

Cyber to gra fabularna o eksploracji mrocznego świata niedalekiej przyszłości, zdominowanego przez megakorporacje i technologię.

Gracze wcielają się w mieszkańców gigantycznego metropolis: zatłoczonego, hałaśliwego miasta pełnego chciwości, obłudy i podejrzanych interesów. Bohaterowie mogą piąć się po szczeblach kariery zaibatsu, działać na granicy prawa jako wolni strzelcy do wynajęcia albo prowadzić ustabilizowane (aczkolwiek nie pozbawione wyzwań) życie członka jednej z tysięcy frakcji - od religijnych sekt po miejskie służby ratunkowe.

Grafiki wygenerowane za pomocą: Craiyon (<https://www.craiyon.com>).

Autorem gry jest: **Oskar Świda**.

Tekst na licencji CC-BY-SA 4.0.

Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj na stronę:
<https://oswida.github.io/cyber/>



Ta gra nie mogła powstać w próżni. Poniżej znajdziecie listę osób oraz materiałów, które wpłynęły na to czym jest i jak wygląda Cyber.

◆ Cairn autorstwa **Yochaia Gala**: podstawy mechaniki gry oraz determinacja do tego, żeby stworzyć coś własnego,

◆ Shit Future **Michaela Rastona**: genialne procedury dla cyberpunkowego rpg,

◆ Evolution: Pulse **Alberto Tronchiego** i **Daniela Comerci**: sama gra nie pasuje się w klasycznym nurcie cyberpunku ale zachwyciła mnie koncepcja relacji pomiędzy człowiekiem a maszyną i niesamowity nastrój do zadawania pytania "czym jest człowieczeństwo".

◆ Cała literatura, którą zalicza się (bądź nie) do nurtu. W tym utwory: **W.Gibsona**, **B.Sterlinga**, **N.Stephensona** i **R.Morgana**.

◆ Niezliczone filmy, komiksy i gry. W tym: Ghost in the Shell oraz Blame!

◆ Wreszcie klasyczne gry RPG, na których wyrastałem czyli Seria Cyberpunk 2020 oraz Shadowrun (w wersji wydawanej przez FASA)

◆ Nie zabrakło też kilku graczy, którzy cierpliwie przeglądali te materiały i wspomogli mnie swoimi uwagami: **Puncur**, **Pio** - dzięki.