



TRAUMA TEAM

INSTRUKCJA

WYDAWCA: CYBERPUNK GAMES

Przed pierwszą rozgrywką
przygotujcie monitory stanu
VIP-ów:



rewers



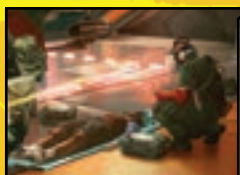


DODATEK TRAUMA TEAM 4

Nowe misje 4

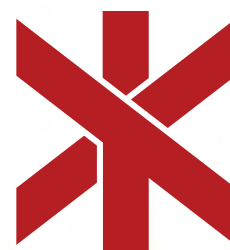
Nowe postacie 4

Trauma Team 5



TRAUMA TEAM 1: STAYIN' ALIVE 10

Generator kontraktów 12



DODATEK: TRAUMA TEAM

Ten dodatek wprowadza do gry drużynę medyczną Trauma Team, którą 1 z graczy może wybrać podczas wyboru postaci, a także specjalnie przygotowaną misję.



„Trauma Team można nazwać prawdziwymi służbami ratunkowymi. Lub czymś w tym stylu. Superszybcy, uzbrojeni po zęby medycy, którzy spadają z nieba, łąatają cię na miejscu i rozwalają każdego, kto stanie im na drodze. Jeśli masz ich platynowy pakiet, jesteś ustawiony. Jeśli nie? Miej nadzieję, że wykrwawisz się w miejscu z ładnym widokiem”.

NOWE MISJE

Aktywujcie ten dodatek w aplikacji. W trybie Afterlife stanie się dostępna nowa niezależna misja: Stayin' Alive. Będziecie mogli też tworzyć nowe kontrakty Trauma Team, używając generatora The Kids Aren't Alright. Podczas rozgrywania tych nowych misji jeden z graczy musi grać jako Trauma Team. W trybie solo gracz musi grać jako Trauma Team.

Te misje wymagają ratowania VIP-ów, którzy są więzieni jako zakładnicy. Najpierw musicie ustabilizować ich stan, a potem doprowadzić w bezpieczne miejsce.

NOWE POSTACIE

Trauma Team, razem z AV, staje się dostępna jako grywalna postać w przeznaczonych do tego misjach: niezależnej misji i generatorze kontraktów w trybie Afterlife. Nie można grać Trauma Team w misjach kampanii ani żadnych innych misjach Afterlife.



„Kto tak powiedział? Bo z tego co pamiętam, nie przyjmuję rozkazów. Patrz uważnie”.

Ja tak mówię. Serio, nie rób tego.



TRAUMA TEAM

MEGABLOKI

Podczas przygotowania etapów tej misji używa się tylko kafelków planszy z oznaczeniem MT z tego dodatku (kafelki A, B, C i D losową stroną do góry). Kafelki A i C należy połączyć tak, aby pola lądowisk znajdowały się w przeciwległych rogach (jak pokazano na ilustracji), tworząc w ten sposób piętro megabloku. Podobnie należy połączyć kafelki B i D – **osobno od kafelków A i C**. Plansza składa się z 2 osobnych pięter megabloku. Postacie nie mogą przesuwać się ani wyznaczać zasięgu między różnymi piętrami. Między 2 piętrami megabloku można się przemieszczać tylko za pomocą AV (zob. *Aerolat*, str. 8).



To ograniczenie nie dotyczy strzału snajperskiego.

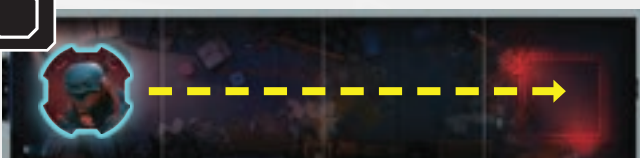
Kafelków planszy z tego dodatku można też używać w innych misjach w trybie Afterlife, aby zwiększyć różnorodność. Należy wtedy zignorować pola lądowisk – w innych misjach nie mają wpływu na rozgrywkę.



pole lądowiska

RUCH I WYSTAWIENIE WROGÓW

Jako że plansza nie zawiera kafelka windy, zmodyfikowane są zasady ruchu i wystawiania wrogów. Zamiast przesuwać się w kierunku kafelka windy, **każdy wróg stara się przybliżyć do pola lądowiska na kafelku, na którym się znajduje**. Wszystkie pozostałe zasady ruchu są bez zmian.

