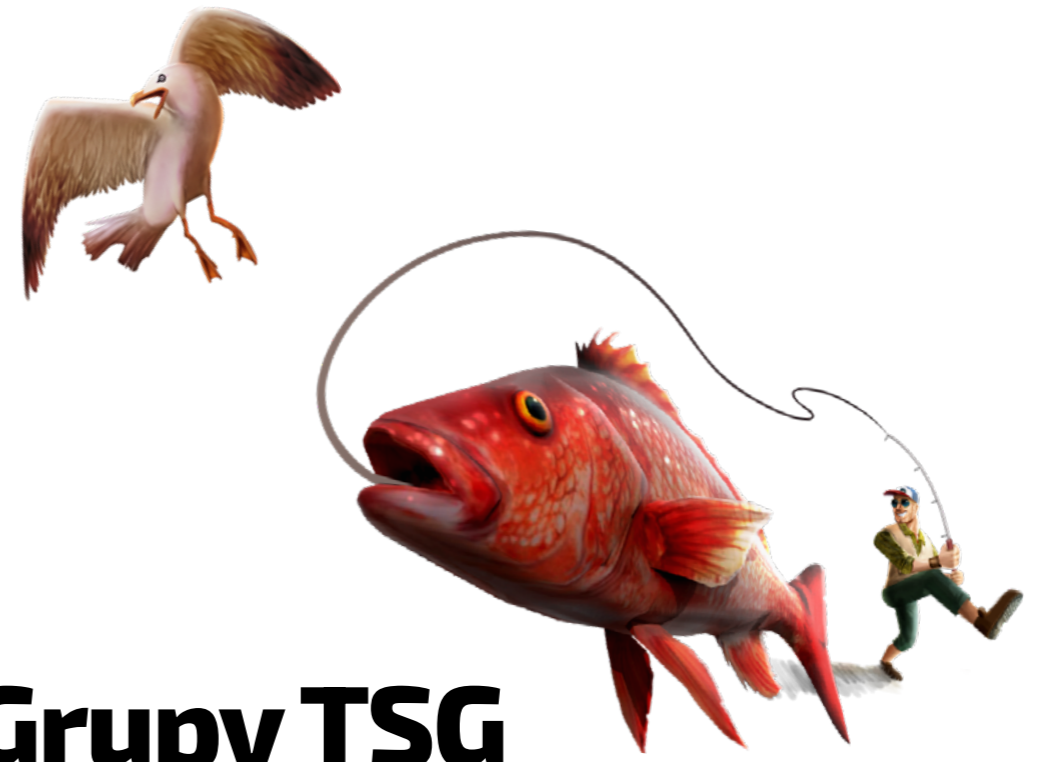


# Q1 2026

## istotne zmiany w największych tytułach Grupy TSG



### Fishing Clash

W Q1 2026 zespół koncentrował się na ustabilizowaniu wyników gry poprzez bardziej konsekwentny sposób działań w ramach LiveOps. Dodatkowo, dużo uwagi poświęcono wdrażaniu zmian w ekonomii gry i budowaniu mocniejszych fundamentów pod długoterminowy wzrost. Równolegle kontynuowano prace nad poprawą retencji nowych graczy oraz poprawą doświadczenia graczy. Zespół rozwijał również nowe źródła przychodów w grze, w tym wdrożył i testował wprowadzenie reklam wideo. Ze względu na 5-tygodniowy cykl premier towarzyszących, w Q1 2026 udostępniono dwa - zamiast trzech - nowe łowiska, ze względu na fakt, iż luty jest najkrótszym miesiącem w roku.

#### Nowy kontent:

- nowe łowisko: Svalbard (30 stycznia),
- nowe łowisko: Lake Whitney (6 marca),
- 90 nowych ryb,
- 410 eventów dla graczy, realizowanych w wielu segmentach odbiorców.

**Wpływ strategiczny:** dostarczanie angażującej zawartości, różnorodnych wydarzeń, a także poprawa monetyzacji.

#### Nowe funkcjonalności:

- **Inicjatywa hyper - economy**, obejmująca:
  - zdefiniowanie na nowo wartości poszczególnych przedmiotów w grze oraz relacji między poziomami ich rzadkości w celu poprawy wyceny pakietów sprzedażowych i odbudowy długoterminowych fundamentów ekonomii gry,
  - poprawę przejrzystości i spójności cen,
  - wprowadzenie wewnętrznych wytycznych wspierających bardziej konsekwentne budowanie pakietów i definiowanie nagród w poszczególnych wydarzeniach,
  - odblokowanie funkcji multi-fishing w zależności od poziomu w grze, co rozszerzyło dostęp do tej funkcjonalności dla wszystkich użytkowników,
  - ulepszenia sklepu.

