

Q1 2025

ISTOTNE ZMIANY W NAJWIĘKSZYCH TYTUŁACH GRUPY TSG

Fishing Clash

W Q1 2025 roku zespół testował wpływ nowej częstotliwości (kadencji) wprowadzania treści na poziom churnu. Cykl dodawania nowych łowisk został zmieniony z 4 na 6 tygodni. Działania przyniosły pozytywne efekty. Testy ofert na nowe ryby w celu stworzenia łatwiejszego do skalowania modelu monetyzacji, przy optymalizacji potencjału przychodowego nowych ofert na ryby.

Nowe treści:

- łowisko: Wulkany (styczeń/luty),
- łowisko Mauretania (marzec),
- 63 nowe ryby,
- ok. 180 różnych wydarzeń dla graczy.

Cel: zapewnienie graczom interesujących treści i możliwości kontynuacji rywalizacji na kolejnych łowiskach.

Nowy system progresji:

- wraz z łowiskiem Mauretania wprowadzono do gry strategiczną zmianę - sezony, czyli przejrzysty i długoterminowy system progresji w grze. Każdy Sezon to pięciodzienne cykl rozgrywki, który zapewnia graczom jasno określone długoterminowe cele oraz cenne nagrody za ich realizację. Każdy sezon obejmuje cztery łowiska, w tym premierowe, oferując nowe wyzwania, etapy rywalizacji i ekskluzywne nagrody. Więcej informacji: [link](#)

Cel: lepsze zarządzanie oraz optymalne wykorzystanie treści w grze, poprawa zaangażowania i doświadczenia graczy.

Fishing Quest

- nowy typ wydarzenia, który wzbogaca rozgrywkę o element eksploracji i strategii. Oferuje graczowi cel na cały sezon trwający 5 tygodni.

Cel: wzrost zaangażowania graczy.

Poprawki techniczne:

- optymalizacja zużycia pamięci RAM oraz czasu ładowania,
- aktualizacja pluginów (logowanie przez Google).

Cel: wzmocnienie stabilności gry i wyeliminowanie błędów związanych z dostępem do gry.

TSG Store

- nowy layout sklepu (wprowadzenie na początku kwietnia) plus zmiana wysokości rabatu dla klientów sklepu (realny wpływ od Q2 2025).

Cel: lepsza integracja z grą i poprawa długoterminowej monetyzacji.

Hunting Clash

Q1 2025 upłynął w Hunting Clash pod kątem testowania nowej segmentacji graczy i ofert.

Nowe treści:

- lokalizacja: Prowansja (styczeń)
- lokalizacja Opuszczona strefa (luty)
- 60 nowych zwierząt: w tym 26 związanych z nowymi lokacjami i 34 z poprzednimi lokacjami w grze.

Nowe funkcjonalności:

- wraz z lokalizacją Prowansja w grze pojawiła się funkcjonalność paśników (5 rodzajów).

Cel: Wprowadzenie paśników wzbogacało rozgrywkę o nowy, taktyczny element zarządzania zasobami, zwiększając możliwości personalizacji i zaangażowania graczy. Dodanie tej funkcjonalności mało na celu poprawę retencji oraz poszerzenie możliwości monetyzacji.

- wraz z lokalizacją zatytułowaną Opuszczona strefa do gry wprowadzone zostały misje (40 misji, każda z trzema poziomami trudności). To rozwinięcie trybu Bestii, które pojawiły się w grze w listopadzie 2024 r.

Cel: ustrukturyzowanie systemu progresji, urozmaicenie i dynamizacja rozgrywki, wzrost zaangażowania graczy.

TSG Store

- testowanie nowej waluty dla Hunting Clash (wprowadzenie na początku kwietnia).

Poprawki techniczne:

- poprawa czasu ładowania części ekranów.

Wings of Heroes

Działania podjęte w Q1 2025 w Wings of Heroes miały na celu przede wszystkim poprawę retencji (D1-D7) oraz ograniczenie churnu.

Nowe treści:

- 207 eventów
- 2 nowe samoloty

Poprawa FTUE:

- wprowadzenie lepszej wizualizacji poruszania się gracza po grze (etapów),
- uporządkowanie kolejności wyświetlania się ekranów wraz z zaawansowaniem gracza w grze.
- login bonus/kalendarz retencyjny – przyznanie nagrody za każde zalogowanie się w grze przez 7 dni pod rząd.

Cel: poprawa doświadczenia gracza w grze i ułatwienie mu przejścia przez pierwsze etapy gry w celu zatrzymania go w grze i zaangażowania go w rozgrywkę.

Poprawki wizualne:

- poprawa wyglądu ekranu odblokowywania samolotów
- poprawa ekranu odblokowania kolejnego poziomu w grze, z informacją o samolotach do odblokowania i dostępnymi mapami na danym poziomie

Cel: poprawa jakości doświadczenia gracza w grze.

Optymalizacja LiveOps:

- wprowadzenie kuponów do przyspieszenia otwierania skrzynek oraz poprawki techniczne do trade shop.

Cel: poprawa zarządzania ekonomią gry.

Nowe funkcjonalności:

- opracowanie i przetestowanie Battle Pass (wprowadzenie do gry na początku kwietnia br.)

Cel: poprawa monetyzacji i zaangażowania.

REAL FLIGHT SIMULATOR

Q1 2025 upłynął pod znakiem regularnych aktualizacji, w celu wzbogacenia treści, poprawy jakości produktu i doświadczeń użytkownika – wszystko zgodnie ze strategią rozwoju na 2025 rok.

Nowe treści – samoloty i lotniska:

- wprowadzenie dwóch nowych samolotów: Boeing 737-100 oraz Airbus A330-200
- znaczące modyfikacje: Boeing 767-300 oraz Bombardier CRJ900 (nowe modele 3D, kokpity, efekty dźwiękowe)
- rozbudowa HD lotnisk: dodano 176 nowych oraz odświeżono 49 – łącznie jest już ponad 1300 lotnisk tworzonych przez użytkowników.

Cel: staty doptyw treści premium dla użytkowników PRO oraz wzmocnienie modelu opartego na User Generated Content (tworzenie treści przez graczy), który jest jednym z wyróżników RFS na rynku.

Ulepszenia audio-wizualne:

- nowe dźwięki dla rodzin B707, MD oraz Embraer,
- dodanie dźwięków silników 3D dla samolotów A320, A321, Learjet 35A oraz Concorde,
- zaktualizowane shadery szyb kokpitów we wszystkich samolotach.

Cel: większy realizm i poprawa wrażenia z rozgrywki.

Balans i jakość rozgrywki

- ponad 30 samolotów dostrojonych na nowo dla wierniejszego odwzorowania parametrów lotu,
- system Flight Points zaktualizowany – wprowadzono limit 24h,
- nowe filtry i etykiety dla lotnisk wojskowych, cywilnych i mieszanych (również istotne dla RCS - Real Combat Simulator).

Cel: lepsza spójność rozgrywki i długoterminowy balans rywalizacji.

Utrzymanie i stabilność

- aktualizacja silnika Unity – poprawa stabilności i wydajności,
- usunięcie błędów m.in.: czarne kafelki, uporczywe efekty pogodowe, błędy wizualne i problemy z filtrami.

Cel: wzmocnienie stabilności gry i zaufania użytkowników.

