

# 非传统修仙原创 IP 世界观设定（初稿）

## 一、IP 主题

### （一）精神内核

整个 IP 世界观是建立在非常具有民族性与潮流创新的网文内容之上。在过去二十年网文的蓬勃发展中诞生了无数的题材和流派，但这些还不是最本质的内核。完全属于我们民族文化且和海外内容具有巨大差异化的主题是，生命不限种族以其全部追求进化的道路。这是非常具有震撼吸引力且差异化的主题。而基于这一主题，各大流派又延伸出不同的设定。比如巫师是以知识来推动生命进化，古典修士以心灵来推动生命进化。西方潮流如漫威的故事，力量来源很少由自身努力进化而来，且力量用途目的性存在问题。

### （二）融合流派

主要以诸天流为核心，兼之以气运王朝流、修真流、科技修真流、系统流、东方玄幻流、洪荒流、巫师流等等。我们不去提像《赛博朋克修仙传》这些小众但对科技深入探讨的神作，从元宇宙本身很多设计来说由《无限恐怖》所开创的无限流是具有初步相似性的。围绕着【主神空间】所进行的在多位面的角色扮演活动便是元宇宙 MMORPG 开放世界。一开始无限流都是以各自现有的动漫影视游戏 IP 作为位面进行创作，但其创作由于版权问题商业化困难。另外主神空间的设定和 IP 的借用使得主角能动性和自由的释放存在限制。这使得无限流在自身基础上发展出新的一大流派——诸天流。在诸天流中主角可以自由探索进入诸天万界，而诸天万界又可以是修仙、巫师、魔法、克鲁苏、现代、低武、高武、气运王朝、洪荒等各异的世界。也就是说诸天流可以兼容基本所有的小说流派，如同开放世界游戏可以兼容其他所有游戏类型。因此，我们也从《轮回乐园》、《诸天谍影》、《大道纪》、《饲养全人类》等诸多作品中吸取灵感进行了主体的搭

建。而为了增加更多游戏性的合理性，系统文也是其中一大关键。也就是由《琥珀之剑》开创的琥珀流，将游戏的职业体系、任务面板、任务点数等常用机制合理融入到宏大的世界观和剧情中。我们也从《琥珀之剑》、《疯巫妖的实验日志》、《超神机械师》等中吸收系统和游戏性设计的经验。在宏观和微观主体搭建之后便是职业体系、力量体系、地图、势力等等的构建。我们也从上百本网文二十多个流派中研究学习并加以设计了出来。

### （三）内容定位

一是以华夏历史和神话为底子。将最具有民族特色与底蕴的人事拿来作为根本；二是以仙侠玄幻的为主体。这本身是网文最大基数的主题，也可以与其他非中国的产品形成足够的差异化；三是采用非传统的科技修仙的风格。那些采用web3与元宇宙开发用户大多是科技爱好者，将科技风适度融入会具有更好的体验；四是具有世界性的设定和故事趋向。面向全球范围的用户，需要能让各国人民接受，具有更多的熟悉感与参与感；五是故事架构采用诸天流。诸天流对于未来可能的剧情走向与不同世界风格带来足够强的兼容性；六是围绕历史人物进行衍变融合在故事中。历史人物本身是人类集体想象的精华与聚焦，更容易推动记忆与变现；七是加入不少具有sex元素的视觉吸引。因为这是人类本质需求之一，在早期阶段可以起到更加重要吸引。当年米哈游起家时候崩坏学院就是以萌妹打僵尸的主题开始获得营收，于是便一直不断打造二次元XP。字节跳动产品起家的内容更是具有经典性。

## 二、世界环境设定

### （一）历史阶段

修仙文明非常注重编年史历经数十亿年但很多事情也只是残缺片段而已。但史学家将其分为【洪荒时期】、【荒古时期】、【乱古时期】、【古典修仙】、【现代修仙】等阶段。

【洪荒时期】已经是亿万年前的事情，据说那时候神灵遍地走五阶不如狗，人族也不是天地主角。天地主角经历了龙、凤、巫族、妖兽等最后才轮到了人族。具体事件已经遗失但依旧留下十二祖巫、金乌、东皇太一这样的称号好似烙印在血脉的印记。

