

EVIL GENIUS™

SOMMARIO

Requisiti minimi	2
Introduzione	2
Complimenti per l'acquisto!	2
Prima di iniziare	3
Risorse	4
La finestra Obiettivi	5
Personaggi	6
L'avatar	6
Proprietà dei servi	7
Categorie di servi	8
Addestramento dei servi	9
Scagnozzi	10
Costruzioni	11
Costruire una stanza	11
Acquistare un oggetto	12
Interagire con un oggetto	13
Energia	14
Missioni	15
Modalità Conquista del mondo, temperatura e notorietà	15
Spostare i servi sul campo	16
Alti spregevoli	17
Difesa	18
Sicurezza della base	18
Stato di allerta	18
Sorveglianza	18
Trappole	20
Trappola: Esempio di configurazione	21
Agenti	23
Categorie di agenti	23
Turisti	24
Etichettare un agente	24
Affrontare i prigionieri	25
Ricerca	26
Avviare la ricerca	26
Il processo di ricerca	28
Materiale di riferimento	29
Glossario	29
Crediti	30
Note	32
Garanzia limitata	33
Assistenza tecnica	33

Contenuti del gioco e software copyright © 2004 Elixir Studios Limited. Evil Genius e il logo Evil Genius sono marchi registrati di Elixir Studios Limited. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da Sierra Entertainment, Inc. Sierra e il logo Sierra sono marchi registrati o marchi di fabbrica negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Vivendi Universal Games e il logo Vivendi Universal Games sono marchi registrati di Vivendi Universal Games, Inc. Windows e DirectX sono marchi registrati o marchi di fabbrica di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi e sono usati su licenza di Microsoft. Pentium è un marchio registrato di Intel Corporation. NVIDIA e GeForce sono marchi registrati o marchi di fabbrica di NVIDIA Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. L'icona della valutazione è un marchio registrato della Entertainment Software Association. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

REQUISITI MINIMI

Per giocare a *Evil Genius™*, i requisiti del tuo PC devono essere pari o superiori ai seguenti:

Processore Pentium® III 800 MHz

Scheda grafica GeForce2 o equivalente con 16 MB di RAM

RAM: 128 MB

1.3 GB di spazio libero sul disco rigido

Avviare Evil Genius

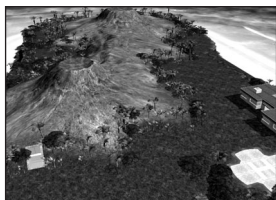
Evil Genius dovrebbe installarsi automaticamente la prima volta che inserisci il CD. L'operazione potrebbe richiedere qualche minuto, non avere fretta!

INTRODUZIONE

Complimenti per l'acquisto!

Caro aspirante Genio del Male,

complimenti per l'acquisto dell'*Isola vulcanica sperduta e disabitata*! Gestiscila con saggezza e potrai divertirti spensieratamente per molti anni a cercare di conquistare il mondo.*



Siamo orgogliosi delle nostre opzioni base che accontenteranno anche i più megalomani, e siamo certi che sarai assolutamente soddisfatto della varietà di strumenti aggiuntivi completamente gratuiti.

Il pacchetto iniziale che ti proponiamo prevede sulla tua *Isola vulcanica sperduta e disabitata* la presenza di tre servi fedeli e laboriosi, che ti affiancheranno nella gestione ed espansione del tuo regno del male.



Per sfruttare al massimo le potenzialità della tua *Isola vulcanica sperduta e disabitata*, ti consigliamo di leggere attentamente questo manuale e di acquisire familiarità con i concetti fondamentali di gestione della tua base segreta.

* L'acquisto di una "*Isola vulcanica sperduta e disabitata*" Evil Industries non garantisce in alcun modo la riuscita dei tentativi di conquista e/o distruzione del mondo. L'acquisto non rende immuni nemmeno da incursioni di forze armate o di singoli agenti impiegati o assoldati da forze di sicurezza governative. Evil Industries non approva in alcun modo iniziative illegali da parte dei propri clienti attraverso l'utilizzo dei propri prodotti e ha realizzato tali prodotti a scopo esclusivamente ricreativo. Nel caso di cattura e/o distruzione della "*Isola vulcanica sperduta e disabitata*" o di parte di essa, Evil Industries rinnegherà i propri clienti, prodotti e armi (nucleari, batteriologiche, atomiche e quant'altro).

Prima di iniziare



Una volta terminato il caricamento del gioco, comparirà la schermata del Menu principale. Parte da qui il cammino per attuare i tuoi piani malefici.

Se stai giocando per la prima volta, fai clic su **Tutorial** (Dimostrazione) per qualche rapido consiglio su come conquistare il mondo.

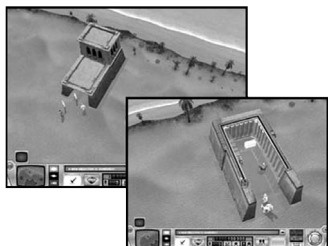
Se invece non vedi l'ora di tuffarti nel malvagio e diabolico mondo di *Evil Genius*, fai clic su **New Game** (Nuova partita) e vai alla schermata Campaign (Campagna).

Seleziona il livello di difficoltà: Easy, Medium o Hard (Facile, Medio o Difficile).



Una volta indicato il livello di difficoltà, non ti resta che scegliere quale Evil Avatar impersonificare e il tuo tentativo di conquista del mondo potrà avere inizio.





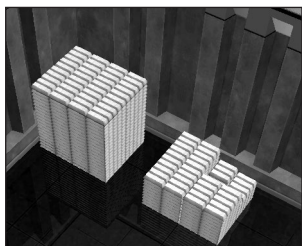
Ultimato il caricamento, vedrai sullo schermo la visualizzazione standard del gioco. All'inizio, potrai contare soltanto su una stanza fortificata all'aperto, tre servi costruttori, il tuo primo scagnozzo e una modesta quantità di lingotti d'oro. La tua priorità assoluta è iniziare a costruire la base nella montagna.

Abituati con calma agli spostamenti e alle opzioni della telecamera.

Sposta la telecamera a sinistra	Tasto cursore sinistro	Sposta il mouse a sinistra (fino al bordo dello schermo)
Sposta la telecamera a destra	Tasto cursore destro	Sposta il mouse a destra (fino al bordo dello schermo)
Sposta la telecamera verso l'alto	Tasto cursore su	Sposta il mouse verso l'alto (fino al bordo dello schermo)
Sposta la telecamera verso il basso	Tasto cursore giù	Sposta il mouse verso il basso (fino al bordo dello schermo)
Ruota la telecamera a sinistra	Maiusc + tasto cursore sinistro	Pulsante "rotella" centrale mouse + spostamento mouse (Rotazione intorno al punto focale)
Ruota la telecamera a destra	Maiusc + tasto cursore destro	Pulsante "rotella" centrale mouse + spostamento mouse (Rotazione intorno al punto focale)
Aumenta zoom	Maiusc + tasto cursore su	Rotella del mouse
Riduci zoom	Maiusc + tasto cursore giù	Rotella del mouse
Seleziona servo/scagnozzo	Tasto sinistro del mouse	
Seleziona servo/proprietà dell'oggetto	Doppio clic con tasto sinistro del mouse	Seleziona e premi ENTER
Etichetta personaggio	Tasto destro del mouse	
Menu principale	Tasto Esc	
Glossario	F1	

Controllo diretto Evil Genius/Scagnozzo Fai clic con il tasto sinistro per selezionare, fai clic con il tasto destro per spostarti/interagire

Risorse



Risorse primarie

Per essere un Evil Genius vincente devi gestire due risorse principali: denaro contante e notorietà. Soltanto accumulando quantità sufficienti di entrambe le risorse potrai costruire il tuo malefico rifugio, mettere a punto un diabolico piano di conquista e costringere il mondo a prendere atto della tua superiorità.

