

Documentación de estrategia económica

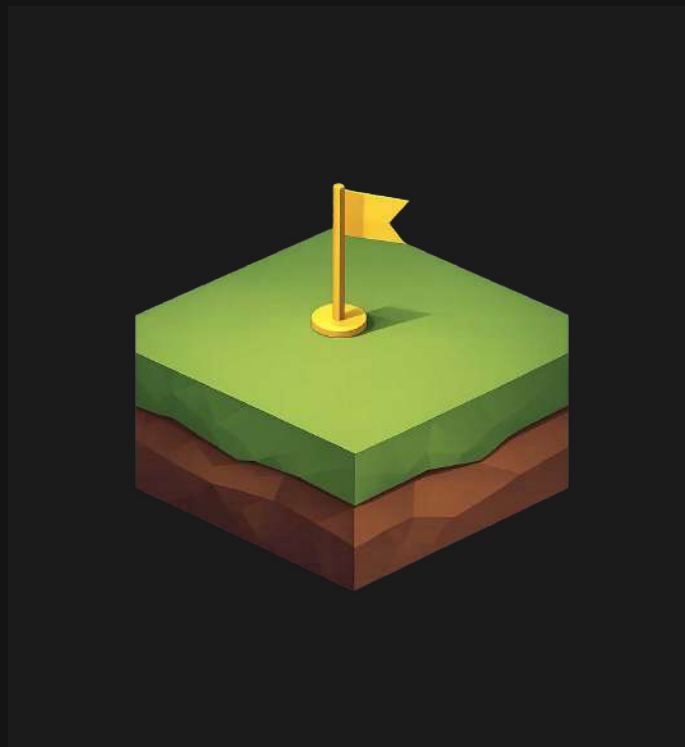
GA

GOLD AGE

WHITEPAPER 2026

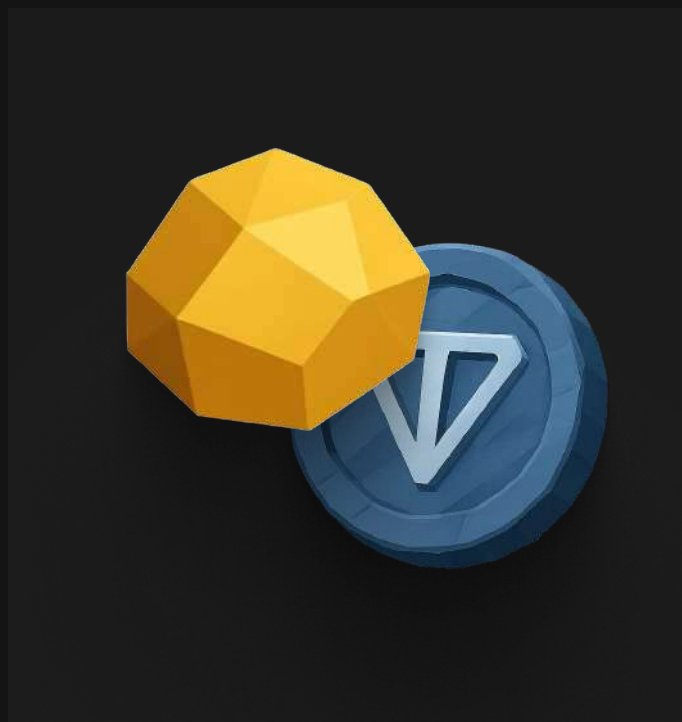
1. Visión general

El juego es una estrategia económica basada en la propiedad de tierras, la extracción de recursos, la producción de herramientas y el comercio entre jugadores.



El activo clave es la tierra. Las tierras con recursos se utilizan para la extracción; las tierras vacías se utilizan para la construcción.

El recurso y moneda principal dentro del juego es GOLD. Se obtiene dentro del juego y funciona como un token económico que puede retirarse al monedero del usuario en la blockchain de TON. TON se utiliza para comprar tierras y paquetes dentro del juego.