**Cel:** zwiększenie efektywności monetyzacji i poprawa zaangażowania przy jednoczesnym uporządkowaniu ekonomii gry pod kątem długoterminowego wzrostu oraz większej przejrzystości i spójności. Po zakończeniu prac i testów inicjatywa została wdrożona w drugiej połowie marca.

- **Wprowadzenie alternatywnej metody płatności w USA oraz bonusu za pierwszy zakup (marzec)**

W grze uruchomiono alternatywną metodę płatności dla graczy w USA, a następnie dodano jednorazowy bonus za pierwszy zakup dokonany z użyciem tej opcji.

**Cel:** zwiększenie rentowności gry poprzez obniżenie prowizji platform oraz wzrost wykorzystania alternatywnej metody płatności wśród graczy w USA.

- **Funkcja Choose Your Reward (marzec)**  
Nowy mechanizm w systemie nagród, w którym gracz wybiera jedną z trzech dostępnych opcji, zwiększając swoją kontrolę i poziom personalizacji.

**Cel:** zwiększenie zaangażowania i zapewnienie bardziej spersonalizowanego doświadczenia gracza.



### Trophy Hunter

W Q1 2026 zespół Trophy Hunter koncentrował się na dostarczaniu nowych Aren, a kluczowym wdrożeniem kwartału była premiera nowego trybu Night Hunt.

#### Nowy kontent:

- Arena 17 - Uluru.
- Arena 18 - Jaskinia krasowa.
- Arena 19 - Wyspy Aleuckie.

**Wpływ strategiczny:** zwiększanie głębi gry i poprawa LTV.

#### Nowe funkcjonalności:

- **Tryb Night Hunt - polowanie w nocy**  
Nowa funkcjonalność wprowadzająca odmienny rytm rozgrywki poprzez regularne, limitowane czasowo cotygodniowe wydarzenia. Tryb rozgrywa się w istniejących lokacjach po zmroku, gdzie ograniczona widoczność i wyższy poziom trudności wyraźnie zmieniają dynamikę polowania. Udział w nocnym polowaniu opiera się na systemie biletów - gracze otrzymują trzy darmowe bilety dziennie, jeden dodatkowy mogą zdobyć poprzez obejrzenie reklamy wideo, a kolejne są dostępne do zakupu w grze. Cykliczny format wydarzenia zapewnia stały napływ wyzwań i nagród, zachęcając graczy do regularnych powrotów, a jednocześnie rozwijając warstwę LiveOps i wspierając monetyzację. Funkcja wprowadza również odznaki za osiągnięcia dla najlepszych myśliwych - stałe elementy profilu widoczne dla innych graczy, które wzmacniają poczucie tożsamości gracza i jego rozpoznawalność.

**Wpływ strategiczny:** wzrost zaangażowania i poprawa monetyzacji.

- **Alternatywna metoda płatności** - dla graczy na terenie USA  
Opcja była testowana technicznie przez cały kwartał, a w marcu 2026 została stopniowo udostępniona wszystkim graczom na terenie USA.

**Cel:** wsparcie monetyzacji i rentowności gry poprzez obniżenie prowizji platform płatniczych.



#### Elementy automatyzacji LiveOps

Inicjatywa wdrożona głównie w obszarze tworzenia zadań w ramach Fishing Quest oraz Fish of the Day, jako część szerszych usprawnień narzędzi LiveOps i przygotowań do cyklicznych wydarzeń.

**Cel:** ograniczenie błędów przy wdrażaniu powtarzalnych wydarzeń, zmniejszenie liczby czasochłonnych zadań manualnych oraz uwolnienie zasobów na bardziej kreatywne inicjatywy.

#### Rozwój nowej minigry:

rozpoczęto prace nad nową minigrą skoncentrowaną wyłącznie na samym akcie łowienia - dokładniej na mechanikach zarzucania i zwijania żyłki. Cel to bardziej angażująca rozgrywka, oparta na umiejętnościach i większa immersja graczy.