Per finanziare la tua impresa, non devi far altro che inviare servi in tutto il mondo, usando la schermata World Domination (Conquista del mondo), e impartire l'ordine di rubare denaro contante. Restare senza

contanti non decreterà la fine immediata del gioco, ma ti accorgerai di come senza un flusso costante di denaro sia difficile realizzare vari compiti, e proteggere la base diventerà pressoché impossibile. Il denaro contante serve per costruire nuove stanze e nuovi oggetti e nel caso abbia urgentemente bisogno di servi costruttori.

La notorietà cresce essenzialmente portando a termine Atti spregevoli. Fai che il mondo si accorga della tua presenza e la conseguente attenzione dei media farà aumentare ovunque i tuoi livelli di notorietà, aprendoti nuove malvagie opportunità.

Risorse secondarie

Anche se ottenere contanti e notorietà è l'obiettivo primario di un Evil Genius, dovrai gestire e trovare il giusto equilibrio anche con altre risorse.

La temperatura indica l'incrinarsi di una determinata alleanza: maggiore è il livello raggiunto, maggiore sarà la determinazione nell'assicurarti alla giustizia. La temperatura è di fatto una risorsa negativa che devi cercare di ridurre a ogni occasione.

Gli stessi servi costituiscono una risorsa: sono fondamentali per espandere o difendere la tua base e per condurre le ricerche. I servi costruttori vengono reclutati direttamente e attraverso l'addestramento possono essere promossi e passare a far parte di categorie avanzate di servi. Sei assolutamente libero di maltrattare i tuoi lavoratori, ma se qualcuno muore per l'eccessivo sfruttamento subirai dei ritardi nel trovare altri operai in sostituzione.

L'energia è un'altra importante risorsa da gestire: molti oggetti non sono in grado di funzionare senza una centrale e un generatore di energia. All'inizio, la base funzionerà senza necessità di una Centrale elettrica, ma quando la base avrà superato una certa dimensione e i consumi saranno diventati eccessivi dovrai costruirla.

La finestra Obiettivi



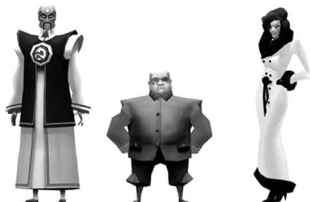
Ci sono due tipi di obiettivi: Main Objectives (Obiettivi principali) e Optional Objectives (Obiettivi opzionali). Per accedervi, fai clic con il tasto sinistro del mouse sui rispettivi pulsanti nella finestra Obiettivi. Gli Obiettivi principali devono essere completati per poter andare avanti nel gioco, mentre il completamento degli Obiettivi opzionali, come indica il nome, è facoltativo. Ricorda comunque che completando gli Obiettivi opzionali puoi guadagnare importanti bonus per completare il gioco.

I singoli obiettivi si suddividono in una serie di compiti. Per la piena realizzazione dell'obiettivo, devi concludere i singoli compiti, che possono essere di vario tipo: catturare un personaggio, costruire un determinato tipo di stanza, portare a termine un Atto spregevole o guadagnare per esempio una certa quantità di denaro. Leggili con molta attenzione: alcuni possono essere abbastanza criptici e dovrai far ricorso a tutta la tua malvagia arguzia per completarli.

Quando un compito è completato, sullo schermo lampeggerà un messaggio. A questo punto, potrebbero seguire ulteriori incarichi. Verifica i dettagli sulla barra dei messaggi o controlla il quadro Obiettivi per avere maggiori informazioni. Quando tutti i compiti sono stati realizzati, l'obiettivo si considera completato e un messaggio di conferma lampeggerà sullo schermo. Questo è il momento opportuno per consultare il quadro Obiettivi e conoscere i dettagli del prossimo obiettivo.

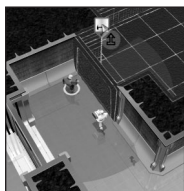


PERSONAGGI



L'avatar

Puoi scegliere fra tre avatar: Shen Yu, Maximilian e Alexis (a sinistra). L'avatar è la tua rappresentazione nel mondo del gioco. Abbi molta cura del tuo Evil Genius: gli avatar sono vulnerabili e il gioco si conclude con la loro morte. Gli avatar possono essere comandati direttamente selezionandoli con il tasto sinistro del mouse e usando poi il tasto destro per spostarli sulla posizione indicata dal cursore.



L'opzione più sicura in assoluto è costruire un rifugio interno ben protetto in cui possa nascondersi il tuo Evil Genius, anche se isolarsi ha comunque i suoi svantaggi. Ogni Evil Genius possiede una sfera di influenza, grazie alla quale le statistiche dei servi vicini aumentano. In questo modo è possibile anche assegnare priorità agli ordini di costruzione, selezionando l'avatar e facendo clic con il tasto destro del mouse sulla casella di una costruzione.

Maximilian: priorità e area di influenza (cerchio blu)

Proprietà dei servi

Un Evil Genius che si rispetti non può permettersi di non avere un nutrito seguito di servi senza volto e in tuta da lavoro, pronti a eseguire ogni suo ordine, per quanto assurdo o pericoloso esso sia.

Ti sarai accorto che nel nostro pacchetto iniziale ti abbiamo fornito tre servi costruttori. Sono le tue unità di partenza e i soli servi in grado di costruire nuove stanze. Sono indispensabili per le tue operazioni poiché non puoi espandere la base senza di loro, ma sono altrettanto sacrificabili, in quanto esiste una riserva inesauribile di servi pronti a prendere il posto di quelli caduti in servizio.

Ti accorgerai che non ci sarà bisogno di impartire loro ordini diretti, perché sono troppo poco intelligenti. I servi si comporteranno invece in maniera coerente con l'ambiente che crei.



Questo tipo di comando indiretto vale per tutti i personaggi, tranne l'Evil Genius e i tuoi scagnozzi, le uniche eccezioni. Quando ordini la costruzione di sale, mobili o l'attivazione di apparecchiature, i servi si raduneranno automaticamente in numero sufficiente da poter eseguire il tuo ordine.

Quando impartisci un ordine, per vedere a quale servitore è stato assegnato fai clic sulla casella degli ordini con il tasto destro del mouse, quindi premi il pulsante di interrogazione (a sinistra) per avere l'inquadratura del servo in

questione.

Per visualizzare il quadro delle proprietà di un servo (a destra), fai doppio clic sul servo con il tasto sinistro del mouse. Visualizzerai le informazioni sull'ordine che sta eseguendo e saprai se è sotto addestramento o no. Ancora più importante, qui sono riportate le statistiche sulle condizioni del servo.

- **SALUTE:** si deteriora con i combattimenti; quando arriva a zero, il servo muore.
- **FEDELTÀ:** diminuisce per la presenza di influenze negative come i sacchi per cadaveri. Se si azzerà, esiste la probabilità che il servo disertì e che arrivi addirittura a rubare oro.
- **INTELLIGENZA:** si riduce con il lavoro e con l'addestramento. Se si esaurisce, il servo cadrà in uno stato di stordimento profondo.
- **ATTENZIONE:** si riduce con il lavoro. I servi con uno scarso livello di attenzione potrebbero far scattare inavvertitamente le tue stesse trappole.
- **RESISTENZA:** si riduce con certi combattimenti in mischia e con il lavoro. Una volta azzerata, il servitore cadrà a terra privo di sensi.



Determinati oggetti e stanze possono ridare vigore a tali statistiche (vedi pagg. 11-12); in alternativa, per ricaricarle è sufficiente vedere il tuo Evil Genius commettere azioni malvagie: compiacersi delle sue diavolerie, uccidere servi e altro ancora.