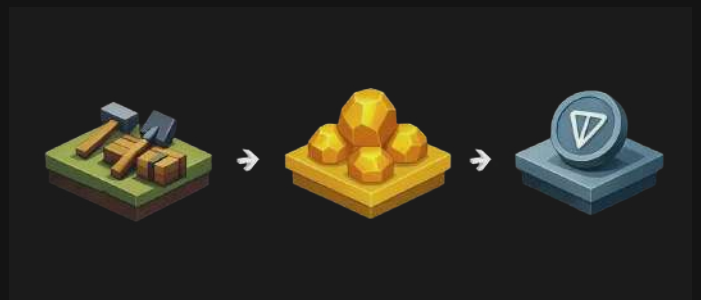
2. Objetivo y metas

Objetivo

Crear un sistema de juego en el que el valor económico se genere a través del control de activos y las acciones del jugador.

Metas

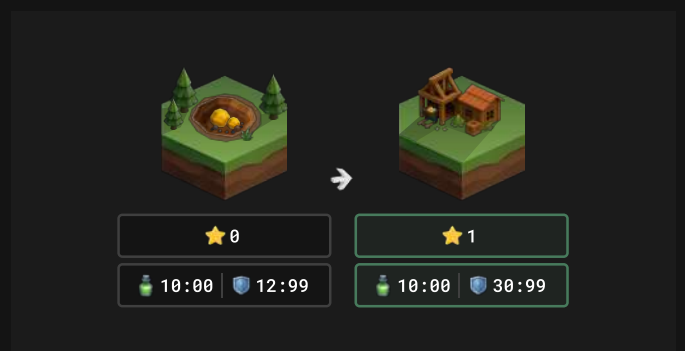
- Convertir la tierra en un activo fundamental y limitado.
- Vincular la extracción de recursos a las herramientas y a la tierra.
- Dividir la economía en una capa de jugabilidad (Gold) y una capa transaccional (TON).
- Habilitar el comercio entre jugadores (P2P).
- Implementar un modelo play-to-earn impulsado por la estrategia y la actividad.



3. Pilares principales del gameplay

Construcción

Los edificios se utilizan para desarrollar infraestructura, extraer recursos o producir herramientas según el tipo de tierra.



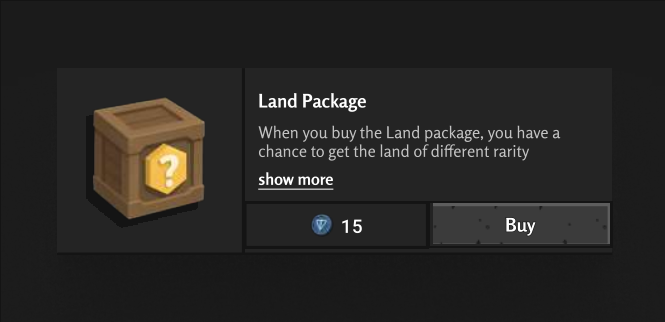
Minería de recursos y crafting

Los recursos se extraen en tierras con recursos utilizando herramientas.
Las herramientas se fabrican en edificios de producción utilizando recursos.



