

Árvore de habilidades

É muito importante testar com o maior número possível de pessoas as habilidades que você criar, pois algumas delas podem quebrar o equilíbrio de dificuldade do seu jogo, deixando ele fácil demais ou, pior ainda, impossível de jogar.

Apesar disso ser um problema muito mais de game design do que de design gráfico, é algo que também devemos pensar enquanto estamos criando o design visual dessas habilidades: elas têm uma hierarquia, por exemplo, uma sequência de níveis que vai aprimorando o poder? Elas têm grupos diferentes especializados em determinados elementos de jogabilidade? Como você pode organizar tudo isso visualmente da melhor forma e de maneira que uma habilidade não pareça mais importante que a outra desnecessariamente?

O vídeo abaixo traz uma excelente discussão (em inglês) sobre o assunto:

Moonlighter and Recettear - Item Shop Games ~ Design Doc



E este tem uma ótima conversa sobre a necessidade de criar uma árvore de habilidades para o seu game e como isso pode apenas complicar as coisas desnecessariamente:

Building Better Skill Trees | Game Maker's Toolkit



