



Cyberpunk 2077

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Cyberpunk 2077

Opis przejścia

autorzy: **Natalia Fras, Jacek Hałas,**
Łukasz Telesiński, Radosław Wasik

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. **Wszelkie prawa zastrzeżone.**

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-769-1

Producent CD Projekt RED, Wydawca CD Projekt RED, Wydawca PL: Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	6
Zadania główne i poboczne - lista	7
Wybór pochodzenia postaci - jak wpływa na grę?	13
Questy przeszłości / pochodzenia postaci	16
Zawsze wiatr w oczy - Nomad	16
Koledzy z sąsiedztwa - Punk	21
Zawsze masz przejebane - Korp	26
Wątek główny	31
Wszystkie zadania główne - lista	31
Ostatnia taka robota / The Rescue	33
Akt 1	40
Miasto snów / The Ripperdoc	40
Pierwsza zasada Afterlife / The Ride	42
Cherchez la Femme / The Information	45
Bilet wstępu / The Pickup	57
Skok na głęboką wodę / The Heist	71
Operacja Firestorm / Love Like Fire	96
Akt 2	101
Wielki sen / Playing for Time	101
Dom lalek / Automatic Love	107
Nieznane przyjemności / The Space In Between	122
Bezład / Disasterpiece	126
Trzecia część nocy / Double Life	141
Na rozdrożach / Ghost Town	145
Ostatni gasi światło / Lightning Breaks	156
Pasażer / Life During Wartime	159
Stary znajomy / Down on the Street	168
Koty w ciemności / Gimme Danger	171
Przerwane milczenie / Play It Safe	181
Mieszkanie nr 303 / Search and Destroy	197
Witaj w Pacifico / M'ap Tann Pelen	203
Rozpoznanie wzorca / I Walk the Line	207
Czynnik ludzki / Transmission	218
Akt 3	232
Komu bije dzwon / Nocturne OP55N1	232
Początek końca / Last Caress	238
Siostra i brat / Totalimmortal	243
Przed burzą / We Gotta Live Together	256
Linia oporu / Forward to Death	261
Kwarantanna / Belly of the Beast	267
Zagraj to jeszcze raz, Rogue / For Whom the Bell Tolls	276
Ostatnie tango w Night City / Knockin' on Heaven's Door	280
Misje poboczne	289
Zadania poboczne - lista	289
Eksploracja świata	291
Palący interes	291
Sacrum i profanum	294
Gdzie moja bryka?	297
Delamain: Rekompensata	299
Delamain, Readmisja	300
Delamain: Reanimacja	310
Gdy patrzysz w otchłań	322
Wyboista droga	327
Numer Jeden!	330
Misja kontener	333
Relikt przeszłości	335
J + J = WNM	338
Szybka i wściekła	348

Stróże bezprawia	359
Kwestia czasu	369
Chłopiec z pistoletem	381
Ostatnia przysługa	384
Bunraku	386
Uliczna sprawiedliwość	392
Znak Jonasza	394
Pasja	398
Przesyłka polecona	401
Kto nie jest z nami	404
Bohater	407
Dotyk żywiołów	409
Pistolet niepowtarzalny	411
Only Pain	414
Spacer z gwiazdą	416
Na czarną godzinę	421
Sprawa Sandry D.	425
Po pierwsze: Nie szkodzić	429
Do krwi	432
Wybuchowy charakter	450
Cel, pal!	452
Oliwa do ognia	454
Kolega po fachu	456
Każdemu jego Lexington	459
Prezent od T-Bug	461
Oddam Ci, zawsze Ci oddaję	463
Ekstremalne wrażenia	464
Na skróty	469
Umarł boss, niech żyje boss	473
Księga zaklęć	476
Vertigo	480
Odwilż	482
Ukryta prawda	486
Metamorfozy	488
Dobre uczynki popłacają	490
Odpowiedzialność osobista	491
Czerwony wieszcz	494
Echa przeszłości	502
Zadania kampanii fabularnej	507
Widzimy się w Afterlife / Heroes	507
Anihilacja / Both Sides, Now (Judy)	512
Mechaniczna dziewczyna / Ex-Factor (Judy)	515
Pizza party / Talkin Bout a Revolution (Judy)	521
Kto sieje wiatr / Riders on the Storm (Panam)	524
Tysiące twarzy, setki miraży / Pisces (Judy)	533
W topieli / Pyramid Song (Judy)	540
Nie mów Saulowi (Panam)	546
Właściwy moment (Panam)	551
Gdzie jest Johnny? (Rogue i Johnny) / Chippin' In	556
W starym kinie (Rogue i Johnny) / Blistering Love	565
Niespodzianka! (Kerry) / Holdin' On	568
Second Conflict (Kerry)	572
A Like Supreme (Kerry)	576
Sturm Und Drang (Kerry)	579
Na krzywy ryj (Kerry) / I Don't Wanna Hear It	582
Ciemna materia (Kerry) / Off the Leash	588
Teoria wielkiego wybuchu (Kerry) / Boat Drinks	590
Zakończenia	593
Zakończenia - lista	593
Zakończenie korporacyjne - Arasaka	596
Zakończenie nomadzkie - współpraca z Panam i Aldecaldos	601
Zakończenie Johnny'ego - współpraca z Rogue	609
Najgorsze zakończenie	619
Ukryte zakończenie	622
Ważne wybory	627

