

Evil Genius

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Evil Genius

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Rozpoczęcie gry	5
Sterowanie na wyspie	6
Sterowanie na świecie	10
Pozostałe opcje sterowania	15
Podwładni	18
Budowa i ochrona bazy	27
Najemnicy	29
Turyści, agenci, super-agenci	39
Badania naukowe	41
Pułapki	53
Pomieszczenia i obiekty	58
Korytarz (Corridor)	59
Skarbiec (Strongroom)	61
Koszary (Barracks)	62
Stołówka (Mess Hall)	63
Świetlica (Staff Room)	64
Pokój kontrolny (Control Room)	65
Zbrojownia (Armory)	67
Sala treningowa (Training Room)	69
Laboratorium (Laboratory)	71
Archiwa (Archives)	73
Szpital (Infirmary)	74
Prywatna siedziba (Inner Sanctum)	75
Elektrownia (Power Plant)	76
Chłodnia (Freezer)	77
Obiekty na wyspie	78
Hotel - Bar (Lounge)	80
Hotel - Hol (Lobby)	81
Hotel - Kasyno (Casino)	82
Wyspa I	83
Rozdział 1 - Evil Intentions	83
Rozdział 2 - Head of the Underworld	89
Rozdział 3 - Better Living Through Chemistry	94
Rozdział 4 - Masterplan Machination	96
Rozdział 5 - Loot and Pillage	98
Wyspa II	103
Rozdział 6 - Road to Doomsday	103
Rozdział 7 - Global Chaos	107
Rozdział 8 - Engine Construction	111
Rozdział 9 - Doomsday Beacons	113
Rozdział 10 - Satellite Construction	116
Rozdział 11 - Evil Ultimatum	117
Rozdział 12 - Take Over the World	119
Misje	120
Wstęp	120
Antarctica	121
Australia	123
Central Asia	125
Central Russia	127
Cuba	130
East Coast	132
Eastern Bloc	135
Europe	138
Mid West	143

Middle East	146
North Africa	149
North China	152
Pacific Allies	155
Polynesia	157
Siberia	160
South America	163
Southeast Asia	167
Southern Africa	170
The Indian Subcontinent	173
West Coast	175

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



Wprowadzenie

Witam w poradniku do nowatorskiej gry ostatnich miesięcy, jaką jest Evil Genius. Z pomocą tego poradnika bez żadnych przeszkód wybudujesz niezwykłe imperium zła, a także uchronisz się przed organizacjami reprezentującymi prawo i sprawiedliwość, by przygotować ogólnoswiatową zagładę. Poradnik podzielony został na trzy główne części – część teoretyczną, opis sposobu przejścia gry (walkthrough) oraz spis wszystkich misji wraz z odpowiednimi mapami.

W części teoretycznej zostały opisane podstawy sterowania na wyspie i na świecie, a także sposób rozpoczęcia gry. Dalej następuje dokładny opis wszystkich postaci występujących w grze – zwykłych podwładnych, najemników oraz przeciwników (turystów, agentów i super-agentów). Później może przydać się stos rad dotyczących budowy bazy i jej ochrony, a także dokładny opis pomieszczeń, obiektów jakie można w nich umieścić i pułapek. Kiedy rozpoczniesz badania naukowe, niewątpliwie przyda się odpowiedni dział z wszelkimi możliwościami i kombinacjami, które prowadzą do odkrycia nowych rzeczy.

Jeśli lubisz grać z poradnikiem, albo po prostu utknąłeś w jakimś punkcie, to polecam zajrzeć do opisu konkretnego rozdziału. Jeśli chcesz sprawdzić, czy wykonałeś wszystkie misje w danym regionie, lub znaleźć konkretną misję, to zapraszam do ostatniej części, które misje opisują.

Obrazki nie mają żadnych oznaczeń wymagających objaśnienia. W tekście natomiast czcionką **grubą** zaznaczam angielskie nazwy (misji, podwładnych, pomieszczeń, obiektów), **grubą i pochyloną** imiona super-agentów, **brązową** cele misji, **niebieską** imiona najemników, **zieloną** nazwy łupów jakie można zdobyć, a **pomarańczową** – nazwy regionów. I to by było wszystko. Życzę przyjemnej lektury.

