

1. Убрать из игры команду /target и /assist (также и ПКМ по группе).
2. Добавить возможность устанавливать состояние «войны» с неограниченным количеством кланов и альянсов.
3. Увеличивать урон физических умений при использовании  Soulshot.
(в 1.5 \ 2 раза)
4. Добавить изучение умений вплоть до 74 уровней.
5. Снизить базовый шанс нанесения критического урон у оружия типа «лук»
(до 80, как у меча) - вместо ослабления  Song of Hunter.
6. Добавить в игру  Beast Soulshot и  Beast Spiritshot
(ценой отрегулировать их эффективность в ПВЕ)
7. Убрать потребление опыта определенных вызванных слуг
(не заливающих мп)
8. Ослабить эффект уворота (Evasion),
(например, добавив ограничение на минимальный шанс попадания по цели – 30%)
9. Усилить пассивный скилл  Light Armor Mastery
(всех проявлений за исключением классов лучников и дагерщиков для того, чтобы не ускорять и так мобильный класс лучников).

При выборе между  и  приоритет всегда остается за вторым, т.к. для классов, у которых есть выбор между этими двумя пассивными умениями бонус к увороту является бесполезным. Гораздо эффективнее в этих случаях большее количество брони.
Но все изменит **добавление к пассивному умению скорость бега**. (условно 5-7)
Да и по канону это напрашивается, меньший вес брони – больше мобильности.
Класс хиллеров в магических пати все-равно отдадут предпочтение большему объему маны нежели увеличению скорости бега. Бежать быстрее магов им ни к чему.

Чтобы не ущемлять класс дагерщиков дать им пассивное умение  Quick Step.
10. *(на рассмотрение)*. Добавить аналог умения  Dash с повышенным временем отката, и накладывать эффект умения на всю группу. Дать это умение классу танков.
(но так чтобы эффект не суммировался с аналогичным умением, а замещался)
11. *(на рассмотрение)*. Убрать у магических умений неудачную атаку

Это изменение косвенно положительно отразится на классе самонеров.
(магический урон останется на уровне 35 уровня, да и дальность в 750 единиц не сделает из этого класса полноценного дистанционного ДД).
12. Пересмотреть механику работы всех умений классов исходя из концепции
«Подчеркнуть уникальность классов за счет более частого использования их уникальных способностей, заложенных разработчиком, с минимальным вмешательством в механику умений». (варианты предложены ниже)

Изменение умений классов

(Условно откат умений рассчитывать исходя из скорости атаки - 1000, скорости произношения заклинаний – 1000)

Общие умения:



Dash – сократить откат умения до 1 минуты



Battle Roar – сократить откат умения до 2 мин



Lionheart – сократить откат умения до 2 мин



(Drain Health, Life Leech, Freezing Strike, Hex) - применить магический тип умения, пересмотреть время использования в сторону уменьшения



Hate Aura – увеличить радиус действия 2 раза.



Ultimate Defence – убрать ограничение на передвижение, сократить откат умения до 4-5 мин



Majesty – заменить бонус к физической защите на прибавку к скорости бега (10-15)



Elemental Heal – применить магический тип умения, пересмотреть время использования в сторону уменьшения, сильно сократить потребления маны, изменить условия использования умения - на цель



(по аналогии с Holy Blessing)

Умения типа «контроль\дебаф»:



(Sleep, Dryad Root) - уменьшить длительность эффекта до 9 сек, увеличить откат до 15 сек



Seal of Binding – снизить базовый шанс прохождения, так чтобы он был меньше точечного аналога в 2 раза, уменьшить длительность эффекта до 9 сек



Sleeping Cloud – снизить базовый шанс прохождения, так чтобы он был меньше точечного аналога в 2 раза, уменьшить длительность эффекта до 9 сек, увеличить откат умения до 30-45 сек



(Shield Stun, Hammer Crush, Stunning Shot, Soul Breaker) – увеличить откат до 15 сек



(Wind Shackle, Seal of Winter) – уменьшить длительность эффекта до 20 сек



Silence – уменьшить длительность эффекта до 20 сек



Seal of Silence - снизить базовый шанс прохождения, так чтобы он был меньше точечного аналога в 2 раза, уменьшить длительность эффекта до 20 сек



Seal of Suspension – уменьшить длительность эффекта до 40 сек



Slow – уменьшить длительность эффекта до 20 сек (+    если их добавят)



Seal of Slow - снизить базовый шанс прохождения, так чтобы он был меньше точечного аналога в 2 раза, уменьшить длительность эффекта до 20 сек

Умения типа «ауры»:

Изменить механику потребления маны всех видов ауры по формуле: регенерация маны *2 (т.е. при включенной ауре мана будет иссекать на величину ее восстановления)



Soul Cry – добавить увеличение скорости бега на 10 единиц



Guard Stance – добавить бонус к магической защите.

