

Q4 2025

istotne zmiany w największych tytułach Grupy TSG



Fishing Clash

W Q4 2025 zespół koncentrował się na zbalansowaniu poziomu twardej waluty oraz dywersyfikacji rozgrywki poprzez nowy контент, w tym różnorodne typy wydarzeń – m.in. te związane z rozgrywkami MLF oraz sezonowe związane z Dniem Dziękczynienia i Halloween. Równolegle zespół skupił się na jak najlepszym wprowadzaniu nowych łowisk do gry.

Nowe treści:

- nowe łowisko: Malediwy (październik)
- nowe łowisko: Kakadu (listopad)
- nowe łowisko: Amsterdam (grudzień)
- 106 nowych ryb
- 522 eventy dla graczy, podzielone pomiędzy różne segmenty.

Wpływ strategiczny: dostarczanie angażujących treści, różnorodnych wydarzeń i poprawa monetyzacji.

Nowe funkcjonalności:

- **Warsztat Św. Mikołaja (Santa's Workshop)**
Nowa mechanika umożliwiająca zdobycie nagród za aktywności w grze, wprowadzona na okres świąteczny. Gracze otrzymują dodatkowe stemple przy każdym zakupie w aplikacji, a po skompletowaniu kolekcji mogą wymienić ją w Warsztacie Św. Mikołaja na nagrody.
Cel: twzrost monetyzacji i zaangażowania.
- **Nowy tryb PvP – Rumble mode**
Nowy, wysoce rywalizacyjny tryb, początkowo udostępniony w ramach eventów LiveOps. Gracze mają za zadanie złowić trzy ryby, z których każdą mogą złowić tylko jeden raz – każda próba ma więc znaczenie.
Cel: zaangażowanie graczy w nowy sposób oraz nauka bardziej efektywnego wykorzystywania zasobów w grze.



■ Nowy slot licencji

Wprowadzenie dodatkowego slotu licencji dla wszystkich graczy, którzy zakupią Fishing Pass.

Cel: wzrost konwersji oraz poprawa monetyzacji.

A/B testy:

- przeprowadzono cztery iteracje nowego FTUE – wszystkie testy dostarczyły cennych wniosków do wdrożenia w grze i poprawy retencji graczy na wczesnym etapie.
- inicjatywa REIGNITE, mająca na celu ponowne zaangażowanie graczy, którzy zaprzestali aktywności w grze, została przetestowana w ramach A/B testów i wdrożona do gry z pozytywnymi wynikami - istotny wzrost zaangażowania i poprawa retencji. Kolejnym etapem będzie aktualizacja narzędzi w celu automatyzacji systemu i skalowania rozwiązania na szerszą grupę odbiorców.
- zakończono testy doboru przeciwników (matchmaking) i rozpoczęto wdrażanie nowych mechanik dla całej populacji graczy.
- zmiany na wczesnym etapie rozgrywki (poziomy 10-100): celem zmiany jest poprawa retencji przy jednoczesnym utrzymaniu obecnej głębi monetyzacyjnej poprzez zapewnienie graczom bardziej czytelnej ścieżki progresji, w której łowiska odblokowywane są poprzez udział w wydarzeniach. A/B test wymaga jeszcze dopracowania przepływów UX przed pełnym wdrożeniem planowanym na styczeń.

Wpływ strategiczny: równoważenie poprawy retencji i konwersji na wczesnym etapie gry z długoterminowym wzrostem monetyzacji.



Hunting Clash

W Q4 2025 rozwój Hunting Clash koncentrował się na wdrożeniu nowego systemu eventów (Central Hub), który został udostępniony wszystkim graczom w trakcie kwartału. Prace były realizowane w trzech głównych strumieniach: LiveOps w środowisku Central Hub, FTUE zintegrowane z Central Hub oraz usprawnienia funkcjonalności w oparciu o dane. Równolegle zespół wprowadził ulepszenia animacji, funkcji daily streak, okna Battle Pass oraz ofert, a także ogólnej struktury eventów. Przez cały kwartał kontynuowano również A/B testy dotyczące segmentacji i retencji.

