

О Space Pets

Space Pets — это приложение для заботы о питомце и о своем здоровье со встроенными игровыми и социальными элементами.

В основе Space Pets заложено ежедневное занятие для большинства людей — передвижение и не менее важное действие — забота о ближнем.

Мы являемся первым проектом, который воплотил в жизнь концепцию заботы и зарабатывать.

Пользователи приобретают себе космического питомца, который прибыл на нашу планету что бы получить заботу и любовь от вас.

Во время ухода и в процессе выгуливания своего питомца на свежем воздухе вы получаете игровую валюту, которую можно использовать в игре, либо обменивать с целью получения прибыли.

Space Pets стремится подтолкнуть миллионы людей заботиться друг о друге, более здоровому образу жизни и сохранению вымирающих видов животных, а также подключить общественность к Web 3.0, одновременно используя аспект социальной сети для развития долгосрочной платформы, способствующей созданию пользовательского контента.

Определение

Игровой токен: SPC ограниченный, 500 млрд токенов на первый сезон, потом 50% от первоначального количества.

Загрузка приложения

Для начала пользователям необходимо установить иконку Space Pets на главный экран.

Андроид

1. Открываем сайт в браузере.
2. Ждем 2–5 секунда.
3. Появляется иконка - установить приложение или меню - добавить на главный экран.
4. Нажимаем.
5. Подтверждаем установку.

Iphone

1. Открываем сайт в Safari.
2. Жмем кнопку поделиться (квадрат со стрелкой).
3. Прокручиваем вниз.
4. Нажимаем добавить на экран домой.
5. Подтверждаем.

После получения доступа к приложению на вашем устройстве вы сможете зарегистрироваться в Space Pets, указав свой адрес электронной почты. Вы получите проверочный код, который вам необходимо ввести для входа в приложение.

После покупки питомца прогулка будет восстанавливаться равными долями каждые 4 часа (фиксируется в определенное время 00:00, 04:00, 08:00, 12:00, 16:00, 20:00 UTC) Вы можете начать свое путешествие Space Pets сразу после первого восстановления прогулки.

Миссия

Всем известно, что в мире есть проблема с вымиранием редких видов животных.

Space Pets создано чтобы миллионы людей по всему миру объединились и заботились о питомцах с помощью приложения Web 3.0. Ежедневно ухаживая за своими питомцами, пользователи делают вклад в сохранение популяции редких видов животных.

Space Pets стремится приобщить как можно большее количество людей к социальной ответственности, здоровому образу жизни и совместному времяпрепровождению на свежем воздухе.

Сохранение редких видов животных

Для помощи редким видам животных мы планируем поддерживать всемирные фонды.

В дальнейшем мы будем создавать фонд помощи исчезающим видам животных по всей планете. Здоровая экосистема — это залог нашего существования. Сохранять природу жизненно важно для нас и будущих поколений.

Игровые элементы

Питомцы

Мы создали для вас 1 миллиард уникальных космических питомцев, которым важна ваша любовь и забота.

Питомцы подразделяются на 6 типов редкостей:

Тип редкости	Питомец
Обычный	Енот
Необычный	Жираф
Редкий	Панда
Эпический	Кенгуру
Легендарный	Скоро
Уникальный	Скоро

И два класса: Исследователи и Производители

⚠ Каждый тип включает в себя одного животного с пятью видами скафандров, четырьмя возрастами, десятью разными эмоциями и чертами характера (которые будут известны, когда вы начнете взаимодействие с питомцем)

Производители — ключевой источник ресурсов с высокой стабильностью. Он генерирует основной объём атрибутов, формируя предложение ресурсов для других игроков.

Исследователи также добывают ресурсы, но менее стабильно. Они подходят для самостоятельной игры.

Уровни питомца

Для каждого типа редкости питомца существует 30 уровней.

При достижении определенного уровня пользователю будут открыты дополнительные возможности:

Уровень	Инициированное событие
Уровень 7	Открытие слота 1, открытие скрещивания. Смена возраста. Возможность отдать в уход.
Уровень 14	Открытие слота 2, Смена возраста. Возможность брать в уход 1 питомца.
Уровень 21	Открытие слота 3. Смена возраста. Возможность брать в уход 2 х питомцев.
Уровень 30	Открытие слота 4, восстановление баллона с озоном до 100%. Смена возраста. Возможность брать в уход 3 х питомцев.

Питомцы Исследователи имеют порядковые номера E 01 - E 300 000.

Питомцы Производители имеют порядковые номера M 01 - M 1 600 000.

Остальные питомцы — это Исследователи не будут иметь маркировку, только номер.

Атрибуты питомцев

У каждого питомца есть четыре слота для атрибутов.

