

A Habby y a quien corresponda:

Les escribimos como representantes de la comunidad de Survivor.io. Nuestro objetivo es expresar nuestras preocupaciones sobre ciertos aspectos del juego y ofrecer sugerencias con la intención de colaborar proactivamente con ustedes para abordar estos problemas y mejorar la experiencia y la moral de los jugadores. Hemos visto que responden a encuestas y realizan mejoras graduales en el juego, y les agradecemos por ello. Por favor, consideren esta carta como un llamado a la acción por parte de la comunidad y tómensela muy en serio.

Solicitamos que un representante de Habby reconozca esta carta y proporcione respuestas significativas en un plazo razonable. Si esto no sucede, la comunidad de Survivor.io ha decidido unirse y acordar que dejaremos de financiar su juego, iniciando así una huelga de gasto. Dada está situación, si eligen ignorar y desestimar nuestras preocupaciones, la huelga comenzará durante sus eventos planificados del Año Nuevo Chino y continuará hasta que decidan responder y demostrar así a la comunidad que están dispuestos a realizar cambios significativos para el bienestar del juego, la comunidad y de Habby como empresa.

Durante los últimos seis meses, Survivor.io y Habby han introducido demasiadas mejoras muy costosas, tales como: Supervivientes S, nuevos niveles de Sinergia, Mascotas Xeno, Ediciones/colecciones/conjuntos de Coleccionables, Fusión del caos en equipamiento SS y piezas de Tecnología Gemela. La velocidad a la que se lanzan estas actualizaciones, junto con el alto costo para adquirirlas, ha afectado significativamente a Survivor.io y a su comunidad.

Muchos jugadores están agotados por los gastos excesivos sin ningún respiro a la vista y han comenzado a abandonar el juego. La comunidad ya ha perdido a innumerables jugadores veteranos y colaboradores activos. Debido al ritmo acelerado con el que los jugadores han dejado el juego, los clanes se han visto obligados a fusionarse constantemente entre sí solo para mantenerse competitivos. La moral dentro del juego nunca ha estado tan baja. Además, a pesar del abrumador incremento de poder introducido, ninguno de los modos de juego refleja estas actualizaciones. Los Capítulos Principales, Desafíos Principales, Desafíos Habituales, Operaciones de Zona, Mega Desafíos, Operación Retirada, Exploración de Clan, Operaciones Especiales y la mayoría del contenido del juego se han vuelto repetitivos y aburridos.

Para abordar algunos de estos problemas, destacamos nuestras preocupaciones más importantes y proponemos estrategias posibles que podrían conducir a una mejora significativa del juego en general, así como de la moral de los jugadores. Jugadores de todo el mundo han contribuido con estas sugerencias. Por favor, lean con atención nuestros principales reclamos y consideren seriamente trabajar con los jugadores para resolver los siguientes puntos:

### **1. Mejorar la Comunicación entre Jugadores y Desarrolladores:**

Los jugadores están cansados y decepcionados de la falta general de comunicación. La mayoría solo puede usar el botón "Contactar Soporte" dentro del juego, que normalmente genera respuestas automáticas o simplemente es ignorado. Cuando se recibe una respuesta, muchas veces no aborda la pregunta o el problema planteado. No existe otro medio de comunicación con los desarrolladores para expresar inquietudes o hacer preguntas. Se realizan cambios secretos en el juego sin informar nada a los jugadores.

- Proporcionar una hoja de ruta a largo plazo sobre el futuro del juego y cómo planean lanzar nuevo contenido desafiante.
- Explicar cómo planean informar y comunicarse con los jugadores antes de realizar cualquier cambio o actualización.
- Mejorar el proceso de atención al cliente para escuchar los comentarios y responder de manera efectiva a preguntas y preocupaciones.
- Los errores en el juego son un problema constante en cada actualización. ¿Existen planes para aplicar métodos de prueba más rigurosos antes del lanzamiento?
- Los eventos y modos de juego son confusos, con descripciones limitadas y malas traducciones. Esto debería mejorar, ya que el juego se ha vuelto cada vez más complejo. Los jugadores nuevos se pierden fácilmente y abandonan por falta de instrucciones claras.

