

# **Resonance**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Resonance**

**autor: Michał Rutkowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent xii games, Wydawca Wadjet Eye Games  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Użyte oznaczenie</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>9</b>
<b>Mieszkanie Eda</b>	9
<b>Godzina 6:28 – Anna</b>	13
<b>Godzina 6:55 – Ed</b>	16
<b>Godzina 7:05 – detektyw Bennet</b>	18
<b>Godzina 7:30 – Ray</b>	21
<b>Juno Labs – Ed</b>	30
<b>W środku Juno labs – Ed i Bennet</b>	35
<b>Szpital – Anna</b>	42
<b>National Credit Systems – Ray</b>	46
<b>Hospital – Anna i Ray</b>	48
<b>Police Administration – Bennet</b>	52
<b>Tortoise Security – Bennet</b>	55
<b>Police Administration – Bennet, Anna, Ray</b>	66
<b>Tortoise Security – Anna</b>	71
<b>Juno Laboratory – Ed</b>	73
<b>Juno laboratory – Ed, Anna, Ray, Bennet</b>	75
<b>Vault – Anna, Ed, Ray, Bennet</b>	82
<b>Edgetown – Ray, Bennet</b>	90
<b>Ed’s apartment – Ray, Bennet</b>	94
<b>Police Administration – Ray, Bennet</b>	95
<b>Warehouse – Ray, Bennet</b>	98
<b>Police Administration – Ray, Bennet</b>	102
<b>Hospital – Ray, Bennet</b>	103
<b>Zakończenie – The New World Order</b>	105
<b>Zakończenie – Lesser of Two Evils</b>	107

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 GRY-Online.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Poradnik do *Resonance* zawiera opis przejścia **wątku fabularnego** oraz szczegółowe rozwiązania **zagadek** w grze. Ponadto w solucji znajdują się również:

- **Przedmioty** – na screenach znajdują się oznaczenia, wskazujące dokładną lokalizację przedmiotów potrzebnych do rozwiązania zagadek.
- **Punkty** – wszystkie podane wybory i rozwiązania, pozwalające zdobyć jak największą ilość punktów w grze.
- **Zakończenia gry** – sposób uzyskania obu zakończeń gry.



*Resonance* to przygodówka point & click z wciągającą historią, ciekawymi bohaterami i zagadkami stanowiącymi wyzwanie dla naszych szarych komórek. Dodatkowym atutem gry są fachowo wykonane dialogi. Jest to pozycja, która dostarcza dużo zabawy nie tylko osobom gustującym w tym gatunku gier.

