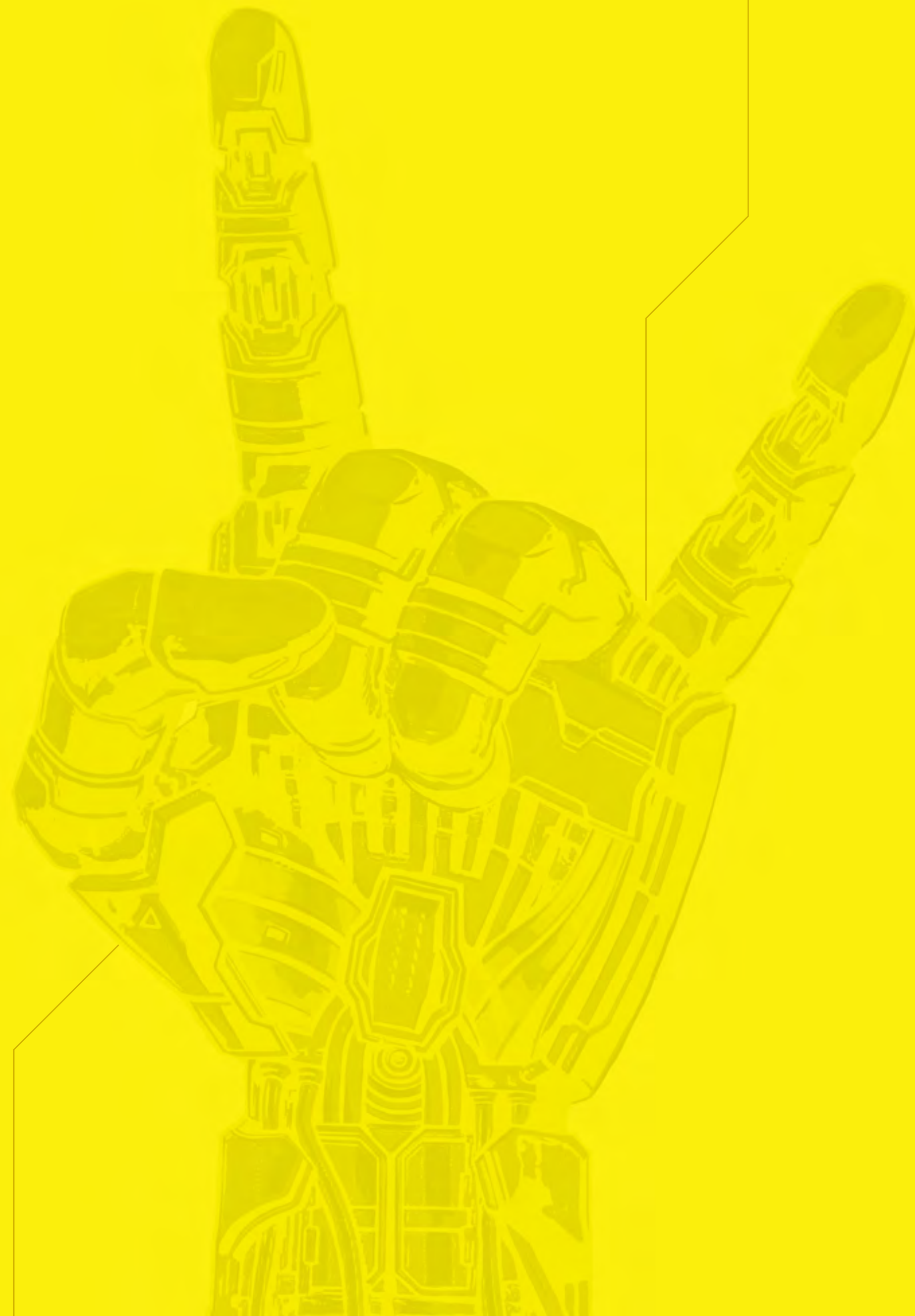


CYBERPUNK 2077

ULTIMATE EDITION

OFICJALNY PRZEWODNIK





Witaj w oficjalnym przewodniku do *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition*!

Stworzyliśmy go z myślą o osobach, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę w Night City, jak również o weteranach i weterankach świata mrocznej przyszłości – każda osoba znajdzie w nim coś dla siebie. Przygotowaliśmy całe mnóstwo przydatnych informacji na temat naszej gry oraz dodatku *Widmo wolności*, okraszonych komentarzami i radami osób zaangażowanych w ich tworzenie. Mamy nadzieję, że sprawią ci one masę frajdy i pomogą zagłębić się w fascynujący świat *Cyberpunka 2077*.

Premiera *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition* to dla nas wyjątkowy moment i z tej okazji chcielibyśmy ci gorąco podziękować za wsparcie i zainteresowanie naszą grą. Gdyby nie ty, nie byłibyśmy w tym miejscu, co dzisiaj, a co za tym idzie *Cyberpunk 2077* byłby wciąż tylko marzeniem garstki osób – dzięki tobie udało nam się je spełnić.

Dziękujemy, że jesteś z nami.

ZESPÓŁ CD PROJEKT RED

SPIS TREŚCI



01 CYBERPUNK 2077: ULTIMATE EDITION 4

Powie ci wszystko, co musisz wiedzieć o <i>Cyberpunku 2077: Ultimate Edition</i> i Aktualizacji 2.1.	
Aktualizacja 2.1	5
Dwie wielkie przygody	7
Podstawy rozgrywki	8

02 PORADY NA START 10

Pokaże ci, jak możesz rozwijać swoją postać i co robić w Night City.	
Stwórz własnego cyberpunka	11
10 rzeczy, które musisz zrobić w Night City, zanim się wypłaszczysz	16

03 CHROM, FARBA, TEKSTURY I PIKSELE 19

Traktuje o technologii napędzającej naszą grę.	
Ze światła poczęte	20
Najpierw strzelaj, potem potem... też strzelaj	30
Fury zabawy	32
Na deskach Night City	34
Technologia w służbie mrocznej przyszłości	36

04 POSTACIE 39

Przybliży ci najważniejszych bohaterów i bohaterki <i>Cyberpunka 2077</i> i <i>Widma wolności</i> .	
<i>Cyberpunk 2077</i>	40
<i>Widma wolności</i>	48

05 WIDMO WOLNOŚCI 50

W całości poświęcony jest dodatkowi do gry i nowej dzielnicy – Dogtown.	
Cyberpunk, handlarz, netrunner, szpieg	51
Po drugiej stronie muru	52
Misje w Dogtown – wybór twórców	53
Raport wywiadowczy	56

06 NIGHT CITY NA JĘZYKACH 57

Tutaj dowiesz się, jak zlokalizowaliśmy <i>Cyberpunka 2077</i> .	
Wywiad z zespołem ds. lokalizacji	58

07 GRACZE W ŚWIETLE JUPITERÓW 64

Całość poświęciliśmy naszej cudownej społeczności!	
Wywiad z zespołem ds. społeczności	65

08 MUZYKA 72

Traktuje o muzycznej stronie naszej gry.	
Symfonia chromu	73
Na falach eteru	74
Muzyka Night City	75
Małomiasteczkowy w mieście snów	76

09 ŚWIAT CYBERPUNKA 2077 78

To twój bilet do uniwersum <i>Cyberpunka 2077</i> , na który składają się książki, komiksy, anime i nie tylko.	
Świat <i>Cyberpunka 2077</i>	79
Quiz	82

CYBERPUNK 2077: ULTIMATE EDITION

W TYM ROZDZIALE OMAWIAMY ZAWARTOŚĆ CYBERPUNKU 2077: ULTIMATE EDITION, czyli zbiorczego wydania zawierającego podstawową wersję gry wraz z dodatkiem *Widmo wolności*, a także przybliżamy szczegóły najnowszej aktualizacji do gry, która wprowadza szereg nowości i usprawnień. Przygotowaliśmy również krótkie kompendium wiedzy na temat podstawowych mechanik rozgrywki i tego, jak rozpocząć swoją przygodę w Night City.

01

AKTUALIZACJA 2.1 - CO NOWEGO W NIGHT CITY?

Wraz z premierą *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition* do gry trafia Aktualizacja 2.1 – jest ona darmowa dla wszystkich osób posiadających *Cyberpunka 2077* (również w wydaniu Ultimate Edition) na konsolach Xbox Series X/S i PlayStation 5 oraz na PC. Dodaje ona do gry nową zawartość oraz zawiera liczne poprawki i usprawnienia – oto najważniejsze z nich:

METRO

Wszyscy na pokład! W pełni funkcjonalne metro w Night City długo było numerem jeden na liście życzeń społeczności *Cyberpunka 2077*. Teraz gracze wreszcie mogą odkryć uroki komunikacji miejskiej w najbardziej niebezpiecznym mieście świata mrocznej przyszłości. W tym celu wystarczy skierować się do jednej z rozszanych po mieście stacji NCART, wybrać cel podróży, a następnie rozsiać się wygodnie i obserwować przemykające za oknem miasto. W trakcie jazdy V towarzyszyć będą inni mieszkańcy Night City zatopieni w swoich codziennych troskach. Przejazdźka NCART-em to okazja, żeby zapomnieć na chwilę o zawodowych zobowiązaniach, zostawić w tyle zgiełk ulicy, wyłączyć się i podziwiać miasto w całej jego okazałości.

→SAM NA SAM

W trakcie przygody w *Cyberpunku 2077* możesz poznać bliżej szereg ciekawych postaci, a w przypadku niektórych nawiązać bliższą relację. Aktualizacja 2.1 rozbudowuje ten aspekt gry. Od teraz V może zaprosić do siebie partnera lub partnerkę, by wspólnie pochillować na kanapie, posłuchać muzyki – po prostu dzielić razem wspólne chwile. W Night City czasem każdy potrzebuje wrzucić na luz.

→RADIOPORT

Taka sytuacja z życia wzięta. Dzień jak co dzień, jedziesz wypełnić zleconko. Jedziesz i jedziesz, słuchasz ulubionej stacji, nagle w radiu zaczyna grać TA nuta! Tylko... no właśnie... jesteś na miejscu. Aż chce się zostać w aucie i dosłuchać do końca, a robota wzywa. Koszmar. Na szczęście V dysponuje teraz radioportem, dzięki któremu możesz zasłuchiwać się w eklektycznych brzmieniach Night City – od intensywnych beatów Impulse Radio po jazzowe brzmienia Royal Blue – gdziekolwiek i kiedykolwiek. Tak, w metrze też!

NOWE POJAZDY I ULEPSZONY MODEL JAZDY NA MOTOCYKLU

Kochasz zapach CHOOH2 i palenie gumy pod Arasaka Tower? Możesz już zacierać ręce, bo w ramach Aktualizacji 2.1 do gry trafi pięć nowych motocykli i wyjątkowa fura, która rozpala wyobraźnię tak szybko jak asfalt – Porsche 911 Turbo Cabriolet (930)! To jednak nie koniec nowości, bo model jazdy na motocyklu doczekał się szeregu ulepszeń – teraz jazda jest jeszcze przyjemniejsza, a ty masz większą kontrolę nad swoimi dwoma kółkami – do tego stopnia, że możesz robić tricki! Wspominaliśmy, że teraz możesz również rzucać nożami w trakcie jazdy? Nie? To możesz.



→ SWOBODNY DOSTĘP DO WYŚCIGÓW

Jeśli masz za sobą wątek Claire, barmanki z Afterlife, i zapach palonej gumy podczas wyścigów ulicznych nie jest ci obcy, to teraz możesz wziąć w nich udział, kiedy tylko zechcesz! Po przejściu zadania pobocznego *Szybka i wściekła*, będziesz mieć możliwość ponownego wzięcia udziału w ulicznych wyścigach i rywalizowania o nagrody. Możesz też próbować pobić swoje najlepsze czasówki!

→ PUNKTY WIDOKOWE

Night City potrafi być piękne. Czasem tak piękne, że człowiek aż ma ochotę zatrzymać się na chwilę i podziwiać jego majestat. Dlatego w mieście znajdziesz teraz działające lornetki turystyczne, które pozwolą ci chłonąć zapierające dech w piersiach widoki. Znajdź je wszystkie i spójrz na miasto z nowej perspektywy!

→ ODŚWIEŻONE WALKI Z BOSSAMI I JESZCZE GROŹNIEJSZY ADAM SMASHER

Smasher. Pogromca wielu cyberpunków, którzy zdecydowali się szukać szczęścia w Night City. Nemezis Johnny'ego Silverhanda, Davida Martineza oraz finałowy boss w Cyberpunku 2077. Dzięki Aktualizacji 2.1 walka ta doczekała się szeregu usprawnień – Smasher jest teraz bardziej agresywny i ma w zanadrzu nowe sztuczki oraz śmiertcionośny zestaw broni. Korzysta również z Sandevistana, co czyni go jeszcze bardziej niebezpiecznym i przerażającym niż kiedykolwiek (tak, okazuje się, że to możliwe...). To jednak niejedyny boss w grze, który doczekał się odświeżenia...

→ ULUBIONE POJAZDY

Ze wszystkich aut i motocykli dostępnych w Cyberpunku 2077 na pewno masz jakieś ulubione – wiesz, takie, które zawsze chcesz mieć pod ręką i bez których nie wyobrażasz sobie życia. Dodaj je więc do listy ulubionych! Dzięki temu za każdym razem, gdy będziesz wzywać transport, to właśnie one wyświetlą się na samej górze listy. Jeden klik i jedziesz!

→ I NIE TYLKO!

To zaledwie kilka z wielu usprawnień i zmian, jakie wprowadziliśmy do gry w ramach Aktualizacji 2.1. Więcej z nich odkryjesz w trakcie rozgrywki – w tym ulepszenia interfejsu, usprawnienia wydajności, zmiany w balansie rozgrywki oraz kilka sekretów! Pełną listę zmian i nowości znajdziesz [tutaj](#).



DWIE WIELKIE PRZYGODY

CYBERPUNK 2077

Podjmij się największego zlecenia w karierze – kradzieży jedyne w swoim rodzaju implantu będącego kluczem do nieśmiertelności – które odmieni twoje życie na zawsze. Wciel się w V, uzbrojonego w cybernetyczne ulepszenia najemnika, i dotrzyj na sam szczyt najbardziej niebezpiecznego miasta mrocznej przyszłości, Night City. Zbuduj swój własny styl gry, korzystając z rozbudowanych drzewek atutów, potężnych wszczepów oraz arsenału zabójczych broni.

WIDMO WOLNOŚCI

Ale to nie wszystko! W Night City aż gotuje się od akcji, a twoje priorytety, jakiegokolwiek by nie były w danym momencie, ulegają zmianie, gdy kontaktuje się z tobą Songbird – agentka FIA, która zleca ci pewną delikatną i niebezpieczną misję. Twoim zadaniem jest uratować prezydentkę Nowych Stanów Zjednoczonych Ameryki, po tym jak jej Space Force One rozbija się w wyjętej spod prawa dzielnicy Night City – Dogtown. Ta dodatkowa przygoda wrzuca cię w sam środek niebezpiecznego świata szpiegów, tajnych agentów i politycznych intryg, w którym gra toczy się o najwyższą stawkę.

**W NIGHT CITY RODZĄ SIĘ LEGENDY.
CZY MASZ WSZYSTKO, BY STAĆ SIĘ JEDNĄ Z NICH?**



PODSTAWY ROZGRYWKI

Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z *Cyberpunkiem 2077*, z pewnością nie pogardzisz garstką informacji na temat rozgrywki oraz podstawowych mechanik, które stanowią trzon naszego RPG-a. Poniżej znajdziesz krótkie wprowadzenie do gry i informacje dotyczące początku twojej kariery w Night City.

NOWA GRA

Po wybraniu opcji „Nowa gra” z menu głównego możesz zdecydować, czy chcesz rozpocząć przygodę od podstawowej wersji gry, czy też od dodatku *Widmo wolności*. W obu przypadkach gra poprosi cię o wybór poziomu trudności i przeszłości V, a następnie przeniesie cię do ekranu tworzenia postaci, gdzie możesz dostosować według własnego uznania cechy fizyczne V, głos oraz inne elementy twojej postaci, takie jak fryzura, kolor oczu itp.



KORP



PUNK



NOMADA

Na przeszłość V składają się trzy różne ścieżki. Są to: Nomada, Punk i Korp. Wybór ten wpłynie na początek twojej przygody, a także na niektóre wydarzenia w dalszej części gry oraz dostępność unikalnych opcji dialogowych.

CYBERPUNK 2077

Po wybraniu przeszłości V i dostosowaniu wyglądu postaci, otrzymasz możliwość rozdysponowania 7 punktów na przestrzeni 5 atrybutów postaci. Wszystkie atrybuty mają na starcie przydzielone po 3 punkty spoza puli tych do rozlokowania. Każdy z nich możesz na tym etapie rozwinąć maksymalnie do szóstego poziomu. Oznacza to, że korzystając z 7 dostępnych ci punktów, możesz rozwinąć 2 atrybuty do maksymalnego możliwego w tym momencie poziomu lub zdecydować się na bardziej zbilansowany build. Po zatwierdzeniu wyborów dokonanych w kreatorze postaci rozpoczniesz pierwszą misję, unikatową dla każdej z życiowych ścieżek V.

WIDMO WOLNOŚCI

Przygodę w Night City możesz zacząć również bezpośrednio od dodatku *Widmo wolności*. Po wybraniu poziomu trudności i przeszłości V oraz dostosowaniu wyglądu postaci rozpocznie się właściwa rozgrywka. W przeciwieństwie do podstawki, gdzie zaczynasz na 1 poziomie doświadczenia, tutaj V ma już poziom 15 oraz częściowo rozwinięte atrybuty. Przeszłość V, która została wybrana, nie wpłynie na początek historii przedstawionej w dodatku, ale znajdzie odzwierciedlenie w unikalnych opcjach dialogowych, a także wypowiedziach postaci, z którymi będziesz rozmawiać.

Jeśli chcesz inaczej rozwijać swoje atrybuty, możesz jednorazowo je zresetować i rozdysponować zwolnione w ten sposób punkty wedle własnego uznania. W ekwipunku znajdziesz również szereg broni i wszczepów. Choć gra rozpoczyna się od nawiązania połączenia z Songbird, to możesz zaczekać z wycieczką do Dogtown i od razu odwiedzić dowolną klinikę ripperdoca lub sklep z bronią w Night City i dostosować ekwipunek do swoich preferencji. Jedynym ograniczeniem w tym wypadku jest budżet – rozgrywkę zaczynasz, mając do dyspozycji 20,000 eurodolarów.

DRZEWKA ATUTÓW DOSTĘPNE W GRZE



OPANOWANIE

Określa, jak efektywnym zabójcą jesteś, i jak sprawnie potrafisz uniknąć wykrycia. Pozwala również rozwijać biegłość w posługiwaniu się karabinami precyzyjnymi i snajperskimi, pistoletami i bronią miotanymi.



REFLEKS

Określa twoją zwinność i szybkość odruchów, dzięki którym unikanie ataków jest łatwiejsze. Pozwala również rozwijać biegłość w posługiwaniu się karabinami szturmowymi, pistoletami maszynowymi i ostrzami.



BUDOWA CIAŁA

Odpowiada za twoją siłę i wytrzymałość. Rozwijając ten atrybut, zwiększysz biegłość w posługiwaniu się strzelbami, lekkimi karabinami maszynowymi i bronią obuchową.



ZDOLNOŚCI TECHNICZNE

Określają stopień twojego technicznego wtajemniczenia. Jeśli chcesz zwiększyć biegłość w posługiwaniu się materiałami wybuchowymi i bronią typu Tech, a także zwiększyć efektywność wszczepów, inwestuj punkty właśnie w ten atrybut.



INTELIGENCJA

Określa zaawansowanie twoich umiejętności netrunnerskich. Wyższy poziom pozwala wgrać przeciwnikowi większą liczbę hacków naraz, a także zwiększa tempo regeneracji pamięci twojego cyberdecka. Zwiększa również biegłość w posługiwaniu się bronią typu Smart.



RELIC

Owdblokowuje się w trakcie pierwszej misji szpiegowskiego dodatku *Widmo wolności*. Drzewko oferuje dostęp do zupełnie nowych, potężnych funkcji twoich wszczepów.

PORADY NA START

NIGHT CITY MA NIEZWYKŁĄ MOC PRZYCIĄGANIA, ale potrafi także przytłoczyć – mnogością możliwości rozwoju twojej postaci i ilością rzeczy do zrobienia. Aby pomóc ci się w tym wszystkim odnaleźć, poprosiliśmy twórców gry, żeby podzielili się swoimi ulubionymi buildami postaci. Mamy dla ciebie również listę dziesięciu rzeczy, które koniecznie musisz zrobić, będąc w Night City – z pewnością pomoże ci ona w zwiedzaniu miasta.

02



STWÓRZ WŁASNEGO CYBERPUNKA

Dzięki rozbudowanym drzewkom atutów i umiejętności możesz zbudować postać idealnie skrojoną do twoich potrzeb. Ilość możliwości jest naprawdę ogromna, więc eksperymentuj do woli, twórz własne kombinacje i buildy. Na dobry początek mamy dla ciebie dawkę solidnej inspiracji od osób, które znają się na tym najlepiej – projektantów rozgrywki z CD PROJEKT RED!



KAMIL JAKUBOWSKI

GAMEPLAY DESIGNER

CZOŁG NA DWÓCH
NOGACH

1 / 2

Z TYM BUILDEM ZAPOMNISZ O ISTNIENIU PASKA ZDROWIA

i konieczności leczenia. Staniesz się dobrze naoliwioną maszyną do zabijania, której nie sposób zatrzymać. Ktokolwiek stanie ci na drodze będzie musiał uznać twoją miażdżącą przewagę.

ATUTY

Nasz build będzie opierał się głównie na drzewkach budowy ciała i zdolności technicznych. W pierwszej kolejności powinniśmy odblokować atuty z wyższego poziomu na drzewku technicznym, żeby zwiększyć limit kosztu wszczepów, jak to tylko możliwe. W tym celu zainwestuj w następujące atuty:



Regeneracja



Speed Junkie

Trzy ćwierci
do śmierciPierwsza
pomoc

Transfuzja

Złota rączka
Nasz pierwszy atut
z wyższego poziomuTalizman
Będziemy potrzebować
sporo komponentów
do wytwarzania – i to
szybko!PRZECZOŁGAJ SWOICH
PRZECIWNIKÓW PO ZIEMI

Teraz, o ile chcesz używać karabinów maszynowych, możesz zainwestować w drzewko zdolności technicznych lub budowy ciała i odblokować atuty z poziomu eksperckiego. Ja zalecam wybranie drzewka zdolności technicznych i zainwestowanie 15 punktów atrybutów, aby odblokować umiejętność **LICENCJA NA WSZCZEPIANIE**. Po jej zdobyciu wszystkie punkty atrybutów będziemy teraz inwestować w drzewko budowy ciała, by również odblokować jej umiejętności z poziomu eksperckiego. Kiedy to się stanie, powinniśmy inwestować w atuty z wybranej gałęzi – zalecam środkową lub tę po lewej. Jeśli po tym będziesz czuć jeszcze niedosyt w kwestii zapasu zdrowia, to sięgnij po **EUFORIĘ**. Jeśli z kolei uważasz swoją siłę ognia za niewystarczającą, wybierz **SADYSTKĘ** (lub Sadystę – nazwy umiejętności różnią się w zależności od płci twojej postaci – przy. red.). Na koniec zainwestuj w **HIENĘ**.

WSZCZEPY

Naszym pierwszym wszczepem zapewniającym pancerz będzie pancerz podskórny – daje on solidną ochronę na początek rozgrywki. Żeby jednak mieć maksymalną ochronę, będziemy musieli zrobić spore zakupy: **DEMARKATOR**, **BIONICZNE STAWY** i **FULL METAL JACKET** oraz wspomagane stawy skokowe. Po zdobyciu kilku poziomów powinniśmy być w stanie zainstalować **BOJOWE PRZYWRÓCENIE ZDROWIA**, pompę krwi i biomonitor. Z drzewkiem zdolności technicznych na 15 poziomie możemy odblokować **ADAPTER KOMÓRKOWY**. Zwiększy on znacznie nasz pancerz, a przy tym tylko nieznacznie obciąży limit kosztów cyberwszczepów.

