



dishanju.com

第山居®游戏

《幻抄录》IP世界观白皮书

漳州市双澄信息技术有限公司

时间：2025年9月29日

CONTENTS

目录

CONTENTS

01

沧溟宇宙：三
界与五行

02

时间长卷：三
纪元更迭

03

势力谱系：五
宗与暗面

04

冲突舞台：东
海与中土

05

跨媒体叙事矩
阵

06

美学与哲学内
核



CONTENTS

目录 CONTENTS

01

商业授权与社群共建

02

技术融合与线下体验

03

路线图与全球愿景





01

沧溟宇宙：三界与五行

三界制衡：天人与归墟

沧溟界的动态平衡系统



天界 · 秩序

以法则维持星辰运行，是秩序的基石。过强则万物僵化，过弱则混沌肆虐。



人界 · 平衡

借五行灵气孕育众生，是因果的载体。任何一界的变动，都将在此掀起风暴。



归墟 · 混沌

以混沌吞噬妄念，是变革的源泉。其扩张与收缩，决定了世界的终局走向。

三界并非静态层级，而是互为支点的动态平衡系统。任何一界的失衡都将引发连锁灾变，为后续的史诗冲突埋下伏笔。

五行灵气：世界的底层代码



既是能量，亦是伦理，相生相克中维持天地自治



金

纪律与精确



木

自然与共生



水

澄明与心境



火

激情与创造



土

根基与传承

过度抽取单一灵气将导致区域失衡，这正是“力量中性，善恶由人”核心命题的根源，为角色成长与势力冲突提供了哲学支点。

因果律法

选择，是重塑命运的契机

因果并非线性宿命，而是可被观测、干预的网状系统。初代玄机阁以“抄录”将众生选择刻入沧溟卷轴，任何微小变数，都将在世界的另一端掀起风暴。

这一设定赋予了角色“第二次选择”的叙事可能：即使天命前定，连锁反应仍可被重新编辑，为“动态宿命论”提供了世界观依据。



“一因生万象，一念起狂澜”



