

Typ raportu	RB - Raport bieżący
Numer	28/2026
Data raportu	29 czerwca 2026 r.
Spółka	3R Games S.A.
Podstawa prawna	Art. 17 MAR

Temat: Aktualizacja planów wydawniczych 2026/2027

Zarząd Spółki 3R Games S.A. niniejszym informuje, że dokonał aktualizacji planów wydawniczych na lata 2026/2027 wedle poniższych ustaleń:

- priorytetem Spółki na 2026 pozostaje maksymalizacja zysków z jej autorskiej i najbardziej dochodowej marki tj. *Cave Crave*
- równolegle Spółka rozwija tytuły Punch Lunch: Foodtruck Fighter, Thief Simulator VR: Heist Crew (wcześniej - Thief Simulator VR: Multiplayer)

2026

- *Cave Crave* - Spółka inicjuje rozpoczęcie współpracy z influencerami promującymi grę wprowadzając do sprzedaży dwa pierwsze płatne dodatki sygnowane przez influencerów. Premiera dodatków planowana jest na lipiec 2026 na platformie Meta Quest, a następnie na SteamVR i PSVR2.
- *Cave Crave* - wirtualizacja jaskini Tham Luang znanej z medialnej akcji ratunkowej w 2018 jest na ukończeniu i przechodzi ostatnie testy. Do zespołu produkcyjnego mapy jako konsultant i narrator dołączył John Volanthen - płetwonurek i dowódca akcji z 2018. Emitent planuje premierę mapy na lipiec 2026 - najpierw na platformie Meta Quest, a następnie na SteamVR i PSVR2.
- *Cave Crave* - z uwagi na rosnący potencjał sprzedażowy trybu multiplayer Spółka zdecydowała o koncentracji na jego wieloplatformowym rozwijaniu. Wdrożenie nowych funkcji i trybów rozgrywki multiplayer na platformach Meta Quest i PSVR2 oraz premiera gry wieloosobowej na platformie SteamVR planowane są na sierpień 2026.
- *Cave Crave* - płatne DLC: Underwater Caves. Spółka wysoko ocenia potencjał nurkowania jaskiniowego wypracowanego dla mapy Tham Luang i mając już gotową bazę techniczną podjęła decyzję o monetyzacji nowego zestawu map wykorzystujących tę mechanikę. Emitent planuje premierę dodatku na **wrzesień 2026** - najpierw na platformie Meta Quest, a następnie na SteamVR i PSVR2.
- *Cave Crave* - płatne DLC: Space Caves. Drugi płatny dodatek do gry zawierający nowe mapy jest efektem prac rozwojowych nad tytułem i z uwagi na poziom gotowości nowej zawartości zadebiutuje przed ogłoszonym wcześniej DLC

Mysterious Crawlspace. Spółka planuje premierę dodatku na **październik 2026** na platformie Meta Quest, a następnie Steam VR i PSVR2.

- *Thief Simulator VR: Heist Crew* - z uwagi na przebieg wewnętrznych testów tytułu i wdrażanie w nim funkcji gry *Cave Crave* w celu szybszej i efektywniejszej kosztowo przyszłej rozbudowy i utrzymywania obu gier, Emitent podjął decyzję o przesunięciu premiery gry na platformie Meta Quest na przełom Q3 i Q4 2026. Decyzja o premierze na SteamVR i PSVR zapadnie w późniejszym czasie.
- *Punch Lunch: Foodtruck Fighter* – kluczowym celem strategicznym Spółki stało się przeprowadzenie jednoczesnej premiery gry na wszystkich najważniejszych platformach sprzętowych, tj. Steam, Sony PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch. W ocenie Emitenta równoległy debiut multiplatformowy pozwoli na maksymalizację zasięgu promocyjnego, skuteczniejsze dotarcie do globalnej grupy odbiorców oraz zwiększenie rozpoznawalności tytułu. Decyzja ta pozwoli również w pełni skonsolidować i zintensyfikować działania marketingowe wokół jednego, wspólnego punktu kulminacyjnego, jakim będzie globalna premiera.

Z uwagi na trwające prace portingowe oraz czas niezbędny do pomyślnego przejścia procesów certyfikacyjnych na wszystkich wymienionych konsolach, Emitent zdecydował o przesunięciu premiery tytułu na przełom Q3 i Q4 2026 roku. Uzyskany w ten sposób czas Spółka zamierza efektywnie przeznaczyć na dalsze budowanie wishlisty, zwiększanie widoczności tytułu na poszczególnych platformach oraz kontynuację zaawansowanych testów, mających na celu zapewnienie najwyższej jakości rozgrywki w dniu wieloplatformowego debiutu

- *Cave Crave* - 3. płatne DLC: *Mysterious Crawlspace*. Spółka planuje premierę dodatku na listopad 2026 na platformie Meta Quest, a następnie SteamVR i PSVR2.
- *Cave Crave* - nowy tryb gry: *Sandbox Mode*. Nowy tryb pozwalający na edycję podstawowych parametrów gry i zabawę w trybie przypominającym pracę developera. Emitent planuje premierę dodatku na listopad 2026 na platformie Meta, a następnie na SteamVR i PSVR2.
- *Cave Crave* - 4. płatne DLC: *urban exploration*. Rozwinięcie konceptu zwiedzania ciasnych miejsc o popularne zjawisko urbex - niedostępne, ciasne instalacje przemysłowe zamiast jaskiń. Spółka planuje premierę dodatku na grudzień 2026 na platformie Meta Quest, a następnie Steam VR i PSVR2.

2027

- *Cave Crave* - 5. płatny dodatek: *Shipwreck Raid*. Eksploracja ciasnych przestrzeni zatopionego wraku statku - zniszczone i zalane wodą wnętrza zamiast jaskiń. Spółka planuje premierę dodatku na marzec 2027 na platformie Meta Quest, a następnie Steam VR i PSVR2.

- *Cave Crave: Real Spelunking* - nowy tytuł na platformy Steam, Sony Playstation, Xbox i Nintendo Switch. Z uwagi na prace trwające równoległe nad trzema innymi tytułami Spółki, Emitent informuje, że tytuł pozostaje w fazie preprodukcji, planuje jego premierę na platformie Steam na rok 2027 i zastrzega, że nazwa gry może jeszcze ulec zmianie. Gra będzie realistycznym symulatorem spelunkingu, które
 - udostępni wszystkie zwirtualizowane jaskinie trybu turystycznego wersji VR (Nutty Putty, Tham Luang i inne), przenosząc wiarygodność ich rekonstrukcji z VR na płaskie ekrany i jednocześnie docierając do masowego odbiorcy
 - zaoferuje tryb dla jednego gracza i rozgrywkę multiplayer w dniu premiery
 - oprze poruszanie się gracza na autorskim, zwiększającym immersję systemie sterowania

Emitent zastrzega sobie prawo do zmiany powyższych terminów. Daty premier zostaną przekazane przez Emitenta w odrębnych komunikatach ESPI.

Zarząd Spółki zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na fakt, iż może mieć ona wpływ na kształtowanie się sytuacji finansowej i majątkowej Emitenta oraz potencjalny wpływ na wycenę instrumentów finansowych Spółki.