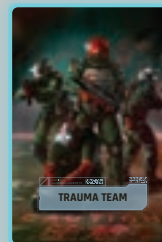


Podczas wystawiania wrogów na kafelkach planszy ze zrealizowanymi celami, nowych wrogów umieszcza się na polach lądowisk zamiast na polach sąsiadujących z kafelkiem windy.

ELEMENTY



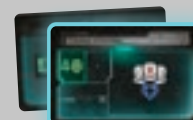
9 kart akcji



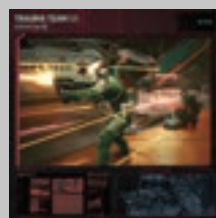
karta tożsamości postaci



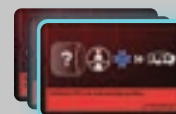
4 figurki postaci



początkowa karta szybkiego hacka



5 kart misji



9 kart celów trybu Afterlife



3 niebieskie plastikowe podstawki (czwartą weźcie z gry podstawowej)



4 monitory stanu VIP-ów



4 kafelki planszy z lądowiskami (MT, A-D, 01 i 02)



planszетка AV



figurka AV

4-OSOBOWA ARMIA

Granie jako Trauma Team ma wiele zalet, ale wiąże się też z wyzwaniami. Gracz ma 1 talię kart i 1 planszетkę gracza z 1 torem zdrowia, ale kontroluje 4 ratowników medycznych (dalej: ratownicy) na planszy. Kontroluje ich jednocześnie, używając unikalnych symboli na kartach.

W turze gracza kontrolującego Trauma Team każdy ratownik liczy się jako jego postać. Podobnie każdy z nich liczy się jako „inny gracz” na potrzeby wymagań celów w turach innych graczy.

Obowiązują wszystkie zasady dotyczące kontrolowania postaci. Gracz określa zasięg od swoich wszystkich ratowników naraz. Ratownicy dzielą dopalacze, szybkie hacki, wytworzone przedmioty, zawartość magazynu, a nawet wszcepę. Gdy gracz zyskuje symbole (np. z karty akcji albo wytworzonego przedmiotu), może je rozdzielić pomiędzy dowolnych ratowników.

Na kartach akcji w talii gracza występują symbole, które pozwalają działać każdemu ratownikowi. Gracz rozpatruje te efekty w dowolnej kolejności, raz w odniesieniu do każdego ratownika.

Symbol	Efekt
	Ruszamy. Możesz przesunąć każdego ratownika o 1 pole. <i>Nie musisz przesuwać wszystkich, niektórzy mogą pozostać na swoim miejscu.</i>
	Ogień osłony. Każdy ratownik zadaje 1 obrażenie 1 wrogowi w zasięgu. Nie można dowolnie przenosić tych obrażeń na wrogów w zasięgu innego ratownika. <i>Jeśli 1 strażnik jest w zasięgu każdego z 4 ratowników, ten strażnik otrzymuje 4 obrażenia.</i> <i>Jeśli 2 ratowników ma 2 strażników w zasięgu, a inny ratownik ma w zasięgu innego strażnika, możesz rozdzielić 2 obrażenia między 2 pierwszych strażników, a trzeci strażnik otrzymuje 1 obrażenie.</i>
	Wsparcie powietrzne. Aktywuj 1 akcję AV (zob. str. 8).



Na kartach akcji Trauma Team nie ma symboli interakcji, gracz może je jednak wygenerować z dopalaczy albo zyskanych legendarnych kart.



Szybki hack Terapia szokowa – każdy ratownik zyskuje 1 symbol leczenia. Podczas leczenia innych postaci albo wydawania symboli w punktach z celami obowiązują zasady dotyczące zasięgu (*ratownik nie może uleczyć postaci, której nie widzi*).

Trauma Team może użyć tych symboli na siebie. Oznacza to, że jeśli wszyscy ratownicy wciąż żyją, Trauma Team może zwiększyć swój poziom zdrowia o 4 (efektywność tego szybkiego hacka spada, gdy gracz zacznie tracić ratowników – zob. niżej).



OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Jeśli któryś z ratowników otrzyma obrażenia, należy odpowiednio przesunąć znacznik na torze zdrowia na planszетkę gracza – wszyscy ratownicy dzielą ten sam tor zdrowia. Tematycznie zdrowie Trauma Team można traktować jako wspólną efektywność bojową lub morale.

