

MOZZRIA 白皮书

摘要:

比特币正逐渐成为人们生活中重要的一部分。密码货币产业链的快速发展催生 Mozzria 公司，我们希望将手机游戏、密码货币、移动平台等融合在一起，开创互联网新兴产业。

Mozzria 项目核心主要由三部分构成：Mozzcoin (MOZZ), Mozzgame 和 Mozzlive，三者各司其职，相互协调。

MOZZ 负责支撑 Mozzria 产业链经济体系全球化，实现去法币化运营，既可以作为一个独立的密码货币支付系统，同时服务于 Mozzria 公司的产品，采用 POW+POS+POM 方式维护区块链安全。为了突破手机无法参与“挖矿”获得密码货币的瓶颈，本文提出了一种全新证明方式——人力证明(POM)。MOZZ 还将使用一种与玩家游戏数据相关的 POS 方式(MPOS)，通过标记交易，真正实现游戏和货币自动交互。Mozzria 将建立一个 POS Pool，支持玩家手机无需同步区块链也能参与 POS 挖矿。

Mozzgame 是整个项目的引擎，是 Mozzria 实现价值的基础，主打精湛游戏画面和多变玩法，既有传统游戏的元素，又加入密码货币题材。

Mozzlive 是一个移动平台，提供商业，交易，社交等扩展功能，旨在给用户提供一种轻松，娱乐，简单，便捷的生活方式。

关键词:

Mozzcoin, Mozzgame, Mozzlive, POM, MPOS

目录

MOZZRIA 白皮书	- 1 -
目录.....	- 2 -
1. MOZZRIA 公司	- 3 -
1.1. 简介.....	- 3 -
1.2. 目标.....	- 3 -
1.3. 文化.....	- 3 -
1.4. 联系.....	- 3 -
2. MOZZRIA 项目	- 4 -
2.1. 项目概况.....	- 4 -
2.2. 商业模式.....	- 5 -
2.3. 项目进展.....	- 7 -
3. MOZZCOIN.....	- 8 -
3.1. 经济支撑.....	- 8 -
3.2. Mozzshare	- 9 -
3.3. Mozzcoin	- 10 -
4. MOZZGAME.....	- 13 -
4.1. DAG 探索.....	- 13 -
4.2. 市场剖析.....	- 13 -
4.3. Mozzgame	- 14 -
5. MOZZLIVE.....	- 16 -
5.1. 产品简介.....	- 16 -
5.2. 业务形态.....	- 17 -
5.3. 产品规划.....	- 18 -
6. 总结.....	- 19 -

1. MOZZRIA 公司



1.1. 简介

Mozzria 公司是一家专业致力于融合密码货币技术和游戏制作开发，集广告、动漫、社交网络为一体的互联网多元化公司。公司由一支密码货币技术团队与一支游戏开发团队经过一年多的筹划最终创建于 2013 年，旨在立足于方兴未艾的游戏产业以及蒸蒸日上、拥有广阔发展前景的密码货币区块链技术。凭借对行业的深刻理解，Mozzria 勇敢的张开双臂拥抱即将到来的互联网新一轮革命浪潮

1.2. 目标

公司自创立以来一直致力于设计具有精湛画面和丰富玩法的手机游戏，努力开创基于密码货币的游戏全球化经济生态系统；研究最前沿的 DAC 技术开发，推动密码货币技术应用发展。Mozzria 希望将密码货币带入游戏领域，带入移动平台。

1.3. 文化

就像中本聪设计的 Bitcoin 系统，Mozzria 公司创建之初就注入了自由、平等、开放等基因，一直努力为员工营造轻松和谐、富有想象、不被约束的工作氛围。同时公司还将引入分布式的发展基因，通过奖赏等方式，吸引游戏玩家、货币股东等积极出谋划策，一起为项目发展努力。

1.4. 联系

官方网站: www.mozzria.com (建设中...)

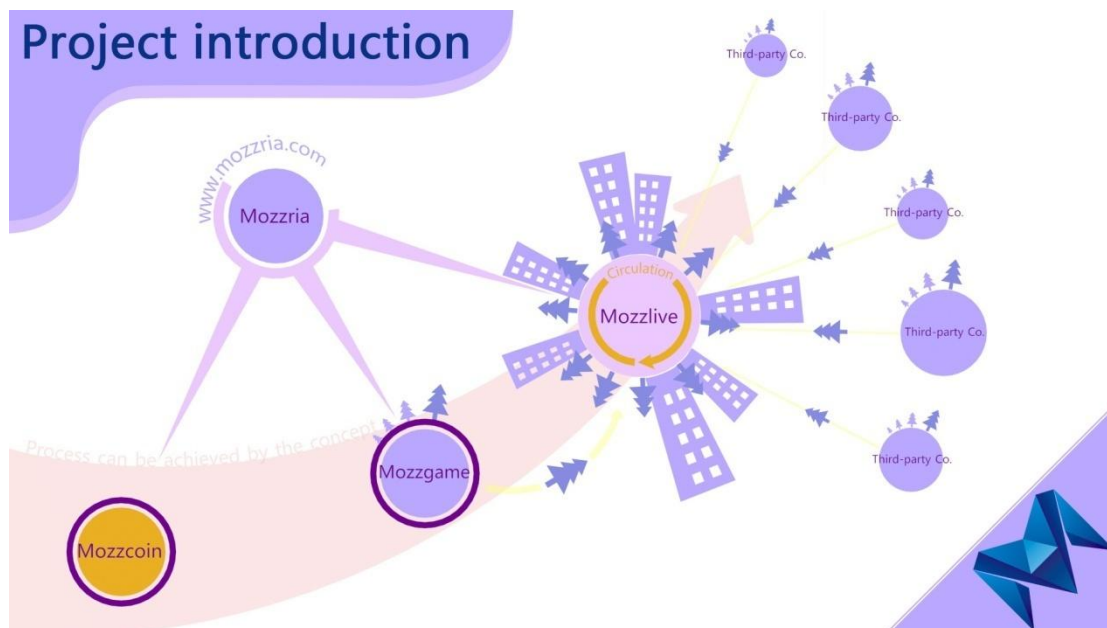
E-Mail: mozzria@gmail.com

社区论坛: www.mozztalk.com

2. MOZZRIA 项目

2.1. 项目概况

Mozzria 项目核心主要包括三部分：Mozzcoin, Mozzgame 和 Mozzlive，三者相互依靠，相互支撑，共同构成项目的基石，并最终形成 Mozzria 特有的商业模式。