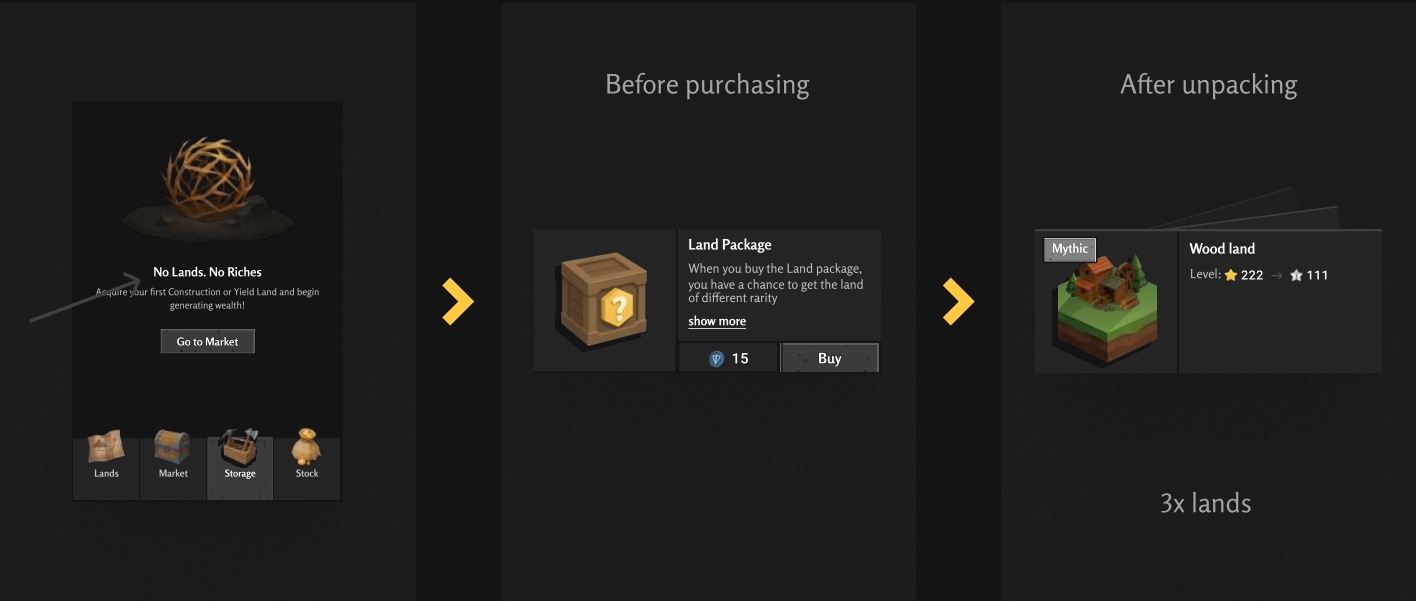
Comercio

Los jugadores comercian recursos y activos en los mercados internos del juego.



4. Mundo del juego y acceso

Los jugadores comienzan sin tierras. El acceso al gameplay se desbloquea al adquirir tierras mediante paquetes o en el mercado. El juego funciona en modo asíncrono.



5. Entidades clave del juego



Tierras (Lands)

Activos para extracción (recursos) o construcción.



Edificios (Buildings)

Estructuras de producción y extracción vinculadas al tipo de tierra.



Recursos (Resources)

Gold, Coal, Stone, Clay, Ore, Wood.



Herramientas (Tools)

Objetos de un solo uso para la extracción y la mejora de tierras.



Paquetes (Packs)

El método principal de distribución de activos.



Mercado (Market)

Plataforma para comerciar activos (paquetes, tierras).



Stock

Plataforma para comerciar recursos y herramientas.



Almacenamiento (Storage)

Repositorio de tus activos y recursos.

6. Modelo de tierras

Los jugadores comienzan el juego sin tierras.

La tierra se adquiere mediante paquetes o en el mercado.

El tipo de recurso asignado a una tierra con recursos es fijo.

Una vez colocado o construido, un edificio se convierte en parte permanente de la parcela.

Las tierras pueden venderse.

Tipos de tierras:



Tierras con recursos

Se utilizan para extraer un recurso específico.



Tierras vacías

Se utilizan para la construcción.

El número total de tierras es limitado.

Niveles de rareza:

Común

Poco común

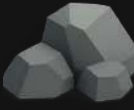
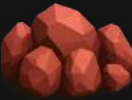
Raro

Mítico

Los niveles de rareza afectan el rendimiento económico.

7. Sistema de recursos

Recursos disponibles:

	Oro		Carbón
	Arcilla		Piedra
	Mineral		Madera

Todos los recursos están disponibles desde el inicio del juego. La extracción solo es posible en tierras con el tipo de recurso correspondiente, utilizando herramientas o la acción base Hand — cada método con distintos niveles de eficiencia.

