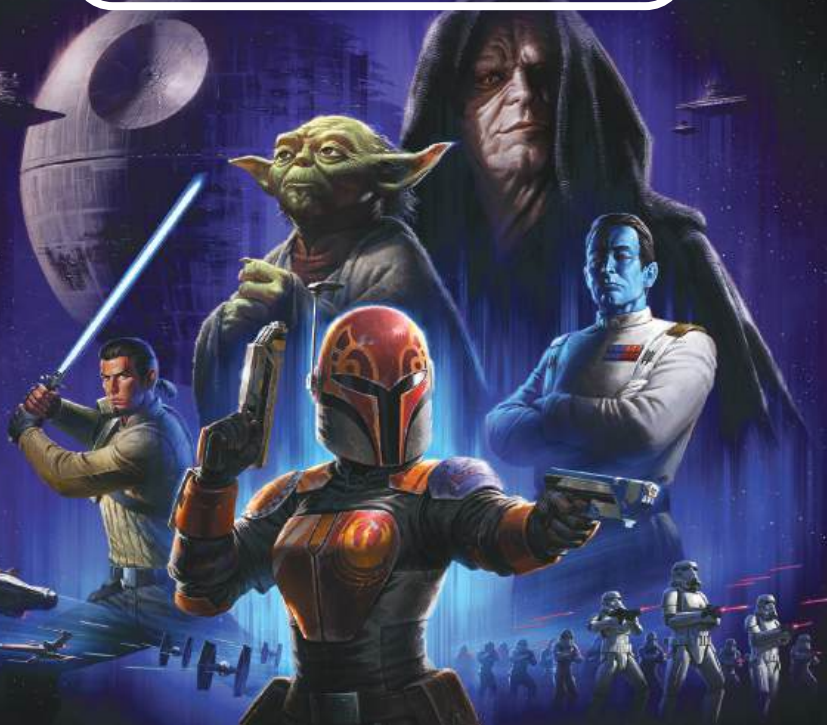


STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME



REBELIA I IMPERIUM
WSPARCIE FRAKCJI

ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA

Witaj w rozszerzeniu zapewniającym wsparcie dla znanych frakcji! Ten dodatek do pierwszej podstawowej wersji gry **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** sprawia, że wojna pomiędzy Sojuszem Rebeliantów a Imperium Galaktycznym przybiera na sile, a do konfliktu włączają się nowe jednostki, okręty i bazy. Wykorzystaj to nowe wsparcie wedle własnych upodobań i wypróbuj 5 nowych, ekscytujących trybów gry.

ZAWARTOŚĆ

Rozszerzenie *Rebelia i Imperium* – wsparcie frakcji zawiera 140 kart podzielonych równo pomiędzy 2 frakcje (70 kart Rebelii i 70 kart Imperium).

Każda frakcja otrzymuje:

- ✦ 25 kart wsparcia (zob. str. 3),
- ✦ 25 kart misji (zob. str. 4–5),
- ✦ 10 kart nowych baz (zob. str. 6),
- ✦ 10 ulepszonych kart startowych (zob. str. 7).



WSPARCIE

„Imperator popełnił błąd, więc najwyższy czas atakować”.

– Mon Mothma

W rozszerzeniu *Rebelia i Imperium* – wsparcie frakcji każda frakcja otrzymuje po 25 kart wsparcia. Przedstawiono na nich jednostki i okręty, które gracze mogą dodać do swoich talii, jeśli wykonają określone misje (zob. str. 4–5).

Karty wsparcia można łatwo odróżnić od pozostałych dzięki złotej ramce wokół nazwy karty.



**ramka na zwykłej
karcie**



**ramka na karcie
wsparcia**

ROZGRYWKA Z KARTAMI WSPARCIA

Karty wsparcia NIE są dołączane do talii galaktyki. Podczas przygotowania do gry każdy gracz odkłada na bok karty wsparcia swojej frakcji.

