

Habby 및 관계자 여러분께,

저희는 Survivor.io 커뮤니티를 대표하여 이 편지를 쓰습니다. 저희의 목표는 게임의 특정 측면에 대한 우려를 표명하고, 플레이어 경험과 사기를 향상시키기 위해 여러분과 협력하여 이러한 문제를 해결하기 위한 제안을 드리는 것입니다. 설문조사에 응답하고 게임을 개선해 주시는 점에 감사드립니다. 이 편지를 커뮤니티의 간접한 요청으로 받아들여 주시고 진지하게 고려해 주시기를 바랍니다.

저희는 Habby 측에서 이 편지를 확인하고 적시에 의미 있는 답변을 제공해 주시기를 요청합니다. 만약 그렇지 않을 경우, Survivor.io 커뮤니티는 게임에 대한 자금 지원을 중단하고 소비 보이콧을 시작하기로 합의했습니다. 만약 저희의 우려를 무시하고 간과하신다면, 보이콧은 예정된 설날 이벤트 기간 동안 시작되어 여러분이 답변을 주시고 게임, 커뮤니티, 그리고 Habby라는 회사 전체의 발전을 위해 의미 있는 변화를 만들 의지를 보여주실 때까지 계속될 것입니다.

지난 6개월 동안 Survivor.io와 Habby는 S 등급 생존자, 새로운 시너지 레벨, 제노스 팻, 수집품 에디션/컬렉션/세트, SS 카오스 패스 장비, 트윈 본 테크 부품 등 너무 많은 고가의 업그레이드를 도입했습니다. 이러한 업그레이드의 빠른 속도와 높은 비용은 Survivor.io와 커뮤니티에 심각한 피해를 입혔습니다.

많은 플레이어들이 끝없는 과도한 지출에 지쳐 게임을 떠나기 시작했습니다. 이미 수많은 베테랑 플레이어와 커뮤니티 기여자들이 게임을 떠났습니다. 플레이어들이 빠르게 게임을 떠나면서 클랜들은 경쟁력을 유지하기 위해 끊임없이 합병해야 하는 상황에 이르렀습니다. 게임 전반의 사기는 그 어느 때보다 낮습니다. 또한, 게임에 엄청난 파워 인플레이션이 도입되었음에도 불구하고, 게임 모드에는 이러한 업데이트가 전혀 반영되지 않았습니다. 메인 챕터, 메인 철린지, 일반 철린지, 존 옵스, 메가 철린지, 작전 후퇴, 클랜 탐험, 특수 작전 등 대부분의 게임 콘텐츠는 반복적이고 지루한 상태로 남아 있습니다.

이러한 문제들을 해결하기 위해 저희는 가장 중요한 우려 사항들을 강조하고, 게임 전반과 플레이어 사기를 크게 향상시킬 수 있는 전략들을 제안합니다. 전 세계의 플레이어들이 이 의견을 모아주셨습니다. 저희의 가장 중요한 우려 사항들을 읽어보시고, 플레이어들과 협력하여 다음 문제들을 해결해 주시기를 진심으로 고려해 주시기 바랍니다.

1. 플레이어 및 개발자 소통 개선:

플레이어들은 전반적인 소통 부족에 실망하고 지쳐 있습니다. 대부분의 플레이어는 게임 내 "고객 지원 문의" 버튼을 이용하는 것 외에는 다른 방법이 없지만, 이마저도 자동 응답만 받거나 아예 무시당하는 경우가 많습니다. 간혹 답변을 받더라도 플레이어가 문의한 질문이나 문제와는 전혀 관련 없는 내용입니다. 게임 개발자와 소통하여 우려 사항을 공유하거나 질문을 할 수 있는 다른 소통 창구는 전혀 없습니다. 플레이어들에게 아무런 정보도 제공되지 않은 채 게임 내 변경 사항이 비밀리에 적용되고 있습니다.