Атрибуты, которые влияют на игровой процесс:

- Магическая звезда - увеличение ежедневной доходности игрового токена SPC, голубая
- Звезда заботы - уменьшение стоимости минта, желтая
- Звезда озона - уменьшение расхода озона, фиолетовая
- Звезда вселенной - увеличивает процент восстановления настроения, розовая

Уровень атрибута	Магическая звезда	Звезда заботы	Звезда озона	Звезда вселенной
1	3%	-2%	-2%	3%
2	8%	-4%	-4%	8%
3	15%	-7%	-7%	15%
4	25%	-10%	-10%	25%
5	40%	-15%	-15%	40%
6	55%	-20%	-20%	55%
7	75%	-25%	-25%	75%
8	95%	-30%	-30%	95%
9	120%	-35%	-35%	120%
10	150%	-40%	-40%	150%

⚠ Используя магическую звезду можно повысить доходность игрового токена, максимум +150%

Используя звезду заботы можно снизить стоимость минта, максимум -60%

Используя звезду озона можно снизить потребление ОЗ, максимум -60%

Используя звезду вселенной, можно увеличить восстановление процента настроения, максимум +150%

Жизнеобеспечение

Элементы, которые влияют на жизнь питомца:

- Баллон с озоном - во время прогулки с вашим основным питомцем у него расходуется озон в баллоне
- Спейспад - восстанавливает настроение питомца
- Космический тюбик - восстанавливает настроение питомца

Эти элементы можно купить на Маркете, или они могут выпасть в Space Box.

Space Box

Выполняя все ежедневные действия по уходу и заботе за основным питомцем, у вас есть вероятность получить Space Box.

Содержимое Space Box будет известно после открытия.

Внутри Space Box могут быть следующие элементы:

- основные атрибуты (магическая звезда, звезда заботы, звезда озона, звезда вселенной)
- атрибуты жизнедеятельности (спейспад, космический тюбик, баллон озона)

В случае передачи питомца в уход (делегирование) право на получение Space Box принадлежит игроку, выполняющему действия по уходу за питомцем.

Pet Box

После скрещивания двух питомцев вы получаете коробку с питомцем.

В результате скрещивания двух питомцев вы получите Pet Box одного из возможных типов:

- Обычный
- Необычный
- Редкий
- Эпический
- Легендарный
- Уникальный

При скрещивании питомцев производителей вы получаете питомца исследователя.

После открытия Pet Box вы узнаете тип редкости вашего питомца.

⚠ Более подробную информацию о механике получения и содержимого Pet Box вы можете узнать тут: [Описание](#)

Игровой процесс

Уборку, питание, сон возможно выполнить только один раз за сутки с любым основным питомцем. Повтор одного и того же действия с другим питомцем не приносят начисления

Зарабатывание Токена

После покупки питомца Вам необходимо заботиться и ухаживать за ним для получения токена SPC, выполняя 4 ежедневных действия.

Формула начисления токенов:

PQE -Main – 3 первых действия
$PQE = BE * (1 + PE + PA + DB)$
● PQE - итоговый доход игрока (SPC)

BE - Base Earning	
$BE = (BC * LVL) * (QA + (UWM / AWM)) * (1 + PPT) * (1 - CS)$	
● BC = 1.25(SPC). Базовый коэффициент. Значение установлено разработчиками, может быть изменено. ● LVL - Текущий уровень питомца ● QA = feeding + spa + cleaning = 3 action. Если одно из действий не выполнено, то оно равно 0. Значение установлено разработчиками, может быть изменено. ● UWM - Кол-во минут, которые пользователь использовал на прогулку с питомцем ● AWM = 30 минут. Кол-во минут, которые ежедневно начисляются на прогулку. Значение установлено разработчиками, может быть изменено. ● PPT - коэффициент редкости (в долях):	
Тип редкости	Percentage of pet type
Обычный	0
Необычный	0.4
Редкий	0.8
Эпический	1.2
Легендарный	1.6
Уникальный	2.0
● CS - Услуги по уходу ● CS 1 = 0.05 x 3 = 0.15 ● CS 2 = 0, если один питомец. 0.0075, если > 1 питомца ● CS 3 = 0.05 x 3 = 0.15 для делегированных питомцев	
$CS = CS1 + CS2 + CS3$	
● DB - дополнительный доход за каждого делегированного питомца	
$DB = N * D$	
● N - количество делегированных питомцев ● D - бонус за одного питомца. Значение установлено разработчиками, может быть изменено	
PE - Percent of Emotion	
Питомец имеет 10 эмоций, каждая из которых формирует PE	
Percent of Emotion (PE) - Значение установлено разработчиками, может быть изменено.	

