

Документация экономической стратегии

GA

GOLD AGE

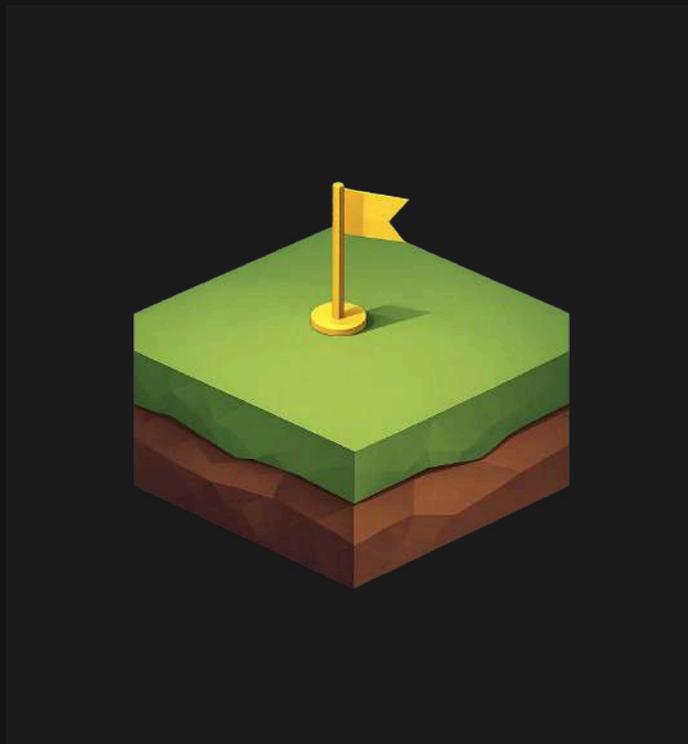
WHITEPAPER 2026

1. Обзор

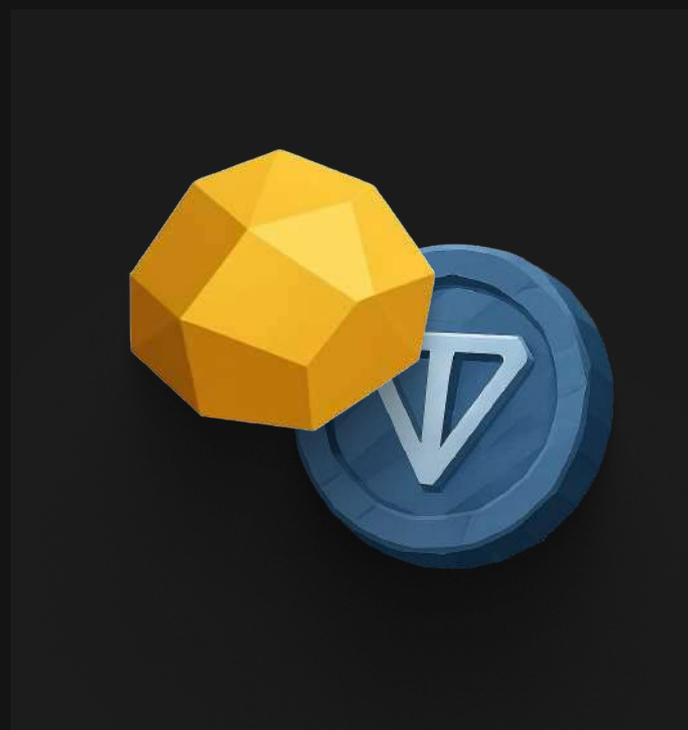
Игра — это экономическая стратегия, построенная вокруг владения землёй, добычи ресурсов, производства инструментов и торговли между игроками.



Основной внутриигровой ресурс и валюта — GOLD. Он добывается в игре и выполняет роль экономического токена, который может быть выведен на кошелёк пользователя в блокчейне TON. TON используется для покупки земель и паков в игре.



Ключевой актив — земля. Ресурсные земли используются для добычи; пустые земли — для строительства.



2. Цель и задачи

Цель

Создать игровую систему, в которой экономическая ценность формируется через контроль активов и действия игрока.

Задачи

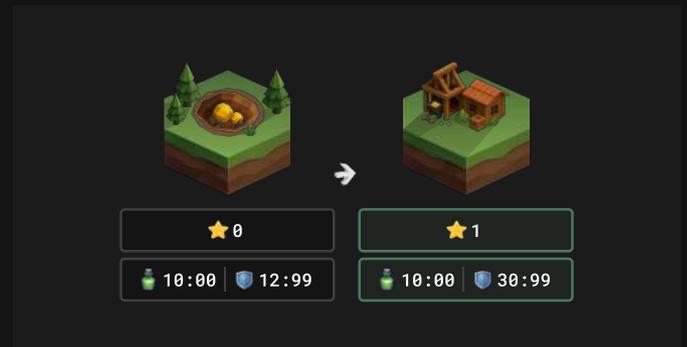
- Сделать землю ограниченным базовым активом.
- Привязать добычу ресурсов к инструментам и земле.
- Разделить экономику на игровой слой (Gold) и транзакционный слой (TON).
- Обеспечить торговлю между игроками (P2P).
- Поддержать модель play-to-earn, основанную на стратегии и активности.