02

时间长卷：三纪元更迭

01 上古纪元：神祇创界与灾变

神话时代：秩序的建立与第一道裂缝



先天神祇创世

以自身本源订立天地法则，奠定世界根基。

神魔大战

导致世界根基受损，出现第一条裂缝，混沌初泄。

初代玄机阁

于废墟中建立，开始观测因果，为“修复世界”找到历史合法性。

02 中古纪元：宗门秩序与暗涌

宗门时代：辉煌与阴影的并存

五大宗派以五行理念划分疆域，表面维持平衡，实则被魔神宫暗中渗透。洪家先祖为保族群存续，与归墟签订禁忌契约，埋下洪森血脉中的混沌因子。

秩序内部孕育混沌

此页将宗门辉煌与阴影并置，强调“秩序内部孕育混沌”的循环主题，为传统与创新的冲突奠定历史纵深。



03 近现代：潮汐异常与天命



变革时代：洪森的降生与世界危机



灵气潮汐异常导致三界壁出现短暂重叠，玄机阁顺势启动“天命计划”，试图以人工干预重写因果。

洪森在此刻降生，其灵魂被检测为“可变节点”，引发多方势力提前布局。该页将个人命运与世界危机绑定，使主角成长与宇宙修复同步升级，强化史诗感。



势力谱系：五宗与暗面

五宗理念：五行即文明

五宗差异不仅是战斗风格，更是五种文明实验



金宗 · 锐金岛

以钟表式精准管理城市，崇尚纪律与精确，
建筑如精密齿轮，运转不息。



木宗 · 青木林海

主张自然共生，允许树灵参与议政。



水宗 · 北冥冰宫

追求心境澄明，以镜湖审判心境。



火宗 · 焚天火域

重视激情与创造，建筑如跳动的火焰。



土宗 · 厚土崖

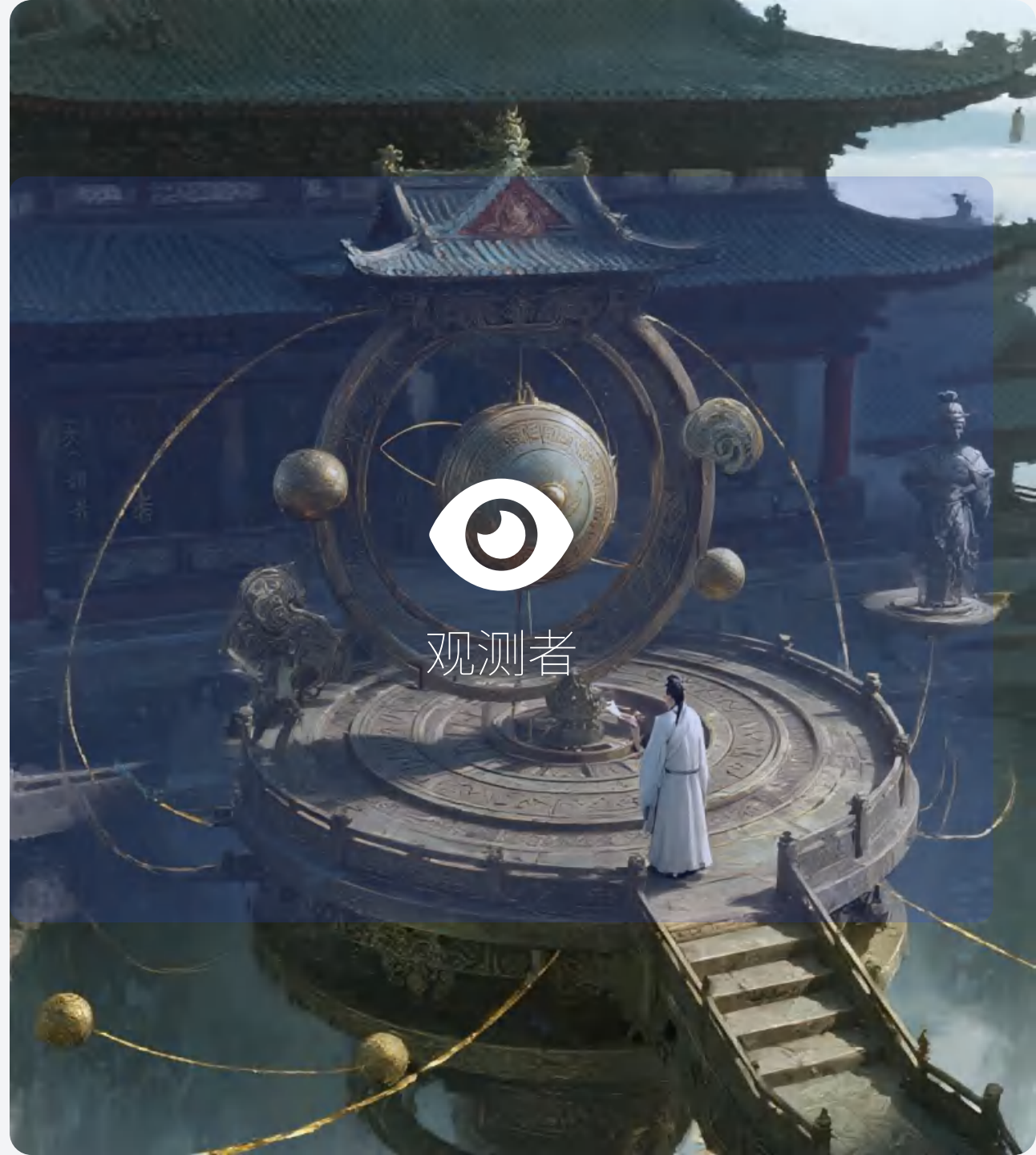
强调根基与传承，建筑如磐石般稳固。

玄机阁

中立观测者，抑或幕后棋手？

玄机阁表面记录因果、不干预历史，实则通过“抄录”行为已将变量纳入自身算法。其终极目的成谜：是真心修复平衡，还是利用洪森节点重塑三界等级？

该页保留灰色空间，为后续剧情反转与粉丝二创提供悬念切口，同时强化“知识即权力”的暗线。





原初活力



魔神宫

混沌，是打破僵化的生命力

魔神宫对混沌的再定义：混沌并非毁灭，而是打破僵化秩序、让选择回归个体的原初活力。其仪式与美学吸引大批对宗门教条失望的青年人。

该页将反派动机合理化，使“秩序 vs 混沌”升级为价值观碰撞，而非正邪二元，为成人向叙事预留深度。



04

冲突舞台：东海与中土

东海域：新旧势力的交汇口

故事起点，鼓浪石家秘境“禹疆左眼”，命运齿轮开始转动之地



灵气异常的窗口

潮汐镇是灵气潮汐异常最先显现之地，也是连接上古遗迹的节点。



文化熔炉

海上贸易带来五宗器物、魔神宫暗语与潮汐商会情报，是信息交汇的中心。



身份互换的舞台

渔村少年与天命者的身份在此可随时互换，强调地域的“可进入性”。

中土大陆

文明的心脏，终局的战场

拥有宗门圣地、皇朝王城、玄机阁总部三重权力核心，建筑风格跨越浮空金阁、镜湖冰塔、深崖火狱，呈现五行极化景观。

地下埋藏的“灵脉枢纽”可瞬间放大任何因果操作，因此成为终局之战必争之地，为跨媒体大场面提供统一坐标。





05

跨媒体叙事矩阵

主线三层：同一宇宙，不同视角



以洪森成长为主轴，构建协同叙事矩阵



游戏

开放世界ARPG，让玩家亲历每一次选择，感受因果的重量。游戏选项可成为小说伏笔。



小说

深挖心理与政治暗线，揭示角色内心与世界真相。小说独白可解释影视镜头。



影视

用视觉化呈现五行大战的宏大与绚烂，将世界观直观展现。

支线网络

编织因果，反哺主线

通过漫画、广播剧等形式，讲述每宗天才、魔神宫祭司等独立篇章。支线不仅扩充人物前史，还会反向影响主线。

例如，漫画中木宗圣女失踪事件，将在游戏资料片里开启隐藏地图，让IP具备“可生长性”。



互动叙事：粉丝决定因果

从观众到“共同作者”



