

# GALACTYMINES

White Paper Técnico · Versión 1.1

**Conquista la galaxia. Construye tu flota. Gana NEOX-C.**

Versión	1.1
Fecha	Mayo 2026
Periodo actualizado	28 abr 2026 - 18 may 2026
Idioma	Español
Sitio oficial	<a href="http://www.galactymines.com">www.galactymines.com</a>
Token in-game	NEOX-C

Documento actualizado para publicación web y ecosistema oficial.

# Índice

1. Resumen ejecutivo
2. Visión y propuesta de valor
3. Tokenomics y economía interna
4. Activos del juego
5. Cajas Boxes y Starter Pack
6. Sistema de flotas
7. Comandantes
8. Expediciones a planetas PvE
9. Loot tables y probabilidades de drop
10. Sistema de fusión
11. Sistema de subida de nivel
12. Reparación, repostaje y curación
13. NFTs de minería
14. Arena PvP y Batallas de Flotas
15. Mercado entre jugadores
16. Wallet, depósitos, swaps y retiros
17. Programa de referidos y afiliados
18. Dashboard, experiencia de usuario y administración
19. Seguridad, RNG, antifraude y Fair Play
20. Roadmap
21. Aviso legal

# 1. Resumen ejecutivo

Galactymines es un juego web Risk-to-Earn de exploración espacial donde cada jugador construye flotas de naves, soldados y comandantes, las envía a expediciones contra 35 planetas de dificultad creciente y obtiene NEOX-C, una moneda interna de utilidad dentro del ecosistema.

El juego combina mecánicas roguelike de riesgo y recompensa, daño persistente y combustible; elementos RPG como rareza, niveles, fusión y rangos de flota; modos competitivos PvP como arena y batallas de flotas; NFTs de minería; Starter Pack; mercado interno; wallet Solana Mainnet y herramientas de administración, auditoría y monitoreo.

Toda la lógica crítica se ejecuta del lado del servidor mediante funciones seguras, RNG criptográfico y validación server-side para reducir manipulación del cliente, exploits y patrones anómalos.

## Actualización v1.1

Esta versión incorpora cambios funcionales implementados entre el 28 de abril y el 18 de mayo de 2026, incluyendo NFTs de minería, Starter Pack, comandante NIX, combustible/daño por nave, mercado interno con reglas de elegibilidad y refuerzo de seguridad/Fair Play.

# 2. Visión y propuesta de valor

Galactymines busca crear una economía lúdica sostenible, con múltiples bucles de juego y control de inflación. El diseño combina exploración, progresión, riesgo, mercado y competencia, evitando que la experiencia dependa de una sola fuente de recompensa.

- Sumideros constantes: combustible, reparaciones, fusiones, comisiones de mercado, entradas PvP, costes de nivel, curación y comisiones aplicadas a gastos NEOX.
- Variedad estructural: 35 planetas, cajas, flotas, comandantes, NFTs de minería, PvE, PvP, mercado y crafting.
- Onboarding progresivo: primeros planetas con mayor probabilidad de recompensa directa, Starter Pack disponible por tiempo limitado y sistema de referidos/afiliados.

# 3. Tokenomics y economía interna

La economía usa una stablecoin soportada para operaciones externas y NEOX-C como token de utilidad in-game. Referencia interna: 100 NEOX-C = 1 unidad stablecoin soportada dentro del ecosistema.

Moneda	Descripción
Stablecoin soportada	Moneda externa usada para depósitos y retiros mediante la integración wallet del juego.
NEOX-C	Token de utilidad in-game usado para cajas, fusiones, mejoras, reparaciones, repostaje, entradas PvP, mercado, NFTs de minería y recompensas.