【荒古时期】则是人族最为辉煌的岁月，凭借天地气运多位大帝天尊连续出现在人族使得人族可以以近十万年的无敌之姿积累资源、发展血脉，尤其是创下全新的修道之法直通九阶。而后一直有天骄出世不断压服宇宙各种族为天地至尊万族朝拜。

【乱古时期】盛极而衰，曾经人皇血脉都稀薄不自知，无敌功法也已下落不明，诸多血脉被冠以罪血世代代生长在囚笼中为其他种族圈养，幸好有人杰兴起带来人族重开山门立足于世这才免遭灭族。于是人族重新开始以弱小种族战宇宙千万文明种族，以铁血求生存和发展。

【古典修仙】阶段形势较为稳定，已经摆脱之前惨烈的局面可以不断的继续和发展。该阶段前中期是以门派为权力主导的阶段，修士整体行为相对保守以长生久视为主要目的，关注自己发展而不注重凡人。相比于【荒古时期】灵肉双修强势无比的修行方式，古典修行法试图降低阶段提升投入并拉长寿命，而且不注重肉身习惯借助法宝符篆等外物。该阶段中后期政治发生巨大变化，权力主导从门派转化王朝。王朝基于气运香火的修炼体系变革形成新的政治格局。而在这段时期迎来了爆发性的扩展，但千年之后经历【黑暗动乱】与【第二次仙巫战争】文明实力经历了重创。但也因此诞生了第一次与第二次【符文晶石革命】，这使得【现代修仙】的阶段的得以到来。

在【现代修仙】的阶段已经有学校来对孩童进行系统性教学、高考决定大学分配、修仙门派也以上市公司形式进行市场化运作，研究所不断改进优化法术功法等。王朝将更多权力下放，采用市场经济和中央政府宏观调控都使得资源可以更加合理运用。

另外简单描述一下已知宇宙文明双极【巫师文明】的历史。在久远的城邦时代【圣贤彼得】在蒙昧中创造法术的机制，其信仰者分化为魔法和巫术两支。魔法作为正统发扬光大创造了辉煌的【魔法时代】。随着文明强势魔法定格者以人力挑战魔法女神，惨胜。魔法文明遭遇重创，但剩余派别在魔法女神职位空缺之后建立魔网直接从魔力海调动元素能量。于是奥术开启了鼎盛辉煌的【奥术时代】，奥术以智取胜，创造了无数奇幻造物，大奥术师可屠神。而正因为奥术师不断研究生命禁忌并泄露了自身位面坐标，引来异域邪神克苏鲁。邪神克苏鲁极致混乱，不可名状，不死不灭。最终强横无敌的奥术文明被摧毁，邪神躯体分化融入世界变为魔植魔物。人类在废墟中求存基于魔植魔物改造自身，于是【魔药时代】得以诞生。但魔药体系所有职业者被扭曲污染，境界不稳生命进化存在缺陷导致寿命短暂。魔药大君以民众生命为食存续，生灵涂炭。于是有大能者创造神火体系让大君通过民众信仰永恒存在延续生命。点燃神火，信仰成神，开启【神国时代】。神国时代智力文化反而倒退，民众被束缚教育以提供信仰。最终因为魔力潮汐的到来的，众神跌落凡间，凡人屠神以成就神座。此激荡时代无数职业中，从城邦时期与魔法一同诞生的巫师成就终极王座。巫师职业体系在上万年历史中以魔法作为基础框架，吸收了奥术的智力与研究方式，融合魔药无畏进取的精神。直到神国阶段，巫师凯萨将巫师体系最后拼图补全使得其远超其他所有职业体系。【巫师帝王凯萨】以无敌之资带着万年积累镇压一个时代的英雄开辟了【巫师时代】并开拓万界。