Le statistiche del servo possono essere visualizzate immediatamente senza dover ricorrere al quadro delle proprietà. Seleziona un servo con il tasto sinistro del mouse e ti apparirà una sintesi delle attività in corso e delle statistiche (a destra).

Nell'esempio accanto, il servo selezionato è al momento inattivo e le sue statistiche sono completamente cariche. Le frecce blu e viola che proietta indicano che fedeltà e attenzione sono rinvigorite dalla presenza dell'Evil Genius.



Un servo costruttore può essere addestrato e intraprendere tre carriere diverse: scientifica, sociale e militare. Ogni disciplina ha quattro livelli, ognuno dei quali utile a uno scopo diverso: i servi scientifici sono esperti nelle ricerche, quelli sociali si occupano degli altri servi e sono in grado di effettuare attacchi di indebolimento psicologico, mentre quelli militari sono specializzati nel combattimento.

Categorie di servi

Ci sono tre diversi tipi di servi: militari, sociali e scientifici. Ogni categoria si suddivide ulteriormente in servi più forti e specializzati in particolari aree di competenza.

Servi militari

I servi militari sono tutti addestrati a combattere.

- **Le guardie** possono utilizzare i fucili (se hanno a disposizione le apposite rastrelliere per armi) e sono superiori ai servi costruttori per salute e resistenza.
- **I mercenari** possono utilizzare fucili pesanti (se hanno a disposizione le apposite rastrelliere per armi).
- **I tiratori scelti** possono iniziare un combattimento a distanza con il proprio fucile, che li accompagna in ogni momento.
- **Gli esperti** in arti marziali sono letali nei combattimenti corpo a corpo e sono addestrati alle più mortali e violente tecniche di combattimento.



Servi sociali

Il compito di tutti i servi sociali è occuparsi degli altri servi, trasportandoli nelle caserme in caso di cedimento per l'eccessivo carico di lavoro. Offrono inoltre aiuto ai tuoi scagnozzi, riportandoli nella stanza adatta dove possono riprendersi.

- **Gli aiutanti** sono gli unici servi in grado di utilizzare gli estintori. Il loro attacco di indebolimento psicologico è mirato all'attenzione degli agenti nemici. Un basso livello di attenzione provocherà stordimento nell'agente, che dimenticherà ciò che ha visto alla base e lo renderà più vulnerabile alle trappole.
- **Gli Spin Doctor** sono maestri nell'arte della manipolazione, impiegando i loro attacchi a sorpresa per indebolire l'intelligenza degli agenti nemici. Un basso livello di intelligenza farà perdere all'agente la temperatura che aveva eventualmente guadagnato.
- **I diplomatici** sono in grado di corrompere con discrezione gli agenti nemici, abbassando il loro livello di fedeltà. Un basso livello di fedeltà farà sì che l'agente abbandoni la propria missione e si comporti come un turista fino a quando la fedeltà non sarà di nuovo aumentata.
- **I playboy** sono servi sociali a 360 gradi, con pari abilità in tutte le arti sociali.



Servi scientifici

Tutti i servi scientifici sono in grado di identificare oggetti su cui è possibile effettuare ricerche e condurre esperimenti.

- I **tecnici** sono in grado di riparare materiale della base danneggiato per l'interferenza di un agente.
- Gli **scienziati** sono esperti nel condurre ricerche.
- I **bio-scienziati** sono esperti nel condurre ricerche biologiche.
- I **fisici quantistici** sono esperti nel condurre ricerche di fisica quantistica.



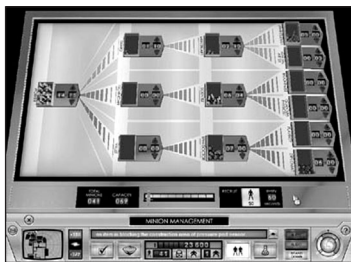
Addestramento dei servi

Addestramento attraverso l'interrogatorio

Prima di poter ordinare l'addestramento, devi avere a disposizione un servo di livello avanzato che funga da addestratore. All'inizio del gioco hai soltanto servi costruttori, per cui i primi servi di livello avanzato devono essere creati attraverso gli interrogatori. Alcuni Atti spregevoli ti forniranno un certo prigioniero civile che potrà essere interrogato e costretto a trasferire la sua conoscenza all'interrogatore, trasformandolo istantaneamente nel servo avanzato desiderato. Ad esempio, l'interrogatorio a una donna di servizio trasformerà il servo costruttore che lo esegue in aiutante; quello a una guardia di sicurezza creerà una guardia, e così via. Tale processo è un metodo poco efficace per promuovere i servi. È infatti decisamente meglio utilizzare la schermata di gestione del servo e la sala di addestramento per creare servi più avanzati, una volta creata un'unità di partenza grazie all'addestramento attraverso l'interrogatorio.



Trasferimento di conoscenza da un civile a un servo.



Addestramento

L'addestramento viene ordinato attraverso la schermata di gestione del servo. Soltanto i servi costruttori sono reclutati direttamente; l'indicatore in basso stabilisce quanto rapidamente e a quale prezzo vengono inviati sull'isola i neoreclutati. Tutti i servi avanzati devono essere creati addestrando i servi gerarchicamente inferiori con attrezzature specifiche. Ad esempio, una guardia utilizza una sacca da pugilato per addestrare i servi

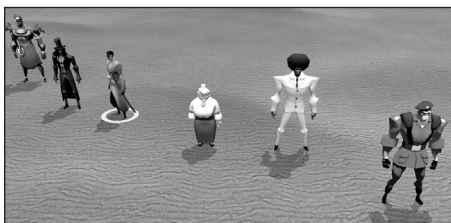
costruttori, mentre un aiutante userà una sedia da scuola. Sia l'addestratore che l'addestrato utilizzeranno automaticamente l'attrezzatura specifica, se è stato impartito un ordine di addestramento e se l'attrezzatura necessaria è stata costruita.

Gli ordini di addestramento sono organizzati in base ai numeri presenti sulle caselle dei servi avanzati. Il numero a sinistra indica il numero attuale di servi di quel tipo; il numero a destra indica invece la quantità desiderata. Se ad esempio ci sono cinque guardie, mentre quelle desiderate sono sei: una guardia provvederà quindi automaticamente ad addestrare un altro servo costruttore. L'avanzamento dell'addestramento può essere seguito osservando come l'immagine del servo costruttore si sposta lungo il percorso di addestramento; quando raggiunge la casella della guardia, l'addestramento è ultimato e il servo costruttore si trasformerà istantaneamente in guardia.

Il sistema di gestione dei servi è concepito in modo che gli ordini si trasmettano all'indietro per via gerarchica. Quindi, quando decidi di addestrare alcune guardie non occorre ordinare altri servi costruttori: ad essi arriverà automaticamente l'ordine di sostituire quelli che sono stati addestrati e promossi.

Scagnozzi

Gli scagnozzi sono diversi dai servi: troppo importanti per sporcarsi le mani con qualsiasi tipo di lavoro concreto. Sorvegliano invece comodamente la base, pronti a rispondere a un tuo eventuale comando. Ci sono undici diversi scagnozzi tra cui scegliere, ognuno con la propria personalità e le proprie doti speciali. Puoi reclutare soltanto sette scagnozzi alla volta, fai quindi la tua scelta con attenzione.



Da sinistra verso destra: Moko, Montezuma, Jubei, Capoinfermiera, Eli Barracuda, i Ivan Le Rosso.

Gli scagnozzi sono uno strumento prezioso ai fini del tuo tentativo di conquista del mondo. Forti, tenaci e fedeli, possono essere devastanti nelle missioni e negli scontri alla base.