- 게임의 미래에 대한 장기적인 로드맵과 플레이어에게 도전적인 새로운 콘텐츠를 어떻게 제공할 계획인지 알려주세요.
- 게임에 변경 사항이나 업데이트가 적용되기 전에 플레이어에게 어떻게 정보를 제공하고 소통할 계획인가요?
- 플레이어의 피드백을 경청하고 질문과 우려 사항에 실제로 답변하는 고객 서비스 프로세스를 개선해 주세요.
- 모든 업데이트마다 게임 내 버그가 끊임없이 발생하고 있습니다. 게임 출시 전에 버그를 식별하고 해결하기 위해 더욱 강력한 테스트 방법을 사용할 계획이 있습니까?
- 이벤트와 게임 모드는 설명이 부족하고 번역이 부실하여 혼란스럽습니다. 게임이 점점 더 복잡해짐에 따라 이 부분은 개선되어야 합니다. 새로운 플레이어는 명확한 설명 부족으로 인해 게임을 이해하지 못하고 포기하는 경우가 많습니다.

2. 게임 내 아이템: 모든 코어 + 수집품 + 공명 칩 + S 조각 + 옴니 조각:

무료 플레이어와 유료 플레이어 간의 격차가 감당할 수 없을 정도로 커졌습니다. 전설 수집품, 각성 코어, 유물 코어, 제노 코어, 공명 칩, S 조각, 옴니 조각과 같은 프리미엄 아이템은 최소한의 업그레이드에도 엄청난 양이 필요하지만, 보상으로 얻기는 매우 어렵습니다. 하나의 아이템을 업그레이드하는 데 필요한 재료를 모으는데 몇 달이 걸립니다. 게다가 Habby는 SS 장비 제노 변환 제작처럼 새로운 파워 인플레이션을 계속해서 추가하고 있습니다. 대다수의 플레이어는 엄청난 비용 때문에 새로운 콘텐츠에 접근조차 할 수 없습니다. 프리미엄 아이템을 서로 교환할 수 있는 방법이 없기 때문에 많은 플레이어가 게임을 포기하고 있습니다. 이 문제를 해결하지 않으면 게임의 미래는 없습니다.

- 플레이어들이 게임을 지속적으로 즐길 수 있도록 게임 플레이 비용을 어떻게 줄일 계획이신가요?
- 무료 플레이어들이 게임의 모든 콘텐츠를 즐길 수 있도록 무료로 획득 가능한 아이템의 종류와 수량을 어떻게 늘릴 계획이신가요?
- 렐릭 코어, 각성 코어, 제노 코어, 공명 칩, 전설 수집품, 옴니샤드, S 샤드는 매 이벤트마다 수백, 수천 달러를 지출하지 않고도 더 쉽게 얻을 수 있어야 합니다. 모든 핵심 아이템의 가격 책정에 대한 대대적인 조정이 필요합니다.
- 더 많은 렐릭 코어, 각성 코어, 전설 수집품을 유니버설 교환소에 합리적인 가격으로 추가하고, 제노 코어, 공명 칩, 옴니샤드도 구매할 수 있도록 해야 합니다.
- 플레이어들이 다양한 빌드와 세팅을 시험해 볼 수 있도록 프리미엄 아이템을 자유롭게 교환하거나 변경할 수 있도록 허용해야 합니다. 이미 획득한 아이템이라면 추가 비용 없이 교환할 수 있어야 합니다. 제노 변환 제작 시스템과 함께 도입될 새로운 코어가 좋은 예입니다. 게임에 돈을 쓰는 많은 플레이어들이 이 아이템을 위해 렐릭 코어를 변경할 때 부과될 예정인 "세금"에 대해 분노하고 있습니다. 지난 1년간 보여준 과도한 탐욕은 이미 게임에 들이킬 수 없는 피해를 입혔습니다.
- 제노 변환 코어는 출시 즉시 코어 선택 상자에 포함시키고, 유니버설 교환소에서 1:1 교환이 무제한으로 가능하도록 해야 합니다. 많은 플레이어들이 출시 예정 계획에 대해 이미 불만을 표하고 있으며, 이는 당연한 반응입니다. 플레이어들은 이미 돈이나 시간을 투자하여 자원을 획득했고, 다른 자원으로 자유롭게 교환할 수 있어야 합니다. 과도한 비용과 부족한 공급량 때문에 대부분의 플레이어, 특히 무료 플레이어와 소액 결제 플레이어에게는 접근하기 어려운 아이템이 되고 있습니다. 다행히 Habby는 제노 팻 코어 출시 후 플레이어들의 피드백을 수렴하여 코어 선택 상자에 포함시켰습니다. 플레이어들이 실망시킨 후 나중에 수정하는 방식 대신, 처음부터 플레이어들이 만족할 만한 방향으로 출시하는 것을 고려해 주시기 바랍니다.