比特币自 2009 年被中本聪发明之后一直以惊人的速度在成长，目前依然还仅仅处在初始阶段，就像加文·安德烈森(Gavin Andersen)刚刚预测的那样，我们也相信比特币在十年之后依然活跃，并且会发展成为一个巨人。除了作为货币本身，由 BITCOIN 协议维护的区块链技术应用价值潜力更大，甚至有一些人相信他会带来 PC/互联网产业的第三次革命浪潮。目前很多人都在探索挖掘区块链技术的应用，比如很多所谓的“二代币”，然则他们还是离不开金融领域，Mozzria 则尝试将密码货币融入游戏产业。

传统移动端游戏行业发展至今已经相当成熟，竞争惨烈。然则，也有一些客观条件严重制约游戏发展，比如盈利模式严格依赖法币，这导致游戏很难突破地域性限制。Mozzria 通过与密码货币深度结合，可以完美避开地域性障碍，由此开创一个崭新的商业思路，顺应互联网金融浪潮。

在这个移动社交盛行，娱乐至上的时代，Mozzria 打算设计一款致力于沟通、社交、娱乐为一体，可认识周围陌生人并有更多互动功能的移动社交应用，同时也让爱好密码货币的用户有个聚集地。这将进一步提高 Mozzria 用户留存。趁着手游的火爆局势，Mozzria 打造一款密码货币与游戏深度结合的社交应用亦为顺势而为，Mozzlive 缘起于此。

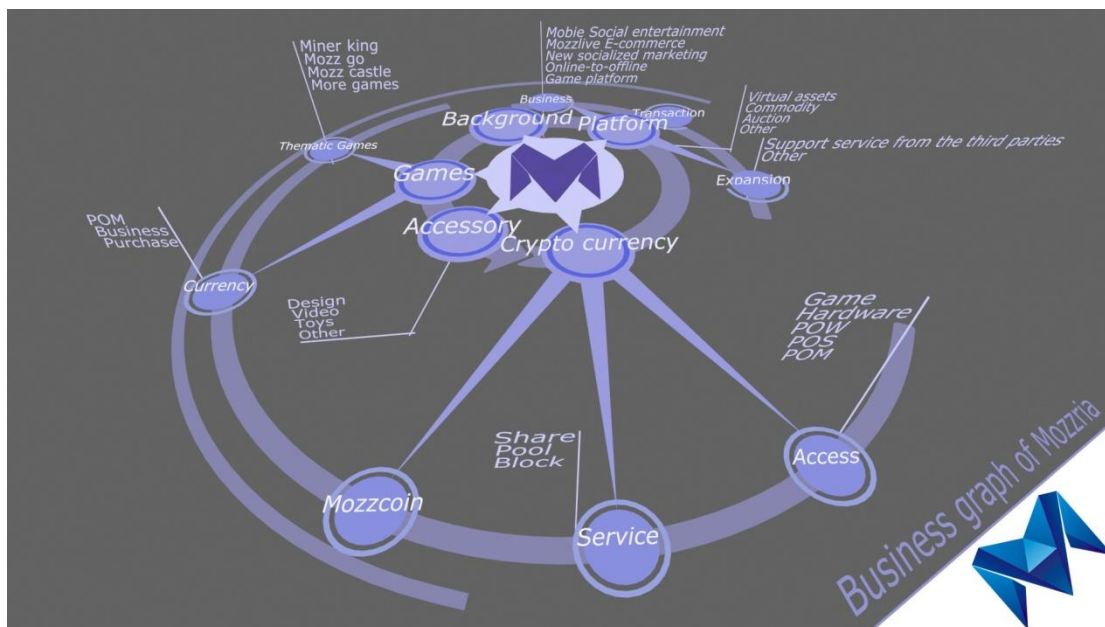
考虑到项目的保密性，这里不对细节做过多的概述。公司通过与密码货币的结合可以实现一个庞大的经济系统，这也是很多人正在做的一件事情。Mozzria 项目将密码货币、游戏、娱乐社交、移动平台等融合在一起，在目前看来这个方案的可行性是比较高的。

2.2. 商业模式

一个庞大而又充满生机的市场 + 世界上最具前景的产业 = ?
娱乐游戏 + 密码货币 + 移动平台 = ?

密码货币+游戏+移动平台

将游戏与密码货币结合起来，在设计上打破了手机无法获得密码货币的瓶颈，这对于密码货币来说是一个很大的突破。从游戏角度上来说，这无疑是一款能够让用户在娱乐的同时还能“赚钱”的游戏，这一特点足以吸引大批玩家，密码货币也会因此而增值。公司发行的密码货币除了具备其他密码货币的所有特点外，还专门服务于 Mozzria 公司发行的游戏。货币依然是去中心化的 p2p 网络，而同时存在一个公司专门设计产品为之服务，这无疑会加大密码货币成功的可能性。



传统价值

Bitcoin 作为一套支付系统拥有很多传统支付系统所不具备的优势，bitcoin 同时具有货币属性。虽然 Mozzria 也认同“不需要重新发明车轮”，但作为产品，Mozzria 更相信密码货币的未来不是 Bitcoin 一统天下的格局。Mozzcoin 的出现不是要代替 Bitcoin，而是作为市场补充，只要定位精确，就会在密码货币领域获得一席之地，拥有自己的价值。