## （二）地理风俗

待定

### （三）社会与经济结构

【洪荒时期】、【荒古时期】、【乱古时期】太过久远很多史学家都因为资料缺乏而没有定论。这里先暂且不表。

【古典修仙】整个该阶段门派和王朝两股势力在针对权力进行斗争。门派讲究集中化与精英化，收集最有天赋的人才在洞天福地发展。他们目的是以尽可能多的资源供养自身不断修炼达到长生的目的。长生是【古典修仙】时期的最核心的目的，修士把此当做理所当然的目标，终身以此为大宏愿。可能一开始修士还会注重和自身凡俗的联系甚至亲自进行管理。但后期发现亲自参与管理的过程中会减缓修为增长，于是门派逐渐高高在上不参与管理。一开始门派也能正常管理王朝与民生问题，但随着时间推移修士所具有的寿命远高于普通人族，这时候会越发不注意民生。门派极为强势而王朝弱势到极致。而之后王朝诞生气运香火模式，将所有民众官员能力合归一，使得王朝成为修仙整体并以战争机器的方式继续扩张。王朝与门派发生了惨烈的长期战争，被称为【千年血时代】。之后王朝占据了权力主导。门派为主导时期和王朝为主导时期存在很多不同差别，包括一是终极目标不同，门派以长生为最终目标，王朝以内政外功为最终目标；二是行为风格不同，门派行为保守以自身稳定为主，王朝行为激进以持续扩展为主；三是门派决策方式不同，门派决策较为民主王朝决策非常集中化。

【现代修仙】王朝部分存在并且更加集中化形成帝国体制，部分王朝将权力下放形成立宪制，还有一些新兴地域由联邦制组成。在该阶段修士个体长生不是社会最核心的目标，整体实力的发展与享乐主义思潮发展。对中下层修士与民众来说这是相对幸福的时代。想要建功立业的可以参与到星际开拓之中。

除了【修仙文明】再看看【巫师文明】所经历的各个时代，从【魔法时代】到【奥术时代】、【魔药时代】、【神国时代】进行历史进程研究会发现一个共

性。史学家发现每一次时代剧烈动荡都发生在灵力潮汐时期，魔力潮汐是一种宇宙自然现象，在短时间内使得位面内魔力巨幅增加并在接下来上千年不断衰退，衰退到极致后会迎来新一轮魔力潮汐。因为魔力的极度枯竭才有了魔法定格者挑战魔法女神，才有了奥术师们的生命禁忌实验以及从位面外摄取魔力从而吸引了邪神克苏鲁，才有了众神无法维持神国能量而跌落凡间等等。

#### （四）精神信仰

【修仙】文明和【巫师】文明同时成为已知宇宙两极，但两者也是极为不同的。从文明根性上，【修仙】文明喜欢文化臣服【巫师】喜欢武力征服；【修仙】讲究平衡【巫师】仰慕强大；【修仙】注重直感【巫师】探求逻辑。总结来说，【修仙】文明的座右铭是【心灵是一切法】，【巫师】文明的座右铭是【知识是一切力】。

### 三、世界机制设定

#### （一）世界运行

【灵气】：虚空中存在的某种气体，有特殊的微粒子组成。经过研究发现有些超重元素非常不稳定，由元素周期表 110 位之后的未知超重元素构成的，存在时间万分之几秒。

【灵力】：由修士吸收灵气到体内并通过法术释放的能量

【灵石】：天然界由各种大型灵植与灵兽死亡的尸体后经过千万年沉淀后形成的物质。存在大量的灵气压缩其中

【灵根】：人族先天存在的带有的倾向性场力，通过意识觉醒灵根来控制特定的物理场力使得相应属性的灵气得以在人体内留存捕获。灵根属性分为木、火、土、金、水。自然木灵根捕获木灵气、火灵根捕获火灵气、土灵根捕获土灵气、金灵根捕获金灵气、水灵根捕获水灵气。而空灵根捕获木火土金水所有五种灵气。