Każda karta wsparcia jest powiązana z jakąś kartą misji, którą gracz musi ukończyć, aby umieścić daną kartę wsparcia na wierzchu swojej talii.

Gdy karta wsparcia zostanie umieszczona na wierzchu talii, staje się częścią talii tego gracza do końca gry.

Na następnej stronie opisano dokładnie, czym są misje i jak można je ukończyć.

NOWY RODZAJ KART: MISJE

„Jako członek Senatu lecę z misją dyplomatyczną na Alderaan”.
– księżniczka Leia

Karty misji to nowy rodzaj kart, dzięki którym gracze mogą zdobyć potężne karty wsparcia dla swoich frakcji.

BUDOWA KARTY MISJI

W tym rozdziale objaśniono symbole i informacje znajdujące się na kartach misji.

RODZAJ KARTY

Określa sposób funkcjonowania karty w grze.

SYMBOL FRAKCJI

Określa frakcję, do której należy karta.

ZDOLNOŚĆ

Efekt działania karty.

NAZWA

Nazwa karty.



PUNKTY MISJI

Liczba zasobów potrzebnych do ukończenia misji.

ROZGRYWKA Z KARTAMI MISJI

Standardowa rozgrywka 1 na 1 z wykorzystaniem kart misji wymaga wykonania następujących kroków na koniec przygotowania do gry:

1. Każdy gracz tasuje karty misji swojej frakcji i kładzie je zakryte obok swojej talii baz.
2. Każdy gracz dodaje 10 nowych kart baz swojej frakcji do swojej talii baz.
3. Każdy gracz odkłada na bok karty wsparcia swojej frakcji, aby mieć do nich łatwy dostęp.
4. Każdy gracz podgląda 2 wierzchnie karty ze swojej talii misji. Jedną z nich wprowadza do gry i umieszcza odkrytą na wierzchu swojej talii misji, a drugą odkłada zakrytą na spód talii.

Po rozpoczęciu gry obowiązują następujące zasady:

- ✦ Jeśli gracz na początku swojej tury nie ma odkrytej karty misji w grze, podgląda 2 wierzchnie karty ze swojej talii misji. Jedną z nich wprowadza do gry i umieszcza odkrytą na wierzchu swojej talii misji, a drugą odkłada zakrytą na spód talii.
 - ◊ Ten krok należy wykonać przed wybraniem nowej bazy, jeśli na początku tury gracz nie ma bazy.
 - ◊ Gracz może w dowolnym momencie przeglądać odłożone na bok karty wsparcia, zarówno własne jak i przeciwnika.
- ✦ Gracz może w swojej turze umieścić dowolną liczbę zasobów z osobistej puli na swojej karcie misji. Zasoby umieszczone na karcie misji pozostają na niej, aż misja zostanie ukończona.
 - ◊ Misja nie opuszcza gry, dopóki nie zostanie ukończona.
- ✦ Misja zostaje ukończona, gdy liczba znajdujących się na niej zasobów zrówna się albo przekroczy jej wartości punktową. W momencie ukończenia misji gracz rozpatruje jej zdolność.
 - ◊ Zasoby z ukończonej misji wracają do puli ogólnej.
- ✦ Gracz może ukończyć maksymalnie tyle misji, ile baz jest wymaganych do zwycięstwa. Na przykład w standardowej grze, w której do zwycięstwa są wymagane 4 zniszczone bazy przeciwnika, gracz może ukończyć maksymalnie 4 misje.
 - ◊ Jeśli gracz na początku swojej tury ma na swoim stosie zwycięstwa maksymalną liczbę misji, nie podgląda 2 wierzchnich kart ze swojej talii misji i nie wprowadza nowej misji do gry.

NOWE KARTY BAZ

„Teraz ujrzysz, czym dysponuje nasza wreszcie działająca i świetnie uzbrojona bojowa stacja”.

– Imperator Palpatine

Każda frakcja otrzymuje 10 nowych kart baz, które może dodać do swojej talii w większości trybów gry.