游戏是人类与生俱来的需求，人类更渴望游戏方式的不断创新。Mozzria 坚信产品价值源于需求，创新带来需求，因而大胆的将密码货币题材注入游戏。

经过多年发展，整合多样服务的网络平台已基本成体系，并具有独特的营销思路和效果，因而具有巨大的潜在价值。Mozzlive 瞄准移动设备，以提供社交、O2O、电商、游戏增值服务 and 道具购买等服务为基础来获取商业流量，利用自身优势发展大型商业合作，实现流量到商机的转化。

衍生价值

据不完全统计，互联网产品传统用户平均推广价格为 15 美元/每用户，但是一般的互联网产品要从用户平均变现 15 美元极其艰难，也就是说平均推广价格大于用户变现能力，这是很多产品甚至是优秀产品没有打通市场的一个重要原因。

密码货币凭其天才的创举在不断吸人眼球。bitcoin 价格在 2013 年末暴涨，在全球范围内吸引媒体报道产生的价值远大于自身当时的市值。很多公司看到这样的机遇而纷纷宣布支持比特币支付。以美国新蛋，戴尔为例，支持 BTC 支付获得的全球性广告价值远大于这件事本身，而近期他们也表示收益超过预期。

Mozzria 力图将 MOZZ 打造为优秀的密码货币，这将会给项目带来超过其自身市值数倍的广告效应，为项目吸引大量种子用户。Mozzria 对游戏本身的娱乐性要求非常苛刻，让游戏具备吸引玩家的众多因素，这是游戏成功的根本。游戏的成功也会给货币系统带来更多用户。结合密码货币和游戏，Mozzlive 平台增加了更多互动功能，也增加用户粘性，只要积累足够的用户，公司的盈利不是问题。

经济循环一体化

在 Bitcoin 出现之前，几乎所有产品的营销都会碰到地域性问题，其中也包括更具自由度的互联网产品。一个很重要的原因是产品价值的最终实现依附于区域性货币，人们只习惯用当地货币消费。Bitcoin 与生俱来的国际性消除了这种障碍，这必将会给传统的产品经营理念带来一场新的革命。

Mozzria 项目以 MOZZ 为经济支撑，产品不会受到任何国家、地域的限制，全世界的用户对 Mozzria 来说价值都是一样。直接将产品路线定位于互联网，一开始就具有全球性。Mozzria 项目庞大，提供各种服务和应用，客户来自全球各地，但是全过程只需要 MOZZ 作为价值交换载体，很容易就实现经济循环一体化。

在 Mozzria 项目的三角基石中，游戏会带来消费需求，平台提供消费空间，货币能支持经济循环。

MOZZ 的流动性取决于参与者规模，游戏和平台都会促进货币流动，带来可观的现金流。流通量和价值可以用以下公式简单描述：

$$\text{流通量} = \text{当前产量} (1 - \text{平均系数})$$

$$\text{价值} = \frac{\text{市场参与资金}}{\text{流通量}}$$

平均系数与项目参与信心和开发进展正相关，参与资金和参与信心均与商业模式和发展规模密不可分。当产出的 MOZZ 速度低于发展规模扩张速度时，每个 MOZZ 的价值都在增长，持有者收益在增加，收益的传播效应又循环带动更快的规模发展，形成良性循环。规模发展产生的衍生价值将引起各类投资者的注意，推动项目开发的加速实现，形成一个具有强大的社区共同体，最终有可能导致市场激情全面爆发。

2.3. 项目进展

前期工作

- 组建公司：Mozzria
- 壮大队伍：市场、策划、开发、美术、运营，目前队伍已经比较完善。
- 发行 Mozzshare：为了配合 Mozzcoin 发行，同时宣传 Mozzria 项目，寻找游戏测试玩家，公司已经发行 Mozzshare，目前运行良好。
- 开发 Mozzcoin：处在编码最后阶段。
- 游戏策划：《魔磁矿工》游戏策划案。
- 开发设计：任务汇总脑图、系统架构总拓扑、数据流和数据结构的总体设计。
- 美术素材：完成角色、道具、图标、动画特效等，完成游戏的音乐音效。
- 游戏开发：启动游戏的客户端、服务端开发。

当前工作

- 游戏客户端、服务端联调开发。
- 游戏缺陷、数值平衡测试。
- Mozzcoin 开发。
- 游戏和 Mozzcoin 对接。
- Mozzshare 运营。
- Mozzria 论坛、社区运营。

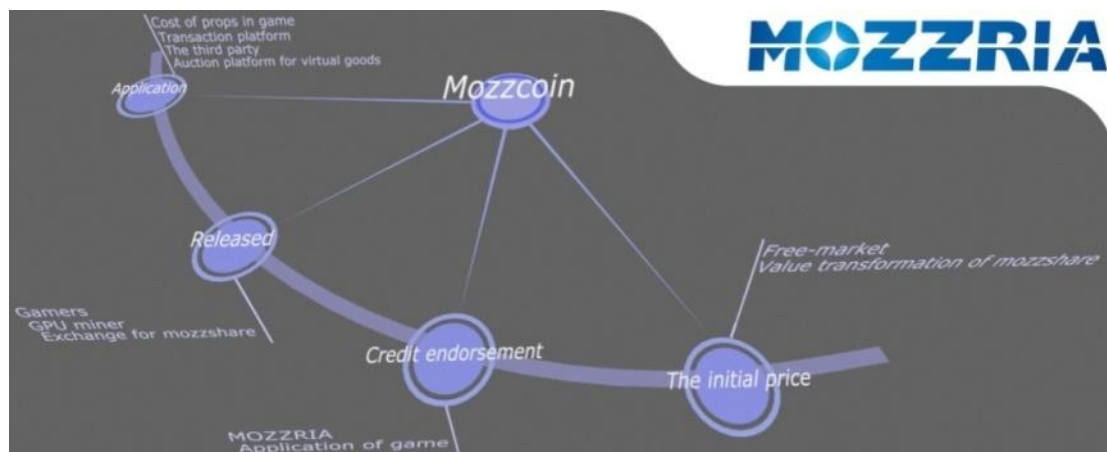
计划安排

- 完善 Mozzlive 平台业务形态设计。
- 测试游戏《魔磁矿工》，届时 MLS 持有者、社区论坛积极分子有权优先参与测试，参与者会获得奖励。
- 发布《魔磁矿工》：面向所有人公众玩家。
- 发布 Mozzcoin（与上同期），Mozzcoin 具体相关信息看下文。
- 完善社区管理、打造品牌效应。
- 设计、开发其他游戏。