Nowe treści:

- lokacja: Arabian Desert (3 października)
- lokacja: South Dakota (7 listopada)
- lokacja: Patagonia (12 grudnia)
- 81 nowych zwierząt – w tym 62 przygotowane dla nowych lokacji oraz 19 dodanych do wcześniejszych

Wpływ strategiczny: utrzymanie świeżości głównej rozgrywki.

Nowe inicjatywy:

- **Projekt poprawy ekonomii gry**
Rozpoczęty 7 listopada, równolegle z premierą lokacji Południowa Dakota. Wstępne wyniki pokazują istotny wzrost sprzedaży pakietów twardej waluty oraz zwiększenie liczby płacących graczy. Nowy model ekonomii był testowany przez dwa miesiące, a po wprowadzeniu korekt planowane są kolejne testy.
Cel: poprawa monetyzacji.



■ A/B test funkcjonalności Lodge

Nowa funkcjonalność Lodge to wspierający event, w którym gracze robią postęp poprzez realizację innych zadań w grze. Nagrody obejmują krótkoterminowe dodatkowe elementy (vanity elements) oraz dostęp do nagród w grze w kolejnym tygodniu. Zaplanowano trzy rundy krótkoterminowych testów, aby przetestować to podejście.

Cel: poprawa zarówno zaangażowania, jak i monetyzacji.

■ A/B test rozwiązania zapobiegającego odpływowi graczy o największych budżetach

Test rozpoczął się w grudniu i jest planowany na co najmniej dwa miesiące.

Cel: poprawa retencji graczy o najwyższych wydatkach.

■ Segmentacja

Przygotowano 5. wersję segmentacji, z największym naciskiem na nowych graczy i tych dokonujących zakupów na wczesnym etapie w grze.. Test łączy obniżony poziom trudności eventów, obecność botów w rankingach wydarzeń oraz rozdzielanie dotychczasowych graczy o dużych budżetach (whales) od nowo pozyskanych graczy o wysokich wydatkach. Eksperyment wymaga kilku miesięcy, aby zweryfikować hipotezę dotyczące długoterminowego wpływu.

Cel: poprawa zaangażowania i monetyzacji.

■ FTUE

Przeprowadzono gruntowną przebudowę wczesnej ścieżki gracza, wspartą wprowadzeniem nowych wydarzeń i ofert. Pierwsze wyniki są obiecujące, jednak do potwierdzenia trwałej poprawy potrzebny jest dłuższy okres obserwacji.

Cel: poprawa wczesnej retencji.



Real Flight Simulator

W Q4 2025 zespół koncentrował się na dalszej konsolidacji produktu po zmianie fundamentów technologicznych związanej z wprowadzeniem RWE 3.0 (Real World Engine), kładąc silny nacisk na niezawodność oraz podniesienie jakości dla nowych samolotów. Jednocześnie trwały prace nad kolejnymi etapami rozwoju gry.

Nowe inicjatywy:

- nowe systemy w samolotach, w tym system odpowiadający za zmienną pracę śmigła w modelu DHC-6 oraz nowe przestrzenne dźwięki silników 3D (BAE Systems 146-300, Antonov An-225)
- wdrożono pierwszą fazę systemu okluzji dla 10 samolotów, a także polepszenia efektu mgły i widoczności
- dostarczono usprawnienia i optymalizację pipeline'u nowych lotnisk

Wpływ strategiczny: wzmacnia fundamenty RWE, zapewniając bardziej stabilne doświadczenie, przy jednoczesnym wprowadzaniu bardziej zaawansowanych systemów samolotów oraz skalowalnych ulepszeń wizualnych.



Nowy контент - samoloty i lotniska:

- do gry dodano Airbusa A318, przeprowadzono gruntowną przebudowę Boeinga 737 MAX 8 oraz DHC-6 Twin Otter 300
- 195 nowych oraz 64 zmodernizowane lotniska

Wpływ strategiczny: utrzymanie zaangażowania graczy.

Technologiczne usprawnienia w funkcjonowaniu aplikacji w celu utrzymanie niezawodności i spójności platformy.

