

An Habby und alle Beteiligten,

Wir schreiben Ihnen als Vertreter der Survivor.io-Community. Unser Ziel ist es, unsere Bedenken hinsichtlich bestimmter Aspekte des Spiels auszudrücken und Vorschläge zu unterbreiten, um proaktiv mit Ihnen zusammenzuarbeiten und diese Probleme anzugehen, um das Spielerlebnis und die Stimmung in der Community zu verbessern. Wir sehen, dass Sie auf Umfragen reagieren und das Spiel schrittweise verbessern, und wir danken Ihnen dafür. Bitte betrachten Sie diesen Brief als einen dringenden Appell der Community und nehmen Sie ihn sehr ernst.

Wir bitten darum, dass ein Vertreter von Habby diesen Brief bestätigt und zeitnah aussagekräftige Antworten gibt. Sollte dies nicht geschehen, hat sich die Survivor.io-Community zusammengeschlossen und beschlossen, die Finanzierung Ihres Spiels durch Käufe einzustellen und einen Ausgabenstreik zu beginnen. Sollten Sie unsere Bedenken jedoch ignorieren und abtun, beginnt der Streik während Ihrer geplanten Events zum chinesischen Neujahr und dauert an, bis Sie antworten und der Community zeigen, dass Sie bereit sind, sinnvolle Änderungen zum Wohle des Spiels, der Community und von Habby als Unternehmen vorzunehmen.

In den letzten sechs Monaten haben Survivor.io und Habby zu viele kostspielige Upgrades eingeführt, darunter: S-Survivor, neue Synergie-Level, Xeno-Pets, Sammlereditionen/Sammlungen/Sets, SS-Chaos-Ausrüstung und Twin-Born-Techs. Die Geschwindigkeit, mit der diese Upgrades eingeführt wurden, und die hohen Kosten für deren Erwerb haben Survivor.io und seine Community erheblich geschädigt.

Viele Spieler sind aufgrund der übermäßigen Ausgaben ohne Aussicht auf Besserung ausgebrannt und haben begonnen, das Spiel zu verlassen. Die Community hat bereits unzählige erfahrene Spieler und engagierte Community-Mitglieder verloren. Aufgrund der hohen Anzahl an Spielern, die das Spiel verlassen haben, müssen Clans ständig fusionieren, um wettbewerbsfähig zu bleiben. Die Stimmung im Spiel war noch nie so schlecht. Trotz der enormen Machtsteigerung im Spiel spiegelt sich dies in keinem der Spielmodi wider. Hauptkapitel, Haupt-Herausforderungen, reguläre Herausforderungen, Zonenoperationen, Mega-Herausforderung, Operation Rückzug, Clan-Erkundung, Spezialeinsätze und die meisten Spielinhalte sind repetitiv und langweilig geblieben.

Um einige dieser Probleme anzugehen, möchten wir unsere wichtigsten Bedenken hervorheben und mögliche Strategien vorschlagen, die zu einer deutlichen Verbesserung des gesamten Spiels sowie der Spielerzufriedenheit führen würden. Spieler aus aller Welt haben dazu beigetragen. Bitte lesen Sie unsere wichtigsten Bedenken sorgfältig durch und ziehen Sie ernsthaft in Betracht, mit den Spielern zusammenzuarbeiten, um die folgenden Probleme zu lösen.

1. Verbesserung der Kommunikation zwischen Spielern und Entwicklern:

Die Spieler sind enttäuscht und frustriert über den allgemeinen Mangel an Kommunikation. Die meisten Spieler haben nur die Möglichkeit, den „Kundensupport kontaktieren“-Button im Spiel zu nutzen, was jedoch nur zu automatisierten Antworten führt oder häufig einfach ignoriert wird. Wenn sie doch eine Antwort erhalten, wird die Frage oder das Problem, wegen dem sie sich an den Support gewendet haben, nicht einmal angesprochen. Es gab bisher keine andere Möglichkeit, mit den Spieleanwendern in Kontakt zu treten, um Bedenken zu äußern oder Fragen zu stellen. Änderungen werden heimlich im Spiel vorgenommen, während die Spieler ahnungslos sind, da keinerlei Informationen an die Spieler weitergegeben werden.

