

31 / 07 / 2018



## Zostań mistrzem w F1 2018

*Zwiastun ukazuje oprawę, nowe funkcje i głębię rozgrywki*

Dziś premierę ma pierwszy zwiastun z rozgrywką **F1 2018**. **Oficjalna gra Formuły 1** dostępna będzie na **PS4, Xbox One i PC** od **24 sierpnia**. Najnowsza odsłona to **najbardziej kompleksowe i realistyczne ujęcie królowej sportów motorowych**, jakie pojawiło się do tej pory w grach.

**F1 2018** oferuje najbardziej rozbudowany tryb kariery w serii, 20 klasycznych bolidów z różnych epok historii sportu i oszałamiającą oprawę wizualną. *“To najbardziej kompletne doświadczenie F1, jakie dostarczyło Codemasters. Centralnym punktem jest tryb kariery, w którym gracz musi pilnować relacji z mediami i dbać o wizerunek zespołu, bo wszystko to ma wpływ na jego przyszłość w Formule 1”* - mówi game director F1 2018, Lee Mather.



[Zwiastun z rozgrywki F1 2018 -- https://youtu.be/ezQf8MooyvA](https://youtu.be/ezQf8MooyvA)

Tryb kariery jest elastyczny, daje graczom możliwość wyrobu rywala i decydowania o zmianach barw i po raz pierwszy uwzględnia zmiany w przepisach zachodzące z sezonu na sezon. Kierowcy muszą zatem myśleć również o przyszłości, **ponadto gra oferuje jeszcze więcej opcji rozbudowy i rozwoju bolidu**. Każdy z teamów F1 ma unikalne drzewko technologii, z wadami i zaletami stosowanych rozwiązań.

**Codemasters rozwijali też techniczną stronę gry**. Poprawiono system przyczepności wirtualnych bolidów, stosując dane z realnych torów i precyzyjnie odwzorowując m.in. fizykę podwozia, dodano obsługiwany manualnie system ERS. Bolidy historyczne prowadzi się zupełnie inaczej niż te z tegorocznego sezonu, bo różnią się on m.in. stopniem opływowości i co za tym idzie różnie reagują na opór powietrza. **Podniesiona jakość oprawy wizualnej w F1 2018** to z kolei takie detale jak środowiskowa mgła, efekt ciepłego powietrza wydobywającego się z silników czy efekty cząsteczkowe towarzyszące np. wypadnięciu z toru.

Z kolei w trybie wieloosobowym **system Super License zaprojektowano w celu usprawnienia doboru uczestników w wyścigach online**. Gracze będą notowani na podstawie poziomu umiejętności i etykiety kierowcy i "stawiani" do wyścigów z rywalami o podobnych charakterystykach i stylu jazdy.

#### 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 gramami 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](mailto:konrad.adamczewski@techland.pl) | [anna.lada.grodzicka@techland.pl](mailto:anna.lada.grodzicka@techland.pl)