【修炼】：在修真界和巫师界上千万年的发展，都有研究修炼的过程进行剖析。如果结合两者的研究，可以发展修炼存在三个基础步骤，巫师界术语叫做冥想、开辟法力源、熔炼能量元素，修真界的术语叫做打坐、觉醒灵根、转化灵气。众所周知灵气或者元素能量是由元素周期表 110 位之后的未知超重元素构成的，存在时间万分之几秒。冥想和打坐的作用是使得精神壮大并且从感觉上达到时间流速减慢的作用，使得可以在虚空中感知到极度不稳定的超重元素。而开辟法力源和觉醒灵根可以使得超重元素在体内存藏下来不会发生衰变而消失，这就是所谓的捕获。而熔炼和转化变是将多种类的超重元素转化为同一种类型的元素/灵气。而元素灵气类型也和不同人先天禀赋以及功法相关。这一点不同界域都是一致的，即便在观察末法时代的世界修炼情况，虽然肉身和普通人没有拉开质的差别，但同样是将虚空中先天之气纳入体内并通过特定的导引和桩法将其留存与转化，但因为功法和体质原因只能转化成气血能量。

【教科书】：由王朝统一撰写的标准化书籍。包括《法宝维修概要》《飞剑炼制简明教程》《一个修士的自我修养》《炼丹从入门到精通》《晶石傀儡的 99 种炼制手法》《星际飞舟维修手册》

## （二）力量体系

在【第二次仙巫战争】之后【修仙文明】【巫师文明】对修炼体系和生命等级进行了归纳总结，所有的职业体系都会被一个大一统的等阶进行划分，也就是宇宙闻名的【大一统九阶论】。【大一统九阶论】也是由两大文明首脑进行开辟的。由于宇宙文明多如繁星，由繁多文明所孕育的职业体系也纷繁复杂，这些有的注重力量有的极端诡异有的依靠知识各不相同，无法进行统一划分。但两大文明首脑绝世之资，屹立于已知宇宙之巅，他们根据自身的洞察决定将【生命进化】作为智慧生命体最核心的追求来构建了【大一统九阶论】。即【大一统九阶论】的一阶到九阶便是对智慧生命体进化层次的划分。有的职业具有完整的从

一到九阶的进化路线和海量技能神通。但大部分职业体系远远没到九阶，很多只到四阶便无路可走。当然，四阶对于生命体也是极为重要且极难跨越的阶段。但很多文明的体系虽然职业等阶上限没有那么高，但因为各种实用性也会非常受到欢迎。智慧生命体在选择职业体系的时候会考虑到资源、天赋、所属阵营、技能匹配、位面探索需求等多因素考虑去就职，而不是盲目选择高等阶上限但前期脆且投入巨大的职业体系。很多职业体系其实比【修仙文明】【巫师文明】的子职业体系要更加好一点，毕竟各有专长。

在具体职业上，修仙有炼器、炼丹、符阵、剑修等，巫师有魔法、奥术、骑士、旅法师等。

除了等阶还有天赋，由于种族不同各自天赋是有所不同的，包括泥巴种、黑铁、青铜、白银、黄金、白金等。高天赋的种族可以较为顺利达到一定等阶，种族天赋等级越高则可以顺利达到的等阶就越高。但也对于低天赋的种族也不意味着没有办法。一是职业体系本身就是可以帮助个体进行生命突破的，比如天生上限在三阶的种族通过上限在六阶的职业体系不断修炼最终是有机会达到六阶的，如有惊才绝艳者可以为这一职业体系开辟第七阶的道理便可继续提升，生命进化没有止境。