Gli scagnozzi possono essere comandati direttamente come il tuo avatar, selezionandoli con il tasto sinistro del mouse e facendo poi clic con il tasto destro sul punto in cui vuoi che si spostino. Puoi attaccare un determinato nemico selezionando lo scagnozzo e facendo clic sull'avversario con il tasto destro del mouse.

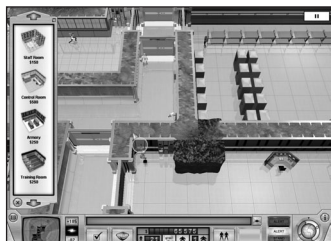
Tutti gli scagnozzi sono dotati di abilità speciali, che possono essere attivate attraverso il quadro delle statistiche o i tasti speciali. Fai doppio clic con il tasto sinistro del mouse su uno scagnozzo per visualizzare il quadro. Fai clic con il tasto sinistro sul pulsante di un'abilità per attivare l'azione corrispondente. Tutti gli scagnozzi hanno la capacità Gather Minions (Raduna i servi): quando è attivata, tutti i servi della zona seguono lo scagnozzo. Le abilità speciali avanzate non sono disponibili dall'inizio e potranno essere attivate solo quando lo scagnozzo avrà accumulato abbastanza punti di esperienza partecipando a combattimenti, Atti spregevoli o utilizzando le abilità speciali.

All'inizio del gioco disponi di un solo scagnozzo; il loro numero aumenterà in seguito con l'aumentare della tua notorietà. Superate certe soglie di notorietà, altri scagnozzi mostreranno il desiderio di unirsi alla tua causa malvagia sulla schermata World Domination (Conquista del mondo). Potrai reclutare solo un nuovo scagnozzo alla volta. Dopo aver inviato un servo per suggellare l'accordo, gli altri scagnozzi disponibili scompariranno fino al raggiungimento della soglia di notorietà successiva, quando potrai scegliere di reclutarne un altro.

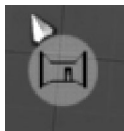


COSTRUZIONI

Costruire una stanza



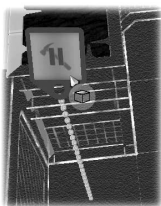
Aggiungere nuove stanze alla base è un'operazione semplice e flessibile. Per costruire una stanza, sposta il cursore su una zolla di terra intatta in modo da visualizzare il cursore "costruisci stanza" (in alto a destra). Fai clic con il tasto destro e comparirà il menu della stanza (a sinistra), con tutti i tipi di stanze che è possibile costruire. Per scorrere la lista, fai clic con il tasto sinistro del mouse sulle frecce verso l'alto o verso il basso oppure usa la rotella del mouse.



Fai clic con il tasto sinistro sul tipo di stanza che desideri costruire per visualizzare il quadro dei progetti (a destra), che mostra il tipo di stanza insieme al costo per mattonella e la spesa complessiva sostenuta fino a quel momento per la configurazione.

Adesso sei pronto a iniziare il progetto della stanza. Se decidi di non volerla più costruire, fai clic con il tasto destro sul pulsante "Annulla" (icona con il martello e il segnale di stop) per annullare l'intero ordine di costruzione e far scomparire il quadro di costruzione della stanza.

Per iniziare la configurazione di una stanza fai clic con il tasto sinistro su una mattonella non minata, quindi seleziona e trascina un progetto. Puoi fare clic con il tasto sinistro sulle singole mattonelle per aggiungerle al progetto, oppure fai clic sempre con il tasto sinistro su una mattonella dipinta per deseleggerla.



Una volta soddisfatto della configurazione, fai clic sulla freccia con il tasto sinistro del mouse per passare alla fase successiva del processo di costruzione. Comparirà il quadro di costruzione della stanza (in basso): da qui puoi tornare alla fase di progettazione, cancellare la stanza, iniziare la costruzione oppure creare oggetti, sensori e trappole.



Se la stanza ti soddisfa, fai clic sull'icona del martello per iniziare a costruire. A partire da questo momento, non devi più preoccuparti della stanza: saranno i tuoi servi ad occuparsene, acquistando la dinamite dal deposito dell'eliapprodo, effettuando gli scavi necessari e costruendo gli interni.

La costruzione della stanza può essere interrotta in qualsiasi momento facendo clic sull'icona del martello in pausa accanto alla stanza. Una volta collocata la dinamite, non puoi più cancellare o modificare la stanza.

Acquistare un oggetto

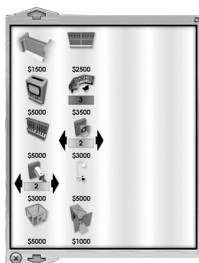


Puoi acquistare oggetti in qualsiasi momento, anche durante la costruzione della stanza. Per acquistare i mobili, sposta l'indicatore sulla stanza da ammobiliare in modo da visualizzare il cursore "costruisci oggetto" (a destra). Fai clic con il tasto destro per visualizzare la lista degli oggetti per quella stanza (a sinistra). Vedrai solo quelli che possono esservi collocati.

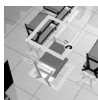


Per scorrere gli oggetti presenti nella lista, fai clic con il tasto sinistro sulle frecce in alto e in basso o usa la rotella del mouse. Fai clic con il tasto sinistro sull'oggetto che intendi acquistare per allegarne l'immagine al cursore. Fai clic con il tasto destro per ruotare l'oggetto, quindi fai clic con il tasto sinistro su una mattonella per ordinare ai servi di costruirlo in quel punto. Fai clic in qualsiasi momento con il tasto sinistro sugli altri oggetti della barra per cambiare l'immagine sul cursore.

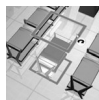
Andando avanti nel gioco, il numero di oggetti che potrai collocare nelle stanze aumenterà. Puoi espandere la lista degli oggetti facendo clic con il tasto sinistro sull'icona "espandi" nell'angolo in alto a destra della lista degli oggetti (in basso e a sinistra).



Fai attenzione a come collochi gli oggetti. Un oggetto che può essere usato dai servi ha delle "zone speciali", che indicano il punto in cui interagisce con il personaggio. Esistono due tipi di zone speciali, indicate da tracce contornate o ben definite. Le tracce contornate segnalano zone speciali opzionali che possono essere bloccate, anche se l'efficienza dell'oggetto potrebbe risultare ridotta. Le tracce ben definite indicano invece zone speciali essenziali: se bloccate, l'oggetto non funzionerà affatto.



Zone speciali accessibili



Zone speciali bloccate

Una volta soddisfatto degli oggetti collocati, fai clic con il tasto sinistro sul pulsante X in basso a sinistra nella lista degli oggetti.

Facendo doppio clic con il tasto sinistro del mouse su un oggetto, compare la finestra delle proprietà dell'oggetto (a destra). Tale finestra contiene due pulsanti: il pulsante di demolizione (rappresentato da una palla per demolizione) che attiverà un servo nella zona affinché smantelli l'oggetto, e un pulsante di spostamento, che applica una proiezione dell'immagine dell'oggetto al tuo cursore, consentendoti di collocarlo in una nuova sede. Una volta selezionata la nuova posizione, un servo provvederà a realizzare lo spostamento effettivo dell'oggetto.



Interagire con un oggetto

I servi sono in grado di interagire con la maggior parte degli oggetti presenti sull'Isola vulcanica sperduta e disabitata. Le ragioni di tale interazione sono fondamentalmente due: lavorare o ricaricare le proprie statistiche. L'addestramento e la conduzione di ricerche, di cui ci occuperemo più avanti, sono altre due ragioni.



