

Уважаемые представители компании Habby и все, кого это касается,

Мы пишем вам как представители сообщества Survivor.io. Наша цель — выразить обеспокоенность по поводу некоторых аспектов игры и предложить решения, чтобы совместно с вами улучшить игровой процесс и поднять моральный дух игроков. Мы видим, что вы реагируете на опросы и постепенно улучшаете игру, и мы благодарим вас за это. Пожалуйста, рассматривайте это письмо как призыв к действию от сообщества и отнеситесь к нему со всей серьезностью.

Мы просим представителя компании Habby подтвердить получение этого письма и предоставить содержательные ответы в разумные сроки. В противном случае сообщество Survivor.io единогласно решило прекратить финансирование вашей игры, и будет объявлена забастовка игроков, отказывающихся от внутриигровых покупок. Если вы проигнорируете наши опасения, забастовка начнется во время запланированных вами мероприятий, посвященных Китайскому Новому году, и продлится до тех пор, пока вы не ответите и не покажете сообществу, что готовы внести существенные изменения для улучшения игры, сообщества и компании Habby в целом.

За последние шесть месяцев в Survivor.io и Habby было введено слишком много дорогостоящих обновлений, таких как: S-ранг выживших, новые уровни синергии, питомцы Xenos, коллекционные издания/наборы/комплекты, снаряжение SS Chaos Path и детали Twin Born Tech. Скорость внедрения этих обновлений и высокая стоимость их получения значительно навредили Survivor.IO и его сообществу.

Многие игроки выгорели из-за чрезмерных затрат без каких-либо перспектив на улучшение ситуации и начали покидать игру. Сообщество уже потеряло бесчисленное количество опытных игроков и активных участников. Из-за быстрого оттока игроков кланы вынуждены постоянно объединяться, чтобы оставаться конкурентоспособными. Моральный дух в игре никогда не был таким низким. Кроме того, несмотря на огромное количество новых элементов, повышающих силу персонажей, ни один из игровых режимов не отражает эти обновления. Основные главы, основные испытания, обычные испытания, операции в зонах, мега-испытания, операция «Отступление», исследование кланов, специальные операции и большая часть игрового контента остаются однообразными и скучными.

Чтобы помочь решить некоторые из этих проблем, мы выделяем наши наиболее важные опасения и предлагаем возможные стратегии, которые приведут к значительному улучшению игры в целом, а также к повышению морального духа игроков. В этом приняли участие игроки со всего мира. Пожалуйста, ознакомьтесь с нашими наиболее важными опасениями и серьезно рассмотрите возможность сотрудничества с игроками для решения следующих проблем.

1. Улучшение взаимодействия между игроками и разработчиками:

Игроки разочарованы и устали от общего отсутствия коммуникации. Единственный доступный большинству игроков способ связи — кнопка «обратиться в службу поддержки» в игре, которая приводит лишь к автоматическим ответам или часто просто игнорируется. Даже если ответ приходит, он не затрагивает вопрос или проблему, по поводу которой игрок обращался. Нет других способов связи с разработчиками игры, чтобы поделиться своими опасениями или задать вопросы. Изменения вносятся в игру тайно, без какого-либо информирования игроков.

- Предоставьте долгосрочную дорожную карту развития игры и планы по внедрению нового контента, который будет интересен игрокам.
- Как вы планируете информировать игроков и общаться с ними до внесения каких-либо изменений или обновлений в игру?
- Необходимо улучшить процесс обслуживания клиентов, чтобы учитывать отзывы и действительно отвечать на вопросы и проблемы игроков.
- Ошибки в игре стали постоянной проблемой после каждого обновления. Планируется ли использование более надежных методов тестирования для выявления и устранения ошибок до выпуска обновлений?
- События и игровые режимы запутанны, с минимальными описаниями и плохим переводом. Это необходимо улучшить, поскольку игра становится все сложнее. Новые игроки сразу же теряются и часто бросают игру из-за отсутствия четких инструкций.

2. Игровые предметы: Все ядра + коллекционные предметы + резонансные чипы + S-осколки + омни-осколки:

Разрыв между игроками, играющими бесплатно, и теми, кто тратит деньги, стал неприемлемым. Премиум-предметы, такие как легендарные коллекционные предметы, ядра пробуждения, реликвийные ядра, ксено-ядра, резонансные чипы, S-осколки и омни-осколки, выдаются крайне редко, несмотря на то, что их требуется огромное количество даже для минимальных улучшений. На сбор достаточного количества одного предмета для одного улучшения уходят месяцы. Затем Habby часто добавляет новые элементы, усиливающие разрыв в силе, как это планируется с ковкой SS-оборудования с помощью ксено-трансмутации. Подавляющее большинство игроков не могут получить доступ к новому контенту из-за чрезвычайно высокой стоимости. Без возможности обмена премиум-предметами многие игроки просто бросают игру. Это необходимо решить, иначе у игры нет будущего.