3. MOZZCOIN

3.1. 经济支撑

Mozzcoin 在整个项目中负责维护经济系统正常运转。用户通过游戏产出 MOZZ，使用 MOZZ 购买游戏、平台的各种道具和服务，公司提供各种服务来收取 MOZZ 作为费用，实现完全依靠密码货币系统发展的目的。



为什么选择不选择比特币

可能有人会问，为什么不直接选择比特币，首先要明确的一点，不是任何密码货币都能够用来参与到这种模式当中，同时由于比特币技术已经定型，而且本身已经形成了独有的文化内涵与价值，但这些并不适合这个项目，无法满足项目所需要的个性制定的需求，所以需要重新创造一个从技术、文化、价值方面都符合项目的新密码货币，而 MOZZ 将会以 POW+POS+POM 的模式来进行发行，是与游戏商业完美结合的密码货币，但也不排除将引入比特币。

此外，与 Litecoin、Peercoin 等其他 AlternativeCoin 一样，Mozzcoin 也想做一些具有创新性的探索，为密码货币行业做贡献，比如引进 POM，MPOS 等。

MOZZ 作为经济系统的优点

- 良好的全球流通性，严格来讲，比特币是第一个真正意义上的国际货币，而且使用极其方便，MOZZ 也是。
- 更低廉的商业成本。
- 更广泛的社区支持。

3.2. Mozzshare



在发行 MOZZ 之前，公司决定先发行 Mozzshare (MLS)。MLS 将被分成 GPUSHARE 和 CPUSHARE 两部分，预计最终可分别兑换 MOZZ 总量的 7.5%。GPUSHARE 已被成功发行，采用具有抵御矿机性能的 HEFTY1 算法，目前运行良好，矿工很活跃，欢迎大家关注。

创世贴：<https://bitcointalk.org/index.php?topic=719767.msg8130386#msg8130386>

Mozzria 公司正在努力寻找最佳算法来发行 CPUSHARE，敬请期待。

作用

- 为 MOZZ 的发行建立价格参考。
- MLS 持有者享有优先参与游戏内测的权利和其他福利。
- 快照后兑换成 MOZZ，MLS 的分散性构成 MOZZ 的分散性，有利于 MOZZ 网络在发行早期能快速实现 POS 挖矿，维护网络安全。
- 配合项目进展，宣传 Mozzria 项目。

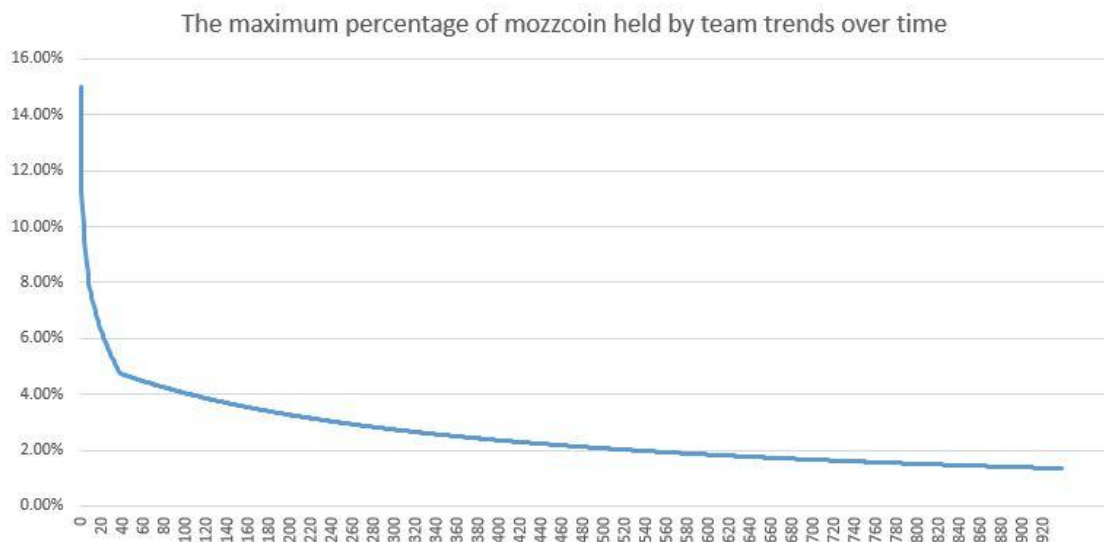
参数

- 证明：POW
- 算法：HEFTY1
- 总量：2.1 亿
- 区块时间：1 分
- 区块成熟：48 小时
- 发布日期：2014 年 8 月 5 日
- 区块奖励：

区块	产量	比重	时期
创世区块	18900000	9%	(官方预挖)
1-1440 块	4375	3%	大约 1 天
1441-11520 块	1041	5%	大约 7 天
11521-54720 块	388	8%	大约 30 天
54721-	120	75%	大约 30 个月

需要说明的是，9%直接由官方在创世区块产出，主要用于公司的后续开发，运营，合作，并作为合理的奖品奖励给对游戏和 MOZZ 生态圈有贡献的人或机构。

自我激励



Mozzria 做了一个自我激励策略：MLS 一旦发行，公司需要加倍努力开发游戏等后续产品，尽快发行 MOZZ。对于公司来说，开发周期越长，持有货币占市场份额越低。公司持有 MOZZ 比例变化曲线如上图。