3. 삶의 질 개선 기능 및 사용자 인터페이스 개선:

사용자 인터페이스가 너무 불편해졌습니다. 다양한 게임 모드를 플레이하기 위해 빌드를 변경하는 데만 하루에 몇 시간씩 소요됩니다. 장비 제작을 위한 맞춤 제작 버튼이 추가된 것은 매우 환영할 만한 개선 사항이었지만, 모든 영원 장비를 갖추고 있지 않은 이상, 트윈 본 세트 구성을 변경하는 것은 꼼꼼한 경험입니다. 레조너스 칩 할당은 저장되지만, 3개의 레조너스 슬롯에 사용되는 기술은 저장되지 않습니다. 다양한 설정을 변경하는 데 너무 많은 시간을 낭비하고 정작 게임을 플레이하는 시간은 부족합니다.

- 게임 내 채팅창 및 친구 목록 기능 개선, 친구 최대 인원 20명으로 확장.
- 많은 이벤트 상점에서 아이템을 50개씩 구매해야 합니다. 모든 아이템에 여러 개를 한 번에 구매할 수 있는 슬라이더 기능이 필요합니다.
- 수집품 분해 시스템이 예전보다 불편해졌습니다. 현재 시스템은 도입 이후 플레이어들의 지속적인 불만 사항이었습니다. 남은 수집품 조각을 한 번에 분해할 수 있는 "모두 선택" 옵션을 추가해 주세요.
- 기술 및 레조너스 할당에도 SS 등급 장비처럼 맞춤 설정 옵션을 제공해 주세요.
- 서바이벌 훈련 및 제노 강화 스킬에서 여러 번 시도하는 과정을 한 번의 클릭과 일정량의 골드로 건너뛸 수 있도록 해주세요.
- 유물 쿠어, 각성 쿠어, 제노 쿠어, 기술 레조너스 칩의 총 개수를 확인할 수 있는 탭을 추가해 주세요.
- LME 및 기타 모드에서 원하는 스킬을 얻기 위해 낭비되는 시간을 줄일 수 있도록 스킬 선택 옵션을 추가해 주세요.

4. 전설 수집품 초기화 물약:

새로 추가된 전설 수집품의 수가 너무 많습니다. 하비(Habby)가 아이템의 능력치 체계를 완전히 변경한 후 가치가 떨어진 수집품을 보유하고 있는 플레이어들이 많으며, 훨씬 더 중요한 새로운 세트의 수집품을 사용할 수 없습니다. 플레이어들은 전설 수집품을 재분배할 수 있어야 합니다. 대규모 재분배는 어려울 수 있다는 것을 이해하지만, 한 달에 한두 개라도 재분배할 수 있다면 모든 플레이어에게 큰 도움이 될 것입니다. 생존자 초기화 물약이나 제노 팻 엘릭서처럼 수집품 초기화 물약을 도입해 주세요. 수집품 초기화 물약은 사용 횟수가 제한되겠지만 매우 유용할 것입니다.

- 리셋 물약을 사용하면 모든 전설 등급 수집품을 0성 기본값으로 초기화할 수 있습니다. 수집품이 노란색 1성이든 빨간색 5성이든 상관없이 초기화됩니다.
- 리셋 물약은 100% 환원율을 가져야 합니다. 예를 들어, 수집품 하트 30개를 제거하면 사용 가능한 수집품 하트 30개가 생성됩니다.
- 수집품의 분해 가치는 동일 레벨의 수집품을 교환하는 데 필요한 비용과 같아야 합니다.

