Szanowni Akcjonariusze,

W trzecim kwartale 2026 r. katalog wydanych gier nadal zapewniał Games Operators S.A. stabilne przychody i wspierał rentowność Spółki. W liście półrocznym zwracaliśmy uwagę na udany debiut Solar Expanse. Gra utrzymuje dobre tempo sprzedaży. Na dzień sporządzenia raportu jej łączne przychody od premiery nieznacznie przewyższają przychody, jakie w takim samym czasie od debiutu osiągnął 112 Operator, jeden z naszych flagowych tytułów. Solar Expanse osiągnęło ten wynik jeszcze we wczesnym dostępie, co pokazuje potencjał gry przed premierą pełnej wersji.

Po zakończeniu kwartału udostępniliśmy publicznie demo Starhome. Jego debiut spełnił nasze oczekiwania. Wyniki Solar Expanse i pierwsze doświadczenia ze Starhome utwierdzają nas w przekonaniu, że gry o tematyce kosmicznej mogą stać się drugim ważnym obszarem naszego katalogu obok gier wykorzystujących rzeczywiste mapy.

Sztuczna inteligencja zmienia sposób produkcji gier. Wdrażamy dostępne narzędzia i rozwijamy własne rozwiązania wspierające pisanie i przegląd kodu, automatyzację testów oraz tłumaczenie gier. W tych obszarach AI pozwala nam skracać czas pracy, obniżać koszty i zwiększać zakres prac wykonywanych przez zespoły. W przypadku grafiki ograniczamy wykorzystanie generatywnej AI do przygotowywania materiałów koncepcyjnych na potrzeby wewnętrzne. Testujemy wykorzystanie sztucznej inteligencji do tworzenia prototypów gier. Pierwsze wyniki są obiecujące, już po tygodniu prac możemy przygotować grywalny prototyp i sprawdzić w praktyce, czy jego główne mechaniki mają potencjał do dalszego rozwoju.

Najłatwiej zmierzyć efekty AI w tłumaczeniach. Dotychczas przygotowanie lokalizacji gry na około 12–15 języków kosztowało nas zwykle kilkadziesiąt tysięcy złotych. Opracowany przez nas proces wspierany przez AI pozwala obniżyć ten koszt do kilku tysięcy złotych przy zachowaniu wysokiej jakości. W przypadku HackHub i Wavecrashers zastosowaliśmy ten proces do wszystkich tłumaczeń. Oba tytuły zebrały na Steam blisko 90% pozytywnych ocen, a w monitorowanych przez nas recenzjach gracze nie zgłaszali zastrzeżeń do tłumaczeń. Spodziewamy się większych korzyści w pozostałych obszarach produkcji. Ich skalę będziemy mogli rzetelnie ocenić po premierach gier, przy których stosujemy te rozwiązania.

W liście półrocznym informowaliśmy, że odbiór kolejnej dużej aktualizacji Infection Free Zone pomoże nam ocenić gotowość gry do wydania wersji 1.0. Rozważaliśmy udostępnienie znacznej części nowej zawartości w dniu premiery, co mogłoby przyciągnąć więcej graczy w pierwszych dniach. Taki wariant oznaczałby jednak, że tysiące graczy po raz pierwszy zetknęłyby się z nową zawartością dopiero przy premierze, a ewentualne problemy mogłyby wpłynąć na odbiór pełnej wersji.

Zdecydowaliśmy się udostępnić jeszcze jedną dużą aktualizację przed zakończeniem wczesnego dostępu. Dzięki temu tysiące graczy będą mogły sprawdzić nową zawartość, a zespół zyska czas na wprowadzenie poprawek przed premierą. Wydaniu wersji 1.0 będzie towarzyszyć mniejsza aktualizacja. Przy obecnym stanie prac za realny termin premiery uznajemy drugi lub trzeci kwartał 2027 r. Ostateczną datę ustalimy po ocenie odbioru dużej aktualizacji i gotowości gry.

Dziękujemy za zaufanie i wsparcie. Będziemy informować Państwa o postępach prac.

Z wyrazami szacunku
Zarząd Games Operators S.A.

Podpisano przez/ Signed by:
JAKUB
ANANICZ
Data/ Date: 26.11.2026 17:36
mSzafir

Podpisano przez/ Signed by:
BARTŁOMIEJ GAJEWSKI
Data/ Date: 26.11.2026 18:06
mSzafir