BAZY REBELII

- Shantipole*
- Klatooine*
- Mykapo*
- Krownest*
- Ferrix
- Garel
- Lira San
- Atollon
- Ryloth
- Segra Milo



BAZY IMPERIUM

- Eadu*
- Jalindi*
- Yarma*
- Gwiazda Śmierci II*
- Scarif
- Fondor
- Kuat
- Montross
- Narkina V
- Nur

W grach z kartami misji każdy gracz powinien dodać wszystkie 10 nowych kart baz do swojej talii baz.

W grach, w których karty misji nie są używane, nie należy dodawać baz oznaczonych gwiazdką (*).

- ✦ Bazy z gwiazdką mają zdolności odnoszące się do kart misji.
- ✦ Bazy bez gwiazdki mogą być używane w trybach gry bez kart misji.

ULEPSZONE KARTY STARTOWE

„Osobiście zainstalowałem niektóre ulepszenia”.

– Han Solo

Każda frakcja otrzymuje 10 ulepszonych kart startowych. Używa się ich tylko w trybie kampanii (zob. str. 8-11) i w trybie ulepszanego startu (zob. str. 14).

Ulepszone karty startowe można rozpoznać po oznaczeniu w dolnej części karty.



ulepszone karty startowe Rebelii



ulepszone karty startowe Imperium

TRYB KAMPANII

Ten nowy ekscytujący tryb zmienia standardową rozgrywkę **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** w serię kilku potyczek, a wynik każdej gry ma wpływ na kolejne starcie!

Pojedyncza kampania to seria 5 rozgrywek. W grach 1–4 wygrywa gracz, który jako pierwszy zniszczy 3 bazy przeciwnika. W każdej grze gracze zdobywają punkty, za które mogą kupić potężne karty, aby zyskać przewagę nad przeciwnikiem. W 5. grze wygrywa gracz, który jako pierwszy zniszczy 5 baz przeciwnika i tym samym wygra całą kampanię!

ROZGRYWKA W TRYBIE KAMPANII

„Walczy się, żeby wygrać. Na razie przegrywamy. I znowu, i znowu, i znowu. Aż będziemy gotowi”.

– Luthen Rael

Aby przygotować pierwszą grę w kampanii, należy wykonać kroki opisane w rozdziale „Rozgrywka z kartami misji” na str. 5. Następnie gracze odkładają na bok karty ulepszonych kart startowych swoich frakcji, aby mieć do nich łatwy dostęp. W trakcie gry będą zdobywać punkty, za które będą mogli później kupić te karty.

W trybie kampanii obowiązują te same zasady co w rozgrywce z misjami.

Na koniec każdej z 4 pierwszych gier gracze przeprowadzają następujące kroki.

- Każdy gracz ustala liczbę zdobytych punktów.** Gracz zdobywa 1 punkt za każdą bazę i każdą misję, którą ma na swoim stosie zwycięstwa na koniec gry.
 - ✦ *Przykład: Gracz Rebelii przegrał. Mimo to ukończył 3 misje i zniszczył 2 bazy przeciwnika, więc zdobywa 5 punktów.*
- Każdy gracz wydaje punkty, aby kupić ulepszone karty startowe.** Te karty zastępują słabsze karty startowe z talii gracza, tym samym wzmacniając ją.
 - ✦ Gracz bierze 10 kart startowych swojej frakcji (nawet te, które anihilował w ostatniej grze).
 - ✦ Następnie kupuje ulepszone karty startowe, wydając zdobyte punkty. Na każdej karcie podano jej koszt. Gracz może kupić kilka kart, jeśli go na to stać. Niewydane punkty przepadają (nie przechodzą na kolejną grę).
 - ✦ Talia startowa musi się składać z dokładnie 10 kart, dlatego nowo zakupiona karta zastępuje jedną z kart startowych w talii. Zastępowaną kartę należy odłożyć do pudełka – zostaje na stałe usunięta z kampanii.