5. 보상 + 혜택 + 상점 + 비용 조정:

게임 내 아이템 가격은 2년 전 가격이 아닌 현재 상황을 반영하여 업데이트되어야 합니다. 이제 여러 종류의 핵심 아이템(칩, 수집품 등)이 필요합니다. 공급량은 의미 있는 증가 없이 필요한 자원만 업청나게 증가하여 커뮤니티의 불만과 플레이어 이탈률 증가의 주요 원인이 되고 있습니다.

- 일반 철린지 상점, 클랜 상점, 이벤트 판매 패키지, 일일 할인 상점의 가격을 조정해야 합니다.
- 일일 보상, 일일 퀘스트, 주간 퀘스트, 업적, 일일 할인, 주간 한정 상품, 월간 한정 상품, 빠른 순찰, 일반 철린지 상점, 클랜 상점을 개선하고 새로운 성장 퀀드를 도입해야 합니다.
- 만능 교환소에서 아이템을 교환할 수 있는 한도를 늘려야 합니다.
- 만능 교환소에서 골드, 설계 부품, 생존자 조각, 크리스탈, 정수 오일, 부활 코인으로 교환할 수 있는 아이템 종류를 늘려야 합니다.

6. 기타 게임 관련 제안:

Habby 측의 답변 없이 플레이어들이 요청한 다른 제안들은 아래와 같습니다. 많은 제안들이 구현하기 어렵지 않으며 플레이어들의 만족도를 높일 수 있을 것입니다.

- 클랜 레벨, 플레이어 레벨, 클랜 상점 레벨을 상향 조정해 주세요.
- 팻 해고 시 쿠키 손실량을 10%에서 5%로 줄여주세요.
- 범용 교환소에서 교환 가능한 쿠키 상한선을 늘리고, 작전 후퇴 교환소에도 동일한 양의 쿠키를 추가해 주세요.
- 3일마다 획득할 수 있는 일반 철린지 메달 총량을 500개로 늘려주세요.
- 기기 변경 시 운영체제 간 계정 이전 횟수를 무제한으로 허용해 주세요.
- 의상 및 SS 장비의 공격력 버프를 공격력 수치에서 공격력 %로 변경하여 게임 진행에 따라 효율이 증가하도록 해주세요.
- 작전 후퇴는 완료하는 데 시간이 너무 오래 걸려 많은 플레이어들이 보상이 좋음에도 불구하고 플레이하지 않고 있습니다. 작전 후퇴의 불필요한 반복 플레이 요소를 줄여주세요.

위에 나열된 권장 사항들은 Survivor.io 게임과 커뮤니티의 즉각적이고 장기적인 발전을 위해 우리 커뮤니티가 가장 중요하다고 생각하는 문제들을 보여줍니다. 플레이어 유지를은 수익 창출에 가장 중요한 요소 중 하나입니다. 이러한 변화가 없다면 Survivor.io 커뮤니티는 계속해서 어려움을 겪을 것이며, Habby에게 가장 중요한 수익 또한 계속해서 감소할 것입니다. 위의 목록을 읽어보시면서, 이러한 문제들을 경청하고 해결하는 것이 더 나은 선택인지, 아니면 Habby가 계속해서 플레이어들은 착취하는 것을 감당할 수 있을지 진지하게 고려해 주시기 바랍니다.

결론적으로, 우리 중 많은 사람들이 이 게임을 정말 즐겼고, 활발한 커뮤니티에서 친구들과 계속 플레이하고 싶어 합니다. Habby는 새로운 플레이어를 유치하고 기존 플레이어들이 계속해서 게임에 참여하고 돈을 쓰도록 유도하는 수익성 있는 게임을 원할 것입니다. 이 두 가지 목표는 서로 상충되지 않으며 동시에 달성을 수 있습니다. 하지만 지금과 같은 상황이 계속된다면 두 가지 목표 모두 실패할 것입니다. 이러한 권장 사항들이 Survivor.io 게임 경험을 개선하는 동시에 수익을 창출할 수 있는 절충안이 되기를 바랍니다.

진심으로,

Survivor.io 커뮤니티 드림