- Как вы планируете снизить стоимость игры, чтобы удержать игроков?
- Как вы планируете увеличить количество предметов, доступных для игроков, не вкладывающих реальные деньги, чтобы они могли участвовать во всех аспектах игры?
- Ядра реликвий, ядра пробуждения, ядра ксено, резонансные чипы, легендарные коллекционные предметы, омни-осколки и S-осколки должны стать более доступными без необходимости тратить сотни или тысячи долларов на каждое событие. Необходимо существенное снижение стоимости всех важных предметов.
- Большие ядра реликвий, ядер пробуждения и легендарных коллекционных предметов необходимо добавить в Универсальный обмен на доступную/соответствующую валюту, а также предусмотреть возможность покупки ядер ксено, резонансных чипов и омни-осколков.
- Позвольте игрокам свободно обменивать или менять премиум-предметы, чтобы они могли тестировать различные сборки и конфигурации. Если предмет уже приобретен, игрок не должен нести никаких дополнительных затрат. Ковка ксено-трансмутации и сопутствующее новое ядро, которое будет представлено, являются ярким примером. Большинство игроков, которые тратят деньги на игру, возмущены предлагаемым «налогом», который вы собираетесь ввести за смену ядер реликвий на этот предмет. Жадность, проявленная за последний год, уже нанесла непоправимый ущерб этой игре.
- Ядра ксено-трансмутации — они должны быть доступны в сундуке выбора ядер, а также в неограниченном обмене 1:1 в Универсальном обмене, сразу после выпуска. Многие игроки уже недовольны ожидаемыми планами выпуска; и это справедливо. Они уже потратили либо деньги, либо время на приобретение имеющихся у них ресурсов и должны иметь возможность свободно обменивать их на другие ресурсы. Чрезмерная стоимость и ограниченная доступность делают их недоступными для большинства игроков, даже для тех, кто тратит довольно много денег, но особенно для игроков, не вкладывающих реальные деньги, и тех, кто тратит мало. К счастью, компания Habby прислушалась к отзывам после выпуска ядер питомцев ксено и включила их в сундуки выбора ядер. Вместо того чтобы сначала расстраивать игроков, а затем менять направление, подумайте о том, что сделает игроков счастливыми с самого начала, и включите эти предметы сразу.

3. Улучшение качества жизни и пользовательского интерфейса:

Пользовательский интерфейс стал невероятно громоздким. Часто приходится тратить часы в день только на смену экипировки для различных игровых режимов. Добавление кнопки для создания снаряжения в кузнице стало очень полезным улучшением, однако, если у вас нет всех вечных технологий, смена комплектов экипировки Twin Born — это ужасный процесс. Система сохраняет распределение чипов резонанса, но не сохраняет используемые технологии в 3 слотах резонанса. Слишком много времени тратится на смену различных комплектов, а не на саму игру.

- Улучшите внутриигровой чат + добавьте возможность отправки текстовых сообщений друзьям + увеличьте лимит друзей до 20 человек.
- Во многих магазинах событий требуется покупать предметы по 50 раз. Для каждого предмета необходим ползунок для одновременной покупки нескольких предметов.
- Процесс утилизации коллекционных предметов раньше был лучше. Нынешняя система постоянно вызывает жалобы игроков с момента её внедрения. Пожалуйста, добавьте опцию «Взять все» для утилизации избыточных осколков коллекционных предметов.
- Аналогичные пользовательские настройки (как для снаряжения SS) для технологий и их распределения резонанса.

- Возможность отменить бесконечные попытки в тренировке выживших и улучшении навыков Хепо одним щелчком и за одновременную плату золотом.
- Вкладка для просмотра общего количества ядер реликвий, ядер пробуждения, ядер Хепо и чипов резонанса технологий.
- Опция выбора навыков для LME и других режимов, чтобы сократить время, потраченное на попытки получить желаемые навыки.