Podczas walki gracz rzuca kośćmi walki (kością wroga i 1 ze swoich kości broni) tylko raz i rozdziela wynik pomiędzy ratowników zaangażowanych w walkę. Jeśli wynik na kości ma dodatkowe wymaganie (zob. przykład), wystarczy, że spełni je 1 z ratowników, aby użyć efektu (obrażenia można potem rozdzielić między dowolnych wrogów zaangażowanych w walkę).

Jeśli gracz jest zaangażowany w walkę z więcej niż 1 wrogiem, to podczas rozpatrywania kości wroga rozpatruje symbole dodatkowych obrażeń (czerwone) niezależnie od tego, ile ratowników jest zaangażowanych w walkę (np. 2 ratownicy widzą po 1 wrogu).

Gdy gracz otrzymuje ranę, oprócz umieszczenia karty rany na wierzchu stosu kart odrzuconych usuwa z planszy 1 ze swoich ratowników (tego, który znalazł się w niebezpieczeństwie). Usunięty ratownik pozostaje poza planszą do końca misji. Misja nie kończy się wtedy porażką, chyba że był to ostatni z ratowników.

1. **Ratownik A** ma w zasięgu **wroga B**. **Ratownik C** ma w zasięgu znajdującego się na sąsiednim polu **wroga D**.



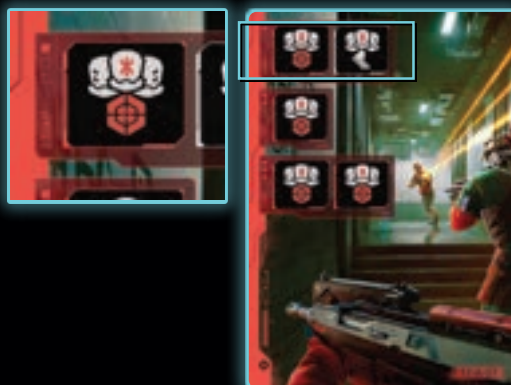
2. Gracz kontrolujący Trauma Team rzuca kośćmi walki. Rozpatruje wszystkie efekty z kości wroga – traci 3 punkty zdrowia. Kość broni (Order) wskazuje 1 obrażenie i dodatkowo 2 obrażenia, jeśli na tym samym albo na sąsiednim polu jest wróg. **Ratownik C** spełnia to wymaganie.



3. Gracz postanawia rozdzielić obrażenia między wrogów – zadaje 2 obrażenia **wrogowi B** i 1 obrażenie **wrogowi D**.



4. Gracz zagrywa kartę akcji z symbolem ognia osłonowego. **Ratownik A** zadaje 1 obrażenie **wrogowi B**, a **Ratownik C** zadaje 1 obrażenie **wrogowi D**.

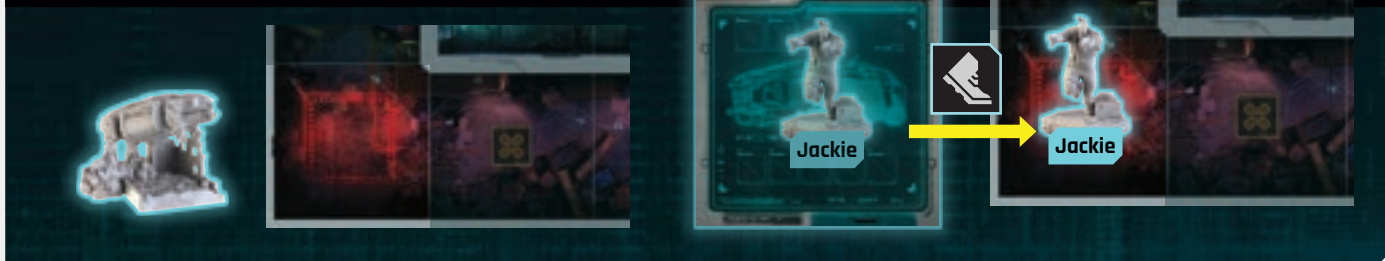


AEROLOT

W misjach przeznaczonych do rozgrywki z Trauma Team używa się aerolotu, nazywanego AV (od ang. *Aerodyne Vehicle*). Służy jako środek transportu i daje wsparcie w walce.

