

Документація економічної стратегії



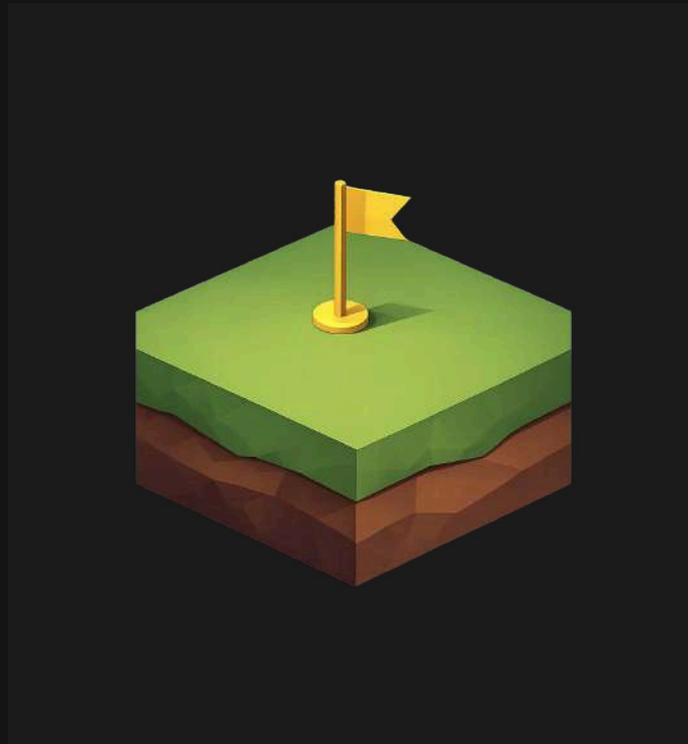
GA

GOLD AGE

WHITEPAPER 2026

1. Огляд

Гра — це економічна стратегія, побудована навколо володіння землею, видобутку ресурсів, виробництва інструментів і торгівлі між гравцями.

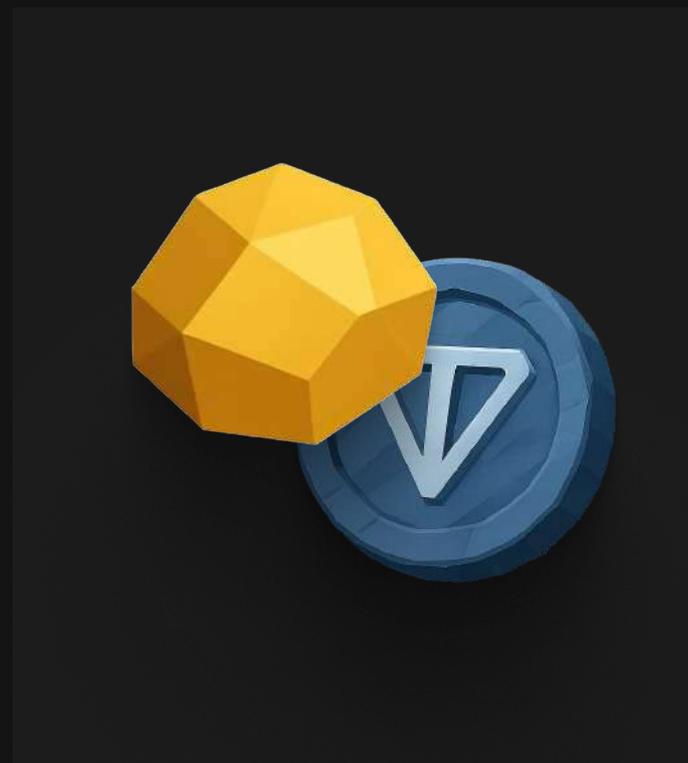


Ключовий актив — земля.

Ресурсні землі використовуються для видобутку; порожні землі — для будівництва.



Основний внутрішньоігровий ресурс і валюта — GOLD. Він видобувається в грі та виконує роль економічного токена, який може бути виведений на гаманець користувача в блокчейні TON. TON використовується для придбання земель і паків у грі.



2. Мета та завдання

Мета

Побудувати ігрову систему, в якій економічна цінність формується через контроль активів і дії гравця.