3. Ключевые принципы геймплея

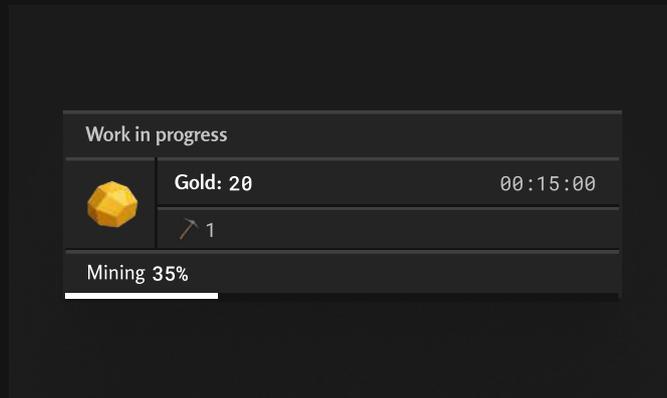
Строительство

Здания используются для развития инфраструктуры, добычи ресурсов или производства инструментов в зависимости от типа земли.



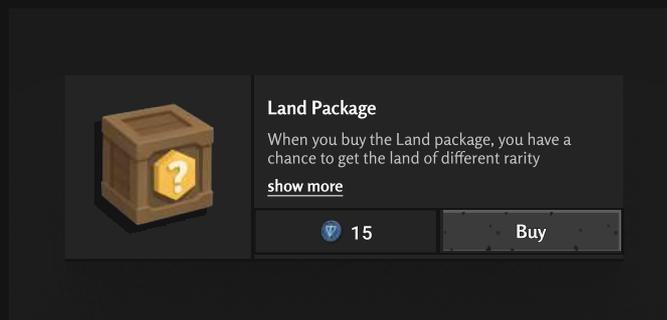
Добыча ресурсов и крафт

Ресурсы добываются на ресурсных землях с помощью инструментов. Инструменты создаются в производственных зданиях с использованием ресурсов.