Planszетка AV zawiera pomieszczenie składające się z 1 pola, które może pomieścić dowolną liczbę postaci. Dotyczą go wszystkie zasady odnoszące się do pól. Postacie znajdujące się w AV nie mogą wyznaczać zasięgu na zewnątrz pojazdu.

Podczas przygotowania misji figurkę AV należy umieścić obok planszy obok losowego pola lądowiska. Podczas rozgrywki postacie mogą się przenosić między planszетką AV i polem lądowiska obok figurki AV, wydając 1 symbol ruchu.



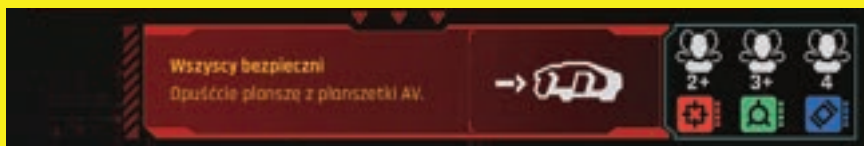
Wszyscy gracze (nie tylko ci znajdujący się w AV) mogą używać akcji na planszетce AV jako szybkich hacków. Są to akcje natychmiastowe dostępne nawet w turach innych graczy.

Koszt	Efekt	
		Zmiana pozycji. Przenieś AV na miejsce obok planszy przy dowolnym polu lądowiska.
		Atak z góry. Zadaj 2 obrażenia dowolnemu wrogowi na kafelku planszy, obok którego jest AV. Zignoruj ściany i zasięg. Nie możesz rozdzielić obrażeń między 2 wrogów.
		Dostarczenie stymulantów. Dowolna postać na kafelku planszy, obok którego jest AV, odświeża wszystkie swoje dopalacze. Ta akcja spełnia 1 z wymagań stabilizowania stanu VIP-ów (zob. niżej).



Trauma Team korzysta też z AV, używając symbolu wsparcia powietrznego na swojej karcie akcji. Pozwala on użyć 1 z akcji AV bez wydawania symboli.

W tej misji ostatni cel główny wymaga, aby postacie opuściły planszę z planszетки AV, a nie z kafelka windy.



BARDZO WAŻNI KLIENCI



W misjach z udziałem Trauma Team cele główne wiążą się z ratowaniem VIP-ów uwięzionych w budynku. W końcu zapłacili za usługę. Ratowanie VIP-a obejmuje 2 kroki: ustabilizowanie stanu i ewakuowanie w bezpieczne miejsce.

STABILIZOWANIE STANU

Każdego VIP-a reprezentuje okrągły monitor jego stanu. Pola na monitorze zawierają zestawy symboli. Gracz musi wydać wskazane symbole, **znajdując się na polu danego VIP-a i nie mając żadnego wroga w zasięgu**, aby zwiększyć poziom stabilności stanu tego VIP-a. Po wydaniu wskazanych symboli należy obrócić wskaźnik monitora o 1 pole przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara (jak wskazują turkusowe strzałki >>>).

Domyślnie monitory VIP-ów umieszcza się na planszy ustawione tak, aby widoczne było czerwono-zielone pole obok symbolu śmierci VIP-a . Czasem jednak w instrukcji przygotowania do gry wskazane jest, aby zwiększyć poziom stabilności stanu VIP-a. Należy wtedy obrócić wskaźnik monitora o 1 pole przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

W każdej fazie odnowienia w kroku wystawienia wrogów każdy VIP, którego stan nie jest stabilny, wywołuje efekt wskazany na jego aktualnym polu stanu:

- » Wystawcie strażnika na polu danego VIP-a (oprócz wystawienia strażników zgodnie ze standardowymi zasadami).
- » Krwotok. Obróćcie wskaźnik monitora o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli monitor wskaże teraz symbol VIP umiera, a misja kończy się porażką.



Gdy monitor wskaże symbol , oznacza to, że stan VIP-a jest stabilny. Odwróćcie wtedy monitor na drugą stronę. Taki VIP może teraz zostać ewakuowany.

Symbol odświeżenia dopalacza znajduje się na torze zdrowia na planszeczce postaci, na planszeczce AV, na kartach akcji Trauma Team i na innych elementach. W przypadku wydania tego symbolu, aby zwiększyć poziom stabilności stanu VIP-a, ignoruje się jego standardowy efekt.