Facendo clic con il tasto destro su un oggetto apparirà il menu contestuale, che ti consentirà di fare diverse cose. L'icona con la palla per demolizione ti consente di stabilire l'oggetto da distruggere, l'icona con il punto interrogativo fa spostare la telecamera sul servo che, eventualmente, sta interagendo con l'oggetto, mentre l'icona direzionale ti consente di stabilire l'oggetto da spostare.

Lavorare

Quando arredi una stanza con mobili intorno a cui può essere impiegato personale (come un bancone nella sala mensa o un archivio con banche dati nella sala di comando), i servi inizieranno automaticamente a lavorare. Per gestire il personale della stanza in maniera più accurata, puoi costruire un orologio marcatempo (la finestra delle proprietà, a destra). Spostando l'indicatore dell'orologio marcatempo verso il segmento rosso provocherai la chiusura della stanza; con il giallo la riattiverai e con il verde creerai personale in esubero. In caso di esubero, i servi vagheranno per la stanza, in attesa di sostituire un altro servo che termina il turno di lavoro. Gli oggetti importanti non sono dunque mai lasciati incustoditi, con lo svantaggio però che i servi in esubero perdono tempo durante l'attesa.



Ricaricare le statistiche

Il lavoro riduce le statistiche dei servi (vedi pag. 7). Quando un servo ha esaurito una determinata statistica, dovrà interrompere qualsiasi attività in corso (indipendentemente dalla sua importanza) e ricaricare le statistiche con oggetti specifici:

- Salute: si rafforza con materiale **dell'infermeria**.
- Fedeltà: si rafforza con oggetti saccheggiati nelle missioni e **assistendo agli interrogatori**.
- Intelligenza: si rafforza con oggetti presenti **negli archivi**.
- Attenzione: si rafforza con oggetti presenti **nella sala del personale**.
- Resistenza: si rafforza consumando un **pasto in sala mensa** o **dormendo** in caserma.

Anche l'influenza dell'avatar rinforza l'attenzione e la fedeltà dei servi.

Energia

Una sperduta isola tropicale è sicuramente il posto ideale per creare un rifugio del male. Uno svantaggio, tuttavia, è la mancanza di una rete di distribuzione elettrica locale a cui allacciarsi, e anche nel caso in cui vi fosse, i consumi enormi dei macchinari diabolici del vostro malefico piano la renderebbero comunque insufficiente. L'energia è fondamentale per il buon funzionamento delle operazioni, per cui ogni base necessita di una propria centrale elettrica per garantire il funzionamento delle attività vitali come la sala di comando e le trappole.

Per generare energia, dovrai costruire una stanza apposita per la centrale elettrica. Nota: la funzione energetica è disattivata all'inizio del gioco per consentirti di prendere confidenza con le altre funzioni. La stanza della centrale elettrica si sbloccherà al primo blackout.

La barra dell'energia sulla tua Evil Console ti permette di controllare immediatamente la situazione energetica del momento. Il numero in alto indica il consumo energetico con l'attuale configurazione della base, mentre il numero in basso la capacità di produzione energetica delle tue centrali. I diversi colori dei pannelli indicano le varie situazioni in cui possono trovarsi le centrali:

- **Verde:** i generatori forniscono energia a sufficienza per alimentare le operazioni senza problemi.
- **Giallo:** i generatori stanno lavorando quasi al limite della capacità. (90-100%). Con questo ritmo di lavoro i generatori inizieranno ad usurarsi lentamente, rendendo necessari interventi di riparazione dei tecnici.
- **Rosso:** deficit energetico: gli oggetti stanno consumando più energia di quella prodotta.



Se la luce è gialla o rossa, significa che stai consumando troppa energia e i generatori stanno lavorando quasi al limite della propria capacità. In questo modo si deterioreranno molto rapidamente. Se i generatori dovessero esplodere per il sovraccarico, la situazione ti sfuggirà di mano in pochissimo tempo.

Se si registra un deficit energetico, nella base si verificherà un blackout.

Puoi anche dotare le tue centrali energetiche di condensatori. I condensatori ti consentono di lavorare a regime di emergenza energetica. La capacità di un condensatore è limitata e quindi destinata ad esaurirsi; visualizza il quadro delle proprietà del condensatore per vedere la quantità di energia ancora disponibile. I condensatori non possono quindi rappresentare una soluzione permanente, ma garantiscono un periodo di copertura durante il quale costruire un nuovo generatore.

MISSIONI

Modalità Conquista del mondo, temperatura e notorietà

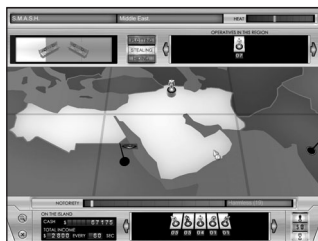
Una volta che hai costruito la sala di comando e disponi di una console di controllo e di archivi con banche dati, puoi davvero iniziare la tua avventura alla conquista del mondo. Facendo clic con il tasto sinistro del mouse sul pulsante della barra principale dell'interfaccia, puoi richiamare la schermata **World Domination** (Conquista del mondo).



Indugiando con il puntatore del mouse su un terreno, vedrai evidenziate le diverse regioni sulla mappa della conquista del mondo. Ogni regione è controllata da una delle cinque alleanze incaricate di ostacolare i tuoi propositi malefici. Il nome della regione e l'alleanza che la controlla appaiono sulla barra delle informazioni nella parte superiore della schermata. Ogni alleanza è contraddistinta sulla mappa da un colore diverso:

- **S.A.B.R.E.** – Verde
- **A.N.V.I.L.** – Arancione.
- **H.A.M.M.E.R.** – Rosso.
- **P.A.T.R.I.O.T.** – Blu.
- **S.M.A.S.H.** – Giallo.

Fai clic su una parte del terreno per ottenere un'inquadratura ravvicinata della regione.



In diversi momenti compariranno sulla mappa le icone degli Atti spregevoli. La loro funzione è segnalarti la possibilità di portare a termine atti malvagi nel mondo.



Ogni volta che commetti un Atto spregevole, la temperatura e la notorietà aumentano. Maggiore è la temperatura nella regione, più spesso sarai attaccato dagli agenti nemici di un'alleanza. Gli agenti rintracceranno la tua base del male e combatteranno direttamente contro i tuoi agenti sul campo. Con il passare del tempo, se i servi non commettono malvagità (ad es. nascondendosi), la temperatura raggiungerà valori sempre più preoccupanti.



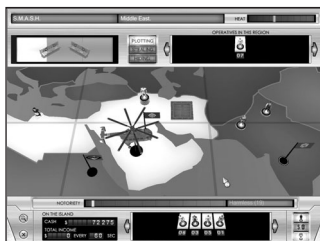
Questa barra mostra il tuo livello di notorietà. Un'elevata notorietà è l'obiettivo primario di un Evil Genius e lo strumento con cui avanzare verso piani sempre più malvagi. L'obiettivo finale è infatti raggiungere il 100% di notorietà e mettere in ginocchio il mondo.

Spostare i servi sul campo

Per intraprendere la tua impresa alla conquista del mondo, devi schierare sul campo alcuni servi. Nella parte inferiore della schermata World Domination (Conquista del mondo) compaiono i servi di cui disponi sull'isola. Ogni servo può essere inviato in giro per il mondo per compiere gli atti malvagi che gli ordinerai. Anche i tuoi scagnozzi possono offrire il loro sostegno. Ma attenzione: in questo modo rischi di perdere le tue pedine più valide o di lasciare i servi sull'isola privi di una guida adeguata.



Mentre lo zoom è puntato su una regione, puoi ordinare ai tuoi servi di dirigersi in quella zona. Fai semplicemente clic con il tasto sinistro sui servi o sugli scagnozzi che vuoi inviare. Ti accorgerai che un numero negativo sotto l'icona indica che è stato ordinato loro di schierarsi sul campo, mentre un numero positivo sotto "Operatives in this Region" (Operativi nella regione) segnala l'ordine di inviare i servi in quella zona.



