G2A | newzoo

RAPORT G2A.COM × NEWZOO · 2026



JAK GRACZE KUPUJĄ GRY W ERZE WYBORU

Kiedy, gdzie i za ile? Najważniejsze dane z badania 6 000+ graczy z 6 rynków. Polska na tle świata i premiera GTA VI.

MEDIA DAY · WARSZAWA · 26.11.2026

6 000+ graczy	6 rynków	18–55 lat	08.2026
premium.pl badanych	USA, UK, DE, FR, BR, SA	wiek respondentów	kwiecień online, CAWI

Gracz premium gra co najmniej raz w miesiącu na PC lub konsoli 9. generacji, w ostatnim roku grał w gry AAA/AA i kupił co najmniej jedną taką grę albo miał do niej dostęp w subskrypcji.

KIEDY GRACZE KUPUJĄ GRY

Premiera to dopiero początek. Większość zakupów dzieje się później, gdy gra trafi na promocję.

PREMIERA	PO 1 MIESIĄCU	PO 4–9 MIESIĄCACH	PO 6 MIESIĄCACH
73%	**58%**	**4,9** miesiąca	**36%**
graczy uważa, że gry są **zbyt drogie** w dniu premiery (w Polsce 79%)	zakupów dzieje się **później niż miesiąc** po premierze (w Polsce 68%)	tyle średnio gracze czekają na atrakcyjną ofertę. **Polacy +7 miesiąca**, najdłużej z badanych	zakupów to gry **starsze niż pół roku**: sprzedaż żyje długo po premiere

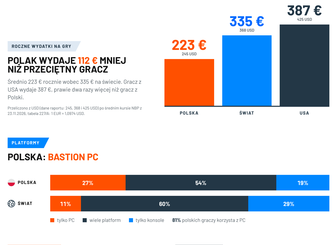
PODŚ PROMOCJA

ILE MUSI WYNOSIĆ RABAT, ŻEBY PRZEKONAĆ GRACZA



WYBÓR, WARTOŚĆ I DOSTĘPNOŚĆ

Gracze mają więcej gier i więcej sposobów, by je zdobyć. To zmienia, gdzie i jak wydają pieniądze.



90 vs 56
kobiet gra dziennie na Steamie w 2009 w 2025*

157 mln €
polski rynek subskrypcji gamingowych w 2025 r.

545 mln €
polski rynek gier mobilnych: 92% z zakupów w aplikacjach

POLSKA NA TLE ŚWIATA

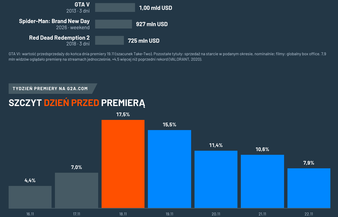
Polski gracz jest pragmatyczny, cierpliwy i woli PC.



ROCZNE WYDATKI NA GRY

POLAK WYDAJE 112 € MNIEJ NIŻ PRZECIĘTNY GRACZ

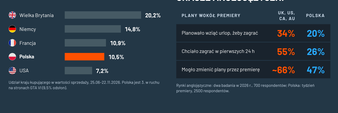
Średnio 223 € rocznie wobec 335 € na świecie. Gracz z USA wydaje 387 €, prawie dwa razy więcej niż gracz z Polski.



Przeliczenie z USD/dolar raportu: 240, 388 i 425 USD/pln średnim kursie NBP z 23.11.2026, tabela 227/A: 1 EUR = 1,1374 USD.

PLATFORMY

POLSKA: BASTION PC



81% polskich graczy korzysta z PC

KANAŁY ZAKUPU

MARKETPLACE TO WIĘCEJ NIŻ ZNIŻKI

45% polskich graczy przegląda lub kupuje gry na marketplace'ach (USA: 12%)

30% kupiło tam grę w ostatnim roku

Najczęściej wykazywane alternatywne miejsca zakupu gier w Polsce:

allegro	G2A	eneba expert
6%	7%	8%

SUBSKRYPCJE

MNIEJ GIER, WIĘCEJ DLC

49%	polskich graczy z subskrypcją kupuje mniej gier
54%	graczy tylko na PC ogranicza zakup nowych tytułów
33%	częściej kupuje DLC do gier z abonamentu niż do własnych

Subskrypcja zastępuje zakup pełnych gier, ale otwiera wydawcom drogę do zarabiania na dodatkach.

GTA VI: PREMIERA DEKADY

PREMIERA 19.11.2026 · PS5 I XBOX SERIES X|S

FENOMEN RYNKOWY KONTRA PRAGMATYM GRACZY

Największa premiera w historii rozrywki. Jak wypadła na świecie, w Polsce i na G2A.COM.

