



Get Even

Osiągnięcia i trofea

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Get Even

Osiągnięcia i trofea

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-420-1

Producent The Farm 51, Wydawca Bandai Namco Entertainment, 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	3
Ogólne informacje o trofeach w Get Even	4
Plan zdobycia wszystkich trofeów	5
Lista trofeów	6
Bohater akcji	24
Dzwoń po hydraulika	26
Chronicznie ocalony	28
Non Omnis Moriar	30
Uwierzyć na słowo	31
Nienaganna robota	33
Cień wojownika	36
Gotowy do strzału	39
Nienamierzalny	43
Czas na herbatkę	46

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

Poradnik do trofeów zawiera informacje na temat tego **jak zdobyć wszystkie osiągnięcia w grze *Get Even***. Został on podzielony na kilka części. Pierwsza część poradnika to **ogólny opis gry *Get Even* pod kątem zdobywania osiągnięć**. Zamieszczone zostały informacje między innymi na temat poziomu trudności trofeów, wymaganej liczby przejść gry do ich zdobycia czy zasad na jakich powtarzane mogą być etapy w celu pozyskania pominiętych osiągnięć. Druga część poradnika to **lista wszystkich trofeów**. Każde z osiągnięć ma swój opis informujący o tym jakie są wymagania do jego odblokowania i jak najprościej jest tego dokonać. Ostatnia trzecia część poradnika zawiera osobne strony z **opisami bardziej rozbudowanych osiągnięć**, tj. tych, które wymagają wykonania szeregu ściśle określonych kroków żeby mogły zostać odblokowane. Opisy wielu osiągnięć wzbogacone zostały wysokiej jakości obrazkami, na których zaznaczono czynności do wykonania czy ważne miejsca do odwiedzenia.

Get Even to gra autorstwa polskiego studia The Farm 51, która łączy w sobie elementy produkcji koncentrującej się na eksploracji oraz gry akcji, w której możliwe jest angażowanie się w bezpośrednie konfrontacje z przeciwnikami. Jednym z atutów gry jest jej intrygująca fabuła. W *Get Even* wcielamy się w postać prywatnego detektywa Cole'a Blacka, który budzi się w szpitalu psychiatrycznym wraz z wyraźnymi ubytkami w pamięci. Główny bohater pod nadzorem tajemniczego Reda zaczyna korzystać ze specjalnych gogli VR pozwalających na odczytywanie i ponowne przeżywanie wspomnień. Black liczy, że w ten sposób uda mu się wydostać z psychiatryka oraz pozyskać brakujące elementy układanki potrzebne do zrekonstruowania całego przebiegu wydarzeń.

Ogólne informacje o trofeach w Get Even

Orientacyjny poziom trudności trofeów - 3-4/10 - Mniej więcej połowę trofeów w *Get Even* można zdobyć bez większego wysiłku, a mianowicie polegając jedynie na starannej eksploracji otoczenia i doprowadzeniu głównego wątku fabularnego do samego końca. Trofea wchodzące w skład drugiej połowy są bardziej problematyczne i wynika to z różnych czynników. Najbardziej kłopotliwe są osiągnięcia wymuszające odnalezienie wszystkich śladów powiązanych ze wspomnieniami Blacka. W niektórych lokacjach (zwłaszcza w budynkach B i C zakładu psychiatrycznego) śladów jest sporo i w konsekwencji łatwo jest jakiś pominąć. Gra podpowiada jakie sekrety się pominęło, ale nie informuje o ich dokładnej lokalizacji ani wyglądzie. Kolejne problematyczne trofea to te, które zakładają podejmowanie określonych decyzji. Bardzo często mają one szcątkowe opisy i otrzymuje się je z opóźnieniem, tzn. dopiero gdy główny bohater będzie świadkiem konsekwencji podjętych wcześniej decyzji. Ostatnia grupa trudniejszych trofeów to te, które zakładają skradanie się. W tym przypadku całość rozbija się o konieczność zaplanowania idealnej ścieżki przemarszu. Uwaga - Gra jest stosunkowo krótka i pozwala na powtarzanie etapów i to zdecydowanie obniża jej poziom trudności pod kątem zdobywania trofeów.

