也可以把房间慢慢布置成喜欢的样子。

个人空间

实体 Agent

自由建造

3D

自己的空间，自己的节奏。

从一扇门、一间房、一个工具开始，让真实工作融入更有趣的日常。

面向希望把工具状态与工作场景结合起来的创作者和日常电脑工作者。

品牌主张表达产品方向；实际能力以开发实录与当前可用范围为准。



个人空间

门的这一边， 是你的主场。

公共社区与个人房间通过入口连接。点击对应的门，切换场景；回到房间，按自己的节奏安排空间。

PUBLIC COMMUNITY

公共社区

道路、相遇的地方，
以及通向个人空间的入口。

这里承载公共侧的世界体验。



点击门
切换场景

PERSONAL ROOM

个人房间

一层室内空间、基础灯光，
以及可自行安排的工作位置。

内外区域有明确的场景边界。

Demo 已验证个人室内与公共侧对应门的双向切换。示意图用于解释空间关系，不是游戏界面截图。

局域网访客授权与多人隐私仍需后续验证；门的场景切换不等同于完整多人系统已经上线。



真实工具与实体 Agent

看见忙碌，也看见进展。

工具在电脑上执行真实任务，空间里的实体呈现工作状态。形象是表达，真实执行记录才是状态依据。



实际 Demo 开发截图 · 包含编辑器界面 · 非最终发行画面

给工具一个位置

常用工具以各自形象出现在空间中，让它们更容易被找到。真实工具，持续打磨。

工作状态有依据

当前 Demo 已有 Codex 真实任务状态连接；其他工具逐步接入。

形象不冒充能力

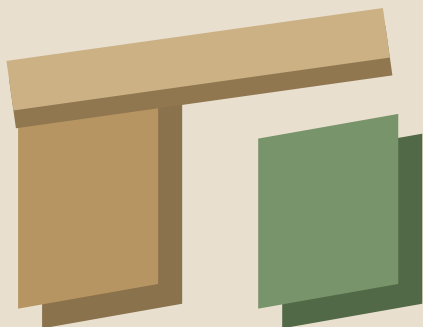
模型看起来忙碌，不自动意味着该工具已接通或产物已验收。
开发实录 / 04



自由建造与布置

从一个方块， 到你的想法。

用基础构件搭建、调整和布置，让房间慢慢长成你的样子。任务运行时，留点空间给有趣的事。



一点一点，
做出属于自己的日常。

方块、柱子、木板和工作台，
成为空间创作的起点。

品牌概念示意 · 非游戏截图

01 / CHOOSE

选择构件

从基础资产开始。
给日常一点乐趣。

02 / PLACE

安排位置

为工具与灵感留空间。

03 / ADJUST

调整与配色

位置、旋转、尺寸和颜色。

04 / KEEP

保存布局

保留自己的布置。



一个世界，慢慢长成

世界不是一夜建成的。 我们正在把它做出来。

先把房间、工具状态与建造的基础体验打磨好，再让这个世界慢慢丰富起来。官网将持续记录实际进展。



Demo 已验证

个人室内与入口切换

基础灯光、室内空间与公共侧对应门。

持续打磨

实体 Agent 与真实工作

Codex 真实任务状态连接及首批工具形象。

持续打磨

自由建造与布局

基础构件、颜色调整和空间布置体验。

尚未公开发行

当前体验方式

本机开发与 PIE 验证阶段，暂未开放公开下载。

工作可以辛苦，但不可以无趣。