

## **Comunicazione Ufficiale della Community di Survivor.io**

A Habby e a chiunque di competenza,

Vi scriviamo in qualità di rappresentanti della Community di Survivor.io.

Il nostro obiettivo è esprimere le preoccupazioni relative ad alcuni aspetti del gioco e fornire suggerimenti nel tentativo di collaborare proattivamente con voi per affrontare questi problemi, al fine di migliorare l'esperienza e il morale dei giocatori.

Vi vediamo rispondere ai sondaggi e migliorare il gioco lentamente e vi ringraziamo per questo.

Vi preghiamo di considerare questo messaggio come una "chiamata alle armi" da parte della Community e di prenderlo molto seriamente.

Chiediamo che un rappresentante di Habby confermi la ricezione di questo messaggio e fornisca risposte significative in modo tempestivo.

Se ciò non dovesse accadere, la Community di Survivor.io si è riunita e ha concordato che non parteciperà più al finanziamento del vostro gioco e verrà avviato uno sciopero della spesa.

Tuttavia, qualora sceglieste di ignorare e respingere le nostre preoccupazioni, lo sciopero inizierà durante i vostri eventi programmati per il Capodanno Cinese e continuerà finché non deciderete di rispondere e dimostrare alla Community la volontà di apportare cambiamenti significativi per il bene del gioco, della Community e di Habby come azienda.

Negli ultimi sei mesi, Survivor.io e Habby hanno introdotto troppi aggiornamenti costosi, come: Sopravvissuti S, nuovi Livelli di Sinergia, Pet Xenos, Edizioni/Collezioni/Set di Collezionabili, Equipaggiamento SS Chaos Path e parti tech Twin Born.

La velocità di questi aggiornamenti e l'alto costo per acquisirli hanno danneggiato significativamente Survivor.io e la sua Community.

Molti giocatori sono esausti per le spese eccessive senza una pausa in vista e hanno iniziato ad abbandonare il gioco.

La Community ha già perso innumerevoli giocatori veterani e contributori.

A causa del rapido ritmo con cui i giocatori hanno lasciato il gioco, i clan sono ricorsi a fusioni continue solo per mantenere la competitività.

Il morale nel gioco non è mai stato così basso.

Inoltre, nonostante l'enorme quantità di power creep introdotta nel gioco, nessuna delle modalità di gioco riflette questi aggiornamenti.

I Capitoli Principali, le Sfide Principali, la Sfida Regolare, Zone Ops, Mega Challenge, Operation Retreat, l'Esplorazione del Clan, le Spec Ops e la maggior parte dei contenuti del gioco sono rimasti ripetitivi e noiosi.

Per aiutare a risolvere alcuni di questi problemi, stiamo evidenziando le nostre preoccupazioni più importanti e proponendo possibili strategie che porterebbero a un miglioramento significativo nel gioco complessivo, così come nel morale dei giocatori.

Giocatori da tutto il mondo hanno contribuito a questo lavoro.

Vi preghiamo di leggere le nostre preoccupazioni più importanti e di considerare seriamente di collaborare con i giocatori per affrontare i seguenti problemi.

### **1. Migliorare la comunicazione tra giocatori e sviluppatori**

I giocatori sono delusi e stanchi della mancanza generale di comunicazione.

L'unica opzione per la maggior parte dei giocatori è il pulsante "contatta il supporto" in-game, che produce solo risposte automatizzate o viene spesso ignorato.

Se ricevono una risposta, questa non affronta nemmeno la domanda o il problema per cui il giocatore li ha contattati.

Non c'è stato alcun altro punto di comunicazione con gli sviluppatori del gioco per condividere preoccupazioni o fare domande.

Le modifiche vengono apportate segretamente nel gioco mentre i giocatori restano all'oscuro, poiché non viene mai passata alcuna informazione ai giocatori.

Fornite una tabella di marcia (road map) a lungo termine sul futuro del gioco e su come pianificate di rilasciare nuovi contenuti che mettano alla prova i giocatori.

Come pensate di informare e comunicare con i giocatori prima che vengano apportate modifiche o aggiornamenti al gioco?

Miglioramenti al processo del servizio clienti per ascoltare i feedback e affrontare effettivamente le domande e le preoccupazioni dei giocatori.

I bug all'interno del gioco sono diventati un problema costante con ogni singolo aggiornamento.

Esistono piani per utilizzare un metodo di test più robusto per identificare e risolvere i bug prima di andare online nel gioco?

Gli eventi e le modalità di gioco sono confusi, con descrizioni scarse e traduzioni povere.