【洪荒时期】、【荒古时期】、【乱古时期】比较久远暂且不表。

【古典修仙】：一阶为炼气、二阶为筑基、三阶为金丹、四阶为元婴、五阶为化神、六阶为返虚、七阶为合道、八阶为渡劫

【现代修仙】：延续古典修仙的体系，但每一个境界都采用【符文晶石革命】以后的技术进行发展。修炼方式和同境界战力产生非常多的差别。最典型的是现代修仙每一境界都有大量措施来优化和控制安全，古典修仙更加危险。同时古典修仙的修士大多是全能型修士，符文、丹药、剑法、法术、法宝都有所掌握，现代修仙更加专业化细分化。



### （三）器物动植

【灵晶】：特殊的高纯度灵石，在超高灵气浓度的洞天或者险地才能自然形成。后来人类通过工业化手段批量化制造出灵晶。第一次【符文晶石革命】的产物

【晶片】：由特定属性灵晶进行切割形成的无数微小灵晶

【晶脑】：刻入符阵的晶片以特定结构组成的产品，可在极端时间内进行上万次念头运转。第二次【符文晶石革命】的产物

【符文】：灵力通过符文产生的磁场效果在一定空间和时间内进行转化。基于特定符文结构和材料反应可以生成对应的法术。

【符阵】：特定稳定结构的符文组成，可批量化精细生产。

【傀儡】：由晶脑驱动，载体可以是机器人、僵尸、灵兽等

## 四、人事设定

### （一）势力组织

【巫师文明】：是一群致力于知识探索追求生命进化奥义但又没有禁忌的群体。在近万年间，在永恒巫塔统治的庞大巫师世界群落，奴役诸天殖民万千世界，捕猎超凡生命。而【巫师帝王凯萨】正是带领【巫师】横扫万界的首脑，他存在的本身类似于伟大的创世之神。甚至，许多巫师完全将那位视为始祖神明来信仰崇拜。永恒的生命，近乎无所不能的力量，威如狱，恩若海，至为尊贵。在让【巫师】区别于其它施法者职业体系的，便是三大技术带来的巨大优势：【核心防御力场】，【永恒巫网】，【异次元空间锚定术】。除了【异次元空间锚定术】是某位资深传奇巫师发明的，其他两个便是由【巫师帝王凯萨】发明并将三者完美结合推动了【巫师】文明的崛起。在【巫师帝王凯萨】之前，【巫师】这个职业

虽然较其它职业拥有一定程度的优势，但也只是相对而言，并没有产生压倒性的绝对优势，直到这三大巫术发明的诞生和配合才让我们拥有了完全超越其它职业者的力量。核心防御力场体系，它完全根植于【巫师】自身的冥想法之中，精神力与魔力混合，结成护壁，随着巫师的精神力与魔力增长而不断加厚，受到攻击会自动运转，完全不需要任何主观控制。【巫师帝王凯萨】完成这项巫术后，巫师世界的高阶巫师几乎再没有人毫无防备的被刺客暗杀了，并且它独立存在不干扰任何其它防御法术，就好像我们每天二十四小时披着一层没有空隙的全钢甲一样。同阶之中，几乎只有【科技】文明的某些武器、【剑圣】职业者或者【修仙】的剑修，才有可能在巫师反应不及的极短时间内攻破核心防御力场，让巫师连逃命的机会都没有即被斩杀。【永恒巫网】将庞大的巫师世界群落联系成了一个整体，并且大量发掘底层先天缺乏精神力资质的人才，他们可以以较低的精神力调用【永恒巫网】的API释放程序化的法术。它大大降低了生命体成为施法者的难度，给了他们更进一步的可能性，甚至也培养了大量的炮灰职业者。如此发明，几乎让【巫师】高阶生命体十倍往上增长，超凡生命更是增加了数千上万倍，从这个角度来讲，永恒巫网体系简直是比核心防御力场体系更加伟大的创造。然后是【异次元空间锚定术】，搜寻位面，捕捉，降临，吞噬，这个战略型法术开启了【巫师】文明征服世界群落的大门，让文明再也没有了资源枯竭的困扰。这三项技术互相配合，【异次元空间锚定术】让资源没有限制得提供给【永恒巫网】，【永恒巫网】让【巫师】职业体系人数和强度快速增长，【核心防御力场】解决了【巫师】职业体系早期发育期间死亡率高的问题并解决了高阶生命体暗杀的可能性，因此【永恒巫网】和【核心防御力场】促使【巫师】文明可以大规模、高成功率、低损耗得攻占一个又一个位面，这又促使【永恒巫网】进一步加强，不断循环。

