

# Q2 2026

## istotne zmiany w największych tytułach Grupy TSG



### Fishing Clash

W Q2 2026 zespół koncentrował się na wzmocnieniu progresji graczy na wczesnym etapie gry, poprawie funkcjonalności wydarzeń, rozbudowie możliwości monetyzacji oraz dalszej optymalizacji LiveOps. Kluczowe obszary prac obejmowały nowe przestrzenie reklamowe, A/B testy usprawnień w rozgrywce i ofertach, poprawki jakościowe w głównych wydarzeniach, nowe łowiska oraz przygotowanie do wprowadzenia nowych funkcjonalności wspierających zaangażowanie graczy.

#### Nowy kontent:

- **Nowe łowiska:** Tierra del Fuego 10 kwietnia, Azory 15 maja oraz Bali 19 czerwca.
- **Nowe warianty łowisk:** wprowadzono alternatywne wersje wybranych łowisk, obejmujące zmiany pogody oraz pory dnia. Pierwszym łowiskiem wykorzystującym to podejście były Azory, a dalsze prace w tym obszarze kontynuowano przy Bali.
- **Automatyzacja wydarzeń:** kontynuowano automatyzację powtarzalnych procesów związanych z obsługą wydarzeń.
- **Nowe ryby:** dodano 105 nowych ryb.
- **Wydarzenia dla graczy:** zrealizowano 484 wydarzenia dla graczy, dostosowane do różnych segmentów odbiorców.



**Wpływ strategiczny:** dostarczanie angażującego contentu, zróżnicowanych wydarzeń i możliwości stałej rywalizacji, przy jednoczesnym wsparciu monetyzacji. Inicjatywy realizowane w Q2 2026 r. dodatkowo rozbudowały warstwę LiveOps, zwiększyły różnorodność wydarzeń i wsparły bardziej efektywne dostarczanie eventów, dając graczom więcej powodów do regularnego powrotu do gry.

#### Inicjatywy monetyzacyjne

- **Google Level Up Program:** wdrożono główne funkcje w ramach programu Google Level Up. Inicjatywa ma wspierać monetyzację dzięki niższym opłatom platformowym począwszy od końca września 2026 r., przy ograniczonym koszcie wdrożenia po stronie zespołu.
- **Nowe powierzchnie reklamowe:** rozszerzono dostępność reklam w grze poprzez dodanie nowych powierzchni. Obejmowały one koło fortuny, gdzie gracze mogą zdobyć dodatkową możliwość zakręcenia kołem po obejrzeniu określonej liczby reklam, Skirmish, gdzie obejrzenie reklamy pozwala otrzymać dodatkowe życie, oraz Power-Up Bar, gdzie reklamy umożliwiają odblokowanie dodatkowych nagród.
- **Usprawnienia wizualne Fishing Passa:** poprawiono warstwę wizualną Fishing Passa, aby oferta była bardziej czytelna i łatwiejsza do zrozumienia dla graczy.

**Wpływ strategiczny:** powyższe działania wspierają wzrost przychodów poprzez usprawnienia monetyzacyjne, szerszą dostępność reklam oraz bardziej czytelną komunikację ofert premium, przy jednoczesnym utrzymaniu reklam jako opcjonalnej formy płatności dla graczy.

#### Usprawnienia rozgrywki

- **Usprawnienia wydarzeń w ramach Bingo:** wprowadzono poprawki jakościowe, które zwiększają użyteczność wydarzeń Bingo i poprawiają doświadczenie użytkownika.



- **Usprawnienia Fishing Quest:** wprowadzono istotne poprawki użyteczności w Fishing Quest, dzięki którym udział w wydarzeniu jest łatwiejszy i bardziej dostępny dla graczy.
- **Usprawnienia warsztatu:** rozbudowano koncepcję warsztatu, umożliwiając graczom wymianę wybranych zasobów, w tym buffów, przynęt i tokenów umiejętności, na inne istotne zasoby. Funkcja została dobrze przyjęta przez graczy.
- **Nowy ekran podsumowania złowionej ryby:** przygotowano nowy ekran podsumowania złowionej ryby z przeprojektowanym UI/UX okna oraz możliwością odbioru nagród bezpośrednio z poziomu podsumowania. Zmiana ma sprawić, że moment złowienia ryby będzie bardziej czytelny, satysfakcjonujący i angażujący dla graczy.
- **Usprawnienia wizualne ofert (VCO - visual chain offer):** poprawiono jakość wizualną wybranych VCO poprzez przygotowanie bardziej dopracowanej, animowanej wersji, a efektywność zmian monitorowano w dedykowanym A/B teście.