Factores de eficiencia:

- Rareza de la tierra
- Nivel del edificio (factor principal del aumento de eficiencia)
- Herramientas utilizadas
- Valores actuales de la Durabilidad y la Integridad

La extracción consume el tiempo de trabajo del edificio y genera desgaste según la mecánica general de la Durabilidad.

Todos los recursos, excepto el oro, se negocian en la bolsa en pares con oro (por ejemplo: madera/oro, carbón/oro).

8. Herramientas y producción

Las herramientas se utilizan para la extracción de recursos, la mejora de tierras y la fabricación de otras herramientas.

Todas las acciones de producción están disponibles para el jugador desde el inicio del juego.

Adquisición de herramientas

Las herramientas pueden:

- Fabricarse en edificios de producción
- Comprarse en Stock
- Obtenerse a través de paquetes

Uso y ciclo de vida

Las herramientas son de un solo uso y se consumen al utilizarlas. No tienen niveles, rareza ni opciones de reparación.



Herramienta base — «Mano»

La Mano está siempre disponible para el jugador y:

- Tiene usos ilimitados
- Puede utilizarse en paralelo con otras acciones en diferentes parcelas, siempre que esas acciones se realicen con herramientas
- Puede sustituir herramientas especializadas para la extracción de recursos, pero con menor eficiencia
- No admite colas de acciones
- No puede utilizarse para construcción, fabricación de herramientas ni mejoras

Una tarea de extracción con Hand solo puede iniciarse en una parcela que no tenga trabajo activo en curso. No es posible poner en cola múltiples tareas de extracción con Hand — para ello se requieren herramientas especializadas.

Herramientas especializadas

Las herramientas fabricadas ofrecen mayor eficiencia que Hand y constituyen el principal medio para escalar la producción. Cada parcela y tipo de producción requieren una herramienta especializada correspondiente (por ejemplo: pala, pico, hacha, etc.).

			
Pico	Hacha	Martillo	Maza
			
Pala	Pala de punta	Cubo	Mano (base)

Las herramientas permiten:

- Poner en cola múltiples órdenes de trabajo
- Planificar la producción con antelación
- Mantener las parcelas operativas durante períodos prolongados sin intervención manual constante

El uso de herramientas elimina la necesidad de volver a una parcela cada pocas horas para reiniciar la extracción y habilita una gestión estratégica de recursos.

El alcance de la producción incluye:

- Extracción de recursos
- Fabricación de herramientas en edificios de producción

9. Edificios y mejoras

Los edificios son el elemento fundamental de una parcela una vez colocados o construidos. El tipo de edificio depende del tipo de tierra y de su propósito.

Tipos de edificios

Edificios de extracción (tierras con recursos)

Se colocan en tierras con recursos y se utilizan para extraer el recurso específico correspondiente al tipo de tierra.



Mina de oro

Extracción de Gold



Mina de carbón

Extracción de Coal



Mina de mineral

Extracción de Ore



Mina de piedra

Extracción de Stone



Mina de arcilla

Extracción de Clay



Aserradero

Extracción de Wood

Edificios de producción (tierras vacías)

Se colocan en tierras vacías y se utilizan para fabricar herramientas.



Workshop

Fabricación de herramientas

Los edificios no cambian el tipo de tierra ni desbloquean nuevos recursos.

Rol de los edificios:

- Definen las acciones de producción disponibles en una parcela específica
- Permiten la extracción de recursos o la fabricación de herramientas
- Forman la base del crecimiento económico y la escalabilidad

Edificios y progresión

Las tierras con recursos pueden utilizarse para la extracción inmediatamente después de su adquisición, pero no cuentan con edificios por defecto. Para progresar, el jugador realiza primero una construcción única de la estructura de extracción correspondiente, tras lo cual las mejoras pasan a estar disponibles. En tierras vacías, el jugador primero coloca un edificio de producción, que luego puede mejorarse.

