

04 / 04 / 2019

Techland z przychodami na poziomie 182,7 mln zł i zyskiem netto 101,4 mln zł w 2018 r.

Techland, producent i wydawca gier komputerowych, w 2018 r. osiągnął przychody na poziomie 182,7 mln zł, a zysk netto wyniósł 101,4 mln zł, tak wynika ze wstępnych wyników opublikowanych przez firmę. Nakłady Techlandu na produkcję nowych gier wyniosły w ubiegłym roku ok. 50 mln zł. Firma pracuje obecnie nad grą *Dying Light 2*, będącą kontynuacją uznanego na całym świecie tytułu oraz prowadzi prace nad drugim projektem klasy AAA.

- *Od premiery Dying Light minęły już 4 lata, a mimo to gra cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem na całym świecie. Łączna liczba graczy wybierających nasz tytuł przekroczyła już 16 mln – informuje Paweł Marchewka, prezes Techlandu.* Gra jest wspierana nieprzerwanie od momentu premiery. Otrzymała m.in. rozszerzenie *The Following*, z zupełnie nową mapą i nowymi mechanikami rozgrywki, paczki darmowych DLC i regularne zrzuty zawartości oraz program “10-in-12” z dziesięcioma darmowymi dodatkami dostarczonymi w 12 miesięcy, wśród których był nowy tryb multiplayer “Prison Heist”.

W 2018 r. łączne przychody Techlandu przekroczyły 182 mln zł, a zysk operacyjny ok. 45 mln zł. Wynik netto przekroczył 101 mln zł. – *Dzięki mocnej pozycji na rynku i niesłabnącemu zainteresowaniu graczy generujemy solidne przepływy finansowe. Pozwala nam to inwestować w nasze projekty. W ubiegłym roku odnotowaliśmy także zdarzenie jednorazowe związane z transakcją na aktywach finansowych Spółki, co powiększyło zysk brutto o około 60 mln zł. Nakłady na produkcję nowych gier Techlandu w 2018 r. sięgnęły ok. 50 mln zł. Równolegle rozwijamy dwa projekty klasy AAA, nad którym pracują zespoły w naszych biurach w Warszawie i we Wrocławiu. Łącznie to już ponad 400 osób – mówi Karol Bach, CFO Techlandu.*

Techland w połowie 2018 r. podczas targów E3 w Los Angeles, najważniejszego branżowego wydarzenia na świecie, zapowiedział *Dying Light 2* i ujawnił jak ma wyglądać rozgrywka w drugiej części flagowego tytułu producenta. To kontynuacja gry, w której gracze trafiają do świata opanowanego przez zombie. W drugiej części wprowadzono rozbudowany mechanizm “wyborów i konsekwencji” przez co gracze będą mieli indywidualny wpływ na to jak będzie wyglądała rozgrywka, a także otaczający gracza świat. Każdy wybór będzie miał znaczenie i wiąże się z określonymi konsekwencjami. Nad fabułą razem ze scenarzystami z Techlandu pracuje także Chris Avellone, uznany twórca scenariuszy gier (m.in. *Fallout 2*, *KOTOR*, *Planescape: Torment*). Data premiery *Dying Light 2* nie została jeszcze ustalona - *Pokazy Dying Light 2 zostały bardzo dobrze odebrane. Podczas ubiegłorocznych targów E3 zdobyliśmy niemal 30 nagród i nominacji, w tym także nagrody od największych czasopism i portali piszących o grach. – mówi Paweł Marchewka, prezes Techlandu – Równolegle tworzymy jeszcze jedną grę klasy AAA, jej fabuła jest osadzona w świecie fantasy, z elementami RPG. Mamy świetny zespół i własny, autorski silnik graficzny dzięki czemu mamy znacznie większą swobodę w tworzeniu*



gier. Udowodniliśmy już nie raz, że nie wybieramy dróg na skróty. Produkty wychodzące z naszego studia muszą być najwyższej jakości, choć naturalnie ich stworzenie wymaga czasu, kreatywności i determinacji w dążeniu do celu. – dodaje Paweł Marchewka.

Opublikowane przez Techland jednostkowe wyniki za 2018 r. mają charakter wstępny. Pełne dane finansowe Techlandu zostaną przekazane do Krajowego Rejestru Sądowego (KRS), zgodnie z obowiązującymi przepisami. Techland przygotowując wyniki posługuje się Ustawą o Rachunkowości (Krajowe Standardy Rachunkowości).

Techland - podstawowe informacje

Techland to czołowy polski producent i wydawca gier komputerowych. Firma zatrudnia ponad 400 osób w biurach w Warszawie, Wrocławiu i Ostrowie Wielkopolskim. Dzięki autorskiemu silnikowi graficznemu C-Engine i doświadczonemu zespołowi, tworzy nowatorskie gry z otwartym światem. Najważniejsze dotychczasowe produkcje firmy to m.in. Dead Island, Call of Juarez oraz Dying Light, która miała premierę na początku 2015 r. Od chwili debiutu w Dying Light zagrało ponad 16 mln osób na całym świecie. Obecnie firma prowadzi intensywne prace nad Dying Light 2 oraz jeszcze jednym projektem klasy AAA.

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 16 milionów graczy. Aktualnie pracuje nad dwiema grami z segmentu AAA. Techland tworzy i wydaje najwyższej jakości produkcje na wiodących platformach – PC, Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One. W trzech biurach znajdujących się na terenie Polski pracuje ponad 400 utalentowanych osób. Każdym swoim produktem firma stara się dostarczać niezapomnianych przeżyć, korzystając przy tym z najświeższych i innowacyjnych technologii.

Więcej informacji o firmie Techland www.techland.net

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:

Maciej Szczepaniak | Ola Sondej | Anna Łada-Grodzicka |

MSzczepaniak@nbs.com.pl | aleksandra.sondej@techland.pl | anna.lada.grodzicka@techland.pl