Завдання

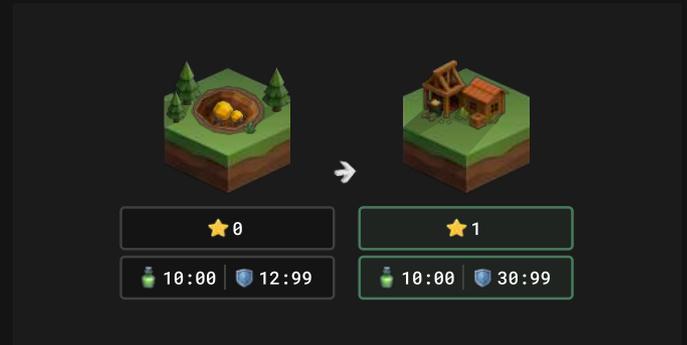
- Зробити землю обмеженим базовим активом.
- Прив'язати видобуток ресурсів до інструментів і землі.
- Розділити економіку на ігровий шар (GOLD) та транзакційний шар (TON).
- Забезпечити торгівлю між гравцями.
- Підтримати модель play-to-earn, засновану на стратегії та активності.



3. Основні геймплейні принципи

Будівництво

Будівлі використовуються для розвитку інфраструктури, видобутку ресурсів або виробництва інструментів залежно від типу землі.



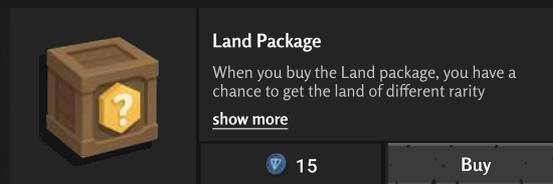
Видобуток ресурсів і створення інструментів

Ресурси видобуваються із земель ресурсного типу з використанням інструментів. Інструменти створюються у виробничих будівлях із використанням ресурсів.



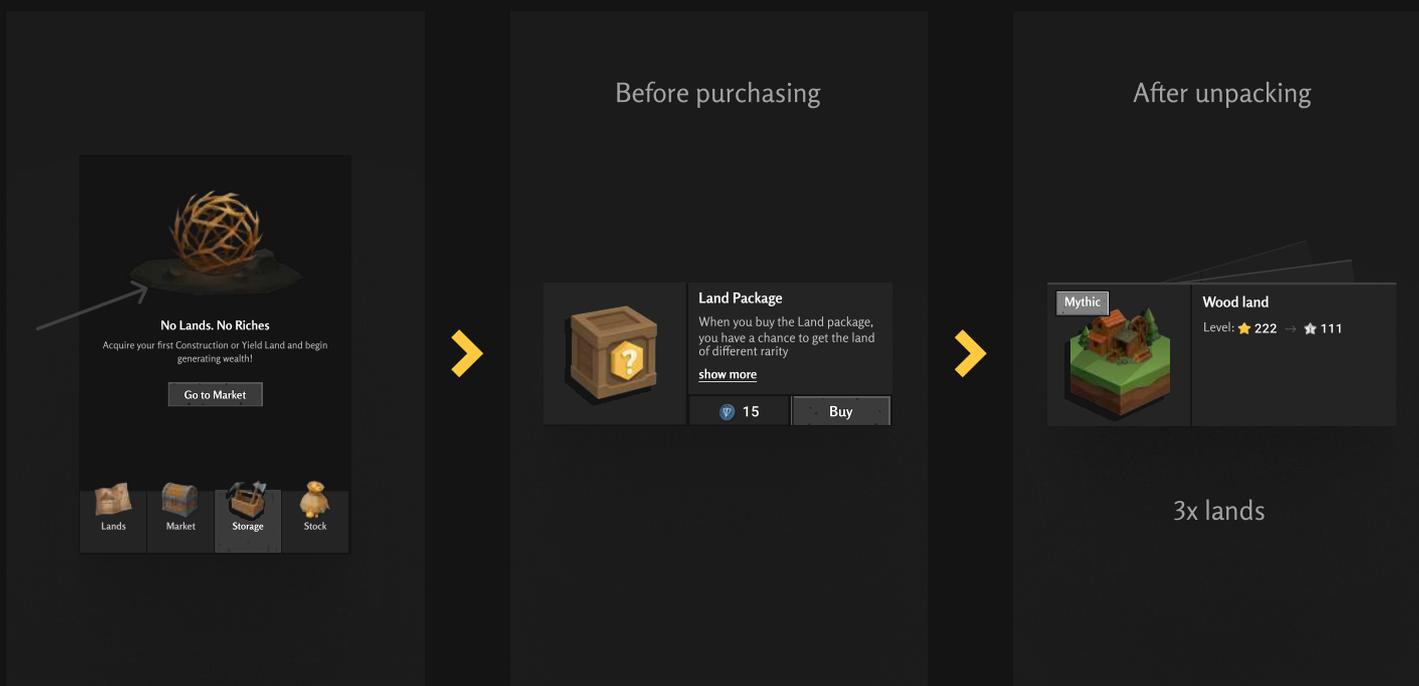
Торгівля

Гравці торгують ресурсами та активами на внутрішньоігрових ринках.