Badania i rozwój

- trwają prace nad poprawkami ciągłości długodystansowych lotów w celu ograniczenia czasu aktywnej uwagi gracza w fazach niskiego obciążenia,
- trwają prace nad optymalizacją ładowania lotnisk w aplikacji. Mają one na celu zmniejszenie zużycia zasobów i poprawę stabilność na różnych urządzeniach.

Wpływ strategiczny: poprawa skalowalności i niezawodności długich sesji, przygotowanie kolejnych etapów rozwoju przy jednoczesnym utrzymaniu kontroli nad wykorzystaniem zasobów.

Wings of Heroes

Działania podjęte w Q4 2025 w Wings of Heroes koncentrowały się przede wszystkim na zwiększaniu głębi rozgrywki, co stanowiło główny filar aktywności produktowych w tym kwartale. W ramach tych działań wprowadzono nowy kluczowy system - Hangar Workshops. Pozostałe inicjatywy skupiały się na iteracji i udoskonalaniu wcześniej wdrożonych funkcjonalności.

Nowe treści:

- samoloty: co miesiąc w grze pojawiał się nowy samolot Nakajima Ki-43 (grudzień), Yer 2 (listopad), Me 410-B1 (październik)
- w trakcie kwartału zrealizowano 261 eventów, wspierających bieżące zaangażowanie graczy



Nowe funkcjonalności:

- **Hangar workshops**
Nowy system umożliwiający systemowe ulepszanie wszystkich samolotów z konkretnej kategorii na określonym poziomie – od szybszego przetwarzania broni po bardziej wytrzymałe silniki. System motywuje graczy do dalszej rozbudowy i rozwoju floty lotniczej.
Wpływ strategiczny: zwiększenie głębi monetizacyjnej.
- **Chroma Credits**
Nowa waluta w grze umożliwiająca zakup wybranych skórek samolotów, które były już wcześniej dostępne w grze. Rozwiązanie pozwala na atrakcyjniejsze nagradzanie graczy w wydarzeniach oraz ponowne wykorzystanie istniejącego kontentu, jednocześnie dając graczom możliwość wyróżnienia się wizualnie. Nowa waluta spotkała się z pozytywnym odbiorem graczy.

Real Combat Simulator

W Q4 2025 zespół koncentrował się na rozbudowie kontentu w grze oraz wprowadzeniu poprawek w funkcjonalnościach gry po jej globalnej premierze. Działania skupiały się przede wszystkim na poprawie doświadczenia graczy poprzez dodanie nowych efektów w trakcie walki, poprawki w systemie sterowania oraz poprawę jakości gry.

Nowe inicjatywy:

- wprowadzenie efektu przeciążeń (G-Force Effect) oraz systemu MAWS (Missile Approach Warning System) dla samolotu Eurofighter Typhoon,
- ulepszone efekty cząsteczkowe oraz wzmocnione efekty świetlne w trakcie walk, poprawiające odbiór wizualny i immersję,
- tryb Advanced Quick Combat udostępniony dla użytkowników nieposiadających subskrypcji PRO
- poprawki wizualne i systemu sterowania, w tym poprawiony wirtualny joystick oraz dodatkowe animacje samolotów (ugięcie skrzydeł i dyszy w F-18E, ugięcie skrzydeł w M-346)

Trophy Hunter

Trophy Hunter miał globalną premierę 3 lipca 2025 roku, debiutując z 9 grywalnymi arenami oraz funkcją Klubów. Po premierze zespół intensywnie pracował nad dodaniem do gry nowych treści i funkcjonalności. W Q3 2025 do gry dodano cztery nowe areny. W Q4 2025 rozwój tytułu był kontynuowany dynamicznie, a głównym obszarem działań było uruchomienie nowego, klubowego trybu rywalizacji – Club Race.

Nowe treści :

- Arena 14 – Honshu (Japonia)
- Arena 15 – Bory Tucholskie
- Arena 16 – Jeziora Plitwickie

Wpływ strategiczny: budowanie głębi rozgrywki.