### **2. Artículos del Juego: Núcleos + Coleccionables + Chips de Resonancia + Fragmentos S + Fragmentos Omni:**

La brecha entre los jugadores gratuitos y los que gastan dinero se ha vuelto insostenible. Los artículos premium como Coleccionables Legendarios, Núcleos de Despertar, Núcleos Reliquia, Núcleos Xeno, Chips de Resonancia, Fragmentos S y Fragmentos Omni son extremadamente escasos, aunque se requieren en grandes cantidades incluso para las mejoras mínimas. Toma meses acumular lo suficiente para una sola mejora, y muchas veces Habby introduce nuevos incrementos de poder, como se planea con la forja Xeno-transmutada de equipamiento SS. La mayoría de los jugadores no puede acceder al nuevo contenido debido al altísimo costo. Sin una forma de intercambiar artículos premium entre jugadores, muchos han optado por dejar de jugar. Esto debe solucionarse o el juego no tendrá futuro.

- ¿Cómo planean reducir el costo de jugar para mantener a los jugadores activos?
- ¿Cómo planean aumentar la disponibilidad de artículos para los jugadores gratuitos, permitiéndoles participar plenamente?
- Los Núcleos Reliquia, de Despertar, Xeno, Chips de Resonancia, Coleccionables Legendarios, Fragmentos S y Omni deben ser mucho más accesibles sin gastar cientos o miles de dólares en cada evento. Es necesario realizar un revalúo importante de los costos para todos los artículos importantes.
- Añadir más de estos artículos en el Intercambio Universal a precios razonables, e incluir la posibilidad de comprar Núcleos Xeno, Chips de Resonancia y Fragmentos Omni.
- Permite a los jugadores intercambiar libremente objetos premium para probar diversas configuraciones. Si ya los han adquirido, no debería tener ningún coste. La forja de xenotransmutación y el nuevo núcleo que la acompaña son un buen ejemplo. La mayoría de quienes invierten en el juego están furiosos por el impuesto propuesto para cambiar los núcleos de reliquia por este objeto. La avaricia del último año ya ha dañado irreparablemente el juego..
- **Núcleos de Transmutación Xeno:** Estos deberían estar disponibles en el cofre de Elección de Núcleos, así como en el Intercambio Universal, inmediatamente después del lanzamiento. Muchos jugadores ya están molestos con los planes de lanzamiento, y con razón. Ya han gastado dinero o tiempo en adquirir los recursos que tienen y deberían poder intercambiárselos libremente por otros. El costo excesivo y la falta de disponibilidad los ponen fuera del alcance de la mayoría de los jugadores, incluso de aquellos que gastan mucho dinero, pero sobre todo de los jugadores gratuitos y de bajo gasto. Afortunadamente, Habby escuchó los comentarios tras el lanzamiento de los núcleos de mascota Xeno y los incluyó en los cofres de Elección de

Núcleos. En lugar de seguir el mismo camino de molestar a los jugadores y luego cambiar de dirección más tarde, consideren hacer primero lo que los haría felices desde el principio e incluirlos desde el principio.

### **3. Mejorar la Calidad de intercambio + Interfaz de Usuario:**

La interfaz se ha vuelto extremadamente engorrosa. A menudo se requiere mucho tiempo solo para cambiar configuraciones entre modos. La adición del botón de forja personalizada fue una mejora positiva, pero cambiar entre configuraciones de Tecnología Gemela sigue siendo tedioso.

- Mejorar el chat del juego + opción de enviar mensajes directos + aumentar el límite de amigos.
- Añadir deslizadores para abrir o comprar varios artículos a la vez en las tiendas de eventos.
- Incluir una opción "Seleccionar todo" para reciclar fragmentos de colecciónables sobrantes.
- Guardar configuraciones de resonancia para tecnología y equipo.
- Botón para descartar intentos infinitos en Entrenamiento de superviviente y Habilidades de reforja xeno a un solo clic y una suma global de oro.
- Pestaña para ver el total de núcleos y chips disponibles.
- Opción de selección de habilidades en LME y otros modos de juego, para reducir el tiempo perdido buscando las combinaciones deseadas.