Teraz czas na zakupy na czarnym rynku. Będąc w Dogtown, nie omieszkaj odwiedzić stadionu i kupić tam **KOMPRESOR CHROMU**. Od teraz naszym celem jest posiadanie jak najwyższego limitu cyberwszczepów, ponieważ nasze kolejne inwestycje będą bardzo obciążające. Po zdobyciu kilku kolejnych poziomów postaci powinniśmy móc pozwolić sobie na **SZKIELET EPIMORFICZNY**, **PARA BELLUM**, **PRZETWORNIK BÓLU** i **CHITON**. Jeśli masz jeszcze miejsce, możesz rozważyć wybór systemu optyki **COCKATRICE**, **NIERUCHOMEGO PORUSZYCIELA** lub **ABSORBERA WYCZERPANIA**, które znacznie zwiększą ilość zadawanych przez ciebie obrażeń. Zawsze możesz także sięgnąć po Sandevistan.

KAMIL JAKUBOWSKI

GAMEPLAY DESIGNER

CZOŁG NA DWÓCH
NOGACH

2 / 2

UZBROJENIE

W związku z tym, że nasze umiejętności i wszczepy na początku nie oferują zbyt dużego bonusu do zadawanych obrażeń, powinniśmy się skupić na broni o największej sile rażenia – shotgunach. Na samym początku rozgrywki, po zniesieniu blokady w Watson, udaj się do Corpo Plaza po **STRZELBĘ REBEKI** (zbadaj okolice głównego placu), którą będziemy teraz sukcesywnie ulepszać (będziemy potrzebować do tego dużej ilości komponentów, więc rozglądaj się za nimi).

Pamiętaj, żeby rozłożyć na części każdą broń, której nie będziesz używać. To samo z ubraniami. Swoją broń możesz ulepszać z poziomu menu. Staraj się nie inwestować wielu ulepszeń we wszczepy, ponieważ lepiej po prostu kupić nową – lepszą! – wersję u rippera.

Następnym przystankiem na naszej drodze jest Sunset Motel usytuowany w Badlandach. Obok niego urzęduje sprzedawczyni, która oferuje najlepsze karabiny maszynowe, w tym **MA70**, na który inaczej trudno trafić. W momencie, gdy uzyskasz dostęp do Dogtown, kup od razu MA70 XMOD-2. Karabin będziemy teraz sukcesywnie ulepszać. Po zwycięskim starciu z Chimera nie pomiń moda do broni typu Power i umieść go w MA70, aby uzyskać najlepszą broń do radzenia sobie z większą liczbą przeciwników na raz.

END GAME

Mając wszystkie implanty, atuty i broń, jesteśmy gotowi jeszcze bardziej ulepszyć naszą postać. W tym celu zacznij inwestować pozostałe punkty atrybutów w drzewko refleksu, aby odblokować **POWIETRZNY ZRYW**. Warto też sięgnąć po **MANIACZKĘ** z drzewka zdolności technicznych. Powodzenia i dobrej zabawy!



PETR JUŘICA

GAMEPLAY DESIGNER



NETRUNNER Z SHOTGUNEM

1 / 2

MOIM ZDANIEM DOBRY CYBERPUNK DZIAŁA PO CICHU – hackuje kamery, by poznać rozkład wrogów, i przemyka pomiędzy nimi niepostrzeżenie. Tym niemniej, kiedy sprawy nie idą po jego myśli, potrafi zasypać wrogów pociskami i bojowymi hackami. **Netrunner z shotgunem** to build, który łączy przeciwieństwa – elegancję z brutalną przemocą.

CICHUTKO, ALE Z ROZMACHEM



Wyrzutnia zagłady



Maniaczka



Kopiuj-wklej



Ninjutsu

ATUTY

Na start zainwestuj po połowie w drzewko zdolności technicznych i inteligencji. Im szybciej będziesz je mieć na dziewiątym poziomie tym lepiej – odblokujesz w ten sposób dodatkowe przedmioty lecznicze i granaty, a także zwiększysz limit kosztów cyberwszczepów. W przypadku drzewka inteligencji zainwestuj w Kolejkę hacków oraz atuty związane z odyskiwaniem RAM-u i obrażeniami szybkich hacków (środkowa część drzewka). Wraz z postępami w grze na twojej drodze będzie stawać coraz więcej przeciwników, dlatego kup kamuflaż optyczny i zacznij rozwijać środkową część drzewka opanowania.

Drzewko: **ZDOLNOŚCI TECHNICZNE**

- **Lekomania** – będziesz potrzebować leczenia.
- **Licencja na wszczepianie** – zwiększ do maksimum limit kosztów cyberwszczepów.
- **Maniaczka + Grona gniewu** – więcej szans na przeżycie i więcej granatów.
- **Wyrzutnia zagłady** – dodaj do tego **Jailbreak** z drzewka Relic.
- **Niebiańska harmonia** – koniecznie!

Jeśli nie radzisz sobie z obrażeniami zadawanymi przez przeciwników, możesz odblokować dodatkowe atuty związane z leczeniem z tego drzewka.

Drzewko: **INTELIGENCJA**

- **Kolejka hacków** – to kluczowa umiejętność z tego drzewka, która otwiera całe pole możliwości: jest tak wiele kombinacji quickhacków do wypróbowania!
- **Anabioza** – koszt quickhacków rośnie wraz z ich poziomem, a ta umiejętność pozwoli nam zamienić punkty zdrowia w RAM.
- **Kopiuj-wklej** – prawdziwe cacko, polecam każdemu.
- **Atak słownikowy** – bardzo użyteczna umiejętność, jeśli masz problemy z punktami dostępu. Jako netrunner musisz mieć na nie oko, bo to dobre źródło cennych hacków i materiałów.

Drzewko: **OPANOWANIE**

- **Ninjutsu** – skradaj się szybciej.
- **Skrytobójczyni** – teraz możesz korzystać z kamuflażu optycznego w trakcie walki.

PETR JUŘICA

GAMEPLAY DESIGNER

NETRUNNER
Z SHOTGUNEM

2 / 2

WSZCZEPY

- **Cyberdeck** – ja wybieram Arasaka Shadow i Militech Canto (dostępny jeśli wybierzesz konkretną ścieżkę fabularną w *Widmie wolności*).
- **Wyrzutnia pocisków** – bez tego ani rusz.
- **Adapter komórkowy** – przyda się z uwagi na punkty zainwestowane w technologię.
- **Szkielet epimorficzny** – każdy dodatkowy punkt zdrowia jest na wagę złota z uwagi na **Anabiozę**; teraz strzały otrzymane z bliska i obrażenia po wybuchach działają na twoją korzyść.



UZBROJENIE

- **Shotgun Rebeki** – możesz znaleźć go w Memorial Park, szukaj trzech mnichów.
- **Problem Solver** – znajdziesz go w kryjówce Wraithów w trakcie zadania *Kto sieje wiatr*. Stara prawda: odrzut i rozrzut nie mają znaczenia, jeśli jesteś metr od przeciwnika.
- **Malorian Arms 3516** – do znalezienia dość późno w grze, ale to wciąż jeden z najbardziej odjechanych pistoletów w grze.

END GAME

Nadszedł czas, aby odblokować atuty mistrzowskie na drzewkach zdolności technicznych i inteligencji. Drzewko Relic jest z kolei niezbędne do pełnego odblokowania potencjału wyrzutni pocisków i kamuflaża optycznego. Ważne, aby podejść do tego buildu w sposób zrównoważony: zgromadzić jak najwięcej cyberwszczepów, żeby móc korzystać z **EDGERUNNERKI**, ale zachować przy tym wystarczającą ilość zdrowia, aby skorzystać z **ANABIOZY**. Przekradnij się obok wrogów lub po prostu podejź wystarczająco blisko i potraktuj ich swoim arsenałem. Strzelaj ze strzelby, rzucaj granatami, dziesiątkuj wrogów salwą rakiet; jeśli przedmioty leczące ci się skończą, odpal **ANABIOZĘ**.

10

RZECZY, KTÓRE MUSISZ ZROBIĆ W NIGHT CITY, ZANIM SIĘ WYPŁASZCZYSZ

W Night City nie brakuje rzeczy do zrobienia. Czasem dzieje się tyle, że wręcz nie wiadomo w co ręce włożyć. Dlatego przygotowaliśmy dla ciebie ten specjalny przewodnik, dzięki któremu dowiesz się, jak w najbardziej efektywny sposób spożytkować czas w Night City. Nasi reporterzy i reporterki zbadali miasto centymetr po centymetrze, żeby dostarczyć ci najlepsze sposoby na zabicie czasu i nie tylko czasu! A skoro już o tym mowa, nie ma co zwlekać – lektura wzywa!



1

STRZEL... FOTKĘ

Każda dzielnic w Night City ma swój niepodrabialny klimat i miejscówki warte sfotografowania. Wyrusz na fotograficzne safari w głąb najdzikszej miejskiej dżungli na naszej planecie. Przyjrzyj się bliżej tubylcom zatopionym w swoich codziennych aktywnościach – rozbojach, gonieniu w piętę i kręceniu lodów na boku. Nie cykaj się, włącz tryb foto i do dzieła!

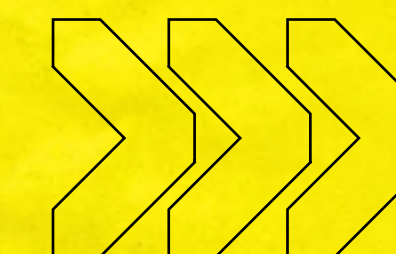


Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za potencjalne rany klute i tłuczone nabyte podczas wizyty w Night City. **Jeśli więc nie chcesz ryzykować, znajdź jeden z wielu punktów widokowych w mieście** – w końcu, jak mawiają, z daleka widok jest piękny!

2

WSKOCZ W NCART

Kto powiedział, że komunikacja zbiorowa to przeżytek, chyba nie wie po ile ostatnio stoi litr CHOOH2. Jeśli zatem chcesz zaoszczędzić trochę eurodolców, a na dodatek masz już po dziurki w nosie korków, to miejska kolejka naziemna jest dla ciebie! To najtańszy sposób na przemieszczanie się po Night City, oferujący nadzwyczajne widoki.





3

PRZEJEDŹ SIĘ KOLEJKĄ W PACYFICE

Pacyfika miała być rajem dla turystów i miejscem, gdzie spracowani, ale szczęśliwi mieszkańcy Night City mogliby zażyć błogiego relaksu. Co z tego wyszło, wszyscy wiemy. Mimo to jest tam wciąż kilka rzeczy wartych zobaczenia, w tym kolejka górską. Jeśli akurat nie działa, nie zniechęcaj się, wystarczy pogrzebać w kablach, żeby największa atrakcja Pacyfiki ożyła. Trzymaj się mocno, a głowę trzymaj nisko – widok jest piękny, ale nie chcesz, żeby to był twój ostatni zjazd, prawda?



4

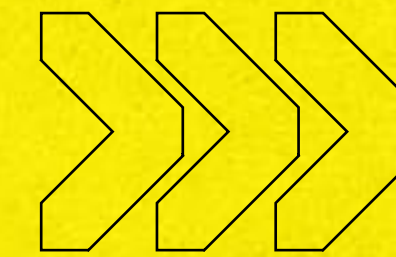
ZGRAJ SIĘ DO OSTATNIEGO EUROCENTA

Dawno, dawno temu zanim braindans stał się TYM CZYMŚ, najlepszą formą interaktywnej rozrywki w Night City były automaty z grami. Spędzało się przed nimi długie godziny, próbując wyśrubować swój wynik i stać się numerem jeden na dzielni. Teraz to wszystko przeszłość, ludzie wolą wirtualny świat, który oferuje nieporównywalnie większego kopa. Jeśli jednak mamy być szczerzy – nic nie pobije pobijania rekordów w Roach Race i strzelania do wszystkiego, co się rusza w Trauma Drama. Obie gry znajdziesz w salonach z grami rozszanymi po całym mieście. Zrób sobie przysługę i dołącz do gry!

6

USTABILIZUJ SWOJĄ SYTUACJĘ FINANSOWĄ

Korpy może i rządzi Night City, ale nie trzeba być na pasku korporacji, żeby kosić gruby szmal. W mieście działają fixerzy, którzy mają mnóstwo zleceń dla cyberpunków. Jeśli szukasz guza, a przy okazji chcesz nakarmić swoje konto w banku, to droga wolna.



5

ZWIEDŹ DOGTOWN

Mówią, że, trzeba mieć nierówno pod sufitem albo być totalnym desperatem, żeby przekroczyć granicę Dogtown. A może po prostu szuka się mocnych wrażeń. Jeśli tak, to nie ma lepszego miejsca – to prawdziwy dom wariatów dowodzony przez zimnokrwistego szaleńca, Kurta Hansena. I pamiętaj, to, co stało się za murem, zostaje za murem – zazwyczaj w kilku kawałkach.





9

ZNAJDŹ MIŁOŚĆ SWEGO ŻYCIA

Masz kogoś bliskiego, kogoś, komu możesz zaufać? Kogoś, kto nie wykręci ci wszczepów, gdy śpisz i nie ucieknie z twoją żoną... ekhm, przepraszam zagalopowałem się. Night City niekoniecznie jest miastem miłości, ale poza nabojami w powietrzu latają tu również strzały Amora. Jeśli się z kimś umawiasz, spędź z nim trochę czasu, zaprosz do siebie, wiesz, to wszystko, co robią normalni ludzie. Jeśli z kolei nie lubisz zobowiązań, to Jig-Jig Street może być miejscem w sam raz dla ciebie.



7

OCZYŚĆ MIASTO Z ELEMENTU

Przestępcy myślą, że miasto jest ich i może nawet mają rację (z drugiej strony trzeba być naprawdę matosem, żeby chcieć mieć na własność takie miejsce jak Night City). Nie można jednak pozwolić im strzelać do ludzi i robić, co im się żywnie podoba. NCPD oczywiście jest zbyt zapracowane, więc może czas obudzić w sobie obywatelskiego ducha i nauczyć gangusów, co to jest porządek? Wypatruj alertów NCPD na mieście i wkrocz do akcji, żeby zdobyć nie tylko szacun, ale przede wszystkim trochę grosza.



8

ZMIEN SIĘ!

Wiesz, co mówią – Night City zmienia wszystkich. Nie ma w tym słowa przesady. Jeśli tylko chcesz i masz wystarczająco pieniędzy, odpicują ci buźkę, nafaszerują wszczepami – będziesz dosłownie nowym człowiekiem. Night City nie oferuje drugich szans, ale drugą, trzecią, czwartą twarz – bez problemu.

10

ZADBAJ O DOMOWE OGNISKO

Wciąż nie masz dość Night City, ale twoja dzielnia nie ma przed tobą żadnych tajemnic? Czas zmienić otoczenie! Poszukaj sobie nowego mieszkania na EZEstates – co powiesz na Japantown albo Corpo Plażę? A skoro już o zmianach mowa – może czas na nowe auto? Na stronie Autofixer znajdziesz najlepsze oferty czterech (i dwóch) kółek!

03

CHROM, FARBA, TEKSTURY I PIKSELE

CYBERPUNK 2077 ULTIMATE EDITION TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANYCH TECHNOLOGICZNIE GIER DOSTĘPNYCH OBECNIE NA RYNKU, oferująca złożony, tętniący życiem otwarty świat, który wciąga na długie godziny i oferuje nadzwyczajne wrażenia. Świat, który nie ma sobie równych pod względem atmosfery, różnorodności i głębi oferowanych doświadczeń. W tym miejscu przyjrzymy się bliżej najniebezpieczniejszemu miastu świata mrocznej przyszłości, narzędziom zniszczenia, które oddaje do twojej dyspozycji i technologii, która napędza *Cyberpunka 2077* i czyni go tak unikalnym doświadczeniem.

ZE ŚWIATŁA POCZĘTE

Night City to miejsce z bogatą historią i żywiołową społecznością, co znajduje swoje odbicie w wyglądzie miasta. Poszczególne dzielnice różnią się od siebie diametralnie, na każdym kroku widać, że miasto jest żywe i aż się w nim kotłuje – tutaj zwyczajny spacer po ulicach to jak lekcja historii i wiedzy o społeczeństwie w jednym.

Night City zostało założone w latach 90-tych przez Richarda Nighta, który miał nadzieję uczynić z niego miasto idealne. Jego plany spaliły jednak na panewce. Miasto snów, jakie znamy dzisiaj, to miejsce pełne nierówności, które napędza chciwość i próżność. Brutalne rządy korporacji, nieudolna polityka społeczna, wszechobecne gangi, lata zaniedbań i wzajemnych animozji – to wszystko odcisnęło głęboki ślad na Night City (i jego mieszkańcach). Każda dzielnica miasta ma swoją historię i charakter – od opływającego w luksusy City Center po zdewastowane Dogtown. Tutaj na każdym rogu czeka na ciebie coś interesującego, jakiś kawałek – zwykle noszący ślady kul i trudny do zidentyfikowania – historii.

Wszechobecne cyfrowe billboardy bijące po oczach jaskrawym światłem, uginający się od chromu gangole na ulicach, płonące leniwym ogniem pola naftowe na obrzeżach miasta, gdzie diabeł mówi dobranoc. Night City i okolice to prawdziwa uczta dla oczu, żywe malowidło, które hipnotyzuje i sprawia, że nie sposób oderwać od niego oczu – tylko pamiętaj, że gdy na nie spoglądasz, ono również patrzy na ciebie.

WSZĘDZIE DOBRZE, ALE NA DZIELNI NAJLEPIEJ

Night City to zróżnicowane miejsce, każda dzielnica ma swoją historię, charakter i niepodrabialny styl. Razem tworzą niezwykle miks niebezpieczeństwa, patologii i wynaturzeń nieporównywalny z niczym innym. Oddajmy głos mieszkańcom miasta, którzy w końcu znają je najlepiej.

TRZY PODSTAWOWE ZASADY OBOWIĄZUJĄCE W NIGHT CITY:

- **Bądź zawsze w ruchu** – masz pełną swobodę w odkrywaniu, co miasto ma do zaoferowania, na twojej drodze nie staną niepożądane ekrany ładowania.
- **Miej oczy dookoła głowy** – i to nie tylko z uwagi na wszechobecną przemoc. Tutaj na każdym kroku czeka na ciebie coś interesującego, to może być nowe zlecenie, interesująca miejscówka, skitranymi tech albo coś innego.
- **Mierz wysoko** – po Night City możesz przemieszczać się wertykalnie, ale uważaj, im wyżej dotrzesz, tym więcej do stracenia.





WATSON

03_006_DISTRICT_X1



JESTEM TAK STARY, ŻE PAMIĘTAM JESZCZE CZASY, GDY W WATSON MIAŁO SIĘ SZANSE NA UCZCIWĄ PRACĘ I GODZIWĄ ZAPŁATĘ. ALE POTEM PRZYSZEDŁ DZIADZIO SABURO I ZACZĄŁ SIĘ RZĄDZIĆ, FABRYKI STANEŁY, A ARASAKA WZIĘŁA CAŁE NABRZEŻE JAK SWOJE. WSZYSTKO SZLAG TRAFIŁ, A OCHŁAPY ZE STOŁU WPADŁY W ŁAPSKA GANGÓW. SZKODA GADAĆ, ŻYJEMY TU JAK BEZPAŃSKIE PSY.

FRANK SATURDAY



WESTBROOK

03_006_DISTRICT_X2

MIESZKAM W NORTH OAK, NA WZGÓRZACH WZNIESIONYCH Z EURODOLARÓW, SKĄD MAM WIDOK NA CAŁE NIGHT CITY. NOCAMI, GDY NIE MOGĘ SPAĆ, PATRZĘ NA TEGO POTWORA I JEGO OGROMNE CIELSKO Z CHROMU, STALI I NEONÓW. Z DALEKA WIDOK JEST PIĘKNY, ALE WIEM, ŻE WYSTARCZYŁBY JEDEN KROK BLIŻEJ, A ODERWAŁBY MI GŁOWĘ I POŻARŁ DUSZĘ. STARAM SIĘ DO NIEGO NIE ZBLIŻAĆ. NIGDY. POD ŻADNYM POZOREM.

SUNNY POLKE





CITY CENTER

04_006_DISTRICT_V234



POWIEM PROSTO Z MOSTU: JESTEM KORPEM I JESTEM Z TEGO DUMNY. PEWNI WOLELIBYŚCIE USŁYSZEĆ, ŻE NIENAWIDZĘ SWOJEJ PRACY, KTÓRA SPRAWIA, ŻE MOJE ŻYCIE NIE MA ŻADNEGO SENSU, CO? MOWY NIE MA, KOCHAM SWOJĄ ROBOTĘ I TO, ŻE KAŻDEGO DNIA MOGĘ IŚĆ PO CITY CENTER, NAJWSPANIALSZEJ CZĘŚCI TEGO MIASTA, Z PODNIESIONYM CZOLEM. KOCHAM PATRZEĆ NA STRZELISTE BUDYNKI KORPORACJI BĘDĄCE POMNIKAMI LUDZKIEJ POMYSŁOWOŚCI I AMBICJI. TO MIEJSCE SPRAWIA, ŻE JESTEM LEPSZYM CZŁOWIEKIEM.

BRIAN D. LEASH

SANTO DOMINGO

03_xx6_DISTRICT_X5

URODZIŁAM SIĘ W RANCHO CORONADO. PIERWSZĄ RZECZĄ, KTÓRĄ PAMIĘTAM BYŁ NADGRYZIONY RUROCIĄG, KTÓRY STAŁ NA NASZYM PODWÓRKU I CIĄGNAŁ SIĘ W STRONĘ TAMY. TAMY STRASZNIE SIĘ BAŁAM, SĄDZIŁAM, ŻE W KAŻDEJ CHWILI MOŻE PEKNAĆ, A WODA ZMIAŹDZY NASZ DOM. GŁUPIA BYŁAM, JAKA ZNOWU WODA, NIE? DOPIERO JAK MIAŁAM Z 15 LAT ODWAŻYŁAM WSPIĄĆ SIĘ NA SAMIUTKĄ GÓRĘ, WTEDY ZOBACZYŁAM, ŻE ZA NIĄ NIE MA ŻADNEJ WODY, TYLKO ŚMIECI, A MY JUŻ I TAK TONĘLIŚMY W ŚMIECIACH, WIĘC CO NAM MOGŁO ZASZKODZIĆ KILKA DODATKOWYCH WORKÓW Z ZEPSUTYM MIĘSEM?

LEAH WILLER

LOAC
RANCHO CORONADO





PACIFICA

05_007_DISTRICT_V334



CZŁOWIENIU, TO JEST OSTATNIE MIEJSCE NA ZIEMI, OSTATNI BASTION, RESZTA JEST PRZEGNIŁĄ PARODIĄ. TUTAJ ŻYJEMY JAK KRÓLOWIE I KRÓLOWE, WŁADAMY KRÓLESTWAMI, KTÓRE PO NAS WYROSNAJĄ NA TEJ ŻYZNEJ I UCZCIWEJ ZIEMI. ZA DNIA DOGLĄDAMY PŁONÓW ZRODZONYCH PRZEZ MORZE, NOCĄ NURZAMY SIĘ W SIECI, JESTEŚMY GALEONAMI, KTÓRE ZWOŻĄ ROZBITKÓW DO NOWEGO ŚWIATA. JESTEM AMBASADOREM WOLNEGO RYNKU SPALONEGO PRZEZ SŁOŃCE, SKĄPANEGO W MORSKIEJ PIANIE. WYNURZAMY SIĘ Z NASZYCH KRYJÓWEK JAK PIERWSI LUDZIE NA ZIEMI, A MOŻE OSTATNI?