Michał Rutkowski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

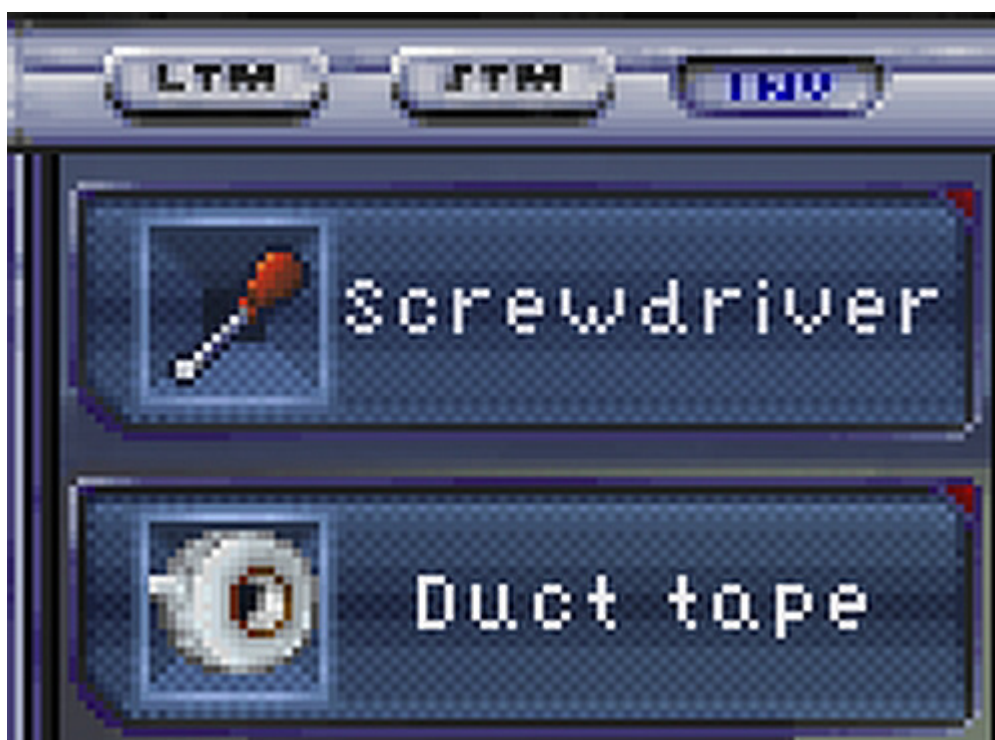
## Użyte oznaczenie



**LTM**: skrót od Long term memory. Automatycznie zapisywane są tutaj ważne wydarzenia i informację. Jeżeli wybierzesz, któreś ze wspomnień będziesz mógł obejrzeć je jeszcze raz. Wspomnienia zebrane w LTM można używać w czasie rozmów.



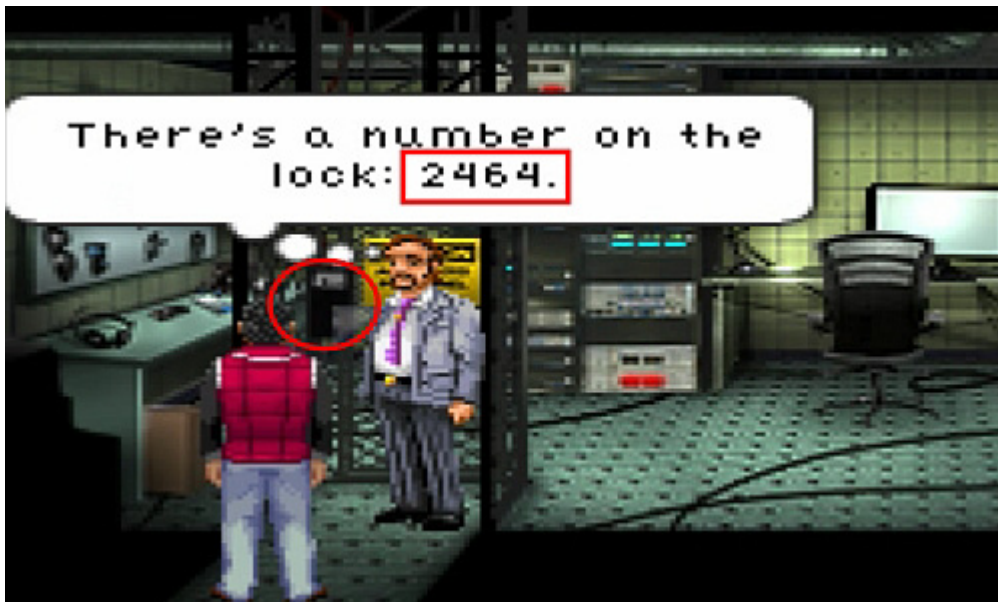
**STM:** Short term memory. W tym okienku możemy umieszczać obiekty interaktywne, które później możemy wykorzystać w czasie rozmowy. Aby umieścić jakiś obiekt w tym menu, przeciągnij wybraną rzecz do okienka STM, które otworzy się automatycznie.



**INV:** przedmioty, które można wykorzystać w grze, podniesione trafiają do tego menu. Czasami należy przeciągnąć dany przedmiot na obiekt interaktywny innym razem połączyć dwa ze sobą, tworząc nowy. Przedmioty, które znajdują się w tym menu oznaczone są **kolorem niebieskim**.



**Menu wyboru postaci:** z tego menu wybieramy, którą postacią chcemy kierować. W danym momencie możemy kierować tylko jednym bohaterem. Inni bohaterowi mogą jedynie podążać za nami, jeżeli wybierzemy komendę **Follow me** podczas rozmowy z nim.



**PPM/LPM:** skrót dla prawego oraz lewego przycisku myszy. Lewy przycisk umożliwi nam interakcję z wybranym elementem. Przytrzymanie lewego przycisku myszy na przedmiocie, sprawi że zaczniemy przesuwając dany obiekt. Prawy przycisk myszy dostarczy nam dodatkowych informacji o danym przedmiocie, np. o numerze zamka.



**Kolor pomarańczowy:** używany w opisie dla oznaczenia obiektów interaktywnych w grze, które można w jakiś sposób użyć (np. **Terminal**)



**Kolor brązowy:** bohaterowie oraz osoby pojawiające się w grze oznaczone są w opisie **kolorem brązowym**.