**Wpływ strategiczny:** powyższe inicjatywy poprawiają czytelność, użyteczność i postrzeganą jakość kluczowych pętli rozgrywki, wspierając większe zaangażowanie, płynniejszą progresję i wyższą satysfakcję graczy.

#### Research & Development

- **Nowa mini gra wędkarska:** kontynuowano rozwój nowej minigry skoncentrowanej na samym akcie łowienia ryb, wykorzystując wnioski z Fishing Trip do stworzenia bardziej angażującego doświadczenia dla graczy.
- Rozpoczęto prace nad nową funkcjonalnością, której wprowadzenie jest planowane na Q3 2026.

**Wpływ strategiczny:** powyższe działania budują fundament pod przyszłe funkcjonalności zwiększające zaangażowanie i wspierając dalszy rozwój rozgrywki oraz doświadczenia LiveOps w Fishing Clash.

#### A/B testy i optymalizacja produktu:

- **A/B test nowej minigry:** przeprowadzono test techniczny nowej minigry wędkarskiej, który potwierdził dobrą stabilność rozwiązania i zapewnił pierwszy wgląd w metryki biznesowe. Na ich podstawie zespół modyfikuje mini grę przed rozpoczęciem kolejnego testu.
- **A/B test animowanych VCO:** uruchomiono A/B test animowanych VCO wraz z premierą nowej lokacji.
- **Wydarzenia dla nowych graczy:** kontynuowano prace i testy wydarzeń skierowanych do graczy na wczesnym etapie, wspierając szerszy nacisk na bardziej czytelne cele progresji i lepszą retencję na wczesnym etapie gry.
- **Rozszerzenie A/B testu reklam (rewarded video ads):** kontynuowano A/B testy reklam rewarded w Fishing Clash. W trakcie kwartału zespół rozszerzył zasięg reklam na dodatkowe segmenty graczy, aby dalej walidować ich wpływ na monetyzację, retencję i doświadczenie graczy.

**Wpływ strategiczny:** działania te wspierają rozwój produktu oparty na danych poprzez walidację nowych rozwiązań gameplayowych, monetyzacyjnych i wizualnych przed ich szerszym wdrożeniem.



# Hunting Clash



W Q2 2026 r. zespół koncentrował się na rozwoju możliwości monetizacyjnych, testowaniu nowych mechanik progresji i retencji graczy, rozbudowie contentu oraz przygotowaniu nowej dużej funkcjonalności. Kluczowe obszary prac w tym kwartale obejmowały A/B testy nowych systemów, dalsze usprawnienia FTUE, nowe lokacje i zwierzęta, rozwój sklepu oraz kontynuację prac nad przygotowaniem pierwszej dużej funkcjonalności w grze w tym roku.

## Nowy kontent:

- Nowa lokacja: **Laramidia** (1 maja).
- Nowa lokacja: **Chorwacja** (5 czerwca).
- **57 nowych zwierząt** dodanych w ramach contentu wydanego w Q2 2026..

**Wpływ strategiczny:** utrzymuje świeżość rozgrywki, rozszerza ofertę contentową i wspiera zaangażowanie graczy.



## Nowe funkcje:

- **Weapon Wildcards:** wprowadzono nową funkcję testowaną obecnie na 50% graczy, odpowiadającą na potrzebę szczególnie widoczną wśród użytkowników VIP..