4. Ігровий світ і доступ

Гравці починають без землі. Доступ до геймплею відкривається через придбання земель із паків або на ринку. Гра працює в асинхронному режимі.



5. Ключові ігрові сутності



Землі

Активи для видобутку (ресурсні) або будівництва (порожні).



Будівлі

Виробничі та видобувні споруди, прив'язані до типу землі.



Ресурси

GOLD, вугілля, камінь, глина, руда, деревина.



Інструменти

Одноразові предмети для видобутку та покращення земель.



Паки

Основний спосіб розподілу активів.



Паки

Основний спосіб розподілу активів.



Маркет

Майданчик для торгівлі активами (паки, землі).



Сховище

Місце зберігання активів і ресурсів.

6. Модель землі

Гравці входять у гру без землі.

Земля отримується через паки або маркет.

Тип ресурсу для ресурсної землі фіксований.

Після розміщення або будівництва будівля стає постійною частиною ділянки.

Землі можна продавати.

Типи земель:



Ресурсні землі

Використовуються для видобутку конкретного ресурсу.



Порожні землі

Використовуються для будівництва.

Загальна кількість земель обмежена.

Рівні рідкості:

Звичайний

Незвичайний

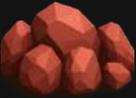
Рідкісний

Міфічний

Рівень рідкості впливає на економічну ефективність.

7. Система ресурсів

Доступні ресурси:

	Золото		Вугілля
	Глина		Камінь
	Руда		Деревина

Усі ресурси доступні з початку гри. Видобуток можливий лише на землі з відповідним типом ресурсу — з використанням інструментів або базової дії Рука, кожен спосіб має різний рівень ефективності.

Фактори ефективності:

- Рідкість землі
- Рівень будівлі (основний фактор зростання ефективності)
- Використані інструменти
- Поточні значення Прочності та Цілісності

Видобуток споживає робочий час будівлі та спричиняє знос відповідно до загальної механіки довговічності. Усі ресурси, окрім GOLD, торгуються в Магазині в парах із GOLD (наприклад: Деревина/GOLD, Вугілля/GOLD).

8. Інструменти та виробництво

Інструменти використовуються для видобутку ресурсів, покращення земель і створення інших інструментів.

Усі виробничі дії доступні гравцеві з початку гри.

Отримання інструментів

Інструменти можна:

- Створювати у виробничих будівлях
- Купувати в Магазині
- Отримувати з паків

Використання та життєвий цикл

Інструменти є одноразовими та зникають після використання. Вони не мають рівнів, рідкості або можливості ремонту.



Базовий інструмент — «Рука»

Рука завжди доступна гравцеві та:

- Має необмежену кількість використань
- Може використовуватись паралельно з іншими діями на різних ділянках (за умови, що ті дії виконуються інструментами)
- Може замінити спеціалізовані інструменти лише для видобутку ресурсів, але з нижчою ефективністю
- Не підтримує черги дій
- Не може використовуватись для будівництва, крафту інструментів або покращень

Завдання видобутку за допомогою Руки можна запустити лише на ділянці, де наразі не виконується активна робота. Кілька завдань видобутку Рукою не можуть ставитися в чергу — для цього потрібні спеціалізовані інструменти.

Спеціалізовані інструменти

Скрафтовані інструменти мають вищу ефективність, ніж Рука, і є основним способом масштабування виробництва. Кожен тип землі та виробництва потребує відповідного спеціалізованого інструмента (наприклад: лопата, кирка, сокира тощо).

			
Кирка	Сокира	Молоток	Кувалда
			
Лопата	Штикова лопата	Відро	Рука (базовий)

Спеціалізовані інструменти дозволяють:

- Ставити кілька завдань у чергу
- Планувати виробництво наперед
- Підтримувати безперервну роботу ділянок без постійного ручного втручання

Використання інструментів відкриває можливості стратегічного управління ресурсами.

Сфера виробництва охоплює:

- Видобуток ресурсів
- Крафт інструментів у виробничих будівлях

9. Будівлі та покращення

Будівлі є базовим елементом земельної ділянки після розміщення або будівництва. Тип будівлі залежить від типу землі та її призначення.

Типи будівель

Видобувні будівлі (ресурсні землі)

Розміщуються на ресурсних землях і використовуються для видобутку конкретного ресурсу відповідно до типу землі.