4. Флакон сброса для легендарных коллекционных предметов:

Огромное количество введенных вами легендарных коллекционных предметов стало проблемой. Многие игроки застряли с коллекционными предметами, которые давно потеряли свою ценность после того, как Habby полностью изменила баланс силы предметов, и не могут использовать коллекционные предметы для новых комплектов, которые имеют значительно большее значение. Игрокам необходимо иметь возможность время от времени перераспределять свои легендарные коллекционные предметы. Мы понимаем, что это, вероятно, невозможно в больших масштабах, но даже возможность перемещать один или два предмета в месяц была бы невероятно полезна для всех игроков. Подобно тому, как были введены флаконы сброса для выживших и эликсир для питомцев Хепо. Флакон сброса коллекционных предметов будет ограничен в использовании, но чрезвычайно полезен.

- Флакон сброса позволит сбросить весь легендарный коллекционный предмет до его базового значения на 0 звезд. Это будет независимо от того, был ли коллекционный предмет на желтой 1 звезде или красной 5 звездах.
- Флакон сброса должен обеспечивать 100% возврат ресурсов. Например: 30 удаленных коллекционных сердец = 30 сгенерированных коллекционных сердец для использования.
- Стоимость утилизации коллекционного предмета должна быть равна стоимости обмена на коллекционный предмет того же уровня.

5. Награды + Предложения + Магазины + Пересмотр цен:

Стоимость предметов в игре необходимо обновить, чтобы она соответствовала текущей ситуации, а не оставалась такой, какой была 2+ года назад. Теперь нам нужны несколько основных типов ресурсов: чипы, коллекционные предметы и т.д. Массовая инфляция ресурсов, необходимых для игры, без существенного увеличения их предложения является основной причиной недовольства в сообществе и растущего числа игроков, покидающих игру.

- Пересмотреть цены в обычном магазине испытаний, клановом магазине, пакетах распродаж событий и магазинах ежедневных скидок.
- Улучшить ежедневные награды, ежедневные задания, еженедельные задания, достижения, ежедневные скидки, еженедельные ограниченные предложения, ежемесячные ограниченные предложения, быстрые патрули, обычный магазин испытаний, клановый магазин и ввести новые фонды развития.
- Увеличить лимиты на обмен предметов в универсальном обмене.
- Добавить больше вариантов обмена предметов на золото + детали дизайна + осколки выживших + кристаллы + эссенцию + монеты возрождения в универсальном обмене.

6. Другие различные предложения по улучшению игры:

Ниже перечислены другие предложения, которые игроки высказывали, но на которые компания Habby не ответила. Многие из них несложны в реализации и улучшили бы моральный дух игроков.

- Повысить уровни кланов, уровни игроков и уровни магазина клана.
- Уменьшить потери печенья при увольнении питомцев с 10% до 5%.
- Увеличить лимит печенья, доступного в Универсальном обмене, и добавить такое же количество в магазин обмена в режиме «Операция отступления».
- Увеличить общее количество медалей за обычные испытания до 500 за 3 дня.
- Разрешить неограниченное количество переносов учетной записи между устройствами.
- Преобразовать бонусы к атаке от костюмов и снаряжения SS-класса из числового значения атаки в процентное, чтобы они масштабировались вместе с игрой.
- Режим «Операция отступления» занимает много времени, и игроки предпочитают вообще в него не играть, несмотря на выгодные награды. Уменьшить ненужный grind в режиме «Операция отступления».

Перечисленные выше рекомендации подчеркивают то, что наше сообщество считает наиболее важными проблемами для обеспечения немедленного и долгосрочного благополучия игры и сообщества Survivor.io. Удержание игроков — один из лучших способов получения дохода. Без этих изменений сообщество Survivor.io будет продолжать страдать, и, что, очевидно, наиболее важно для Habby, доходы будут продолжать падать. Читая приведенный выше список, серьезно подумайте, лучше ли прислушаться к этим проблемам и решить их, или же Habby может позволить себе продолжать эксплуатировать игроков.

В конце концов, многим из нас очень понравилась эта игра, и мы хотим продолжать играть с друзьями в процветающем сообществе. Habby хочет, чтобы игра была прибыльной, привлекала новых игроков и удерживала ветеранов, готовых продолжать тратить деньги. Это не взаимоисключающие вещи, и обе эти реальности могут существовать одновременно. Но если все останется как есть, потерпят неудачу и то, и другое. Мы надеемся, что эти рекомендации станут компромиссом, который улучшит игровой опыт Survivor.io, а также позволит вам получать прибыль.

С уважением,
Сообщество Survivor.io