Gracz Rebelii ma 5 punktów do wydania, więc kupuje karty „Statek przemysłniczy” o koszcie 3 i „Jeździec na tauntaunie” o koszcie 2. Decyduje, że nowe karty zastąpią dwie karty „Prom Sojuszu”, wzmacniając tym samym talię startową na resztę kampanii. Dwie karty „Prom Sojuszu” są usuwane z talii i trafiają do pudełka, gdzie zostaną przez resztę kampanii.

3. **Gracze przygotowują nową talię galaktyki.** Każdy gracz przegląda swoją talię z poprzedniej rozgrywki i zwraca wszystkie karty galaktyki do talii galaktyki. Karty wsparcia zdobyte w ostatniej rozgrywce kładzie przed sobą (karty ukończonych misji na stosie zwycięstwa ułatwiają znalezienie tych kart). Następnie dla każdej zdobytej karty wsparcia gracz decyduje, czy usuwa tę kartę z kampanii, czy usuwa 1 z kart swojej frakcji z talii galaktyki, aby zastąpić ją zdobytą kartą wsparcia.

- + W talii galaktyki jest dokładnie po 30 kart każdej frakcji. Ta liczba nie może ulec zmianie w trakcie kampanii. Aby dodać kartę wsparcia do talii galaktyki, gracz musi najpierw usunąć z niej kartę swojej frakcji.
- + Jeśli na koniec gry gracz zdecyduje się usunąć kartę wsparcia, nie będzie mógł jej ponownie zdobyć w tej kampanii.



Gracz Rebelii zdobył karty „Yoda”, „Zeb Orrelios” i „R2-D2”. Postanawia dodać karty „Yoda” i „R2-D2” do talii galaktyki i usunąć z niej karty „Rebeliancki transportowiec” i „Y-Wing”. Dwie usunięte karty trafiają do pudełka i zostaną tam przez resztę kampanii. Karta „Zeb Orrelios” także trafia do pudełka na resztę kampanii, bo gracz Rebelii zdecydował, że nie chce jej dodawać do talii galaktyki.

4. Karty ze stosów zwycięstwa zostają usunięte z kampanii.
Karty ukończonych misji i zniszczonych baz trafiają do pudełka.

✦ Ukończone misje i zniszczone bazy nie mogą zostać ponownie użyte.



Gracz Rebelii przegrał grę 1. Na koniec gry karty „Dantooine”, „Kalamar” i „Hoth” znajdują się na stosie zwycięstwa Imperium. Karty tych baz zostają odłożone do pudełka i pozostaną tam do końca kampanii

5. Zanotowanie nazwy bazy gracza, który wygrał, i pozycji znacznika na torze Mocy. Zwycięzca ostatniej gry usuwa wszystkie obrażenia ze swojej bazy i rozpocznie następną grę z tą bazą w grze. Znacznik Mocy rozpocznie następną grę na tym polu, na którym zakończył ostatnią.



Gdy gracz Imperium wygrał grę 1, jego bazą był Endor. Na karcie bazy znajdowało się 8 obrażeń, a znacznik Mocy był na neutralnym polu. W kolejnej grze gracz Imperium rozpocznie z bazą Endor w grze (całkowicie naprawioną), a znacznik Mocy będzie na neutralnym polu.

Aby przygotować gry 2–5 w trybie kampanii, należy wykonać kroki opisane w rozdziale „Rozgrywka z kartami misji” i dodatkowe czynności opisane poniżej.