EWAKUACJA DO BEZPIECZNEGO MIEJSCA

VIP, którego stan jest stabilny, nie doświadcza już krwotoków w fazach odnowienia i może zostać ewakuowany. Gdy postać opuszcza pole, na którym jest VIP w stabilnym stanie, może zabrać go ze sobą na pole, na które się przesuwa.

Postać może ewakuować dowolną liczbą VIP-ów w stabilnym stanie.

River Ward nie może ewakuować VIP-ów, gdy jest ukryty. T-Bug nie może ewakuować VIP-ów, używając Flatheada.

Gdy VIP znajdzie się w AV, zostaje uratowany i nie musi się już niczego obawiać.



„Weź... przestań”.

1. Na planszy wciąż jest 2 VIP-ów. Na każdym polu z VIP-em jest ratownik.



2. Gracz kontrolujący Trauma Team zagrywa kartę z symbolem odświeżenia dopalacza (ma odpowiedni poziom umiejętności). Zamiast rozpatrzyć jego standardowy efekt, wydaje ten symbol, aby zwiększyć poziom stabilności stanu VIP-a o 1.



3. Monitor wskazuje teraz stan stabilny, więc gracz odwraca go na drugą stronę. Gracz używa symbolu. Ruchamy na zagranej karcie, aby przesunąć ratownika razem z VIP-em o 1 pole w kierunku AV.



4. Kończy się aktualna faza akcji. Drugi VIP, jako że jego stan wciąż nie jest stabilny, doznaje krwotoku.





➤ STAYIN' ALIVE

W tej misji liczy się tylko ewakuacja VIP-ów. Wykorzystajcie nowy sprzęt medyczno-bojowy, aby działać w sytuacji, gdy szanse na przeżycie są nikłe.

Przeżyć mają przede wszystkim VIP-y, ale sami też weźcie sobie tę radę do serca.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 1.1

Użyjcie kafelków planszy z tego dodatku. Ułóżcie je tak, aby tworzyły 2 piętra megabloku. Następnie wykonajcie pozostałe kroki związane z przygotowaniem pięter megabloku.

Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Umieśćcie AV obok losowego pola lądowiska (możecie użyć kości losującej).

Umieśćcie 1 VIP-a w punkcie C. Zwiększcie poziom stabilności jego stanu o 1.

Etap 1.2

Użyjcie kafelków planszy z tego dodatku. Ułóżcie je tak, aby tworzyły 2 piętra megabloku. Następnie wykonajcie pozostałe kroki związane z przygotowaniem pięter megabloku.

Umieśćcie AV obok losowego pola lądowiska (możecie użyć kości losującej).

Umieśćcie 1 VIP-a w punkcie B.

