


ROCK GAME

Prezentacja spółki

 Debiut NewConnect

 15 maja 2026

Czym się zajmujemy

Cztery filary działalności RockGame S.A.



FILAR 1

Tworzenie gier komputerowych

Produkujemy własne tytuły na PC i konsole — od prototypu po premierę i wsparcie posprzedażowe. Budujemy własne IP w segmencie symulatorów, survivali i city builderów.



FILAR 2

Publishing gier komputerowych

Wydajemy gry zewnętrznych studiów — finansujemy produkcję, prowadzimy marketing, dystrybucję i sprzedaż. Drugi strumień przychodów obok własnych tytułów.



FILAR 3

Analiza rynku gier komputerowych

Stałe monitorowanie trendów, konkurencji i recenzji. Decyzje produkcyjne i wydawnicze opieramy na twardych danych — wybieramy projekty z najwyższym potencjałem komercyjnym.



FILAR 4

Marketing gier komputerowych

Kampanie wishlistowe, social media, influencer marketing, eventy branżowe. Budujemy społeczność wokół tytułów na długo przed premierą — maksymalizujemy widoczność na Steam i konsolach.

Struktura akcjonariatu

Stabilny akcjonariat z branżowym investorem strategicznym · 1 050 000 akcji, „one share — one vote”

Pozostali

156 000 akcji · free float

14,86%

Łukasz Grynasz

190 000 akcji · założyciel / CEO

18,09%



PlayWay S.A.

704 000 akcji · inwestor strategiczny

67,05%

i Liczba akcji = liczba głosów. Brak akcji uprzywilejowanych — kapitał i głosy w tej samej proporcji.

Dlaczego RockGame?

Sześć powodów, dla których jesteśmy unikalni na rynku gier



Portfolio wielu gier

Zdywersyfikowany katalog tytułów minimalizuje ryzyko pojedynczego projektu.



Produkcja + publishing

Tworzymy własne IP i wydajemy gry zewnętrznych studiów — dwie linie przychodów.



PC + konsole + dystrybucja

Steam, PlayStation, Xbox, Nintendo oraz globalna sieć dystrybutorów cyfrowych.



Pipeline nowych produkcji

Staly dopływ tytułów na różnym etapie produkcji — premiery rozłożone w czasie.



AI w procesie produkcji

Skracamy time-to-market i obniżamy koszty dzięki narzędziom AI w każdej fazie produkcji.



Dedykowany QA team

Wewnętrzny zespół zapewnienia jakości — wysoka jakość premier i stabilne wyniki recenzji.

Historia RockGame

Od założenia w 2019 r. do debiutu na NewConnect



Portfolio — dowód wykonania

Konsekwentnie dostarczamy tytuły na rynek

10

WYDANYCH GIER

3

DLC / DODATKI

7

TYTUŁY W PUBLISHINGU

WYBRANE TYTUŁY Z KATALOGU



Kanały sprzedaży: PC + konsole

Globalny zasięg przez wiodące platformy i sieć dystrybutorów

GŁÓWNY KANAŁ



Steam

Trzon przychodów portfela — globalna baza graczy PC, największy zasięg sprzedaży i marketingu.

KONSOLE — DRUGI FILAR DYSTRYBUCJI



PlayStation



Xbox



Nintendo Switch

SIEĆ DYSTRYBUTORÓW CYFROWYCH

DODATKOWY KANAŁ



Genba



Voidu



GMG



Gamesporium

+ i inni




Bundle z podobnymi tytułami — dodatkowy strumień przychodów

Najważniejsze tytuły i aktywa katalogowe

Filary obecnego portfolio i pipeline produkcyjny

WCZESNY DOSTĘP



Astrometica

BeryMery


WCZESNY DOSTĘP



Cowboy Life Simulator

Odd Qubit

WCZESNY DOSTĘP



Saloon Simulator

Glivi Games


W PRODUKCJI



Vampire Clans

RockGame

WKRÓTCE



Ninja Simulator

RockGame

WKRÓTCE



Train Station Project

TSP Team

Ważne przyszłe wydarzenia

Katalizatory wzrostu wartości w najbliższych kwartałach

01



Wyjście obecnych gier z Early Access

Pełne premiery 1.0 zwiększają widoczność na Steam i konwersję — historyczny moment skoku przychodów dla gier w EA.