**Cel:** wsparcie zaangażowania graczy poprzez dodatkową elastyczność związaną z ekwipunkiem.

## Inicjatywy monetizacyjne

- **Wprowadzenie reklam:** wprowadzono reklamy w Hunting Clash, obecnie testowane w modelu 50/50 zarówno na nowych, jak i istniejących graczach. Gracze mogą skorzystać z dwóch dziennych ofert reklamowych, z których każda jest dostępna do trzech razy, co oznacza minimum sześć rewarded ad views dziennie dla graczy objętych A/B testem.
- **A/B test alternatywnych metod płatności:** kontynuowano testowanie płatności zewnętrznych.
- **Przycisk TSG Store w Central Hub:** wprowadzono widoczny przycisk sklepu w Central Hubie dla wysoko płacących użytkowników. Zmiana przyniosła bardzo dobre wyniki pod względem widoczności linku i liczby wejść do sklepu, dlatego obecnie jest testowana na użytkownikach dokonujących średnich płatności, aby sprawdzić, czy efekt można powtórzyć w szerszej grupie odbiorców.
- **Usprawnienia UI sklepie:** przeprojektowano wybrane elementy UI webstore'u, aby zbliżyć go wizualnie do standardu stosowanego w Fishing Clash.
- **Google Level Up Program:** prowadzono prace związane z programem Google Level Up. Z perspektywy produktowej inicjatywa polega na spełnieniu technicznych wymogów, co wspiera priorytetyzację gry przez algorytm Google Play w wynikach wyszukiwania i rekomendacjach, a jednocześnie wspiera monetyzację poprzez oczekiwaną redukcję opłaty Google Play od płatności w grach o ok. 5% począwszy od końca września.

**Wpływ strategiczny:** wspiera wzrost przychodów poprzez dodatkowe warstwy monetyzacji, lepszą widoczność sklepu, skuteczniejsze kierowanie graczy do płatności w ramach platformy TSG oraz niższe opłaty platformowe.

# Trophy Hunter

W Q2 2026 zespół koncentrował się na wzmocnieniu fundamentów technicznych gry, dostarczaniu contentu, testowaniu usprawnień matchmakingu i monetyzacji oraz przygotowaniu kolejnej dużej funkcjonalności o charakterze społecznościowym. Kluczowe obszary prac obejmowały upgrade silnika Unity do wersji 6, nowe areny, rozwój i A/B testy Club Lodge oraz dalsze prace nad systemami zaprojektowanymi z myślą o poprawie długoterminowego zaangażowania graczy.

## Nowy kontent:

- Arena 20 (24 kwietnia),
- Arena 21 (22 maja),
- Arena 22 (26 czerwca).
- Kontynuowano dodawanie nowych nocnych aren (Night Hunt Arenas). W Q2 2026 areny 4, 5, 6, 7, 8 i 9 zostały przygotowane pod nocne polowanie.

**Wpływ strategiczny:** powyższe działania zapewniają regularne dostarczanie contentu i dają graczom nowe cele oraz wyzwania zachęcające do powracania do gry.



## Wsparcie techniczne rozwoju gier

- zaktualizowano grę do wersji Unity 6, co wspiera poprawę czasów ładowania, wydajności na różnych urządzeniach oraz ogólną jakość wizualną.
- poprawiono stabilność techniczną i jakość wizualną gry, tworząc mocniejszy fundament pod przyszły rozwój funkcji i dostarczanie contentu.

**Wpływ strategiczny:** wzmacnia bazę techniczną gry, poprawia ogólne doświadczenie graczy i wspiera przyszłą skalowalność gry.

## A/B testy i optymalizacja produktu

- Testy algorytmów matchmakingu: kontynuowano testy i analizy algorytmów matchmakingu, których celem jest lepsze dostosowanie poziomu trudności przeciwników do indywidualnych umiejętności gracza.
- Testy monetizacyjne: kontynuowano A/B testy prezentacji ofert, obejmujące częstotliwość wyświetlania, priorytetyzację, kolejność oraz konfigurację layoutów.
- Testy monetyzacji reklamowej: testowano kampanie i rozwiązania produktowe projektowane z myślą o monetyzacji reklamowej już od wczesnych etapów progresji gracza.
- Ekspansja na rynki arabskojęzyczne.

