Sistema Eldervale Eco

Profesiones, oficios y una economía viva inspirada en ECO

PROTOTIPO · PLANEACIÓN

Eldervale Realm · Documento de diseño de cara al jugador · 16 de junio de 2026

1 La visión

Traemos a Eldervale el corazón de **ECO**: un mundo donde **nadie puede hacerlo todo**. Cada personaje domina **un solo oficio** y depende de los demás para todo lo demás. El resultado no es un menú de crafteo: es una **civilización que se sostiene sobre el comercio** entre jugadores.

> **La regla de oro:** un personaje = una profesión, **para siempre**. El herrero forja, pero compra su comida al cocinero. El cocinero cocina, pero compra el hierro al minero. Cada quien es indispensable para alguien.

¿Por qué una sola profesión, y permanente?

En la mayoría de servidores cada jugador acaba siendo autosuficiente: mina, cocina, forja y nunca necesita a nadie. La economía muere. Al limitar a **una profesión permanente por personaje**, creamos escasez real, oficios con prestigio, y una razón genuina para hablar, negociar y formar gremios.

> ¿Quieres dominar otro oficio? **Creas otro personaje.** Cada personaje es una identidad: tu herrero será conocido como herrero por toda Eldervale.

2 Los oficios de Eldervale

Al crear tu camino eliges **uno** de estos once oficios. Seis viven de la tierra (recolección); cinco transforman la materia (artesanía).

Recolectores — arrancan la riqueza del mundo

🪓 **Leñador** — tala árboles, surte madera

⛏️ **Minero** — extrae mineral y piedra

🎣 **Pescador** — pesca en ríos y costas

🏹 **Cazador** — caza pieles y carne

🌾 **Granjero** — cosecha cultivos

🐝 **Apicultor** — miel y cera

Artesanos — convierten materia prima en valor

🍲 **Cocinero** — comida que cura y sacia

⚒️ **Herrero** — armas, armaduras, herramientas

⚗️ **Alquimista** — pociones y elixires

🧵 **Sastre** — ropa, cuero, telas

🌿 **Herbolario** — remedios e ingredientes

> La **magia, el combate y los atributos** no son una profesión: todos los entrenan libremente. La elección de oficio solo afecta a producir y crear.

3 Cómo se vive, paso a paso

1. **Eliges tu oficio.** Con el comando /profesion (o al intentar tu primera tarea avanzada) se abre una pantalla a todo lo ancho con los once oficios, su descripción y un aviso claro: *esta decisión es permanente*. Confirmas y ese es tu camino.
2. **Lo básico lo puede hacer cualquiera.** Encender una fogata, cocinar algo simple, recoger ramas o bayas: tareas de **supervivencia** abiertas a todos. Nadie queda indefenso por su elección.
3. **Lo avanzado, solo tu oficio.** Forjar una espada de acero, destilar una poción, curtir cuero fino: esas recetas y nodos están **reservados a su profesión**. Si no es la tuya, tendrás que comprárselo a quien sí la tenga.
4. **Mejoras usando el oficio.** Cada vez que produces o creas dentro de tu profesión ganas **experiencia** y subes de nivel. Solo sube **tu** oficio: te vuelves más rápido, gastas menos materiales y desbloqueas recetas mejores.

> **En resumen para el jugador:** «Soy minero. Cualquiera puede picar una piedra suelta, pero la veta de hierro profunda es **mía**. Cuanto más mino, mejor mineral saco — y todo el pueblo me necesita.»

4 Profundidad: lo que hace ECO especial

Sobre la base anterior se construyen cuatro capas que dan progresión, identidad y vida económica. Llegan **por fases** tras el sistema básico.

✨ Talentos

Al alcanzar niveles clave de tu oficio eliges entre dos **perks**: gastar menos materiales, producir más rápido, mayor rendimiento... Tu herrero no será igual al de otro jugador.

📜 Investigación de recetas

No todo está disponible desde el inicio. Investigas y fabricas **libros y pergaminos** de conocimiento para desbloquear recetas superiores — igual que en ECO.

🔥 Coste de esfuerzo

Producir y crear consume **resistencia / calorías** (ligado a la comida y la supervivencia). No puedes producir sin descanso: comer bien importa, y eso da trabajo al cocinero.

🏭 Mejoras de estación

Tu fragua, horno o mesa se pueden **mejorar con módulos** que abaratan, aceleran o elevan el nivel de lo que produces. Tu taller crece contigo.

5 La economía que nace de todo esto

Cuando nadie es autosuficiente, el comercio deja de ser opcional:

- **Cadenas de suministro reales:** minero → herrero → aventurero. Cada eslabón es una persona.
- **Oficios con prestigio:** «el mejor alquimista del reino» es un título que se gana con niveles y talentos.
- **Gremios y alianzas:** conviene rodearse de oficios complementarios.
- **Precios vivos:** lo escaso sube; el que tiene el oficio raro manda.
- **Identidad por personaje:** tu herrero ES un herrero, reconocido por su trabajo.

> Esto conecta de forma natural con los sistemas que Eldervale ya tiene: **economía y oro**, **mercados y puestos de venta**, **impuestos del Lord** y **supervivencia** (hambre, sed, frío).

6 Un día en Eldervale

Amanece. *Bryn el* **minero** *baja a la veta profunda — solo él puede trabajarla. Saca hierro de buena ley porque ya es nivel 7 y eligió el talento de «vetas ricas».*

A mediodía vende el mineral a **Mara la herrera**, *que no puede minar pero convierte ese hierro en espadas que ningún minero sabría forjar. Mara mejoró su fragua con un módulo: gasta menos carbón.*

Antes de seguir, ambos pasan por el puesto de **Tom el cocinero**: *forjar y minar consume esfuerzo, y sin un buen guiso no rinden. Tom, a su vez, le compró la carne al* **cazador** *y el trigo al* **granjero**.

Al anochecer, *nadie hizo todo — y por eso todos se necesitaron. Eso es Eldervale Eco.*

7 Hoja de ruta

Entregamos primero un **MVP jugable** y luego sumamos profundidad por capas, probando cada fase en el servidor de Pruebas antes de pasarla a producción.

Fase	Qué reciben los jugadores	Estado
1 · Núcleo	Elegir oficio (permanente), básicos libres, avanzados solo del oficio, subir de nivel con el uso	MVP — primero
2 · Talentos	Perks a elegir en niveles clave; cada artesano se vuelve único	Siguiente
3 · Investigación	Desbloqueo de recetas vía libros/pergaminos de conocimiento	Siguiente
4 · Esfuerzo	Producir consume resistencia/calorías; ligado a comida y supervivencia	Siguiente
5 · Talleres	Mejorar estaciones con módulos (más rápido, más barato, mejor tier)	Siguiente

> **Nota:** el servidor ya tiene la base técnica (sistema de habilidades por oficio, recetas, nodos de recolección y paneles de administración). La Fase 1 se apoya en lo existente: es una capa de **especialización**, no empezar de cero.