02



Release Train Station Project

Premiera nowego tytułu symulacyjnego — rozbudowa katalogu w atrakcyjnym segmencie.

03



Demo Ninja Simulator

Marketing pre-release — budowa wishlisty i społeczności przed pełną premierą.

Portfolio publishingowe

7 tytułów zewnętrznych w produkcji — potencjalne katalizatory przychodów



WKRÓTCE

TATTOO SHOP SIMULATOR

Tattoo Shop Simulator

Old Stuff Studio



WKRÓTCE

REBEL ROAR

Rebel Roar

Fridus · roguelike deckbuilder



WKRÓTCE

CHIKLET'S HUMAN PRODUCTS

Chiklet's Human Products

YK Game Studio



WKRÓTCE

VOID FUTURE

Void Future

Cyberpunkowa gra hakerska



WKRÓTCE

WAR ANGELS

War Angels

RockGame Publishing



WKRÓTCE

SURVIRAIL DEEP SPACE

Survirail: Deep Space

Sci-fi survival on rails



WKRÓTCE

BLACKBREW

Black Brew Simulator

Symulator bimbrownika




PIPELINE ROŚNIE

Kolejne tytuły

Stały dopływ projektów publishingowych

AI jako przewaga produkcyjna

Nowoczesny model pracy — krócej, taniej, lepiej

 Prototypowanie i koncepty

 Projektowanie UI

 Analiza rynku i recenzji


 Balans rozgrywki

 Automatyizacja procesów

 Wsparcie QA i testów

STACK AI W ROCKGAME

 Claude

 Unity AI

 ChatGPT

Krótszy time-to-market · niższe koszty produkcji · wyższa jakość iteracji

Dotychczasowe **wyniki finansowe**

2022 — I kw. 2026 · wartości w zł

Przychody netto ze sprzedaży (MLN ZŁ)



Kapitał własny vs zobowiązania (MLN ZŁ)



Źródło: dane finansowe spółki RockGame S.A., wartości w PLN. I kw. 2026 — dane wstępne.

Środki pieniężne

Stan kasy oraz planowane kierunki alokacji

STAN NA 31.03.2026

1 940 612,76 zł

ŚRODKI PIENIĘŻNE



Kapitał obrotowy

Bieżąca działalność operacyjna



Dotychczasowe projekty

Rozwój wydanych tytułów



Nowe projekty własne

Produkcja kolejnych IP



Nowe projekty wydawnicze

Rozbudowa portfolio publishingu

PLAN WYPŁATY



Dywidenda

504 000 zł

Zwrot wartości akcjonariuszom

Strategia rozwoju i plany na przyszłość

Kluczowe kierunki rozwoju RockGame S.A.



Kontynuowanie **ekspansji** w segmencie gier wideo



Dywersyfikacja portfolio produktowego



Dalszy **rozwój zespołów** deweloperskich



Inwestowanie w **marketing i społeczność** graczy



Zwiększenie ilości gier, w których RockGame pełni rolę wydawcy



Wdrażanie **nowoczesnych technologii (w tym AI)** dla optymalizacji produkcji i kosztów



Dziękujemy

Zapraszamy do kontaktu




STRONA

rockgame.pl



RELACJE INWESTORSKIE

ir@rockgame.pl

 Niniejsza prezentacja ma charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowi oferty w rozumieniu Kodeksu cywilnego ani rekomendacji inwestycyjnej. Dane finansowe mają charakter wstępny do czasu publikacji raportów okresowych.