**Wpływ strategiczny:** prowadzone działania wspierają optymalizację LTV opartą na danych, optymalizację monetyzacji i doświadczenia graczy poprzez bardziej spersonalizowany poziom trudności, lepszą prezentację ofert i ekspansję rynkową.

## Kluby i warstwa społecznościowa

- Poprawa doświadczenia klubowego, w tym dodanie nowego okna wyjaśniającego graczom korzyści z dołączenia do klubu. Aktualizacja przyczyniła się do zwiększenia uczestnictwa w klubach.

## Usprawnienia rozgrywki

- **Usprawnienia w misjach poprawiające progresję** - lepsza czytelność i płynność.
- **Usprawnienia Central Hubu i Battle Passa:** kontynuowano poprawę doświadczenia związanego z Central Hubem i Battle Passem, w tym przygotowanie dodatkowego rzędu nagród w Battle Passie planowanego na lipiec.
- **Usprawnienia Attack Mode:** wprowadzono poprawki w Attack Mode, aby zapewnić płynniejsze doświadczenie gameplayowe.
- **Poprawki przycisku kierującego do TSG Store:** naprawiono problemy związane z przyciskiem sklepu, aby poprawić dostępność i widoczność sklepu.

**Wpływ strategiczny:** wprowadzone działania poprawiają użyteczność, czytelność progresji i elastyczność operacyjną, wspierając lepsze ogólne doświadczenie graczy.

## Research & Development

- **Club Lodge:** kontynuowano rozwój Club Lodge, pierwszej dużej funkcji tego roku i największej społecznościowej aktualizacji planowanej dla Hunting Clash. Club Lodge będzie bazować na znanej graczom strukturze progresji i nagród ze standardowego Lodge'a, ale połączy postępy i nagrody ze wspólnymi wynikami wszystkich członków klubu w Club Wars. Wydanie funkcji planowane jest na początek Q3 2026.

**Wpływ strategiczny:** prowadzone działania przygotowują dużą funkcjonalność społecznościową, której celem jest zwiększenie motywacji, współpracy i długoterminowego zaangażowania w ramach klubów.



## A/B Testy i optymalizacja produktu

- Kontynuowano A/B testy ukierunkowane na ograniczanie odpływu graczy i poprawę retencji.
- Przeprowadzono A/B test zmian wprowadzonych w Lodge. Ich celem była poprawa jakości doświadczenia nowych graczy.
- Kontynuowano testowanie usprawnień VCO, aby zweryfikować ich wpływ na zachowania graczy i monetyzację.
- Przeprowadzono A/B test segmentacji (v7).
- Testowano zmiany w progresji graczy na wczesnym etapie gry, w tym progresję opartą na realizacji zadań dziennych i tygodniowych oraz osiąganiem wyznaczonych celów. Rozwiązanie pokazało pozytywne wyniki retencyjne i zostało wdrożone dla wszystkich graczy. Trwają dalsze testy głębszej zmiany wczesnej progresji, w ramach której nowi gracze zdobywają pierwsze poziomy poprzez udział w wydarzeniach.

**Wpływ strategiczny:** wzmacnia rozwój produktu oparty na danych oraz wspiera retencję, monetyzację i progresję na początkowym etapie gry poprzez ciągłe testowanie.



- Nowe kanały społecznościowe: aktywowano obecność gry na Reddit i X, aby wspierać rozwój społeczności i szersze zaangażowanie graczy.

**Wpływ strategiczny:** wzmacnia istniejącą warstwę społecznościową i klubową, pomagając większej liczbie graczy wejść do ekosystemu klubów oraz tworząc dodatkowe przestrzenie do komunikacji i zaangażowania społeczności.

## Research & Development

- Przygotowanie Club Lodge: kontynuowano rozwój i A/B testy Club Lodge, dużej funkcji społecznościowej planowanej do wydania w Q3 2026. Funkcja ma dać graczom dodatkowe powody do zaangażowania się w kluby i wspólnej progresji.
- Systemy monetizacyjne: rozpoczęto prace rozwojowe nad dodatkowymi systemami monetizacyjnymi, których wdrożenie zaplanowano na Q3 2026.