**Cel:** zwiększenie atrakcyjności doświadczenia gameplayowego oraz wsparcie retencji graczy na wczesnym etapie.

#### A/B testy:

##### Reklamy: nowe źródło przychodów

Gracze mogą oglądać reklamy w sklepie Fishing Clash w zamian za nagrody. Test początkowo objął graczy, którzy nie byli do tej pory płatnikami oraz takich, którzy zaprzestali zakupów w grze w określonym czasie. Po obiecujących wstępnych wynikach grupę testową rozszerzono również o grono płatujących graczy, z wyłączeniem największych płatników i VIP-ów. Test będzie kontynuowany w dłuższym horyzoncie czasu, aby ocenić jego wpływ na retencję i monetyzację.

**Cel:** zwiększenie przychodów poprzez zaoferowanie graczom dodatkowych możliwości pozyskiwania przedmiotów w grze bez wydawania pieniędzy. Rozwiązanie jest projektowane przede wszystkim z myślą o graczach niepłatujących oraz tych z niskim i średnim poziomem wydatków. Funkcja jest nadal rozwijana - trwają prace nad dodatkowymi miejscami reklamowymi, a sam model będzie dalej optymalizowany pod kątem zakładanych benchmarków.

##### Dwie iteracje sposobu progresji przez łowiska

Testy zostały przeprowadzone wśród nowych graczy i koncentrowały się na progresji gracza przez pierwsze łowiska. Głównym celem testów było stworzenie bardziej naturalnego i płynnego poczucia postępu w grze, bezpośrednio łączącego działania gracza z rozbudową świata gry. Dodatkowo, służyły one zbudowaniu klarownej bazy do dalszych iteracji i optymalizacji przed wdrażaniem bardziej złożonego contentu LiveOps.

##### Nowe UI i sposób prezentacji Duel Packs

Test skoncentrowany na poprawie doświadczenia gracza, w tym bardziej przejrzystej prezentacji nagród oraz budowaniu mocniejszych podstaw pod płynniejsze działanie sklepu w grze.

##### Wideo prezentacja gry dla nowych graczy

Test sprawdzający, czy krótki film przedstawiający koncept gry i skalę jej świata podczas pierwszej sesji zwiększa wczesne zaangażowanie i skłonność gracza do jej eksploracji poza pierwsze łowisko w grze (Floryda).

##### Zmiany w kondycji/sile ryby

Test techniczny został zakończony w Q1 2026, a następnie uruchomiono A/B test obejmujący całą populację graczy.

**Cel:** poprawa zaangażowania i wsparcie płynniejszej progresji w rozgrywce.

#### Iteracje wcześniej wprowadzonych funkcjonalności:

##### Club Race

Rozwój trybu wprowadzonego w Q4 2025, koncentrujący się głównie na optymalizacji wyszukiwania aktywnych klubów, poprawie doboru przeciwnika oraz usunięciu nieaktywnych klubów. Dodatkowo zespół wdrożył sklep związany z tym trybem (Race Shop) oraz kolejne usprawnienia w obszarze UI/UX.

**Wpływ strategiczny:** poprawa doświadczenia gracza, wzrost zaangażowania oraz większy napływ graczy do klubów, co przełożyło się na wyższą retencję graczy na wczesnym etapie gry. Wprowadzenie Race Shop dodatkowo wsparło monetyzację. Wprowadzone ulepszenia tego trybu wzmocniły dynamikę rywalizacji i spotkały się z pozytywnym odbiorem graczy.

- **Usprawnienia techniczne** koncentrowały się wokół działań poprawiających doświadczenie gracza na wczesnym etapie gry (FTUE), w szczególności dotyczyły one czasu ładowania oraz ogólnej płynności działania gry.

#### A/B testy:

##### Skalowanie wartości amunicji

##### Szybsza progresja nowych graczy do drugiej areny

Oba A/B testy zostały zakończone z satysfakcjonującymi wynikami, a wypracowane wnioski zostały wdrożone do gry.

##### A/B test trybu Night Hunt

**Cel:** weryfikacja wpływu funkcji Night Hunt na zachowania graczy oraz ekonomię gry przed pełnym wdrożeniem. Wyniki testu były pozytywne i przyniosły dodatkowe wnioski, które w przyszłości zostaną wykorzystane do dalszego rozwoju funkcji, aby zwiększyć jej skuteczność.

##### A/B test układu ofert

**Cel:** poprawa monetyzacji. Test przyniósł mieszane rezultaty i będzie wymagał dalszych iteracji.



## Hunting Clash



W Q1 2026 zespół Hunting Clash koncentrował się na konsekwentnym dostarczaniu eventów LiveOps oraz dalszym rozwijaniu funkcji wdrożonych w Q4 2025. Kontynuowano także prace nad dopracowaniem segmentacji graczy i testowaniem rozwiązań wspierających zaangażowanie oraz monetyzację.