Questo aspetto deve essere migliorato man mano che il gioco diventa sempre più complesso.

I nuovi giocatori si sentono immediatamente persi e spesso abbandonano a causa della mancanza di istruzioni chiare.

## **2. Oggetti in-game: Core, Collezionabili, Chip di Risonanza e Frammenti**

Il divario tra chi gioca gratuitamente e chi spende è diventato insostenibile.

Oggetti premium come i Collezionabili Leggendari, i Core di Risveglio, i Relic Core, gli Xeno Core, i Chip di Risonanza, i Frammenti S e i Frammenti Omni sono premiati raramente;

nonostante siano tutti necessari in quantità estremamente elevate anche per i potenziamenti più minimi.

Ci vogliono mesi per accumulare abbastanza di un singolo oggetto per un solo upgrade.

Molte volte, Habby aggiunge quindi un nuovo power creep, proprio come quello pianificato con il potenziamento Xeno-transmute dell'equipaggiamento SS.

Una vasta maggioranza di giocatori rimane impossibilitata persino ad accedere ai nuovi contenuti a causa del costo estremamente elevato.

Senza un modo per scambiare gli oggetti premium tra loro, molti giocatori hanno scelto semplicemente di smettere di giocare.

Questo problema deve essere affrontato, o il gioco non avrà futuro.

Come pensate di ridurre il costo del gioco per sostenere i suoi giocatori?

Come pensate di aumentare la quantità di oggetti disponibili per i giocatori gratuiti affinché possano partecipare a tutti gli aspetti del gioco?

Relic Core, Core di Risveglio, Xeno Core, Chip di Risonanza, Collezionabili Leggendari, Frammenti Omni e Frammenti S devono essere più ampiamente disponibili senza spendere centinaia o migliaia di dollari in ogni evento.

È necessaria una revisione importante dei costi per tutti gli oggetti importanti.

Più Relic Core, Core di Risveglio e Collezionabili Leggendari devono essere aggiunti nello Scambio Universale a una valuta accessibile/appropriata, e devono essere previste disposizioni per acquistare anche Xeno Core, Chip di Risonanza e Frammenti Omni.

Permettete ai giocatori di scambiare o barattare liberamente gli oggetti premium in modo che possano testare varie build e configurazioni.

Una volta acquisiti, non dovrebbe esserci un costo per il giocatore per farlo.

Il potenziamento Xeno-transmute e il relativo nuovo core che verrà introdotto sono un primo esempio.

La maggior parte delle persone che spendono soldi nel gioco è furiosa per la "tassa" proposta che intendete applicare al cambio dei Relic Core per questo oggetto.

L'avidità mostrata nell'ultimo anno ha già danneggiato irreparabilmente questo gioco.

Xeno Transmute Cores: Questi dovrebbero essere resi disponibili nel forziero Core Choice, così come nello scambio illimitato 1:1 nello Scambio Universale, immediatamente al rilascio.

Molti giocatori sono già contrariati per i piani previsti per il rilascio; e giustamente.

Hanno già speso tempo o denaro per acquisire le risorse in loro possesso e dovrebbero poterle scambiare liberamente con altre risorse.

Il costo eccessivo e la mancanza di disponibilità le rendono fuori portata per la maggior parte dei giocatori, anche per quelli che spendono molto, ma soprattutto per i giocatori gratuiti e per chi spende poco.

Habby ha fortunatamente ascoltato i feedback dopo il rilascio dei core per i pet Xeno, includendoli nei forzieri Core Choice.

Invece di seguire la stessa strada di contrariare i giocatori per poi cambiare direzione in seguito, considerate di fare subito ciò che renderebbe felici i giocatori fin dall'inizio e includeteli sin da subito.

### **3. Migliorare le funzionalità di Qualità della Vita e Interfaccia Utente**

L'interfaccia utente è diventata incredibilmente ingombrante.

Spesso richiede ore al giorno solo per cambiare build per giocare alle varie modalità di gioco.

L'aggiunta del pulsante per il set personalizzato dell'equipaggiamento è stata un miglioramento molto gradito, tuttavia, a meno di non avere tutta le tech eterne, passare da una configurazione Twin Born all'altra è un'esperienza orribile.

Il sistema salva dove sono allocati i Chip di Risonanza ma non salva la tecnologia utilizzata nei 3 slot di risonanza.

Viene sprecato così tanto tempo a passare da una configurazione all'altra invece di giocare effettivamente al gioco.

Migliorate la Chat Box in-game, l'opzione Messaggio agli Amici e aumentate il limite di 20 Amici in-game.

