



Get Even

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Get Even

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-422-5

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	4
Opis przejścia	5
Black	5
Odnalezienie i uwolnienie zakładnika	5
Spotkanie w budynku B Black Opis przejścia	8
Eksploracja budynku B Black Opis przejścia	11
Kradzież prototypu i zniszczenie danych Black Opis przejścia	14
Dalsza eksploracja budynku B Black Opis przejścia	24
Ustalenie tożsamości ofiary Black Opis przejścia	33
Dotarcie do Jaspera zanim zostanie zamordowany Black Opis przejścia	36
Eksploracja budynku C Black Opis przejścia	42
Uzyskanie dostępu do komputera porywaczy Black Opis przejścia	51
Przesłuchanie Rose Atkins Black Opis przejścia	57
Dalsza eksploracja budynku C Black Opis przejścia	66
Dotarcie do Rogera Howarda Black Opis przejścia	72
Konfrontacja z Redem Black Opis przejścia	75
Red	77
Wstęp Red Opis przejścia	77
Pliki "Porwanie_Grace" Red Opis przejścia	79
Pliki "Ostatnie_chwile_J" Red Opis przejścia	86
Pliki "Rose_Atkins" Red Opis przejścia	92
Pliki "Spotkanie_z_Howardem" Red Opis przejścia	97
Finał - Grace Red Opis przejścia	100
Rozwiązania zagadek	103
Jak rozwiązać zagadkę z bezpiecznikami w bloku B szpitala?	103
Jak rozwiązać zagadkę z zaworami?	105
Jak rozwiązać zagadkę z zamkiem elektronicznym w siedzibie ADS?	107
Jak rozwiązać zagadkę z zamkiem elektronicznym w szpitalu psychiatrycznym (Black)?	110
Jak rozwiązać zagadkę z przepływem wody w szpitalu psychiatrycznym?	113
Jak rozwiązać zagadkę z kartą ID Rose?	116
Jak rozwiązać zagadkę z zamkiem elektronicznym przed siedzibą FDG?	118
Jak rozwiązać zagadkę z uruchomieniem windy?	120
Jak rozwiązać zagadkę z zamkiem elektronicznym w szpitalu (Red)?	124
Jak rozwiązać zagadkę ze świeczkami w szpitalu?	126
Jak rozwiązać zagadkę z ustaleniem przebiegu morderstwa (Red)?	128
Jak rozwiązać zagadki z trzema obrazami (Red)?	130

Ukryte wspomnienia _____	132
Ogólne informacje Ukryte wspomnienia _____	132
The Kidnapping Ukryte wspomnienia _____	134
Job for Robert Ramsey Ukryte wspomnienia _____	136
The Offer Ukryte wspomnienia _____	138
Rose and Jasper Ukryte wspomnienia _____	140
Meeting with Rose Ukryte wspomnienia _____	142
Jasper's Dying Minutes Ukryte wspomnienia _____	144
The Victim Ukryte wspomnienia _____	146
Szpital psychiatryczny - budynek B Ukryte wspomnienia _____	149
Szpital psychiatryczny - budynek C Ukryte wspomnienia _____	152
Aneks _____	155
Sterowanie _____	155
Wymagania sprzętowe _____	158

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

Nieoficjalny opis przejścia do *Get Even* zawiera **solucje do wszystkich wspomnień Blacka** oraz **wszystkich wspomnień Reda**, którzy są dwoma głównymi bohaterami gry. W omówieniu każdego etapu znalazły się informacje na temat **zaliczania celów misji, konfrontacji z przeciwnikami, skutecznego skradania się** oraz ewentualnych **wyborów i ich konsekwencji**. Cenną informacją jest to, iż w opisie uwzględnione zostały **miejsca odnajdywania sekretów (notatki, dokumenty, plakaty, nagrania)** oraz **śladów nadających się do zeskanowania**.

Poradnik z opisem przejścia uzupełniony został dwoma dodatkowymi rozdziałami. Pierwszy z nich to **zestawienie ukrytych wspomnień**, do których można dotrzeć po odnalezieniu wszystkich śladów w poszczególnych etapach. Drugi dodatkowy rozdział zawiera **opisy rozwiązania najtrudniejszych zagadek gry**.

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.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Black