Rozpoczęcie gry

Rozpoczęcie gry składa się z dwóch czynności – wyboru poziomu trudności (trzy możliwości) oraz geniusza zła, którym będziemy kierować. Ma to wpływ na dalszą rozgrywkę, choć i tak więcej zależy od strategii, a ta jest taka sama w każdym przypadku. Każdy geniusz ma też innego osobistego podwładnego, opisy geniuszy znajdują się dalej w tym rozdziale. Co do poziomów trudności, to pamiętaj, że ceny pomieszczeń wynoszą tyle samo, na „łatwym”, „normalnym” i „trudnym”. Na każdym poziomie trudności dostajesz też taką samą ilość kasy – 250,000 dolarów. Każdy z geniuszy dostaje na początku innego najemnika – po szerszy opis najemników i ich umiejętności zapraszam do rozdziału „Najemnicy”.

Poziom Trudności

Łatwy: ceny wszystkiego prócz pomieszczeń są tańsze o 20%, mało turystów odwiedza wyspę, agenci i super-agenci są słabsi;

Normalny: ceny są wyśrodkowane, więcej turystów odwiedza wyspę, normalna wytrzymałość i siła agentów i super-agentów;

Trudny: ceny skaczą do góry o 20%, mnóstwo turystów odwiedza wyspę, agenci i super-agenci są niezwykle silni i wytrzymali.

Wybór Geniusza Zła i jego podwładnego

Maximilian: Dobry geniusz dla początkujących. Jego umiejętność zmniejsza ilość pieniędzy, jaka potrzebna jest do prowadzenia badań. Jeśli zabije podwładnego na oczach innych, odzyskują oni 5 punktów każdego ze współczynników. Posiada średnie koło wpływu wokół siebie – jeśli zbliży się do podwładnych, będą oni w zwykłym tempie odzyskiwać współczynniki (lojalność i uwagę). Jego najemnikiem jest **Jubei**.

Alexis: Lojalność podwładnych wobec tej kobiety spada o 20% wolniej. Ma o wiele większe koło wpływu wokół siebie niż Maximilian, lecz lojalność i uwaga podwładnych odzyskuje się 40% wolniej. Jeśli zabije podwładnego na oczach innych, odzyskują oni 10 punktów każdego ze współczynników. Jej najemnik to **Eli Barracuda**.

Shen Yu: Dzięki jego kontaktom, agenci spędzają o 10% mniej czasu na wyspie. Ma małe koło wpływu, ale szybkość regeneracji lojalności i uwagi podwładnych jest potrójnie większa od tej Maximiliana. Jeśli zabije podwładnego na oczach innych, odzyskują oni 7 punktów każdego ze współczynników. Jego najemnik to **Lord Kane**.

Po wyborze geniusza zostaniesz przeniesiony na pierwszą wyspę. Jeśli zaś chodzi o najemników, to ich dokładny opis znajduje się w dziale „Najemnicy”.

Sterowanie na wyspie

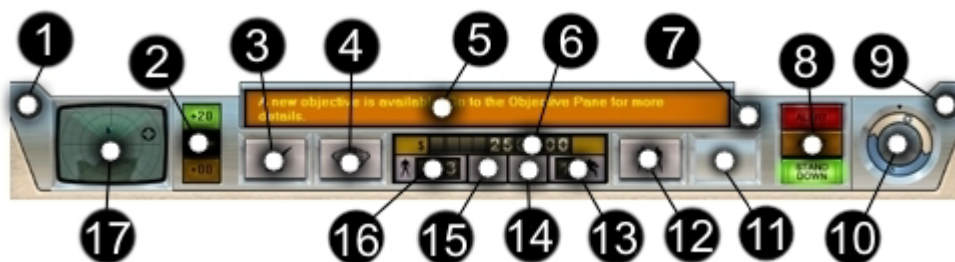
W tym rozdziale zawarte są opisy podstaw sterowania grą, interfejsu i innych rzeczy, które do grania w Evil Genius są niezbędne. Podzielone są na tematycznie podrodziały, aby każdy bez problemu mógł szybko znaleźć to, co go konkretnie interesuje.

Sterowanie kamerą

To jedna z najważniejszych rzeczy. Kamerę przesuwamy za pomocą strzałek (strzałka lewa przesuwa kamerę w lewo, i tak dalej). Przybliżamy na dwa sposoby: albo za pomocą rolki, albo przytrzymując SHIFT i strzałkę górną lub dolną. Obracamy podobnie – albo przytrzymując środkowy przycisk myszki i ruszając nią w lewo lub prawo, albo za pomocą SHIFTu i lewej lub prawej strzałki.

Interfejs

Poniżej znajduje się obrazek głównego interfejsu, jaki będzie widoczny przez większość czasu gry.