## 3.1 Sumideros principales

Sumidero	Descripción	Magnitud típica
Combustible	Cada expedición consume combustible.	Según planeta y activos
Reparaciones	HP y escudo dañados se restauran pagando NEOX-C.	Variable
Fusión	Coste fijo por intento; se cobra aunque falle.	100-1.500 NEOX-C
Mercado	Comisión por venta exitosa.	15% del precio
Arena y batalla de flotas	Entradas o costes asociados a modos competitivos.	Según modo
Curación/revivir	Recuperación de soldados heridos o muertos dentro de reglas del sistema.	Variable
Comisión de gastos NEOX	Comisión añadida a gastos como fusión, reparación y otros.	Alimenta tesorería

## 3.2 Fuentes principales

Fuente	Quién genera	Control
Expediciones PvE	Player vs Server	Cooldown y requisitos por flota

Fuente	Quién genera	Control
Drops fusionables	Servidor	RNG con probabilidades fijas
Mercado	Player a Player	Suma cero menos comisión
Arena y batalla de flotas	Servidor	Recompensas limitadas y reglas de validez
Referidos/afiliados	Servidor	Comisiones reclamables y ranking
NFTs de minería	Sistema interno	Niveles, duración y producción definida

### 3.3 Tesorería e ingresos del sistema

La tesorería recibe comisiones provenientes de actividades internas como mercado, cajas, fusión, reparación, combustible, curación, arena, batalla de flotas y otras categorías registradas en reportes administrativos. El objetivo es mantener trazabilidad, control económico y sostenibilidad del ecosistema.

## 4. Activos del juego

Tipo	Función principal	Apilable
Nave	Combate, HP, escudo, tripulación, combustible y transporte.	No
Soldado	Aporta FE - Fuerza de Extracción - a la flota.	No
Comandante	Efecto pasivo o activo especial sobre la flota.	No
Gema	Material de fusión.	No
Plano de nave	Permite craftear o fusionar naves.	No
Plano de soldado	Permite craftear o fusionar soldados.	No
NFT de minería	Activo de producción interna con nivel, duración y rendimiento definido.	No

### 4.1 Rarezas

Las rarezas universales son Común, Poco Común, Raro, Épico y Legendario. La rareza determina los atributos base de cada activo, como HP, escudo, tripulación y combustible en naves; FE en soldados; así como costes, rangos y probabilidades de fusión.

### 4.2 Stats de naves por rareza

Rareza	HP	Escudo	Tripulación	Combustible
Común	100	0	1	150
Poco Común	150	0	2	200
Raro	200	100	3	250
Épico	250	150	4	400
Legendario	350	250	5	500

*Nota: las naves no aportan FE base. La FE operativa de la flota proviene principalmente de soldados y modificadores aplicables.*

### 4.3 Rango de FE de soldados

Rareza	FE mínimo	FE máximo
Común	1	50
Poco Común	51	100
Raro	101	180
Épico	181	300
Legendario	301	500

## 5. Cajas Boxes y Starter Pack

Las cajas se compran en la tienda con NEOX-C. Al abrirlas, otorgan un activo aleatorio según la categoría de la caja y una tirada CSPRNG del lado del servidor.

Caja	Precio	Categoría obtenida
Caja de Naves	1.000 NEOX-C	Nave
Caja de Soldados	1.500 NEOX-C	Soldado
Caja de Gemas	800 NEOX-C	Gema
Caja de Planos de Naves	400 NEOX-C	Plano de Nave
Caja de Planos de Soldados	400 NEOX-C	Plano de Soldado

## 5.1 Probabilidades de rareza al abrir caja

Categoría	Común	Poco Común	Raro	Épico	Legendario
Naves/Soldados	45%	35%	15%	5%	0%
Gemas	50%	35%	15%	0%	0%
Planos	50%	30%	14%	5%	1%

La compra masiva permite abrir 1, 5 o 10 cajas en una sola transacción. Cada caja se procesa con RNG independiente.

## 5.2 Starter Pack

El Starter Pack es una opción de onboarding disponible durante los primeros 7 días posteriores al registro del usuario. Su precio base es 50 USDC y puede comprarse con saldo interno además de USDC cuando el sistema lo permita.

- Incluye recompensa de soldado para acelerar la primera composición de flota.
- Se presenta mediante modal y banner promocional dentro de la plataforma.
- La disponibilidad está limitada por tiempo para preservar equilibrio económico y evitar abuso del sistema.

