

The background is a vibrant, futuristic city at night. A woman with long, flowing teal hair, wearing a flight suit and goggles, stands on a glowing blue bridge. She is looking towards the right side of the frame. The city is filled with tall buildings, some with traditional architectural elements like curved roofs, and others with modern skyscrapers. The sky is dark with scattered glowing particles and energy streaks.

cyberpop.online

# — CYBERPOP — NEW WORLD

一款融合探索、战斗、X-To-Earn的新时代元宇宙UGC游戏



# 游 戏 内 容



## 游戏简介

Cyberpop new world 作为一款多平台，多玩法，高经济数值的3D大作，带来视觉和心理感官的盛宴！

游戏的背景主题聚焦于两个主要亮点：赛博和修仙

游戏的整体美术风格是：高科技感，霓虹光感环绕，世界背景色调以冷色调为主营造机械光感

游戏技术：通过3D引擎、数位空间交易和模态感观创造最新的游戏玩法和游戏模式

游戏特色：全景沉浸式场景，高饱和冷色温配色、机甲飞船、擎天高楼，更加具有赛博风格；次世代技术，全面提升画质，呈现超高清赛博世界。团队使用天工编辑器，为开发者和用户提供创造武器机甲的机会，

未来有无限可能！



# 2 NFT资产

## 角色门派

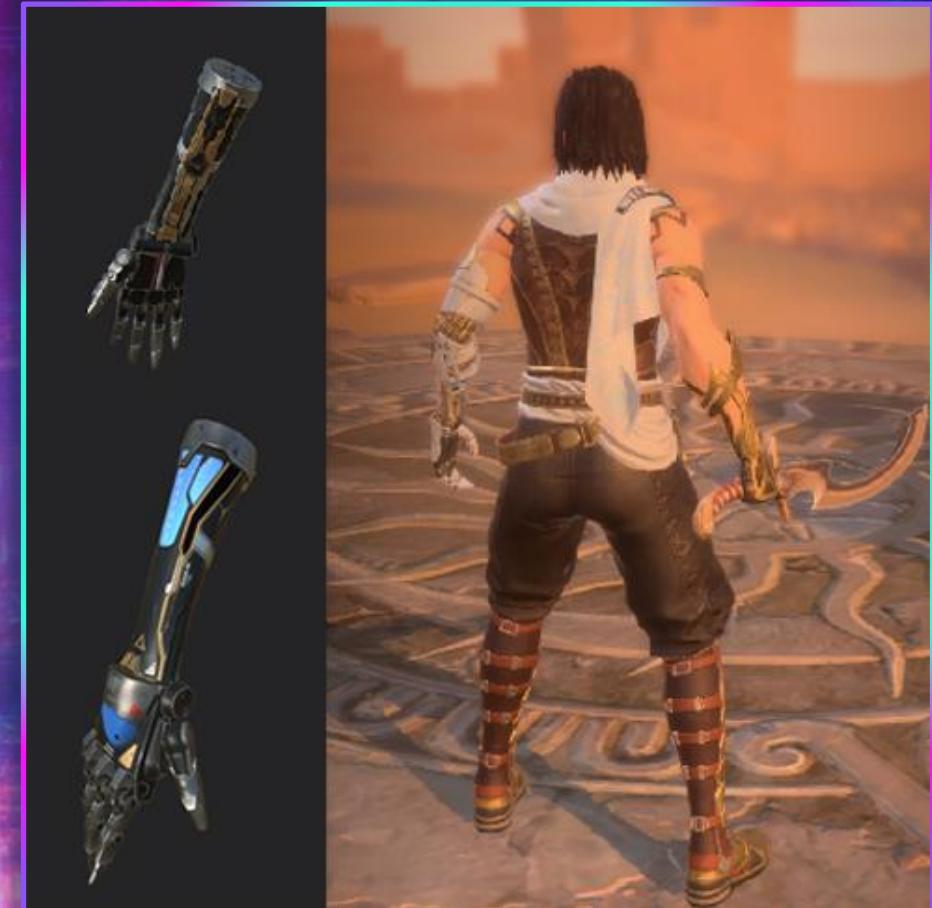
姓名	背景	外观	价格
亚伯拉罕	该隐派成员，就职于阿斯麦集团。值得一提的是，阿斯麦集团大多数的职员都是该隐派的门徒。	身高：178cm 体重：64kg 性别：男 外观：金发碧眼，戴着一幅边框眼镜，穿着公司制服，面上一直带着微笑。	100U
林影	神秘的角色，据闻他原先 是其那派的门徒。	身高：不明 体重：不明 外观：头上带着一个斗笠，穿着一身黑。看外 观可能是个亚洲人。	100U
阿非利	一位普通的高中生，不过最近好像是惹上了什 么麻烦	身高：189cm 体重：90kg 外观：身强体壮的黑人 小伙，脸上刻着纹身。右臂是电子义肢。	100U

