

Vamos a empezar a diseñar nuestro árbol de habilidades, y para eso vamos a ver elementos que ya hemos mencionado en el transcurso del curso, estos son:

Atributos Comunes:

Ataque Corta Distancia
Ataque Larga Distancia
Resistencia o Defensa Física
Resistencia o Defensa Mágica
Velocidad
Vida

Estos son los atributos comunes para las tres razas, después tendremos los atributos especiales de las razas que hemos comentado en la clase anterior.

Al final tendremos 3 árboles de habilidades, uno simple, el de los humanos, que tienen una ventaja física sobre las demás y dos más complejos, los hijos de la tierra y de la noche, cuyas ventajas son mágicas, incluyendo habilidades especiales, con lo que quedaría así:

Humanos

Guerrero:

Ataque Corta Distancia: + 10
Ataque Larga Distancia
Resistencia o Defensa Física: +10
Resistencia o Defensa Mágica: +10
Velocidad
Vida: +10

Aventurero:

Ataque Corta Distancia
Ataque Larga Distancia: +10
Resistencia o Defensa Física: +10
Resistencia o Defensa Mágica: +10
Velocidad: +10
Vida

Hijos de la Tierra:

Ataque Corta Distancia

Ataque Larga Distancia
Resistencia o Defensa Física
Resistencia o Defensa Mágica
Velocidad
Vida

Habilidades Especiales:

Mago Blanco:

Curación:
Defensa Mágica:
Ataque de Luz:

Druida:

Control Animal:
Defensa Animal:
Domador:

Hijos de la noche:

Ataque Corta Distancia
Ataque Larga Distancia
Resistencia o Defensa Física
Resistencia o Defensa Mágica
Velocidad
Vida

Mago Negro:

Drenaje:
Bola de fuego:
Veneno:

Necromante:

Defensa Necrológica
Control Necrológico
Dominio

Llegados a este punto, deberemos ser claros con respecto al jugador sobre qué significa cada habilidad, es muy importante que el jugador sepa la función de cada una de las habilidades.

Debemos ponerle esta información visible al jugador para que pueda elegir sabiamente dónde repartir los puntos, por ejemplo, en el caso de este juego, ¿qué quiero decir con velocidad? ¿Quizás me esté refiriendo a lo rápido que se mueve el jugador por el mundo?

Pues no, como estamos haciendo un juego de RPG basado en un sistema de combate estilo Final Fantasy, cosa que veremos más adelante, cuando hablo de velocidad me refiero a lo rápido que el jugador podrá volver a hacer una acción ¿Véis? Es muy importante dejar claro todas las definiciones para que el jugador tenga claro a qué nos referimos.