РА - Percent of Pet Attribute	
● РА - коэффициент, зависящий от уровня атрибута ● $РА = MS(L)$	
Таблица РА:	
Уровень (L)	Magic star (MS), %
1	0.03
2	0.08
3	0.15
4	0.25
5	0.40
6	0.55
7	0.75
8	0.95
9	1.20
10	1.50

Действия над питомцами

Ежедневно над основным питомцем необходимо выполнять 4 действия:

- Покормить питомца (выполняется 1 минуту)
- Отдых питомца (выполняется 15 минут)
- Уборка за питомцем (необходимо собрать все предметы)
- Прогулка с питомцем - подробности смотрите ниже

Награду вы получаете за выполнение 4 действий на любом из питомцев который становится основным, максимум можно выполнить только 4 действия в сутки на любом питомце, если у вас их несколько, начисление токенов будет производиться по типу редкости и уровню питомца, который на данный момент основной

Если вы начали прогулку в текущих сутках с одним питомцем, тогда прогулка с другими питомцами не доступна до наступления 00:00 UTC

При смене основного питомца на другого его параметры еда, сон, уборка, настроение фиксируются и не идут пока питомец не основной, таймеры и проценты останавливаются на тех значения, на которых они были, пока питомец был основным. У всех не основных питомцев эти значения не идут.

Прогулка с питомцем

Это важное ежедневное действие по уходу за питомцем, при условии 100% настроения у основного питомца вы получаете Space Vox определенного уровня, когда выгуляете 30 минут.

Ежедневно на прогулку начисляется 30 минут, в 00 часов 00 минут по вашему часовому поясу, который нужно выбрать в профиле. Не используемые минуты сгорают

Если вы начали прогулку в текущих сутках с одним питомцем, тогда прогулка с другими питомцами не доступна до наступления 00:00

Делегирование полномочий по уходу за питомцем

Пользователи могут передавать своих питомцев другим пользователям для ухода и выполнения ежедневных действий.

Это позволяет владельцам питомцев продолжать заботиться и получать токены SPC, даже если они не могут активно участвовать в игровом процессе.

Игрок принимает полномочия по уходу за питомцем, выполняет действия (покормить, убрать, погулять, отдохнуть) и получает часть награды.

Условия распределения дохода (владелец/исполнитель) 70/30.

Количество питомцев, которые могут быть переданы одному игроку ограничено, исполнитель берет полную ответственность на переданных ему питомцев и обязан следить за их настроением и баллоном озона.

Исполнитель получает все Space Vox от делегированных питомцев.

⚠ Делегировать можно только питомцев с 100% настроением и на 100% заполненным баллоном ОЗ

Исполнители имеют рейтинг на основе качества ухода, стабильности. При не добросовестном уходе исполнитель лишается возможности брать новых питомцев, его рейтинг снижается, владелец может в любой момент отозвать питомца. Такие нарушения могут привести к длительной блокировке участия в системе делегирования.

Раздел в разработке

Повышение уровня питомца

Таблица апгрейда питомца:

Уровень	Время на повышение уровня, часы	Стоимость повышения уровня в токенах	Стоимость ускорения повышения уровня
1	1	0	0
2	2	1	6
3	3	2	12
4	4	3	18
5	5	4	24
6	6	5	30
7	7	150	900
8	8	9	54
9	9	10	60
10	10	11	66
11	11	12	72
12	12	13	78
13	13	14	84
14	14	300	1800
15	15	16	96
16	16	17	102
17	17	18	108
18	18	19	114
19	19	20	120

20	20	21	126
21	21	450	2700
22	22	23	138
23	23	24	144
24	24	25	150
25	25	26	156
26	26	27	162
27	27	28	168
28	28	29	174
29	29	30	180
30	30	600	3600

⚠ Формула расчёта минуты буста (МВ):

$MB = CB / (UT \setminus * 60)$

Cost Boost (CB) - смотрите в таблице апгрейда питомца

Upgrade Time (UT) - смотрите в таблице апгрейда питомца

- Время на повышение уровня питомца — это время, отведенное на увеличение уровня вашего питомца

⚠ Все значения в таблице указаны разработчиками, могут быть изменены.

Количество питомцев, необходимых для повышения уровня.

Таблица количества питомцев:

Количество Обычных питомцев	Максимально допустимый уровень
От 3	10
От 6	15
От 9	20
От 12	25
От 15	30

Таблица взаимозаменяемости питомцев для повышения уровня:

Тип редкости питомца	Количество питомцев	Количество заменяемых питомцев Обычных
Необычный	1	2
Редкий	1	3
Эпический	1	4
Легендарный	1	5
Уникальный	1	6

Слоты и атрибуты

При достижении определенного уровня у пользователя появляется возможность открыть четыре слота для атрибутов, которые влияют на игровой процесс, в каждый из них пользователь может поместить атрибут, для которого этот слот предусмотрен.

Четыре атрибута, которые вставляются в слоты и влияют на игровой процесс:

- Магическая звезда, голубая
- Звезда заботы, желтая
- Звезда озона, фиолетовая
- Звезда вселенной, розовая

Таблица разблокировки слотов:

Номер слота	1	2	3	4
Уровень для питомца	7	14	21	30
Комиссия открытия Обычный, SPC	150	150	150	150
Комиссия открытия Необычный, SPC	210	210	210	210
Комиссия открытия Редкий, SPC	270	270	270	270
Комиссия открытия Эпический, SPC	Скоро	Скоро	Скоро	Скоро
Комиссия открытия Легендарный, SPC	Скоро	Скоро	Скоро	Скоро
Комиссия открытия Уникальный, SPC	Скоро	Скоро	Скоро	Скоро

△Слоты для атрибутов имеют 5 уровней, в момент открытия слота вам будет известен уровень.