BARRY X

HEYWOOD

08_004_DISTRICT_V4

“ TŁOK. TO JEST SŁOWO, KTÓRE KOJARZY MI SIĘ Z HEYWOOD. TU MIESZKA CHYBA NAJWIĘCEJ LUDZI W CAŁYM NIGHT CITY. KAŻDEGO DNIA NA ULICACH MOŻNA ZOBACZYĆ PRAWDZIWE TŁUMY, ALE TO WCALE NIE ZNACZY, ŻE ŻYJE SIĘ TU DOBRZE – TYSIĄCE TWARZY, SETKI MIRAŻY, TAK TO CHYBA LECIAŁO, CO NIE? NO NIEWAŻNE, LUDZI CAŁA MASA, ALE NIC Z TEJ MASY NIE ULEPISZ, ONA PRĘDZEJ CIĘ ZMIAŹDŹY. DLATEGO STARAM SIĘ NIE WYCHODZIĆ Z DOMU, W DOMU MAM SWOJE ZABAWKI, Z NIMI NIGDY SIĘ NIE NUDZĘ!

J.F. SEBASTIEN





BARGHEST



DOGTOWN

XXX_FFF_000



POWIEM WAM, MOŻE TEGO NIE KUMACIE, ALE DOGTOWN TO SPOKO MIEJSCE. BOGOLE I NORMIKI Z NIGHT CITY ROBIĄ NAM KOŁO PIERZA CAŁYM TYM GADANIEM O „UPADŁEJ DZIELNICY”, „ZARZYGANYM LEJU PO BOMBIE” I „SPOŁECZEŃSTWIE W STANIE ROZKŁADU”. MY SIĘ TU TRZYMAMY RAZEM, TO JEDNO, A PO DRUGIE, TO PRZYNAJMNIEJ MAMY JAKIEŚ ZASADY, TWARDE, ALE SĄ. TO WIĘCEJ NIŻ MOŻE POWIEDZIEĆ KTOKOLWIEK Z NIGHT CITY.

KENNA POSKE

01
OKIEM
DEWELOPERÓW

234_23434400

TWORZENIE
LONGSHORE STACKS

Muszę przyznać, że moją ulubioną częścią gry, przy której pracowałem, nie była konkretna misja, kontrakt ani inna aktywność w otwartym świecie – tylko Longshore Stacks, czyli ta część Dogtown, w której znajduje się bar The Moth, znany z wątku głównego *Widma wolności*. Osoby odpowiedzialne za projekt i wygląd poziomów fantastycznie oddały wertykalny charakter tego obszaru, co znacznie ułatwiło nam rozplanowanie, gdzie umieścić mieszkańców dzielnicy, gdzie sprzedawców, a gdzie minihistorie i znajdźki, tak by oddać brutalną naturę Dogtown. Do tego unikalny wygląd mieszkańców Longshore Stacks sprawia, że jest to jeden z najbardziej wyjątkowych obszarów w Dogtown, a może nawet w całym Night City!

Przy projektowaniu dzielnic w grze staraliśmy się tworzyć unikalne miejsca i ważne punkty spotkań dla mieszkańców, które otwierałyby przed nami nowe możliwości narracyjne. Stworzenie takiego miejsca w Longshore Stacks było bardzo interesującym wyzwaniem. Podczas produkcji wpadliśmy na pomysł umieszczenia na tamtejszym „ryneczk” drzewa, na którym mieszkańcy mogliby powiesić zdjęcia zaginionych bliskich. To drzewo pozwoliło nam dodać unikalne sceny oraz rozmowy między mieszkańcami i nadać nowy wymiar tej części Dogtown.

- MICHAŁ MARCINKOWSKI

SENIOR OPEN WORLD COORDINATOR



BADLANDY

0_B17_345_A



LUDZIE, TU NIKOGO NIE MA. I TO JEST WSPANIAŁE, CISZA, SPOKÓJ I PIACH. KOCHAM PIACH, SZCZEGÓLNIIE ZMIESZANY Z ROPĄ, LUBIĘ PATRZEĆ, JAK MIENI SIĘ W SŁOŃCU TYSIĄCEM BARW. NOCAMI SŁYSZĘ JAK PRĄD TRZASKA MI W USZACH, TO PRZEZ TO, ŻE KIEDYŚ MIESZKAŁEM W NIGHT CITY. TO BYŁA NAJWIĘKSZA POMYŁKA MOJEGO ŻYCIA. ALE TERAZ JESTEM WOLNY, KOPIĘ W PIASKU JAK DZIECKO, ŻYJĘ SOBIE W PIASKOWNICY, JEŚLI TYLKO ZEHCĘ TO PEWNEGO DNIA ZBUDUJĘ TU WŁASNE MIASTO I WTEDY ONI WSZYSCY ZOBACZĄ.

MILTON WALLACE



NAJPIERW STRZELAJ, POTEM... POTEM TEŻ STRZELAJ

W *Cyberpunku 2077* możesz przebierać w zabójczym sprzęcie, którego nie znajdziesz nigdzie indziej. Karabiny snajperskie, szturmowe, pistolety maszynowe, rewolwery, strzelby, katany, granaty – zaprojektowane od podstaw przez CD PROJEKT RED i dysponujące unikalnymi właściwościami, które sprawiają, że nie sposób oderwać od nich rąk.

W naszej grze możesz do woli eksperymentować z różnymi typami broni – od pistoletów maszynowych wystrzeliwujących inteligentne pociski namierzające przeciwników przez potężne shotguny z nabojami odbijającymi się od powierzchni po elektromagnetyczne karabiny. Żeby tego było mało, *Widmo wolności* wprowadziło do gry ponad 100 nowych przedmiotów, w tym naprawdę wystrzałowe

uzbrojenie prosto z Dogtown zaprawione nutką tamtejszego szaleństwa i co nieco szpiegowskiego sprzętu. W trakcie swojego pobytu w Night City natkniesz się także na legendarne spluwy, które mają potężne właściwości. No i jest Skippy – musisz poznać Skippy'ego.

Do tego już całkiem bogatego arsenału musisz jeszcze doliczyć cyberwszczepy, które wzmacniają twoje możliwości bojowe i oferują nowe narzędzia do radzenia sobie z zagrożeniem w postaci m.in. ostrzy modliszkowych i wyrzutni rakiet. Na tym lista się nie kończy, bo mamy jeszcze hacki bojowe, które możesz stosować wobec wrogów – w świecie *Cyberpunka 2077* wszystko i wszyscy są do zhackowania.



MILITECH_2323/98



MILITECH

02 OKIEM
DEWELOPERÓW

453_343434

KAŻDY PISTOLET MA SWOJĄ HISTORIĘ...

Bronie są nieodzowną częścią brutalnego, dystopijnego świata *Cyberpunka 2077*. W trakcie ich projektowania kierowaliśmy się trzema zasadami. Po pierwsze: broń musi być wiarygodna – tak jak w prawdziwym świecie, gdzie broń to skomplikowane mechanizmy, w których funkcja góruje nad wyglądem, tak w naszych projektach chcemy, żeby zasada działania była logiczna, a wygląd był ściśle powiązany z funkcją. Nawet w przypadku najbardziej „szalonych” projektów poświęciliśmy dużo czasu na zaprojektowanie realistycznych mechanizmów, które czasami nie są widoczne dla gracza, ale spełniają swoją rolę. Po drugie: broń musi wspierać fantazję graczy, którzy sami tworzą swoją postać, skrupulatnie dobierając umiejętności i skille. Możesz zostać morderczym solo, który wchodzi w przeciwników jak taran, zabójczym netrannerem, snajperem uderzającym z daleka lub mieszanką tego wszystkiego. Staramy się rozbudowywać arsenał o broń, które mogą służyć graczom za inspirację do stworzenia swojej unikalnej postaci. Zróżnicowanie rozgrywki było dla nas istotne bo chcieliśmy, żeby nasza gra oferowała naprawdę głębokie i unikalne doświadczenia. Po trzecie: broń musi wspierać worldbuilding. Broń nie istnieje w próżni, ważne było, aby osadzić nasze projekty w realiach świata *Cyberpunka*, w którym obowiązuje zasada „kill with style”. Dlatego musieliśmy stworzyć każdej broni „historię”, m.in. w postaci jej producenta.

Projektujemy broń, która czasem wymyka się z ram racjonalnego myślenia – plastikowe jednorazowe pistolety, rozżarzone katany, karabiny snajperskie z samonaprowadzającą amunicją, broń z wbudowanym wirtualnym asystentem. Żaden pomysł nie jest zbyt szalony w świecie *Cyberpunka*. W *Widmie wolności* kontynuowaliśmy ten trend, lecz położyliśmy szczególny nacisk na aspekt worldbuildingu. Centrum Dogtown to ogromny stadion, gdzie można kupić naprawdę morderczy sprzęt. Nie mówiąc o tym, że sam zarządca Dogtown Kurt Hansen jest handlarzem bronią. W rezultacie musieliśmy wymyślić masę skrajnie niebezpiecznego uzbrojenia, którym zalaliśmy tamtejszy czarny rynek.

- MICHAŁ KALISZ

ACTING LEAD WEAPON ARTIST



FURY ZABAWY

W *Cyberpunku 2077* możesz wsiąść do każdego auta na ulicy i wyruszyć na podbój miasta. Wybór jest naprawdę duży – w zależności od tego, w jakim miejscu się znajdujesz możesz zasiąść za kółkiem ekonomicznych pojazdów dla normików, odstrzelonych fur, którymi wożą się korposi, sportowych czterech kółek, ciężarówek, a nawet uzbrojonych wozów opancerzonych.

To jednak nie wszystko – w grze jest dostępna masa pojazdów, które możesz kupić na własność. Wśród nich zabójczo szybkie motocykle i legendarne auta, które budzą postrach i podziw na ulicach. Wszystkie pojazdy z *Cyberpunka 2077* to ryczące i spragnione CHOOH2 dzieła sztuki, które zostały zaprojektowane od podstaw przez twórców z CD PROJEKT RED.

Pojazdy w *Cyberpunku 2077* to nie tylko środek transportu, dzięki Aktualizacji 2.0 w grze dostępna jest funkcja jazdy bojowej. Możesz strzelać zza kółka do przeciwników, korzystać z hacków bojowych, dzierżyć katanę na motocyklu, rzucać nożami i nie tylko! Z kolei *Widmo wolności* wprowadziło do gry unikalne misje kurierskie, które pozwalają zapomnieć o całym świecie i skupić się na jeździe po Night City (a przy tym zarobić trochę eurobaksów).





CO JEST NAJLEPSZE W JEŹDZIE SAMOCHODEM? RADIO!
OTO KILKA STACJI, KTÓRE MOGĄ PRZYPAŚĆ CI DO GUSTU!



96.1 RITUAL FM

Mocny, agresywny black metal. Słuchają jej głównie typy z **Maelstromu**. Jeśli szukasz akompaniamentu dla rozsadzającej cię energii, to Ritual jest dla ciebie



91.9 ROYAL BLUE RADIO

Muzyka dla kulturalnych ludzi, takich, którzy wiedzą, jak docenić prawdziwą sztukę, a nie tę szmirę dla pospólstwa.



106.9 30 PRINCIPALES

Latino na nowo, sporo reggaetonu, hip hop i kultura remiksu w gorącym wydaniu. Jeśli jesteś w Heywood, to gdzieś niedaleko na bank dudni ta stacja – **Valentinos ją uwielbiają**.



89.7 GROWL FM

Wszystko, co chcesz usłyszeć i jeszcze trochę. **Grają rzeczy, o których nawet nam się nie śniło.**





NA DESKACH NIGHT CITY

Night City to jedna wielka scena dla wielu bohaterów – jednych poznasz bliżej, innych miniesz tylko na ulicy, ale nawet wówczas z pewnością ich zapamiętasz. Nieważne, czy chodzi o sceny z głównego wątku bądź misji pobocznych, czy anonimowych przechodniów – wszyscy mają osobowość i charakter, które zawdzięczają artystom i artystkom z CD PROJEKT RED. Właśnie dzięki nim animacje i modele postaci oferują doskonałe wrażenia wizualne i jeszcze bardziej wciągają w świat przedstawiony.

Swoboda – to słowo, które opisuje wrażenia z obcowania z Night City. W grze nie znajdziesz ekranów wczytywania i przerywników. Wszystkie sceny fabularne są prowadzone w czasie rzeczywistym, a ty masz pełną swobodę ruchu. Dzięki temu mamy do czynienia z pełnym i wciągającym doświadczeniem RPG, którego próżno szukać gdzie indziej.

03 OKIEM
DEWELOPERÓW

563_2345

JAK STWORZYĆ PRZERYWNIKI FILMOWE,
KTÓRE NICZEGO NIE PRZERYWAJĄ?

Przerywniki filmowe w *Cyberpunku 2077* są kluczowe z perspektywy opowiadania historii. Postawiliśmy sobie ambitny cel, aby potraktować postać prowadzoną przez graczy jako jednego z aktorów na scenie, a nie zwykłego obserwatora. Żeby to zadziałało musieliśmy wyposażyć graczy w narzędzia ekspresji, które umożliwią im interakcje ze światem. To był pierwszy krok na drodze do stworzenia wrażenia uczestniczenia w świecie gry bez żadnych przeszkadzajek, które burzyłyby immersję.

Mieć cel to jedno. Realizacja to zupełnie inna sprawa. Narracja w grze FPP to wyjątkowo grząski grunt, a podejście, które przyjęliśmy generowało jedno wyzwanie za drugim. Sprawy takie jak inscenizowanie i animowanie postaci, szczególnie twarzy, które są kluczowe w FPP, timing, wybory, reakcje – to wszystko wymagało sporych nakładów pracy i było konieczne, żebyśmy osiągnęli swój cel i opowiedzieli naszą historię w dokładnie taki sposób, w jaki sobie wymarzyliśmy.

Co łączy te wszystkie elementy, które wymieniliśmy? Każdy z nich działa na rzecz utrzymania zaangażowania gracza i zachowania immersji. Gracz staje się aktorem na scenie – jak w teatrze. Przerywniki filmowe w *Cyberpunku 2077* i *Widmie wolności* miały za cel opowiadać niesamowite historie za pomocą tego szalonego interaktywnego medium, które wszyscy kochamy.

– PAWEŁ OCHOCKI

CINEMATIC DESIGN COORDINATOR

– NICOLAS CARDAHI

CINEMATIC DESIGNER



TECHNOLOGIA W SŁUŻBIE MROCNIEJ PRZYSZŁOŚCI

Cyberpunk 2077 to największe przedsięwzięcie w dotychczasowej historii CD PROJEKT RED. Night City i okolice to tętniący życiem, wielowarstwowy i różnorodny otwarty świat wypełniony aktywnościami i wciągającymi opowieściami, który w pełni wykorzystuje możliwości aktualnej generacji konsol i komputerów osobistych, oferując nadzwyczajne doznania estetyczne i wizualne.

W tym miejscu przyjrzymy się technologii, która napędza *Cyberpunka 2077* i czyni go jedną z najbardziej zaawansowanych gier z otwartym światem w historii.



RAY TRACING

675_JACKIE_MISTY

PATH TRACING

676_JACKIE_MISTY



Przez niemal dwa lata, wraz z firmą Nvidia, pracowaliśmy nad zupełnie nową technologią renderowania w czasie rzeczywistym, zbliżoną do tej używanej przy tworzeniu efektów wizualnych w filmach i animacji. Naszym celem było osiągnięcie podobnej jakości w Cyberpunku 2077. To zupełnie nowy sposób generowania efektów świetlnych oferujący świeże rozwiązania. Wdrożenie jej w kompleksowy sposób do tak ogromnej, złożonej gry w momencie, gdy jest już ona dostępna na rynku, było gigantycznym wyzwaniem.

– JAKUB KNAPIK
GLOBAL ART DIRECTOR

ŚCIEŻKA TECHNOLOGICZNEGO OŚWIECENIA – PATH TRACING

Dzięki współpracy z firmą Nvidia *Cyberpunk 2077* jest pierwszą grą z otwartym światem, która wykorzystuje w pełni możliwości pełnego ray tracingu na PC, znanego również jako path tracing. Technologia ta umożliwia dynamiczną analizę ścieżek promieni światła. W praktyce oznacza to dużo bardziej zaawansowane i złożone oświetlenie w czasie rzeczywistym.

Cyberpunk 2077 w trybie Overdrive na komputerach osobistych z kartą z serii RTX 40 oferuje nadzwyczajną jakość obrazu i realistyczne oświetlenie, budujące zaskakujący poziom immersji. Doświadczenie to dostępne jest również za pośrednictwem usługi GeForce NOW.

PŁYNNĄ ROZGRYWKĄ BEZ KOMPROMISÓW – DLSS 3.5

Najnowsza wersja technologii DLSS opracowanej przez firmę Nvidia – DLSS 3.5 – oferuje ogromny wzrost wydajności nawet na najwyższych możliwych ustawieniach graficznych, w tym w trybie Overdrive.

DLSS 3.5 oferuje dodatkowo technologię rekonstrukcji promieni napędzaną mocą obliczeniową AI, która podnosi jakość oświetlenia w każdej scenie. Jeśli dodać do tego pozostałe komponenty DLSS 3.5 oferujące zaawansowane skalowanie obrazu, to otrzymamy potężne narzędzie umożliwiające grę w *Cyberpunka 2077* w najwyższej możliwej jakości obrazu i trybie path tracingu przy większej liczbie klatek na sekundę.

W przypadku tak ogromnej i złożonej gry jaką jest *Cyberpunk 2077* jest to niezwykle osiągnięcie – to trzeba po prostu zobaczyć.

ROZWIĄZANIA NOWEJ GENERACJI DLA KONSOL

Cyberpunk 2077 oraz *Widmo wolności* wykorzystują w pełni moc bieżącej generacji konsol, co w praktyce oznacza, że gracze mogą korzystać z następujących rozwiązań, które oferują nadzwyczajną jakość graficzną:

- **Tryb Ray Tracing** – dostępny na konsolach Xbox Series X i PlayStation 5. Wprowadza lokalne śledzenie promieni i faworyzuje wyższą jakość wyświetlanego obrazu. W tym trybie obraz wyświetlany jest w 30 klatkach na sekundę w dynamicznej rozdzielczości 1800p.
- **Tryb wydajności** – dostępny na konsolach Xbox Series X|S i PlayStation 5. Pozwala na priorytetowe ustawienie liczby klatek na sekundę, zapewniając płynną rozgrywkę, która dąży do 60 klatek na sekundę z dynamicznym skalowaniem rozdzielczości 1800p na Series X i PS5. Na konsoli Series S, tryb wydajności celuje w 60 klatek na sekundę przy rozdzielczości 900p z dynamicznym skalowaniem rozdzielczości w zakresie od 800p do 1080p.
- **Tryb jakości** – na konsoli Xbox Series S, tryb jakości pozwala na priorytetowe ustawienie jakości wizualnej, przy czym gra dąży do stałych 30 klatek na sekundę przy rozdzielczości 1440p z dynamicznym skalowaniem rozdzielczości.

- **To jednak nie koniec** – skupienie się w pełni na konsolach nowej generacji pozwoliło nam na wprowadzenie szeregu ulepszeń, w tym:
 - **Szybsze czasy ładowania** dzięki dyskom SSD, w które wyposażone są konsole nowej generacji;
 - **Wyważone HDR** zapewniające jednakową jakość obrazu na wszystkich platformach;
 - **Wsparcie dla AMD FidelityFX Super Resolution 2.1** na konsolach nowej generacji (w tym na Xbox Series S), które pozwala na zwiększenie liczby klatek na sekundę oraz zapewnienie stabilniejszej i łatwiejszej do osiągnięcia docelowej liczby klatek na sekundę, nawet przy wyższych rozdzielczościach;
 - **Ulepszenia sztucznej inteligencji** – od aktualizacji 1.5, sztuczna inteligencja przeciwników została znacznie ulepszona, szczególnie w walce, dzięki czemu stali się oni bardziej inteligentni i zachowują się bardziej adekwatnie w konkretnych sytuacjach.

POSTACIE

OD ASPIRUJĄCYCH GWIAZD BRAINDANSU PRZEZ SAMOZWAŃCZYCH WIESZCZY ZAGŁADY i otoczonych tajemniczą aurą mnichów po cynicznych naukowców i nomadów z sercem na dłoni – w trakcie przygody w Night City na twojej drodze stanie bogata galeria pełnokrwistych postaci – z jednymi połączy cię przyjaźń, która może przerodzić się w gorący romans, z innymi zawiążesz sojusze, a jeszcze innym będziesz życzyć długiej i bolesnej śmierci. W tym miejscu przybliżymy ci sylwetki najważniejszych bohaterów i bohaterek *Cyberpunka 2077* i dodatku *Widmo wolności*.

04

CYBERPUNK 2077

V

V to główna postać *Cyberpunka 2077*, której wygląd, płeć i historia zależą od ciebie. Pewne rzeczy jednak pozostają niezmiennie, niezależnie od tego, jaką ścieżkę życiową wybierzesz. V jest osobą ambitną, pragnącą stać się jedną z legend Night City. Skok na Konpeki Plaza zdaje się być przepustką do lepszego świata, ale w tym mieście nic nie idzie zgodnie z planem. Zamiast fanfar w Afterlife i okazałej sumki V zarabia kulkę w łeb i ląduje na wysypisku śmieci. Od pewnej śmierci ratuje ją Relic, chip skradziony Yorinobu Arasace, który zawiera cyfrowy zapis duszy kultowego rockerboya Johnny'ego Silverhanda. Tym samym rozpoczyna wyścig z czasem – w którym stawką jest życie V – będący główną osią fabularną *Cyberpunka 2077*.



04 OKIEM
DEWELOPERÓW

453_9908

Po siedmiu latach pracy nad *Cyberpunkiem 2077*, to co zostaje w pamięci to rzeczy z pozoru drobne. Jedną z nich jest sekretna ścieżka fabularna dla V. Aby ją odblokować należy powiedzieć właściwą rzecz we właściwym czasie i zaczekać na odpowiedni moment – i kto wie, może V weźmie sprawy we własne ręce i wybierze się na ostatnią wycieczkę z Johnnym prosto w otchłań?

To możliwe, ale nie zawsze tak było. Pamiętam, jak rozmawialiśmy o naszych questach z innymi projektantami i ktoś powiedział: „Byłoby ekstra, gdyby V i Johnny mogli wejść cali na biało i ocalić wszystko i wszystkich”. Minęła chwila i zapytałem: „Zaraz, czemu właściwie mielibyśmy tego nie zrobić?”. W odpowiedzi ludzie spojrzeli po sobie niepewnie.

W końcu mój niesamowity współpracownik i przyjaciel, starszy projektant questów Eero Varendi, podszedł do mnie tego samego dnia i powiedział cicho: „Zrobię to”. Pracowaliśmy przy tym zakończeniu pomiędzy bieżącymi zadaniami, budowaliśmy je kawałek po kawałeczku, aż w końcu mieliśmy coś, co nadawało się do zaprezentowania i pokazania naszym przełożonym – a potem wylądowało to w grze.

I tak oto mamy taką małą ciekawostkę, która powstała dzięki inicjatywie i wsparciu grupy wielu utalentowanych osób. Jeden szczegół, który uwielbiam: reakcja ochrony na pojawienie się V. Na początku są zaskoczeni, ale wciąż agresywni, pewni siebie. Ale im więcej ciał zaczyna zalegać we krwi na podłodze, tym większe rośnie w nich przerażenie. To wszystko jest kompletnie szalone, więc mogliśmy bawić się ich reakcjami dokładnie tak, jak chcieliśmy. I ten strach, to „dlaczego ta szuja nie jest martwa!?” odbijające się echem w ich czaszkach, to że widzą przed sobą kogoś, kto całym sobą sprzeciwia się śmierci i nie chce się poddać, jest inspirujące i bardzo dobrze oddaje atmosferę całej gry.

- PAWEŁ OCHOCKI

CINEMATIC DESIGN COORDINATOR



JOHNNY SILVERHAND

Jeśli to 2077 rok, to Johnny Silverhand gryzie glebę od pięćdziesięciu lat. To jednak nie przeszkadza mu w towarzyszeniu V i sarkastycznym komentowaniu wszystkiego naokoło. Johnny to jedna z najbardziej znanych i kontrowersyjnych osobistości, które zaszczyły Night City swoją obecnością. Sławę zawdzięcza kultowej chromerockowej kapeli SAMURAI, której był wokalistą i gitarzystą, oraz udanemu zamachowi terrorystycznemu wymierzonemu w znieawidzoną przez niego korporację Arasaka. Teraz, jako cyfrowy konstrukt w głowie V, Johnny dostał drugą szansę od losu, by dokończyć porachunki ze swoim arcywrogiem.