Sull'isola, i servi prepareranno la loro attrezzatura e si recheranno verso il deposito, in attesa dell'elicottero che li trasferirà sul luogo della missione. Dopo pochi minuti, li vedrai lanciarsi dall'elicottero, pronti a realizzare i tuoi piani malvagi.

Ai servi può essere ordinato di spostarsi in tutto il mondo o di rientrare sull'isola.

Assegnare compiti a un servo



In una regione, i servi possono eseguire uno dei tre seguenti ordini: cospirare, rubare e nascondersi. Cospirare fa aumentare le possibilità di scoprire Atti spregevoli (ulteriori dettagli nella prossima sezione). Rubare ti garantisce maggiori quantità di denaro per i tuoi piani malvagi ed è anche un modo sicuro per finanziare la costruzione della base e la realizzazione dei tuoi piani malefici. Nascondersi è invece l'opzione a cui si ricorre quando gli

Agents (Agenti) compaiono sulla schermata World Domination (Conquista del mondo). Non è raro che i servi cadano sul campo, ma gli agenti sono sempre particolarmente temibili e devono essere tenuti d'occhio in ogni istante: potrebbero compromettere seriamente i tuoi piani in quella zona del mondo.

Ogni servo possiede abilità diverse: dovrai trovare il giusto equilibrio sul campo tra i diversi tipi di servi per far fronte ai vari Atti spregevoli che potrebbero presentarsi.

Scagnozzi

Alla guida dei tuoi servi puoi inviare anche gli scagnozzi. Sono personaggi molto potenti che daranno ai servi il valore aggiunto necessario per realizzare gli Atti spregevoli. Nota: gli scagnozzi "morti" sul campo ricompariranno sulla tua isola dopo un periodo di fuga dagli Agenti della Giustizia.

Atti spregevoli



Gli Atti spregevoli sono uno dei cardini della modalità World Domination (Conquista del mondo) e rappresentano l'opportunità di compiere le tue malvagità. Portare a termine Atti spregevoli ti fa guadagnare notorietà, fondamentale per la riuscita della tua impresa di conquista assoluta del mondo. Tuttavia, per alimentare il tuo piano ti serviranno strada facendo anche altri elementi, che potrai ottenere realizzando Atti spregevoli.

Gli Atti spregevoli sono identificati da diverse icone sulla schermata World Domination (Conquista del mondo). Gli Atti spregevoli di base ti fanno guadagnare soltanto notorietà. Gli altri tipi di Atti spregevoli sono:

Rapimento di un servo: cattura di un servo con conoscenze superiori. Riportandolo sull'isola e costringendolo a parlare con l'interrogatorio, puoi acquisire nuovi tipi di servi e avere accesso a nuove caratteristiche del gioco.

Saccheggio: la ricompensa per alcuni Atti spregevoli è rappresentata dai seguenti oggetti: dipinti preziosi, oggetti d'arte e altri pezzi unici di inestimabile valore provenienti da tutto il mondo.

Reclutamento di scagnozzi: man mano che la tua notorietà aumenta e si diffondono le notizie sul tuo regno del male, ti guadagnerai l'attenzione di svariati criminali e di personaggi senza scrupoli. In questo modo potrai reclutare scagnozzi nuovi e sempre più potenti che eseguiranno i tuoi ordini (vedi la parte dedicata agli scagnozzi).

Obiettivi: formulare il piano generale è soltanto il primo passo. Dovrai far ricorso a tutta la tua astuzia e scaltrezza per procurarti gli elementi necessari per mettere in pratica il tuo progetto malvagio e criminale. La schermata degli obiettivi servirà a guidarti attraverso il gioco..

Intraprendere Atti spregevoli

Fai clic con il tasto sinistro sull'icona di un Atto spregevole e compariranno le istruzioni di una missione. Ti sarà fornito un resoconto sulla malvagità che dovrai commettere, sull'eventuale ricompensa e sui servi di cui avrai bisogno.

Se hai una sala di comando sufficientemente attrezzata, saprai anche quanto tempo ti richiederà la missione, il suo livello di rischio, la temperatura e la notorietà che ti regalerà.

Se la situazione ti soddisfa, premi il pulsante GO (VAI) per inviare i servi ad eseguire l'Atto spregevole.



DIFESA

Sicurezza della base

Nel malaugurato caso in cui visitatori indesiderati si infiltrino nella base, è importante che tu sia in grado di coordinare una risposta efficace da attuare con i servi e gli scagnozzi. La sicurezza della base è una questione che va affrontata preventivamente. Se ti attaccano, individua le zone deboli e adotta le contromisure necessarie per prevenire attacchi futuri. La sicurezza della base si compone di tre aree principali: stato di allerta, sorveglianza e trappole.

Stato di allerta

Puoi intervenire sul comportamento delle tue forze cambiando il livello di allerta della base con i pulsanti corrispondenti sulla barra principale dell'interfaccia.



Green Alert (Allarme verde) è l'impostazione predefinita di allerta della base e dovrebbe essere utilizzata nei casi di pericolo non imminente. I servi si muoveranno intorno alla base e saranno impegnati nelle loro attività normali: lavorare e riposarsi.



Yellow Alert (Allarme giallo) dovrebbe entrare in funzione quando esiste una presenza nemica non rilevante che va comunque affrontata. I servi si doteranno automaticamente di armi, se avrai provveduto a costruire apposite rastrelliere per armi nel deposito (a destra).



Red Alert (Allarme rosso) dovrebbe scattare quando nell'area si registra una corposa presenza nemica e la sicurezza della base è messa in pericolo. In caso di allarme rosso, i servi si armeranno da soli e inizieranno a correre in ogni direzione, attaccando a vista agenti e turisti.



Deposito d'armi

Sorveglianza

Le reti di sorveglianza sono un altro strumento fondamentale da usare a difesa della tua base. Potrai installare telecamere e altoparlanti per tutta la base. Nell'ambito delle reti di sorveglianza, questi oggetti risulterebbero tuttavia inutili senza la presenza di una postazione da cui coordinare la sicurezza. Per realizzare una rete di sorveglianza, dovrai aver costruito i seguenti oggetti:



La postazione del deposito d'armi è il fulcro attorno a cui ruota la rete di sorveglianza e per mantenerla efficiente dovrai garantire la presenza di personale. Le postazioni di coordinamento della sicurezza sono oggetti che possono essere collocati nelle sale del deposito d'armi. A ogni postazione di sicurezza installata viene assegnato un numero. Ricordati che per mantenere l'efficienza della postazione dovrà esserci sempre del personale, quindi è auspicabile affiancarvi

un orologio marcatempo che garantisca turni costanti.



Le telecamere di sicurezza a sinistra, poco efficaci se usate in maniera autonoma, sono invece molto preziose nel contesto di una rete di sicurezza. Quando un agente etichettato entra nel campo d'immagine di una telecamera (cono verde, visibile facendo clic con il tasto sinistro del mouse su una telecamera), la sua presenza viene segnalata e trasmessa alla postazione. Le telecamere dovrebbero essere disposte nelle zone in cui è probabile la presenza di agenti, come per esempio le entrate delle basi.



Gli altoparlanti dovrebbero invece essere collocati nelle aree in cui si radunano i servi: caserme, sala personale e sala mensa. Quando parte un segnale di allarme, tutti i servi nel raggio dell'altoparlante reagiranno alla minaccia correndo verso l'ultima posizione nota dell'intruso per cercare di fronteggiarlo.