Таблица вероятности получения уровня слота:

Редкость	1 ур. %	2 ур. %	3 ур. %	4 ур. %	5 ур. %
Обычный	90	10	0	0	0
Необычный	30	60	10	0	0
Редкий	10	30	50	10	0
Эпический	10	10	30	40	0
Легендарный	0	10	20	30	40
Уникальный	0	0	10	50	40
% к атрибуту	NA	10	20	30	40

Уровень каждого атрибута можно повысить.

Таблица повышения уровня атрибута:

Уровень атрибута	Требуется атрибутов	Комиссия, SPC	% успеха исследователи	% успеха производители
1	3	100	30	60
2	3	200	35	65
3	3	400	40	70
4	3	800	45	75
5	3	1600	50	80
6	3	3200	55	85
7	3	7400	60	90
8	3	14800	65	95
9	3	29600	70	100
10	NA	NA	NA	NA

Для повышения уровня необходимо использовать 3 атрибута одинакового вида и уровня.

⚠ При неудачном повышении уровня атрибута пользователь теряет как сами атрибуты, так и токены, затраченные на улучшение.

При удачном улучшении уровня атрибута вы получаете новый атрибут высшего уровня.

Восстановление жизнеобеспечения

Восстановление баллона с озоном.

Во время каждой прогулки с вашим основным питомцем у него расходуется озон из баллона.

Расход озона увеличивается пропорционально количеству занятых слотов в рюкзаке.

Базовое потребление озона составляет 0.06% за 30 минут прогулки на 1 уровне.

С каждым повышением уровня потребление озона увеличивается на 0.06%.

Каждый занятый слот в рюкзаке увеличивает потребление озона на 0,005%.

Озон необходимо восполнять, для нормального жизнеобеспечения питомца на планете Земля.

⚠ Один баллон восстанавливает 4,5% озона, для восстановления вам потребуется.

40 SPC + баллон для дозаправки.

Уровень Озона

- $O_3 < 100\%$ - питомца нельзя выставить в Маркете, делегировать или передать другому игроку
- $O_3 < 20\%$ - питомец не может учитываться при повышении уровня Проверить
- $O_3 = 0\%$ - питомец не может участвовать в прогулках

Баллон для дозаправки вы можете приобрести в Маркете или он может выпасть в Space Box после прогулки с вашим питомцем, при условии выполнения всех действий по уходу за ним в течение текущих суток и 100% настроении.

Спейспад / Космический тюбик

С помощью Спейспад и Космического тюбика можно восполнить Настроение вашего питомца до 100%. Спейспад и Космический тюбик повышают настроение на 10%.

Для поддержания игрового процесса и отсутствия дефицита на маркете будет продаваться эти предметы с пометкой SP по 49 рублей за штуку.

⚠ Спейспад и Космический тюбик можно приобрести в Маркете или он может выпасть в Space Vox после прогулки с вашим питомцем, при условии выполнения всех действий по уходу за ним в течение текущих суток.

Каждый Спейспад и Космический тюбик возможно использовать только один раз.

Создание питомцев

Создание питомцев (минт) — это процесс, в котором пользователи приложения выбирают 2 х принадлежащих им питомцев и создают новый Pet Vox.

⚠ Оба питомца, которые используются для минта должны быть не ниже 7 уровня и иметь заполненную на 100% шкалу настроения.

Одного питомца можно использовать в качестве создателя не более 5 раз. Минт питомцев стоит SPC. Стоимость зависит от того, сколько раз питомец уже был использован при минте. Чем больше раз, тем выше стоимость в токенах.

⚠ После минта наступает период охлаждения для каждого питомца в течение 72 часов, по истечению которых их снова можно использовать для минта. Это сделано для того, чтобы не допустить инфляцию и перенасыщение рынка Pet Vox' ами.

⚠ Всех питомцев исследователей и производителей с маркировкой "Е", "М" создают и распространяют разработчики приложения, остальные питомцы создаются пользователями в процессе минта и размещаются в Маркете.

При минте двух питомцев производителей, пользователь получает обычного питомца

Минт, стоимость SPC

Обычный + Обычный:

Обычный/Обычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	800	825	875	850	900
1/5	825	850	875	900	925
2/5	850	875	900	925	950
3/5	875	900	925	950	975
4/5	900	925	950	975	1000

Таблица вероятности типа Pet Box после минт Обычный + Обычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
98%	2%	0%	0%	0%	0%

Необычный + Обычный:

Необычный/Обычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	950	987,5	1025	1062,5	1100
1/5	987,5	1025	1062,5	1100	1137,5
2/5	1025	1062,5	1100	1137,5	1175
3/5	1062,5	1100	1137,5	1175	1212,5
4/5	1100	1137,5	1175	1212,5	1250

Таблица вероятности типа Pet Box после минт Необычный + Обычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
75%	24%	1%	0%	0%	0%

