

Skupię się na całej postaci czarodziejki i maga (skille aktywne), bo im więcej pomysłów tym większa szansa że któryś się spodoba, więc:

#### 1. Czarodziejka/Arcymag:

a. Magiczny odpoczynek - obecnie przywraca 6 MP na interwał, fajnie by było zwiększyć tą wartość kilkukrotnie (5-10 razy), w systemie bicia skillami będzie to potrzebna umiejętność, zwiększająca wagę postaci w pt. Licząc że interwał trwa 1 sekundę, to 60 punktów many w 10 sekund nie robi nam większej różnicy, ale 300 to już jest wartość za którą można uderzyć skillem.

b. Przemiana - zamienia 300 HP na 500 MP - zamysł skilla fajny, tylko żeby coś nim osiągnąć trzeba spać minutę i go wykonywać, również proponuję zwiększyć jego moc, czyli powiedzmy 1500 HP na 2500 MP, to już będzie dużo bardziej wydajne i funkcjonalne.

c. Magiczna precyzja - super pomysł i fajna zmiana żeby zwiększała celkę procentowo, ja bym jeszcze zwiększył wartości celności jakie ten skill dodaje - obecnie jest to 2% na poziom, myślę że 3% na poziom nie zaszkodzi - czaro jest ślepa jak stępień z 13 posterunku, a dodatkowo zwiększy to jej wartość w pt.

d. Zbroja/Zbroja burzy/Zbroja matki ziemi/Ognista szata - również podoba mi się wprowadzona zmiana, może jeszcze zmniejszyć cooldown? Obecnie jest to 10 minut, skill trwa teraz minutę, wartość 5 minut mogłaby być ok - nie są to skille znacząco budujące przewagę nad innymi klasami, ale skoro już są, to warto żeby osoba potrafiąca grać swoją postacią mogła ich użyć jako swój atut.

#### 2. Czarownica/Czarnoksiężna:

a. Strzał lodu - nie wiem dla czego ten skill posiada element w przypadku starej czarownicy, a księżna bije nim bez elementu, wiadomo że skill posiadający element jest silniejszy, więc wyrównanie tutaj mocy obu strzał poprzez dodanie elementu do tej drugiej byłoby logiczne.

b. Deszcze meteorów - skill obszarowy, który nie dość że nie zadanie szczególnie dużych obrażeń, to ma cooldown 15 minut... Skoro nie jest to jakaś śmiertelna broń, to niech czas jego ładowania będzie powiedzmy 60 sekund - przy większym castingu ta wartość osiągnie kilka sekund i będzie wykorzystywana, obecnie nie jest nawet wykupowana.

c. Gniew ziemi - kolejne 15 minut cooldownu - można to zmniejszyć do nawet 5 minut, będzie to i tak rzadko wykonywany skill, ale będzie w ogóle wykonywany.

d. Huragan oraz Zemsta mrozu - odpowiednio 180 i 300 sekund cooldownu. Silne i podnoszące wartość postaci skille, które nie są używane, bo czekać 3 lub 5 minut aby uderzyć skillem to mija się z celem, a nawet przy dużym castingu nie znajdują one zastosowania. Fakt, że czaro jest ślepa sprawia że jej skille często missują, fajnie byłoby aby mogły zrobić trochę szkody gdy już wejdą. Proponuję wartości 30 i 40 sekund - cień, będący również postacią magiczną, posiada skille o większej mocy i cooldownie kilku sekund, co więcej osiąga większą celność, unikanie, prędkość bicia i biegu, więc ta zmiana nie robi z czarownicy postaci znacząco lepszej od innych klas, podniesie jedynie jej jakość i wartość w pvp.

#### 3. Wiedźma/Prawiedźma:

a. Powietrzna chmura - i znowu 10 minut czasu oczekiwania, niech to będą 2 czy 3 minuty, żeby przy większym castingu używać w ogóle tego skilla.

b. Złodziej życia przewidźmy vs. głęboki sen więdźmy - w obu przypadkach nieporozumienie. Ten pierwszy ma cooldown 5 minut, drugi 35 sekund, co przy większym castingu sprawia, że więdźma rzuca sen bez przerwy, co uniemożliwia uciezkę nawet przy ciągłym łykaniu piguły odporności - która jest jedynym lekiem na tę umiejętność. Z drugiej strony w przypadku przewidźmy skill nie jest użytkowany. Moja propozycja to zmiana czasu ładowania tych umiejętności na 90 sekund w obu przypadkach, ewentualnie 120/60 - odpowiednio skrócenie dla pra i wydłużenie dla więdźmy.

Wypowiadam się na temat czarodziejki, gdyż grałem nią bardzo długo, znam mocne i słabe strony. Posiada ona jeden z większych dmg w grze, ogranicza ją jednak brak celki, kruchość i powolność. Wiadomo, że praca nad jedną klasą i zaniedbanie innych doprowadzi do rozsad sił w pvp między klasami, uważam jednak, że zmiany które zaproponowałem nie czynią z czaro postaci nie do zabicia, czy też nie wysuwają jej na szczyt drabinki pvp - wyszczególniają jedynie jej jedyny atut - duży dmg, który mogłaby wykorzystać używając lepiej swoich umiejętności, które praktycznie teraz nie są używane.

Dzięki za zainteresowanie i proszę o opinie - ewentualne wskazówki oraz dyskusję nad wspomnianymi zagadnieniami, wierzę że uda się nam osiągnąć porozumienie i dodać czarodziejkom nową jakość.