**Wpływ strategiczny:** przygotowuje fundament pod przyszłe inicjatywy zwiększające zaangażowanie i monetyzację.

## Kampania influencerska

- Trophy Hunter Challenge: kampania user acquisition oparta na współpracy z influencerami w Stanach Zjednoczonych od 18 do 30 czerwca 2026 r. na YouTube i platformach społecznościowych. W kampanii wzięło udział ok. 18 twórców ze społeczności myśliwych, strzelców i sportów outdoorowych, ściśle dopasowanych do grupy docelowej Trophy Hunter. Skala kampanii nie jest duża, jednak wyniki są na tyle atrakcyjne, że rozważane jest jej powtórzenie.

**Wpływ strategiczny:** kampania wspiera pozyskiwanie nowych graczy oraz ponowne zaangażowanie obecnych użytkowników poprzez komunikację prowadzoną przez twórców i naturalnie osadzoną w społeczności huntingowo-outdoorowej.

## Wybrane A/B Testy

- A/B test systemu matchmakingu.

**Cel:** poprawa doświadczenia graczy na wczesnym etapie poprzez przebudowę systemu mającą na celu eliminację najczęstszych powodów rezygnacji graczy z gry na pierwszych arenach.

- A/B test skrócenia czasu odnawiania ofert.

**Cel:** sprawdzenie, czy częstsze wyświetlanie ofert zwiększa ich ekspozycję i potencjał monetizacyjny.



W Q2 2026 zespół koncentrował się na istotnej ewolucji progresji, ekonomii, struktury contentu oraz fundamentów monetaryzacyjnych gry. Obok regularnego dostarczania nowych samolotów, kwartał przyniósł duże zmiany strategiczne, w tym wprowadzenie kampanii, nowego systemu rzadkości samolotów, rebalans ekonomii, nowe formaty rozgrywki oraz usprawnienia mające sprawić, że progresja będzie bardziej czytelna, głębsza i bardziej angażująca dla graczy.

## Nowy kontent

- **8 nowych samolotów:** Yokosuka P1Y1, Fw 190 D-12, Savoia-Marchetti SM.91, Hornet MKIII, Yak-9UT, Do 335 A-1, J7W1 oraz Pe-8.
- **Dodano Tier 11,** rozszerzając długoterminową ścieżkę contentu i tworząc przestrzeń dla dalszej progresji samolotów.
- **LiveOps:** w trakcie kwartału dostarczono 261 wydarzeń, wspierających bieżące zaangażowanie graczy.



**Wpływ strategiczny:** rozszerza ofertę contentową i wspiera długoterminową progresję poprzez dodanie nowych samolotów, pogłębienie struktury tierów i zapewnienie graczom kolejnych powodów do rozwijania swoich hangarów.

## Progresja, ekonomia i systemy strategiczne

- **Kampanie:** wprowadzono system kampanii, dodając nową warstwę PvE opartą na zestawach misji, scenariuszach historycznych, wymaganiach dotyczących konkretnych samolotów oraz przewodnikach po misjach. System wspiera zarówno stałe kampanie progresyjne, odblokowywane wraz z przechodzeniem graczy przez kolejne tiery, jak i ograniczone czasowo kampanie eventowe, które mogą dodawać ograniczone czasowo cele i mechaniki monetaryzacyjne.
- **System rzadkości samolotów:** wprowadzono rzadkości samolotów - Common, Rare, Epic i Legendary - aby wartość, moc i dostępność samolotów były dla graczy bardziej czytelne. System zmienia także dystrybucję blueprintów, koszty odblokowywania samolotów i tempo ulepszeń, pomagając usprawnić progresję oraz lepiej różnicować samoloty w obrębie poszczególnych tierów. Aby ułatwić graczom zrozumienie nowego systemu rzadkości, mocy samolotów, ofert, skrzyń i nagród, zespół wprowadził również wskaźnik siły bojowej samolotu (Plane Battle Rating) oraz dodatkowe podpowiedzi kontekstowe.
- **Zmiany w ekonomii:** przeprowadzono szeroki rebalans ekonomii progresji samolotów, obejmujący odblokowywanie samolotów, koszty ulepszeń, ekonomię lig, koło fortuny, sklep i Battle Chests, nagrody squadronowe, nagrody LiveOps oraz bonusy za pierwszy zakup.
- **Usprawnienia warsztatu:** zaktualizowano workshop poprzez zmiany cen, wprowadzenie uniwersalnych walut oraz dodanie nowych unikalnych wariantów samolotów możliwych do odblokowania przez tę funkcję. Zmiany zwiększają dostępność workshopu i tworzą dodatkową motywację dla graczy do zaangażowania się w ten system. Funkcja została wprowadzona pod koniec czerwca, dlatego jej wpływ będzie widoczny najwcześniej w Q3 2026 r.

