

Szanowni Akcjonariusze,

pierwszy kwartał 2026 roku był dla Games Operators okresem bardzo intensywnej pracy oraz dalszego budowania fundamentów pod kolejne premiery i rozwój naszych kluczowych marek. Jednocześnie już dziś możemy powiedzieć, że efekty działań podejmowanych w ostatnich kwartałach zaczynają być coraz wyraźniej widoczne zarówno w wynikach sprzedażowych, jak i w odbiorze naszych gier przez społeczność graczy.

26 stycznia 2026 roku miała miejsce premiera gry Hack Hub: Ultimate Hacker Simulator, w której pełnimy rolę wydawcy. Projekt ten od początku był realizowany w modelu niewymagającym finansowania produkcji po stronie Spółki, dzięki czemu gra generuje dodatnie przepływy dla Games Operators praktycznie od pierwszego dnia sprzedaży. Jesteśmy bardzo zadowoleni z rezultatów premiery: na dzień publikacji raportu tytuł sprzedał się w ponad 30 tysiącach kopii i utrzymuje około 90% pozytywnych opinii na platformie Steam. Sukces ten potwierdza, że konsekwentnie rozwijamy kompetencje wydawnicze oraz potrafimy skutecznie identyfikować projekty o dużym potencjale rynkowym.

Chcielibyśmy również podzielić się z Państwem kilkoma bardzo ekscytującymi informacjami dotyczącymi już drugiego kwartału 2026 roku. 9 kwietnia zadebiutowała gra Solar Expanse realizowana przez nasz wewnętrzny zespół developerski. Premiera okazała się bardzo udana: na dzień publikacji raportu gra sprzedała się w ponad 43 tysiącach kopii, osiągnęła około 87% pozytywnych recenzji na Steam oraz zwróciła koszty produkcji. Widzimy duży potencjał w tematyce gier kosmicznych i zamierzamy intensywnie rozwijać ten obszar w kolejnych latach, zarówno poprzez nowe projekty, jak i dalsze wsparcie dla Solar Expanse.

W poprzednim liście do akcjonariuszy szerzej opisywaliśmy sytuację oraz dalsze plany dotyczące Infection Free Zone - naszej najważniejszej marki ostatnich lat. Chcielibyśmy podkreślić, że projekt nadal rozwija się bardzo dobrze, a prace nad wersją 1.0 są coraz bardziej zaawansowane. 22 maja opublikowaliśmy Major Update nr 6, który jest jednym z ostatnich (a być może ostatnią) dużą aktualizacją przed premierą pełnej wersji gry. Podobnie jak wskazywaliśmy wcześniej, zależy nam na dostarczeniu produktu spełniającego wysokie oczekiwania społeczności, dlatego proces dochodzenia do wersji 1.0 obejmuje nie tylko rozwój zawartości, ale również analizę feedbacku graczy oraz dalsze dopracowywanie mechanik rozgrywki.

Równolegle coraz intensywniej pracujemy nad nowym flagowym projektem o roboczym tytule Urban Warfare. Gra, podobnie jak Infection Free Zone, będzie wykorzystywać rzeczywiste mapy i miasta, jednak tym razem osadzone w zupełnie nowym kontekście rozgrywki. Widzimy bardzo duży potencjał w dalszym rozwijaniu technologii oraz doświadczeń zdobytych podczas prac nad IFZ.

Przed nami wyjątkowo pracowity i ekscytujący okres. Już 12 czerwca odbędzie się premiera wersji 1.0 gry Survival Machine, a równolegle pracujemy nad pierwszą dużą aktualizacją dla Hack Hub: Ultimate Hacker Simulator. W najbliższych tygodniach gracze otrzymają również długo oczekiwane demo City of Atlantis, które zadebiutuje przed festiwalem Steam Next Fest.

Bardzo ważnym sygnałem potwierdzającym stabilną sytuację finansową Spółki jest również rekomendacja Zarządu dotycząca wypłaty najwyższej w historii dywidendy w wysokości 1,1 zł na akcję. Traktujemy to jako wyraz naszej konsekwencji w budowaniu wartości dla akcjonariuszy oraz efekt wieloletniej pracy całego zespołu Games Operators.

Dziękujemy wszystkim akcjonariuszom, pracownikom, partnerom biznesowym oraz społeczności graczy za zaufanie i wsparcie. Wierzymy, że kolejne miesiące przyniosą dalszy rozwój naszych marek oraz umocnienie pozycji Games Operators na globalnym rynku gier.

Z wyrazami szacunku,  
Zarząd Games Operators S.A.