- Stellen Sie einen langfristigen Fahrplan für die Zukunft des Spiels bereit und erläutern Sie, wie Sie neue Inhalte einführen möchten, die die Spieler herausfordern.
- Wie planen Sie, die Spieler vor Änderungen oder Updates im Spiel zu informieren und mit ihnen zu kommunizieren?
- Verbesserungen des Kundenserviceprozesses, um Feedback zu berücksichtigen und die Fragen und Anliegen der Spieler tatsächlich zu beantworten.
- Bugs im Spiel sind mit jedem Update zu einem ständigen Problem geworden. Gibt es Pläne, eine robustere Testmethode zu verwenden, um Fehler vor der Veröffentlichung im Spiel zu identifizieren und zu beheben?
- Events und Spielmodi sind aufgrund unzureichender Beschreibungen und schlechter Übersetzungen verwirrend. Dies muss verbessert werden, da das Spiel immer komplexer geworden ist. Neue Spieler sind sofort überfordert und hören aufgrund fehlender klarer Anweisungen oft auf zu spielen.

2. Gegenstände im Spiel: Alle Kerne + Sammelobjekte + Resonanzchips + S-Scherben + Omni-Scherben:

Die Kluft zwischen Free-to-Play-Spielern und zahlenden Spielern ist unhaltbar geworden. Premium-Gegenstände wie legendäre Sammelobjekte, Erweckungskerne, Reliktkerne, Xenos-Kerne, Resonanzchips, S-Scherben und Omni-Scherben werden nur selten als Belohnung vergeben; obwohl alle in extrem hohen Mengen für selbst die minimalsten Upgrades benötigt werden. Es dauert Monate, um genügend von einem Gegenstand für ein einziges Upgrade zu sammeln. Oft fügt Habby dann eine neue Machtspirale hinzu, ähnlich wie bei der geplanten Xeno-Transmutationsschmiede für SS-Ausrüstung. Ein Großteil der Spieler kann aufgrund der extrem hohen Kosten nicht einmal auf die neuen Inhalte zugreifen. Da es keine Möglichkeit gibt, Premium-Gegenstände untereinander zu tauschen, haben sich viele Spieler stattdessen entschieden, das Spiel einfach aufzugeben. Dies muss behoben werden, sonst hat das Spiel keine Zukunft.

- Wie planen Sie, die Kosten für das Spielen des Spiels zu senken, um die Spielerbasis zu erhalten?
- Wie planen Sie, die Anzahl der für Free-to-Play-Spieler verfügbaren Gegenstände zu erhöhen, damit diese an allen Aspekten des Spiels teilnehmen können?

- Relic Cores, Awakening Cores, Xeno Cores, Resonanz Chips, Legendary Collectibles, Omnidards und S Shards müssen leichter verfügbar sein, ohne Hunderte oder Tausende von Dollar für jedes Event ausgeben zu müssen. Eine deutliche Senkung der Kosten für alle wichtigen Gegenstände ist erforderlich.
- Es müssen mehr Relic Cores, Awakening Cores und Legendary Collectibles im Universal Exchange gegen eine erschwingliche/angemessene Währung angeboten werden, und es sollten auch Möglichkeiten geschaffen werden, Xeno Cores, Resonanz Chips und Omni Shards zu kaufen.
- Ermöglichen Sie Spielern den freien Austausch von Premium-Gegenständen, damit sie verschiedene Builds und Setups testen können. Wenn die Gegenstände bereits erworben wurden, sollten den Spielern dafür keine Kosten entstehen. Die Xeno-Transmutationsschmiede und der damit verbundene neue Kern, der eingeführt wird, sind ein Paradebeispiel. Die meisten Spieler, die Geld für das Spiel ausgeben, sind wütend über die geplante „Gebühr“, die für den Austausch von Relic Cores gegen diesen Gegenstand erhoben werden soll. Die in den letzten Jahren gezeigte Gier hat diesem Spiel bereits irreparabel geschadet.
- Xeno Transmute Cores – Diese sollten sofort nach der Veröffentlichung in der Core Choice-Truhe sowie im Universal Exchange unbegrenzt im Verhältnis 1:1 tauschbar sein. Viele Spieler sind bereits jetzt verärgert über die geplanten Veröffentlichungspläne – und das zu Recht. Sie haben bereits Geld oder Zeit investiert, um die benötigten Ressourcen zu erwerben, und sollten diese frei gegen andere Ressourcen tauschen können. Die überhöhten Kosten und die mangelnde Verfügbarkeit machen sie für die meisten Spieler unerreichbar, selbst für diejenigen, die viel Geld ausgeben, insbesondere aber für Free-to-Play-Spieler und Spieler mit geringem Budget. Habby hat glücklicherweise nach der Veröffentlichung der Xeno-Haustierkerne auf das Feedback reagiert und diese in die Core Choice-Truhnen aufgenommen. Anstatt denselben Weg zu gehen, die Spieler zu verärgern und dann später die Richtung zu ändern, sollten Sie von Anfang an das tun, was die Spieler glücklich macht, und die Gegenstände von Anfang an verfügbar machen.

