



Q3 2025

Istotne zmiany w największych tytułach Grupy TSG

Fishing Clash

W Q3 2025 zespół koncentrował się na zbalansowaniu poziomu twardej waluty w grze oraz dywersyfikacji rozgrywki poprzez nową zawartość, taką jak aktywacje MLF, wydarzenia Back to School oraz specjalne eventy inspirowane współpracą ze sportowymi gwiazdami. Zespół wykazał również zdolność do prowadzenia wielu złożonych turniejów klanowych równolegle.

Nowe treści:

- nowa łowiska: Santorini (sierpień)
- nowe łowisko: Titicaca (wrzesień)
- MLF Grand Finale (sierpień 2025)
- 99 nowych ryb
- w sumie ok. 522 różne wydarzenia dla graczy, podzielone pomiędzy różne segmenty

Znaczenie: dostarczanie angażującej zawartości, różnorodnych wydarzeń i możliwości dalszej rywalizacji pomimo mniejszej liczby nowych łowisk (2 zamiast 3).

Nowe funkcjonalności:

- **Turniej klanów**
Funkcjonalność została wprowadzona jako nowy, ustrukturyzowany model rywalizacji klanowej, mający na celu zwiększenie zaangażowania i utrzymanie aktywności w społeczności graczy. Inicjatywa zapewnia zorganizowany format z rankingami i fazą play-off, tworząc jasną ścieżkę progresji i dodatkowe bodźce do rywalizacji.
Znaczenie: tworzy format rywalizacji inkluzywny dla wszystkich graczy i jednocześnie oferuje wymagające wyzwania dla najlepszych klanów.
- **Iteracja funkcjonalności Fishing Quest**
Wprowadzenie meczów PVE umożliwiło graczom rywalizację 1 na 1 z gwiazdami MLF. Wyzwania te zostały pozytywnie odebrane przez graczy i przyczyniły się do wzrostu zaangażowania w funkcję Fishing Quest. Dodatkowo funkcja Monster Hunter została ponownie wprowadzona – tym razem jako część Fishing Quest – co dodatkowo zwiększyło zaangażowanie.
Wpływ: wzrost zaangażowania.

Ulepszenia techniczne:

- Zmigrowano kolejne ekrany do nowej architektury, w tym mini-grę, ranking oraz ekran sklepu.

Znaczenie: umożliwia szybsze wdrażanie i testowanie nowych funkcji, a jednocześnie poprawia stabilność i responsywność gry.

A/B tests:

- Segmentacja ofert v3 i segmentacja eventów v2
- Forever offer v2
- FTUE: kontynuacja testów i udoskonaień w zakresie konwersji i retencji; opracowanie nowego podejścia do onboardingu oraz dostosowanie funkcji, które nie sprawdzają się dla nowych graczy.
- Dobieranie przeciwników (matchmaking): dalsze prace nad zapewnieniem angażującego i satysfakcjonującego doświadczenia PvP.
- Personalizacja: działania ukierunkowane na ponowne zaangażowanie graczy, którzy przestali być aktywni w grze i dostarczanie treści dopasowanych do ich poziomu oraz celów w grze.

Wpływ: równoważenie poprawy retencji i konwersji we wczesnej fazie gry z długoterminowym wzrostem monetyzacji.

Hunting Clash

W Q3 2025 rozwój Hunting Clash koncentrował się na dwóch filarach roadmapy produktu: segmentacji oraz poprawie FTUE. Pierwszy obszar dotyczył 3. i 4. rundy testów A/B w ramach segmentacji. W ich efekcie poziom trudności rozgrywki oraz typy ofert zostały lepiej dostosowane do poszczególnych grup graczy. Tym razem w testach uwzględniono także segmenty graczy o wyższych wydatkach. Drugi obszar dotyczył ulepszeń FTUE. Wyniki testów przeprowadzonych w Q3 2025 ułatwiły podjęcie decyzji o przygotowaniu dużej poprawy w systemie eventów (Central Hub), której stopniowe wdrożenie zaplanowano na Q4 2025.

Nowe treści:

- lokacja: Tajlandia (25 lipca)
- lokacja: Chiny (29 sierpnia)
- 61 nowych zwierząt – 34 dla nowych lokacji i 27 dodanych do wcześniejszych

Znaczenie: utrzymanie świeżości głównej rozgrywki.

Nowe funkcjonalności:

- tryb dnia i nocy
- funkcja pogody

Cel: większa immersja w rozgrywcę i zaangażowanie.

Nowe inicjatywy:

- prace nad uruchomieniem inicjatywy zbierania adresów e-mail od graczy

Cel: bezpośrednia komunikacja z graczami.

- udana iteracja misji z Bestiami. Wprowadzone poprawki UI przyniosły pozytywne rezultaty w dynamice płatności i zostaną implementowane do innych wybranych funkcjonalności w grze.

Znaczenie: lepsza monetyzacja.

- A/B test dotyczący efektywnych mechanizmów zachęcenia graczy do powrotu do gry i zakupów w grze. Działanie skierowane do graczy, którzy nie dokonali zakupów w grze w określonym czasie

Wpływ: wstępne wyniki w wybranych grupach potwierdziły poprawę retencji oraz wzrost przychodów od ogranicznie reaktywowanych graczy. Plan zakłada wdrażanie inicjatywy w innych grupach płatników.

- po udanych zmianach w dynamice pojedynków, wprowadzonych dzięki nowym algorytmom i narzędziom opartym na AI, podobne ulepszenia zostały w Q3 2025 zaimplementowane w wyzwaniach i mistrzostwach dla nowych graczy.

Wpływ: znaczący wzrost retencji graczy.