Редкий + Обычный:

Редкий/Обычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1100	1200	1300	1400	1500
1/5	1200	1300	1400	1500	1600
2/5	1300	1400	1500	1600	1700
3/5	1400	1500	1600	1700	1800
4/5	1500	1600	1700	1800	1900

Таблица вероятности типа Pet Box после минт Редкий + Обычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
75%	0%	24%	1%	0%	0%

Эпический + Обычный:

Эпический/Обычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1250	1312,5	1375	1437,5	1500
1/5	1312,5	1375	1437,5	1500	1562,5
2/5	1375	1437,5	1500	1562,5	1625
3/5	1437,5	1500	1562,5	1625	1687,5
4/5	1500	1562,5	1625	1687,5	1750

Таблица вероятности типа Pet Box после минт Эпический + Обычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
75%	0%	0%	24%	1%	0%

Легендарный + Обычный:

Легендарный/Обычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1400	1475	1550	1625	1700
1/5	1475	1550	1625	1700	1775
2/5	1550	1625	1700	1775	1850
3/5	1625	1700	1775	1850	1925
4/5	1700	1775	1850	1925	2000

Таблица вероятности типа Pet Box после микст Легендарный + Обычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
75%	0%	0%	0%	24%	1%

Уникальный + Обычный:

Уникальный/Обычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1550	1637,5	1725	1812,5	1900
1/5	1637,5	1725	1812,5	1900	1987,5
2/5	1725	1812,5	1900	1987,5	2075
3/5	1812,5	1900	1987,5	2075	2162,5
4/5	1900	1987,5	2075	2162,5	2250

Таблица вероятности типа Pet Box после микст Уникальный + Обычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
75%	0%	0%	0%	1%	24%

Необычный + Необычный:

Необычный/Необычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1100	1150	1200	1250	1300
1/5	1150	1200	1250	1300	1350
2/5	1200	1250	1300	1350	1400
3/5	1250	1300	1350	1400	1450
4/5	1300	1350	1400	1450	1500

Таблица вероятности типа Pet Box после микст Необычный + Необычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	98%	2%	0%	0%	0%

Редкий + Необычный:

Редкий/Необычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1100	1150	1200	1250	1300
1/5	1150	1200	1250	1300	1350
2/5	1200	1250	1300	1350	1400
3/5	1250	1300	1350	1400	1450
4/5	1300	1350	1400	1450	1500

Таблица вероятности типа Pet Box после микст Редкий + Необычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	75%	24%	1%	0%	0%

Эпический + Необычный:

Эпический/Необычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1400	1475	1550	1625	1700
1/5	1475	1550	1625	1700	1775
2/5	1550	1625	1700	1775	1850
3/5	1625	1700	1775	1850	1925
4/5	1700	1775	1850	1925	2000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Эпический + Необычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	75%	0%	24%	1%	0%

Легендарный + Необычный:

Легендарный/Необычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1400	1475	1550	1625	1700
1/5	1475	1550	1625	1700	1775
2/5	1550	1625	1700	1775	1850
3/5	1625	1700	1775	1850	1925
4/5	1700	1775	1850	1925	2000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Легендарный + Необычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	75%	0%	0%	24%	1%

Уникальный + Необычный:

Уникальный/Необычный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1400	1475	1550	1625	1700
1/5	1475	1550	1625	1700	1775
2/5	1550	1625	1700	1775	1850
3/5	1625	1700	1775	1850	1925
4/5	1700	1775	1850	1925	2000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Уникальный + Необычный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	75%	0%	0%	1%	24%

Редкий + Редкий:

Редкий/Редкий	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1400	1475	1550	1625	1700
1/5	1475	1550	1625	1700	1775
2/5	1550	1625	1700	1775	1850
3/5	1625	1700	1775	1850	1925
4/5	1700	1775	1850	1925	2000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Редкий + Редкий:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	98%	2%	0%	0%

Эпический + Редкий:

Эпический/Редкий	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1550	1637,5	1725	1812,5	1900
1/5	1637,5	1725	1812,5	1900	1987,5
2/5	1725	1812,5	1900	1987,5	2075
3/5	1812,5	1900	1987,5	2075	2200
4/5	1900	1987,5	2087	2200	2375

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Эпический + Редкий:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	75%	24%	1%	0%

Легендарный + Редкий:

Легендарный/Редкий	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1700	1800	1900	2000	2100
1/5	1800	1900	2000	2100	2200
2/5	1900	2000	2100	2200	2300
3/5	2000	2100	2200	2300	2400
4/5	2100	2200	2300	2400	2500

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Легендарный + Редкий:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	75%	0%	24%	1%

Уникальный + Редкий:

Уникальный/Редкий	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1850	1962,5	2075	2187,5	2300
1/5	1962,5	2075	2187,5	2300	2412,5
2/5	2075	2187,5	2300	2412,5	2525
3/5	2187,5	2300	2412,5	2525	2637,5
4/5	2300	2412,5	2525	2637,5	2750

