



Pure Farming 2018 gotowe do premiery

Deweloper dziękuje wspierającej powstawanie gry społeczności

Wydawnictwo Techland i studio Ice Flames ogłaszają, że konsolowe wersje **Pure Farming 2018** na PlayStation 4 oraz Xbox One zostały zatwierdzone przez Sony i Microsoft. Gra dostępna będzie na konsolach i PC od 13 marca.

W **Pure Farming 2018** gracze dostaną pod swe skrzydła flotę licencjonowanych i wiernie przeniesionych do gry maszyn takich marek jak McCormick, Zetor, Landini czy Mitsubishi. Obok tradycyjnych maszyn, takich jak ciągniki, w grze znalazły się również bardziej egzotyczne i związane z unikalnymi uprawami - takie jak kombajny do oliwek czy kawy.

Wsparcie społeczności

Pure Farming 2018 to owoc intensywnych prac podczas których deweloper uważnie słuchał społeczności. Jej członkowie odwiedzili studio i przed premierą przetestowali grę.



"Gracze pomogli nam wydatnie podczas ostatnich szlifów gry. Wsparcie społeczności śledzącej powstawanie Pure Farming 2018 było nieocenione. Staraliśmy się wziąć pod uwagę większość próśb i poprawek. Zaangażowanie aktywnej i rosnącej społeczności bardzo nas cieszyło i jesteśmy zadowoleni z rezultatów jakie dzięki niej osiągnęliśmy. Studio Ice Flames będzie wspierać i rozwijać grę w ciągu najbliższych miesięcy" - **mówi producent Pure Farming 2018, Łukasz Abramczuk.**

Niezależnie od tego, czy zbierasz plony, hodujesz zwierzęta czy produkujesz zieloną energię, **Pure Farming 2018** pozwala ci na podróże pomiędzy Europą, Azją i obiema Amerykami. Globalne gospodarstwo to uprawy powiązane z regionami takie jak konopie, kawa czy wiśnie. Trzy różniące się założeniami tryby rozgrywki oferują rozrywkę dla każdego - weteranów symulatorów i tych rozpoczynających przygodę z gatunkiem.

Śledź informacje o **Pure Farming 2018**: [Facebook](#), [Twitter](#) i [oficjalnej stronie gry](#).

Pure Farming 2018 - stworzone przez studio Ice Flames i wydane przez Techland - dostępne będzie od 13 marca na PC, PlayStation 4 i Xbox One.

Na [naszym FTP](#) znajdziesz więcej materiałów graficznych, obrazki z gry oraz okładki.

O firmie Techland

Techland, niezależny producent gier, dystrybutor i globalny wydawca, powstał w 1991 roku. Polska firma znana jest najbardziej z gier Dead Island, Call of Juarez oraz Dying Light i dodatku Dying Light: The Following. Łącznie marka Dying Light przyciągnęła ponad 10 milionów graczy. Aktualnie pracuje nad dwiema grami z segmentu AAA, które ujrzą światło dzienne w ciągu najbliższych trzech lat. W 2016 roku Techland rozszerzył swoją działalność o wydawnictwo ogólnosiwiatowe pod marką Techland Publishing. Na początku 2017 roku firma wydała Torment: Tides of Numenera – ciepło przyjętego duchowego spadkobiercę legendarnego Planescape: Torment. Obecnie firma przygotowuje się do wydania Pure Farming 2018 oraz kilku produkcji firm trzecich.

Techland tworzy i wydaje najwyższej jakości produkcje na wiodących platformach – PC, Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One. W czterech biurach znajdujących się na terenie Polski oraz Kanady pracuje ponad 350 utalentowanych osób. Każdym swoim produktem firma stara się dostarczać niezapomnianych przeżyć, korzystając przy tym z najświeższych i innowacyjnych technologii.

Więcej informacji o firmie Techland znajdziesz na oficjalnych stronach: <http://techlandpublishing.com> oraz <http://techland.pl>

Wszystkie nazwy produktów, wydawców, znaki handlowe, materiały graficzne oraz powiązane grafiki i znaki handlowe, zarejestrowane znaki handlowe i/lub materiały chronione prawami autorskimi są własnością odpowiednich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kontakt dla mediów:

Konrad Adamczewski | Anna Łada-Grodzicka

konrad.adamczewski@techland.pl | anna.lada.grodzicka@techland.pl