Ważne wybory - lista	627
Akt 1	628
Flathead - jak poradzić sobie z Maelstromem?	628
Plan Evelyn Parker - powiedzieć Dexowi czy nie?	633
Jackie - gdzie go zawieźć?	634
Akt 2	636
Przesłuchanie Woodmana - jak z nim rozmawiać?	636
Rekonesans Takemury - warto z nim iść?	638
Oda - zabić czy oszczędzić?	640
Takemura - warto ratować, czy nie?	641
NetWatch czy Voodoo Boys - kogo wybrać?	642
Bossowie	643
Wszyscy bossowie - lista	643
Sasquatch	644
Royce	653
Woodman	659
Bliźniacy / czempioni w Kabuki	663
Oda	669
Adam Smasher	675
Podejrzenie cyberpsychozy - mini-bossowie	682
Cyberpsychopaci - lista	682
Porucznik Mower	687
Głęboko pod ziemią	692
Bilet do pierwszej ligi	698
Gdzie leży pies pogrzebany	703
Demony wojny	710
Krwawy rytuał	715
Dom na wzgórzu	721
Druga szansa	726
Dym na molo	733
Prawo Talionu	739
Ziemia jałowa	745
Tanio i źle	752
Pod mostem	757
Litera Prawa	762
Seaside Cafe	768
Duch z miasta nocy	774
I nikt cię nie wysłucha	779
Kontrakty	784
Kontrakty - lista	784
Watson	786
Neutralizacja	786
Odzyskanie własności	801
Kradzież	809
Sabotaż	829
Ratunek	838
Westbrook	853
Przesyłka specjalna	853
Odzyskanie własności	857
Kradzież	865
Sabotaż	872
Ratunek	876
Pacyfika	887
Kradzież	887
Badlands	890
Kradzież	890
Przesyłka specjalna	896
Sabotaż	900
Ratunek	903
Neutralizacja	916
Santo Domingo	919
Odzyskanie własności	919
Kradzież	926
Sabotaż	932

Ratunek	940
Neutralizacja	946
Heywood	952
Odzyskanie własności	952
Kradzież	961
Ratunek	973
Neutralizacja	976
City Center	984
Kradzież	984
Sabotaż	989
Neutralizacja	992
Kroniki kryminalne	1001
Kroniki kryminalne - lista	1001
Watson	1006
Westbrook	1013
Pacifyka	1019
Badlands	1024
Santo Domingo	1029
Heywood	1036
City Center	1041

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Niniejszy **poradnik - solucja do gry Cyberpunk 2077** w dokładny sposób omawia wszystkie istotne dla fabuły zagadnienia, jak np. pochodzenie postaci i jego wpływ na rozgrywkę, a także różne sposoby na ukończenie tej produkcji.

Pierwszym dużym rozdziałem naszego poradnika jest dokładny opis wszystkich **zadań związanych z pochodzeniem postaci** (Nomad, Punk, Korp). W drugim bardzo rozbudowanym rozdziale, w szczegółowy sposób opisujemy **wszystkie główne zadania** gry *Cyberpunk 2077*, których ukończenie jest konieczne, by móc przejść do jednego z możliwych zakończeń gry.

W trzecim rozdziale niniejszego poradnika w szczegółowy sposób opisujemy **wszystkie misje poboczne** z podziałem na eksplorację rozległego świata *Cyberpunk 2077*, a także na **poboczne zadania związane z kampanią fabularną gry** - niektóre z nich związane są z odblokowaniem alternatywnych zakończeń gry *Cyberpunk 2077*. W kolejnych rozdziałach znajdziesz opis i wskazówki, jak wykonać wszelkie aktywności poboczne: **zadania związane z podejrzeniem cyberpsychozy, kontrakty, kroniki kryminalne**.