3. Verbesserung der Lebensqualität + Benutzeroberfläche:

Die Benutzeroberfläche ist unglaublich umständlich geworden. Oft verbringt man Stunden am Tag damit, Builds zu wechseln, um die verschiedenen Spielmodi spielen zu können. Die Einführung der Schaltfläche für die individuelle Ausrüstungsschmiede war eine sehr willkommene Verbesserung, aber solange man nicht über ausschließlich Eternal Techs verfügt, ist der Wechsel zwischen den Twin-Born-Setups ein frustrierendes Spielerlebnis. Es wird zwar gespeichert, wo die Resonanzchips zugewiesen sind, aber nicht die Position der eingesetzten Techs, die in den 3 Resonanz-Slots verwendet wird. So viel Zeit geht verloren mit dem Wechsel zwischen verschiedenen Setups, anstatt tatsächlich zu spielen.

- Verbesserung des In-Game-Chatfensters + Option „Freunde anschreiben“ + Erhöhung der Freundeliste auf 20 Freunde im Spiel.
- Viele Event-Shops erfordern den Kauf eines Gegenstands 50 Mal. Für jeden Gegenstand sollte ein Schieberegler vorhanden sein, um mehrere Gegenstände gleichzeitig zu kaufen.
- Der Prozess zum Zerlegen von Sammelobjekten war früher besser. Das aktuelle System ist seit seiner Einführung ein ständiger Kritikpunkt der Spieler. Bitte fügen Sie eine „Alle auswählen“-Option hinzu, um überschüssige Sammelobjekt-Splitter zu zerlegen.
- Ähnliche benutzerdefinierte Optionen (wie bei der Astralschmiede der SS-Ausrüstung) für die Techs und deren Resonanzmultiplikatoren.
- Unnötige Versuche im Survivor Training und bei der Umschmiedung von Fähigkeiten der Xeno-Pets mit einer Pauschale an Gold abschließen.
- Einen Fenster/ Tab zur Anzeige der Gesamtzahl an Reliktkernen, Erweckungskernen, Xeno-Kernen und Technologie-Resonanzchips.
- Eine direkte Skillauswahl für LME und andere Spielmodi, um die Zeit zu verkürzen, die man damit verbringt, die gewünschten Skills zu rollen.

4. Reset-Fläschchen für Legendäre Sammelobjekte:

Die schiere Anzahl an Legendären Sammelobjekten, die eingeführt wurden, ist überwältigend. Viele Spieler sitzen auf Sammelobjekten fest, die ihren Wert längst verloren haben, nachdem Habby das Power-Scaling der Gegenstände grundlegend verändert hat, und können diese Sammelobjekte nicht mehr sinnvoll für neuere Sets nutzen, die inzwischen deutlich wichtiger sind. Spieler müssen die Möglichkeit haben, ihre legendären Sammelobjekte gelegentlich neu zuzuweisen. Wir verstehen, dass dies wahrscheinlich nicht in großem Umfang möglich ist, aber selbst die Möglichkeit, ein oder zwei pro Monat zu verschieben, wäre für alle Spieler unglaublich hilfreich. Ähnlich wie die Reset-Fläschchen für Survivor und das Pet-Elixier (Kapsel) für Xeno-Haustiere eingeführt wurden. Ein Sammelobjekt-Reset-Fläschchen wäre in der Nutzung begrenzt, aber äußerst hilfreich.

- Ein Reset-Fläschchen würde das Zurücksetzen eines gesamten legendären Sammelobjekts auf seinen Basiswert bei 0 Sternen ermöglichen. Dies wäre unabhängig davon, ob das Sammelobjekt 1 Stern (Gelb) oder 5 Sterne (Rot) hatte.
- Das Reset-Fläschchen müsste eine Rückgaberate von 100 % haben. Beispiel: 30 Spezifische Sammelobjekt-Scherben = 30 Universelle Sammelobjekt-Scherben.
- Der Wiederverwertungswert eines Sammelobjekts sollte den Kosten für den Austausch gegen ein Sammelobjekt desselben Levels entsprechen.