### Nowy kontent:

- nowa lokacja: Kapadocja (16 stycznia),
- nowa lokacja: Kostaryka (20 lutego),
- nowa lokacja: Angola (27 marca),
- 71 nowych zwierząt.

**Wpływ strategiczny:** utrzymanie świeżości rozgrywki.

### Rozwój gry:

#### ■ Ulepszenia Visual Chain Offer

Rozwinięto animacje oraz ogólny wygląd i odbiór systemu ofert. Dodano możliwość tworzenia wielu ofert tego typu dla jednego gracza jednocześnie. Po wdrożeniu Central Hub ten typ oferty stał się również dostępny bezpośrednio z poziomu Central Hub.

**Cel:** poprawa monetyzacji.



#### ■ Segmentacja

Dalsze zmiany w segmentacji graczy (wersja 6.), mające na celu wypracowanie najbardziej efektywnego rozwiązania, zostały wdrożone dla całej populacji graczy.

**Cel:** zwiększenie zaangażowania i monetyzacji.

#### ■ Przygotowania do wprowadzenia reklam

W Q1 2026 rozpoczęto prace nad wdrożeniem reklam w sklepie w grze. Zespół koncentrował się na przygotowaniu funkcji oraz konfiguracji testu A/B zaplanowanego na Q2 2026.

**Cel:** stworzenie dodatkowego źródła monetyzacji poprzez zaangażowanie graczy niepłatnych.

### A/B tests:

#### ■ A/B test funkcji Lodge

Lodge to wspierający event, w którym gracze progresują 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 alternatywnej metody płatności - dla graczy w USA

Funkcja została wdrożona, aby zweryfikować jej działanie techniczne oraz integrację ze sklepem przed pełnym rolloutem.

**Cel:** wsparcie rentowności i przygotowanie funkcji do szerszego wdrożenia.

#### ■ A/B test funkcjonalności misji na nowych graczach

Test mający na celu ocenę wpływu misji na wczesnym etapie gry na retencję graczy.

## Real Flight Simulator



W Q1 2026 zespół koncentrował się na poprawie stabilności i ciągłości lotu, jednocześnie rozwijając kontent związany z samolotami i poziom realizmu gry. Trwały również prace nad kolejnymi projektami rozwijane w ramach działań badawczo-rozwojowych.

### Nowe inicjatywy wspierające rozwój gry

- nowy system kamer kabinowych - w samolotach DHC-6 i C208 udostępniono szczegółowo odwzorowane wnętrza kabin, co stanowi pierwszy krok w kierunku bardziej immersyjnego doświadczenia lotu,
- nowa funkcja Multiplayer Autosave & Resume, która umożliwia zapisywanie i wznowianie lotów oraz płynniejsze ponowne dołączanie po rozłączeniach lub awariach,
- wprowadzenie progresywnego ładowania lotnisk w celu ograniczenia zużycia pamięci i poprawy wydajności,
- rozszerzenie systemu okluzji dźwięku na kolejne samoloty, wraz z nowymi rozwiązaniami w obszarze dźwięku 3D,
- rozwój możliwości lepszego monitorowania aktywności graczy oraz czasu ładowania sesji.

**Wpływ strategiczny:** poprawa stabilności, ciągłości i immersji rozgrywki, przy jednoczesnym budowaniu mocniejszych podstaw pod rozwój produktu oparty na danych.



### Nowy kontent: samoloty i lotniska

- dwa nowe samoloty: Boeing 757-300 oraz Cessna 208 Caravan,
- w ciągu kwartału udostępniono 150 nowych oraz 71 odświeżonych lotnisk w jakości HD.

**Wpływ strategiczny:** utrzymanie atrakcyjności produktu dzięki regularnemu dostarczaniu nowych samolotów i lotnisk.

### Utrzymanie platformy

- Technologiczne usprawnienia w funkcjonowaniu aplikacji w celu utrzymania niezawodności i spójności platformy.

### Badania i rozwój

- Trwają prace rozwojowe mające na celu zwiększenie realizmu warunków lotniczych i przygotowanie nowych funkcji, które zostaną wprowadzone w kolejnych kwartałach.

**Wpływ strategiczny:** prace te wspierają bardziej immersyjne doświadczenie wizualne i wzmacniają długoterminową konkurencyjność RFS.