【气运王朝】：王朝以整体修炼，每一个民众汇聚成王朝气运金龙由皇帝掌握。国家治理和开拓越好，气运越强，皇帝就越强。而官员则有官运，担任那个职位就能获得相应的力量。同样气运越强，自身反哺获得力量就越强。官员、皇帝与国家、民众是绑定的。这一修真体系出现是有时代大背景的，古典修仙在某个阶段修仙门派高高在上统领所有的王朝，国家与民众需要以全国的生产力资源供养门派，而门派不注重民生与经济。门派之间惨烈的战争动不动使得一城百万人口灭亡。于是便有雄主根据上古法宝以及新圣贤之道创造了气运王朝的修炼方式，使得王朝的实力压倒门派。尤其是民众走向文道，感应天地饱读诗书，王朝越发强势。官员也没有暴君奸臣没有贪官污吏，官员在城池中为百姓服务。

【现代宗派】：受到王朝监管的团体组织，在市场经济环境下进行产品设计开发销售包括不限于法宝、符阵、傀儡、飞舟、晶脑等。并且可在二级市场上市由修士进行股票购买和抛售

【诸天谍影】：在进行诸天探索和征伐的蛮长岁月中，顶级文明掌握了数以万计的方案以应对各自情况。基本上很难有挑战他们的文明，所以这种情况下位面探索最难的反而是获取位面坐标。因为只有在有位面坐标的情况下才能中转进入到异界位面进行入侵。而位面坐标获取并不是一件容易的事情，因此诞生了【诸天谍影】，能参与的都是精英中的精英。他们在灵网海量灵力支持下探索发现新位面后通过【穿越重生】的方式用真灵夺舍成为本土的土著，而且必须是低等阶的生命体。这样才能躲过位面意志的监视。他们在通过发育该角色并参与到世界主线的大事件中干涉历史进程获取位面气运从而点燃位面坐标。这个过程是充满着不确定性和挑战的，新的位面新的角色新的天赋新的力量体系，这对于谍影的要求极高。而且由于传输所需能量过于庞大，五阶以后的生命体无法参加。所以凡是能成为谍影并多次出色完成任务的都是超级精英。而且由于其中的极具观察

性，谍影也会进行直播的方式将其举动反馈给文明的民众进行观看，算是一种娱乐节目。

### **（三）历史大事件（待定）**

**【第一次仙巫战争】**

**【第二次仙巫战争】**

**【第三次仙巫战争】**

**【第一次符文晶石革命】**

**【第二次符文晶石革命】**

### **（四）著名人物（待定）**

**【圣贤彼得】：**在城邦时代在蒙昧中开辟出魔法体系的大贤者

**【巫师帝王凯萨】：**完善巫师体系使其统领西方所有体系，并开辟巫师时代

**【人族启】：**在乱古阶段人族被古族圈养作为肉食接近灭亡，启以无上修炼天赋在一次动乱中极度崛起并带领奴隶转战万里杀尽敌人开辟了人族基业

**【圣贤苏子】：**乱古阶段末期无血脉平民出身，以绝世智慧研究出无血脉修炼完整体系创造了古典修仙体系

**【始皇帝政】：**气运王朝第一任皇帝，雄才伟略，建立仙秦王朝征战万界奠定了现代修仙文明的基本疆域范围