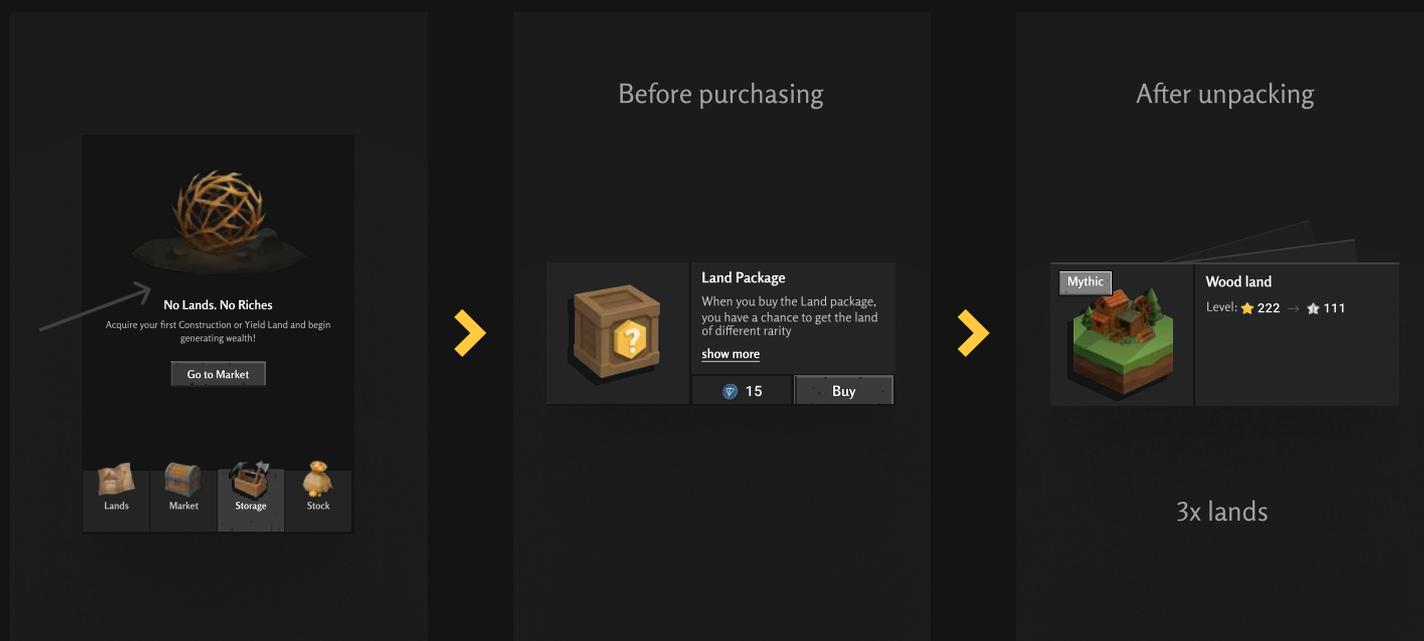
Торговля

Игроки торгуют ресурсами и активами на внутриигровых рынках.



4. Игровой мир и доступ

Игроки начинают без земли. Доступ к геймплею открывается через приобретение земли из паков или на рынке. Игра работает в асинхронном режиме.



5. Ключевые игровые сущности



Земли

Активы, используемые для добычи или строительства.



Здания

Производственные и добывающие структуры, привязанные к типу земли.



Ресурсы

Золото, уголь, камень, глина, руда, древесина.



Инструменты

Предметы одноразового использования для добычи и улучшения.



Паки

Основной способ распределения активов.



Рынок

Площадка для торговли активами (паки, земли).



Магазин

Площадка для торговли ресурсами и инструментами.



Склад

Хранилище ваших активов и ресурсов.

6. Модель земель

Игроки входят в игру без земли.

Земля приобретается через паки или рынок.

Тип ресурса, закреплённый за ресурсной землёй, является фиксированным. После размещения или строительства здание становится постоянной частью земельного участка.

Земли могут продаваться.

Типы земель:



Ресурсные земли

Используются для добычи конкретного ресурса.



Пустые земли

Используются для строительства.

Общее количество земель ограничено.

Уровни редкости:

Обычный

Необычный

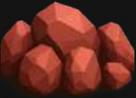
Редкий

Мифический

Уровни редкости влияют на экономическую отдачу.

7. Ресурсная система

Доступные ресурсы:

	Золото		Уголь
	Глина		Камень
	Руда		Древесина

Все ресурсы доступны с начала игры. Добыча возможна только на земле с соответствующим типом ресурса — с использованием инструментов или базового действия Hand — каждый способ имеет разный уровень эффективности.

Факторы эффективности:

- Редкость земли
- Уровень здания (основной фактор роста эффективности)
- Используемые инструменты
- Текущие значения Прочности и Целостности

Добыча расходует рабочее время здания и вызывает износ в соответствии с общей механикой долговечности.

Все ресурсы, кроме Золота, торгуются в Магазине в парах с Золотом (например: Древесина/Золото, Уголь/Золото).

8. Инструменты и производство

Инструменты используются для добычи ресурсов, улучшения земель и крафта других инструментов.

Все производственные действия доступны игроку с начала игры.

Получение инструментов

Инструменты могут быть:

- Созданы в производственных зданиях
- Приобретены в Магазине
- Получены из паков

Использование и жизненный цикл

Инструменты одноразовые и расходуются при использовании. Они не имеют уровней, уровней редкости или возможности ремонта.



Базовый инструмент — «Рука»

Рука всегда доступна игроку и:

- Имеет неограниченное количество использований
- Может использоваться параллельно с другими действиями на разных участках при условии, что эти действия выполняются с использованием инструментов
- Может заменять специализированные инструменты для добычи ресурсов, но с меньшей эффективностью
- Не поддерживает очереди действий
- Не может использоваться для строительства, крафта инструментов или улучшений

Добыча с помощью Руки может быть запущена только на участке, где в данный момент не выполняется активная работа. Несколько задач добычи с использованием Руки нельзя поставить в очередь — для этого требуются специализированные инструменты.

Специализированные инструменты

Созданные инструменты обеспечивают более высокую эффективность по сравнению с Рукой и являются основным способом масштабирования производства. Каждый участок и тип производства требует соответствующего специализированного инструмента (например: лопата, кирка, топор и т.д.).

			
Кирка	Топор	Молот	Кувалда
			
Лопата	Совковая лопата	Ведро	Рука (базовый)

Инструменты позволяют:

- Ставить несколько задач в очередь
- Планировать производство заранее
- Загружать участки работой на длительное время без постоянного ручного вмешательства

Использование инструментов избавляет от необходимости часто возвращаться к участку и позволяет стратегически управлять ресурсами.

