



GET EVEN

Cena	50,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0206
Producent	Brak

Opis produktu

Get Even jest kolejną produkcją znanego gliwickiego studia The Farm 51, autora takich tytułów jak [Painkiller Hell & Damnation](#), czy [Deadfall Adventures](#). Wydana na PlayStation 4 gra zalicza się do gatunku FPS, ale **od klasycznych strzelanek odróżnia się rozbudowanymi elementami eksploracyjnymi oraz poplątaną fabułą**, której nie powstydziłaby się niejedna przygodówka. Całość podana jest w mrocznej atmosferze, niekiedy przypominającej senny koszmar.

Od pierwszych [zapowiedzi](#) tytułu (przełom lat 2013 i 2014) wiadomo było, że główną siłą *Get Even* ma być fotorealistyczna oprawa graficzna, stworzona przy wykorzystaniu fotogrametrii. Technologia ta polega na odtwarzaniu istniejących w rzeczywistości pomieszczeń i obiektów poprzez wielokrotne ich fotografowanie, a następnie przetwarzanie uzyskanych zdjęć na obiekty 3D przy pomocy odpowiedniego oprogramowania.

Pierwotnie premiera *Get Even* planowana była na rok 2015. Gra ukazała się jednak dopiero dwa lata później, wydana przez Bandai Namco Entertainment Europe.

Fabula

W *Get Even* gracz wciela się w mężczyznę o nazwisku Cole Black – prywatnego detektywa i bezwzględnego najemnika. Pewnego dnia Black budzi się w starym, zdewastowanym szpitalu psychiatrycznym. Jego pamięć jest jak niezapisana karta – jedyne, co może sobie przypomnieć, to nieudana próba uratowania młodej dziewczyny, do której piersi przymocowano ładunek wybuchowy.

Aby odzyskać pamięć i zrozumieć tajemnice swojej przeszłości, Black musi wyruszyć w podróż w głąb własnego umysłu. Jest to możliwe dzięki urządzeniu przypominającemu hełm wirtualnej rzeczywistości, które **może odczytać wspomnienia użytkownika i umożliwić mu przeżycie ich jeszcze raz**. Instruowany przez swojego porywacza, tajemniczego Reda, nasz bohater zanurza się w przeszłość, starając się oddzielić prawdę od kłamstwa, a faktyczne wspomnienia od zwodniczych wizji. Black musi się spieszyć z rozwiązywaniem tajemnicy śmierci dziewczyny, zanim sam straci poczucie rzeczywistości i podzieli los innych więźniów Reda.

Mechanika

Wydana na platformę PS4 gra *Get Even* często bywa kategoryzowana jako strzelanka, jednak wrzucenie jej do jednego worka z takimi seriami jak [Battlefield](#) czy [Call of Duty](#) byłoby błędem. Produkcja The Farm 51 **ma o wiele więcej wspólnego z grammi przygodowymi i horrorami, niż z popularnymi FPS-ami**, w których lekką ręką eliminujemy całe kompanie przeciwników. Grając w *Get Even* nieraz napotkamy momenty, w których użycie broni jest nieodzowne, jednak **o wiele większe znaczenie ma w tej produkcji odkrywanie tajemnic zagmatwanej, nieraz wręcz psychodelicznej fabuły**, głównie poprzez ważną analizę dialogów oraz eksplorację interaktywnego otoczenia.

Podczas rozgrywki naszym najlepszym przyjacielem jest smartfon, będący o wiele więcej niż tylko nowoczesnym urządzeniem do komunikacji. Gadżet znajduje zastosowanie niemal na każdym kroku: nie tylko podpowiada nam, jakie elementy otoczenia warto przeskanować pod kątem poszlak, ale też np. **badą pozostawione na przedmiocie ślady DNA i wyszukuje dane osobowe ich właściciela**. Pozwala też znaleźć i zbadać poszlaki niezauważalne dla gołego oka: dzięki zintegrowanej lampie, oświetlającej otoczenie w ultrafiolecie, możemy podążyć śladami, których wcześniej kompletnie nie dało się dostrzec.

Wbrew pozorom, smartfon przydaje się nie tylko podczas detektywistycznych sekwencji gry, znajduje on też zastosowanie w tych momentach, które każą zaliczyć *Get Even* do kategorii [first person shooter](#). **Telefon jest integralną częścią specjalnej broni o nazwie CornerGun**, na którą składa się również pistolet oraz wyginająca się na boki platforma, umożliwiającą ostrzeliwanie przeciwników zza węgła bez konieczności wystawiania się na ich kule. Podczas normalnego poruszania się **smartfon pełni rolę minimapy, a po przycelowaniu – pozwala na obserwację otoczenia w podczerwieni i łatwą eliminację celów**, nawet przy słabym oświetleniu. Zestaw militarnych zastosowań dopełnia tryb

wykrywacza ludzi, nakładający pozycje przeciwników na małą mapkę.

Kwestie techniczne

Wydane na platformę PS4 *Get Even* wykorzystuje silnik Unreal Engine 3 firmy Epic Games.

Podczas tworzenia oprawy wizualnej gry na ogromną skalę zastosowano technologię fotogrametrii, która polega na **skanowaniu obiektów istniejących w rzeczywistości i dokładnym odtwarzaniu ich w przestrzeni wirtualnej**. Technika ta rozwijana jest przez studio The Farm 51 we współpracy z niezależnymi ekspertami i placówkami naukowo-badawczymi w ramach projektu Reality 51, obejmującego także takie zagadnienia jak rzeczywistość wirtualna (VR) oraz rzeczywistość rozszerzona (Augmented Reality). Z praktycznym zastosowaniem fotogrametrii gracze mogli już spotkać się w takich tytułach jak [Zaginiecie Ethana Cartera](#) czy [Star Wars: Battlefront](#).

W zakresie sfery audio, gra gliwickiego studia wykorzystuje technologię Auro-3D, zaprojektowaną z myślą o jak najlepszej immersyjności oprawy dźwiękowej.