**Wpływ strategiczny:** wprowadzone działania zmieniają fundamenty progresji i monetaryzacji gry, tworząc bardziej czytelną wartość samolotów, płynniejszą progresję przez tiery oraz silniejszy długoterminowy potencjał LTV.

## Rozwój funkcjonalności

- **Nowy rodzaj rozgrywki oparty na kampaniach:** rozszerzono rolę kontekstu historycznego i progresji opartej na misjach, wykorzystując zainteresowanie graczy wydarzeniami osadzonymi w realiach historycznych i dając im dodatkowe cele poza standardowymi bitwami.
- **Tryb Future Conflict (odrzutowce):** wprowadzono nowy, ograniczony czasowo format rozgrywki z odrzutowcami, w którym gracze mogą używać i ulepszać specjalny samolot odrzutowy w ramach dedykowanego doświadczenia w stylu kampanii. Funkcja łączy mechaniki retencyjne i monetaryzacyjne, a jednocześnie tworzy potencjał do mocniejszej komunikacji w sklepie i LiveOps dzięki wykorzystaniu nowoczesnych samolotów w warstwie wizualnej. Funkcja została wprowadzona pod koniec czerwca, dlatego jej wpływ będzie widoczny najwcześniej w Q3 2026 r.

- **Tryb Próba Czasu:** wprowadzono nowy tryb rozgrywki oparty na locie przez dedykowaną mapę kanionu i wykonywaniu wyzwań manewrowych. Tryb tworzy inny rodzaj doświadczenia opartego na umiejętnościach i może wspierać rywalizacyjne wydarzenia ograniczone czasowo. Funkcjonalność wprowadzona razem z trybem Future Conflict.
- **Tryb Wyniszczenie:** wprowadzono bardziej klasyczny format team deathmatch, w którym gracze mogą ponownie wykorzystać ten sam zestrzelony samolot, a wynik meczu zależy od punktów zdobytych przez drużynę. Tryb został wprowadzony pod koniec czerwca, dlatego jego wpływ będzie widoczny najwcześniej w Q3 2026 r.
- **Tryb NvN:** wprowadzono wsparcie dla większych formatów bitew, w tym rozgrywki 10v10, która została pozytywnie przyjęta przez graczy.
- **Usprawnienia modułów:** poprawiono interfejs modułów samolotów, dzięki czemu dostępne ulepszenia są bardziej widoczne, a gracze mogą szybciej i łatwiej korzystać z systemu. Funkcja została wprowadzona pod koniec czerwca, dlatego jej wpływ będzie widoczny najwcześniej w Q3 2026 r.
- **Wyróżnienia:** wprowadzono oznaczenia pojawiające się w trakcie bitwy za akcje takie jak asysty, dzięki czemu walka sprawia wrażenie bardziej dynamicznej i responsywnej.
- **Usprawnienia lig:** poprawiono mechanikę resetów ligowych, aby ograniczyć odpływ graczy i dać aktywnym graczom większą widoczność oraz kontrolę nad progresją trofeów.
- **Usprawnienia obsługi skórek:** poprawiono nawigację po skórkach oraz obsługę duplikatów skórek, dzięki czemu personalizacja samolotów jest łatwiejsza i bardziej przyjazna dla graczy.
- **Power-up pack:** wprowadzono pakiet sklepowy umożliwiający graczom łatwiejszy zakup kilku power-upów jednocześnie.