W osobnym rozdziale poradnika zestawiliśmy **wszystkie ważne wybory fabularne** gry *Cyberpunk 2077*, które podejmuje się w trakcie przechodzenia określonych zadań głównych. Niektóre z nich mogą mieć wpływ na otrzymywane nagrody, przebieg aktualnego wątku fabularnego lub kolejnych zadań oraz na niektóre zakończenia gry.

W trakcie przechodzenia gry *Cyberpunk 2077* będziesz musiał zmierzyć się z wieloma bossami, dlatego w osobnym rozdziale naszego poradnika w dokładny sposób **omówiliśmy wszystkie obowiązkowe konfrontacje z najmocniejszymi przeciwnikami**. Niektóre starcia z bossami mogą być zaliczone na wiele sposób, dlatego przy każdej walce podajemy kilka alternatywnych możliwości na jej zakończenie.

Cyberpunk 2077 to gra z wieloma zakończeniami głównego wątku fabularnego dlatego w naszym poradniku poświęciliśmy temu zagadnieniu osobny rozdział. Na osobnych stronach opisujemy **wszystkie możliwe zakończenia gry**.

Poradnik - opis przejścia do gry Cyberpunk 2077 zawiera:

1. Informacje na temat pochodzenia postaci i jego wpływ na rozgrywkę;
2. Opis zadań związanych z przeszłością/pochodzeniem postaci;
3. Opis wszystkich istotnych dla fabuły wyborów wraz z opisem ich konsekwencji;
4. Opis wszystkich głównych zadań gry *Cyberpunk 2077* związanych z linią fabularną;
5. Opis wszystkich pobocznych zadań gry *Cyberpunk 2077* - misje związane z wątkiem fabularnym, a także z eksploracją świata;
6. Opis wszystkich zadań Podejrzenie cyberpsychozy;
7. Opis wszystkich Kontraktów z podziałem na dzielnice Night City i poboczne obszary miasta;
8. Kroniki kryminalne - opis wszystkich misji NCPD z podziałem na rodzaje (napaści, zdobycze specjalne, przestępczość zorganizowana, zgłoszenie przestępstwa);
9. Opis walk z bossami wraz z istotnymi poradami i wskazówkami;
10. Opis wszystkich zakończeń gry *Cyberpunk 2077*.

Zadania główne i poboczne - lista

Na tej stronie naszego poradnika do Cyberpunka 2077 znajdziesz podstawowe informacje o misjach i o naszym opisie przejścia oraz spis wszystkich zadań głównych i pobocznych. Dzięki temu będziesz wiedział jak one działają oraz jak je zdobywać.

Wszystkie misje główne

W grze *Cyberpunk 2077* obowiązuje podział na główne zadanie oraz misje poboczne. Zadania głównej fabuły wymagane są do ukończenia gry, zaś poboczne zlecenia są całkowicie opcjonalne.

Poniżej znajdziesz listę głównych misji gry:

Questy przeszłości / pochodzenia postaci

1. Zawsze wiatr w oczy: Nomad (The Nomad) - to główny quest w dzielnicy Badlands - jest to początkowa misja dla pochodzenia Nomad
2. Koledzy z sąsiedztwa: Punk (The Streetkid) - to główny quest w dzielnicy Heywood - jest to początkowa misja dla pochodzenia Street Kid
3. Zawsze masz prze*ebane: Korp (The Corpo-Rat) - to główny quest w dzielnicy City Center - jest to początkowa misja dla pochodzenia Korp

Prolog

1. Ostatnia taka robota (The Rescue)

Akt 1

1. Miasto snów (The Ripperdoc)
2. Pierwsza zasada Afterlife (The Ride)
3. Cherchez la Femme (The Information)
4. Bilet wstępu (The Pickup)
5. Skok na głęboką wodę (The Heist)
6. Operacja Firestorm (Love Like Fire): pierwszy quest Johnny'ego Silverhanda

Akt 2

1. Wielki Sen (Playing for Time)
2. Dom lalek (Automatic Love)
3. Nieznane przyjemności (The Space In Between)
4. Bezład (Disasterpiece)
5. Trzecia część nocy (Double Life)
6. Na rozdrożach (Ghost Town)
7. Ostatni gasi światło (Lightning Breaks)
8. Pasażer (Life During Wartime)
9. Stary znajomy (Down on the Street)
10. Koty w ciemności (Gimme Danger)
11. Przerwane milczenie (Play It Safe)
12. Mieszkanie nr 303 (Search and Destroy)
13. Witaj w Pacifice (M'ap Tann Pelen)
14. Rozpoznanie wzorca (I Walk the Line)
15. Czynniki ludzkie (Transmission)