# Diario de Desarrollo

El proyecto Verdandi adoptara un enfoqué de desarrollo iterativo basado en prototipos. El presente documento comprende las anotaciones de cada sprint en torno a las decisiones de desarrollo, jugabilidad, arquitectura y apartado artístico.

Durante el ciclo de desarrollo, los elementos identificados como permanentes al videojuego, junto con sus características, serán registrados en el documento de diseño del proyecto.

# Prototipo 01 – Mapa de Batalla

El prototipo 01 se enfoca en esclarecer los elementos primordiales del gameplay, identificados como:

* **Valquiria**: El avatar del jugador, evidencia reacciones ante el empleo de las runas.
* **Runas**: Objetos que determinan la incidencia del jugador en el mapa de batalla. Determinan ciertos efectos y restricciones que alteran el estado del héroe y/o enemigos.
* **Mazo**: Elemento representativo del conjunto de runas no disponibles ni empleadas durante la partida.
* **Mazo**: Elemento representativo del conjunto de runas empleadas durante la partida.
* **Runas Disponibles**: Sección de runas disponibles para su empleo inmediato
* **Historia de Batalla:** Progreso narrativo de los sucesos ocurridos durante la batalla en consonancia con el accionar del jugador.
* **Objetivo:** Enemigo a vencer como condición de victoria.
* **Héroe:** Unidad a resguardar como condición de derrota.
* **Enemigos:** Unidades enemigas varias.
* **Valor-Favor-Libertad**: Categorización de atributos que tienen incidencia en el estado de la batalla.(Alineación)

# Prototipo 02 – Runa y Alineación

Cada runa afectará de forma particular la partida, no obstante, se define una alineación para cada grupo de runas, identificadas en:

* **Prosperidad:** Runas del primer aett, principalmente destina a modificar el escenario y adquirir recursos.
* **Favor:** Runas del segundo aett, asistencia inmediata para la resolución de situaciones de riego durante la partida.
* **Honor:** Runas del tercer aett, empleadas para afectar el comportamiento de las unidades aliadas y/o enemigas.

Algunas runas pueden emplearse de forma invertida para garantizar un efecto contrario que beneficie el balance de la alineación.