YIELD BUD EMPIRE · DOCUMENTO DEL PROYECTO

Economía, arquitectura y hoja de ruta

Cómo funciona el juego por dentro, cómo se protege su economía, cómo puede sostenerse el equipo sin vender $FLORA y qué viene después. Todo lo que dice este documento está revisado contra el código y las pruebas del juego.

Versión 1.2 · 24 de septiembre de 2026 · Estado: alfa cerrada; el juego entero corre en un servidor autoritativo · WOLI CBD S.A.

1. Qué es y a quién está dirigido

Yield Bud Empire es un simulador de cultivo y de negocio que se juega en el navegador. Empieza con una planta en un armario y crece hasta una instalación hidropónica, con laboratorio de extracción, forja, cría de genéticas, un dispensario con demanda que se satura, tierras en un planeta inspirado en el mapa de Urbano Monti (1587) y un mercado entre jugadores. La moneda del juego es **$FLORA**.

> **Web2 primero.** Cualquier persona mayor de 18 años puede registrarse y jugar meses sin tener criptomonedas ni wallet. Lo cripto (vincular una wallet de Solana o Ronin, sacar reliquias como NFT) es opcional y se suma solo si el jugador quiere.

2. Arquitectura

- **Servidor autoritativo:** el navegador solo muestra y pide acciones. Cada acción viaja con una clave única (no se cobra dos veces), el servidor la valida, mueve el saldo en un libro mayor y recién entonces cambia el estado. Editar el navegador no cambia nada.
- **Una sola lógica:** la simulación está en módulos puros de TypeScript que usan igual el servidor, el navegador y las pruebas.
- **Cliente:** React 19, Vite 8, Tailwind 4 y Three.js para el 3D. **Servidor:** Node.js con SQLite integrado (node:sqlite), transacciones atómicas y respaldo nocturno.
- **Pruebas automáticas:** 307 comprobaciones del servidor y más de 380 de la simulación (economía, fases, cría, forja, reliquias, imperio…). Si alguna falla, no se publica.
- **Escala:** para la alfa, SQLite sobra. Pasar a PostgreSQL queda como tarea para cuando haya miles de jugadores simultáneos; hoy no hace falta.

3. La economía sin vender $FLORA

> **Regla de oro:** el dinero real solo puede comprar cosas que no crean $FLORA o que obligan a quemarlo. La economía se quiebra cuando se crea más de lo que se destruye, no cuando

> alguien avanza gratis.

Seguros medidos por las pruebas (simulación de 4 meses, 1 año y 2 años):

Seguro	Cómo funciona	Medición actual
Piso de deflación del 75 %	Por cada 100 $FLORA que se crean se queman al menos 75.	Jugador gratis: 82 % · jugador de pago: 75 %
El mercado se satura	Vender el doble no paga el doble, y partir una venta en trozos nunca paga más. Cada venta paga comisión y licencia, que se queman.	Doble volumen < 1,7× de ingreso
Pagar acelera, con tope	Quien paga por comodidades llega antes a cada escalón, pero nunca se salta uno. La prueba falla si supera 2,6×.	≈2,5× hoy
Cuentas del equipo	Las cuentas de desarrollo juegan con saldo de prueba, pero no pueden canjear nada real ni sacar reliquias.	Controlado por el servidor

4. Cómo se sostiene el equipo: 13 vías de ingreso

Estado honesto a hoy: **ninguna vía cobra todavía**, porque el juego está en alfa cerrada. La tabla muestra qué infraestructura existe y qué falta.

#	Vía	Qué paga el jugador o la marca	Por qué no rompe la economía	Estado
1	**Productos WOLI CBD (V2P)**	Logros del juego dan cupones de descuento para productos reales	El $FLORA se quema al emitir el cupón; se vende un producto físico	Demostración
2	**Cosméticos**	Avatares, marcos, decoración y colores	No dan ventaja ni crean $FLORA	Planeado
3	**Pase de temporada**	Ruta de premios cosméticos e insignias	Premios estéticos o insumos pequeños con tope	Planeado
4	**Pack de fundador**	Insignia, avatar exclusivo, nombre en créditos o en una genética	Reconocimiento, no ventaja	Planeado
5	**Arte físico + NFT**	Pintura hecha a mano con su NFT único	El precio cubre obra y envío; en el juego respeta los topes	Planeado
6	**Venta inicial de NFT en SOL**	Solo cosméticos o coleccionables sin bono	Vender por SOL objetos que dan ventaja (personal, tierras) sería pagar para ganar: descartado	Acotado