Область производства включает:

- Добычу ресурсов
- Создание инструментов в производственных зданиях

9. Здания и улучшения

Здания являются основным элементом участка земли после размещения или строительства. Тип здания зависит от типа земли и его назначения.

Типы зданий

Добывающие здания (ресурсные земли)

Размещаются на ресурсных землях и используются для добычи соответствующего ресурса.



Золотая шахта

Добыча золота



Угольная шахта

Добыча угля



Рудная шахта

Добыча руды



Каменная шахта

Добыча камня



Глиняный карьер

Добыча глины



Лесопилка

Добыча древесины

Производственные здания (нересурсные земли)

Размещаются на пустых землях и используются для создания инструментов.

	<p>Мастерская Создание инструментов</p>
---	--

Здания не меняют тип земли и не открывают новые ресурсы.

Роль зданий:

- Определяют доступные действия на участке.
- Обеспечивают добычу ресурсов или создание инструментов
- Формируют основу экономического роста и масштабирования

Здания и прогрессия

Ресурсные земли доступны для добычи сразу, но без зданий по умолчанию. Для прогрессии требуется однократное строительство добывающей структуры, после чего открываются улучшения.

На пустых землях сначала размещается производственное здание с возможностью последующего улучшения.

Улучшения не ограничены, повышают эффективность и Прочность здания. Каждое улучшение увеличивает уровень здания на +1.

После каждого улучшения здание получает:

	<p>Прочность Период работы, в течение которого уровень здания не снижается</p>
	<p>Целостность Показатель структурного состояния здания</p>

Механика износа основана на затраченном рабочем времени, а не на количестве выполненных действий. Во время производства сначала расходуется Прочность.

После её исчерпания начинает снижаться Целостность. Если Целостность достигает нуля, здание понижается до предыдущего уровня. Деградикация активируется только после строительства здания.

Каждый новый уровень увеличивает Прочность и замедляет снижение Целостности.

Полное улучшение полностью восстанавливает Прочность и Целостность.

Производство и очереди

- Здания поддерживают очередь действий
- Разные действия не выполняются одновременно на одном участке.
- Вся очередь может быть отменена
- Уже выполняемое действие отменить нельзя
- Очереди недоступны для действий, выполняемых с помощью Руки

Владение

Здания являются неотъемлемой частью участка и не существуют как самостоятельные активы. Продажа здания происходит вместе с продажей соответствующего участка.

10. Экономика и валюты

В игре используются две валюты во внутренних балансах:

Рынки:

- Ресурсы и инструменты — торгуются за Gold
- Земли и паки — торгуются за TON

Play-to-earn реализуется через добычу Gold, развитие активов и торговлю. Gold генерируется исключительно через внутриигровое производство и не выпускается за пределами системы. Для балансировки экономики применяются лимиты и защитные механизмы.

11. Рынки

Рынок (TON) включает:

- Продажи — системные продажи паков
- Листинги — P2P-торговлю активами между игроками



Рынок

Биржа (Gold)

- Платформа для торговли ресурсами и инструментами через торговые пары и лимитные ордера



Магазин

Для балансировки экономики используются комиссии и ограничения.

12. Прогрессия

Прогресс игрока строится на росте эффективности, а не на открытии нового контента.

Прогресс игрока

Игрок развивается через

- Улучшение зданий
- Оптимизацию использования инструментов
- Управление деградацией и рабочим временем
- Расширение количества и типов принадлежащих земель

Что растёт со временем

Со временем увеличиваются:

- Производительность добычи ресурсов
- Эффективность производственных процессов
- Время работы здания до начала деградации
- Экономическая отдача от активов

Рост не снимает базовые ограничения системы (износ, требования к инструментам, производственные циклы) — он повышает эффективность управления ими.

Разблокировки

Все ресурсы, здания и базовые механики доступны с начала игры. Прогрессия не открывает новый контент, а расширяет возможности более эффективного использования уже доступных систем.

Эти параметры могут изменяться по мере развития игры.

13. Баланс и защита от оттока

Экономическая система игры разработана для предотвращения быстрого истощения и системных дисбалансов.

Ограничения производства

Ресурсы неисчерпаемы, однако объём добычи ограничен производительностью участка.

Эффективность производства зависит от уровня здания, редкости и текущего состояния (Прочности и Целостности).

Износ здания основан на затраченном рабочем времени, что формирует естественный баланс между производством и поддержанием активов.

Базовое действие Рука менее эффективно, чем специализированные инструменты.

Контроль рынка

- Комиссии за транзакции
- Лимиты или задержки при массовых действиях
- Механики против спекуляций

Защита активов

- Ограниченное общее количество земель
- Контроль концентрации активов
- Баланс между первичными продажами и вторичным рынком

Конкретные параметры определяются системой балансировки и могут изменяться со временем.