

13 / 07 / 2018



Codemaster ujawnia pełną listę

Dwadzieścia klasycznych bolidów w F1 2018

Dziś studio **Codemasters** podaje listę klasycznych bolidów, którymi pokierujemy w **F1 2018**. Do ogłoszonych już Brawn z 2009 roku i Williamsa z 2003 dochodzi sześć klasyków z lat **70-tych** i **80-tych** i wszystkie, które pojawiły się w zeszłorocznej odsłonie.

“Jesteśmy zachwyceni tym, że liczba dostępnych klasycznych bolidów to teraz dwadzieścia sztuk. Były one bardzo popularne w poprzedniej części, dlatego chcieliśmy dać graczom jeszcze większy wybór. Bolidy z lat 70-tych i 80-tych oferują zupełnie nowe wyzwanie w kwestii prowadzenia oraz brzmią i wyglądają niesamowicie” - komentuje **Lee Mather, Game Director F1 2018**.



[Poznaj wszystkie 20 klasycznych bolidów w F1 2018 --- https://youtu.be/pXTOfHyB-Lg](https://youtu.be/pXTOfHyB-Lg)

Oprócz klasyki, **F1 2018** oferuje pełną licencję trwającego sezonu, wszystkie zespoły, kierowców i tory, wraz z powracającymi **Circuit Paul Ricard (GP Francji)** oraz **Hockenheimring**. F1 2018 to również rozbudowany tryb kariery, wzbogacony w tym roku o

możliwość rozmów z mediami i budowanie reputacji na torze jak i poza nim, co ma realny wpływ na przebieg rozgrywki.

Nowe klasyczne bolidy w F1 2018: 1972 Lotus 72D, 1976 Ferrari 312 T2, 1976 McLaren M23D, 1978 Lotus 79, 1979 Ferrari 312 T4, 1982 McLaren MP4/1B, 2009 Brawn BGP-001, 2003 Williams FW25 (dwa ostatnie dostępne w przedsprzedażowej "Headline Edition")

Klasyczne bolidy powracające z F1 2017: 2010 Red Bull RB6, 2008 McLaren MP4-23, 2007 Ferrari F 2007, 2006 Renault R26, 2004 Ferrari F2004, 2002 Ferrari F2002, 1998 McLaren MP4-13, 1996 Williams FW18, 1995 Ferrari 412T2, 1992 Williams FW14, 1991 McLaren MP4/6, 1988 McLaren MP4/4

Więcej informacji o trybie kariery w drugim odcinku dzienników dewelopera. Wkrótce poznamy też kolejne klasyczne bolidy, które trafią do F1 2018. Nowości na temat gry pojawiają się regularnie na [oficjalnym blogu studia Codemasters](#).

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 ogólnoswiatowe 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