JACKIE WELLES

Nieodrodny syn Heywood. Jackie jest jedną z niewielu osób, które opuściły gang Valentinos w jednym kawałku. Teraz, do spółki z V, rozwija karierę najemnika w Night City i marzy o wypłynięciu na szerokie wody. Jackie mierzy wysoko i nie w smaku mu wieczne gonienie za przyziemnymi fuzkami. Co innego skok na Konpeki Plaza, to jest robota z rozmachem, która może być przepustką do lepszego życia i wiecznej sławy.

MISTY

Wystarczy, że przestąpisz próg Misty's Esoterica, a spłynie na ciebie błogi spokój. Misty to być może jedyna osoba w Night City, której to miasto nie uczyniło zgorzkniałą maszynką do generowania CO2. Ona jest ponad wszystkim i wszystkimi – jak duch, który zstąpił na ziemię, by nauczyć nas na powrót, co znaczy być człowiekiem. Misty jest dziewczyną Jackiego, nieoficjalną asystentką Viktora i przewodniczką duchową V.

VIKTOR VEKTOR

Viktor to jeden z najlepszych ripperdoków w Night City i przy okazji swój chłop. Taki, który potrafi przyłożyć, gdy ktoś kręci się po dzielni w poszukiwaniu guza, i poskładać do kupy po bliskim spotkaniu z jednostką MaxTac. To, co jednak w Viktorze najlepsze, to to, że ma wielkie serce – to się w tym mieście zdarza rzadko albo wcale, przy czym „rzadko” to „nigdy”. Viktor to skarb. V ma wielkie szczęście, mogąc nazwać go przyjacielem.



JUDY_ÁLVAREZ

GORO TAKEMURA

Takemura przeszedł w życiu długą drogę – od dzieciaka z tokijskich slumsów po osobistego ochroniarza Saburo Arasaki, jednego z najpotężniejszych ludzi na Ziemi. Po drodze musiał stoczyć niezliczoną ilość bitew i wykazać się nadzwyczajną siłą ducha. Jego kariera załamała się, gdy Yorinobu Arasaka oskarżył go o zamordowanie ojca. Goro został wygnany i skazany na banicję. Pozbawiony wszczepów i koneksji jest skazany na walkę o przeżycie w Night City. Jest tylko jedna osoba, która może mu pomóc – V.

JUDY ÁLVAREZ

Judy to najbardziej utalentowana autorka braindansów w Night City. Tworzy dzieła z nadzwyczajnym wyczuciem i precyzją, których próżno szukać na zdominowanym przez chłam rynku BD. Najczęściej spotkać ją można w piwnicy Lizzy's Bar – siedzibie gangu The Mox. Judy to prawdziwa twardzielka – ceni sobie niezależność i zawsze jest gotowa walczyć z niesprawiedliwością, ale ma też swoją wrażliwą stronę.

PANAM PALMER

Panam należy do Aldecados, klanu nomadów, których łączy zamiłowanie do wolności i niechęć do przebywania w jednym miejscu dłużej niż pięć minut. Przez całe swoje życie podróżowała wraz ze swoją przybraną rodziną przez zrujnowane połacie Ameryki, od jednego miasta do drugiego. Night City miało być tylko kolejnym przystankiem na trasie, ale jak to zwykle bywa – ten plan nie wypalił.

Night City niejedną duszyczkę omamiło wizją nowego początku i Panam nie jest tu żadnym wyjątkiem. Różnica jest taka, że Panam ma hart ducha, którego to miasto dawno nie widziało. Jeśli ktoś może wyjść cało ze starcia z tym potworem przebrany w stal i beton, to tylko ona.

05

OKIEM
DEWELOPERÓW

567_2389

DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

Mój ulubiony moment z gry jest łatwy do przeoczenia – kiedy V zjawia się na spotkanie z Takemura u Wakako, nasza postać jest świadkiem zabawnej wymiany zdań między Takemurą a starszym mężczyzną, który siedzi przy wejściu.

Lubię tę scenkę, ponieważ można się przy niej pośmiać. Wymiana zdań między mężczyzną a Takemurą jest krótka i dziwna, a jeśli się na to zdecydujemy, to może być jeszcze dziwniejsza. Kluczowe w tej scenie są rytm oraz gra ciszą i pauzami, które wzmacniają jej komizm. Dlatego kluczowe było znalezienie idealnej długości przerw między najważniejszymi linijkami tekstu. Nie mogły być zbyt długie ani zbyt krótkie – mówimy tu dosłownie o 25 milisekundach. Granica między zabawną a nudną sceną okazała się niewiarygodnie cienka.

Muszę przyznać, że byłem niezwykle dumny, gdy podczas wewnętrznych testów tej sceny, wszyscy wybuchnęli śmiechem w momencie, gdy V reaguje z przeciągłym „Wow...”.

- SZYMON SŁOWIKOWSKI

CINEMATIC DESIGN COORDINATOR



RIVER WARD

River jest gliniarzem w Night City – niektórym to jedno zdanie wystarczy, by splunąć mu pod nogi. Mieszkańcy miasta nie mają, delikatnie mówiąc, dobrego zdania o tutejszej policji – a wszechobecna korupcja i brutalność mundurowych tylko ich w tym umacnia. River jest inny – wie, że system jest przeciwko niemu, ale nie zawaha się złamać niepisanych reguł i nadepnąć komuś na odcisk, byle tylko odkryć prawdę.

KERRY EURODYNE

Były basista zespołu SAMURAI, który po rozpadzie kapeli rozpoczął karierę solową. Według niektórych całkiem udaną, według innych Kerry nigdy nie wyszedł z cienia Johnny'ego Silverhanda i poszedł w tanią komerchę. Faktem jest, że ich relacja była wyjątkowa, a zniknięcie samozwańczego pogromcy korporacyjnego ładu pozostawiło głęboki ślad w psychice Eurodyne'a.

ROGUE

Rogue to jedna z legend Night City ciesząca się nieposzlakowaną opinią (na którą zresztą ciężko sobie zapracowała). Swoją karierę zaczynała jako członkini gangu, ale prędko zorientowała się, że sztywna hierarchia, to nie dla niej i stała się najemniczką. Los skrzyżował jej drogi z Johnnym Silverhandem, z którym połączył ją burzliwy romans. Po jego śmierci Rogue zarzuciła pracę w terenie i stała się fixerką – diabelnie dobrą fixerką. Aktualnie zarządza klubem Afterlife, najważniejszym punktem na mapie dla wszystkich cyberpunków w Night City.

YORINOBU ARASAKA

Yorinobu jako syn Saburo Arasaki od najmłodszych lat był przygotowywany do objęcia sterów rodzinnego przedsiębiorstwa. Między ojcem a synem nigdy jednak nie było pełnej zgody, co do kierunku, w którym powinna zmierzać korporacja Arasaka. Saburo dzierżył władzę żelazną ręką, a od syna wymagał tylko i wyłącznie doskonałości i uległości wobec niego samego. Wystarczy powiedzieć, że Yorinobu nie był tym zachwycony i zaraz po ukończeniu studiów odwrócił się od ojca i postanowił doprowadzić jego dzieło życia do upadku. Prędko jednak zorientował się, że jako wyrzutek nie jest w stanie nic zdziałać. Dzięki pomocy swojej siostry, Hanako, Yorinobu jako syn marnotrawny wrócił do firmy – tym razem jednak bez szans na rychłe objęcie fotelu prezesa. Jak to jednak mówią – co się odwlecze, to nie uciecze.

HANAKO ARASAKA

Najmłodsze dziecko Saburo Arasaki i jego jedyna córka. Jak to często bywa w takich wypadkach, Hanako była oczkiem w głowie tatusia, który z obawy przed brutalnymi warunkami panującymi w strukturach Arasaki, zamknął ją w złotej klatce z dala od brudów i korporacyjnych batalii. To jednak nie stępiło nadzwyczajnej inteligencji Hanako i jej talentu – z czasem stała się potężną netrunnerką, w której rękach spoczywają największe sekrety Arasaki.

EVELYN PARKER

Inteligencja i desperacja to niebezpieczna mieszanka szczególnie, gdy masz bezpośredni dostęp do tajemnic jednego z najpotężniejszych ludzi w Night City. Evelyn Parker miała być tylko jedną z wielu ludzkich zabawek, których w tym mieście jest na pęczki, ale okazała się na to zbyt dobra. Niestety Night City ma to gdzieś.



06 OKIEM
DEWELOPERÓW

411_9900

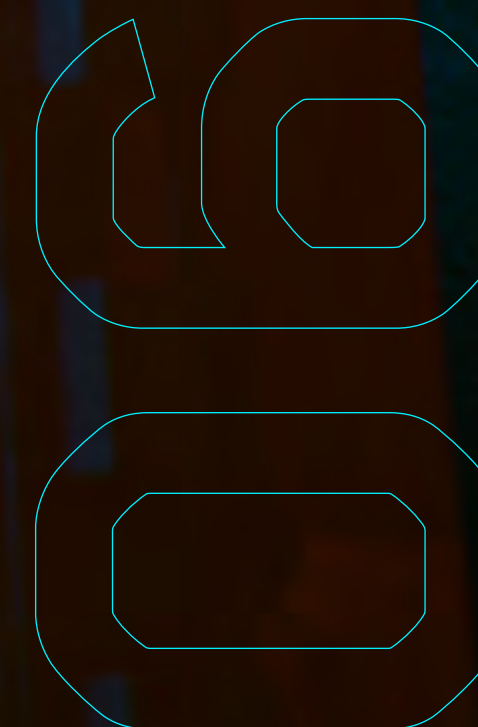
JAK ZNALEŹĆ NOWY GŁOS DLA
KEANU REEVESA I IDRISA ELBY?

W niektórych krajach sławni aktorzy tacy jak Keanu Reeves i Idris Elba mają swoich konkretnych „odpowiedników”, którzy dubbingują ich w filmie i telewizji. W innych mamy do czynienia z kilkoma lektorami lub aktorami. Zawsze bierzemy to pod uwagę w procesie lokalizacji i sięgamy po osoby, które są kojarzone przez publiczność w danym kraju z konkretnym aktorem lub aktorką – tak było w przypadku Luki Warda, który jest „głosem” Keanu Reevesa we Włoszech i Benjamina Völza, który dubbinguje Keanu w Niemczech.

W przypadku Johnny’ego Silverhanda w wersji rosyjskiej mieliśmy z kolei do czynienia nie z jednym konkretnym aktorem ale kilkoma osobami, które dubbingowały Keanu na przestrzeni lat. Zaprosiliśmy ich na casting wraz z innymi aktorami. Koniec końców zdecydowaliśmy się na Iliję Blednego, który nigdy wcześniej nie używał swojego głosu Keanu, ale po zobaczeniu go w akcji nie mieliśmy wątpliwości, że to on jest najlepszym aktorem do tej roboty. Filmy i gry to dwa różne światy i czasem lepiej zdecydować się na kogoś nowego, kto świetnie pasuje do roli, niż za wszelką cenę starać się zachować ciągłość.

– ALEXANDER RADKEVICH

EXPERT LOCALIZATION PROJECT MANAGER



WIDMO WOLNOŚCI

SOLOMON REED

Doświadczony agent FIA, który niejednokrotnie dowiódł swoich nadzwyczajnych talentów, przeprowadzając szereg karkołomnych akcji wywiadowczych. Reed wie, jak wydobyć z kogoś informacje, tworzyć gęste siatki informatorów, włamywać się niezauważenie do pilnie strzeżonych miejsc – znane są mu wszystkie sztuczki, które szpieg powinien mieć w swoim repertuarze.

Reed jest opanowany, bystry i lojalny. Ta ostatnia cecha niemal kosztowała go życie. Najpierw jego własna agencja wystawiła go agentom Arasaki, a potem zmusiła do odegrania roli kozła ofiarnego i wysłała na „wieczny spoczynek” w Dogtown. Reed nie jest jednak mściwy. To chłodny zawodowiec, ale przy tym idealista, gotów do poświęceń w obronie swoich ideałów.

SOLOMON_REED

SO MI SONG AKA SONGBIRD

Analityczka FIA i jedna z najbliższych współpracowniczek Rosalind Myers. Zanim wstąpiła w szeregi agencji była wyjątkowo zdolną i ambitną netrunnerką, o której dokonaniach głośno było w całej Sieci.

Songbird jest protegowaną Solomona Reeda – to on wciągnął ją do FIA i wyszkolił na agentkę. Razem wykonali szereg niebezpiecznych misji. Song była z Reedem w Night City w trakcie Wojny Unifikacyjnej, gdy NUSA zostało zmuszone do wycofania się z miasta pod naciskiem Arasaki.

Porażka misji w Night City położyła się cieniem na całym dalszym życiu Songbird, stając się źródłem niszczącego poczucia winy. Wybory, których Song dokonała później, zaprowadziły ją w pułapkę i stały się bezpośrednią przyczyną wydarzeń przedstawionych w *Widmie wolności*.

ALENA XENAKIS AKA ALEX

Agentka FIA i współpracowniczka Reeda oraz Songbird. Alex potrafi przybrać każdą tożsamość, jest bowiem obdarzona niezwykłym zmysłem obserwacji i naturalnym talentem aktorskim. Mimo, że potrafi zmieniać twarz, dosłownie, to wie dokładnie kim jest i czego chce – a to rzadka sztuka.

Alex należała do komórki Reeda, która działała w Night City podczas Wojny Unifikacyjnej. Po rozbiciu siatki i domniemanej zdradzie Reeda została w Dogtown, bynajmniej nie z własnej woli.



ROSALIND MYERS

Prezydentka NUSA i była CEO Militechu. Rosalind Myers to twarda polityczka, której przypadło w udziale trudne zadanie zarządzania krajem w świecie, w którym korporacje dysponują większą władzą od rządów.

Myers jest aktualnie w trakcie swojej trzeciej kadencji, ale to nie znaczy, że zapomniała, jak to jest trzymać karabin w rękach. Mimo lat spędzonych na stołku prezydenki, wciąż jest żołnierką z krwi i kości, która wie, jak walczyć o przetrwanie, gdy sytuacja tego wymaga.

MR. HANDS

Najbardziej tajemniczy fixer w Night City i cichy rywal Hansena w walce o wpływ w Dogtown. Hands to pełen ogłady dżentelmen, ale nie daj się zwieść pozorom – to wyrachowany gracz, który konsekwentnie realizuje swój sen o potędze.

Hands nie daje się nikomu poznać i kryje się zawsze w cieniu, ale nie robi tego bynajmniej z uwagi na skromność. To przemyślana strategia. W rzeczywistości Hands jest człowiekiem nad wyraz ambitnym i przekonanym o swojej wyjątkowości. Nieprzypadkowo ma lekkiego bzika na punkcie faraonów i kultury starożytnego Egiptu, o czym zresztą zdążył się przekonać.

KURT HANSEN

Pan i władca Dogtown – miejsca, które sam stworzył na swój obraz i podobieństwo. Hansen dostrzegł w porażce NUSA szansę dla siebie i odmówił wycofania swoich oddziałów z Pacyfiki, ustanawiając tym samym nową strefę wpływów i bazę dla swoich operacji.

Hansen nie jest prostym tępem z okopów, to bystry gość, który potrafi myśleć strategicznie, a przy tym bezlitosny dyktator, który trzyma Dogtown w żelaznym uścisku. Gdy trzeba potrafi zmienić się w śmiałego polityka – wie, jak zamydlić ludziom oczy, tak żeby nie szczypało.

Dogtown to najlepsze, co w życiu przydarzyło się Hansenowi. Nie dość, że zerwał się z łańcucha NUSA, to jeszcze dorwał soczystą kość do schrupania. Teraz może realizować wszystkie swoje ambicje bez oglądania się na rozkazy z góry.

AURORA & AYMERIC CASSEL

Rodzeństwo netrunnerów znane w półświatku ze skuteczności i braku skrupułów. Aurora to urodzona uwodzicielka, zawsze skora do zabawy, szczególnie, gdy w grę wchodzi ludzkie życie. Aymeric jest z kolei cichy i spokojny, ale nie należy go lekceważyć – to drapieżny, bezwzględny umysł, który kalkuluje na chłodno.

Casselowie robią interesy na całym świecie z każdym, kto zaoferuje wystarczająco wysoką sumę. W trakcie swojej niezwykle owocnej i dochodowej kariery narobili sobie masę wrogów po obu stronach Atlantyku, ale to nie wydaje się spędzać im snu z powiek – wszak oboje nade wszystko kochają ryzyko.



SZPIEGOWSKA PRZYGODA W NIGHT CITY

WIDMO WOLNOŚCI TO DODATEK DO CYBERPUNK 2077, w którym przyjdzie ci stawić czoła bezlitosnym handlarzom broni, chciwym netrunnerom, złotoustym politykom i doświadczonym szpiegom. To pełnoprawna, trzymająca w napięciu opowieść oferująca długie godziny gry wypełnione akcją i trudnymi wyborami, które przeszerują cię po moralnym dnie. Ale to nie wszystko – dodatek wprowadził do gry także szereg nowej zawartości w postaci m.in. nowej dzielnicy, nowych zadań i kontraktów, nowego drzewka atrybutów i umiejętności, a także niekończących się aktywności w otwartym świecie.

05



CYBERPUNK, HANDLARZ, NETRUNNER, SZPIEG

Widmo wolności to emocjonalny rollercoaster, który zabierze cię w naprawdę mroczne miejsca – bycie szpiegiem to nie rurki z kremem. Szpiedzy żyją i umierają w cieniu z dala od błysku fleszy i nie mogą liczyć na drinka na swoją cześć w Afterlife. W ich świecie nie ma miejsca na brawurę, każda pomyłka może oznaczać śmierć, a kłamstwo jest ich chlebem powszednim i często najgroźniejszą bronią.

Wyruszając do Dogtown, musisz liczyć się z tym, że przed tobą jedno z najbardziej szalonych i intensywnych zadań w twojej karierze. *Cyberpunk 2077* to gra, która nie boi się trudnych tematów, a *Widmo wolności* idzie jeszcze dalej, serwując poruszającą i perfekcyjnie wyważoną rozprawę o zaufaniu i odkupieniu.

SPRAWDŹ, CZY NADAJESZ SIĘ NA AGENTA/KĘ FIA –
ROZSZYFRUJ PONIŻSZĄ WIADOMOŚĆ!



```
01001110 01001001 01000111 01001000 01010100 00100000 01000011 01001001 01010100 01011001 00100000 01001010
01000101 01010011 01010100 00100000 01010011 01001011 01001111 11000101 10000011 01000011 01011010 01001111
01001110 01000101 00101110 00100000 01000100 01001111 01000111 01010100 01001111 01010111 01001110 00100000
01010100 01001111 00100000 01010000 01010010 01011010 01011001 01010011 01011010 11000101 10000001 01001111
11000101 10011010 11000100 10000110 00101110 00100000 01001011 01010101 01010010 01010100 00100000 01001000
01000001 01001110 01010011 01000101 01001110 00100000 01010111 01001001 01000101 00101100 00100000 01000011
01001111 00100000 01010010 01001111 01000010 01001001 00100000 01001001 00100000 01001111 01000010 01010010
01001111 01001110 01001001 00100000 01001110 01000001 01010011 00100000 01010000 01010010 01011010 01000101
01011010 00100000 01000011 01001000 01000011 01001001 01010111 01011001 01001101 01001001 00100000 11000101
10000001 01000001 01010000 01010011 01001011 01000001 01001101 01001001 00100000 01010010 01001111 01010011
01000001 01001100 01001001 01001110 01000100 00100000 01001101 01011001 01000101 01010010 01010011 00101110
00100000 01001110 01001001 01000101 00100000 01011010 01010111 01001100 01000101 01001011 01000001 01001010
00101100 00100000 01001010 01010101 11000101 10111011 00100000 01000100 01011010 01001001 11000101 10011010
00100000 01010011 01010100 01000001 11000101 10000011 00100000 01010101 00100000 01000010 01010010 01000001
01001101 00100000 01000100 01001111 01000111 01010100 01001111 01010111 01001110 00100000 01001001 00100000
01000011 01011010 01000101 01001011 01000001 01001010 00100000 01001110 01000001 00100000 01010011 01010111
01001111 01001010 11000100 10000100 00100000 01010011 01011010 01000001 01001110 01010011 11000100 10011000
00101110
```

PO DRUGIEJ STRONIE MURU

Poznaj Dogtown – najgorsze miejsce do życia pod tą szerokością geograficzną, gdzie łatwiej o zabłąkaną kulę niż uśmiech. Tutaj żyje się i umiera często bez żadnego powodu. W trakcie swojej wizyty tam przekonasz się o tym nierzad. Twoja misja to uratować prezydentkę. Wkrótce jednak zorientujesz się, że nie tylko ona potrzebuje pomocy – cała dzielnica jest w rozpaczliwej sytuacji. Czy podołasz takiemu wyzwaniu? Przed tobą naprawdę trudne wybory, które niosą ze sobą daleko idące konsekwencje.

Dogtown to miejsce z gatunku „hulaj dusza, piekła nie ma” – możesz tu sobie pozwolić na więcej niż w innych częściach Night City, ale działa to w dwie strony. Zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce posłać ci kulkę i nie będzie miało znaczenia kim jesteś, kogo znasz i jakie masz implanty – Dogtown to dżungla, przetrwają tylko najsilniejsi.

W trakcie swojej misji masz do dyspozycji nie tylko bogaty arsenał broni i hacków, mordercze fury i motocykle, nadzwyczajne umiejętności i rozbudowany system rozwoju postaci, ale przede wszystkim twoje własne sumienie – daj mu się poprowadzić przez labirynt kłamstw i zasłon dymnych. To co znajdziesz na końcu tej drogi, zostanie z tobą na zawsze.

TYLKO W WIDMIE WOLNOŚCI...

- Wyruszysz na szpiegowską misję z ramienia NUSA wraz z Solomonem Reedem (w tej roli sam Idris Elba).
- Poznasz prezydentkę Nowych Stanów Zjednoczonych Ameryki Rosalind Myers i ruszysz razem z nią w bój.
- Dowiesz się, jak trudno naprawić błędy przeszłości i znaleźć odkupienie.
- Trafisz na koncert Lizzy Wizzy (w którą wcieliła się Grimes)!
- Przeżyjesz mrożące krew w żyłach chwile w towarzystwie Johnny'ego Silverhanda (Keanu Reeves).
- Pomożesz mieszkańcom Dogtown w niedoli i dostaniesz kilka ważnych, życiowych lekcji.
- Weźmiesz udział w misjach kurierskich i walce o zrzuty w Dogtown.



MISJE W DOGTOWN – WYBÓR TWÓRCÓW

W Dogtown żaden cyberpunk nie będzie głodował – pracy jest aż nadto. Pytanie tylko, od czego zacząć? Pomóc niezbyt rozgarniętym policjantom, nacisnąć na odcisk Animalsom, a może wesprzeć wrogi wywiad w znalezieniu ich człowieka? Zwróciliśmy się do osób odpowiedzialnych za zadania w *Widmie wolności*, by opowiedzieli nam o swoich ulubionych questach i tym, jak wyglądało ich tworzenie – mamy nadzieję, że to pomoże ci w wyborze.

JAK ZROBIĆ KOMEDIĘ KUMPELSKĄ?

Jeśli chodzi o moje ulubione zadanie, to jest to *Czekając na Dodgera*, w którym Mr. Hands prosi nas o pomoc w wydostaniu dwóch policjantów z posterunku pełnego przeciwników. Jest mnóstwo rzeczy w tej misji, które uwielbiam, ale najbardziej to kunszt pisarski Darka Bochenka, któremu zawdzięczamy tę fantastyczną historię. Rzadko zdarza się nam pracować z materiałem stricte komediowym, dlatego ta opowieść tak do mnie przemawia – jest unikalna. Na etapie końcowym tworzenia po prostu zaśmiewaliśmy się do łez.

Największym wyzwaniem był dla nas sam charakter tej misji, to jest w końcu misja eskortowa, a wszyscy wiemy, że gracze ich nienawidzą. Z Kubą Ostapiukiem długo zastanawialiśmy się nad tym, jak uczynić ją interesującą z perspektywy rozgrywki, i myślę, że w końcu nam się udało – nasi towarzysze nie tylko podążają za nami, ale aktywnie uczestniczą i „pomagają” V. Zanim jednak do tego doszliśmy potrzebowaliśmy wielu iteracji.