- + Każdy gracz tasuje swoją talię misji przed wybraniem pierwszej misji.
- + Należy się upewnić, że po zakupieniu ulepszonych kart startowych talia startowa każdego gracza składa się z dokładnie 10 kart.
 - ◊ Karty startowe anihilowane w poprzedniej rozgrywce wracają do talii startowej podczas przygotowania do nowej gry.
- + Należy się upewnić, że po podjęciu przez graczy decyzji odnośnie do kart wsparcia talia galaktyki składa się z dokładnie 90 kart.
 - ◊ Karty galaktyki anihilowane w poprzedniej rozgrywce wracają do talii galaktyki podczas przygotowania do nowej gry.
- + Znacznik Mocy należy umieścić na tym polu, na którym zakończył poprzednią grę.
- + Zwycięzca poprzedniej gry rozpoczyna nową grę z tą samą bazą, z którą zakończył poprzednią grę.
 - ◊ Ta baza rozpoczyna grę całkowicie naprawiona.
- + Gracz, który przegrał poprzednią grę, w nowej grze gra jako pierwszy. Na początku swojej tury wybiera bazę ze swojej talii baz.
 - ◊ Wybór bazy następuje po wyłożeniu kart w rzędzie galaktyki, dobraniu kart i wybraniu misji przez obu graczy.

DZIENNIK KAMPANII

Serię 5 gier tworzących kampanię można rozegrać w jedno popołudnie. Jednak niektórzy gracze preferują wolniejsze tempo i rozkładają kampanię na kilka spotkań. Aby ułatwić zapisywanie postępów każdego z graczy pomiędzy rozgrywkami, przygotowaliśmy dziennik kampanii (zob. str. 12–13).

Po każdej zakończonej grze można zanotować w dzienniku kampanii wszystkie ważne informacje. Aby zapamiętać, gdzie znajdował się znacznik Mocy na koniec gry, wystarczy zakreślić odpowiednie pole w dzienniku kampanii na str. 13.

Wersję dziennika kampanii do wydruku można znaleźć na stronie <https://go.rebel.pl/star-wars-the-deckbuilding-game>

DZIENNIK KAMPANII



KARTY REBELII



Karty usunięte z talii baz (zapisz nazwy kart)

Karty usunięte z talii startowej
(zaznacz pole za każdą usuniętą kartę)

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Prom Sojuszu
- ☐ ☐ Żołnierz Rebelii
- ☐ Strażnik Świątyni

Karty dodane do talii startowej
(zaznacz pole za każdą dodaną kartę)

- ☐ ☐ Rebeliancki astromech ☐ ☐ A-Wing
- ☐ ☐ Jeździec na tauntaunie ☐ ☐ Fregata zwiadowcza MC30
- ☐ ☐ Statek przemytniczy

Karty usunięte z talii galaktyki (zapisz nazwy i liczbę kart)

Karty dodane do talii galaktyki (zapisz nazwy i liczbę kart)

Baza zwycięzcy (zapisz frakcję i nazwę karty)

gra 1
gra 2
gra 3
gra 4



KARTY IMPERIUM



Karty usunięte z talii baz (zapisz nazwy kart)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Karty usunięte z talii startowej
(zaznacz pole za każdą usuniętą kartę)

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Imperialny prom
- ☐ ☐ Szturmowiec
- ☐ ☐ Inkwizytor

Karty dodane do talii startowej
(zaznacz pole za każdą dodaną kartę)

- ☐ ☐ Sonda zwiadowcza ☐ ☐ TIE Striker
- ☐ ☐ Jeździec na dewbacku ☐ ☐ Krążownik Arrestor
- ☐ ☐ VT-49 Decimator

Karty usunięte z talii galaktyki (zapisz nazwy i liczbę kart)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Karty dodane do talii galaktyki (zapisz nazwy i liczbę kart)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

gra 1

gra 2

gra 3

gra 4



TRYB ULEPSZONEGO STARTU

„Niech myślą, że jest was dziesięć razy tyle”.