ŚWIAT

3,79 mld USD

wartość przedsprzedaży do dnia premiery włącznie (Take-Two)

32,5 mln	kopii przed premierą
99	w Metacritic
79,99 USD	cena Standard

POLSKA

349 zł

za wersję Standard, drożej niż w UK (348 zł)

00:00	start 19.11, polskie napisy
+50 zł	pudełko z zamyk kodem
4. rynek	GTA VI na G2A.COM

G2A.COM

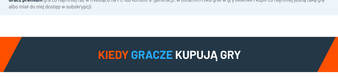
>5,5 mln €

sprzedaży GTA VI, 25.06–22.11.2026

73,7%	w tydzielnia premiery
<12	sprzedaż III.11 w średnia 1–15.11
164	kraje kupujących

REKORDY

PRZEDSPRZEDAŻ GTA VI PRZEBIŁA NAJWIĘKSZE PREMIERY KINA I GIER



GTA VI: wartość przedsprzedaży do końca dnia premiery (6.11)oraz Take-Two). Pozostałe tytuły: sprzedaż na starcie w podanym okresie, nominalnie; filmy: globalny box office. 7,9 mln widzów oglądało premierę na streamach jednocześnie, +5,3 wobec rd poprzednich rekordu (Riot, GRANT, 2020).

TYDZIEŃ PREMIERY NA G2A.COM

SZCZYT DZIEŃ PRZED PREMIERĄ

Udział dnia w tygodniu sprzedaży na G2A.COM (Premiera: 19.11.2026). Wyróżnione: szczyt w dniu premiery (19.11) oraz w dniu wydania (17.11). Pozostałe dni: 4,4%–11,4%. Wzrost względem dnia poprzedniego: pomarańczowy: minimum 16.11, niebieski: pre-premiera.

KRAJE NA G2A.COM

POLSKA 4. RYNKIEM GTA VI

Wielka Brytania	20,2%
Niemcy	14,8%
Francja	10,9%
Polska	10,5%
USA	7,2%

Udział kraju kupującego w wartości sprzedaży, 25.06–22.11.2026. Polska jest 2. w ruchu na stronach GTA VI (6,5% odwiedz).

BADANIE NA UŻYTKOWNIKACH G2A.COM

POLACY SPOKOJNIEJ NIŻ GRACZE ANGLOJĘZYCZNI

PLANY WOKÓŁ PREMIERY	UK, US, CA, AU	POLSKA
Planowało wziąć urlop, żeby zagrać	34%	20%
Chciało zagrać w pierwszych 24 h	55%	26%
Mogło zmienić plany przez premierę	~66%	47%

Rynki anglojęzyczne: dwa badania w 2026 r., 700 respondentów. Polska: tydzień premiery, 2500 respondentów.

Choć 79% graczy uważa gry za zbyt drogie na premierę, GTA VI sprzedało 32,8 mln kopii, zanim trafiło do sklepów. Hity pokroju GTA VI mogą uzyskać cenę 80 USD nowym standardem gier AAA.

CO TO OZNACZA DLA RYNKU

LICZY SIĘ MOMENT
Ponad połowa zakupów to okres po pierwszym miesiącu. Oferta musi trafić we właściwy czas.

WARTOŚĆ, NIE TYLKO CENA
Rabat przekonuje od −29%, prawdziwa okazja to −45%, a w Polsce −51%.

MARKETPLACE'Y ZYSKUJĄ
2+% graczy na świecie i 45% w Polsce szuka gier poza sklepami producentów.

SUBSKRYPCJE I DODATKI
Abonament ograniczy zakup pełnych gier, ale podnosi wydatki i sprzedaż DLC.

ZROZUMIENIE GRACZA TO ZROZUMIENIE RYNKU

G2A

ŹRÓDŁA

G2A.COM × Newzoo, „Game Purchasing Behavior in an Era of Choice". 2026 · gracze premium 6 000+ z USA, Wielka Brytania, Niemcy, Polska, Brazylia, Arabia Saudyjska. CAWI, sierpień 2026. *Steam: średnia w 2009 r. do 16 miesięcy. Rynek polski: Video Games Europe, 2026. Wydatki przeliczone z USD na złoty po średnim kursie NBP z 23.11.2026 (tabela 227/A): 1 USD = 0,8571 zł, 1 EUR = 1,1374 USD.

GTA VI: Take-Two, Guinness World Records, Activision, Box Office Mojo, Sensor Tower, Streams Charts, Metacritic, PlayStation Store, Xbox Store; badania na użytkownikach G2A.COM (tydzień premiery). Kontrast 2026: dane sprzedażowe i raport rocznej G2A.COM, 25.06–22.11.2026.

Dane można cytować (ze źródłem „G2A.COM × Newzoo"). Copyright G2A. G2A.COM® Game G2A.COM®.