3.3. Mozzcoin



MOZZ 具备比特币的所有特征，可以独立作为一个密码货币支付系统，同时还有自己独特功能。为了可以跟项目其他部分有效交互，底层协议需要做一些改动。MOZZ 的分发方式

多样化,一部分 MOZZ 通过快照分给 MLS 持有者,剩下大部分通过 POW 产出,同时引进 POS 维护区块链安全,POW 挖矿所得将被自动征收一部分用于 POM 分发给 Mozzgame 玩家。

MOZZ 的发行考量多方面,借鉴其他密码货币的优缺点,主要有以下特点:

HEFTY1 & Altra-Secure

Litecoin 近期低迷,摇摇欲坠,很多人归咎于 Scrypt 矿机出现,而当初 Litecoin 最大的卖点就是可以抵御矿机。后来有人建议改用 X11 算法,而最近有消息称 X11 矿机已经问世,很显然,没有可以永远抵御矿机的算法。

在目前众多算法中,我们发现 Heavycoin (HVC) 率先使用的 HEFTY1 是目前抵御矿机效果最好的算法。为了加强安全,HVC 还使用了 SHA256、KECCAK512、GROESTL512、BLAKE512,这四种 hash 函数原理各异,没有共同弱点,而且其安全性都已经得到公认。Quark、X11、X13 等也使用了多种 HASH 函数,但这些算法都是简单的将多种 HASH 函数串联在一起,这其实没有提高整体的抗碰撞性,因为其中任何一种 hash 函数遭遇碰撞性攻击,都会危及货币系统的安全性。HVC 从以上每种算法提取 64 位,经过融合成为最后的结果,实际上是将四种算法并联在一起,其中一种算法被破解只会危及其中 64 位,四中算法同时被破解才会危及货币系统的安全性。

由于 HVC 算法新颖独特,非常安全,Mozzria 决定将其使用于 MLS 和 MOZZ。

POM

人力证明 (Proof Of Manpower, POM) 是 Mozzria 团队首创的一种全新的证明方式,同时也是将游戏和货币捆绑在一起的具体实现方式。类比 POW 过程,在 POM 中每一个游戏玩家就类似一个矿工,游戏的过程类似于挖矿,玩家追求某种游戏结果 (当然是过关,胜利……),类似于矿工寻找符合要求的 blockhash; 游戏服务器端运行一个类似于矿池的功能模块 (Game Pool), 每产生一个新的区块,都会有部分 MOZZ 自动转到 Gamepool, 每隔一定时间,Gamepool 自动结算,根据游戏结果、过程步骤、当前区块产量等分发给玩家一定量的 shares,当然,游戏玩得越棒,shares 分得越多,玩家将自己的 shares 提交给 Game Pool, 获得相应的 MOZZ, 就像一个矿工将自己的 shares 提交给矿池以获得相应收益。

对于用户而言要做的是去玩 Mozzgames 即能参与“挖矿”。玩家的技术水平与赚取的 MOZZ 数量直接关联。为了实现公平性,公司将公布玩家游戏相关的数据,让玩家相互监督。

MPOS

Mozzria 一直希望游戏和货币能实现自动交互。HUC 展现出来的诸多弊端说明将所有的游戏操作都写入区块链,让区块链作为游戏服务器是不可能的。游戏与货币交互的唯一接口是交易。游戏玩家发送一笔被标记的特殊交易到货币系统,货币系统就可以解读这笔交易,如果这笔交易携带真实的游戏信息,游戏和货币就可以实现交互。为了防止交易携带伪造信息,交易必须经过游戏服务器签名。

POS 的安全性由于没有得到严格的数学证明而被人诟病,一些人认为会导致马太效应,根据智猪博弈原理 (不确定是否适用),POS 最终也会和 pow 一样导致挖矿中心化,其根源是挖到块的几率与余额成正比。目前 POS 系统中合格区块一般满足如下公式:

$$\text{SHA256}(\text{prehash} + \text{address} + \text{timestamp}) \leq f(\text{balance}, \text{diff})$$

当然,SHA256 可以是其他任意 hash 算法。将携带游戏信息的标记交易表示为: , 其中 $g(x)$

是表示玩家游戏过程和结果的量化数据，如果将以上公式改为：

$$SHA256(\text{prehash} + \text{address} + \text{timestamp}) \leq f(\text{balance}, \text{diff}, \sum g(x))$$

则游戏和货币就能实现交互，事实上，所有的 DAC 应用都能通过这种方式实现交互。这种 POS 来自于 Mozzria 提出的 POM,因而称之为 MPOS。

MPOS 的关键在于 $g(x)$ 的设计，危险在于 $g(x)$ 可以被随意伪造，如果需要特殊验证，又会引进中心化的机构，因此，Mozzria 也还不确定这种方法的可行性，在这里提出来更多是作为一种潜在的解决方案供大家参与讨论。

在目前开发过程中留有接口，初期即便试用，相对于 balance 而言， $g(x)$ 将会占很小份额，不会影响到货币本身的安全性，而又能促进游戏玩家积极参与 POS，维护 MOZZ 网络安全。

POS POOL

POS 挖矿无需进行大量计算，目前任何一台普通手机的运算能力足以胜任。单独挖矿的前提是同步完整区块链，巨大的存储空间和带宽需求将手机拒之门外。为了解决这个问题，Mozzria 决定建立一个 POS Pool，帮助用户手机真正实现 POS（或者）挖矿。

POS Pool 与 POW Pool 完全不同，POS Pool 并不是要矿工组队挖矿，矿池的支付方式也不是 PPS 或 PPLNS。在上面 POS(或 MPOS)公式中，所有的参数都是可查的，知道一个 address, balance 和 $g(x)$ 可以通过区块链查询得到，因此 Pool 只需知道玩家的 address，就能帮助玩家寻找当前区块。由于运算量不大，一台 Pool 服务器可以同时给很多地址寻找区块。Pool 一旦找到一个合格区块立即提交给玩家签名，然后广播至全网。