### **4. Vial de Reinicio para Colecciónables Legendarios:**

La gran cantidad de colecciónables legendarios que han introducido ha sido abrumadora. Muchos se han quedado con colecciónables que perdieron su valor hace tiempo después de que Habby cambiara por completo la escala de poder de los objetos y no pueden usarlos para conjuntos más nuevos con mucha más importancia. Los jugadores necesitan poder reasignar ocasionalmente sus colecciónables legendarios. Entendemos que esto probablemente no sea posible a gran escala, pero incluso poder mover uno o dos al mes sería increíblemente útil para todos los jugadores. De la misma manera que se introdujeron los viales de reinicio para los supervivientes y el elixir de mascota para las mascotas xeno. Un vial de reinicio colecciónable tendría un uso limitado, pero sería extremadamente útil..

- Permitir reiniciar un colecciónable legendario a su valor base (0 estrellas), independientemente de su nivel actual.
- Debe devolver el 100% de los recursos invertidos.
- El valor de reciclaje debe ser equivalente al costo del intercambio por otro colecciónable del mismo nivel.

### **5. Recompensas + Ofertas + Tiendas + Revisión de Costos:**

El costo de los artículos del juego debe actualizarse para reflejar la situación actual, no para quedarse como estaba hace más de dos años. Ahora necesitamos múltiples tipos de núcleos, Chips, colecciónables, etc. La enorme inflación de recursos necesaria para jugar sin un aumento significativo en la oferta es una de las principales causas de insatisfacción en la comunidad y un creciente índice de abandono de jugadores..

- Revisar precios en Tienda de Desafío Regular, Tienda de Clan, Paquetes de Eventos y Tiendas Diarias.
- Mejorar recompensas diarias, semanales y mensuales, logros, patrullas rápidas y tiendas.
- Aumentar los límites de intercambio en el Intercambio Universal.
- Añadir más opciones para canjear por Oro como ser: Piezas de Diseño, Fragmentos de Superviviente, Cristales, Aceite de Esencia y Monedas de Reanimación.

### **6. Otras Sugerencias Misceláneas:**

A continuación se enumeran otras sugerencias que los jugadores han solicitado sin obtener respuesta de Habby. Muchas no serían difíciles y mejorarían la moral de los jugadores.:

- Subir niveles de clan, jugador y tienda del clan.
- Reducir la pérdida de galletas por despido de mascotas del 10% al 5%.
- Aumentar el límite de galletas en el Intercambio Universal y brindar la misma cantidad en la Tienda de Operación Retirada.
- Aumentar las medallas de Desafío Habitual a 500 cada 3 días.
- Permitir transferencias de sistema operativo ilimitadas al cambiar de dispositivo.
- Convertir las bonificaciones de ataque de Atuendos y equipo SS de valor determinado a porcentaje, para que crezcan con el juego.
- Completar la Operación Retirada lleva mucho tiempo y los jugadores prefieren no jugarla, a pesar de las lucrativas recompensas. Reducir el tiempo innecesario en la Operación Retirada.

Las recomendaciones anteriores representan lo que nuestra comunidad considera las preocupaciones más urgentes para la salud inmediata y a largo plazo del juego y su comunidad. La retención de jugadores es una de las mejores formas de generar ingresos. Sin estos cambios, la comunidad de Survivor.io seguirá sufriendo, y los ingresos —claramente lo más importante para Habby— seguirán cayendo.

Al final del día, muchos de nosotros realmente disfrutamos de este juego y queremos seguir jugando con nuestros amigos dentro de una comunidad activa. Habby busca un juego rentable con nuevos jugadores, mientras mantiene a los veteranos interesados y dispuestos a gastar. Ambas cosas pueden coexistir. Pero si las cosas siguen como hasta ahora, ambas fallarán. Esperamos que estas recomendaciones sirvan como un punto intermedio que mejore la experiencia de Survivor.io y al mismo tiempo les permita mantener la rentabilidad.

Atentamente,  
La Comunidad de Survivor.io