Liczba trofeów - 41 (wersja na PS4) - Do zdobycia jest **28 brązowych trofeów, 8 srebrnych trofeów, 4 złote trofea i 1 platynowe trofeum.**

Trofea offline - 41 - Wszystkie trofea zdobywa się w trybie dla pojedynczego gracza.

Trofea online - 0 - *Get Even* nie posiada żadnych trybów multiplayer.

Opcja powtarzania etapów - Jest - Każde ukończone wspomnienie Blacka lub Reda możesz ponownie zaliczyć i to w dowolnym momencie gry, gdyż do wybierania ukończonych już wspomnień wyznaczone są specjalne pomieszczenia (pokój z tablicami z dowodami rzeczowymi w umyśle Blacka oraz piwnica Ramsey).

Minimalna wymagana liczba przejść gry - Jedno + powtarzanie etapów - Po ukończeniu gry możesz skorzystać ze wspomnianej wcześniej funkcji powtarzania etapów żeby zdobyć tylko te trofea, których brakuje ci do kompletu.

Plan zdobycia wszystkich trofeów

Krok 1 - Ukończenie wszystkich wspomnień Blacka

Zaliczenie wszystkich wspomnień Blacka to pierwsza duża część głównego wątku fabularnego gry. Nie musisz w trakcie przechodzenia gry jakoś szczególnie się starać, gdyż wszystkie wspomnienia będziesz mógł później bezproblemowo powtórzyć. Mimo wszystko warto np. od razu dokładnie eksplorować okolicę czy wchodzić w opcjonalne interakcje z pacjentami przebywającymi w szpitalu psychiatrycznym.

Krok 2 - Ukończenie wszystkich wspomnień Reda

Do wspomnień powiązanych z postacią Reda przystąpisz automatycznie po ukończeniu ostatniej sceny grając jako Black. Schemat działania jest tu identyczny, tak więc możesz skupić się jedynie na jak najszybszym dotarciu do dwóch głównych zakończeń gry lub spróbować po drodze pozyskać też kilka trofeów dotyczących grania jako Red.

Uwaga - Po przejęciu kontroli nad Redem Black nadal będzie dostępny. Jeśli chcesz ponownie przejść jego wybrane wspomnienia to możesz wybrać opcję kontynuowania rozgrywki jako Black z poziomu menu głównego gry.

Krok 3 - Odnalezienie wszystkich śladów we wspomnieniach Blacka

Krok ten niekoniecznie musisz rozpoczynać dopiero po ukończeniu gry, ale najwygodniej jest właśnie wtedy się tym zająć. W pomieszczeniu w umyśle Blacka znajdują się tablice z zebranymi dowodami z poszczególnych etapów. Postaraj się odwiedzić każdą z tych lokacji i pozyskać w nich 100% interaktywnych śladów. Za "oczyszczenie" każdej lokacji z dowodów rzeczowych otrzymasz po jednym trofeum.

Krok 4 - Odnalezienie wszystkich ukrytych wspomnień

Na poszukiwania ukrytego wspomnienia możesz wyruszyć dopiero gdy zebrześ 100% dowodów w danej lokacji. Dopiero wtedy otrzymasz czterocyfrowy kod, którego będziesz mógł użyć na elektronicznym zamku broniącym dostępu do sekretnego pomieszczenia w danym wspomnieniu. Możesz tu zdobyć dwa trofea - za odnalezienie pierwszego ukrytego wspomnienia oraz wszystkich ukrytych wspomnień.

Krok 5 - Zdobywanie pozostałych trofeów

Na koniec najlepiej jest zostawić sobie te trofea, których do tej pory nie udało ci się zdobyć. Będą to głównie osiągnięcia związane z walką, skradaniem się oraz z podejmowaniem różnych decyzji. Najważniejsze wybory podejmuje się podczas pobytu w szpitalu psychiatrycznym grając jako Black. Możesz np. pomóc jakiemuś pacjentowi w ucieczce albo zeskanować osobę, która w wyniku podjętych decyzji przedwcześnie nie zginęła.