# 6. Sistema de flotas

Una flota se compone de nave insignia, naves escolta, soldados y opcionalmente un comandante. La nave insignia define la identidad de la flota; las escoltas aportan HP, escudo y capacidad operativa; los soldados aportan FE; y el comandante aplica efectos especiales.

## 6.1 Combustible, daño y mantenimiento por nave

El sistema v1.1 gestiona combustible y daño por nave individual. La capacidad operativa de la flota se calcula a partir de las naves asignadas, pero el consumo, repostaje, daño y reparación pueden aplicarse sobre activos específicos.

- Reparación por nave desde inventario mediante flujo de mantenimiento individual.
- Repostaje por nave desde inventario cuando el activo necesita combustible.
- Reparación/repostaje masivo desde la vista de flota.
- Bloqueo de venta/fusión de naves y soldados heridos o con condiciones de mantenimiento incompatibles.
- Daño actualizado en tiempo real para mejorar claridad de estado del activo.

## 6.2 Rangos de flotas

Las flotas incorporan un sistema de rareza o rango que puede aplicar bonificaciones y modificar recompensas o bajas. Los rankings y recompensas consideran flotas válidas y reglas de consistencia para evitar abuso competitivo.

## 6.3 Cooldown

Cada flota entra en cooldown después de una expedición, sea exitosa o fallida. El sistema puede aplicar cierres o bloqueos de cooldown definidos por horarios operativos, incluyendo sincronización diaria según configuración de servidor.

# 7. Comandantes

Los comandantes son activos especiales con un efecto único. Solo puede asignarse un comandante por flota. Su efecto se aplica automáticamente cuando corresponde.

Comandante	Rareza	Efecto
RICHAR	Común	+10 FE plano a la flota.
SR. CASTLE	Poco Común	Absorbe 5% del daño recibido en HP y escudo.
YERAL	Raro	+5% absoluto a la probabilidad de drop de rareza superior.
TERRY	Épico	+50% capacidad máxima de escudo.
REIYIN	Legendario	Inmunidad total: 0% daño y 0% bajas/heridos.
NIX	Especial	Tanque de combustible propio. Su combustible se consume antes que el de las naves y se rellena automáticamente gratis cada 24 horas.

La rareza exacta de comandantes especiales puede ajustarse por balance o evento. REIYIN convierte una expedición fallida en pérdida únicamente de combustible y tiempo. NIX actúa como soporte logístico mediante tanque propio.

## 8. Expediciones a planetas PvE

El modo PvE cuenta con 35 planetas distribuidos en Zona Segura niveles 1-20, Zona Crítica niveles 21-33 y Zona Caos niveles 34-35.

### 8.1 Mecánica

- El servidor verifica que la flota no esté en cooldown.
- El combustible disponible debe cubrir el coste del planeta.
- La FE total de soldados más bonus de comandante debe cubrir la FE requerida.
- Si la expedición es exitosa se entrega loot; si falla se aplica daño persistente y posible baja crítica.

### 8.2 Tabla maestra de planetas

Lvl	Planeta	Éxito	Combustible	FE req.	Recompensa neta
1	Satélite Chatarra	86%	25	100	166
2	Cinturón Cobalto	84%	50	200	224
3	Aethelgard	82%	75	300	303
4	Obsidiana	80%	100	400	408
5	Anillos Sílice	78%	125	500	551
6	Mico-7	76%	150	600	744
7	Refinería Abandonada	74%	175	700	1.005
8	Campo Magnético	72%	215	800	1.357
9	Ignis Prime	70%	255	900	1.831
10	Cañón del Eco	68%	295	1.000	2.472
11	Nebulosa Espinas	66%	335	1.100	3.338
12	Glaucus	64%	375	1.200	4.506
13	Cementerio Pirata	62%	440	1.300	6.083
14	Sol Moribundo	60%	505	1.400	8.212
15	Tormenta Plasma	58%	570	1.500	11.086
16	Prisma	56%	635	1.600	14.966
17	Cinturón Acelerado	54%	700	1.700	20.204
18	Infestación-Alpha	52%	765	1.800	27.276