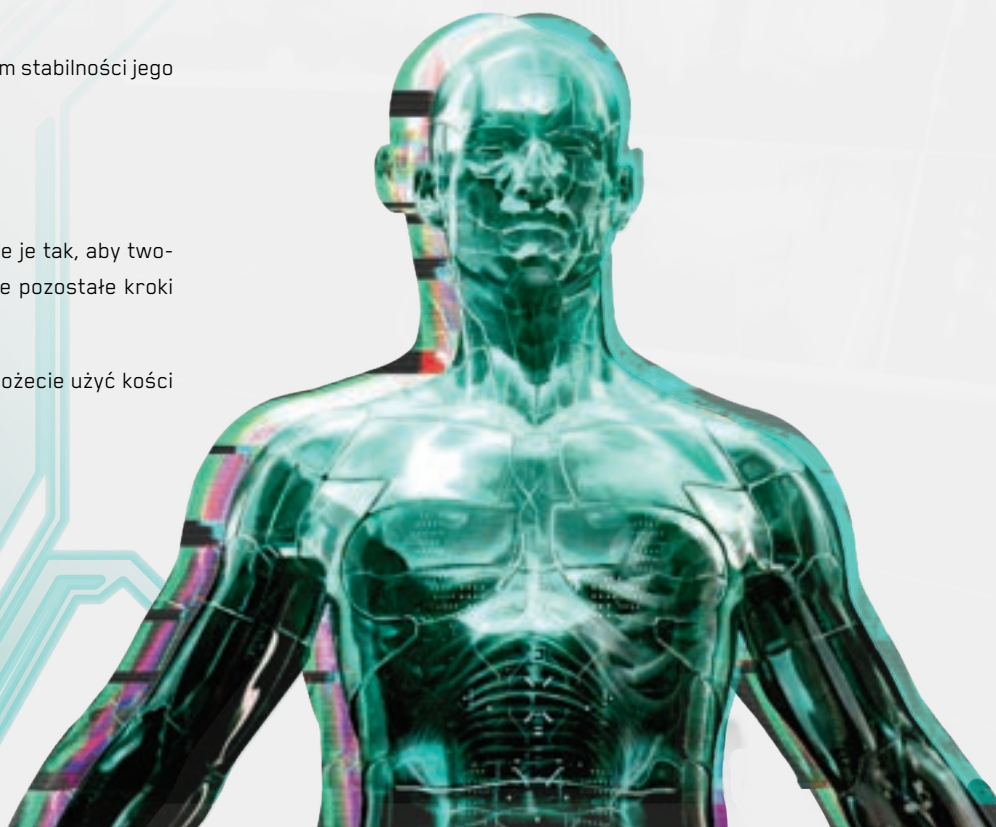
Etap 1.3 A

Użyjcie kafelków planszy z tego dodatku. Ułóżcie je tak, aby tworzyły 2 piętra megabloku. Następnie wykonajcie pozostałe kroki związane z przygotowaniem pięter megabloku.

Umieśćcie AV obok losowego pola lądowiska (możecie użyć kości losującej).

Umieśćcie po 1 VIP-ie w punktach A, B, C i D.

Wydajcie zdobyte żetony celów pobocznych: za każdy wydany żeton zwiększcie poziom stabilności stanu dowolnego VIP-a o 1 (maksymalnie raz w odniesieniu do danego VIP-a).



FLOW.D_0005-30

RESTRICTION PROTOCOL OVERRIDDEN. FAILED.
ACCESS.DAT_0985.0459.030921 IS A PART OF [11077000]

11077000



To miała być standardowa robota. Nudna, dobrze płatna eskorta.

Jakiś korpus z Arasaki planował, że rozstanie się z pracodawcą, a na pożegnanie sprzeda Militechowi tajne informacje. Wiedział, że kupiec pojawi się z obstawą i chciał mieć pewność, że dożyje do końca spotkania. Potrzebował paru edgerunnerów – i tu wchodzicie do gry wy.

Dwa korpuszczyry bawiące się sekretami, które powinni omijać z daleka. Takim jak oni jest wiecznie mało. Układy na boku, zdrada za plecami, wbijanie noży. Tyle że Arasaka dba, żeby w Night City żaden sekret nie pozostał ukryty na długo.

Drony bojowe atakują jako pierwsze. Po nich do środka wpadają żołnierze, zmieniając całe piętro w strefę wojenną. W parę sekund koszą całą ochronę Militechu. Wy macie szczęście – o ile można tak nazwać zamknięte wyjścia i ogień liżący ściany. Korpusy ledwo żyją, ale Trauma Team już jest w drodze.

Ich AV-ka kołuje nad wami, ukryta w gęstym dymie. Mają nadzieję, że uda im się wyciągnąć klientów. Tyle, że Arasaka jeszcze nie skończyła.

Korporacja nie chce żadnych świadków i ma przewagę liczebną nad medykami Trauma Team. Jeśli mają zrobić swoją robotę, potrzebują pomocy. Wsparcia ogniowego. Kogoś, kto odciągnie od nich uwagę.

Za to wy potrzebujecie się z nimi zabrać, a jeśli szczyh zginą, będzie mogli o tym zapomnieć. Musicie pomóc ratownikom przenieść ich do AV-ki i modlić się, żeby zostało miejsce dla was.

Będziecie musieli się wykazać.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.
- Umarł któryś z VIP-ów.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Sprawdźcie wyzwania postaci.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Pomagacie wtaszczyć półżywych korpusów na pokład, po czym przestają być waszym problemem. Wskakujecie do AV-ki. Nie było was na liście, ale pilot o nic nie pyta.

Medycy milczą. Tylko jeden kiwa lekko głową. Odzwajemniacie jego gest, potwierdzając wasze porozumienie bez słów.

Chwilę później AV-ka się unosi. Żołnierze Arasaki – albo to, co z nich zostało – leżą gdzieś pod gruzem. Nikt nie opowie o tym, co tu się wydarzyło. Choć nie ma tu okien, niemal czujecie chłodną poświatę miasta w dole.

