

# Tron Evolution

PORADNIK DO GRY



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

# **Tron Evolution**

**autor: Amadeusz „ElMundo” Cyganek**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Propaganda Games, Wydawca Disney Interactive Studios, Wydawca PL CD Projekt  
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>Porady</b>	<b>4</b>
<b>Stacje dysków</b>	<b>5</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>7</b>
Rozdział 1 – Restart	7
Rozdział 2 – Odłączenie	16
Rozdział 3 – Arjia	22
Rozdział 4 – Wojownik	30
Rozdział 5 – Przyjaciół czy wróg?	34
Rozdział 6 – Podejście	44
Rozdział 7 – Koniec linii	47
<b>Akta Trona – lokalizacje</b>	<b>53</b>
Rozdział 1	53
Rozdział 2	54
Rozdział 3	55
Rozdział 4	56
Rozdział 5	57
Rozdział 6	59
Rozdział 7	60
<b>Odłamki Abraxasa – lokalizacje</b>	<b>61</b>

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 gry *Tron Evolution* zawiera kompletny opis przejścia głównego trybu fabularnego oraz opis wszystkich miejsc, w których znajdziemy dodatkowe przedmioty – Akta Trona i Odłamki Abraxasa. **Pomarańczowym** kolorem zaznaczyłem w opisie linii fabularnej miejsca, w których znajdziemy wyżej wymienione dodatki, **niebieskim** zaś klawisze, które użyjemy podczas gry. W osobnej sekcji poświęconej Aktom Trona i Odłamkom Abraxasa czerwoną obwódką zaznaczyłem mniej widoczne miejsca ich przebywania. Poradnik zawiera także garść przydatnych porad i charakterystykę Stacji Dysków.

**Amadeusz „ElMundo” Cyganek ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Porady

By z powodzeniem odkrywać kolejne tajemnice świata gry Tron Evolution warto zwrócić uwagę na kilka przydatnych informacji:

- Jazda światłocyklem nie należy do prostych czynności. Pojazd jest bardzo podsterowny i słabo spisuje się na zakrętach. W niektórych momentach warto zwolnić, szczególnie, gdy przejeżdżamy przez tunele lub wąskie uliczki.
- Dużo łatwiej prowadzi się walkę w grupie aniżeli z każdym przeciwnikiem z osobna – warto skupiać na sobie uwagę całej grupy i zaatakować specjalnymi uderzeniami oddziałującymi na wszystkich nieopodal zgromadzonych wrogów.
- Do rozgrywki sieciowej warto przejść dopiero po ukończeniu linii fabularnej – nie tylko ze względu na rozwiniętą postać, ale i doświadczenia, jakie nabywamy walcząc z komputerowymi botami czy jeżdżąc światłocyklem.
- Początkowo zdobyte megabajty warto inwestować w rozwój naszej postaci – zwłaszcza kolejne miejsca na zapas energii i powiększanie pasku życia. W dalszej kolejności warto zainstalować specjalne mody poprawiające osiągi naszych dysków. Potem dysponujemy wolnym miejscem według uznania, dostosowując ulepszenia do taktyki w grze sieciowej.
- W ostatnim rozdziale gry w niektórych przypadkach może wystąpić błąd techniczny związany z niedoróbkami w kodzie gry. Tuż przed zdobyciem Akt Trona – CZARNA STRAŻ – Anon może mieć problemy z wspięciem się na platformę skacząc z ostatniego uchwyty. Ma to związek z błędnym naliczaniem poligonów używanych do tworzenia tekstur w grze. Aby ominąć problemy, wystarczy na chwilę obniżyć rozdzielczość obrazu do minimum (640x480) i przejść problematyczny fragment. Potem można spokojnie wrócić do poprzedniego stanu. Do momentu wydania poradnika twórcy nie wydali jeszcze łatki usuwającej problem.

# Stacje dysków



Niezwykle ważnym elementem naszej egzystencji w świecie TRON-a są stacje dysków – urządzenia, które pozwalają na aktualizację oprogramowania głównego bohatera – Anona. Zwyczajnie mówiąc jest to miejsce, w którym możemy nabyć nowe umiejętności i zwiększyć możliwości naszej postaci. Możemy tego dokonać dzięki wolnym megabajtom w pamięci naszego bohatera, dostępnym przy osiągnięciu każdego kolejnego poziomu doświadczenia. Stacje dysków rozsiadane są w wielu miejscach podczas naszej wędrówki w trybie fabularnym i wyglądają tak jak na powyższym obrazku.



Menu stacji dysków dzieli się na trzy odrębne kategorie: Ulepszenia systemu, Wyposażenie i Obszary Gier.



Pierwsza z nich to narzędzie umożliwiające rozwój naszej postaci. Zwiększamy zapas zdrowia, dokupujemy kolejne jednostki energetyczne i zwiększamy naszą siłę rażenia. Tutaj dokonamy także modyfikacji naszego dysku i dokupimy niezbędne części.



W drugiej części instalujemy zakupione przez nas ulepszenia, ustalamy moduły uzbrojenia i taktykę do rozgrywek sieciowych, do których przenosi nas opcja „Obszary Gier”. Warto jak najczęściej dokonywać ulepszeń naszej postaci – ułatwia nam to rozgrywkę w trybie fabularnym, jak również podnosi nasze szanse w potyczkach sieciowych – w nich startujemy bowiem postacią stworzoną przez nas podczas kampanii. Przed rozpoczęciem internetowych batalii warto ukończyć tryb fabularny, co pozwoli Anonowi osiągnąć wystarczający poziom doświadczenia i sporą ilość ważnych dodatków. W przeciwnym razie bardzo ciężko będzie nam cokolwiek osiągnąć w walce z innymi graczami.

# Opis przejścia

## R o z d z i a ł 1 – R e s t a r t



Grę rozpoczynamy od spotkania z Tronem. Wchodzimy z nim do wnętrza budynku i spotykamy Quorrę. Musimy podążać jej śladami. Za pomocą **spacji** przeskakujemy dwie pierwsze platformy.



Kolejny odcinek pokonujemy za pomocą biegu po ścianie. Nabiegamy na ścianę naciskając **shift** i pokonujemy przeszkodę. Podobnie czynimy w kolejnym przypadku.



Naszym kolejnym celem jest wspięcie się na górną platformę. Przytrzymując **shift** wciskamy spację i wybiegamy po ścianie, chwytając się krawędzi. By przeskoczyć na kolejną platformę, rozpędzamy się przytrzymując **shift** i wciskamy **spację**.