在 POS Pool 帮助下，用户只需让手机时刻与 Pool 保持网络畅通，无需同步区块链，甚至不需要进行任务运算，就可以参与 POS 挖矿，当然也可以边玩游戏边参与。

任何人都可以自己建立 POS pool。与 POW pool 一样，pos pool 也存在 51% 攻击的危险，用户无法验证交易合法性，也不知道自己挖的是否是最佳区块，他们只知道给区块签名，很容易被 Pool 利用。

预定参数

以下部分为预定参数，最终方案将在发布时确定，Mozzria 会根据大家的讨论选择最佳方案：

- 证明：POW+POS+POM
- POW 算法：HEFTY1
- POS 年率：1%
- 总量：约 21 亿
- 区块时间：1 分钟
- 奖励减半：约 2 年一次
- 成熟时间：48-72 小时
- 产量分布：

预挖：15%（Mozzshare 快照, CPUSHARE 7.5%, GPUSHARE 7.5%）

POW：42.5%

POM：42.5%

4. MOZZGAME

游戏通过 POM 与货币进行交互，游戏吸引来的用户以及货币的使用则是 Live 平台的基石。游戏在整个系统中的作用就像一个引擎，这个引擎必须且只要运转得足够好，整个系统就会在他的推动下向前发展。



4.1. DAG 探索

比特币是第一个也是目前为止最成功的分布式自治系统（DAC），DAC 可以应用于很多领域，应用于游戏就是分布式自治游戏（Distributed Autonomous Game，缩写 DAG），它拥有与 BTC 类似的互联网金融优势，因而有广阔的应用场景。

在开始项目之前公司仔细研究了其他 DAG 的发展状况，分析其市场反应、技术创新、实用性、用户友好度等各个方面。

Huntercoin（HUC）的出现让人兴奋不已，他首次真正在技术上实现了回合制纯 DAG，并且在区块链技术中实现了 IM 通讯。但是由于超大的数据交互和区块数量，HUC 很快就臃肿不堪，游戏也失去了娱乐性。HUC 的问题说明当前想依靠区块链实现真正的 DAG 还存在很多问题，可能需要对当前协议做重大改变。此外，DAG 的自治性容易被外挂或者工作室垄断。综合多方面因素，最终决定放弃开发纯 DAG 系统，而是选择了以用户体验为出发点，对当前区块链技术做微小改动，实现手机参与挖矿，这并非用手机处理器计算 HASH 值，而是依靠玩家操作游戏，利用 POM 机制，参与货币分发。从用户的角度来说，游戏的过程就像是真的在“挖矿”。

4.2. 市场剖析

全球音乐市场规模约 150 亿美元
全球电影市场规模约 400 亿美元
全球游戏市场规模已经高达 700 亿美元

成功的游戏案例

- **CandyCrushSaga**: 实现了 5 亿次的安装量,可见这款游戏的强大魅力，他给开发团队带来巨大财富可想而知。
- **FlappyBirds**: 日常收益达 5 万美元，值得注意的是，它并没有做任何推广就风靡全球，这是让人惊讶的流通速度。没有其他推广方式比它更直接快捷，游戏本身就是一种推广方式，产品本身会为自己代言。
- **ClashOfClans**: 成为了 Android 和 iOS 双平台收入冠军，并长期不掉队，好的游戏能长时间抓取用户的心，这是一个不错的培养用户习惯的方法。

- **Plantsvs.Zombies2:** 上线不久，下载量已经突破了 1600 万次，几天后的这一数字再次被刷新，总下载量突破 2500 万。

想想，如果这些游戏融入密码货币，将会焕发怎样的生机？如果密码货币依靠这些游戏推广，又将开拓怎么样的市场？游戏是一种能轻松获得庞大用户量的途径，本身又依附于互联网，跟密码货币结合简直是天作之合。

成功的游戏公司

- **King:** 成立于 2003 年，旗下一共有超过 150 款游戏，而且仍在不断研发新游戏。
- **Zynga:** 是一个社交游戏公司，zynga 在 facebook 游戏中前十位占据了 6 位。
- **Popcap Games:** 是美国领先的休闲游戏开发商和发行商。

4.3. Mozzgame

Mozzria 团队将陆续推出多款游戏，并且以精益求精的态度去雕琢每一个细节。此外，我们的游戏将主要以密码货币为背景，引入挖矿等题材。

魔磁矿工



在很久很久以前，一个科学与魔法并存的大陆-沃德大陆，大陆中央有一座宏伟的通天塔。这座通天塔是由远古之神“安东尼奥·克莱斯”建造并用来祭奠神石的。在通天塔的最顶端放着一颗叫“魔磁”的巨大宝石，相传魔磁是维持大陆自然平衡的力量，是沃德大陆的动力供给源，是阻止黑暗势力入侵的屏障。

西元 793 年，黑暗之王“阿克苏”带领黑暗军团进攻沃德大陆，恐惧的阴影笼罩着大陆。在危机时刻，大陆上的 8 圣贤者在大陆中心科尔高地耗尽自己的生命，化身成为魔磁，抵挡了黑暗军团的继续入侵，并给与“阿克苏”一致命打击，将他永远的禁锢在黑暗虚空中。

西元 2247 年，维持了 1000 年和平的沃德大陆，黑暗、堕落、扭曲再次影响到了人类文明。东部王国的“索伦”国王，常年对土地、权利、财富的渴望，终于让大陆和平的秩序

重新被打破。他黑暗、残暴统治着自己的国家，招兵买马，并雇佣了信奉黑暗势力的血祭组织进行暗杀和破坏。大陆上生灵涂炭，恐惧、黑暗几乎笼罩着整个大陆。索伦的作为助涨了虚空中黑暗势力的力量，这种恐惧黑暗的力量让虚空中的黑暗之王“阿克苏”重新获得了解除封印的力量，并对魔磁发动了一次进攻，魔磁出现了裂痕。