Nowe funkcjonalności:

- **Tryb Klub kontra Klub – Club Race**
Nowy tryb oferujący rywalizację w czasie rzeczywistym, podejmowanie decyzji strategicznych oraz intensywną współpracę pomiędzy członkami Klubów. Club Race wzmacnia społeczne fundamenty gry i wprowadza zupełnie nowy sposób wspólnej rywalizacji zespołowej.
W trakcie wyścigu klubowego cztery kluby rywalizują na wspólnym torze za pomocą potężnych pojazdów terenowych. Każdy Klub kontroluje jeden pojazd, a sukces zależy wyłącznie od wspólnego wysiłku, umiejętności i strategii jego członków. Wydarzenie odbywa się dwa razy w tygodniu, trwa trzy dni i rozgrywany jest na czterech globalnie wybranych lokacjach – identycznych dla wszystkich uczestniczących Klubów, co zapewnia uczciwą rywalizację.
Wpływ strategiczny: wzrost zaangażowania.



Wpływ strategiczny: wzrost zaangażowania oraz poprawa ekonomii gry.



Ulepszenia dotychczasowych funkcjonalności:

- **Battle Pass**
wprowadzenie usprawnień wizualnych.
Wpływ strategiczny: poprawa monetyzacji.
- **Osiągnięcia (Achievements)**
Aktualizacja objęła systemem osiągnięć nowe mechaniki rozgrywki dodane do gry oraz dodatkowe typy nagród. Dzięki temu gracze, którzy grają w grę od dłuższego czasu mogli odebrać dodatkowe nagrody za swoje osiągnięcia, co pozytywnie wpłynęło na ich sentyment.
Wpływ strategiczny: poprawa doświadczenia graczy.
- **Formacje (Formations):**
Wprowadzone usprawnienia przełożyły się przede wszystkim na wzrost liczby rozgrywanych bitew w tym trybie. Zmiany poprawiły widoczność dostępnych graczy oraz uprościły proces przygotowania do walki.
Wpływ strategiczny: wzrost zaangażowania.



A/B testy:

- **Kalendarz retencyjny:**
Codzienne nagrody przyznawane za aktywność w grze.
Cel: poprawa retencji na wczesnych etapie.
- **Segmentacja reklam**
Cel: poprawa monetyzacji reklam oraz retencji.

- wprowadzono nowy system czatu

Wpływ strategiczny: Budowanie głębi rozgrywki oraz poprawa doświadczenia graczy.



Nowy kontent - samoloty i lotniska:

- nowe samoloty: F-15E Strike Eagle oraz Eurofighter Typhoon,
- 24 nowe oraz 9 zmodernizowanych lotnisk

Wpływ strategiczny: poszerzenie zawartości gry oraz wsparcie budowania wartości dla oferty subskrypcji dzięki premierom rozpoznawalnych samolotów i regularnemu dostarczaniu nowych treści.



Poprawa jakości funkcjonowanie gry dzięki usunięciu błędów oraz wprowadzeniu szeregu usprawnień jakościowych.



- **Funkcjonalności: Wyzwania i Kalendarz**
Po fazie testów i udoskonalen zostało udostępnione całej populacji graczy.
Wpływ strategiczny: wzrost liczby Daily Active Users oraz wydłużenie czasu sesji.
- **Ulepszenia techniczne**
Działania skoncentrowane na poprawie FTUE, w szczególności czasu ładowania oraz ogólnej płynności gry.

A/B testy:

- **Łatwe pojedyn**
Cel: poprawa monetyzacji. Pierwsze wyniki wskazują na pozytywny wpływ.
- **Zapobieganie odpływowi graczy pomiędzy arenami**
A/B test ukierunkowany na ograniczenie odpływu graczy w trakcie progresji pomiędzy arenami.
Cel: poprawa retencji pomiędzy arenami. Wstępne wyniki są pozytywne; do potwierdzenia długoterminowego wpływu wymagany jest dłuższy okres obserwacji.
- **Segmentacja**
Pierwszy A/B test segmentacji przeprowadzony w Trophy Hunter.
Cel: poprawa monetyzacji.
- **Progression Plan**
Zrealizowano dwie iteracje A/B testu, z których ostatnia obejmowała zmiany w systemie nagród oraz usprawnienia UX.
Cel: poprawa monetyzacji..