Умения типа «кубики»

Изменить механику кубиков, убрать ограничение на количество применений

Сделать триггер срабатывания эффекта кубика на нанесение урона и применение умений на цель.



(умение Aggression заиграет новыми красками в ПВП)



Storm Cubic,  Vampiric Cubic – откат умения 4-5 сек



Viper Cubic,  Phantom Cubic – откат умения 15 сек



Life Cubic – откат умения в 10 сек, распространять эффект на членов группы.

Классовые изменения:

Gladiator:

- Добавить умение  Dash
- Добавить уровни улучшения умения  Battle Roar
- Ограничить использования умения  Sonic Focus максимальным количеством зарядов

Warlord:

- Добавить умение  Dash
- Умение  Thrill Fight – убрать дебаф на скорость бега, как вариант сделать пассивным умением
- Умение  Revival – изменить условие использования от 15-20% НР, сократить откат умения до 5 минут

Paladin: (лечащий танк авангарда)

- Умение  Holy Blessing – применить магический тип умения, пересмотреть время использования в сторону уменьшения, сильно сократить потребления маны

- Умение  Sacrifice – применить магический тип умения, сильно сократить затраты НР при использовании (до 100-200 хп) и запретить использование на себя, сделать откат 5-10 секунд, сократить время применения

- Добавить умение  Guard Stance

Dark Avenger:

- Добавление «сосок» для питомцев положительно отразится на данном классе.
- Добавить умение  Hamstring

Bishop:

- Умение  Restore Life – сократить время произнесения, сократить время отката до 15-30 сек, увеличить % восстановления НР на 5% на всех уровнях
- Добавить умение  Body of Avatar
- Добавить пассивное умение  Higher Mana Gain

Prophet: (особых идей на данный класс нет)

- Добавить умение  Soul Cry

Temple Knight: (лечащий танк авангарда)

- Добавить умение  Shield Stun
- Добавить умение  Entangle
- Умение  Elemental Heal – применить магический тип умения, пересмотреть время использования в сторону уменьшения, сильно сократить потребления маны, изменить условия использования умения - на цель

Elven Elder:

- Добавить умение  Clarity – изменить эффект умения, уменьшать потребление маны физических умений на 20/30/40% изучить на 25/44/52 уровнях.

(по аналогии с  Empower)

Shillien Knight:

- Умение  Lightning Strike – сократить эффект статуса до 7 сек, сократить откат умения до 15 сек (по аналогии с другими эффектами контроля)

Destroyer:

- Добавить умение  Dash
- Умения  Frenzy,  Guts – увеличить время действия эффекта до 45-60 сек, изменить условие использования на 30% HP.

Tyrant:

- Добавить умение  Dash
- Ограничить использования умения  Focused Force максимальным количеством зарядов
- Добавить умение  Cripple

Overlord:

Увеличить радиус распространения умений на клан, также накладывать эффекты этих умений на членов группы.

- Умение  The Heart of Pa'agrio – заменить эффект умения на массовое исцеление членов клана и группы.

(по аналогии с умением  Greater Group Heal). Увеличить откат умения до 20-30 сек.

Как бы получаем умение  The Honor of Pa'agrio. Что повысит актуальность данного класса.

Warcryer:

- Умение  Chant of Life – изменить по аналогии с предложенным выше про умение (по аналогии с умением  Greater Group Heal)

Bounty Hunter: (особых идей на данный класс нет)

- Добавить умение  Dash

Warsmith: (особых идей на данный класс нет)

- Добавление «сосок» для питомцев положительно отразиться на данном классе.
- Добавить умение  Dash

Plainswalker и Abyss Walker:

- Добавить умение  Dash (только 1 уровня)

Swordsinger:

- Добавить умение  Entangle