– KACPER TYC

SENIOR OPEN WORLD COORDINATOR

LIST MIŁOSNY DO GRACZY

Najbliższa mojemu sercu jest misja pod tytułem *Poczwarka*, m.in. dlatego, że to moje pierwsze zadanie w karierze projektantki. Akcja rozpoczyna się od wiadomości od Mr. Handsa: Lina Malina, gwiazda braindansu z Dogtown, została porwana, a V musi ją uratować. Brzmi typowo – ale V szybko orientuje się, że w tym zleceniu nic nie jest tym, czym się wydaje.

Jestem bardzo dumna, że to jedna z niewielu opowieści w Night City, która może mieć naprawdę szczęśliwe (choć niekonwencjonalne) zakończenie. Brutalne, dystopijne realia Night City najczęściej zmuszają V do podjęcia naprawdę trudnych decyzji o dużej wadze. Dlatego chciałam, żeby w *Poczwarcie* V po prostu odpoczęła od tego wszystkiego, zrelaksowała się i zanurzyła w oparach absurdu.

Muszę przyznać, że praca nad tym zadaniem była dla mnie po prostu niesamowitą frajdą i to w dużej mierze dzięki mojemu najważniejszemu partnerowi w tym procesie – Tobie. Tak, mówię, do Ciebie. Istnieje pewna relacja, rozłożona między czasem a przestrzenią, między projektantem a osobą przed ekranem, czyli zagadkową zbiorową personą, która rozciąga się na szerokie spektrum osobowości, preferencji i stylów gry. W oparciu o nią, lub pewne wyobrażenie o niej, projektanci i projektantki tworzą złożoną sieć wzajemnie powiązanych scenariuszy, tak, aby quest rozwijał się w logiczny i naturalny sposób.

Przewidując Twoje decyzje, reakcje i potrzeby, tworząc nowe ścieżki, znajdując sposoby, aby Cię rozbawić, tak naprawdę staram się Cię poznać. Jednocześnie zostawiam tu i tam ślady po sobie. Kiedy zauważysz nieoczekiwane odniesienie do innego materiału, easter egga, nieoczekiwane konsekwencje decyzji, które podjąłeś lub podjęłaś w trakcie rozgrywki, wiedz, że to osoba po drugiej stronie monitora posyła Ci szeroki uśmiech zawieszony w czasie i przestrzeni.

– MARIA MAZUR

QUEST DESIGNERKA



UWAGA NA SPOILERY!

SZPIEGOWSKA FANTAZJA

Moja ulubiona misja to zdecydowanie *Czarne czy czerwone?* V ma w niej za zadanie zinfiltrować jedno z najbardziej strzeżonych miejsc w całym Dogtown. Włożyliśmy naprawdę masę wysiłku w to, aby odtworzyć atmosferę prestiżowej imprezy dla elity Night City. Ludzie, których możesz spotkać (i podsłuchać) w Black Sapphire, muzyka, która bije z głośników – musieliśmy dobrze przemyśleć wszystkie elementy, by ożywić na ekranie fantazję o byciu tajnym agentem w stylu Jamesa Bonda. Było warto, bo to nam pozwoliło pogłębić świat *Cyberpunka 2077*.

Ze względu na odniesienie do Jamesa Bonda (w wersji angielskiej tytuł questa to *You know my name*, czyli tytuł piosenki przewodniej z filmu *Casino Royale* z 2006 roku) nie mogę nie wspomnieć o jednej ważnej rzeczy – kasynie. V ma tam do wykonania bardzo nietypowe zadanie: zeskanować bliźnięta Cassel. Od samego początku wiedzieliśmy, że doskonałą okazją ku temu jest wspólna partyjka w... no właśnie. Jaką grę wybrać? To nie było takie oczywiste. Poker był zbyt skomplikowany, ponieważ nie mieliśmy czasu, aby wyjaśnić graczom wszystkich zasad. Przez chwilę rozważaliśmy chińską grę w kości – Chō-Han – ale okazała się być zbyt złożona, żeby zyskać pożądany przez nas efekt. Koniec końców postawiliśmy na ruletkę, która ma o wiele większy potencjał dramaturgiczny – dźwięk kulki toczącej się po stole sam w sobie wytwarza napięcie, a do tego między rzutami jest wystarczająco miejsca na dialogi i zabawę w kotka i myszkę...

– KONRAD CHLASTA

QUEST DESIGN COORDINATOR



KONIEC, KTÓRY MOŻE BYĆ POZĄTKIEM

Mimo tego, że poświęciłem *Cyberpunkowi 2077* ostatnie siedem lat, to zakończenie dla podstawki, które dodaliśmy z *Widmem wolności*, wciąż wywołuje u mnie dreszcze i z pewnością zostanie ze mną na długo. Długo szukaliśmy czegoś odpowiedniego, czegoś w klimacie zadania *Żyli długo i szczęśliwie* z dodatku *Serca z kamienia* do *Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu*, przy którym miałem również przyjemność pracować.

Koniec końców skończyło się na emocjonalnym rollercoasterze z moją ulubioną sceną z Johnnym w całej grze. Nawet jeśli ostatecznie się nie polubiliście, pod koniec dnia możecie spróbować się pożegnać, spróbować dojść do ładu i składu ze sobą nawzajem i z „przeznaczeniem”. Podobają mi się, że mogliśmy zakończyć tę scenę z V siedzącą z zamkniętymi oczami, przy znikających w oddali dźwiękach Night City – których echo brzmi niczym wieloryb śpiewający w ciemnym oceanie.

Wiedziałem, że nowe zakończenie wywoła różne reakcje, ale dla mnie mówi ono o nadziei, płynącej z uświadomienia sobie, że ludzie – mimo że mogą wydawać się nieistotni, gdy przechodzimy obok nich na ulicy – mają swoje własne historie, smutki, nadzieje. W języku angielskim jest na to nawet słowo – „sonder”. Wszystko się zmienia, my też. Niektóre relacje pozostawiają głębokie blizny, mimo że trwają tylko chwilę – a mimo to musimy iść naprzód. Może Night City to niewłaściwe miasto, a my byliśmy niewłaściwymi ludźmi przez cały czas, a może nie? Może po prostu musimy przestać oglądać się za siebie i zacząć dostrzegać to, co nas otacza?

– PAWEŁ OCHOCKI

CINEMATIC DESIGN COORDINATOR





BIURO DS. ROZŻNANIA W TERENIE

PODEKTYWRODEP

Kod weryfikacji FIA #

RAPORT WYWIADOWCZY: DOGTOWN – SZANSE I ZAGROŻENIA

ANALIZA WEWNĘTRZNA

Dogtown jako terytorium wyłączone z jurysdykcji NUSA zalicza się do kategorii miejsc podwyższonego ryzyka zagrożonego potencjalną katastrofą humanitarną. Stopień bezpieczeństwa mieszkańców o niejasnym statusie przynależności terytorialno-administracyjnej określony został jako „alarmowy” i jako taki może stanowić podstawę do działań ze strony NUSA. Jest to jednak objęte wysokim ryzykiem odwetu ze strony Barghestu, którego skala jest trudna do oszacowania.

Dogtown jest miejscem mocno ufortyfikowanym – z tego powodu wszelkie działania o charakterze zbrojnym niosą ze sobą wysokie prawdopodobieństwo dużych strat. Jest to jednak miejsce stosunkowo łatwe do zinfiltrowania – Dogtown nie posiada rozbudowanej struktury rządu i narzędzi kontroli, które obejmowałyby podstawowe aspekty życia społecznego, i do tego jest głęboko przeżarte przez korupcję.

Mieszkańcy Dogtown nie mają jasno określonych poglądów społecznych lub przynależności politycznej. Problemem jest jednak ich obniżona aktywność i stan apatii, który prowadzi do stagnacji społecznej (podobne zjawisko, ale na mniejszą skalę obserwujemy w Night City).

PODSUMOWANIE

Raport potwierdza wstępne analizy poczynione w ubiegłym roku wskazujące Kurta Hansena jako źródło bezpośredniego zagrożenia dla Nowych Stanów Zjednoczonych Ameryki oraz skalę obrotu nielegalnymi towarami w Dogtown określoną jako „masową”.

Nie ulega żadnej wątpliwości, że Kurt Hansen to osobnik wrogo nastawiony wobec NUSA, a działania jego organizacji paramilitarnej wymierzone są przeciwko organom ścigania i administracji publicznej.

Szanse na udaną infiltrację organizacji Hansena oceniane są na niskie. Szansę na zmianę dowództwa Barghestu w wyniku wewnętrznego konfliktu oceniono na minimalne. Jedyną szansą na zmianę w Dogtown jest zdarzenie z kategorii losowych – najwinnym byłoby jednak oczekiwać, żeby jakiś najemnik lub najemniczka z ulicy obalili rządu Hansena i zmienili oblicze tego miejsca.



Notatka #3301

Autor: J.B. Smiley, Sztab Tajnych Akcji w Cyberprzestrzeni

Ostatnie obserwacje aktywności obcych protokołów dokonane we współpracy z NetWatchem wskazują na bliżej nieokreślone próby kontaktu z jednostką lub jednostkami znajdującymi się na terenie Dogtown. Nie jest możliwym ustalenie charakteru lub nawet statusu połączenia.

Ślady prowadzą do Waszyngtonu. Coś jest na rzeczy.

CHCEMY, ŻEBY KAŻDA WERSJA JĘZYKOWA BRZMIAŁA JAK ORYGINAŁ – to główny cel naszego zespołu ds. lokalizacji. Spotkaliśmy się z osobami, które go tworzą, aby dowiedzieć się, jak lokalizuje się tak ogromną grę jak *Cyberpunk 2077*, jak tłumaczy się mowę cyberświń na inne języki i nie tylko!

NIGHT CITY NA JĘZYKACH

06

CZY MOŻECIE PRZYBLIŻYĆ NAM, JAK WYGLĄDA PROCES LOKALIZACJI GRY?

W każdym przypadku zaczynamy od podstaw, czyli w pierwszej kolejności określenia tego, jak duża będzie gra – ile słów i linii dialogowych będzie zawierać oraz ile miesięcy zajmie nam lokalizacja. Następnym krokiem jest zaplanowanie poszczególnych kamieni milowych, zwykle są to: nagranie angielskich linii dialogowych, tłumaczenie linii dialogowych na inne języki, nagrania linii dialogowych w innych językach, tłumaczenie tekstu na pozostałe języki, uzupełniające sesje nagraniowe i sesje QA.

Po ustaleniu ogólnego planu, zaczynamy poszukiwania partnerów, z którymi będziemy realizować dany projekt – mamy taką regułę, że na jedną wersję językową przypada jeden podwykonawca. Jednocześnie kontynuujemy pracę nad naszymi narzędziami do lokalizacji (poprawiamy i zwiększamy ich niezawodność), zaczynamy kompletować materiały referencyjne (opis projektu, projekty zadań, fabuła, opisy postaci, słowniczek itp.), tłumaczymy z polskiego na angielski (bez ustanku!), współpracujemy z innymi zespołami, aby uwzględnić wszystkie językowe niuanse. W praktyce to wygląda tak, że jeśli ktoś chce dodać do gry hiszpańskie graffiti, nadać swojej nowej broni fajną japońską nazwę albo dodać do gry postać z Francji, to przychodzi z tym do nas. Jednym słowem aktywnie uczestniczymy w procesie projektowania samej gry, gdy tylko wymagana jest konsultacja językowa lub kulturowa dla

dowolnego języka. Zawsze też staramy się być na bieżąco z wszelkimi zmianami, by zapewnić graczom jak najlepsze doświadczenie na gruncie językowym.

Tak naprawdę, to mnóstwo rzeczy zadziewa się jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem lokalizacji – ona sama z kolei wygląda zazwyczaj w ten sposób:

- Zaczynamy od obsadzenia wszystkich głównych postaci – najpierw w języku angielskim, a następnie we wszystkich innych wersjach językowych.
- Następnie przygotowujemy angielskie VO do sesji nagraniowych.
- Gdy dialogi są gotowe, rozpoczynamy główną sesję nagraniową w języku angielskim. Zajmuje to kilka miesięcy i odbywa się etapami, zwykle dzielimy materiał na mniejsze części (np. zadania w grze).
- Potem przechodzimy do nagrywania linii dialogowych w innych wersjach językowych – ich tłumaczenie i nagrywanie odbywa się z pewnym opóźnieniem (kilka tygodni) względem wersji angielskiej.
- Kończymy główną sesję nagraniową angielskich VO i przygotowujemy je do pierwszej rundy iteracji – po nagraniu całości testujemy je już w grze i dalej iterujemy.
- Następnie z reguły powtarzamy poprzednie kroki, ale na mniejszą skalę (sesje dogrywek są krótsze, ale bardziej precyzyjne).
- Mniej więcej na etapie dogrywek zaczynamy pracować nad elementami tekstowymi w grze – ponieważ nie wymagają one sesji nagraniowych, praca nad nimi jest nieco łatwiejsza i krótsza.

- Gdy mamy już większość zlokalizowanej lub nagranej treści, rozpoczynamy proces kontroli jakości lokalizacji – zwykle przed rozpoczęciem sesji dogrywek, żeby nie narobić niepotrzebnych błędów. To odbywa się w zwykle w dwóch etapach – generalnej kontroli jakości i sprawdzeniu tego, co już zostało sprawdzone, żeby upewnić się, że niczego nie brakuje itp.
- Na koniec testujemy grę (trwa to praktycznie do samej premiery), dodajemy brakujące elementy, poprawiamy błędy, dopracowujemy tekst itp.

KONTROLA JAKOŚCI (QA) W GRACH JEST NIEZWYKLE WAŻNA, ALE JAK TO WYGLĄDA W PRZYPADKU LOKALIZACJI?

Jest równie istotna! Z tego powodu w naszym dziale działa wewnętrzny zespół ds. kontroli jakości lokalizacji. Zajmuje się on wszystkimi aspektami LQA – zarówno wewnętrznymi, jak i zewnętrznymi. Jest on nam absolutnie niezbędny, ponieważ nasze gry są ogromne i mają mnóstwo różnorodnych treści – by zachować tak ważną dla nas jakość, musimy testować wszystkie lokalizacje i odpowiadać na feedback graczy.

Zakres jego obowiązków jest bardzo różnorodny, bo mowa m.in o zbieraniu materiałów referencyjnych z gry; sprawdzaniu, czy nowe



archiwum lokalizacji dla nadchodzącej aktualizacji działa poprawnie; zbieraniu zrzutów ekranu wszystkich nowych elementów odzieży, które dodaliśmy ostatnio do gry; sprawdzaniu, czy błędy w tekście zostały naprawione. A to oczywiście nie wszystko.

Nasi specjaliści i specjalistki ds. kontroli jakości lokalizacji koordynują również pracę wszystkich naszych zewnętrznych partnerów zajmujących się LQA. Obecnie w *Cyberpunku 2077* mamy 19 języków, a każdy z nich wymaga drobiazgowego sprawdzenia – to tysiące godzin pracy. Nasz wewnętrzny zespół wspomaga naszych partnerów: przygotowuje dla nich build gry (który jest potem aktualizowany), materiały referencyjne (takie jak scenariusze i eksporty), zbiera ich feedback, śledzi zgłaszane błędy i przypisuje je do konkretnych programistów i programistek. Ale przede wszystkim to wszystko trzeba zaplanować i oszacować koszty!

JAK TO ROBICIE, ŻE NIEZALEŻNIE OD WERSJI JĘZYKOWEJ WSZYSTKIE POSTACIE ZACHOWUJĄ SWÓJ CHARAKTER I SPECYFICZNY JĘZYK?

Wszystko zależy od kontekstu – w tym przypadku od konkretnego języka i postaci. Tym, co wyróżnia angielską wersję językową jest różnorodność akcentów, z którymi mówią postacie w grze (na przykład Jackie i Takemura). Niestety akcent to nie jest coś, co łatwo się tłumaczy, ponieważ w każdym języku wygląda to inaczej. Aby akcent był wiarygodny, musisz mieć ludzi, którzy potrafią się nim posługiwać. Ale to nie wszystko – to muszą być również osoby z potencjałem dubbingowym. Sprawy dodatkowo nie ułatwia fakt, że próby

naśladowania angielskich akcentów w innych językach bez właściwego uwzględnienia kontekstu kulturowego, zwykle kończą się dość, delikatnie mówiąc, zabawnie.

Generalnie istnieją trzy główne sposoby, aby nadać głosowi postaci unikalnego charakteru (który będzie jednocześnie zgodny z tym, jak został on oryginalnie pomyślany):

- Sam głos – możesz nadać postaci unikalny ton głosu, czy to szorstki, ochrypły, czy wysoki.
- Sposób mówienia – na przykład Takemura jest Japończykiem, ale język, którym głównie posługuje się w grze, nie jest jego ojczystym; w istocie opanował go bardzo późno. W konsekwencji używa podstawowego słownictwa, mówi prostymi zdaniami i robi dużo pauz jak przystało na osobę, która nie czuje się pewnie w danym języku.
- Konkretnie słownictwo lub styl mówienia – weźmy Fingersa, który w języku angielskim używa wielu miękkich słów, takich jak „luscious,” „sweetheart,” „darling” i czasami brzmi wręcz jak rodzic mówiący do dziecka. Staraliśmy się oddać tę część jego osobowości także w innych językach poprzez wykorzystywanie dużej ilości zdrobnień.

JAKIM WYZWANIEM JEST TŁUMACZENIE I LOKALIZACJA SŁANGU I TERMINÓW Z UNIWERSUM CYBERPUNKA?

To zależy od konkretnego języka i tego, czy oryginalne podręczniki do systemu RPG – takie jak choćby *Cyberpunk 2020* – były na niego tłumaczone. Co nie jest wcale takie oczywiście – na przykład w przypadku języka rosyjskiego nie ma żadnych oficjalnych wydań (ale nieoficjalne już tak). Taka sytuacja ma swoje plusy i minusy, bo z jednej strony nie jesteśmy ograniczeni istniejącą terminologią, a z drugiej brakuje nam materiału, który byłby jakimś punktem odniesienia bądź źródłem inspiracji. W efekcie niektóre pojęcia zostały przetłumaczone lub przepisane fonetycznie i otrzymały własne rosyjskie odpowiedniki (jak „choomba” czy „deep dive”), podczas gdy inne (jak „preem”) były tłumaczone swobodnie i w zależności od kontekstu z wykorzystaniem

CZY WIESZ, ŻE...

Przy tworzeniu **HISZPAŃSKOJĘZYCZNEJ WERSJI GRY**, staraliśmy się dobierać aktorów i aktorki o takich samych narodowościach, co ich postacie. I tak: w postaciach posługujących się językiem japońskim wcielali się aktorzy i aktorki z Japonii, postacie o narodowości meksykańskiej odgrywała meksykańska obsada (dzięki współpracy z meksykańskim studiem), a postacie z francuskim rodowodem – jak Aymeric i Aurora – przez aktora z Francji i dwujęzyczną aktorkę (Aurora mówi w dwóch językach). Generalnie aktorzy odgrywają gigantyczną rolę w procesie tworzenia postaci, ale żeby zrozumieć z kim tak naprawdę mamy do czynienia na ekranie, musimy dokładnie zbadać osobowość i sposób zachowania każdej bohaterki i bohatera.

JAPOŃSKI ZESPÓŁ stanął przed kilkoma ciekawymi wyzwaniami podczas tłumaczenia *Cyberpunka 2077*. Na przykład w zadaniu pobocznym *Numer jeden* pojawia się postać Haruyoshiego, która nastroczyła małych problemów – otóż jest on wzorowany na postaci japońskiego chirurga, który pojawia się w amerykańskim serialu *The Office*. Haruyoshi w wersji angielskiej gry, podobnie jak w serialu, mówi z silnym japońskim akcentem. Niestety *The Office* nie jest w Japonii tak popularne, a pozostałe postacie w grze mówią już w języku japońskim – nie mogliśmy więc po prostu nadać Haruyoshiemu twardego japońskiego akcentu. Musieliśmy znaleźć inny sposób. Zdecydowaliśmy się na wprowadzenie prostych, często niepoprawnych angielskich słów w jego wypowiedziach, aby japońscy gracze mieli podobne doświadczenie, co ich anglojęzyczni odpowiednicy, podczas interakcji z tą postacią.

Podobne podejście zastosowaliśmy w przypadku postaci Takemury – zamiast skupiać się na akcencie, napisaliśmy jego kwestie w bardziej tradycyjnym japońskim. Dzięki temu wyróżniał się on spośród innych postaci w grze, które używają potocznej, „współczesnej” odmiany tego języka lub po prostu mówią w „cyberpunkowym” japońskim z 2077 roku.

W przypadku **FRANCUSKIEJ WERSJI GRY** zaskakującym wyzwaniem okazało się znalezienie w Paryżu japońskiej obsady posługującej się francuskim. Choć udało nam się obsadzić japońskich aktorów głosowych do ról Hanako, Yorinobu i Ody, to już w przypadku Takemury mieliśmy kłopot. Ostatecznie zdecydowaliśmy się na hybrydowe rozwiązanie: francuski aktor głosowy (Martial Le Minoux) nagrał jego linijki po francusku, a kwestie po japońsku pochodziły z angielskiej wersji gry (nagrane przez japońskiego aktora dubbingowego). Zdecydowaliśmy również, że Martial będzie naśladował japoński akcent po francusku. Podczas nagrywania był instruowany, jak stworzyć wiarygodny akcent, który nie będzie brzmiał ani komicznie, ani obraźliwie, a osoba z naszego zespołu była obecna podczas wszystkich sesji nagraniowych, by mu w tym pomóc. W efekcie proces nagrywania kwestii Takemury w wersji francuskiej był znacznie dłuższy, ale koniec końców opłacało się.

Podobnie jak w języku francuskim casting na postaci japońskiego pochodzenia na potrzeby **WERSJI ROSYJSKIEJ** stanowił poważne wyzwanie. Wypróbowaliśmy dwóch aktorów japońskiego pochodzenia mówiących po rosyjsku, ale niestety efekt był raczej komiczny, postanowiliśmy więc zatrudnić rosyjskich aktorów znających język japoński. Mieliśmy również niesamowite szczęście, ponieważ nasza główna redaktorka Yuliana Brezhneva również zna język japoński. Najpierw nagraliśmy wszystkie rosyjskie linijki Takemury i Yorinobu a następnie zorganizowaliśmy osobną sesję po japońsku. Na tej sesji była obecna Yuliana, która wspierała naszych aktorów w japońskiej wymowie. Niestety nie udało nam się znaleźć aktorki, która posługiwała by się japońskim na tyle dobrze, by sprawdzić się w roli Hanako. Wykorzystaliśmy więc oryginalne linijki Hanako w języku japońskim i znaleźliśmy rosyjską aktorkę o możliwie jak najbardziej zbliżonym głosie, która nagrała tylko rosyjskie linijki Hanako (podobnie jak przypadku Le Minoux dla Takemury w języku francuskim). W przypadku pozostałych postaci jak np. Jackiego czy Placide’a staraliśmy się pokazać ich meksykańskie czy kreolskie pochodzenie, wplatając w ich wypowiedzi słowa pochodzące z ich rodzimych języków.

różnych i znanych powszechnie w tym języku pojęć takich jak „fajne”, „ładne”, „wspaniałe”, itp. Były również slangowe czasowniki, takie jak „delta”, które czasem miały podobny rosyjski odpowiednik, a czasem nie i musiały być tłumaczone. Chcieliśmy stworzyć rosyjski odpowiednik cyberpunkowego slangu, ale musieliśmy przy tym pamiętać, by nie tworzyć zbyt wielu sztucznie brzmiących neologizmów.

W przypadku lokalizacji hiszpańskiej, tam gdzie tylko było to możliwe, opieraliśmy się na *Cyberpunku 2020*. W pozostałych przypadkach, zależnie od sytuacji, niektóre pojęcia były zapisywane fonetycznie lub pozostawiane w języku angielskim („choom”, „deep dive”). Inaczej sprawa wyglądała z kolokwializmami, przy których zwykle używaliśmy starego hiszpańskiego slangu z lat 80-tych, który świetnie wpisywał się w retropunkowy klimat obecny w grze.