Lvl	Planeta	Éxito	Combustible	FE req.	Recompensa neta
19	Anomalía Grav.	50%	865	1.900	36.822
20	Núcleo Roto	48%	965	2.250	44.186
21	Puerta a la Nada	44%	1.065	2.600	53.023
22	Mar de Antimateria	42%	1.165	2.950	63.628
23	Synapse	40%	1.265	3.300	76.354
24	Sistema Binario	38%	1.365	3.650	91.625
25	Cavernas Hielo C.	36%	1.465	4.000	109.950
26	Pulsar Atropos	34%	1.615	4.350	131.940

Lvl	Planeta	Éxito	Combustible	FE req.	Recompensa neta
27	Fisura de Caos	32%	1.765	4.700	158.328
28	Leviatán Fossil.	30%	1.915	5.050	189.994
29	Reliquia Solstice	28%	2.065	5.400	227.993
30	Argentum Prime	26%	2.215	5.750	273.591
31	Umbral	24%	2.415	6.100	328.309
32	Nébula de Phoenix	22%	2.615	6.450	393.971
33	Aethelgard Fract.	20%	2.815	6.800	472.765
34	Event Horizon	20%	3.015	7.150	567.318
35	Omnis	20%	3.215	7.500	680.782

### 8.3 Modelo de daño en fallo

Cuando una expedición falla, se aplica daño persistente a los activos afectados. En la versión actual, el daño tras derrota usa un factor aleatorio reducido entre 30% y 60%, sujeto a efectos de comandante y reglas de balance.

- Daño a HP = HP del activo o flota afectada x factor aleatorio entre 0.30 y 0.60.
- Daño a escudo = escudo del activo o flota afectada x el mismo factor o regla equivalente.
- SR. CASTLE reduce el daño recibido; REIYIN anula daño, bajas y heridos.
- En casos específicos, una baja crítica puede afectar a un solo soldado elegible.
- NIX consume primero su tanque propio antes de que el sistema descuente combustible de las naves.

## 9. Loot tables y probabilidades de drop

Cuando una expedición tiene éxito, el servidor decide el tipo de recompensa mediante una distribución dependiente del planeta.

### 9.1 Distribución por tipo de loot

Rango	Token NEOX-C	Gemas	Plano soldado	Plano nave	Nave lista	Soldado listo
Niveles 1-5	70%	10%	10%	10%	0%	0%
Niveles 6-33	50%	20%	15%	15%	0%	0%
Niveles 34-35	50%	10%	10%	10%	10%	10%

### 9.2 Probabilidades de rareza del drop

Tipo de drop	Común	Poco Común	Raro	Épico	Legendario
Gemas	75%	20%	5%	0%	0%
Planos Zona Segura 1-20	70%	25%	5%	0%	0%
Planos Zona Crítica/Caos 21-35	50%	25%	15%	8%	2%

*YERAL suma +5% absoluto a la probabilidad de obtener rareza superior.*

## 10. Sistema de fusión

La fusión permite combinar cuatro activos de la misma rareza para obtener uno de rareza inmediatamente superior. El sistema usa CSPRNG del lado del servidor y cobra el coste aunque el intento falle.

Rareza inicial	Resultado	Éxito	Coste naves/soldados	Coste planos
Común	Poco Común	70%	200 NEOX-C	100 NEOX-C
Poco Común	Raro	60%	400 NEOX-C	200 NEOX-C
Raro	Épico	50%	800 NEOX-C	400 NEOX-C
Épico	Legendario	40%	1.500 NEOX-C	700 NEOX-C
Plano Legendario	Activo Legendario	30%	—	1.000 NEOX-C

*No pueden venderse ni fusionarse unidades heridas o bloqueadas por mantenimiento/listing activo, según reglas de integridad del mercado.*

## 11. Sistema de subida de nivel

Cualquier nave o soldado puede subir hasta nivel 10. Cada nivel añade +2.5% al FE base aplicable al activo correspondiente. En naves se respetan las estadísticas propias de nave; en soldados se aplica sobre FE.