由于裂痕的出现，魔磁逐渐失去了往日的风采，黯淡无光，变得脆弱无比。最终在一次大地的震动中，这颗“魔磁”最终破裂，而它的碎片随着爆炸的威力散落到了世界的各个地方，有的散落至森林，有的散落至河流，有的散落在深渊之中，有的散落在黑暗的洞穴之中。大陆中央在通天塔的倒塌中形成了末日深渊，黑暗势力陆续通过这个深渊进入到沃德大陆，而这次爆炸几乎成为沃德大陆的世界末日。

几个世纪后，散落在沃德大陆上的魔磁碎片经过时间的流逝后，被深埋在了地下。一位幸存的探险家从末日深渊中回来，并带回了一小块魔磁碎片。这个消息被迅速的传开，魔磁的传说重新浮出水面，众人奔走相告，于是大陆上诞生了只为魔磁而工作的矿工“魔磁矿工”。传说这颗宝石的碎片能够为世人带来希望与力量，甚至是金钱。为了争夺这些碎片，大陆上的领主们，纷纷派出自己手下最出色的矿工们向大陆各个角落去寻找碎片。在路上，他们必须要击败其他想要获得“魔磁”的对手，那么谁能坚持到最后，获得这颗传奇般色彩的石头呢？



这个游戏讲述了“比塔”与“莱塔”两位主角寻找宝石的故事，是公司正在研发的第一款游戏。该游戏首创融入密码货币，整个游戏围绕着“挖矿”这一主题展开。在游戏中，玩家操作的矿工在地底下进行挖掘，通过探索发现制定最省力的挖掘路线，并根据不同地域选择独特的道具。除了独自挖掘，玩家还可以通过竞赛获得道具、资源、MOZZ 等。

该游戏开发基本完成，即将进入测试阶段，Mozzshare 股东积极参与测试。

未来规划

团队同时还在策划其他游戏，目前确定的有：

➤ 《魔磁 GO》

一款简单有趣的竞技类型宝石争夺战。

- 《魔磁城堡》
一款经营发展、掠夺、培养策略后去攻城的游戏。

5. MOZZLIVE

5.1. 产品简介

产品理念

用一种力量拉近人与人之间的距离，让好友变得更亲密，让陌生人更容易成为朋友，让移动成为探索，让生活变得有趣。

当人们打开 Mozzlive，生动可爱的形象展示在用户面前，用户可以与它互动，并且通过它也可以与好友、陌生人互动。由于 Mozzria 公司是和密码货币挂钩，我们会将移植网站行情到 Mozzlive 中，让用户更加方便的查看市场。同时发挥 LBS、GPS 定位开拓全新商业模式。

市场定位

以人与人的连接为出发点，做一款以游戏互动性为核心元素的社交产品，填补市场空缺。通过定位功能来强化社交互动，大大增加用户之间互动的活跃度。而当下最好的互动方式就是通过游戏来体现，这样可以极大改善现下用户使用一款社交产品只进行沟通，而不能达到真正互动的境况。

用户定位于喜欢体验新事物、喜好社交娱乐的人群。（据调查，当下 30 岁左右的工作者是现下的社交类应用主要的受众人群；12 岁以上，30 岁以下为主要的游戏娱乐受众人群）；有线上、线下流量需求的商户。

产品价值

- 以保护用户隐私为前提，融合游戏、分享、密码货币行情等功能于一体。
- 通过 LBS 功能，引导范围内空闲用户去往指定坐标，为商铺营造近距离人群引流效应。
- 更强大的互动娱乐体验，提高用户主动开启 Mozzlive 的欲望，提高社交应用的乐趣。
- 新颖的搭讪方式，更容易，更有趣味性。
- 实现基于密码货币的电商模式。
- 实现基于密码货币的 O2O 商业模式。

实现价值

Mozzlive 具有耐人寻味的多种功能，公司发行的密码货币在这个平台上流通，并将娱乐，购物，社交等功能融合在一起，Mozzlive 实质就是一种生活方式！

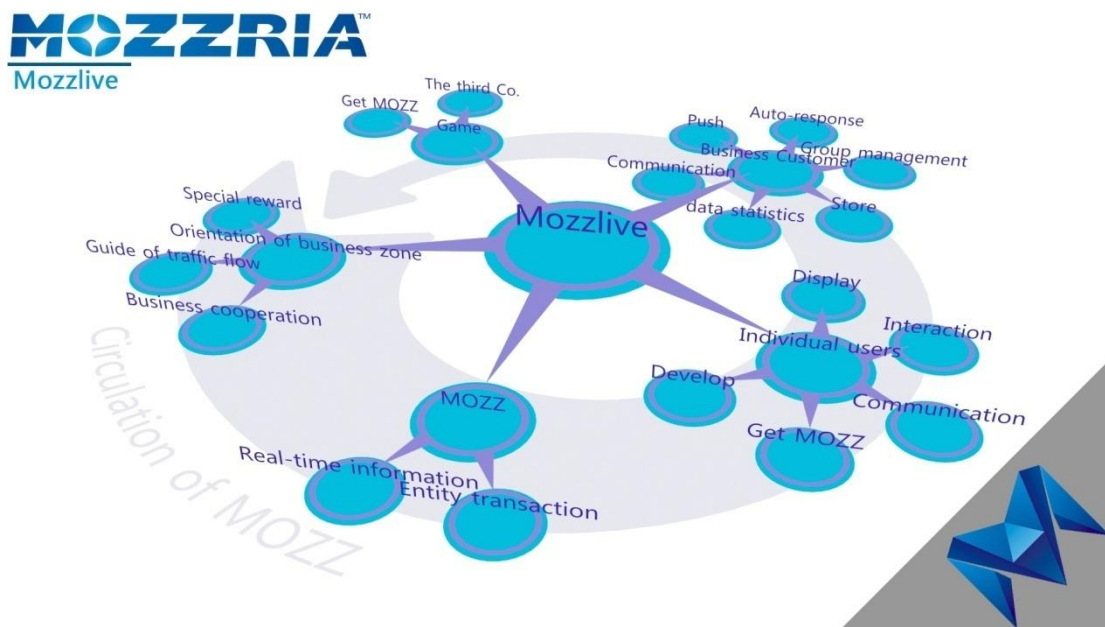
Mozzgame 的火爆会为项目到来稳定的用户流量，而且人们总是乐意将优秀的产品分享给自己的朋友，Mozzlive 平台打造完善的那天，项目将会拥有无法想象的活跃用户群。