Las mejoras de edificios son ilimitadas y afectan la eficiencia de producción y la Durabilidad del edificio.

Cada mejora incrementa el nivel actual del edificio en +1.

Después de cada mejora, el edificio recibe:



Durabilidad

Un período de funcionamiento durante el cual su nivel no disminuye



Integridad

Una medida del estado estructural

La mecánica de desgaste se basa en el tiempo de trabajo consumido, no en el número de acciones realizadas. Durante la producción, primero se consume la Durabilidad. Una vez agotada, comienza a disminuir la Integridad. Si la Integridad llega a cero, el edificio desciende al nivel anterior. La degradación se activa únicamente después de la construcción del edificio. Cada nuevo nivel aumenta la Durabilidad y reduce la pérdida de la Integridad. Una mejora completa restaura completamente tanto la Durabilidad como la Integridad.

Producción y colas

- Los edificios admiten una cola de acciones.
- Diferentes tipos de acciones no pueden ejecutarse simultáneamente en la misma parcela.
- Toda la cola puede cancelarse.
- Una acción ya en curso no puede cancelarse.
- Las colas no están disponibles para acciones realizadas con Hand.

Propiedad

Los edificios forman parte inseparable de la parcela y no existen como activos independientes. La venta de un edificio ocurre como parte de la venta de la parcela correspondiente.

10. Economía y monedas

El juego utiliza dos monedas en los balances internos:

Mercados:

- Recursos e instrumentos — se comercian por Gold
- Tierras y paquetes — se comercian por TON

Play-to-earn is realized through Gold extraction, asset development, and trading. GOLD is generated exclusively through in-game production and is not issued outside the system. Economic limits and circuit breakers are applied to balance the system.

11. Mercados

Market (TON) incluye:

- Sales — ventas de paquetes a nivel del sistema
- Listings — comercio P2P de activos entre jugadores



Market

Stock (GOLD)

- Un exchange para comerciar recursos y herramientas mediante pares de trading y órdenes limitadas



Stock

Las comisiones y los límites se utilizan para equilibrar la economía.

12. Progresión

El progreso del jugador se basa en el aumento de la eficiencia, no en el desbloqueo de nuevo contenido.

Progresión del jugador

El jugador progresa mediante:

- La mejora de edificios
- La optimización del uso de herramientas
- La gestión de la degradación y el tiempo de trabajo
- La expansión del número y tipo de tierras en propiedad

Qué mejora con el tiempo

Con el tiempo aumentan:

- La productividad de extracción de recursos
- La eficiencia de los procesos de producción
- La duración operativa de los edificios antes de la degradación
- El rendimiento económico de los activos

El crecimiento no elimina las limitaciones básicas del sistema (desgaste, requisitos de herramientas, ciclos de producción) — aumenta la eficiencia con la que se gestionan.

Unlocks

Todos los recursos, edificios y mecánicas base están disponibles desde el inicio del juego. La progresión no desbloquea nuevo contenido; amplía la capacidad del jugador para utilizar de forma más eficiente los sistemas ya existentes.

Estos parámetros pueden cambiar a medida que el juego evolucione.

13. Balance y Anti-Drain

El sistema económico del juego está diseñado para prevenir el agotamiento rápido y los desequilibrios sistémicos.

Límites de producción

Los recursos son inagotables, pero la extracción está limitada por la productividad de la parcela. La eficiencia de producción depende del nivel del edificio, la rareza y el estado actual (la Durabilidad e la Integridad). El desgaste del edificio se basa en el tiempo de trabajo consumido, creando un equilibrio natural entre producción y mantenimiento de activos. La acción base Hand tiene menor eficiencia que las herramientas especializadas.

Controles de mercado

- Comisiones por transacción
- Límites o retrasos en acciones masivas
- Mecanismos anti-especulación

Protección de activos

- Suministro total limitado de tierras
- Control de concentración de activos
- Equilibrio entre ventas primarias y mercado secundario

Los parámetros específicos son determinados por el sistema de balance y pueden modificarse con el tiempo.