## 道具

### 电子义肢

可以购买电子义肢装备身体，装备不同的电子义肢可以增加身体敏捷度，且在身体部件战损后购买电子义肢进行装备

道具分类	属性加成	价格
机械脑	智力2% 敏捷度1%	3U
机械臂	敏捷度2%	2U
机械腿	敏捷度2%	2U
机械躯干	物理抗击5%	2U
仿真皮肤	魅力值3% 法术抗击1%	1U



# 2 NFT资产

## 修炼法器

不同的修炼方法就有不同的修炼道具，当玩家进入游戏中选择门派之后进行修炼就需要修炼的法器。要完成RPG的完成度就需要选择门派加入。

道具分类	属性加成
武修道具	武修的武器有刀、剑、斧、枪。不同的武器会有不同的属性加成，战斗会使武器有损耗，也会对后续剧情产生变化
苦修道具	苦修道具是经书，经书可以为玩家增加多属性数值，且经书会无损耗
器修道具	器修道具可以作为玩家的第二身体，存储玩家的意识体，当玩家身体损耗过于严重时，可以通过器修道具转换玩家的意识体。
法修道具	远程伤害都可以做为法修道具，法修道具的伤害是持续性的。法修道具都有使用使命。



示例：概念设计

3D成型



据闻宝石是修仙成功之人为了回馈鼓励修仙后人而留下的遗珠，因为所修门派不同留下的是不同的宝石这些宝石分别是风之石，盾之石，灵之石，剑之石。通过不同的搭配可以打造出不同的装备。

# 3 游戏剧情



## 第一章 突遭横灾

角色突遭横灾，通过他人的只言片语知道此事和赛博巨企有关联，踏上了寻找真相的世界。此章主要给玩家介绍这个游戏的背景，以及通过明线剧情给玩家埋下暗线伏笔，让玩家对赛博世界有个初步认识同时安排主线任务。



## 第二章 路漫求真

加入修仙门派，通过和剧情人物以及黑市线索得知赛博巨企和修仙门派有关系，角色选择门派加入，加入门派需要参加试炼，开启修仙之旅。此章为玩家展示修道具重要性。



## 第三章 疑象徒生

玩家修仙过程，通过设定秘境，为玩家揭露部分的门派黑暗，以及展示巨企对赛博世界以及现实世界的控制。通过秘境任务推动剧情发展的同时达到消耗NFT资产和道具的目的。



## 第四章 世界真像

玩家通过修仙过程中的线索得知世界即将不可避免的走向毁灭的结局，修仙最终结果只是通过将玩家的思维意识加入到太初逻辑保证赛博世界运行的阴谋。而最初的横灾只是一个必定发生事件。玩家面临最终选择，不破不立或者顺势而为。

## 4 探索世界

在玩家结束游戏剧情以后，将会开放各个秘境副本供玩家攻略。在秘境中，玩家将得到丰厚的奖励。



泰国

赛博世界的崩塌，整个人类社会极度混乱。网络赛博的流民组织乘乱在现实世界占领泰国，而无论是赛博巨企还是现实世界政府机构都自顾不暇，整个泰国变成一个法外之地，在没有一个新的秩序建立之前，这种局面不会改变。



中东

通过赛博世界积攒了大批财富的人因为网络赛博的崩塌财富一夜之间化为乌有，为了重现往日的辉煌，他们抓捕大量的科技人才逼迫他们重建那个畸形的赛博世界。为了震慑，不愿合作的人都被秘密杀害。



香港

赛博世界的崩塌，导致人类不得不进入现实世界，现实世界的自然资源被过度开采导致人类生存得不到基本保障，整个社会陷入虚无主义，在这种社会环境的影响下，香港产生了一个“太初教”，认为只有太初和赛博世界才能拯救。此教以此作为教义，排除异己。