**Wpływ strategiczny:** zwiększa różnorodność rozgrywki, jej głębię, poprawia feedback w trakcie bitwy i adresuje krytyczne punkty negatywnie wpływające na doświadczenie graczy, wspierając silniejsze zaangażowanie i płynniejsze ogólne doświadczenie.

## Inicjatywy monetaryzacyjne

- **Bonus za pierwszy zakup:** wprowadzono dodatkowy bonus za pierwszy zakup dokonany z wykorzystaniem alternatywnych metod płatności, wspierając zachowania zakupowe poza standardowymi kanałami platformowymi.
- **Warstwa monetaryzacyjna kampanii:** przygotowano system kampanii do obsługi tymczasowych kampanii eventowych z mechanikami opartymi na energii, presją czasu i możliwościami ulepszenia.
- **Fundament monetaryzacyjny oparty na systemie rzadkości:** wprowadzono system rzadkości jako podstawę dla bardziej zróżnicowanych ofert, nagród i progresji samolotów.

**Wpływ strategiczny:** poszerza możliwości monetaryzacji poprzez połączenie progresji graczy, wartości samolotów i ograniczonych czasowo pętli rozgrywki z bardziej czytelnymi zachętami zakupowymi.

## Rozwój techniczny

- **Upgrade do Unity 6:** zaktualizowano grę do Unity 6, wspierając przyszły rozwój i wzmacniając fundament techniczny produktu.
- **Usprawnienia platformowe i UX:** kontynuowano dostarczanie mniejszych usprawnień jakościowych w całej grze, w tym lepszą obsługę skórek, czytelniejsze interfejsy i płynniejszą nawigację w wybranych systemach.

**Wpływ strategiczny:** wzmacnia bazę techniczną gry i poprawia użyteczność, wspierając przyszły rozwój funkcji oraz lepsze doświadczenie graczy.



## Real Combat Simulator



W Q2 2026 r. zespół koncentrował się na budowaniu głębi taktycznej, zwiększaniu dostępności trybu multiplayer oraz rozbudowie oferty samolotów i contentu bojowego, jednocześnie przygotowując podstawy pod obniżenie bariery wejścia dla nowych graczy.

### Aircraft & Combat Content

- **Sukhoi Su-27:** wprowadzono legendarny myśliwiec przewagi powietrznej, wyposażony w dedykowany HUD oraz kultowy system Beryoza RWR zwiększający świadomość zagrożeń.
- **Rozbudowa zaawansowanego uzbrojenia:** wprowadzono pocisk Brimstone - precyzyjny, działający w każdych warunkach pogodowych pocisk powietrze-ziemia typu fire-and-forget o zdolności rażenia z dystansu. Równolegle wdrożono dedykowany pakiet radzieckiego uzbrojenia dla Su-27, obejmujący pociski powietrze-powietrze R-27R i R-60, ciężkie rakiety S-13 i S-25 oraz szybkostrzelne działko wewnętrzne GSh-30.
- **Lotniska HD:** dostarczono 29 nowych lotnisk HD oraz tysiące nowych uproszczonych lotnisk znacząco rozszerzając globalne możliwości tworzenia misji.

**Wpływ strategiczny:** wzmacnia wartość subskrypcji i głębię taktyczną, łącząc wysokiej jakości współczesne uzbrojenie precyzyjne z ikonicznymi, lubianymi przez graczy assetami bojowymi.

### Optymalizacja techniczna

- **Otwarte wydarzenia multiplayer:** wprowadzono ograniczone czasowo wydarzenia multiplayer dostępne zarówno dla subskrybentów Pro, jak i non-Pro, umożliwiające społeczności tworzenie własnych misji i wspólne rozgrywanie scenariuszy.
- **Przebudowa fizyki lotu i wpływu uzbrojenia na zachowanie samolotu:** wdrożono aktualizację, w której masa przenoszonego uzbrojenia bezpośrednio wpływa na dynamikę lotu samolotu. Dopracowano także obsługę wybranych maszyn: F/A-18E Super Hornet otrzymał lepszą responsywność aerodynamiczną, a F-16C Fighting Falcon zyskał większą stabilność podczas kotowania, startu i lądowania.
- **Optymalizacja terenu i wydajności:** podniesiono jakość tekstur terenu w całej grze, jednocześnie optymalizując wydajność, aby wspierać płynną rozgrywkę.