Creare una rete di sorveglianza

Facendo clic con il tasto sinistro su uno qualsiasi degli oggetti di sicurezza (altoparlante, telecamera o postazione di sicurezza), entrerai nella modalità Surveillance Network (Rete di sorveglianza). Questa modalità ti permette di controllare tutti gli oggetti di sorveglianza, di sapere a quale rete sono eventualmente collegati e la loro zona di efficacia.

Accanto a ogni oggetto comparirà un numero su un'icona colorata. Il numero indica la rete di sorveglianza a cui l'oggetto è collegato. Se si visualizza una casella grigia con una X, l'oggetto non è collegato. Per assegnare un oggetto a una determinata rete di sorveglianza, fai clic con il tasto sinistro sull'icona numerata per aprire un menu a discesa, quindi fai clic sul numero della rete di sorveglianza a cui desideri assegnare l'oggetto.



Usare le Reti di sorveglianza

La gestione delle reti di sorveglianza è fondamentale per la difesa della tua base. Se la telecamera di sicurezza di una rete di sorveglianza registra la presenza di un qualsiasi personaggio etichettato, il servo alla postazione di sicurezza ne riceverà comunicazione e provvederà a lanciare l'allarme dagli altoparlanti assegnati alla sua rete di sorveglianza. I servi nel raggio degli altoparlanti saranno allertati della presenza del soggetto etichettato e si sposteranno immediatamente verso l'ultima posizione segnalata per assumere le misure del caso.

È davvero semplicissimo. Ricordati però che gli agenti possono essere scaltri e astuti e potrebbero essersi già dileguati quando i servi saranno giunti sul posto. Servirà perciò tutto il tuo diabolico ingegno per disporre i diversi elementi in modo che gli agenti nemici non possano sfuggire alla tua rete.

Man mano che la base crescerà, ti renderai conto di avere bisogno di molte altre reti. Fortunatamente potrai avvalerti di una varietà sempre maggiore di oggetti di sorveglianza, compresi altoparlanti più grandi e potenti, telecamere a circuito chiuso e altro ancora. Le opzioni sono davvero infinite e meritano tutte di essere esplorate per capire la combinazione più efficace per te e per la configurazione della tua base.

Trappole

Le trappole sono parte integrante della difesa della base e dovrebbero di norma essere collocate a protezione delle aree strategiche più sensibili come la sala di comando o il deposito d'armi, anche se naturalmente possono essere sistemate dove lo ritieni più opportuno.



Alla base di un qualsiasi sistema di trappole c'è la trappola stessa. Hai a disposizione diversi tipi di trappole, da quella con api geneticamente modificate fino all'infernale sega con lame rotanti. Per collocare le trappole, fai clic con il tasto destro del mouse su una stanza e comparirà il menu degli oggetti. Premi quindi il pulsante della trappola (a sinistra) per visualizzare l'elenco delle trappole. Le trappole funzionano e si collocano esattamente

come gli oggetti comuni, e per essere attivate necessitano di un sensore. I sensori sono di tre tipi: pedane, rilevatori di movimento e fasci laser. Potrebbe essere necessario condurre esperimenti per scoprire il sensore più adatto a ogni tipo di trappola. Ad esempio, collocare i sensori troppo vicino alla palma da cocco esplosiva provocherà danni agli stessi sensori. Di norma i servi non faranno scattare le trappole, a meno che il loro livello di attenzione non sia sceso al di sotto di una certa soglia. Agenti sufficientemente addestrati potrebbero essere in grado di eludere i sensori.

Affinché una trappola funzioni, è necessario che sia collegata a un sensore che la inneschi. Facendo clic con il tasto sinistro su una trappola o su un sensore qualsiasi, entri nella modalità di collegamento della trappola. Le trappole e i sensori sono raffigurati da un'icona circolare che ti permette di collegarli ad altre trappole e sensori.

- **I cerchi rossi indicano che la trappola è scollegata.**
- **I cerchi gialli indicano una trappola o un sensore in corso di collegamento. All'indicatore del mouse si congiungerà una linea: spostandoti su un'altra trappola o sensore, questi ultimi diventeranno gialli se è consentito il collegamento. Fai clic con il tasto sinistro per effettuare il collegamento ed entrambi i cerchi degli oggetti diventeranno blu, uniti tra loro da una linea.**
- **I cerchi blu indicano che la trappola è collegata e le linee di collegamento mostrano a quale oggetto.**

I sensori possono essere collegati soltanto alle trappole, ma senza limitazioni di numero.

Le trappole possono invece essere collegate tra loro. I sensori non sono dunque collegabili tra loro e non è consentita neppure la creazione di un "circuito mortale" (una serie di trappole e di sensori che una volta innescati non si disattivano mai).

Il sistema è davvero molto flessibile e una volta acquisita familiarità con alcune impostazioni ti accorgerai di come questa flessibilità ti permetterà di costruire sistemi di trappole veramente diabolici. Per una spiegazione più chiara, ecco un esempio di un piccolo sistema di trappole.

Trappola: esempio di configurazione



Sulla sinistra è raffigurato un piccolo sistema di trappole, composto da sei pedane, due manichini caricati a molla (per confondere gli agenti) e quattro diaboliche buche. La trappola prevede che gli agenti inneschino i manichini caricati a molla e, impegnati ad attaccare questi falsi obiettivi, cadano nelle buche sistemate in maniera opportuna.

Modalità Collegamento trappola: per prima cosa occorre entrare nella modalità di collegamento della trappola, facendo clic con il tasto sinistro su una qualsiasi trappola o sensore. Lo schermo si oscurerà leggermente e una serie di cerchi indicheranno la posizione delle trappole e dei sensori. Nota: tutti i cerchi sono rossi, ovvero le trappole e i sensori non sono collegati.



Collegare i manichini: la prima fase del nostro sistema di trappole ruota intorno alla necessità di distrarre gli agenti. I prime tre sensori a pedana saranno collegati ai manichini caricati a molla. Per procedere, fai clic con il tasto sinistro su uno dei sensori, che diventerà giallo, e una linea di collegamento si unirà all'indicatore del mouse. Spostati sul cerchio al di sopra di uno dei manichini caricati a molla e fai clic con il tasto sinistro per unire la trappola al sensore. Entrambi i cerchi diventeranno blu e saranno congiunti da una linea blu a conferma dell'effettivo collegamento.

Vai avanti e collega le altre due pedane allo stesso manichino a molla. Scegli quelli più lontani dalle buche, in modo che vengano innescati per primi quando gli agenti entrano nella base.

Collegare più di una trappola: per assicurare il massimo effetto sorpresa, utilizziamo due manichini caricati a molla. Per garantire l'innescio di entrambi, colleghiamoli tra loro. Per farlo basta seguire la stessa procedura usata per collegare i sensori alle trappole: in modalità di collegamento della trappola, fai clic con il tasto sinistro sul primo manichino, quindi fai ancora clic con il tasto sinistro, questa volta sul secondo manichino. In questo modo entrambi i manichini saranno attivati dalle tre pedane.



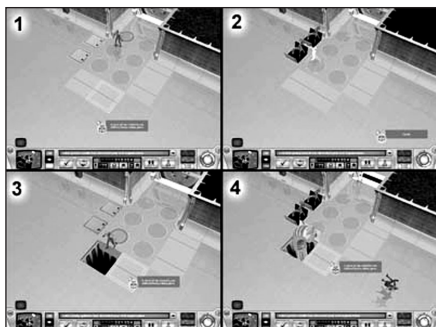


catturarli in ogni caso.

