**《恶灵附身》世界观**

# 一、游戏简介

《恶灵附身》是一款第三人称射击的动作生存类末日丧尸游戏，登录平台为主机、pc平台

# 二、世界观综述

故事发生在2010年代的虚构的美国城市克林森市，但游戏99%的时间我们所在的世界都是梦境中的克林森市，由一个名叫stem机器所连接进入梦境，梦境世界是分三到四个层级，由不同人的梦境组合而成的。

游戏的主要世界观可以说是生化危机+盗梦空间+死亡空间

# 三、世界起源

现实世界：参考正常的美国起源与二战后现代美国城市建立

梦境世界：由莫比乌斯公司斥资，主要由鲁本·维多利亚诺开发，并以鲁本大脑为核心的“stem”1号机，可以同时连接多人大脑，整合他们的记忆与意识，制造的基于人们一定的对客观世界的认识所形成的梦境世界。梦境世界会随着更多人的联入增加新的内容，其中核心鲁本残留的意识（代号鲁维克）可以对世界造成极大程度的改变。

# 四、世界本源力量

现实：物质决定意识

梦境：意识决定物质，但意识受现实世界认知的影响

# 五、世界地图

开场玩家就会在梦境世界中，进入市中的灯塔精神病院展开剧情。

现实世界：

地上：灯塔精神病院坐落在克林森市一侧，毗邻麋鹿河，对面的麋鹿河流域有许多村庄，且有大户维多利亚诺家族土地，雪松山教区远离城市，但离村庄不远

地下：教区、精神病院、维多利亚诺家族地下均有大块的地下空间，莫比乌斯公司在地下也有实验室，其中教区地下空间可能与精神病院地下空间有接触，莫比乌斯公司地下空间与精神病院地下空间有交叉。

梦境：多处地图交叉贯通，且随时会发生改变

# 六、文明社会构造

1.势力分布

（1）跨国公司莫比乌斯：在克林森市设有分布，势力滔天，横跨黑白两道

（2）克林森市警局：代表政府机关，城市的维稳基石，内部有好人坏人

（3）灯塔精神病院：本市最大的医院之一，资金雄厚，表面收容精神病人，背地以大量人体实验和贩卖人口牟利

（4）雪松山教会：邪教组织，地头蛇土皇帝，背地做人体研究和邪恶仪式

（5）维多利亚诺家族：当地望族，非常有钱，具有一定的势力与土地

（6）麋鹿河村庄：边缘村落，有一定的自治组织，信奉雪松山教会

梦境世界：会多出（7）鲁维克及其爪牙：势力极大的梦境怪物团体，广泛分布在各处

（8）新生的失魂者丧尸：游荡在世界各处

2.种族设定：

（1）人类（2）异化后的多种失魂者（怪物/丧尸）

# 七、社会驱动

阶级矛盾和科技发展

# 八、世界核心问题

梦境世界主要是鲁维克掌握stem的核心技术，并且正在将这个世界变成人间地狱，而精神病院方和莫比乌斯公司想要盗取鲁维克的核心技术，并清理stem梦境世界的主要矛盾，其中夹杂着警方想要调查案件真相的矛盾。

# 九、社会的主要矛盾

对梦境连接人脑，控制意识，灵魂附体的技术的争夺战和取得梦境世界的主导权。

# 十、游戏背景

鲁维克已经被当成主脑核心运转stem机器，并逐步控制住整个stem梦境时，主角塞巴斯汀奉命调查灯塔精神病疑案时开始。

主角塞巴斯汀一开始就会进入梦境空间展开生存和战斗。

# 十一、故事大纲，详见主剧情拆解

# 十二、时间轴，详见时间轴拆解

游戏采用插叙以及碎片化方式讲故事

# 十三、主角和玩家身份设定

1.玩家就是游戏主角塞巴斯汀·卡斯特拉诺警探

2.地理位置：玩家一开始就会进入stem梦境空间的灯塔精神院区域

3.身份地位：克林森市老成的正式警探，受警局人的尊敬信任，有一定的权限

4.特殊能力：意志力与灵魂极其强大，战斗能力max，且可以以他人的灵魂力量强化自身（剧情暗示）。还可以帮助他人稳固灵魂与意志。