– Cassian Andor

Tryb ulepszanego startu nadaje większą dynamikę już na początku rozgrywki w **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Aby zagrać w tym trybie, każdy gracz zastępuje swoją talię startową 10 ulepszonymi kartami startowymi swojej frakcji. Obowiązują te same zasady co w rozgrywce z misjami (zob. str. 5) z poniższymi modyfikacjami:

- ✦ Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy zastępuje swoją bazę startową bazą z tego rozszerzenia.
 - ◊ Gracz Rebelii zastępuje kartę bazy „Dantooine” kartą bazy „Shantipole”.
 - ◊ Gracz Imperium zastępuje kartę bazy „Lothal” kartą bazy „Eadu”.
 - ◊ Podmienione bazy startowe z gry podstawowej należy odłożyć do pudełka, nie będą używane w tym trybie gry.
- ✦ Zalecamy rozgrywkę do 4 zniszczonych baz przeciwnika zgodnie z zasadami opcjonalnymi „Dostosowanie długości gry” opisanymi na str. 29 w instrukcji do gry podstawowej.

TRYB ZMODYFIKOWANEJ GALAKTYKI

Ten tryb pozwala zmodyfikować talię galaktyki z pomocą kart wsparcia z tego rozszerzenia. Aby poznać jego zasady, odwiedź stronę <https://go.rebel.pl/star-wars-the-deckbuilding-game>

WARIANT Z MISJAMI DLA 4 GRACZY

Wariant dla 4 graczy, czyli gra drużynowa 2 na 2, został wprowadzony już w podstawowej wersji **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Wymaga on dwóch egzemplarzy gry i można go rozbudować misjami z dwóch egzemplarzy rozszerzenia *Rebelia i Imperium – wsparcie frakcji*. Aby zapoznać się z zasadami tego wariantu, odwiedź stronę <https://go.rebel.pl/star-wars-the-deckbuilding-game>

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Oto odpowiedzi na niektóre z najczęściej zadawanych pytań dotyczących zasad gry z rozszerzeniem **REBELIA I IMPERIUM – WSPARCIE FRAKCJI**.

- P. Jeśli muszę odkryć nową bazę i misję na początku swojej tury, co odkrywam pierwsze?**
O. Najpierw odkrywasz misję.
- P. Jeśli nie mam misji w grze, czy nadal mogę użyć zdolności kart „Statek przemysłowy” albo „VT-49 Decimator”, żeby usunąć 2 zasoby z misji przeciwnika?**
O. Nie. Efekty tych kart przenoszą 2 zasoby z misji przeciwnika na Twoją, więc nie możesz ich użyć, jeśli nie masz karty misji w grze.
- P. Jeśli zdolność karty „Wielki Inkwizytor” zmniejszy wartość docelową karty do 0, to czy mogę użyć karty bez wartości ataku (np. „Imperialny prom”), żeby ją pokonać?**
O. Nie. Wartość ataku jednostki musi wynosić co najmniej 1, żeby ta jednostka mogła atakować.
- P. Co mam zrobić, jeśli zdolność karty takiej jak „Dowódca Złotych” nakazuje mi odkryć 5 wierzchnich kart z talii, a w mojej talii zostało mniej niż 5 kart?**
O. Odkryj tyle kart, ile możesz i połóż je przed sobą. Następnie przetasuj stos kart odrzuconych i odkryj kolejne karty, aż będziesz mieć 5 przed sobą.
- P. Czy mogę w dowolnym momencie przeglądać swojej odłożone na bok karty wsparcia i odłożone na bok karty wsparcia przeciwnika?**
O. Tak. Jeśli gracz ma misję w grze, wręcz zalecamy wyszukanie karty wsparcia powiązanej z tą misją i położenie jej odkrytej na odłożonych kartach wsparcia, żeby obaj gracze mogli łatwo sprawdzić, co może wkrótce wejść do gry.
- P. Jeśli w trybie kampanii zaczynam grę z bazą, która ma efekt „Gdy odkryjesz tę bazę” (np. karta „Kalamar”), to czy ponownie rozpatruję tę zdolność?**
O. Nie. Jeśli zaczynasz z bazą w grze, to jej nie odkrywasz, więc nie rozpatrujesz tej zdolności.
- P. Czy w trybie kampanii w grach 2–4 mogę zamienić kartę wsparcia dodaną do talii galaktyki w poprzedniej grze na inną kartę wsparcia, którą właśnie udało mi się zdobyć?**
O. Tak. Możesz zamienić dowolną kartę swojej frakcji w talii galaktyki, nawet kartę wsparcia dodaną do talii wcześniej.
- P. Które karty w talii galaktyki najlepiej podmienić na karty wsparcia jako pierwsze?**
O. Zalecamy zacząć od podmiany tanich jednostek zapewniających zasoby, ponieważ i tak zdobędziesz takie jednostki dzięki ulepszonym kartom startowym. Poza tym warto się zastanowić, jakie efekty nagród z Twoich kart są wyjątkowo przydatne dla przeciwnika, gdy atakuje on karty w rządzie galaktyki, i podmienić karty z takimi efektami.