W języku niemieckim z kolei przyjęto się powszechnie używać angielskich pojęć w mowie potocznej, więc musieliśmy się zdecydować, czy przetłumaczyć każde nowe słowo na niemiecki, czy też zostawić je po

angielsku. Dobrym przykładem jest „juice”, czyli steryd używany przez gang Animalsów. Na potrzeby pierwszego dema *Cyberpunka 2077* po niemiecku zdecydowaliśmy się użyć odpowiednika w tym języku, czyli „saft”, ale fani szybko zwrócili nam uwagę na to, że to źle brzmi, więc teraz „juice” to po prostu „juice”.

W przypadku japońskiego wyszliśmy z podobnego założenia, co przy hiszpańskiej lokalizacji: sięgnęliśmy do slangu z lat 80-tych, który dzisiaj uchodzi za przestarzały, aby wydobyć na wierzch ten specyficzny retroposmak świata *Cyberpunka 2077*. Mieliśmy też ten luksus, że podręcznik do *Cyberpunka 2020* został przetłumaczony na japoński. Musieliśmy jednak upewnić się, że gracze będą w stanie zrozumieć nowe pojęcia wprowadzone dopiero w *Cyberpunku 2077*. Na przykład określenie „huscle”, czyli „mięśniak do wynajęcie”, zostało przetłumaczone fonetycznie, a dodatkowo upewniliśmy się, że w dialogach zostało ono subtelnie podprowadzone, żeby gracz mógł zrozumieć jego sens po samym kontekście.

W przypadku języka francuskiego wykorzystaliśmy z kolei popularne odpowiedniki cyberpunkowych pojęć (np. „choom” lub „GLACE” dla „ICE”), a gdy było to konieczne sięgaliśmy po neologizmy. Na przykład terminy „gonk” (buc) lub „leadhead” mają swoje francuskie odpowiedniki w postaci „paumard” (połączenie słów „paumé” – ktoś zagubiony – i „connard” – skurwysyn), „paumé” i „tocard” (niekompetentna osoba) oraz „moudub” (skrótowa forma wyrażenia „mou du bulbe” – ktoś z „miękkim” mózgiem).

Podsumowując: co język, to podejście!

WIELE ZADAŃ W CYBERPUNKU 2077 TO W ISTOCIE TYTUŁY PIOSENEK – JAK WYGLĄDAŁA KWESTIA ICH LOKALIZACJI?

To fascynujący i złożony temat. Aby odpowiedzieć na to pytanie, musimy zacząć od samego początku, czyli tego, jak wewnętrznie nazywamy zadania. Kiedy zaczynamy pracę nad danym questem, otrzymuje on identyfikator, mówiący o jego typie i numerze, przykładowo:

- q003 – main quest #3, czyli zadanie główne numer 3.
- sq006 – side quest #6, czyli zadanie poboczne numer 6.
- mq024 – minor quest #24, czyli drobna aktywność numer 24.

Dzięki temu dysponujemy czytelną strukturą ułatwiającą komunikację – nie musisz zapamiętywać całego tytułu (który może ulec zmianie!), wystarczy identyfikator i wszyscy wiedzą o jakim zadaniu mowa. To jednak nie koniec – na dalszym etapie produkcji zadania otrzymują swoje nazwy debugowe. Są to zwykle 1-2 słowa, które możliwie zwięźle opisują dany quest. Na przykład, pierwsze zadanie w *Widmie wolności* to „q301 Crash”, ponieważ dotyczyło rozbicia się (ang. crash) Space Force One w Dogtown.

Następnie nasz zespół Story nadaje zadaniom „oficjalne” polskie tytuły – na przykład quest „Life During Wartime” w polskiej wersji językowej nosi tytuł „Pasażer”, ponieważ Hellman jest pasażerem AV-ki, którą ściga V. W tym samym czasie zespół adaptacji opracowuje

CZY WIESZ, ŻE ...

Kody binarne również wymagają tłumaczenia? Dowiedzieliśmy się o tym, gdy sprawdzaliśmy nowe partie tekstów od naszych partnerów, w tym fragmenty kodu binarnego – jak się okazało, nie pasował on do wersji angielskiej. Zajęło nam trochę czasu, aby wpaść na to, że tłumacze odszyfrowali tekst angielski, który został zamieniony na kod binarny, przetłumaczyli go na swój język, a następnie ponownie zamienili na kod binarny. To coś, co z pewnością nie zaprzęta głowy wielu graczy, ale to dowód, jak bardzo drobiazgowo podchodzimy do naszej pracy.



angielskie tytuły dla zadań głównych i zadań pobocznych – w tym celu najpierw zbieramy propozycje piosenek od projektantów questów, a następnie we współpracy z naszym franchise content strategy leadem Patrickiem Millsem, zawężamy listę tytułów piosenek do takich, które odzwierciedlają historię w danym zadaniu, brzmią dobrze jako indywidualne tytuły i są piosenkami, które Johnny Silverhand teoretycznie mógłby znać i doceniać (naszym zdaniem, oczywiście). Przyjęliśmy sobie za zasadę, że Johnny zna piosenki wydane do wczesnych lat 90-tych, aczkolwiek zrobiliśmy kilka wyjątków.

WSZYSTKO MOŻE BYĆ ZLOKALIZOWANE LUB PRZETŁUMACZONE, JEŚLI TYLKO MASZ WYSTARCZAJĄCO DUŻO CZASU I DYSPONUJESZ KOMPLETNĄ WIEDZĄ NA TEMAT GRY.

Jak zatem widać nazewnictwo każdego questa obejmuje tytuł z identyfikatorem, tytuł polski i angielski (te dwa ostatnie są zazwyczaj tytułami piosenek). Po tym, jak mamy je już zatwierdzone, przekazujemy je naszym partnerom lokalizacyjnym, których zadaniem jest zaadaptować je na konkretny język. Nie ma w tym wypadku jednej reguły i istnieje kilka różnych sposobów:

1. Polskie tytuły jako podstawa – tak było w przypadku czeskiej, węgierskiej, rosyjskiej i tajskiej (a później także ukraińskiej) wersji językowej. Najpierw tłumaczyliśmy polskie nazwy, potem sprawdzaliśmy, czy tłumaczenia pasują do zadań – jeśli nie pasowały, to wymyślaliśmy alternatywne tytuły, sięgając po cytaty z zadania, bawiliśmy się słowami itp. W wyżej wymienionych językach większość angielskich tytułów piosenek nie była dostatecznie znana.
2. Angielskie tytuły jako podstawa – tak było w przypadku języka niemieckiego, francuskiego i włoskiego. W tych językach zostawiliśmy angielskie tytuły bez żadnych zmian, ponieważ same piosenki były dobrze znane lokalnej publiczności. Pozostałe tytuły były po prostu tłumaczone z angielskiego.

WHERE'S JOHNNY?

3. Angielskie tytuły z elementami lokalnych odpowiedników – to było nasze podejście do języka japońskiego i koreańskiego. W obu przypadkach nazwy zadań miały angielskie tytuły wraz z dodatkowym tłumaczeniem, które oddawało ducha piosenki.
4. Lokalne odpowiedniki tytułów – tak zrobiliśmy w przypadku języków: hiszpańskiego, hiszpańskiego z Ameryki Łacińskiej i brazylijskiej odmiany języka portugalskiego. Te języki mają wiele swoich rockowych i metalowych piosenek, więc wszystkie angielskie tytuły zostały przez nie zastąpione. Było to spore wyzwanie, aby zastąpić setki różnych tytułów piosenek, ale udało się. Właściwie myśleliśmy o zrobieniu tego samego dla rosyjskiego i węgierskiego, ale ostatecznie zdecydowaliśmy się tego nie robić, ponieważ nie udało się znaleźć wystarczająco dużo piosenek nagranych przed 1992 rokiem, które pasowałyby do gry.
5. Tłumaczenia z angielskiego – tak zrobiliśmy w przypadku języka tureckiego, co z wielu powodów było najlepszym z możliwych rozwiązań.
6. Złoty środek między angielskim a polskim – takie podejście zastosowaliśmy w przypadku języka chińskiego tradycyjnego i arabskiego. W przypadku chińskiego tradycyjnego niektóre piosenki miały już oficjalne tłumaczenia, które mogliśmy wykorzystać.

Najbardziej unikalne podejście mieliśmy przy języku chińskim: najbardziej znane piosenki, takie jak „Knockin’ on Heaven’s Door”, były tłumaczone z angielskiego na chiński; mniej znane piosenki miały chińskie odpowiedniki bazujące na piosenkach znanych chińskiej publiczności o zbliżonym sensie; w pozostałych wypadkach piosenki były po prostu tłumaczone na chiński z polskiego lub angielskiego.

CYBERPUNK 2077 JEST MOCNO ZAKORZENIONY W AMERYKAŃSKIEJ KULTURZE. CZY JAKIEŚ KONKRETNE ŻARTY LUB ODNIESIENIA BYŁY TRUDNE DO ZAADAPTOWANIA NA INNE JĘZYKI?

Mówiąc wprost: nie. Uważamy bowiem, że wszystko może być zlokalizowane lub przetłumaczone, jeśli tylko masz wystarczająco dużo



czasu i dysponujesz kompletną wiedzą na temat gry. Inna sprawa, że w większości przypadków tłumaczenie 1:1 nie jest tak naprawdę konieczne. Liczy się to, co chcemy przekazać graczom, jakie emocje chcemy, żeby poczuli, co jest najważniejsze w konkretnej scenie itp. Weźmy na przykład dowcip, który Jackie opowiada w windzie w Konpeki Plaza (misja *Skok na głęboką wodę*). W polskiej wersji językowej brzmi on następująco: „*Jak mówią cyberświnie? Chrom-chrom.*” („chrom-chrom” jest zbliżone fonetycznie do tego jak świnie „mówią” po polsku, czyli „chrum-chrum”). W języku angielskim świnie wydają zupełnie inny odgłos, więc musieliśmy sięgnąć po zupełnie inny dowcip: „*Why’d the rockerboy’s output kick him out of the apartment? Cause he wasn’t chippin’in*”. W innych wersjach językowych mamy do czynienia z różnymi wariacjami na temat tych dwóch dowcipów – z wyjątkiem wersji niemieckiej, w której żart, dość nieprzyzwoity, traktuje o nomadach i piasku. I to jest w porządku, bo nie ma znaczenia, jakich słów Jackie używa, by rozbawić V. Sednem tej sceny jest „czerstwość” żartu i reakcja T-Bug. Chcieliśmy w ten sposób pokazać, że Jackie jest zdenerwowany i za wszelką cenę chce rozładować napięcie.

“ **MAMY TAKIE POWIEDZENIE, ŻE NASZE GRY NIE MAJĄ JEDNEGO „JĘZYKA ŹRÓDŁOWEGO”. KAŻDY Z NASZYCH JĘZYKÓW POWINIEN BYĆ TRAKTOWANY JAKO „ORYGINALNY”** ”

Zdajemy sobie sprawę, że często trudno przetłumaczyć konkretną grę słów. W takich sytuacjach sprawdzamy, jak konkretna konstrukcja językowa działałaby w innym języku. Jeśli nie działa, zwykle staramy się znaleźć inny sposób, by wyrazić ten sam sens. To nie oznacza, że w ogóle nie używamy gier słownych lub kalamburów w naszych grach (w rzeczywistości robimy to dość często – zobacz, jak nazywa się broń Meredith Stout w różnych językach!). Po prostu staramy się być szczególnie ostrożni i zawsze brać pod uwagę wszystkie języki.

NASZE GRY SĄ POCZĄTKOWO PISANE PO POLSKU, A NASTĘPNIE ZAADAPTOWANE NA JĘZYK ANGIELSKI, KTÓRY JEST UŻYWANY JAKO BAZA DO LOKALIZACJI NA INNE JĘZYKI. JAKI JEST ZWIĄZEK MIĘDZY TYMI DWOMA „ŹRÓDŁOWYMI” JĘZYKAMI? CZY WPŁYWAJĄ NA SIEBIE NAWZAJEM, CZY JEDEN MA PIERWSZEŃSTWO PRZED DRUGIM?

To bardziej przykład symbiozy – oba języki wpływają na siebie nawzajem. Najpierw piszemy po polsku, a następnie adaptujemy na angielski, ale nasza adaptacja wymaga dużo kreatywności w celu dostosowania tekstu i dialogów dla odbiorców anglojęzycznych. Nasz zespół Story widząc wersję angielską, może próbować zbliżyć do niej bardziej wersję polską, jeśli tylko zechce. To ciągły proces wymiany informacji między zespołami odpowiedzialnymi za fabułę i angielską adaptację. Czasami zmieniamy angielski, a polski pozostaje bez zmian lub odwrotnie.

Tak samo jest z innymi językami – specjaliści od lokalizacji, z którymi współpracujemy, biorą na warsztat wersję angielską i adaptują ją na kolejne języki. Wielu z nich sięga również po polski tekst źródłowy lub nawet adaptuje go bezpośrednio, jeśli to możliwe. Generalnie chcemy, aby nasi gracze czuli, że gra, którą kupili, została napisana po hiszpańsku przez hiszpańskich autorów, a nie przetłumaczona z innego języka. Dlatego istnieje wiele drobnych różnic między wersjami językowymi – to, co działa w jednym języku, może nie działać w innym. Nam nie pozostaje nic innego, jak szukać rozwiązań. Pod tym względem nasza praca to bardziej kreatywna adaptacja niż tłumaczenie i lokalizacja w tradycyjnym ujęciu.

Mamy takie powiedzenie, że nasze gry nie mają jednego „języka źródłowego”. Każdy z naszych języków powinien być traktowany jako „oryginalny” i istnieć niezależnie od siebie, zachowując przy tym takie samo znaczenie. I naprawdę tak jest!

07

**SPOŁECZNOŚĆ GRACZY JEST, BYŁA I NA ZAWSZE BĘDZIE
NIEZWYKLE WAŻNĄ CZĘŚCIĄ WSZYSTKIEGO, CO ROBIMY
W CD PROJEKT RED.**

Jesteśmy niezwykle wdzięczni za pasję, jaką gracze darzą naszą twórczość, a także za to, że dzielą się z nami swoimi niesamowitymi dziełami nią inspirowanymi. Planując zawartość tej książeczki, pomyśleliśmy, że premiera *Cyberpunka 2077: Ultimate Edition* to idealny moment, by porozmawiać z osobami reprezentującymi zespół ds. społeczności na temat ich pracy przy *Cyberpunku 2077*, w tym ich ulubionych momentów, jak spośród tysięcy zgłoszeń wybierają zwycięskie prace, a także które ze zorganizowanych przez nich inicjatyw najbardziej zapadły im w pamięć i dlaczego. Zaczynamy!

GRACZE W ŚWIETLE JUPITERÓW

SEBASTIAN SIEJKA: Cześć! Nazywam się Sebastian, choć na Forum, Steamie czy Discordzie prędeż będę znany jako Vattier. Obecnie zajmuję stanowisko Community Management Acting Leada w CD PROJEKT RED i jestem częścią tej społeczności od ponad 15 lat – zaczynałem jako zwykły user na Forum, na którym zarejestrowałem się niedługo po premierze *Wiedźmina*, potem zostałem moderatorem, aż wreszcie stałem się częścią zespołu CD PROJEKT RED w 2017 roku. Mówiąc krótko: kocham tę społeczność!

ALICJA KOZERA: Hej! Nazywam się Alicja i jestem Senior Community Managerką w CD PROJEKT RED. Ze studium jestem związana od ponad sześciu lat i końca tej przygody nie widzę! W tym czasie byłam świadkiem i uczestniczką wielu „historycznych” chwil związanych z *Cyberpunkiem 2077* (i nie tylko!): od pamiętnego tweeta o treści *beep* i ogłoszenia, że w roli Johnny’ego Silverhanda wystąpi Keanu Reeves przez premierę gry i każdą aktualizację po sukces anime *Cyberpunk: Edgerunners* i dodatku *Widmo wolności*. Każdego dnia nasza społeczność zaskakuje mnie czymś nowym – uwielbiam z wami rozmawiać! – zarówno online, jak i twarzą w twarz!

CZY SĄ JAKIEŚ MOMENTY Z OSTATNICH TRZECH LAT – CZYLI OD PREMIERY *CYBERPUNKA 2077* – KTÓRE SZCZEGÓLNIIE ZAPISAŁY SIĘ W WASZEJ PAMIĘCI? CO SPRAWIŁO, ŻE BYŁY ONE DLA WAS WYJĄTKOWE?

SEBASTIAN: Tak naprawdę, to nasza praca w tej kwestii zaczęła się znacznie wcześniej, niż trzy lata temu, jeszcze przed premierą podstawowej wersji gry: konkursy, spotkania społeczności, ukryte wiadomości – całe spektrum działań i aktywności!

Większość naszej pracy odbywa się przez internet, ale nic nie może się równać ze spotkaniami ze społecznością na żywo. Raz na jakiś czas staramy się organizować spotkania społeczności, czy to bardziej kameralne (takie jak na przykład spotkanie w Warszawie, na krótko przed premierą w 2020 roku), czy też większe przy okazji większych wydarzeń (na przykład to w Kolonii w 2019). W tym roku udało nam się



KOLONIA



PARYŻ



LONDYN



SÃO PAULO

PHANTOM LIBERTY TOUR

01
CYBERPUNK 2077:
ULTIMATE EDITION

02
PORADY NA START

03
CHROM, FARBA,
TEKSTURY I PIKSELE

04
POSTACIE

05
WIDMO WOLNOŚCI

06
NIGHT CITY NA
JĘZYKACH

07
GRACZE W ŚWIETLE
JUPITERÓW

08
MUZYKA

09
ŚWIAT
CYBERPUNKA 2077

CYBERPUNK
2077



zorganizować największą serię spotkań do tej pory – Phantom Liberty Tour! Zaczęliśmy u siebie – w Warszawie. Planowaliśmy jednodniową imprezę, ale społeczność była tak zajarana i otrzymaliśmy tak dużo zgłoszeń, że postanowiliśmy przedłużyć ją do dwóch dni i przyjąć więcej gości. Później ruszyliśmy w trasę po świecie: Kolonia, Tokio, Seul, São Paulo, Paryż i na koniec Londyn. Wyszło świetnie – daliśmy społeczności okazję zagrać w *Widmo wolności* przedpremierowo, ale przede wszystkim mogliśmy przybić piątkę, usiąść i pogadać z wieloma osobami, które najczęściej przed takimi spotkaniami znamy jedynie z nicków.

ALICJA: Żeby nie było, każdy przystanek Phantom Liberty Tour był naprawdę wyjątkowy, ale od samego początku wiedzieliśmy, że finał w Londynie musi być istną bombą! Nie tylko dlatego, że był ostatnim przystankiem serii, ale również ze względu na to, że kilka dni po niej miała mieć miejsce premiera *Widma wolności*. Więc wydarzenie służyło nie tylko celebracji naszej społeczności i *Cyberpunka 2077*, ale stało się de facto oficjalną imprezą premierową dodatku! Pojechaliliśmy po bandzie – zaprosiliśmy tyle osób ze społeczności zarówno graczy, jak i twórców oraz twórczyń materiałów inspirowanych *Cyberpunkiem 2077*, a także VIPów, ile tylko mogliśmy pomieścić w lokalu i rozkręciliśmy imprezę na miarę 2077 roku! Ze wszystkiego kipiła *Cyberpunkiem* – z każdego elementu miejscówki biła energią mrocznej przyszłości, obsługa wyglądała jakby wyrwała się wprost z Night City, a całości towarzyszyła muzyka ze świata gry oraz drinki nim inspirowane. Tradycji również stało się zadość – nikt nie wyszedł z imprezy bez torby pełnej cyberpunkowych gadżetów!

Punkt kulminacyjny wydarzenia stanowiła wizyta samego Solomona Reeda, czyli Idrisa Elby we własnej osobie, który wygłosił specjalne przemówienie do zebranych na imprezie gości. W trakcie wieczoru non stop podchodzili do mnie ludzie i mówili, że super byłoby, gdyby Idris tu wpadł – nawet nie wiecie, ile razy musiałam się gryźć w język! Jakby tego było mało, to na scenie pojawili się również nasi kompozytorzy, Marcin Przybyłowicz i P.T. Adamczyk ze specjalnym setem DJ-skim z *Cyberpunka 2077* i *Widma wolności*, a także Rat Boy i Let's Eat Grandma – tłum po prostu oszalał kiedy zagrali swoje kawałki z *Edgerunnersów!*



Wyzwanie trybu foto (edycja *Widma Wolności*) | Pierwsze miejsce
Kategoria: netrunning
TEMPUS

Wyzwanie trybu foto (pierwsza edycja) | Pierwsze miejsce
Kategoria: mieszkania
MAD HEAD

SEBASTIAN: Skoro już o muzyce mowa – wraz z Aktualizacją 2.0 dodaliśmy do gry kilka nowych radiostacji. Jedna z nich, 89.7 Growl FM, gra muzykę stworzoną przez naszą społeczność! Pomysł na konkurs pojawił się gdzieś w 2020 roku. Chcieliśmy zrobić coś nowego, coś czego jeszcze nie robiliśmy. Były konkursy związane z fotografią, pisaniem, rysowaniem, a nawet gotowaniem, ale zdaliśmy sobie sprawę, że mamy w społeczności całą masę muzykalnie utalentowanych artystów i artystek, którzy zasługują na własne pięć minut. Wspólnie z Marcinem Momotem, Ekateriną Chigrinową, Amelią Kołat, Dominiką Burzą i Carolin Wendt podjęliśmy więc wyzwanie, które sami sobie rzuciliśmy. Nim skończyliśmy etap planowania, pomysł rozrósł się do rozmiarów prawidłowej radiostacji do gry, współpracując przy tym z ludźmi na przestrzeni całej firmy. To z kolei otworzyło nam kolejne furtki, żeby zrobić jeszcze więcej fajnych rzeczy wokół konkursu i mieliśmy z całości ogrom frajdy!

ALICJA: *Cyberpunk 2077* to nasza pierwsza gra, która już na starcie miała tryb foto i od samego początku wiedzieliśmy, że chcemy go wykorzystać w inicjatywach dla naszej społeczności. Z pomocą naszych partnerów zorganizowaliśmy super nagrody inspirowane *Cyberpunkiem* i 10 grudnia, w dniu premiery gry, odpaliliśmy pierwszy konkurs trybu foto. Screeny, które podesłali nam wtedy gracze do dziś możecie znaleźć pod hashtagem #Shutterpunk2077. Łącznie naliczyliśmy około 35 tysięcy zgłoszeń, więc chyba poszło całkiem niezle!

Wspólnie z Amelią Kołat, Kingiem Ko, Kevinem Leabem Thongiem i Kirą Tverskaya spędziliśmy kilka dobrych tygodni, przechodząc przez wszystkie nadesłane zgłoszenia. A to był dopiero początek! *Cyberpunk 2077* to ogólnie wizualnie piękna gra, a z włączonym ray tracingiem i path tracingiem to już w ogóle. A społeczność zajmująca się wirtualną fotografią potrafi wycisnąć z niego jeszcze więcej! Do dnia dzisiejszego odbyły się trzy edycje Wyzwania Trybu Foto *Cyberpunka 2077* – szczegóły na jego temat znajdziecie na tej [stronie](#) – i na przestrzeni szeregu kategorii rozdaliśmy tonę nagród osobom, które przesały swoje zgłoszenia.

