世界一：

30年后的地球，构想一下

世界二：

一个巨大的星球，星球表面大部分区域不适合生物生存，剩余的一部分生存着嗜血野兽，大部分国家，城邦，聚落只能逃避和防御这些野兽。有少部分科技发达的联邦能够猎杀这些野兽，穿过不毛之地，不过即使科技超前，但是想要穿越风险也还是极高的。有建在地下的城市，浮空城市，山中之城，微观之城，永夜之城，冰封之城

或者有一个主世界，城邦，聚落存在其中，但只是其中的一部分，他们被无形的墙所隔绝，并不是物理的墙，而是一种思维的墙。一种客观存在无法打破的约束。

种族，以人类为主，还有一些新奇的种族，需要想一下，列出10个先，要特色鲜明一些

1. 机器AI，机械论

设计一些文明，科技一般，生产力很高，但是思想落后

三部分思考：

贯彻始终：信仰

过去：奴役，解放，制度，神的信仰

现在：秩序与自由意志，社会与自然，科学的信仰

未来：虚拟与现实，外来的信仰将会以何种形式，科学必定不是最终的解决方案，(返璞归真?现在是有这种思想在，再想想有没有更高级的，比如：现实中返璞归真，虚拟世界光怪陆离，天马行空，因为虚拟世界的基本法则可以也必将被重新定义，进而产生新的信仰)

谁来制定虚拟世界的规则，虚拟世界的规则不需要遵循自然法则，没有生老病死。会诞生共产主义吗？会诞生纯社会法则，或者新的某种法则的可能吗？乌托邦？

如今的自然法则可能也是被设计出来的，我只是个ai，但有真正的玩家存在吗？可能他们已经不存在了，在他的真实世界消亡了，所以如今全是npc。

以至少三个对立的种族，来讲述以上三个时代的思考。三个时代怎么过度，或者写三部曲？

三个独立的故事，却又有联系

一部作品中各类元素太多也不好，可以分成多部短篇来表现，但是在同一个宇宙之中，相互铺垫。长篇短片相结合，长篇作为主体，短片作为补充，延伸等。

我用类比的思路，利用程序开发的思想推断我所处世界的诞生和规则，本身就是不合理的，他可能是一别的我甚至无法想象的形式诞生的，有着我无法想象的规则。

还可以将主角设定为不同社会阶层的人，来反映他们思想，信仰。

一些当世伟大的发明在历史的长河中可能不值一提。

在作品中融入社会形态相关内容