*Fórmula de coste: Coste = coste base x 2^(nivel actual)*

Rareza	Coste base nivel 0->1	Coste nivel 9->10
Común	5 NEOX-C	2.560 NEOX-C
Poco Común	10 NEOX-C	5.120 NEOX-C
Raro	20 NEOX-C	10.240 NEOX-C
Épico	40 NEOX-C	20.480 NEOX-C
Legendario	80 NEOX-C	40.960 NEOX-C

## 12. Reparación, repostaje y curación

### 12.1 Mantenimiento por activo

El mantenimiento se gestiona de forma individual por nave y también de forma masiva desde la flota. La interfaz muestra estados de daño, combustible, reparación y repostaje con mayor granularidad.

- repair-asset: reparación individual de activo.
- refuel-asset: repostaje individual de nave.
- Reparación/repostaje masivo desde flota para reducir fricción operativa.
- Bloqueo de venta o fusión de activos heridos o con estado incompatible.
- Limpieza automática de soldados muertos según reglas del sistema.

### 12.2 Curación y revivir

Los soldados con estado wounded pueden volver a healthy pagando NEOX-C. Los soldados muertos pueden revivirse dentro del periodo definido por el sistema, sujeto a balance y políticas de juego.

## 13. NFTs de minería

Galactymines incorpora un sistema de NFTs de minería como activos funcionales del ecosistema. Estos NFTs poseen niveles, duración y una producción interna definida por hora y por día, visible para el usuario desde la interfaz.

### 13.1 Mecánica general

- Cada NFT de minería posee nivel y duración operativa.
- La producción estimada se muestra por hora y por día dentro del panel del usuario.
- Los pagos o producciones asociadas quedan registrados en historial.
- La imagen y visualización del NFT se unifican en Mis NFTs y en el panel administrativo.
- La producción es una mecánica interna del juego y puede ajustarse por balance económico.

### 13.2 Consideración económica

El rendimiento de los NFTs de minería debe entenderse como producción interna de utilidad dentro del juego, no como inversión financiera externa. Los parámetros pueden actualizarse para proteger la sostenibilidad del ecosistema.

## 14. Arena PvP y Batallas de Flotas

### 14.1 Arena PvP

La Arena PvP es un combate asíncrono 1v1 entre flotas guardadas para arena. La flota de arena es independiente de la flota PvE. El sistema considera FE total, stats de naves, rangos y reglas de validez para asignar resultados y recompensas.

- Coste de entrada: 100 NEOX-C por combate, sujeto a configuración.
- Selección de oponente ponderada por proximidad de puntos.
- Resolución con stats de flota y CSPRNG para desempates.
- Rankings basados en flotas válidas y filtros consistentes.
- Bonos por rango y bajas pueden afectar recompensas.

## 14.2 Batallas de Flotas

Modo PvP independiente con squads dedicados. Permite enfrentar composiciones específicas contra otras flotas mediante lógica de servidor y reglas de validez competitiva.

## 15. Mercado entre jugadores

El mercado interno permite listar activos a la venta por NEOX-C. La compra es atómica y usa bloqueos para evitar doble compra. La comisión de mercado se registra como ingreso del sistema y actúa como sumidero anti-inflacionario.

Parámetro	Valor
Comisión de venta	15% del precio
Moneda	NEOX-C
Activos vendibles	Todos excepto comandantes y activos bloqueados por reglas
Acceso al mercado	Requiere mínimo 30 USD depositados
Mínimo para listar	100 NEOX-C
Restricciones	No listar/fusionar naves o soldados heridos o sin combustible lleno cuando aplique
Listing activo	Bloquea edición/borrado del activo mientras esté listado

Los usuarios no elegibles pueden ver un banner de bloqueo del mercado. El mercado incorpora contador de ventas y paginación para mejorar navegación y control operativo.

## 16. Wallet, depósitos, swaps y retiros

Galactymines integra Solana Mainnet mediante wallets compatibles como Phantom y Solflare. La plataforma usa RPC custom y validaciones de UI y servidor para depósitos, retiros y swaps internos.