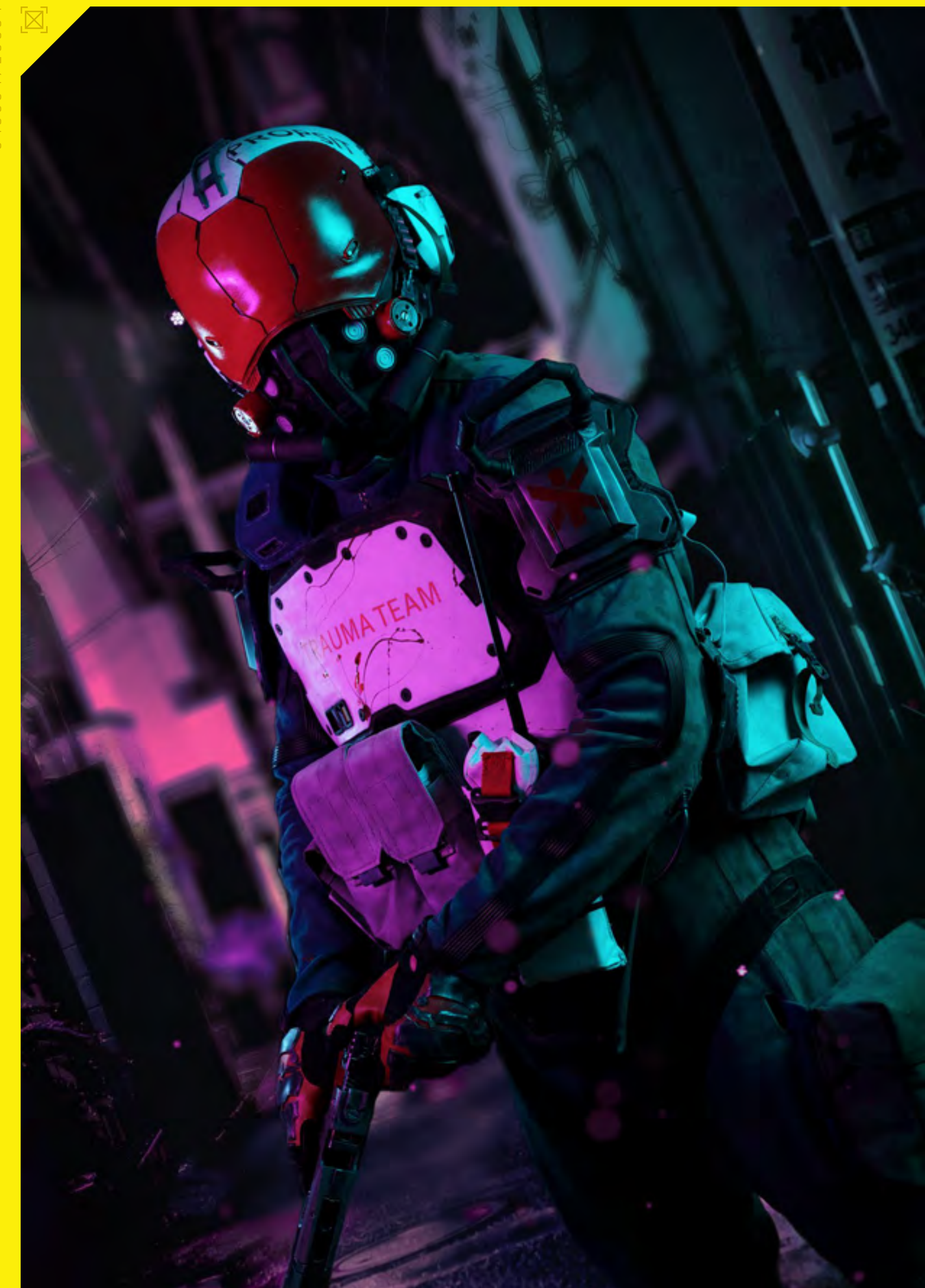
Na tym nie zamierzamy poprzestać, więc w oczekiwaniu na kolejną edycję konkursu wbijajcie na stronę i do galerii – to źródło mega

inspiracji i technik wirtualnej fotografii, które już wkrótce mogą wam pomóc zawalczyć o super nagrody!

SEBASTIAN: Fotografia wirtualna jest mega, ale można z nią działać dopiero po premierze gry. Co więc robić przed premierą? Znaleźć Night City we własnej okolicy, rzecz jasna! Taki był właśnie pomysł na konkurs fotograficzny w późnym 2019, który przeprowadziliśmy Carolin Wendt, Dominika Burza, Alessandro Fileni i ja. Chcieliśmy zachęcić fotografów i fotografki, zarówno domorosłych jak i z doświadczeniem, aby przeszli się po swojej okolicy i sfotografowali rzeczy, które miałyby w sobie cyberpunkowego ducha – no i się nie przeliczyliśmy. Dostaliśmy tysiące fotek z całego świata. Zgłoszenia były niesamowicie kreatywne i jednoznacznie dowiodły, że do *Cyberpunka* jest nam znacznie bliżej niż nam się wydaje. Fotografie z tego konkursu są nadal dostępne na <https://www.cyberpunk.net/photo-contest/>

ALICJA: Muzyka, fotografia tradycyjna i wirtualna, rysunek... Zawsze staramy się aktywizować naszą społeczność w takie sposoby, by każda jej część mogła dać upust swojej kreatywności – więc nie mogło również zabraknąć czegoś dla cosplayerów i cosplayerek. Mając w głowie jak ogromna jest to społeczność w przypadku *Wiedźmina*, chcieliśmy wokół *Cyberpunka* wytworzyć podobne zainteresowanie. Więc postanowiliśmy zorganizować największy w historii gier wideo konkurs cosplayowy – 40 tysięcy dolarów w puli nagród, pięć offline'owych rund kwalifikacyjnych rozsianych po wydarzeniach takich jak gamescom, PAX West, Tokyo Game Show, Igromir i Paris Games Week, a do tego jeszcze kwalifikacje online dla tych wszystkich osób, które nie były w stanie dojechać na którykolwiek z wyżej wspomnianych eventów – i to wszystko jeszcze przed premierą gry!

To było gigantyczne przedsięwzięcie. Finałową dwunastkę wybraliśmy spośród całej masy zgłoszeń. Plan był taki, żeby z wielkiego finału zrobić równie wielkie wydarzenie na żywo. Niestety, wszechświat chciał inaczej, bo pandemia COVID-19 pokrzyżowała nam plany. Finałnie skończyło się na nie mniej fantastycznym streamie, na którym finaliści i finalistki zaprezentowali swoje cosplaysy w formie materiałów wideo, a o klasyfikacji końcowej zdecydowało jury, w którego składzie znalazły



Konkurs foto Cyberpunka 2077 | Pierwsze miejsce
思宇 WALKER



767833459334

się osoby zarówno z CD PROJEKT RED, jak i profesjonalni cosplayerzy i cosplayerki.

Jesteśmy plus minus trzy lata po premierze *Cyberpunka 2077* i społeczność cosplayerów i cosplayerek wokół gry jest w pełnym rozkwicie! W najbliższej przyszłości nie planujemy kolejnego konkursu cosplayowego, ale jedno wiem na pewno – nie zapominamy o wszystkich zainteresowanych cosplayem! Niedawno opublikowaliśmy serię poradników cosplayowych dla szeregu postaci z gry, a już wkrótce ukażą się kolejne.

SEBASTIAN: Mniej więcej w tym samym czasie, niedługo przed premierą w 2020 roku, zorganizowaliśmy też konkurs „Cyber-Up Your PC” polegający na modowaniu obudów komputerowych. W trakcie tego okresu fora pękały w szwach od dyskusji o sprzęcie komputerowym, spekulacjach na temat wymagań sprzętowych i „zbrojeniu się” na *Cyberpunka 2077*. Zebraliśmy zespół złożony z osób, które śmiało można nazwać „hardkorowymi pecetowcami”, w skład którego weszli

Amelia Kołat, Carolin Wendt, Alessandro Fileni, Kevin Leab Thong i ja. Po przedyskutowaniu tematu postanowiliśmy podzielić konkurs na dwa etapy, gdzie w pierwszym liczyłaby się kreatywność i przygotowanie wyczesanego projektu, a drugi polegałby na de facto zbudowaniu faktycznej obudowy zgodnej z projektem. Do pomocy zaprosiliśmy 5 profesjonalnych ekip moderskich: Mercomods, Forsberg Customs, Staszka „Tipsa” Wiertelaka, Timpelay oraz Italian Extreme Modders. Liczba zgłoszeń w pierwszym etapie kolejny raz przerosła nasze oczekiwania i wybór piątki finalistów był szalenie trudnym zadaniem. Planowaliśmy galę finałową w naszym biurze w Warszawie, ale szyki pokrzyżowała nam pandemia. Pomimo, że finał musiał wydarzyć się online, trzymał on w napięciu do samego końca, bo o tym, kto sięgnie po zwycięstwo, zadecydowały ułamki punktów!

ALICJA: Wierzmy, że gdy to możliwe, komunikacja w ogóle, ale w szczególności ze społecznością powinna być maksymalnie transparentna. Cel ten realizujemy na przykład poprzez REDstreams – serię livestreamów, w których razem z developerami szczegółowo

omawiamy nadchodzące aktualizacje i najważniejsze zmiany, które wprowadzą one do gry, a także odpowiadamy na pytania od graczy. REDstreams prowadzę wspólnie z Amelią Kołat od ponad dwóch lat i mogę śmiało powiedzieć, że stały się one filarem naszej komunikacji poprzedzającej premiery większych aktualizacji. Z dość oczywistych powodów na początku łączyliśmy się na streamy z domów, a więc i w domowych warunkach na własnym sprzęcie. To jednak zamierzchłe czasy i obecnie każdy stream nagrywamy w studio w Warszawie, korzystając z profesjonalnego sprzętu i pomocy naszych kolegów i koleżanek z teamu zajmującego się nagraniami wideo. Stopniowo poszerzamy również tematykę poruszaną podczas REDstreams – ostatnio zaprosiliśmy Alexa Jordana, który w grze wcielił się w postać Mr. Handsa, by opowiedział nam i widzom co nieco o swojej pracy. To było dla nas coś zupełnie nowego, świetnie się przy tym bawiliśmy i mam nadzieję, że w przyszłości będziemy dalej próbować nowych rzeczy i w trakcie REDstreams pogadamy z kolejnymi gośćmi!

W każdym razie, jeśli zbliża się jakaś duża aktualizacja do *Cyberpunka 2077*, możecie być pewni, że będzie jej towarzyszył dedykowany REDstreams, którego będziecie mogli obejrzeć na naszym oficjalnym kanale na Twitchu – serdecznie zapraszamy!

SEBASTIAN: Jest jeszcze projekt, który zdaje się jest najdłużej trwającym ze wszystkich, jakie mieliśmy w tej kampanii (a być może nawet i w ogóle): gra rzeczywistości alternatywnej *Cyberpunk 2077* (albo po prostu ARG, z angielskiego skrótowca). Całość zaczęła się w 2018, kiedy ukryliśmy adres IP i hasło w zwiastunie, który zadebiutował podczas konferencji Microsoftu na E3. Przerodziło się to w serię ukrytych wiadomości, zagadek i sekretów, która trwała, z przerwami, do 2023 włącznie. Cały projekt prowadziła Amelia Kołat (znana także jako Lilayah), a pomaganie jej z niektórymi zagadkami było czystą przyjemnością, bo poziom ekscytacji społeczności rozwiązującej zagadki sięgał zenitu! Można znaleźć stworzoną przez społeczność wiki ze szczegółowo opisanymi etapami naszego ARGa, większość zagadek została rozbrojona znacznie szybciej niż przypuszczaliśmy i nawet pomimo kilkuletniej przerwy, ludzie nieustannie doszukiwali się drugiego dna i wskazówek w każdym opublikowanym oficjalnym poście.



LIZZY_WIZZY_34

JAK CIĘŻKO JEST ZDECYDOWAĆ O TYM, KTÓRA PRACA ZASŁUGUJE NA MIANO TEJ ZWYCIĘSKIEJ?

SEBASTIAN: Tak naprawdę najtrudniejszy jest zawsze wybór, która praca zasługuje na nagrodę, a która nie. Kiedy dostajemy dużo zgłoszeń (czyli praktycznie zawsze, zgłoszenia liczymy w tysiącach), staramy się podzielić je na mniejsze porcje i rozdzielić między siebie. Kiedy już wszyscy przebijemy się przez „swoje” zgłoszenia, zostajemy ze skróconą listą zgłoszeń (których nadal są setki). Wtedy siadamy razem i przechodzimy przez nie raz jeszcze. Kończymy z listą kilkunastu-kilkudziesięciu zgłoszeń, które naszym zdaniem kwalifikują się do nagrody. Listą, którą potem musimy ponownie wielokrotnie przejść i zdecydować, kto wchodzi do ścisłej topki. Byłoby znacznie prościej, gdybyśmy mogli po prostu rozdawać tyle nagród, ile dusza zapagnie.

ALICJA: W dużym skrócie – to baaardzo trudne. Wyobraźcie sobie, że macie tysiące zgłoszeń, z których możecie nagrodzić raptem trzy. Wydaje się to być absurdalnie niemożliwe, a jednak – zasady są nieubłagane. Zwykle jest tak, że ogłaszamy wyniki konkursu kilka tygodni, a czasem nawet kilka miesięcy po zamknięciu zgłoszeń, bo sprawdzanie i ocena prac zajmuje naprawdę sporo czasu. Kolejną trudnością jest również zachowanie obiektywności w procesie oceniania nadesłanych prac – gdy długimi godzinami robi się ciągle to samo, to może się pojawić nuda, senność, a nawet irytacja. Wszystko to wpływa na nas jako osoby i musimy pilnować, żeby nie przelało się na naszą pracę, bo wtedy łatwo o większe czepialstwo. Dlatego też dobrze mieć duży zespół konkursowy, w ramach którego możemy się często zmieniać i zaoferować unikalny punkt widzenia!

CZY MACIE ULUBIONE DZIEŁO LUB TWÓRCĘ/TWÓRCZYNIĘ?

SEBASTIAN: Być może zabrzmiało to jak straszna klisza, ale najbardziej lubię prace tych mniej znanych twórców i twórczyń. Osób, które odwiedzają nasze forum i publikują swoje dzieła w sekcji Twórczość Fanów albo dziale Mody; osób, które wstawiają swoje prace w centrum społeczności *Cyberpunka 2077* na Steamie; drobnych streamerów i streamerki na

Twitchu itp. Dlatego uwielbiam organizować konkursy! Wśród nas jest tak wiele niezmiernie utalentowanych osób, którym wystarczy dać odpowiednie warunki, by mogli stworzyć coś wielkiego. To powiedziawszy, bardzo doceniam także tych „większych” twórców i twórczynie, choć nie jestem w stanie jednoznacznie wskazać ulubieńca czy ulubienicę.

ALICJA: No wiecie co... Przecież to tak jakby poprosić matkę o wskazanie ulubionego dziecka! A tak zupełnie poważnie, to codziennie przeglądając internet, czy to w ramach pracy, czy też po godzinach, wpadam na całą masę przepięknych fanartów, screenshotów, cosplayów, oraz innych przejawów twórczości naszej społeczności. Zawsze staram się zostawić chociażby lajka, żeby pokazać twórcom, że są przez nas doceniani. Oprócz tego mamy też tzw. Fanart Fridays, czyli co piątek udostępniamy fanarty na naszych oficjalnych profilach, a także serię filmików „Najważniejsi jesteście Wy!”, w której to każdym odcinku staramy się pokazać jak najwięcej dzieł naszej społeczności.

W trakcie konkursu cosplayowego, o którym wspominałam wcześniej, poznałam mnóstwo przedstawicieli i przedstawicielek tej części społeczności i nabrałam jeszcze większego szacunku do ich pracy. Osobą, która najbardziej mnie urzekła w tamtym momencie była nasza zwyciężczyni, Tingilya Cosplay. Jej cosplay Dum Duma z Maelstromu miał w sobie tyle detalu, tyle mechanicznych elementów, całość dopieszczona do perfekcji. Nawet zgoliła włosy na głowie, co jest niemałym poświęceniem, żeby maksymalnie oddać postać! I na tym nie poprzestała, bo stworzyła jeszcze szereg cosplayów postaci z *Cyberpunka 2077*, w tym jeden z najlepszych cosplayów Judy jaki widziałam.

SPOŚRÓD WSZYSTKICH PRAC I WYDARZEŃ ZWIĄZANYCH Z CYBERPUNKIEM 2077, NA KTÓRE TRAFILIŚCIE NA PRZESTRZENI LAT, CZY JEST COŚ, CO WAS KOMPLETNIE ZAMUROWAŁO?

SEBASTIAN: Zdarzyło się kilka takich sytuacji, ale najbardziej zapadł mi w pamięć taki efekt „wow” z gamescomu w 2019 roku. Mieliśmy budkę w strefie publicznej, gdzie pokazywaliśmy

Cyberpunka 2077 – warto nadmienić, że nie był to pokaz z możliwością zagrania osobiście. Nasza kolejka była wypełniona po brzegi w zasadzie cały czas, ale kiedy zdaliśmy sobie sprawę, że ciągnie się ona dalej i okrąża budkę trzykrotnie... no przyznacie, odbiera mowę.

ALICJA: A to i tak nie było największe zaskoczenie gamescomu 2019! W pewnym momencie podszedł do nas chłopak stojący w kolejce i mówi, że planuje się oświadczyć swojej dziewczynie po pokazie. Zapytał czy będziemy mu w stanie jakoś pomóc. Oczywiście, że się zgodziliśmy! Szybko ustaliliśmy plan działania i zebraliśmy gadżety, które mogliśmy im sprezentować, żeby jeszcze bardziej umilić im tę wyjątkową chwilę. Po zakończonej prezentacji na chwilę zatrzymaliśmy wszystkich w salce i wymyśliliśmy na szybko jakąś wymówkę, żeby zaprosić parę na środek. Chłopak przyklęknął i poprosił ją o rękę. Mam wrażenie, że ona się kompletnie tego nie spodziewała, przynajmniej nie tam i wtedy, więc sprawił jej całkiem niezłą niespodziankę. No i oczywiście, że powiedziała tak. Na jednym w kolejnych wydarzeń spotkałam ich znowu, tym razem już jako szczęśliwe małżeństwo, które nadal jarało się *Cyberpunkiem 2077*.

JAKA JEST WEDŁUG WAS NAJBARDZIEJ ZASKAKUJĄCA CECHA SPOŁECZNOŚCI CYBERPUNKA 2077?

ALICJA: Pasja, emocje i to jak zbliża do siebie ludzi. Te zaręczyny na gamescomie to jedno, ale znam wiele przypadków z naszej społeczności, że ludzie dzięki niej się poznali i szczęśliwie zakochali! Często dostajemy też maile, a nawet listy (takie tradycyjne, w kopertach!), w których opisane są osobiste, bardzo wzruszające historie o tym jak żyli się postaciami z naszej gry, jak bliska stała się im historia, którą w niej opowiadamy, jak *Cyberpunk 2077* pomógł im w trudnych chwilach w życiu, czy nawet sprawił, że odnowili relacje z kimś dla nich ważnym. Dla mnie to najpiękniejsza rzecz w mojej pracy. Może gry to nie kardiochirurgia, ale mamy wpływ, często niemały, na ludzkie życie – dla mnie to prawdziwy zaszczyt móc to powiedzieć.

SEBASTIAN: Biorąc pod uwagę rozmiar naszej społeczności i bogactwo doświadczeń w jej ramach, nic nie powinno mnie już dziwić.

45_MILITECH_3





Cyberpunk 2077 – konkurs cosplayowy | Zakwalifikowano do finału
LOLA ZIETA



Cyberpunk 2077 – konkurs cosplayowy | Pierwsze miejsce
TINGILYA COSPLAY | [INSTAGRAM.COM/TINGILYA.COSPLAY/](https://www.instagram.com/tingilya.cosplay/)



Cyberpunk 2077 – konkurs cosplayowy | Zakwalifikowano do finału
ANDY VALENTINE

A jednak! Przykładowo: pewnego dnia, rutynowo przeglądając co tam ludzie piszą na Forum, natknąłem się na wątek, w którym użytkownik rozbierał na części pierwsze system trakcji kolejowej w Night City (pozdrowienia, Inżynier_Bombka!) – wyliczał co wygląda sensownie i dlaczego byłoby (lub nie byłoby) tak zaprojektowane w prawdziwym świecie. I takie perełki pojawiają się non stop! Raz jest to sieć trakcji kolejowej, innym razem dyskusja dotyczy pokryw ulicznych studzienek, a kiedy indziej będzie to jakiś totalnie inny detal. Nie wspominając już o specach od lore'u, którzy wyciągają z rękawa mało znane fakty na temat uniwersum *Cyberpunka*. Za każdym razem, kiedy czytam takie rzeczy, jestem pod ogromnym wrażeniem!

CZY JEST COŚ JESZCZE JEŚLI CHODZI O INICJATYWY TWORZONE Z MYŚLĄ O SPOŁECZNOŚCI GRACZY?

ALICJA: Nasza społeczność to naprawdę dobrze naoliwiona i zestrojona maszyna! Są dziesiątki nieoficjalnych cyberpunkowych serwerów na Discordzie, subredditów, grup na Facebooku itp., które są prowadzone przez osoby właśnie ze społeczności. Ludzie zbierają się tam, żeby porozmawiać o wszelkich aspektach gry, tworzą własne konkursy, organizują spotkania na żywo. Mój ulubiony przykład to polska grupa *Cyberpunka 2077* na Facebooku, znana również jako „cyberpunkawka”. Poza postowaniem, w mojej opinii, najlepszych memów pod słońcem, robią też złoty grupy. Miałam przyjemność w jednym takim zlocie uczestniczyć i był naprawdę super zorganizowany! Każdy dostał nawet specjalną cyberpunkową plaketkę z imieniem, żeby wszyscy wiedzieli z kim rozmawiają, bo to nie zawsze takie oczywiste.

SEBASTIAN: Myślę, że najbardziej zasługują na uwagę te inicjatywy, które są prowadzone przez społeczność zarówno w rozumieniu, że są one promowane wewnątrz przez nasz zespół, jak i w tym, że to społeczność o nie prosiła. Świetnym przykładem będą tutaj takie rzeczy jak garderoba, która została wprowadzona dlatego, że prosiła o nią nasza społeczność. Albo REDmod, tworzony przez zespół Yigsoft, który nie wydarzyłby się, gdyby nie pasja naszej społeczności modderskiej. I choć nie wszystko, o co prosi nas społeczność, jest możliwe do zrealizowania, to czytamy i słuchamy wszystkiego, czym się z nami dzieli.

NIGHT CITY TO MIEJSCE, W KTÓRYM KOTŁUJE SIĘ OD RÓŻNYCH KULTUR, co przekłada się na muzykę, która w nim rozbrzmiewa. Pierwszą zasadą tego miejsca jest wyróżnić się z tłumu – tożsamość, a dokładniej jej eksponowanie, jest kluczem do sukcesu. Pomóc może w tym muzyka, której siła ekspresji jest niczym narkotyk dla spragnionych wrażeń mas.

MUZYKA

08



SYMFONIA CHROMU

Wiedzieliśmy, że jeśli chcemy stworzyć wiarygodny obraz świata mrocznej przyszłości, musimy upewnić się, że muzyka, którą możesz usłyszeć podczas rozgrywki, nieprędko wywietrzeje ci z głowy.

Mieliśmy dwa wyjścia – albo pójść na łatwiznę i wybrać istniejące kawałki, które naszym zdaniem odpowiadają klimatowi gry, albo pójść na całość i nagrać nowe kawałki z wykonawcami tak jakby byli oni częścią świata w grze. Oczywiście wybraliśmy tę drugą ścieżkę. W efekcie znaczna część piosenek została skomponowana i nagrana specjalnie z myślą o *Cyberpunku 2077*. Poszliśmy jednak o krok dalej – dobrze znani artyści, jak choćby Run the Jewels, występują w grze pod nowymi, „cyberpunkowymi” pseudonimami. To się nazywa immersja!

Dzięki temu byliśmy w stanie nadać muzyce w grze odpowiedniego ciężaru, a co za tym idzie – uczynić świat bardziej wiarygodnym. Muzyka w radiu jest nie tylko tłem do rozrywki. Jest ona elementem krajobrazu Night City, odpowiedzią na postępujące nierówności, ceny CHOOH2, rządy korporacji i wiele innych rzeczy.

Tym samym jako CD PROJEKT RED staliśmy się jednym z największych wydawców muzycznych w branży gier wideo, a wszystko po to, by wirtualny świat, który będziesz zwiedzać na dwóch nogach lub oglądać z za okna twojej bryki, był równie realny, co ten w którym żyjesz.