Ledwo wam się udało. Ale udało. W Night City można to uznać za sukces.

➤ GENERATOR KONTRAKTÓW

Macie dostęp do nowego generatora kontraktów (zob. instrukcja do gry podstawowej, str. 95). Podczas przygotowania misji użyjcie karty 1.3 B misji The Kids Aren't Alright albo karty 1.3 A misji Stayin' Alive (zasady przygotowania etapu zgodnie z tą kartą znajdują się w opisie tej misji).

THE KIDS AREN'T ALRIGHT

Użyjcie kafelków planszy z tego dodatku. Ułóżcie je tak, aby tworzyły 2 piętra megabloku.

Umieśćcie AV obok losowego pola lądowiska (możecie użyć kości losującej).

Umieśćcie VIP-ów w punktach wskazanych na kartach celów.

Podczas przygotowania 3. etapu postępujcie zgodnie z poniższą instrukcją albo zgodnie z instrukcją przygotowania etapu 1.3 A misji Stayin' Alive.

Etap 1.3 B

Użyjcie kafelków planszy z tego dodatku. Ułóżcie je tak, aby tworzyły 2 piętra megabloku. Następnie wykonajcie pozostałe kroki związane z przygotowaniem pięter megabloku.

Umieśćcie AV obok losowego pola lądowiska (możecie użyć kości losującej).

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Umieśćcie po 1 VIP-ie w punktach A, B, C i D. Zwiększcie poziom stabilności stanu każdego z nich o 1.

Umieśćcie żetony zagrożenia w pomieszczeniach z punktami A, B, C i D (zob. *Pożar w dyskoteczce!*, dalej).

Wydajcie zdobyte żetony celów pobocznych: za każdy wydany żeton zwiększcie poziom stabilności stanu dowolnego VIP-a o 1 (maksymalnie raz w odniesieniu do danego VIP-a).

POŻAR W DYSKOTECE!



Etap 1.3 misji The Kids Aren't Alright wprowadza nowy rodzaj zagrożenia – rozprzestrzeniający się pożar. Używajcie żetonów zagrożenia, aby oznaczać pomieszczenia zajęte ogniem. Wszystkie pola w takich pomieszczeniach liczą się jako niebezpieczne pola (zob. *instrukcja do gry podstawowej*, str. 78).

W fazie odnowienia w kroku ruchu wrogów ogień się rozprzestrzenia: za każdy żeton zagrożenia na planszy umieśćcie nowy żeton zagrożenia w sąsiednim pomieszczeniu zgodnie z zasadami ruchu wrogów. Nie ma możliwości ugaszenia ognia.



ROZGRYWKA BEZ APLIKACJI

W tabeli podany jest czas trwania fazy akcji w poszczególnych misjach.

Misja	Liczba faz akcji	Czas trwania fazy akcji w sekundach na różnych poziomach trudności [solo]			
		Żółtodziób	Dziecko ulicy	Edgerunner	Legenda
THE KIDS AREN'T ALRIGHT					
1.1	3	270 [300]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
1.2	3	270 [300]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
1.3 B	2	340 [375]	295 [325]	250 [275]	200 [220]
STAYIN' ALIVE					
1.1	3	300 [330]	255 [280]	210 [230]	170 [190]
1.2	2	240 [265]	210 [230]	175 [195]	135 [150]
1.3 A	4	235 [260]	195 [215]	160 [180]	120 [135]