2

UGC

# UGC大循环

## 商城

玩家UGC生产的东西可以铸造为NFT，在商城中进行自由流通和交易



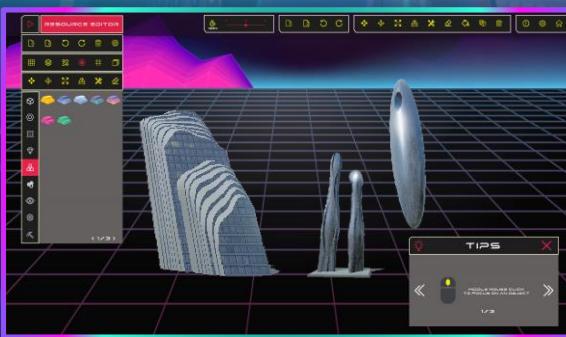
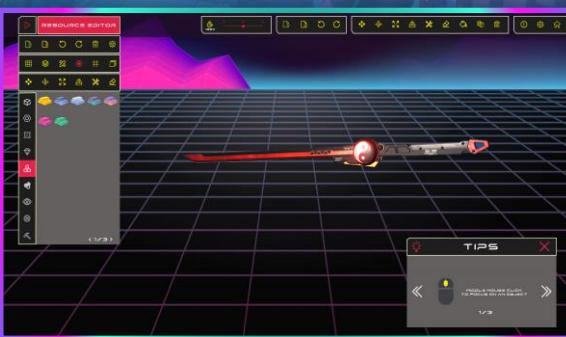
## UGC模块

重新定义玩家生产内容，玩家利用掉落的零件进行重新的拼装，包括游戏道具以及建筑，共同构建赛博新世界

## 游戏模块

一流的精美的制作水平集成了3D建模的特效，酷炫的打斗动作场景

## 2 赛博空间



设备打造

装备制作

房屋建造

上传

上传

上传



赛博空间

玩家可以将自己所制作的道具，物品，建筑上传到赛博空间里，赛博空间是一个所有玩家共享的空间，所有玩家将共同建设这个属于每一个人的赛博世界！

### 3 回馈制度

当玩家经行充值达到一定金额  
我们会在赛博空间中开放一定的  
新功能回馈玩家



#### 登场音乐模块

距离玩家一定范围内的其他玩家，  
将会收听到改玩家所设定的出场  
音乐。

#### 出场特效模块

距离玩家一定范围内的其他玩家，  
将会接收到改玩家所设定的出场  
特效。特效可由玩家自己制作。

#### 时装特效模块

玩家将获得，时装，特效，翅膀等专属角色效果。特效可由玩家自己制作。

## 4 虚拟偶像

打造虚拟偶像经济,玩家可以通过质押赛博来  
打造属于自己的偶像以及偶像团队,从而进  
行一系列的社交、演出活动,并获得收益



3

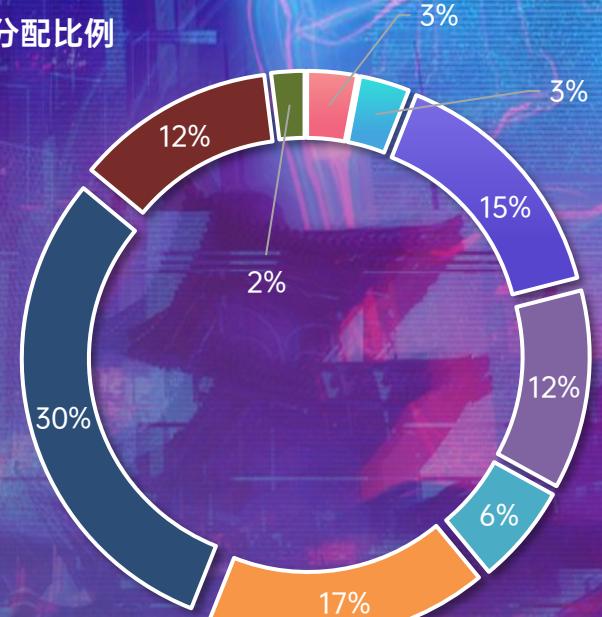
# 经济模型

# 代币分配模型 (12000w)

Round	金额	解锁
种子	3%	10 month
机构轮	15%	8 month

Category	Sales
种子	3%
顾问以及法务	3%
投资机构	15%
社区建设和空投	12%
公募	6%
生态基金建设	17%
游戏内产出	30%
团队	12%
质押以及利息支付	2%