- 1** – ten przycisk włącza menu główne, tam możemy m.in. ustawić opcje (*Options*) i wgrać lub zapisać grę (*Load Save*), można także wyjść z obecnej;
- 2** – tutaj pokazane masz, jak dużo posiadasz energii, którą produkują generatory (zielone górne pole), oraz jak dużo tej energii zużywasz (dolne, pomarańczowe pole);
- 3** – kliknij na ten przycisk, a zostaniesz przeniesiony do ekranu z celami misji (opis w rozdziale „Pozostałe opcje sterowania”);
- 4** – kliknij na ten przycisk, a zostaniesz przeniesiony do ekranu ze statystykami (opis w rozdziale „Pozostałe opcje sterowania”);
- 5** – jest to pasek z komunikatami. Są tu też informacje o aktualnej sytuacji;
- 6** – informacja o statusie Twojego konta;
- 7** – przycisk rozsuwający listę komunikatów wyświetlanych w punkcie 5;
- 8** – tu możesz wybrać trzy opcje: zielone pole to zwykły tryb działania; alarm żółty sprawia, że twoi podwładni uzbroją się w broń, dzięki czemu będą efektywniejsi w walce, lecz wzbudzi to niepokój turystów; alarm czerwony nakaże podwładnym biegać, szukać i eksterminować przeciwników, lecz wtedy podwładni porzucą wszystkie inne zajęcia;
- 9** – ten przycisk włącza encyklopedię, gdzie wszystko o *Evil Genius* jest opisane;
- 10** – kliknij na ten przycisk, a zostaniesz przeniesiony do ekranu światowej dominacji (opis w kolejnym rozdziale);

- 11** – kliknij na ten przycisk, a zostaniesz przeniesiony do ekranu badań (patrz rozdział „*Badania naukowe*”);
- 12** – kliknij na ten przycisk, a zostaniesz przeniesiony do ekranu rekrutacji (patrz rozdział „*Podwładni*”);
- 13** – ten licznik pokazuje, ilu masz najemników;
- 14** – kliknięcie na ten przycisk wycentruje ekran na najemniku, natomiast kliknięcie prawym przyciskiem wybierze najemnika, lecz nie wycentruje ekranu;
- 15** – kliknięcie na ten przycisk wycentruje ekran na geniuszu zła, natomiast kliknięcie prawym przyciskiem wybierze geniusza, lecz nie wycentruje ekranu;
- 16** – licznik ten pokazuje, ilu masz wszystkich podwładnych;
- 17** – jest to mini-mapa, gdzie błękitnymi kropkami oznaczeni są Twoi podwładni, różowymi – turyści, a czerwonymi – przeciwnicy.

Pomieszczenia i obiekty

Kolejna niezbędna rzecz to stawianie pomieszczeń i obiektów. Lista obiektów i pomieszczeń (oraz ich cen, przeznaczenia itp.) znajduje się w jednym z następnych rozdziałów. Tu natomiast podam sposób ich budowania i stawiania. Pierwszą i najważniejszą rzeczą są pieniądze – nie możesz postawić pomieszczenia lub kupić obiektu, jeśli nie masz wystarczającej ilości gotówki. Możesz jednak „zaplanować” pomieszczenie lub obiekt i zrealizować je, jak już pieniądze będą na koncie (o tym za chwilę).

Po pierwsze kliknij prawym przyciskiem myszy na teren. Pokaże się z lewej menu, gdzie możesz wybrać rodzaj pomieszczenia, jaki chcesz zbudować. Wybierz jakieś i potem za pomocą lewego przycisku myszki nakreśl kształt pomieszczenia (jeśli przytrzymasz przycisk, to możesz narysować w ten sposób prostokątne pomieszczenie). Prawym przyciskiem w ten sam sposób anulujesz to, co dotychczas „narysowałeś”. Kiedy już narysujesz pomieszczenie, możesz wybrać dwie opcje z lewej: albo je anulować (ikonka z przekreślonym młotkiem) albo rozkazać budować (ikonka ze strzałką). Do pomieszczenia „przyleci” ikona ze sznurkiem. Potem pokaże się kilka ikon, widocznych na obrazku poniżej.



Ikona **1** sprawia, że będziesz mógł ponownie zaplanować pomieszczenie (a to, które dotychczas narysowałeś nie zniknie), natomiast **2** anuluje pomieszczenie. Ikona **3** rozkazuje je budować (możesz także kliknąć na ikonę ze sznurkiem, ponowne kliknięcie zatrzymuje budowę pomieszczenia). **4** i **5** pozwalają ci ustawiać pułapki i obiekty (włączają odpowiednie listy po lewej, jak to było z pomieszczeniami), jednak będą mogły one być postawione dopiero wtedy, gdy pomieszczenie zostanie zbudowane. Możesz przytrzymać SHIFT aby stawiać te same kopie