Ulepszenia technologiczne:

- kolejne prace przyspieszające ładowanie wybranych ekranów gry

Wpływ: lepsze doświadczenie FTUE.

Trophy Hunter

Trophy Hunter miał globalną premierę 3 lipca 2025 r. Gra zadebiutowała z 9 arenami i funkcjonalnością Klubów, w które mogli zrzesać się gracze. Po premierze zespół rozpoczął dynamicznie realizację planu rozbudowy gry o nowe treści i funkcjonalności.

Nowe treści:

- Arena 10 – Zorza Polarna
- Arena 11 – Szkockie Wyżyny
- Arena 12 – Wyspa Hvar
- Arena 13 – Park Yellowstone

Znaczenie: rozbudowa głębi gry.

Nowe funkcjonalności:

- **Ranking klubowy**
Znaczenie: wzmocnienie rywalizacji i zaangażowania graczy.
- **Pojedynki ze znajomymi**
Funkcja umożliwia zapraszanie znajomych do gry Trophy Hunter oraz wspólne tworzenie przestrzeni do zabawy i rywalizacji. Dodatkowo do gry został wprowadzony nowy tryb rywalizacji obok systemu ligowego – asynchroniczne pojedynki jeden na jeden ze znajomymi (Hot Seat Duels).
Wpływ: wspiera organiczny napływ graczy poprzez zaproszenia znajomych oraz dodaje nową formę rywalizacji w asynchronicznych pojedynkach 1 na 1.
- **Kalendarz logowania**
Gracze otrzymują nagrody za każde logowanie, a co 7. dzień gry w sesji czeka nagroda premium.
Wpływ: wzrost retencji i zaangażowania.
- **Plan progresji dla Aren 1-9**
Stale dostępna oferta w grze, której wartość rośnie wraz z postęпами w grze – im później gracz zdecyduje się na zakup, tym wyższą natychmiastową wartość otrzyma.
Cel: zwiększenie LTV.

Wings of Heroes

Działania podjęte w Q3 2025 w Wings of Heroes koncentrowały się na rozbudowie głębi oraz wzmocnieniu społecznego wymiaru gry.

Nowe treści:

- Coraz dynamiczniej rozwijają się wydarzenia w ramach LiveOps – w Q3 2025 zrealizowano ich 275.
- 3 samoloty (Aircobra, Ki 61, Reggiane 2001 CN)

Nowe funkcjonalności:

- **Formacje**
Funkcja wzmacnia warstwę społecznościową, umożliwiając członkom eskadr latanie razem jako wybrani skrzydłowi, co zwiększa współpracę, zaangażowanie i długość sesji. Możliwość aktywnego tworzenia Formacji wynosi społeczny aspekt Wings of Heroes na nowy poziom.
Wpływ: znacząco zwiększa głębię rozgrywki i zaangażowanie graczy.
- **VIP chat**
Wprowadzono dedykowaną obsługę dla graczy z najwyższymi wydatkami, zapewniając im bezpośrednie wsparcie klienta, podobnie jak w innych tytułach TSG.
Wpływ: tworzy bezpośredni kanał komunikacji z najbardziej zaangażowaną grupą płacących graczy.

Ulepszenia funkcjonalności:

- **Umiejscowienie reklam**
Poprawiono widoczność reklam dostępnych do obejrzenia przez graczy.
Wpływ: zwiększona monetyzacja dzięki wyższym przychodom z reklam.

REAL FLIGHT SIMULATOR

Prace w Q3 2025 zostały zdominowane przez przygotowania do aktualizacji gry do wersji 3.0 (Real World Engine), która zmieniła fundament technologiczny produktu. Równolegle kontynuowano regularne dostarczanie treści oraz prace badawczo-rozwojowe i infrastrukturalne, wspierające długoterminowy rozwój produktu.

Aktualizacje i rozwój technologiczny

- nowy silnik świata sferycznego wprowadzający model 3D Ziemi
- wyższy poziom realizmu dzięki poprawie tekstury satelitarnej gry
- rozwiązano długoletnich wyzwań dotyczących terenu i nawigacji

Znaczenie: kamień milowy w historii rozwoju produktu. Aktualizacja podnosi realizm, obniża koszty, eliminuje główne uwagi/zastrzeżenia społeczności i tworzy fundament pod funkcje nowej generacji.

Nowe treści:

- otniska HD: 174 nowe + 32 zweryfikowane i wprowadzone w trakcie kwartału
- opracowano miesięczny rytm wprowadzania nowych samolotów, rozpoczynając w Q4 od Airbusa A318 (w tym nowy system okluzji)

Znaczenie: zapewnia stały dopływ wartości dodanej dla subskrybentów PRO i wzmacnia model lotnisk tworzonych przez społeczność jako unikalny wyróżnik produktu na rynku.

Utrzymanie platformy

- wdrożono rozszerzony system zgłoszeń za pomocą czatu, wzmacniający bezpieczeństwo w trybie wieloosobowym

Znaczenie: utrzymuje niezawodność, zgodność i zaufanie użytkowników wobec platformy.

Badania i rozwój

- trwają prace nad integracją obrazów satelitarnych w wysokiej rozdzielczości oraz analizą kosztów
 - zoptymalizowano pipeline wprowadzenia budynków 3D, co zmniejszyło koszty ich przechowywania i generowania o połowę
 - zoptymalizowano techniczną stronę projekt HD Airports znacząco poprawiając produktywność i workflow twórców
- Znaczenie:** pozycjonuje RFS do tworzenia bogatszych środowisk i skalowalnych innowacji przy jednoczesnym utrzymaniu kontroli nad kosztami.