Lista trofeów

Na stronie tej znajduje się lista wszystkich trofeów dostępnych w grze *Get Even*. Zdobywaniem osiągnięć można się zajmować na wszystkich platformach sprzętowych, na które wydana została gra. Przy opisywaniu osiągnięć podaliśmy wymagania do ich odblokowania i zamieściliśmy też dodatkowe sugestie jak najłatwiej można tego dokonać. Bardziej skomplikowane trofea zostały opisane na kolejnych stronach poradnika.

Bohater Akcji

Rodzaj trofeum: Srebrne

Sposób odblokowania: Musisz wyeliminować wszystkich bandytów z głównego pomieszczenia ich kryjówki w czasie krótszym niż 30 sekund.

Komentarz: Szczegółowy opis tego osiągnięcia znajduje się na osobnej stronie tego rozdziału.

Przejmuję bezpośrednią kontrolę



Rodzaj trofeum: Brązowe

Sposób odblokowania: Musisz dokonać asymilacji na przeciwniku.

Komentarz: To bardzo proste trofeum do zdobycia i praktycznie nie jest możliwe pominięcie go. Możesz je odblokować dopiero po tym jak Red stanie się grywalną postacią. Osiągnięcie możesz zdobyć tuż po rozpoczęciu pierwszego wspomnienia powiązanego z Redem - "Grace_Kidnapping -investigation". Zakradnij się od tyłu do pierwszego przeciwnika pokazanego na dołączonym obrazku i wciśnij przycisk interakcji żeby dokonać asymilacji, tzn. żeby wyeliminować tego wroga i przy okazji pozyskać jego broń.

Uwierzyć na słowo

Rodzaj trofeum: Brązowe

Sposób odblokowania: Musisz pomóc Jaredowi w ucieknięciu porywaczom.

Komentarz: Szczegółowy opis tego osiągnięcia znajduje się na osobnej stronie tego rozdziału.

Za zasłoną tajemnic

Rodzaj trofeum: Srebrne

Sposób odblokowania: Musisz uciec z zakładu psychiatrycznego.

Komentarz: Trofeum to pozyskuje się automatycznie dzięki postępom w głównym wątku fabularnym gry. Otrzymasz je konkretnie podczas zaliczania ostatniego wspomnienia powiązanego z postacią Blacka - "The Offer". Osiągnięcie przyznane ci zostanie po wysłuchaniu w próżni wszystkich rozmów Blacka z Howardem. Black zostanie wtedy po raz ostatni przeniesiony do wnętrza zakładu psychiatrycznego i niedługo po tym wydarzeniu Red stanie się drugą grywalną postacią gry.

Złamany

Rodzaj trofeum: Brązowe

Sposób odblokowania: Musisz przywołać wspomnienie swojej straty.

Komentarz: Trofeum to pozyskuje się automatycznie dzięki postępom w głównym wątku fabularnym gry. Otrzymasz je konkretnie po zaliczeniu wspomnienia o nazwie "Rose_Atkins -reveal" zarezerwowanego dla postaci Reda.

Dzwoń po hydraulika

Rodzaj trofeum: Brązowe

Sposób odblokowania: Musisz sabotować kanalizację w celu odwrócenia uwagi strażników ADS.

Komentarz: Szczegółowy opis tego osiągnięcia znajduje się na osobnej stronie tego rozdziału.

Chronicznie ocalony

Rodzaj trofeum: Srebrne

Sposób odblokowania: Musisz pomóc Boyce'owi w ucieczce ze szpitala psychiatrycznego.

Komentarz: Szczegółowy opis tego osiągnięcia znajduje się na osobnej stronie tego rozdziału.

Nienaganna robota

Rodzaj trofeum: Srebrne

Sposób odblokowania: Musisz włamać się do budynku gdzie więziony jest Jasper bez wszczynania alarmu.

Komentarz: Szczegółowy opis tego osiągnięcia znajduje się na osobnej stronie tego rozdziału.