

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

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

## S P I S T R E Ś C I

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

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

Witam w poradniku do nowatorskiej gry ostatnich miesięcy, jaką jest Evil Genius. Z pomocą tego poradnika bez żadnych przeszkód wybudujesz niezwykione 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

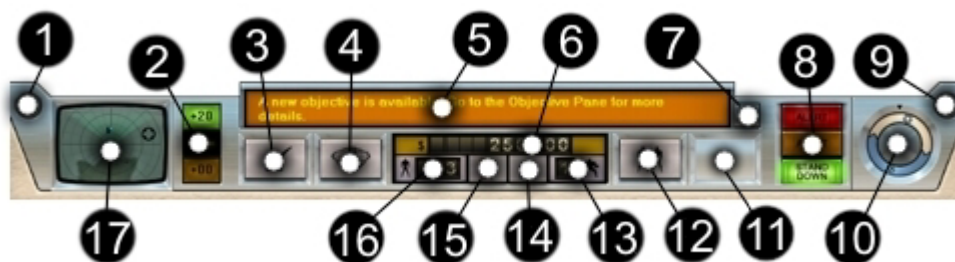
W tym rozdziale zawarte są opisy podstaw sterowania grą, interfejsu i innych rzeczy, które do grania w Evil Genius są niezbędne. Podzielone są na tematycznie podrodziały, aby każdy bez problemu mógł szybko znaleźć to, co go konkretnie interesuje.

### 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 status 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 następujących 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 „przyłeci” ikona ze sznurkiem. Potem pokaże się kilka ikonek, 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