Золота копальня

Видобуток золота



Вугільна шахта

Видобуток вугілля



Рудна шахта

Видобуток руди



Кам'яна копальня

Видобуток каменю



Глиняний кар'єр

Видобуток глини



Лісопилка

Заготівля деревини

Виробничі будівлі (порожні землі)

Розміщуються на порожніх землях і використовуються для створення інструментів.



Майстерня

Створення інструментів

Будівлі не змінюють тип землі та не відкривають доступ до нових ресурсів.

Роль будівель

- Визначають доступні виробничі дії на конкретній ділянці
- Дозволяють видобуток ресурсів або створення інструментів
- Формують основу економічного зростання та масштабування

Будівлі та прогресія

Ресурсні землі доступні для видобутку одразу після придбання, але не мають будівель за замовчуванням. Для розвитку гравець одноразово будує видобувну споруду, після чого відкриваються покращення.

На порожніх землях спочатку розміщується виробнича будівля з можливістю подальших покращень.

Покращення необмежені, підвищують ефективність і довговічність будівлі.

Кожне покращення збільшує рівень на +1.

Після кожного покращення будівля отримує:



Витривалість (Durability)

Період роботи, протягом якого рівень будівлі не знижується.



Цілісність (Integrity)

Показник структурного стану будівлі.

Механіка зносу базується на витраченому робочому часі, а не на кількості виконаних дій. Під час виробництва спочатку витрачається Витривалість. Після її вичерпання починає зменшуватися Цілісність. Якщо Цілісність досягає нуля, будівля знижується до попереднього рівня. Деградація запускається лише після зведення будівлі. Кожен новий рівень збільшує Витривалість і сповільнює втрату Цілісності. Покращення повністю відновлює Витривалість і Цілісність.

Виробництво та черги

- Будівлі підтримують чергу дій
- Різні типи дій не можуть виконуватися одночасно на одній ділянці
- Уся черга може бути скасована
- Дію, що вже виконується, скасувати неможливо
- Черги недоступні для дій, виконаних за допомогою Руки

Власність

Будівлі є невід'ємною частиною земельної ділянки та не існують як окремі активи. Продаж будівлі відбувається разом із продажем відповідної ділянки.

10. Економіка та валюти

У грі використовується дві валюти у внутрішньому балансі:

Ринки:

- Ресурси та інструменти — торгуються за GOLD
- Землі та паки — торгуються за TON

Play-to-earn реалізується через видобуток GOLD, розвиток активів і торгівлю. GOLD генерується виключно через внутрішньоігрове виробництво та не випускається поза межами системи. Для балансування економіки застосовуються ліміти та захисні механізми.

11. Ринки

Ринок (TON) включає:

- Продажі — системний продаж паків
- Лістинги — P2P-торгівля активами між гравцями



Рынок

Біржа (GOLD)

- Платформа для торгівлі ресурсами та інструментами через торгові пари та лімітні ордери



Магазин

Комісії та обмеження використовуються для балансування економіки.

12. Прогресія

Прогрес гравця базується на зростанні ефективності, а не на відкритті нового контенту.

Прогрес гравця

Гравець розвивається через:

- Покращення будівель
- Оптимізацію використання інструментів
- Управління зносом і робочим часом
- Розширення кількості та типів володіних земель

Що зростає з часом

З часом покращуються:

- Продуктивність видобутку ресурсів
- Ефективність виробничих процесів
- Тривалість роботи будівлі до деградації
- Економічна віддача від активів

Зростання не усуває базові обмеження системи (знос, вимоги до інструментів, виробничі цикли) — воно підвищує ефективність їх управління.

Розблокування

Усі ресурси, будівлі та базові механіки доступні з початку гри. Прогресія не відкриває новий контент, а розширює можливості ефективнішого використання вже доступних систем.

Ці параметри можуть змінюватися в процесі розвитку гри.

13. Баланс та захист від відтоку

Економічна система гри розроблена для запобігання швидкому виснаженню ресурсів і системним дисбалансам.

Обмеження виробництва

Ресурси є невичерпними, однак видобуток обмежений продуктивністю ділянки.

Ефективність виробництва залежить від рівня будівлі, рідкості та поточного стану (Витривалість і Цілісність).

Знос будівлі базується на витраченому робочому часі, формуючи природний баланс між виробництвом і підтримкою активів. Базова дія Рука менш ефективна за спеціалізовані інструменти.

Контроль ринку

- Комісії за транзакції
- Ліміти або затримки на масові дії
- Механіки протидії спекуляціям

Захист активів

- Обмежена загальна кількість земель
- Контроль концентрації активів
- Баланс між первинними продажами та вторинним ринком

Конкретні параметри визначаються системою балансування та можуть змінюватися з часом.