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Уникальный + Редкий:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	75%	0%	1%	24%

Эпический + Эпический:

Эпический/Эпический	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1700	1800	1900	2000	2100
1/5	1800	1900	2000	2100	2200
2/5	1900	2000	2100	2200	2300
3/5	2000	2100	2200	2300	2400
4/5	2100	2200	2300	2400	2500

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Эпический + Эпический:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	0%	98%	2%	0%

Легендарный + Эпический:

Легендарный/Эпический	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1850	1962,5	2075	2187,5	2300
1/5	1962,5	2075	2187,5	2300	2415,5
2/5	2075	2187,5	2300	2415,5	2525
3/5	2187,5	2300	2415,5	2525	2637,5
4/5	2300	2415,5	2525	2637,5	2750

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Легендарный + Эпический:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	0%	75%	24%	1%

Уникальный + Эпический:

Уникальный/Эпический	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	1850	1962,5	2075	2187,5	2300
1/5	1962,5	2075	2187,5	2300	2415,5
2/5	2075	2187,5	2300	2415,5	2525
3/5	2187,5	2300	2415,5	2525	2637,5
4/5	2300	2415,5	2525	2637,5	2750

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Уникальный + Эпический:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	0%	75%	24%	1%

Легендарный + Легендарный:

Легендарный/Легендарный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	2000	2125	2250	2375	2500
1/5	2125	2250	2375	2500	2625
2/5	2250	2375	2500	2625	2750
3/5	2375	2500	2625	2750	2875
4/5	2500	2625	2750	2875	3000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Легендарный + Легендарный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	0%	0%	98%	2%

Уникальный + Легендарный:

Уникальный/Легендарный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	2000	2125	2250	2375	2500
1/5	2125	2250	2375	2500	2625
2/5	2250	2375	2500	2625	2750
3/5	2375	2500	2625	2750	2875
4/5	2500	2625	2750	2875	3000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Уникальный + Легендарный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	0%	0%	75%	25%

Уникальный + Уникальный:

Уникальный/Уникальный	0/5	1/5	2/5	3/5	4/5
0/5	2000	2125	2250	2375	2500
1/5	2125	2250	2375	2500	2625
2/5	2250	2375	2500	2625	2750
3/5	2375	2500	2625	2750	2875
4/5	2500	2625	2750	2875	3000

Таблица вероятности типа Pet Box после мина Уникальный+ Уникальный:

Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный	Уникальный
0%	0%	0%	0%	0%	100%

Pet Box

Pet Box может иметь разный тип редкости.

Пользователь получит нового питомца, после открытия Pet Box, при этом тип редкости питомца зависит от типа редкости Pet Box.

Таблица вероятности типа редкости питомца в зависимости от типа редкости Pet Box:

	Питомец Обычный	Питомец Необычный	Питомец Редкий	Питомец Эпический	Питомец Легендарный	Питомец Уникальный
Pet Box Обычный	98%	2%	0%	0%	0%	0%
Pet Box Необычный	20%	77%	3%	0%	0%	0%
Pet Box Редкий	0%	23%	74%	3%	0%	0%
Pet Box Эпический	0%	0%	26%	71%	3%	0%
Pet Box Легендарный	0%	0%	0%	29%	68%	3%
Pet Box Уникальный	0%	0%	0%	0%	20%	80%

Экономика Питомцев

Количество питомцев ограничено - 1 миллиард, новых не будет.

Часть питомцев распространяется через первичную продажу от проекта. Остальная часть может быть получена пользователями исключительно через механику Мина.

Создание новых питомцев сверх установленного лимита невозможно. Проект не имеет технической возможности выпустить дополнительных питомцев.

Токеномика

Общий начальный объем токена SPC составляет **500,000,000,000**.

Эмиссия токена построена по модели последовательного снижения (halving).

После полного распределения текущего объема токена, доступный supply уменьшается на 50%, а награды за игровые действия пропорционально снижаются.

Каждый следующий этап продолжает данную модель, формируя следующую последовательность: 500B → 250B → 125B → 62.5B и далее.

Данный механизм обеспечивает постепенное снижение инфляции токена и увеличение его дефицита с течением времени.

Сжигание токена SPC:

- Улучшение питомца
- Создание питомца
- Открытие Space Box
- Открытие слота под атрибуты
- Улучшение атрибутов
- Восстановление ОЗ
- Восстановление настроек
- Мгновенные улучшения и действия
- Покупка дополнительных слотов

Первая продажа:

100 000 - Питомцев исследователей, Обычного, Необычного и Редкого типа редкости.

100 000 - Pet Box с питомцами исследователями, Обычного, Необычного и Редкого типа редкости.

1 000 000 - Питомцев производителей, Обычного, Необычного и Редкого типа редкости.

Вторая продажа через неопределённый срок:

50 000 - Питомцев исследователей, Эпического, Легендарного, Уникального типа редкости.