AUTORZY GRY

Projekt i opracowanie gry: Caleb Grace

Producenci: Jason Walden i Brenton Stover

Redakcja: B.D. Flory

Korekta: Michael Gernes

Specjalista ds. zasad gry: Alex Werner

Główny projektant gry: Alexandar Ortloff-Tang

Kierownik linii produktów: Matt Saddoris

Kierownik projektu gry: Anthony Henson

Projekt graficzny: Christopher Hosch

Okładka: Ameen Naksewee

Ilustracje: Matt Allsop, David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Grzegorz Bobrowski, Joao Bosco, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Alvaro Calvo Escudero, Logan Feliciano, Tony Foti, Michele Frigo, John Gallagher, Mariusz Gandzel, Michele Giogi, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Rafal Hryniewicz, Imaginary Friends Studios, Nikolaus Ingeneri, Jason Jenicke, Jeff Lee Johnson, Romana Kendelic, Alex Kim, Nia Kovalevski, Leonid Kozienco, Adam Lane, Ignacio Bazan Lazcano, Henning Ludvigsen, Vinicius de Sa Menezes, Aaron Miller, Victor A Minguez, Francisco Miyara, Mark Molnar, Jacob Murray, David Nash, Borja Pindado, Vlad Ricean, Martin Diego Sadaba, Adam Schumpert, Carmen Sinek, M Starbuck, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Ryan Valle, Thomas Williams, Andreas Zafiratos i Ben Zweifel

Dyrektor artystyczny: Tim Flanders

Starszy kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Specjalista ds. kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Koordynator ds. kontroli jakości: Matt Diaz

Menedżer ds. licencji: Dana Cartwright, Ariel Didier, Kaitlin Souza

Koordynatorzy ds. licencji: Kira Hartke, Emerald Thompson

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Halley Feil

Koordynatorzy produkcji: Estelle Gavin i Ember Schwager

Dyrektor ds. gier planszowych: Caitlyn McGrath

Dyrektor operacyjny studia: John Franz-Wichlacz

Szef studia: Jim Cartwright

Starszy wiceprezes Lifestyle Games: Bill Altig

Wersja polska: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla Ryana Fralicha i Jasona Sveea

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzenia licencji: Chris Gollaher i Brian Merten

TESTERZY

Dupraz-Frazier Amandine, Chet Banger, Matthew Besonen, Kaj Bjorlin, Ulf Bjorlin, Kathy Bishop, Ryan Billington, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Jeff Burr, Daniel Camacho, Lachlan „Raith” Conley, Vara Dixon, Richard A. Edwards, Will Edwards, Carter Fersten, Eric Fersten, John Fiala, Oskar Fiala, Tomas Fiala, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Paul Grimes, Steve Guillaudue, Jeremy Hassen, Sean Illg, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Stephen Majka, Thomas Majka, Jon Meek, Olivia Meek, Brittny Meredith, Sonny Mikszath, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Henry Redman, Lori Redman, Stephen Redman, Zap Riecken, Tyler Romeo, Brandt Sanderson, Michael Santoroski, BOODTS Sébastien, Scott Sees, Jimmie Sharp, Haru Shimasaki, Chris Thompson, Fu Thao, Ryan Walker, Paul Wallwork, Aaron Wong