

- Esta clase es **clave** para el desarrollo de nuestro juego pues depende de cómo lo hagamos la **experiencia de juego puede ser una u otra totalmente diferente**
- **La gestión de atributos va en directa relación con la curva de dificultad**
- A medida que hagamos **crecer nuestro personaje**, el juego se volverá más difícil
- Aquí esta la clave de la gestión de los atributos, **si no se relaciona con la curva de dificultad el juego puede ser muy fácil o muy difícil**
- Todo esto se gestionará como siempre, en base al **ensayo y el error**

Elementos a tener en cuenta

- **¿Cuántos puntos de experiencia se dan en cada nivel?**
 - **¿Cuántos niveles tienen las habilidades?**
 - **¿Que puntos de experiencia me dan mis enemigos?**
 - **¿Cuanto daño hacen mis armas?**
-
- Esto puede parecer **caótico al principio pero no lo es**
 - Para que este progreso sea sencillo **deberemos de planear cada tramo del juego y hacer los ajustes que necesitemos en relación a lo que acabamos de comentar**
 - Así, **poco a poco, veremos como el juego se va completando y la experiencia de juego será la que nosotros hayamos decidido**
-
- Algo muy importante a tener en cuenta es que **ninguna habilidad debe de ser mejor que las demás**
 - Si no el jugador **solo desarrollará esa habilidad y prescindirá de las demás**
 - **Esto podría afectar a la experiencia de juego**