5. Belohnungen + Angebote + Shops + Kostenanpassungen:

Die Kosten für Gegenstände müssen dringend an die heutige Spielbalance angepasst werden, statt weiterhin auf einem über zwei Jahre alten Stand zu bleiben. Wir benötigen jetzt verschiedene Kerntypen, Chips, Sammelobjekte usw. Die massive Ressourceninflation, die zum Spielen erforderlich ist, ohne dass das Angebot entsprechend steigt, ist eine Hauptursache für die Unzufriedenheit in der Community und die zunehmende Zahl von Spielern, die das Spiel verlassen.

- Anpassung der Preise im regulären Herausforderungsshop, Clan-Shop, bei Event-Verkaufspaketen und täglichen Rabattangeboten.
- Verbesserung der täglichen Belohnungen, Tagesaufgaben, Wochenaufgaben, Erfolge, täglichen Rabatte, wöchentlichen und monatlichen Angebote, Schnellpatrouillen, des regulären Herausforderungsshops und des Clan-Shops sowie Einführung neuer Wachstumsfonds.
- Erhöhung der Obergrenzen für das Einlösen von Gegenständen im Universellen Austausch.
- Mehr Optionen zum Eintauschen von Gegenständen gegen Gold, Designteile, Survivor-Scherben, Sammlerherzen, Energieessenz und Wiederbelebungsmünzen im Universellen Austausch.

6. Weitere Spielvorschläge:

Weitere Vorschläge von Spielern, auf die Habby bisher nicht reagiert hat, sind unten aufgeführt. Viele davon wären einfach umzusetzen und würden die Spielermoral verbessern.

- Clan-Level, Spieler-Level und Clan-Shop-Level erhöhen.
- Den Verlust von Keksen beim Entlassen von Haustieren von 10 % auf 5 % reduzieren.
- Die Obergrenze für verfügbare Kekse im Universellen Austausch erhöhen und die gleiche Menge im Operation-Rückzug-Shop hinzufügen.
- Die Gesamtzahl der regulären Herausforderungsmedaillen pro 3 Tage auf 500 erhöhen.
- Unbegrenzte Übertragungen des Spielstands zwischen verschiedenen Geräten ermöglichen.
- ATK-Boni von Outfits und SS-Ausrüstung von festen Angriffswerten in prozentuale Angriffswerte umwandeln, damit sie mit dem Spiel skalieren.
- Die Operation Rückzug dauert sehr lange, und viele Spieler spielen sie trotz der lukrativen Belohnungen gar nicht mehr. Den unnötigen Grind in der Operation Rückzug reduzieren.

Die oben genannten Empfehlungen verdeutlichen die wichtigsten Anliegen unserer Community, um die kurz- und langfristige Stabilität des Spiels und der Community von Survivor.io zu gewährleisten. Langfristige Spielerbindung ist eine der besten Möglichkeiten, Einnahmen zu generieren. Ohne diese Änderungen wird die Survivor.io-Community weiterhin schrumpfen, und die Einnahmen, die für Habby offensichtlich am wichtigsten sind, werden weiter sinken. Überlegen Sie beim Lesen der obigen Liste ernsthaft, ob es besser ist, auf diese Probleme einzugehen, oder ob Habby es sich leisten kann, die Spieler weiterhin auszunutzen.

Letztendlich haben viele von uns dieses Spiel sehr genossen und möchten weiterhin mit Freunden in einer florierenden Community spielen. Habby wünscht sich ein profitables Spiel mit neuen Spielern, das gleichzeitig Veteranen bindet und sie dazu bringt, weiterhin Geld auszugeben. Diese Ziele schließen sich nicht gegenseitig aus, und beide können gleichzeitig erreicht werden. Wenn die Dinge jedoch so weitergehen wie bisher, werden beide scheitern. Wir hoffen, dass diese Empfehlungen einen Kompromiss darstellen, der das Spielerlebnis von Survivor.io verbessert und Ihnen gleichzeitig Gewinne ermöglicht.

Mit freundlichen Grüßen,
Die Survivor.io-Community