NA FALACH ETERU

W grze dostępnych jest 14 stacji radiowych, z których każda oferuje coś innego. Zaprośiliśmy do współpracy dobrze znane gwiazdy z całego świata, by zasiliły fale radiowe Night City przebojami – oto tylko kilka z nich!

SAMURAI (Refused)

m.in. „Never Fade Away”, „Chippin’ In”.
Jedynych prawdziwych buntowników znajdziesz na falach 107.3 Morro Rock Radio!

IDBY (Rat Boy)

„Who’s Ready for Tomorrow”, „Likewise”, „Here’s a Thought” i nie tylko.
Jak brzmi rap zabarwiony rockiem w świecie mrocznej przyszłości? Sprawdź 107.3 Morro Rock Radio i 98.7 Body Heat Radio, żeby się przekonać!

Yankee and the Brave (Run the Jewels)

„No Save Point”.
Prawda zwali cię z nóg, jeśli włączysz 101.9 The Dirge.

TELO\$ (A\$AP Rocky)

„Flacko Loko”.
Włącz 101.9 The Dirge i udaj do Krainy Wielkich Kłopotów.

Bara Nova (Nina Kraviz)

DJ Set.
Zatrać się w 95.2 Samizdat Radio.

Lizzy Wizzy (Grimes)

„Delicate Weapon”.
Mega gwiazda zaszczyca swoją obecnością tylko 98.7 Body Heat Radio. Możesz wysłuchać jej koncertu na żywo w trakcie eksploracji Dogtown!

Mr. Kipper (Idris Elba)

„Rolla”, „Choke Hold”, DJ set
Prosto z Dogtown, prosto z serca na 107.5 Dark Star i 99.9 Impulse. Chcesz posłuchać go na żywo? To możliwe. Spróbuj znaleźć go w Dogtown!



MUZYKA NIGHT CITY

Na potrzeby *Cyberpunka 2077* i *Widma wolności* powstały dwie odrębne oryginalne, pełne niestandardowych pomysłów ścieżki dźwiękowe autorstwa: Marcina Przybyłowicza, P.T. Adamczyka i Paula Leonarda-Morgana (*Cyberpunk 2077*) oraz P.T. Adamczyka i Jacka Paciorkowskiego (*Widmo wolności*).

Ścieżka dźwiękowa *Cyberpunka 2077* inspirowana jest stylem z lat 90-tych, przefiltrowanym przez pryzmat zdeformowanego świata mrocznej przyszłości. *Widmo wolności* ma z kolei zupełnie inny charakter, to rasowy thriller szpiegowski, co wymagało od kompozytorów zupełnie świeżego podejścia. Muzyka z dodatku odzwierciedla gęstą atmosferę nieufności i tajemnic, jaka towarzyszy w trakcie przedzierania się przez Dogtown i oddaje złożoność tragicznej historii Reeda i Songbird, głównych postaci dodatku. Nie wspominając już o głęboko niepokojących tonach Blackwall, które potrafią zmrozić krew w żyłach.

POSŁUCHAJ MUZYKI Z *CYBERPUNKA 2077* NA SPOTIFY!

- [Cyberpunk 2077 – ścieżka dźwiękowa](#)
- [Cyberpunk 2077: Widmo wolności – ścieżka dźwiękowa](#)

Sprawdź oficjalną playlistę – [Cyberpunk 2077 Spotify Playlist!](#)



094034_34345

MAŁOMIASTECZKOWY W MIĘŚCIE SNÓW

Thriller szpiegowski nie może obyć się bez piosenki przewodniej. Nie inaczej jest w przypadku *Widma wolności*. Mieliśmy to szczęście pracować przy niej z Dawidem Podsiadłem. Dawid nagrał utwór „Phantom Liberty”, który usłyszysz po zakończeniu przygody w Dogtown. To niezwykle klimatyczny, naładowany emocjami utwór, który każdorazowo wywołuje ciarki na plecach. Na potrzeby tego przewodnika porozmawialiśmy z Dawidem o nagrywaniu „Phantom Liberty”.

JAK WYGLĄDAŁA PRACA Z KOMPOZYTORAMI Z CD PROJEKT RED PRZY TWORZENIA PIOSENKI DLA *WIDMA WOLNOŚCI*?

Praca z kompozytorami CDPR była absolutnie bezproblemowa, przyjemna i ekscytująca. Wiem, że brzmię jak sztuczna inteligencja, ale od samego początku tak było, pomysł który puścił mi Piotr Adamczyk od razu mi się spodobał, niedługo później udało mi się powymyślać różne partie i pomysły na wokal, wybraliśmy najlepsze fragmenty i potem już jak domino, mieliśmy wszystkie części maszyny, trzeba było to po prostu poukładać. I chłopaki poukładali genialnie.



CO BYŁO DLA CIEBIE INSPIRACJĄ PRZY PISANIU TEKSTU „PHANTOM LIBERTY”?

Miałem bardzo dużo informacji o tym co wydarzy się w *Widmie wolności*, wiedziałem jaki jest motyw przewodni, nastrój tajemnicy, zdrad, podwójnych agentów więc szedłem tamtą drogą. Tekst w paru miejscach został ulepszony przez Pana Borysa, który sprawił, że słowa stały się jeszcze bardziej częścią uniwersum *Cyberpunka*, które posiada własny slang, tożsamość, jest jak organizm, który komunikuje się z odbiorcami w charakterystyczny, oryginalny sposób.

❑❑ **RADIOSTACJE CUDOWNIE ODDAJĄ KLIMAT NIGHT CITY, CHAOS, HAŁAS, ZGRZYT I TRZASK. ENERGIA I DYNAMIKA. UWIELBIAM VOICE ACTING, WSZYSTKIE EASTER EGGI.**

CZY GRAŁEŚ JUŻ W *WIDMO WOLNOŚCI*? JAK TO BYŁO ZOBACZYĆ SWOJĄ TWARZ NA EKRANIE I POSŁUCHAĆ WŁASNEJ PIOSENKI W FINALE?

Jeszcze nie. Przeszedłem oryginalnego *Cyberpunka* już ponad rok temu więc *Widmo wolności* chciałbym przejść przy okazji drugiego przejścia całości. Dostaję natomiast bardzo wiele zdjęć od odbiorców mojej muzyki, którzy spotykają mnie w grze. Niestety – wielu informuje mnie, że nie przeżyłem spotkania z ich V.

JAKA BYŁA REAKCJA TWOICH FANÓW NA „PHANTOM LIBERTY”?

Odbiór naszego kawałka jest onieśmielający. Śledziłem wszystkie komentarze przez pierwsze godziny po premierze i byłem wgnieciony

w fotel, wzruszony, czułem się wspaniale. Musiałem przestać, bo zaczęły się pojawiać spoilery fabularne, a jak wspomniałem, nie grałem jeszcze w dodatek. Ale nie spodziewałem się aż tylu pięknych słów na temat naszego kawałka. To bardzo miłe. Jesteśmy sławni na cały świat!

CYBERPUNK 2077 I WIDMO WOLNOŚCI KAŻĄ CI PODEJMOWAĆ TRUDNE DECYZJE, KTÓRE MAJĄ DALEKO IDĄCE KONSEKWENCJE – JAKI WYBÓR W GRZE BYŁ DLA CIEBIE NAJTRUDNIEJSZY?

Nie chcę spoilerować zbyt wiele, no ale mogę chyba zdradzić, że bardzo długo zastanawiałem się jaką relację będę miał z Johnnym, to chyba największa decyzja, mająca ogromny wpływ na to jak historia się zakończy. Więc ta główna oś fabularna była chyba największym wyzwaniem. No i nie chciałem też popsuć nic w moim związku z Panem więc w ramach rozwijania tej relacji byłem bardzo ostrożny.

POZA PIOSENKĄ TYTUŁOWĄ, JAKIE INNE ASPEKTY MUZYKI W GRZE SĄ DLA CIEBIE WAŻNE?

Radiostacje cudownie oddają klimat Night City, chaos, hałas, zgrzyt i trzask. Energia i dynamika. Uwielbiam voice acting, wszystkie easter egg. *Cyberpunk* to dla mnie po prostu kompletne doświadczenie. Wszystko z czym się tam spotykałem sprawiało mi pełną paletę satysfakcji z rozgrywki.

09

ŚWIAT
CYBERPUNKA 2077

CYBERPUNK 2077: ULTIMATE EDITION TO NIE WSZYSTKO, CO MA DO ZAOFEROWANIA MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ.

Uniwersum to jest stale rozbudowywane przez CD PROJEKT RED poprzez ciekawe i wciągające projekty osadzone w świecie gry i nim inspirowane, takie jak gadżety kolekcjonerskie, liczne komiksy, anime *Cyberpunk: Edgerunners*, czy muzyka z gry i nie tylko.

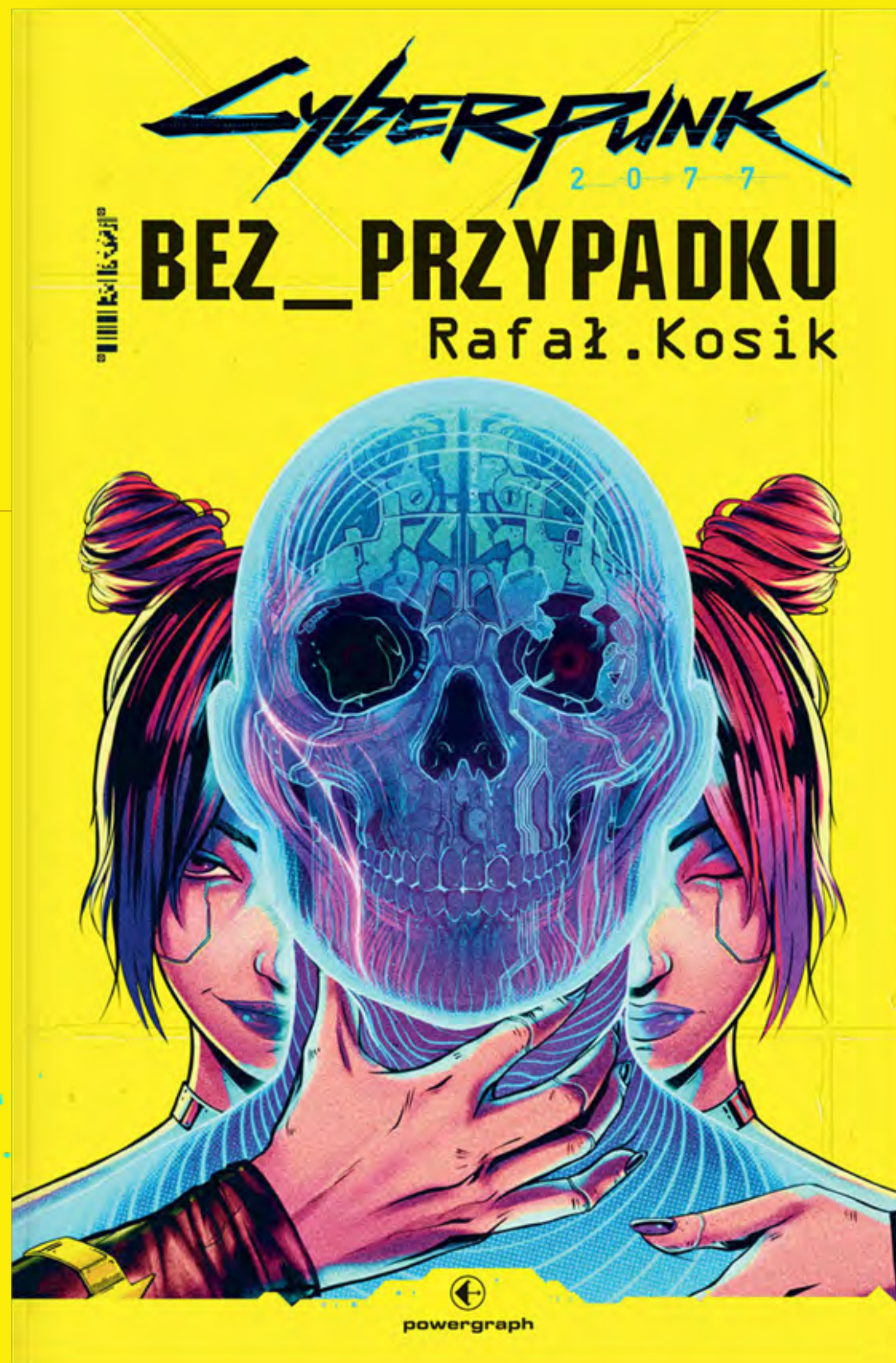
CYBERPUNK

EDGERUNNERS

Cyberpunk: Edgerunners to stworzone we współpracy z legendarnym japońskim studium animacji TRIGGER, pierwsze w historii CD PROJEKT RED anime, które opowiada zupełnie nową historię w świecie *Cyberpunka 2077*. Jej bohaterem jest nastoletni David Martinez, który po przeżyciu osobistej tragedii postanawia wziąć życie w swoje ręce i napluć w twarz miastu, które zabrało mu wszystko, co kochał. W ten sposób David zostaje edgerunnerem i wyrusza na spotkanie z przestępczym półświatkiem Night City.

Serial liczy łącznie dziesięć odcinków i jest dostępny na platformie Netflix, gdzie po premierze zyskał status jednego z najchętniej oglądanych seriali dostępnych na platformie. Wśród licznych nagród oraz wyróżnień przyznanych *Cyberpunk: Edgerunners* znajduje się m.in. tytuł dla najlepszego anime roku prestiżowej gali Anime Awards.





CYBERPUNK 2077: BEZ_PRZYPADKU

Książka cenionego autora powieści science fiction, Rafała Kosika. Grupa nieudaczników, na pozór zwykłych i całkowicie przypadkowych ludzi, bierze udział w skoku, który odmieni ich życie na zawsze, wciągając ich w niebezpieczną intrygę z bezwzględными korporacjami, skorumpowaną policją i samym Night City w roli głównej.

Cyberpunk 2077: BEZ_PRZYPADKU to pełen zwrotów akcji thriller science fiction osadzony w świecie, w którym nie ma happy endów, a ludźmi ze wszystkich sfer życia kieruje niczym niepojęta żądza bycia kimś więcej niż zwykłym obywatelem czy obywatelką. Książka dostępna jest zarówno w formie papierowej, jak również jako audiobook, który w polskiej wersji czyta Filip Kosior, jeden z najpopularniejszych lektorów audiobooków w Polsce, a w wersji angielskiej – Cherami Leigh, aktorka będąca głosem żeńskiej V w *Cyberpunku 2077*.

KOMIKSY I INNE WYDANIA KSIĄŻKOWE ZE ŚWIATA CYBERPUNKA 2077

Jeszcze więcej porywających historii prosto z najbardziej niebezpiecznego miasta mrocznej przyszłości czeka na kartach komiksów stworzonych przez utalentowanych scenarzystów (w tym Bartosza Szybora z CD PROJEKT RED) i cenionych na całym świecie rysowników. A jeśli chcesz zgłębić najdrobniejsze niuanse Night City, sięgnij po **oficjalny art book Cyberpunka 2077** czy też – dosłownie – *Jedyną oficjalną książkę o świecie Cyberpunka 2077*.

MINI-SERIE

- *Cyberpunk 2077: Słowo honoru*
- *Cyberpunk 2077: Blackout*
- *Cyberpunk 2077: Trauma Team*

WYDANIA NIEZALEŻNE

- *Cyberpunk 2077: Sny wielkiego miasta*
- *Cyberpunk 2077: Twój głos*
- *Cyberpunk 2077: Gdzie jest Johnny?*



CYBERPUNK 2077 X CD PROJEKT RED GEAR

Szukasz sprzętu inspirowanego mroczną przyszłością *Cyberpunka 2077*, anime *Cyberpunk: Edgerunners*, czy szpiegowskiego dodatku *Widma wolności*? Najwyższej jakości kolekcjonerskie gadżety i akcesoria, figurki, koszulki, bluzy i jeszcze więcej cyberpunkowego ekwipunku znajdziesz w naszym oficjalny sklepie – [CD PROJEKT RED GEAR](#).

CD PROJEKT RED X ANONYMOUS CONTENT

W 2023 roku CD PROJEKT RED ogłosiło nawiązanie współpracy z niezależną globalną wytwórnią filmową Anonymous Content, znaną z realizacji bijących rekordy popularności tytułów, w tym produkcji oskarowych i wyróżnionych nagrodą Emmy. Choć całość jest na bardzo wczesnym etapie rozwoju, możemy powiedzieć, że projekt opowie zupełnie nową historię w świecie *Cyberpunka 2077*.

PROJEKT ORION

Kolejna gra w uniwersum *Cyberpunka 2077* od CD PROJEKT RED nadchodzi! Tytuł, obecnie znany jako *Projekt Orion*, tworzyć będzie studio CD PROJEKT RED w Stanach Zjednoczonych. Spodziewajcie się więcej informacji na temat kolejnej przygody w świecie mrocznej przyszłości – w przyszłości.

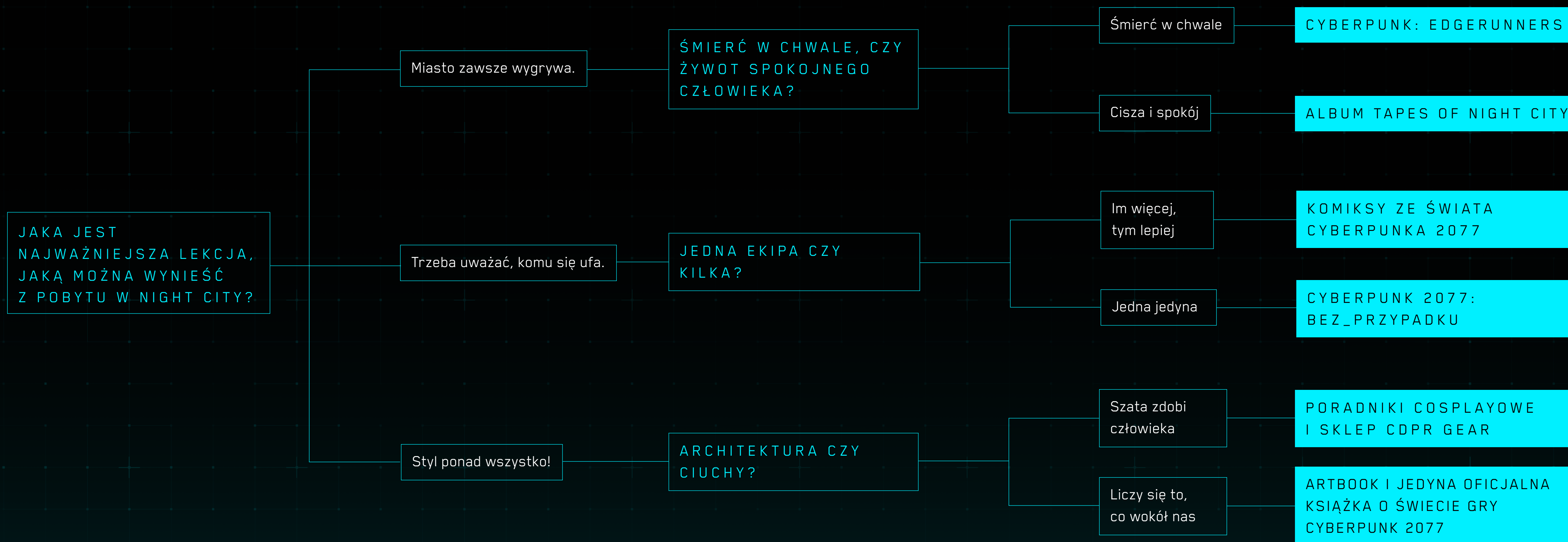
PO TYM WSZYSTKIM NADAL CZUJESZ GŁÓD PO NIGHT CITY? SPRAWDŹ NASZE POZOSTAŁE PROJEKTY I INICJATYWY INSPIROWANE *CYBERPUNKIEM 2077*!

- **Poradniki cosplayowe** – Jeśli chcesz dosłownie wejść w syntetyczną skórę V, Johnny'ego, Panam, Songbird lub jednej z wielu głównych postaci z *Cyberpunka 2077* czy *Widma wolności*, przyjdzie ci to łatwiej z naszymi oficjalnymi poradnikami cosplayowymi. Znajdziesz tam kluczowe informacje na temat wyglądu postaci – od koloru ich oczu i włosów, po informacje na temat wszczepów, z których korzystają – a także przydatne, wysokiej rozdzielczości wizualizacje.
- **Planer buildu postaci** – Wraz z Aktualizacją 2.0 udostępniliśmy na stronie internetowej gry oficjalny planer buildu postaci, pozwalający zaprojektować swojego cyberpunka od strony atrybutów i atutów przed wydaniem cennych punktów w samej grze.
- **Tapes of Night City** – Brzmienia *Cyberpunka 2077* w wersji lofi – w sam raz na przyjemny spacer ulicami Night City, ale nie tylko! Świetnie się nada również jako tło do lektury *Cyberpunk 2077: BEZ_PRZYPADKU* czy też innych cyberpunkowych aktywności – jak np. planowanie skoku wszczęchaszów na megakorporację.
- **Night City Wire i REDstreams** – Poznaj twórców i twórczynie gry i zgłęb jej najpilniej strzeżone tajemnice! Dowiedz się dlaczego Dogtown jest jakie jest z ust osób odpowiedzialnych za fabułę *Widma wolności*, dowiedz się jak lubią grać w *Cyberpunka 2077* nasi projektanci i projektantki rozgrywki, posłuchaj co ma do powiedzenia o grze jej reżyser, Gabe Amatangelo – to i wiele więcej znajdziesz w licznych materiałach wideo na naszym oficjalnym kanale na YouTube, a także na Twitchu, gdzie organizujemy transmisje na żywo, o których zawsze informujemy wcześniej w mediach społecznościowych.





JEST TEGO TROCHĘ, DLATEGO PRZYGOTOWALIŚMY SPECJALNY QUIZ.
POMOŻE CI ON OKREŚLIĆ, PO CO W TWOIM PRZYPADKU WARTO SIĘGAĆ NAJPIERW.



TWÓRCY



TEKST

RYAN BOWD
ŁUKASZ GRĘDA
MARCIN ŁUKASZEWSKI
ALICJA ZAPALSKA

WSPÓŁPRACA

KONRAD CHLASTA, Quest Design Coordinator
KAMIL JAKUBOWSKI, Gameplay Designer
PETR JUŘICA, Gameplay Designer
STEFAN KIEŁBASIEWICZ, Senior English
Adaptation Specialist
ALICJA KOZERA, Senior Community Manager
MICHAŁ MARCINKOWSKI, Senior Open World
Coordinator
MARÍA DE LOS ÁNGELES RODRÍGUEZ MARRERO,
Localization Project Manager
MARIA MAZUR, Quest Designer
YUKI NISHIO, Localization Manager, Japan
PAWEŁ OCHOCKI, Cinematic Design Coordinator
WIKTORIA PACIOREK, Localization QA Analyst
WALDEMAR PEREIRA PIEKARSKI, Localization
Project Manager
ANIELA PRAMIK, Senior English Adaptation
Specialist
ALEXANDER RADKEVICH, Expert Localization
Project Manager
SEBASTIAN SIEJKA, Community Management
Acting Lead
SZYMON SŁOWIKOWSKI, Cinematic Design
Coordinator
MARIIA STRILCHUK, Localization Project Manager
MIKOŁAJ SZWED, Localization Director
DAVID TRIEU, Senior Localization Project Manager
KACPER TYC, Senior Open World Coordinator
MONIKA ZALESKA, Localization QA Analyst

REDAKCJA

ŁUKASZ GRĘDA
MARCIN ŁUKASZEWSKI
ROBERT MALINOWSKI

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD

GRZEGORZ FIJAS

NADZÓR ARTYSTYCZNY

MATTHEW WOODLAND

PRODUKCJA

INGA KOSIM
ZUZANNA KOCHAŃSKA

ZESPÓŁ WIRTUALNEJ FOTOGRAFII

MACIEJ ZOŃ
JACEK SZAROSZYK
KIRA MATYSIAK
WOJCIECH SOKOŁOWSKI

PODZIĘKOWANIA

WERONIKA BIAŁEK

