

Первый вариант.

Уровни. Когда навык развивается он поднимает уровень и становится лучше.

Пример:

[Навык "Бокс" 1 уровня: +1% к урону от рук пользователя.(может и другое, это лишь пример)]

[Навык "Бокс" 50 уровня: +50% к урону от рук пользователя.]

Обычно максимальный уровень это сотый и если достиг его, то вот варианты развития:

1. Персонаж получает большую плюшку(бонус) за развитие навыка и всё. Больше ничего. Пусть хоть об стенку головой бьётся, но после сотого навык дальше развивать нельзя.

2. Навык эволюционирует в улучшенную версию прошлого, но бонусы от старого остаются(или нет), а новый навык начинает с первого уровня.

Пример:

[Навык "Улучшенный слух" достиг 100 уровня.]

[Навык "Улучшенный слух" эволюционирует в навык "Эхолокация" 1 уровня.]

3. Достигнув сотого навык можно объединить с другим навыком который достиг сотого. При условии что они имеют одну суть. То есть умение готовить и плавать ты объединить не сможешь. Ну или сможешь. Я ж не знаю что у других в голове. При объединении навыков получается один новый и этот новый имеет свойства двух предыдущих.

Вариантов с подобной системой навыков нет, но может я не вспомнил.

Внимание!!! Это касается лишь достижения предела навыка. Много факторов на это может влиять. Может у вас вообще предела нет и вам этим голову заморачивать не надо.

Второй вариант.

Второй вариант одновременно прост и одновременно сложен. Обычно уровни(ранги) у второго варианта такие: Новичок, Ученик, Адепт, Эксперт, Мастер.

Названия говорят сами за себя. Если есть варианты улучшения, то на здоровье.

Можно сделать так что ваш персонаж(герой) получает опыт к тому или иному навыку за его использование. Колличество нужного для прокачки опыта растёт с рангом навыка. С плюшками от навыков вы сами сможете разобраться. Надеюсь.

Есть кстати ещё одна подобная система ранжирования навыков только там навыки разделяются по уровню редкости(как любят говорить некоторые). К примеру: Мусор, Обычный, Необычный, Редкий, Эпический, Легендарный, Мистический, Божественный(мистический и легендарный мог перепутать местами). Кстати, такой тип иногда используют вместе с Первым вариантом ранжирования навыков. То есть, прокачал навык до сотого и он переходит на более

высокий класс и становится лучше.

В китайском ранобэ "Universe's Ultimate BOSS / Абсолютный босс вселенной" система ранжирования навыков(техник(культиваторы как никак)) была такой:

Начинающий - запомнил всё что выучил из книжки с боевым навыком и можешь хотя бы криво, но повторить его.

Свободный - без проблем может использовать навык на должном уровне. Название говорит само за себя.

Совершенный - в совершенстве владеет техникой. Если смог за свою жизнь выучить больше одного, то поздравляю, ты гений. Жаль что тебе 90 лет уже. Надеюсь понятен уровень сложности его достижения.

Естественный - ты владеешь навыком настолько хорошо, что его использования для тебя настолько же лёгкое как способность дышать. Если ты смог освоить хоть один навык до этого уровня, то можешь радоваться. Буквально 99,99%(а может и больше) за всю жизнь не выучит навык на таком уровне.

Есть ещё куча способов ранжирования, но честно сказать я решил не вспоминать их все, а написать лишь о тех которые смог вспомнить сразу. Последний вариант вспомнил лишь потому, что я недавно читал его.

Если есть вопросы или просьбы по этой теме, то задавайте. Может сделаю ещё одну главу в этой статейке по вашей просьбе или вопросу.

Если вам что-то не нравится, то можете говорить, но старайтесь говорить обосновано и понятно. Можно с матами если вам так легче.

Не редактировал.

<http://tl.rulate.ru/book/42163/959070>