PROJEKT GRY

Łukasz Woźniak

GŁÓWNY WŁAŚCICIEL PRODUKTU

Barnaba Drukała

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Dawid Bartłomiejczyk

GŁÓWNI DEWELOPERZY

Franciszek Ostojski

Wojciech „Łosiu” Wiśniewski

DEWELOPERZY

Łukasz Szopka

Przemysław Kot-Rembowski

Jan Maurycy

Michał Sprysak

Eryk Nowak

Damian Stankowski

Oliwier Śpiewakowski

TESTERZY

Przemysław Ciemniejewski

Piotr Dachtera

Bolesław Baniak

Jarosław Bruch

Joanna Budna

Bartosz Budny

Krzysztof Buniewicz

Samanta Cieśla

Jędrzej Gózdź

Julia Harendarz

Klaudia Ilasz

Katarzyna Kaczor

Sylwia Kazimieruk

Wojciech Kazimieruk

Paulina Moszyk

Mikołaj Nowak

Renata Nowak

Jakub Ptasik

Marcin Rydz

Łukasz Włodarczyk

Iza Zalaszevska

Maciej Ziółkowski

Timothy „DriedMoss” Clark

Daniel „Trajda” Trojan

ILUSTRACJE

Maciej Simiński

Agata Skowronek

Karol Bem

Anna Duma-Baranowska

Katarzyna Przeździecka

GŁÓWNI PROJEKTANCI GRAFICZNI

Jakub Litwornia

Patryk Różański

PROJEKT GRAFICZNY

Oliwia Białek

Michał Długaj

Łukasz Dudasz

Anna Pytlewska

DTP

Michał Kulasek

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

GŁÓWNY RZEŹBIARZ

Adrian Bukowski

PROJEKT FIGUREK

Mateusz Bielski

Anna Drewniak

Sylwester Hejduk

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Marta Zadrozna

Jakub Kacperski

Sonderflex studio

Anna Piętowska

Marcin Rusek

Michał Lemiesz

Medusa Project

FABUŁA

Andrzej Kwiecień

KONSULTACJA FABUŁY

Piotr Grzymisławski

REDAKCJA WERSJI ANGIELSKIEJ

Veronica Osojca

Jarosław Wójcicki

MARKETING

Krzysztof Baranowski

Mikołaj Ignaczak

Maciej Mazurek

Mikołaj Obarski

Nina Palińska

Wojciech Woźniak

GRAFIKA MARKETINGOWA

Jolanta Jaworska

Grzegorz Józefczak

Damian Kwiatkowski

Ekaterina Mokhna

Krzysztof Witkowski-Soroczan

TEKSTY REKLAMOWE

Alicja Likszo

ANIMACJE 3D

Przemysław Śpiewak

IT / APLIKACJA MOBILNA

Łukasz Simiński

Michał Korwin

Dominik Sznycer

FINANSE I ADMINISTRACJA

Paweł Podgrudny

Adrian Lipko

Szymon Faferko

Eliza Grzędzielewska

DYSTRYBUCJA I WERSJE JĘZYKOWE

Kamil Żukowski

Anna Kretkowska

Natalia Mroczek

Adam Nowak

PRODUKCJA I LOGISTYKA

Filip Buchalski

DZIAŁ KADR

Aleksandra Banaszak

Małgorzata Lubińska

Magdalena Weychan

LICENCJA

Paweł Bożydaj

PROJEKT MASKOTKI V

Anna Wójcicka

WIDEO

Tomasz Bar | Hexy Studio

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Nika Bartkowska

Maciej Głuszek

Michał Gryń

Tomasz Kozak

Aleksy Leśniak

Artur Lutyński

Katarzyna Majewska

Martyna Szczukutowicz

Kamil Wargin

WERSJA POLSKA

zespół Rebel i Go On Board



CD PROJEKT RED®

ROZWÓJ PRODUKTU

Jan Rosner
Magdalena Drażek
Rafał Jaki

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Remigiusz Nowakowski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY 3D

Dawid Kowal

NARRACJA I FABUŁA

Milena Zając
Patrick Mills

ZARZĄDZANIE MARKĄ

Gabriela Janusz

ILUSTRACJE

Antonio Muntean
Elizaveta Kazakova
Marek Mazur
Monika Zawistowska
Nathaniel Rudichuk
Przemysław Juszczak
Szymon Urban
Waldemar Kaminski
Yee Ling Chung

PRODUKCJA

Luigi Annicchiarico

KOMUNIKACJA

Paweł Burza

ZARZĄDZANIE SPOŁECZNOŚCIĄ

Alicja Kozera
Amelia Korzycka
Ryan Schou
Sebastian Siejka

PR

Marta Piwońska

MARKETING

Agnieszka Skuza

WYDARZENIA

Maciej Reputakowski-Madej

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ

Ryan Bowd

WSPARCIE PRODUKTU

Maciej Dziekan
Satoru Homma

DZIAŁ PRAWNY

Kinga Palińska
Tomasz Pyrcik



@2026 CD PROJEKT S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, Cyberpunk, Cyberpunk 2077, logo Cyberpunk 2077, Johnny Silverhand, Phantom Liberty i logo SAMURAI są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.



DO NOT OPEN

DO NOT OPEN