Operación	Función	Descripción
Depósito	wallet-deposit	Confirma transferencia de stablecoin soportada al hot wallet del juego.
Swap stablecoin->NEOX-C	wallet-swap	Conversión interna instantánea.
Swap NEOX-C->stablecoin	wallet-swap	Conversión interna inversa.
Retiro estándar	wallet-withdraw	Procesado en lote con mínimo de 10 USD.
Retiro anticipado	wallet-withdraw	Procesado prioritario con fee aplicable.
Eliminar cuenta	Account settings	Disponible para el usuario según flujo de plataforma.

- Depósitos y retiros USDC incluyen banner aclaratorio.
- Retiro mínimo: 10 USD validado en interfaz y servidor.
- Los modales incluyen avisos de seguridad Phantom.
- La plataforma no solicita frases semilla ni claves privadas.

## 17. Programa de referidos y afiliados

El programa de referidos mantiene una estructura de dos niveles y agrega mejoras de panel, ranking y recompensas reclamables asociadas a anuncios o campañas.

Nivel	Porcentaje	NEOX-C generado por cada 1 unidad stablecoin gastada
Nivel 1	5%	5 NEOX-C

Nivel	Porcentaje	NEOX-C generado por cada 1 unidad stablecoin gastada
Nivel 2	2.5%	2.5 NEOX-C

## 17.1 Bono de bienvenida

Cuando un nuevo usuario registrado mediante código de referido alcanza 50 unidades stablecoin gastadas acumuladas, recibe automáticamente 200 NEOX-C de regalo. Solo se paga una vez por usuario.

## 17.2 Ranking y anuncios reclamables

- Ranking de afiliados visible para incentivar crecimiento orgánico.
- Sistema de anuncios con recompensas reclamables cuando aplique.
- Los enlaces de referido y recompensas asociadas se gestionan desde el panel de afiliados.
- Las comisiones se acumulan como pendientes y pueden reclamarse de forma manual para controlar inflación silenciosa.

# 18. Dashboard, experiencia de usuario y administración

## 18.1 Experiencia de usuario

- Saldo principal movido a la barra superior para consulta permanente.
- Tarjeta de perfil con foto/NFT del usuario y banda de Liga PvP integrada.
- Pantallas, logos, fondos e iconos rediseñados para identidad visual consistente.
- Sonidos sci-fi globales implementados.
- Contador de jugadores en línea y botón de lectura de anuncios.
- White paper enlazado desde el sidebar como documento oficial.

## 18.2 Administración y operación

- Panel de planetas con habilitación por nivel.
- Panel de feature flags para activar/desactivar funciones.
- Monitor de expediciones y modal de inspección de jugador.
- Herramientas admin para regalar caja, comandante o soldado, y reiniciar progreso de usuario cuando corresponda.
- Stock atómico de cajas con auto-refill semanal.
- Anuncios con selector de destinatario.
- Medición de usuarios en línea y auditoría con nombre de usuario.
- Registro de bans con razón y metadatos.
- Auto-bloqueo de usuarios sospechosos.

# 19. Seguridad, RNG, antifraude y Fair Play

## 19.1 Seguridad técnica

- RNG criptográfico: tiradas críticas de cajas, expediciones, fusión y arena usan CSPRNG, no Math.random().
- Lógica server-side: el cliente no calcula recompensas, daño ni rareza.

- Débito/crédito atómicos: operaciones SQL con bloqueo a nivel de fila para prevenir condiciones de carrera.
- RLS: Row Level Security para impedir lectura o modificación de datos de otros usuarios.
- Auditoría: cada cambio relevante de balance y estado queda registrado con razón, referencia y metadatos.
- Anti-doble-compra en mercado mediante actualizaciones condicionales.
- Reembolsos automáticos cuando una operación falla a mitad de proceso.

## 19.2 Integridad del Ecosistema y Juego Limpio Fair Play

Para garantizar una economía interna sostenible, equitativa y segura para todos los participantes, la plataforma implementa una política de Tolerancia Cero frente a la manipulación del sistema.