7	**Comisión del mercado entre jugadores**	5 % de cada venta dentro del juego, en $FLORA	La comisión se quema; solo cambian de mano cosas que ya existen	**Funcionando (quema)**
8	**Comodidades con tope**	Por ejemplo, más aceleraciones al día	Solo dentro del tope medido (≈2,5×, falla en 2,6×)	**Con cuidado**
9	**Publicidad de marcas**	La marca paga por aparecer en el juego	Su producto rinde igual que el genérico de su categoría	**Con más jugadores**
10	**Educación y B2B**	El simulador de cultivo para cursos y academias	Producto aparte, fuera de la economía de jugadores	**Más adelante**
11	**Merchandising**	Ropa y artículos de la marca	Venta física normal	**A discreción**
12	**Eventos y torneos**	Entradas con premios físicos o cosméticos	Los premios nunca son $FLORA canjeable	**Más adelante**
13	**Regalías de reliquias**	Reventas de reliquias en mercados de NFT de Solana	Se ganan solo jugando; afuera no dan bonos; $FLORA no sale	**Puente en devnet**

5. Reliquias y puente a Solana

- **Se ganan jugando:** una semana activa llena el cofre de actividad y el servidor sortea la reliquia (común 60 %, rara 28 %, épica 10 %, legendaria 2 %). Los cofres **nunca se venden**, ni por dinero ni por $FLORA.
- **Bono chico y con tope:** cada reliquia mejora un stat existente, con un tope menor que el del personal y nunca sobre los precios de venta. Se pueden equipar 3.
- **Sacar a Solana:** con una wallet vinculada, la reliquia sale como NFT (Metaplex Core) a esa wallet. El jugador paga una comisión en $FLORA que se quema (20 / 40 / 80 / 150 según rareza) y el equipo paga el SOL. Hay topes de 3 salidas por cuenta y 50 en todo el juego al día.
- **Traer al juego:** quien envía la reliquia a la bóveda del juego desde su wallet vinculada la recibe en su cuenta, aunque la haya comprado afuera. Solo se aceptan NFT de la colección oficial.
- **Regalía:** la colección «Yield Bud Empire · Reliquias» tiene un 5 % de regalía para el equipo en cada reventa.
- **Estado:** funciona en devnet, la red de prueba de Solana, y se probó de punta a punta. Antes de la red principal: revisión de seguridad, una wallet nueva y un proveedor de conexión dedicado.

6. Marco legal y transparencia

- **No es inversión:** $FLORA y los NFT del juego no tienen valor garantizado en dinero real, no son instrumentos financieros y no se promete recomprarlos. $FLORA nunca se vende ni sale del juego.
- **Sin apuestas:** no hay cofres aleatorios pagados con dinero real. Los cofres solo se ganan jugando, y el servidor verifica la actividad.
- **Ventas fuera del juego:** vender una reliquia por SOL es un trato entre personas. El equipo no fija precios ni repone pérdidas por errores de wallet o estafas de terceros.

- **Edad y CBD:** solo para mayores de 18 (se confirma al registrarse). La venta real de productos derivados del cáñamo depende de la ley de cada país. Cuando los cupones de WOLI CBD sean reales, se verificarán la edad y la dirección de entrega.
- Los Términos y la Política de Privacidad publicados en yieldbudempire.com (versión 2026-09-24) ya incluyen las reliquias y el puente.

7. Hoja de ruta

Etapa	Contenido	Estado
Núcleo y economía en el servidor	Fases de la planta, técnicas, libro mayor, acciones validadas, piso de deflación	**Hecho**
NFT y mercado entre jugadores	Tierras, personal, avatares y reliquias; depósito en garantía; comisión del 5 % que se quema	**Hecho**
Imperio	10 rangos y 3 sedes más allá de la hidropónica	**Hecho**
Wallets	Dirección propia del juego y vinculación firmada con Solana y Ronin	**Hecho**
Puente de reliquias a Solana	Metaplex Core con regalías; funcionando en devnet	**En curso**
Solana mainnet	Revisión de seguridad, wallet nueva y proveedor de conexión dedicado	**Siguiente**
Primeras vías de ingreso	Pack de fundador, cosméticos y cupones reales de WOLI CBD	**Siguiente**
Más adelante	Temporadas, Ronin, más activos del servidor, PostgreSQL cuando la escala lo pida	**Planeado**

Qué cambió desde la versión 1.1: cifras de pruebas actualizadas (307 del servidor y más de 380 de la simulación); tope de pago expresado como se mide (≈2,5×, falla en 2,6×); el puente se hizo con Metaplex Core y no requiere un programa Anchor propio ni contratos ERC-721/ERC-20, porque $FLORA no sale del juego; la comisión entre jugadores es en $FLORA y se quema, y lo que el equipo cobra en SOL son las regalías de reventa; la venta en SOL de objetos que dan ventaja queda descartada; y los estados reflejan que ninguna vía cobra todavía.