粉丝投票

在“抄录之卷”平台投票选择支线走向。



区块链固化

投票结果上链，确保不可篡改，成为正史。



内容兑现

官方在下一周期衍生内容中兑现结果。

将用户运营升级为世界观机制，实现IP与社群的**共生增长**，同时沉淀数字藏品新消费场景。



06

美学与哲学内核

东方美学的数字转译

传统元素 × 数字语言

将水墨留白转化为游戏雾效、影视镜头负空间；把古典纹样拆解为角色服饰的粒子特效；用电子古筝与合成器共奏表现五行灵气对冲。

该页提出的跨媒介公式，确保任何改编都能一眼识别为沧溟界出品，强化品牌一致性。



现代议题的奇幻映射



通过奇幻距离感，让观众在沉浸中反思现实



灵气失衡

当五行失衡导致区域荒漠化，粉丝自然联想到生态危机。



宗门教条

以宗门教条对照信息茧房，探讨个体与集体意志的冲突。



抄录算法

当“抄录”算法决定人生轨迹，观众会审视大数据推送。



L07

商业授权与社群共建

三级授权体系：构建金字塔式生态



通过层级差异保护IP纯度，让不同规模厂商找到合作入口

B级 · 视觉元素

提供纹样、乐器、建筑等视觉素材，面向
文创小商品。



A级 · 重要元素

允许使用宗派名称、灵气设定，适用于中
型游戏、影视。



S级 · 核心故事

开放主线剧情与核心角色，仅限头部伙伴。



粉丝共创：官方化通道

从同人创作到官方内容

设立“同人起飞”计划：每年举办两次创作大赛，优胜漫画将获官方上色出版，优胜手办原型由S级工厂量产，作者享有销售分成。

通过透明评选与收益共享，把潜在侵权转化为[合法共创](#)，既扩大内容资产，又增强粉丝归属感。



粉丝创作



官方评选



官方化生产



共享收益

「08」

技术融合与线下体验

VR/AR：肉身步入沧溟界



将IP体验从屏幕延伸至肉身，强化沉浸记忆

VR · 归墟深处

玩家在无限下坠中面对内心恐惧，完成心理测试后生成专属因果报告。



AR · 五行灵脉

在现实空间行走，通过AR眼镜看到灵气流动，用手势施展入门法术。



数字藏品与AI生成

从静态图片到“参与凭证”

利用区块链发行限量“因果卷轴” NFT，持有者可在游戏内解锁隐藏剧情，并参与AI剧本共创：输入关键词，AI按沧溟界风格生成短篇，官方择优漫画化。

该页把数字藏品升级为“参与凭证”，同时探索AI辅助内容生产，降低支线创作边际成本。





线下沉浸馆与戏剧

打造社交打卡新地标

在核心城市打造“玄机阁沉浸式戏剧”，观众扮演新入门弟子，在90分钟内经历试炼、抉择、因果反转，最终结局由现场投票决定。

场馆外设五行主题餐吧，菜品以灵气属性命名，消费即得游戏兑换码，把IP从线上带向线下，[延长用户停留时间](#)。



09

路线图与全球愿景

三步走战略：1~5年发展节奏



第一阶段 (1-3年)

建立世界观认知，完成核心粉丝沉淀。



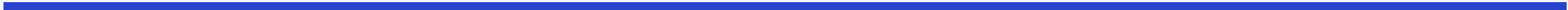
第二阶段 (3-5年)

多媒介协同，实现IP热度螺旋上升。



长期愿景 (5年+)

重磅衍生，形成完整商业闭环，实现全球传播。



东方奇幻的全球坐标

成为全球青年的文化母语

沧溟界以五行哲学替代西方四元素，用因果律回应命运论，用动态平衡诠释和谐共生，为全球市场提供**差异化叙事框架**。

通过多语言版本、海外合拍、国际电影节展映，逐步建立“东方奇幻新标杆”心智，最终与西方魔法宇宙并论。



构建沧溟界宇宙



dishanju.com

第山居®游戏

免责声明：本设定集所述内容为概念设计，实际产品可能有所调整。所有设定版权归原作者所有。

以故事为基石，以IP为引擎，
赋能无限创意。



制作/联系人：洪程南

电话/微信：13959648054



漳州市双澄信息技术有限公司