**Wpływ strategiczny:** zwiększa zaangażowanie i dostępność trybu multiplayer, jednocześnie wzmacniając symulacyjny charakter doświadczenia.

### Research & Development

- **Przebudowany system onboarding nowych graczy:** trwają prace nad całkowicie przeprojektowanym doświadczeniem wprowadzającym nowych graczy do gry. Inicjatywa ma zaadresować początkowe trudności i wysoką barierę wejścia, z jaką gracze mogą mierzyć się przy pierwszym kontakcie z wysoce techniczną grą symulacyjną.

## Real Flight Simulator



W Q2 2026 r. zespół koncentrował się na poprawie ciągłości lotu, dostarczaniu immersyjnych zmian w kokpitach, rozszerzaniu contentu lotniczego i realizmu oraz przygotowaniu kolejnego etapu rozwoju produktu.

### Aircraft and Airport Content

- **Douglas DC-8-61:** nowy odrzutowiec wyposażony w funkcjonalny in-flight reverse thrust, automatyczne cofanie spoilerów oraz szczegółowo odwzorowany analogowy kokpit.
- **Duża aktualizacja Airbus A350-900:** znacząca aktualizacja samolotu, obejmujący zupełnie nowy realistyczny kokpit.
- **Usprawnienia kokpitów:** kontynuowano immersyjne aktualizacje kokpitów, aby wzmacniać doświadczenie lotnicze w kluczowych wydaniach.
- **Lotniska HD:** w trakcie kwartału dodanych zostało 165 nowych lotnisk HD i przeprowadzono aktualizację 26 istniejących.



**Wpływ strategiczny:** rozszerza ofertę contentową poprzez połączenie samolotów historycznych i nowoczesnych maszyn, wspierane regularnym dostarczaniem contentu lotniskowego oraz silniejszą immersją kokpitów.

### Duża aktualizacja i rozwój techniczny

- Aktualizacje systemów pokładowych i ekranów kokpitu: dostarczono nowe aktualizacje dla Airbus A350-900 i A350-1000, obejmujące dedykowane nowe ekrany - od PFD po usprawnienia wizualizacji nawigacji.
- Multiplayer Autosave & Resume: dopracowano funkcję poprzez kluczowe poprawki, zwiększając ciągłość lotu po rozłączeniach lub błędach.
- Ambient Occlusion i audio 3D: zakończono wdrożenie systemu okluzji dla całej floty oraz wdrożono nowe implementacje audio przestrzennego 3D dla wybranych samolotów, w tym A220-300, A330-900neo, B747-8F/1, E190 i TU-154M.

**Wpływ strategiczny:** poprawia ciągłość lotu i realizm, jednocześnie domykając kluczowe ulepszenia wizualne i audio w całej flocie.

### Utrzymanie platformy

- W trakcie kwartału dostarczano bieżące poprawki i usprawnienia wspierające stabilność oraz ogólne doświadczenie graczy.

**Wpływ strategiczny:** wspiera niezawodność platformy i poprawia ogólne doświadczenie poprzez ciągłe usprawnienia jakościowe.

### Research & Development

- Kontynuowano prace nad szerszymi usprawnieniami środowiska i warstwy wizualnej, ukierunkowane na wsparcie przyszłych aktualizacji opartych na dalszym zwiększaniu realizmu.

**Wpływ strategiczny:** przygotowuje fundament pod kolejny etap usprawnień realizmu wizualnego.



### Inicjatywy sklepowe i konwersyjne

- Tygodniowa kampania oferująca darmowy dostęp do wersji PRO wspierającą globalną akwizycję organiczną.
- Nowy system ofert: wprowadzono nowy system ofert w celu poprawy konwersji subskrypcji premium.
- Aktualizacja opisu na platformach dystrybucji: zaktualizowano opisy gry, aby poprawić widoczność aplikacji.

**Wpływ strategiczny:** wspiera akwizycję organiczną oraz przyczynia się do poprawy widoczności i konwersji oferty premium.