Molti negozi degli eventi richiedono di acquistare un oggetto 50 volte.

Ogni oggetto necessita di uno slider per aprire più oggetti contemporaneamente.

Il processo di recupero dei Collezionabili era migliore in precedenza.

Il sistema attuale è stato oggetto di lamentele costanti da parte dei giocatori fin da quando è stato implementato.

Vi preghiamo di includere un'opzione "Seleziona tutto" per recuperare i Frammenti di Collezionabili in eccesso.

Opzioni personalizzate simili (come visto sull'equipaggiamento SS) per le Tech e la relativa allocazione della Risonanza.

Scartate i tentativi infiniti nell'Addestramento del Sopravvissuto e nelle abilità Xeno Reforge con un solo clic e una somma forfettaria di Oro.

Scheda per visualizzare il numero totale di Relic Core, Core di Risveglio, Xeno Core e Chip di Risonanza Tech.

Opzione di Selezione Abilità per LME e altre modalità al fine di diminuire il tempo sprecato semplicemente cercando di ottenere le abilità desiderate.

### **4. Fiala di Reset per i Collezionabili Leggendari**

Il numero enorme di Collezionabili Leggendari che avete introdotto è stato schiacciante.

Molti sono bloccati con collezionabili che hanno perso da tempo il loro valore dopo che Habby ha completamente cambiato la scalabilità di potenza degli oggetti.

I giocatori devono poter riallocare occasionalmente i propri collezionabili leggendari.

Poterli spostare anche solo uno o due al mese sarebbe incredibilmente utile per tutti i giocatori.

Allo stesso modo in cui sono state introdotte le Fiale di Reset per i sopravvissuti e l'Elisir per i pet Xeno.

Una Fiala di Reset per Collezionabili sarebbe limitata nell'uso ma estremamente utile.

Una Fiala di Reset permetterebbe di riportare un intero Collezioneabile Leggendario al suo valore base a 0 stelle.

Questo dovrebbe valere indipendentemente dal fatto che il Collezioneabile sia a Giallo-1 stella o Rosso-5 stelle.

La Fiala di Reset dovrebbe avere un tasso di restituzione del 100%.

Per esempio: 30 Cuori di Collezionabili rimossi equivalgono a 30 Cuori di Collezionabili generati per essere utilizzati.

Il valore di recupero di un collezionabile dovrebbe essere uguale al costo dello scambio per un collezionabile dello stesso livello.

### **5. Revisione di Ricompense, Offerte e Negozi**

Il costo per gli oggetti nel gioco deve essere aggiornato per riflettere il panorama attuale, non rimanere quello di oltre 2 anni fa.

La massiccia inflazione delle risorse richieste per giocare senza alcun aumento significativo dell'offerta è una causa principale di insoddisfazione nella Community.

Revisionate i costi del Negozio della Sfida Regolare, del Negozio del Clan, dei Pacchetti di Vendita degli Eventi e dei Negozi di Sconto Giornalieri.

Aggiornate le Ricompense Giornaliere, le Missioni Giornaliere e Settimanali, i Traguardi e introducete nuovi Fondi di Crescita.

Aumentate i limiti per il riscatto degli oggetti nello Scambio Universale.

Includete più opzioni per scambiare oggetti per Oro, Parti di Design, Frammenti di Sopravvissuto e Olio di Essenza nello Scambio Universale.

## **6. Altri Suggerimenti Vari**

- Aggiornate i livelli del Clan, del Giocatore e del Negozio del Clan.
- Riducete la perdita di Cookie al licenziamento dei pet dal 10% al 5%.
- Aumentate il limite di Cookie disponibili nello Scambio Universale e in Operation Retreat.
- Aumentate il totale delle Medaglie della Sfida Regolare ogni 3 giorni a 500.
- Permettete Trasferimenti del Sistema Operativo illimitati per chi cambia dispositivo.
- Convertite i buff ATK degli Outfit e dell'Equipaggiamento SS in percentuale (%) di Attacco.
- Riducete il grind non necessario in Operation Retreat.

## **Conclusione**

La ritenzione dei giocatori è uno dei modi migliori per guidare la generazione di entrate.

Senza questi cambiamenti, la Community di Survivor.io continuerà a soffrire e le entrate continueranno a precipitare.

Molti di noi si sono davvero divertiti con questo gioco e vogliono continuare a giocare con gli amici in una Community fiorente.

Speriamo che queste raccomandazioni possano rappresentare una via di mezzo che migliori l'esperienza di Survivor.io e che, allo stesso tempo, vi permetta di trarre profitto.

Sinceramente,

*La Community di Survivor.io*