如何让客户使用产品

- Mozzria 前期将致力于发展支持者，通过游戏与密码货币结合的概念，招揽大批关注者，培养用户基数。
- Mozzria 使用的账号统一化：账号平台。
- 维护 Mozzria 官方论坛，开启用户养成计划，保持用户基数稳步提升。
- 结合公司文化底蕴，制造讨论点，让用户思维与公司链接，最终形成社区。
- 做好 Mozzria 品牌，完善服务。
- 推出 Mozzlive，导入公司培养的用户。

5.2. 业务形态

Mozzlive 设计方案，将 Mozzcoin 流通与社交、O2O、新形式的商业模式紧密的联系到了一起。



全新开放社交

Mozzlive 提供了普遍社交应用软件所拥有的实时聊天、好友管理、朋友圈功能外。更多的是为用户设计游戏性，为应用添加大量的角色造型、装备、技能供用户探索与使用。每一位用户 ID 绑定一个手机号码，使它成为唯一，用户登录应用就可以参与进来。在 Mozzlive 中，用户可以在上面与其他用户进行较量、组队等互动内容，同时也可以聊天、添加好友、晒朋友圈等。

基于 LBS、GPS 的娱乐元素

基于地理位置，可认识周围的陌生人，Mozzlive 希望把 LBS 发挥到极致，玩家可以通过 LBS、GPS 定位发现身边一定范围内的所有好友以及陌生人玩家，通过友好、捣蛋、猎杀、保护等一系列操作来达到互动，并且可以聊天等，这样提供了更多元化的互动内容，让用户的沟通从游戏开始，变得简单。只要开启了 Mozzlive，并进行游戏，你的坐标就会被暴露并刷新到区域中所有玩家的列表上。

5.3. 产品规划



Mozzlive 未来发展的五个方向：移动社交、Mozzlive 电商、新社会化营销、O2O、游戏平台。

规划解析

- **移动社交：**Mozzlive 开辟全新社交模式（游戏社交），通过游戏互动的方式，让人与人之间的沟通方式变得简单、有趣。
- **游戏平台：**Mozzlive 支持第三方研发团队游戏接入接口，通过外部血液提高公司竞争力，同时进一步的推动 Mozzcoin 的流通。
- **新社会化营销：**利用 Mozzlive 的游戏社交功能结合 LBS 定位延伸出一种独特的商业模式，提供企业、商场需求接口，为他们输送客户。
- **O2O：**通过 Mozzcoin 的流通，实现基于密码货币的 O2O 商业模式。
- **电商：**通过 Mozzcoin 的流通，实现基于密码货币的电商模式。

阶段任务

- **第一阶段：**完成产品的初始形态，使 Mozzlive 在游戏社交型产品市场中脱颖而出。基本功能包括 ID 的注册、互动、展示、养成、实时通讯、实时资讯、LBS 定位等功能。
- **第二阶段：**用户的累计，做好 Mozzgame 用户流量导入、积淀服务，开辟第三方合作渠道，提供更多的游戏支持。
- **第三阶段：**扩充团队，实现电商和 O2O 商业模式，拉伸优势，让 Mozzcoin 滚动起来。
- **第四阶段：**完成强大的用户基数，并着手发展商圈定位服务。

6. 总结

比特币在 2009 年被中本聪发明以来一直在飞速发展，很多人一接触到这个 p2p 系统就被其天才的设计理念所深深吸引。无数人投身于这个行业，在密码货币系统的各个环节摸索，不断完善产业链，Mozzria 公司正是在这样的背景下应运而生。公司自创立之初就有明确的目标，相信在大家的坚持和努力之下，项目一定会获得成功。

比特币正在慢慢成为人们生活中的一部分，然而发展到今天也引发了一些问题，很多人都在想方设法修改协议，力图让系统更加完善，或者实现更多功能，于是每天都催生很多 AlternativeCoin。Mozzcoin 就是他们之间的一员，不同的是，Mozzcoin 设计之初就有精准的定位，他是整个 Mozzria 项目的一部分，我们相信在这个项目的发展背景下，Mozzcoin 一定会获得一席之地。

游戏产业重来都是朝气蓬勃，因为娱乐永远是人们与生俱来的需求，变化的只是形式。Mozzgame 就是要改变传统游戏的发展模式，Mozzlive 相信将密码货币和游戏产业融合在一起会产生意想不到的化学反应。

Mozzlive 将会沿用魔磁文化，以魔磁游戏为背景，发展品牌效应，使用所有魔磁游戏角色进行再次开发。将 LBS、GPS 发挥到极致，真正做到虚拟世界与现实世界的完美对接。游戏平台将提供第三方合作技术对接，结合 O2O，以及全新商业模式定位，势必形成一条新型的产业链。

虽然不是所有需求都适合做分布式自治化，但区块链技术还会有很多值得借鉴的地方，MOZZRIA 会一直关注移动、分布式自治系统、密码货币、区块链技术的发展并且不断的从中去开拓。

这是一次大胆的尝试与创新，当众人都在着眼于密码货币在金融方面发展的时候，我们将这个产业引入到游戏这个庞大而又充满生机的市场当中。反过来说，也是让游戏参与到密码货币这个新兴产业当中，让各地玩家能够参与到密码货币金融当中，让密码货币被更多的人所了解。

声明：本白皮书版权归“MOZZRIA 公司”所有，未经本公司书面授权，任何人不得对本报告进行任何形式的翻版、复制、刊登、发表或者引用。

风险提示：本白皮书不提供任何投资建议，只阐述观点。密码货币市场风险大，入市须谨慎。