分配比例

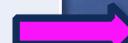


- 私募
- 顾问以及法务
- 投资机构
- 社区建设和空投
- 公募
- 生态基金建设
- 游戏内产出
- 团队
- 质押以及利息支付

社区建设A	社区建设B	社区建设C	社区建设D
空投 2%	募资 0.5% 空投 2.5%	募资 1% 空投 2.5%	空投 3.5%

游戏创新性	7%
游戏内活动	4%
上以及游戏推广	6%

UGC  
社区  
建设



# NFT经济



CYT



小 币



角 色



电 子 义 肢



武 器



零 件

描 述

游戏治理代币

游戏通用代币

进行游戏的基本角色

电子义肢对于角色进行装备

角色的身体各部分损耗在战斗过程中被消耗，每次战斗消耗值在0或1

作为UGC的基本单位

产 出

通过角色进行任务，高级副本

游戏中大多数场景进行交互

利用CYT进行获得

通过任务和关卡获得；玩家进行购买，系统解锁

通过任务和关卡获得

在自由世界中打怪获得

消 耗

角色进行高级升级，完成修仙

消除泡沫  
角色基础任务  
游戏大多数场景交互

不被消耗

角色的身体作为电子义肢，各部分损耗在战斗过程中被消耗，每次战斗消耗值在0或1

法器都有寿命值，玩家每段任务其固定消耗值在原寿命基础上的30%，每个法器的消耗过程为1个章节。

进行赛博世界的建设

### 3 产品路标

01

2021.3

项目立项  
游戏基本玩法设计  
游戏场景开发  
游戏美术建模

02

2021.10

UGC工具立项  
赛博新世界网站上线  
demo上线  
游戏人物建模

03

2022.03

游戏试玩上线  
游戏NFT商城  
发布UGC工具链  
游戏代币CYT发布  
上线交易所  
赛博新世界公测

04

2022.06

上线SocialFi机制  
游戏社区自建立

04

2022.10

打造虚拟偶像  
支持多重货币系统



4

# 团队介绍

# 团队介绍



**金浩正**  
JIN HAOZHENG  
游戏制作人

曾就职于育碧，gameplay程序出身  
参与项目PC端ARPG网游《魔法门~突袭者》  
PC和iPad端TCG卡牌网游《魔法门~冠军对决》  
曾多次获取过育碧EX最高绩效评价



**程浩洋**  
CHENG HAO YANG  
技术总工

曾在英特尔亚太研发中心担任云计算工程师。前华为云技术主管，负责云化设计，长期从事云计算和区块链行业。组建团队深耕元宇宙游戏赛道，成功打造独立MMORPG游戏《神兽传》以及商城系统



**杨杰**  
YANG JIE  
美术总监

参与制作刺客信条、工人物语、雷曼、英雄无敌等项目的美术核心制作  
研发制作回合制手游《天命幻想》  
研发制作国内IP向手游《铠甲勇士》  
研发制作都市二次元ARPG手游《VGAME: 消零世界》



**李健**  
LI JIAN  
内容制作人

成都腾讯卧龙工作室（T2）  
内部项目2D横板MMORPG  
(Windows)，开发图形，引擎，工具。  
自研3A游戏：使用UNITY开发游戏项目  
(Windows, PS4)，期间研究并开发  
图形渲染解决方案

# 2 团队介绍

cyberpop.online



张艺馨  
ZHANG YIXIN

## PJM UX/UI 动画导演

曾就职于育碧成都  
在Hasbro外包项目中Xbox/PS4 项目UI  
功能的实现  
在本项目中承担PJM（搭建高度定制化  
Jira平台）、游戏UI及交互、  
动画导演等相关工作。



许 靖  
XU JING

## 市场主管

虫网科技联合创始人  
深入GameFi赛道，负责神兽传制作和项  
目市场运营工作。  
区块链行业早期研发制造单位，领导完成  
多起公司资产从组合并，深入投研  
GameFi行业  
曾投资并管理公司达8家，涉及多种行业。



汪 宇  
ROLL

## 海外运营

神兽传海外运营执行官  
曾在MEXC担任运营增长官，曾在Lbank  
担任渠道负责人。3年的加密货币交易所  
的工作经验  
有着独特的品牌营销方案和清晰的运营思  
路。



什雷亚斯·瓦苏基  
Shreyas Vasuki Kashyap

## 技术经理

曾就职于华为班加罗尔技术中心，  
曾在DigitGenie.IN担任Founder &  
Designer  
在本项目中做技术经理

# 3 团队介绍



姜登临

JIANG DENG LIN

游戏设计

纽约大学 Courant 数学科学研究所毕业  
数据科学理学硕士。

熟悉随机森林清理、减少特征  
熟悉分析特征重要性等重要分析手段。  
在项目中负责经济模型设计以及推演



聂 鑫

NIE XIN

游戏策划

英国利物浦大学 学士学位  
英国剑桥大学 哲学硕士学习  
在项目中负责海外社区建设。



张小林

ZHANG XIAO LIN

技术开发

荷兰代尔夫特理工大学 博士  
深入理解如何开发Web应用程序；使用  
文本挖掘和NLP（自然语言处理）的硕士  
论文项目提供了使用信息提取方法从文献  
中提取知识的机会；



艾伦 马克

Emran Malik

市场主管

就读于：Northwestern University，  
所学专业：计算机 Masters of Science  
(MS) in Computer Sciences (MSCS)  
有丰富的市场运营经验

[cyberpop.online](http://cyberpop.online)



If Have question, contact us  
[business@cyberpop.online](mailto:business@cyberpop.online)