50 000 - Pet Box с питомцами исследователями, Эпического, Легендарного, Уникального типа редкости.

600 000 - Питомцев производителей, Эпического, Легендарного, Уникального типа редкости.

Остальные питомцы будут доступны через механику создания (Минт) от пользователей в маркете.

⚠ Питомцы производители уникальны, их можно приобрести только на первом, втором этапе продаже.

Питомцы производители не попадают под механику создания (Минт).

При минте двух питомцев производителей, вы получите обычного питомца.

Прозрачность

Мы строим открытую и понятную экономику, где правила одинаковы для всех.

Честный старт

- Вы входите в проект на раннем этапе
 - Получаете питомцев из первого пула
 - После этого рынок полностью формируют сами игроки
- Платформа не продает питомцев повторно и не вмешивается в рынок.
Ранние участники получают максимальные возможности.

Открытая механика

- Все способы получения наград заранее известны
- Условия получения Space Vox и токенов прозрачны
- Вероятности атрибутов не скрываются

Честная экономика

- Цены формируются самими игроками
- Все сделки проходят через открытый маркет
- Платформа не управляет ценами

Понятные правила системы

- Условия получения дохода фиксированные и не меняются задним числом
- Все ограничения (настроение, лимиты и т. д.) заранее обозначены
- Игрок всегда понимает, за что он получает или теряет доход

Прозрачный маркет

- Все предложения видны пользователям
- Системные предложения помечаются отдельно
- Механизмы поддержки открыто обозначены

Мы не скрываем механику - мы показываем, как работает система.

Чем понятнее правила, тем честнее игра и устойчивее экономика.

Общение с питомцем

Ваш питомец — это не просто герой в игре. Это живой цифровой друг с искусственным интеллектом.

Общайтесь с ним, как с настоящим спутником: задавайте вопросы, разговаривайте, узнавайте его характер, настроение и особенности. Каждый питомец сможет поддерживать диалог, реагировать на ваши действия, развиваться вместе с вами и становиться по-настоящему уникальным.

Благодаря подключению ИИ питомцы смогут:

- общаться с вами в реальном времени
- запоминать взаимодействия
- проявлять индивидуальность
- обучаться и развиваться
- становиться не просто питомцем, а настоящим компаньоном

Настроение

У каждого питомца есть шкала настроения.

⚠ При каждом невыполненном действии над основным питомцем в течение суток у него отнимается 5% настроения. Максимально 20% в сутки

Каждое выполненное действие над основным питомцем восстанавливает 1% настроения.

Проверка настроения осуществляется у текущего основного питомца.

⚠ У не основных питомцев шкала настроения не проверяется и остаётся на том уровне, когда питомец был основным.

Шкалу настроения можно также восстановить используя Спейспад или Космический тюбик, который можно получить в Space Box или приобрести в Маркете. Один Спейспад или Космический тюбик восстанавливает 10% шкалы настроения.

⚠ Когда шкала настроения станет равна 0%, то с этим питомцем пользователь не может выполнять никаких действий, пока не восстановит настроение до 50% с помощью Спейспад или Космического тюбика.

Космический рюкзак

У каждого пользователя есть Космический рюкзак.

Общий объём рюкзака составляет 750 слотов, которые могут использоваться для питомцев, Pet Box, Space Box и для атрибутов.

Начальные условия:

- На старте доступно 20 слотов

Расширение:

- Пользователь может увеличивать количество слотов за токены SPC – 1 пакет слотов (5 штук) = 500 SPC
- Распределение слотов полностью свободное - игрок сам решает, что хранить

⚠ Чем больше слотов занято, тем выше потребление озона. 0,005% на каждый дополнительный слот

Space Box

Выполняя все ежедневные действия по уходу и заботе за питомцем, у вас есть вероятность получить Space Box.

⚠ Space Box появляется на главном экране после окончания обратного отсчета он переходит в рюкзак и хранится там до его открытия.

Внутри Space Box могут быть следующие элементы:

- Основные атрибуты (магическая звезда, звезда заботы, звезда озона, звезда вселенной)
- Атрибуты жизнеобеспечения (спейспад, космический тюбик, баллон озона)

⚠ Space Box выпадает только при 100% настроении у основного питомца.

Таблица параметров Space Box:

Уровень Space Box	Уровень питомца	Прогулка, минут	Комиссия за открытия (Cost Boost), SPC	Комиссия за быстрое открытие, SPC	Период охлаждения, (Hold Time), Н
1	1	30	15	90	24
2	3	30	45	270	72
3	5	30	75	450	120
4	10	30	150	900	168
5	15	30	225	1350	216
6	20	30	300	1800	264
7	25	30	500	3000	312
8	30	30	750	4500	360

⚠ Формула расчёта минуты буста (МВ):

$$MB = CB / (HT \cdot 60)$$

Cost Boost (CB) - смотрите в таблице параметров Space Box

Hold Time (HT) - смотрите в **таблице параметров Space Box

Таблица вероятностей содержимого Space Box для питомцев Исследователей:

Уровень Space Box	Атрибут 1 уровня	Атрибут 2 уровня	Атрибут 3 уровня	Баллон с ОЗ,+1	Спейспад, +1
1	10 %	0 %	0 %	0 %	0 %
2	20 %	0 %	0 %	0 %	0 %
3	30 %	0 %	0 %	0 %	0 %
4	40 %	10 %	0 %	5 %	5 %
5	50 %	15 %	0 %	10 %	10 %
6	60 %, 50 %	20 %, 3%	5 %	20 %	20 %
7	70 %, 70 %	30 %, 6%	20 %	30 %	30 %
8	80 %, 100 %	50 %, 10%	45 %	40 %	40 %

Таблица вероятностей содержимого Space Box для питомцев Производителей:

Уровень Space Box	Атрибут 1 уровня	Атрибут 2 уровня	Атрибут 3 уровня	Баллон с ОЗ,+1	Спейспад, +1
1	100%	5%	10%	30%	30%
2	100%	10%	20%	40%	40%
3	100%	20%	30%	50%	50%
4	100%	30%	40%	60%	60%
5	100%	40%, 40%	50%	70%	70%
6	100%, 100%	60%, 60%	65%	80%	80%
7	100%, 100%	80%, 80%	70%	90%	90%
8	100%, 100%	100%, 100%	80%	100%	100%

Начиная с 6 уровня вам может выпадать по два атрибута первого и второго уровня. В таблице через запятую указана вероятность получения второго атрибута.

⚠ Атрибуты 4–10 уровня можно получить только с помощью апгрейда, в Space Box они не выпадают.

Все не открытые Space Box будут храниться в рюкзаке.

⚠ Таблица вероятностей находится на стадии разработки и может быть изменена разработчиками

Маркет

Маркет — это место, где пользователи могут продавать / покупать своих питомцев, атрибуты и Pet Box. В Маркете доступна простая функция фильтрации и сортировки для удобной навигации.

Питомцы производители могут продавать токены SPC другим пользователям.

Исследователи не могут продавать токены, необходимо купить производителя, когда производитель выбран как основной питомец в кошельке появляется кнопка продажи токенов.

Что бы в игре не возникало дефицита ключевых ресурсов система автоматически поддерживает рынок.

Если в маркете не хватает ресурсов, платформа добавляет их в продажу:

- Баллон с озоном
- Спейспад
- Космический тубик

Цена таких предметов на 30% выше средней рыночной, и будет иметь пометку.

Основную ценовую политику в игре формируют сами пользователи.

Платформа не вмешивается в рынок, за исключением механизма поддержки доступности ресурсов.

Вывод денежных средств

В Space Pets вы не просто играете — вы можете зарабатывать.

Пользователи смогут продавать питомцев, атрибуты и другие игровые предметы через внутренний маркет, а после продажи получать реальные выплаты напрямую на банковскую карту.

Как это работает:

- Размещаете питомца или атрибут на маркете
- Указываете данные своей банковской карты для получения выплат
- После успешной продажи покупатель оплачивает товар
- ООО выступает гарантом сделки и обрабатывает выплату
- Деньги поступают вам на карту после подтверждения продажи

Все продажи проходят официально через компанию, что делает процесс удобным, прозрачным и безопасным.

⚠ Все что продается в маркете, продается исключительно другим пользователям.

За каждую операцию в Маркете взимается комиссия 6%.

Любовь

Coming Soon!

Это очень важное дополнение, которое мы анонсируем немного позже! Следите за обновлениями!

Античитинг

Использование устройств, которые были взломаны, перепрошиты или имеют изменения в ОС, приведет к тому, что Space Pets не будет работать должным образом.

⚠ Мы не будем помогать вернуть потерянные средства в результате использования GPS - подмены или хакерских программ.

Для пресечения мошенничества в игре используются следующие инструменты:

- GPS
- Датчик движения и данные о здоровье
- Ручной анализ статистики и пометка подозрительных пользователей
- Собственная античитерская система с использованием искусственного интеллекта

В таблице ниже описаны возможные действия и то, как система будет на них реагировать. Данная таблица не ограничивает возможные меры, которые могут быть применены к пользователю, неправомерно использующему приложение.

Действия	Отклик системы
Манипуляция с GPS	Мошенничество
Попытка взлома	Мошенничество
Имитация движения	Мошенничество
Использование нескольких устройств с запущенным приложением Space Pets в режиме прогулки одновременно	Мошенничество
Прогулка с друзьями	Не мошенничество
Прогулка с 2-мя телефонами, но только с 1 активным аккаунтом	Не мошенничество
Использование животных для прогулок	Мошенничество

Существует система оценки действий пользователя. При выявлении частых нарушений или мошенничества пользователь получает ограничения на доступ к функциям маркета, включая продажу активов. В зависимости от тяжести нарушений могут применяться временные блокировки или полное ограничение торговых операций. Повторные нарушения приводят к ужесточению санкций вплоть до длительной блокировки аккаунта.

Дата редактирования 01.10.2026