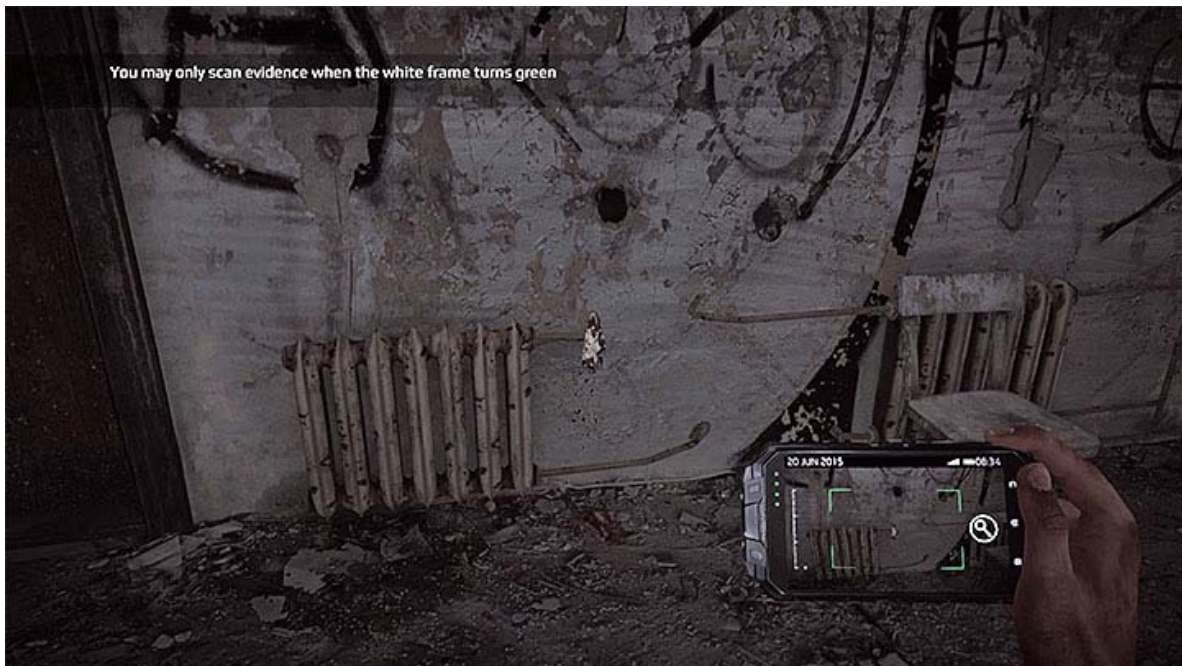
Odnalezienie i uwolnienie zakładnika

Na stronie znajduje się opis przejścia prologu gry *Get Even*, który jest częścią wspomnienia o nazwie "The Kidnapping" (po tym jak dostatecznie awansujesz w grze będziesz mógł zacząć powtarzać rozegrane już wcześniej wspomnienia, np. w celu podjęcia innych decyzji czy odnalezienia pominiętych sekretów). W trakcie zaliczania tej sceny zapoznasz się z podstawową mechaniką gry i będziesz też mógł zbadać pierwsze ślady.



Zielone kropki na ekranie telefonu ułatwiają odnajdywanie obiektów nadających się do zeskanowania

Wyjdź z budynku i rozpocznij dość liniowy przemarsz przez las. Zauważysz odlatującego drona oraz wartownika zmierzającego w lewo. Zostaw go w spokoju (mógłbyś go też zastrzelić - masz na wyposażeniu pistolet) i udaj się w stronę wejścia do zniszczonej szkoły. Począwszy od tego miejsca warto rozglądać się za śladami. Pierwszym z nich będzie **dron**, którego możesz zeskanować (wybierz odpowiednią aplikację z menu telefonu i spraw żeby dron znalazł się w kadrze).



Jeden ze śladów odnajdziesz przy kaloryferze

Wyrusz dalej i skorzystaj ze schodów. Kolejnym śladem do zeskanowania będzie **fragment ubrania** wiszący na kaloryferze.

W pobliżu znajdują się także **popielniczka** oraz leżący na ziemi **sznur**. Zeskanuj oba te obiekty. Wznów podróż i odszukaj w jednym z kolejnych pomieszczeń **butelki z nitrazepamem**. Użyj raz jeszcze skanera.



Zakradnięcie się do przeciwnika pozwoli ci go bezproblemowo się pozbyć

Dotrzesz do klatki schodowej i musisz zejść na niższy poziom. Za rogiem przebywa wartownik i możesz "przetestować" na nim wykonywanie cichych egzekucji. Kucnij, zakradnij się w pobliże przeciwnika i wciśnij przycisk ataku. Po udanej egzekucji przejdź na koniec korytarza i zeskanuj **plakat**, do którego oddawała strzały wyeliminowana osoba.



CornerGun jest pomocny w zabijaniu wrogów

Kontynuuj podróż przez budynek. Po zbliżeniu się do nowego przeciwnika gra pozwoli ci przetestować działanie CornerGuna, który umożliwi oddawanie strzałów zza narożnika. Jego dwie główne zalety to znacznie mniejsze ryzyko wykrycia oraz wyższy poziom bezpieczeństwa dzięki prowadzeniu ostrzału bez wychylania się osobiście zza zasłony. Użyj CornerGuna na prawym narożniku. Następnie z pomocą trybu termowizji namierz nowego wroga i zabij go strzałem w głowę.



Zabij dwóch ostatnich przeciwników

Ostatnia część tego wspomnienia rozegra się w pomieszczeniu gdzie więziona jest Grace. Skorzystaj tu ze spowolnienia czasu żeby w łatwy sposób rozprawić się z dwoma wartownikami.

Samej Grace nie możesz niestety uratować nawet jeśli zdecydujesz się na wejście w interakcję z bombą i wprowadzenie podanego przez nią kodu 3001. Prolog wkrótce zakończy się i awansujesz do kolejnej sceny.