### Monitoreo y Auditorías Continuas

El equipo de desarrollo e infraestructura ejecuta sistemas automatizados de monitoreo en tiempo real, junto con auditorías forenses periódicas de la base de datos, contratos inteligentes si aplica y registros de transacciones. Cualquier anomalía estadística o patrón de comportamiento no humano será marcado inmediatamente para su revisión.

### Definición de Mal Uso y Explotación

Se prohíbe estrictamente el uso, difusión o aprovechamiento de vulnerabilidades de software, bugs o exploits; la manipulación de peticiones HTTP/API mediante consolas de desarrollo o software de terceros; el uso de bots automatizados para el farmeo de misiones; y cualquier acción que altere el estado previsto del juego para obtener ventajas económicas injustas.

### Sanciones y Pérdida de Activos

Cualquier cuenta detectada incurriendo en estas prácticas será sujeta a baneo permanente e irreversible. Esta sanción puede conllevar la rescisión inmediata del acceso a la plataforma y la confiscación/pérdida de activos virtuales, inventario, tokens acumulados y derechos dentro del juego, los cuales podrán ser quemados o devueltos al fondo del ecosistema según las reglas internas y la ley aplicable.

### Exclusión y Reserva de Acciones Legales

Al interactuar con la plataforma, el usuario acepta que las decisiones del equipo de seguridad basadas en registros del sistema, logs y auditoría técnica serán consideradas evidencia operativa para determinar sanciones internas. En la medida permitida por la ley aplicable, el usuario renuncia a reclamaciones financieras derivadas de sanciones aplicadas por manipulación, abuso o explotación del sistema.

### Acciones Legales por parte de la Plataforma

La plataforma y su equipo de desarrolladores se reservan el derecho de emprender acciones legales de carácter civil o penal contra cualquier individuo o grupo que atente contra la estabilidad del sistema. Se podrán perseguir daños y perjuicios económicos, afectación de propiedad intelectual o delitos informáticos, aplicando las medidas correspondientes según el grado de agravio, dolo o impacto financiero causado al ecosistema.

## 20. Roadmap

### 20.1 Entregado o incorporado en v1.1

- Mercado interno abierto con reglas de elegibilidad.
- NFTs de minería con producción por hora/día e historial.
- Starter Pack de 50 USDC disponible por 7 días tras registro.
- Solana Mainnet, RPC custom y retiro mínimo 10 USD.

- Mantenimiento por nave, reparación/repostaje individual y masivo.
- Comandante NIX con tanque propio y recarga gratuita cada 24 horas.
- Ranking de afiliados y anuncios reclamables.
- Paneles admin, monitoreo, auditoría reforzada y auto-bloqueo.

## 20.2 Backlog y futuras mejoras

- Alianzas con rankings compartidos.
- Eventos limitados con planetas temporales y loot exclusivo.
- Skins de naves y cosméticos comerciables.
- Modo cooperativo tipo raids contra jefes.
- Migración opcional de NEOX-C a token SPL con liquidez DEX.
- Campañas especiales de afiliados, torneos PvP y eventos de temporada.

## 21. Aviso legal

Galactymines es un juego de entretenimiento. NEOX-C es una moneda interna de utilidad dentro del ecosistema Galactymines y su uso está sujeto a los Términos de Servicio del proyecto.

- Este documento no constituye asesoramiento financiero.
- No promete rentabilidad ni garantiza ganancias.
- Los NFTs de minería son activos funcionales del juego; su producción diaria puede variar según reglas internas de balance.
- La plataforma puede actualizar parámetros económicos para proteger sostenibilidad, seguridad y Fair Play.
- NEOX-C no debe interpretarse como oferta pública de valores.
- Edad mínima: 18 años.
- Política multicuenta: permitida hasta 10 cuentas por IP, siempre que no se use para abuso, bots o explotación.
- Contacto legal: [legal@galactymines.com](mailto:legal@galactymines.com)

Documento generado en mayo de 2026. Toda la información refleja la versión funcional vigente y puede actualizarse en futuras versiones del White Paper.