## Wings of Heroes



W Q1 2026 zespół Wings of Heroes koncentrował się przede wszystkim na poprawie doświadczenia gracza na wczesnym etapie gry, aby zwiększyć retencję na początkowych etapach gry. W ramach tych działań wdrożono szereg usprawnień FTUE, które mają wspierać dalsze skalowanie projektu oraz zwiększać efektywność kampanii marketingowych. Równolegle kontynuowano prace nad optymalizacją techniczną gry, w szczególności nad skróceniem czasu ładowania gry.

### Nowy kontent

- **4 nowe samoloty:** La-7, A-26B-10, Lancaster, Re.2002 Ariete
- **nowa mapa:** Gibraltar
- **LiveOps:** w trakcie kwartału zrealizowano 334 eventy, wspierające bieżące zaangażowanie graczy

### Nowe funkcjonalności

#### ■ Odświeżony kalendarz retencyjny

Codziennie nagrody przyznawane za aktywność gracza w grze w ciągu pierwszych siedmiu dni od pobrania gry.

**Cel:** poprawa retencji na wczesnym etapie gry.

#### ■ Prezentacja malowań samolotów (skórek samolotów) przed bitwą

Funkcja umożliwiająca graczom zaprezentowanie swoich najcenniejszych malowań (skórek) samolotów przed rozpoczęciem bitwy.

**Cel:** poprawa doświadczenia gracza poprzez umożliwienie zaprezentowania malowań (skórek) odzwierciedlających jego najważniejsze osiągnięcia w grze.



#### ■ Modyfikacje w profilu gracza

zmiany zostały wprowadzone w odpowiedzi na prośby od graczy. Oprócz informacji profilowych gracz może teraz prezentować swoje ulubione samoloty i powiązane z nimi elementy personalizacji, a także ustawić profil jako prywatny.

**Cel:** poprawa doświadczenia i satysfakcji graczy przy jednoczesnym zwiększeniu możliwości personalizacji profilu.

#### ■ Start z bitwy

gracze rozpoczynają grę bezpośrednio od udziału w bitwie, zamiast w hangarze, aby od pierwszych momentów obecności w grze zaprezentować im istotę rozgrywki Wings of Heroes.

**Cel:** skoncentrowanie uwagi gracza na samej rozgrywce, a nie na dodatkowych systemach gry, oraz skuteczniejsze przedstawienie podstawowej rozgrywki.

#### ■ Przewodnik po pierwszej bitwie

samouczek zaprojektowany tak, aby w prosty i przystępny sposób wyjaśniać, jak sterować samolotem w grze; w jego obrębie wprowadzono również dalsze usprawnienia w obszarze FTUE.

**Cel:** poprawa doświadczenia gracza i retencji.

#### ■ Alternatywna metoda płatności w USA (18 marca)

**Cel:** poprawa monetyzacji i rentowności gry poprzez obniżenie prowizji platform płatniczych.



## Real Combat Simulator



W Q1 2026 zespół koncentrował się na rozbudowie kontentu gry oraz wprowadzaniu nowych funkcji, które pogłębiają rozgrywkę, rozwijają flotę i zwiększają immersję. Równolegle prowadzono działania zmierzające do dalszej poprawy doświadczenia gracza.

### Nowe inicjatywy

- wprowadzenie nowej funkcji Allied Units, która zwiększa głębię misji i poziom immersji, umożliwiając walkę u boku gracza sojuszniczym jednostkom,
- wprowadzenie komunikacji pilotów, zapewniającej bardziej interaktywne i dynamiczne doświadczenie,
- wdrożenie w pełni odświeżonego pilota 3D ze szczegółowymi animacjami oraz widokiem z wewnętrznej kamery kokpitu,
- wykonanie pierwszego kroku w kierunku rozwoju multiplayera poprzez umożliwienie

graczom dołączania do trwających już bitew, co wspiera udział większej liczby graczy podczas sesji i zaangażowanie.

**Wpływ strategiczny:** budowanie głębi rozgrywki oraz wzmacnianie immersji.

### Nowy kontent: samoloty i lotniska

- nowy samolot: Embraer 314 Super Tucano,
- do samolotów F18, M346 i A10 dodano nową bombę Mk82 Snakeye,
- 30 nowych lotnisk w jakości HD.

**Wpływ strategiczny:** rozszerzenie kontentu oraz wzmacnianie postrzeganej wartości subskrypcji dzięki premierom rozpoznawalnych samolotów i regularnemu dostarczaniu nowego kontentu.

**Poprawa niezawodności gry i ogólnego doświadczenia użytkownika dzięki ciągłemu podnoszeniu jakości poprzez eliminację błędów i poprawki techniczne.**