La prima parte del nostro sistema di trappole ora è collegata. Ma i manichini caricati a molla non causeranno troppi danni agli agenti nemici. Colleghiamo adesso i tre sensori a pedana alle quattro buche che circondano la zona della trappola. Sono necessarie così tante buche perché gli agenti, quando scatta una trappola, cercano di difendersi iniziando a saltare o a rotolarsi con le classiche movenze di un combattimento. La speranza è che ci siano abbastanza buche da riuscire a



Adesso che tutte le trappole e i sensori sono collegati, siamo pronti a far cadere nella nostra diabolica trappola il malcapitato agente. Nota: man mano che il gioco va avanti, gli agenti diventeranno sempre più intelligenti e scaltri, riuscendo a eludere i tuoi sistemi. Dovrai pertanto far ricorso a tutta la tua malvagia abilità per tenere sempre sotto pressione le forze del bene.



Qui vediamo il nostro sistema di trappole in funzione. Un patetico agente S.A.B.R.E. si è introdotto nella base. 1) Fa subito scattare il sensore collegato alla pedana. 2) Qualche altro passo e scattano anche i manichini caricati a molla; come da copione, il nostro non proprio brillante agente ha impugnato la pistola e svuotato il caricatore contro i manichini di cartone. 3) È stato distratto e non ha quindi notato la voragine che gli si è aperta davanti, dentro cui cade miseramente. 4) **CENTRO!** L'agente è ingoiato dalla trappola e non vorremmo essere al suo posto...

AGENTI

Categorie di agenti

Non puoi pensare di conquistare il mondo indisturbato: le forze della giustizia nel mondo non accetteranno di buon grado le tue attività criminali e faranno tutto il possibile per contrastare i tuoi propositi. La loro risposta si concretizza sotto forma di agenti, inviati sulla tua isola da tutte e cinque le alleanze. Ci sono quattro tipi di agenti, ognuno con il proprio programma e i propri obiettivi.



Investigatori e agenti si aggireranno per la tua base alla ricerca di elementi che provino attività illecite e criminali. Nel caso in cui dovessero riuscire a trovare qualcosa di sospetto, cercheranno di scattare fotografie e di fuggire dall'isola. Se riusciranno a fuggire con le prove, aumenterà la temperatura con l'alleanza da cui proviene l'agente. Puoi assicurarti che gli investigatori non abbandonino l'isola con prove compromettenti prestando attenzione agli indicatori di temperatura che hanno intorno ai piedi. Quando i personaggi arrivano sull'isola, sono circondati da un anello blu, segnale del fatto che non hanno visto niente di sospetto (in alto a destra). Se completano la propria missione e lasciano l'isola con l'anello ancora blu, il livello di temperatura si abbasserà. Se vedono qualcosa di leggermente preoccupante, come una rissa, la temperatura aumenterà e l'anello blu diventerà parzialmente rosso. La situazione si ristabilirà dopo un po' di tempo, a meno che l'investigatore non veda qualcosa di estremamente preoccupante, come ad esempio una sacca per cadaveri o una cella di detenzione: in quel caso la temperatura rimarrà permanentemente alta e gli agenti cercheranno di fuggire (in basso a destra).



Ladri e scassinatori si infiltreranno nella tua base e cercheranno di recuperare i preziosi manufatti saccheggiati e di rubare i lingotti d'oro dalla stanza fortificata. Sarai messo in allarme nel caso in cui venga sottratto qualcosa.



Sabotatori e infiltratori cercheranno di indebolire la tua base distruggendo la rete di sicurezza, la rete elettrica e altre attrezzature preziose.



I **soldati** sono spesso la risposta più secca nel caso in cui non sia riuscito a mantenere il livello di temperatura territoriale sotto controllo. I soldati passeranno alle armi senza prendersi il disturbo di fare domande. L'ora delle strategie sottili sarà ormai alle spalle se ti troverai di fronte a loro.

Turisti



I turisti non sono agenti in senso stretto, ma si comportano secondo una logica simile. Arrivano sull'isola per divertirsi, ma se non offri attrattive turistiche che li tengano occupati, inizieranno a girovagare senza meta per l'isola, rischiando così di imbattersi nel tuo rifugio segreto. La loro temperatura aumenta come per gli agenti e se riescono ad abbandonare l'isola con prove delle tue perfide attività anche il tuo livello di temperatura crescerà.

I turisti sono notoriamente facili da intimidire. Se attaccati o testimoni di qualcosa di preoccupante, si faranno prendere dal panico e alla fine riacquisteranno sufficiente tranquillità da lasciare l'isola. In sintesi, anche se i turisti non sono una minaccia paragonabile agli agenti, costituiscono un elemento di disturbo e dovrebbero essere gestiti e controllati in modo che con il loro comportamento disordinato non intralcino le operazioni della base.

L'hotel è la soluzione a tutte le seccature che comportano i turisti. Anche se costosi da impiantare, gli hotel rappresentano un'ottima soluzione per distrarre i turisti e tenerli occupati. Fino a quando sono confinati in un hotel, i turisti sono messi in condizione di non andare a curiosare e a creare problemi alle tue attività malvagie. In un hotel si possono costruire tre tipi di stanze: hall, saloni e casinò. Ogni stanza è arredata con mobili che i turisti utilizzeranno per divertirsi. Costruisci un bar nel salone e i turisti si serviranno da soli un buon cocktail, costruisci un casinò e li vedrai intenti a giocare d'azzardo.



Ogni sala è aperta in orari diversi della giornata, dovrai quindi costruire tutti e tre i tipi di stanze per tenere i turisti sempre occupati.

Etichettare un agente

Se un agente nemico dovesse avere la sfrontataggine di indagare su questioni che riguardano la tua base del male, puoi scegliere il trattamento che gli sarà riservato dai tuoi servi. Fai clic con il tasto destro sulla vittima prescelta e seleziona una delle quattro etichette dal menu. Per etichettare in gruppo un'intera squadra di agenti da combattimento, basta premere CTRL ed etichettarne uno: tutti gli altri saranno etichettati allo stesso modo.



Clear Tag (Elimina etichetta): selezionando questa opzione si rimuove dall'agente qualsiasi etichetta.



Kill (Uccidi): quando si seleziona questa etichetta, tutti i servi in grado di attaccare (scagnozzi, servi costruttori e servi militari) cercheranno di uccidere l'agente su cui pende l'etichetta, a prescindere dallo stato di allerta.



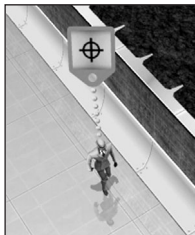
Capture (Cattura): se si seleziona questa etichetta, tutti i servi in grado di vedere e attaccare l'agente etichettato cercheranno di catturarlo e portarlo nella cella di sicurezza all'interno della prigione, se ne hai costruita una. Se intendi catturare agenti, assicurati prima di avere una cella di reclusione. In caso contrario, gli agenti saranno abbandonati privi di sensi lì dove si trovano, recuperando successivamente le energie e facendo aumentare il valore della temperatura.



Weaken (Indebolisci): quando è selezionata questa etichetta, tutti i servi sociali che individueranno l'agente in questione proveranno a effettuare i loro attacchi sociali per indebolirlo (vedi pag.8 per ulteriori informazioni sugli attacchi sociali).

Ricorda: non limitarti ad etichettare soltanto gli agenti nemici. Prendi confidenza catturando e torturando liberamente i tuoi servi. Può essere divertente e servirà da lezione ai servi che soffrono di sbalzi di fedeltà.

Agente su cui incombe l'etichetta "Kill" (Uccidi)



Affrontare i prigionieri



Una volta che l'agente è stato catturato e rinchiuso in cella, hai diverse possibilità di scelta. Puoi decidere di lasciarvelo a tempo indeterminato per evitare ogni pericolo, ma se un altro agente dovesse trovare la cella, salverà il prigioniero. La salute degli agenti si deteriora con il prolungarsi della detenzione, motivo per cui quelli più deboli potrebbero morire in cella dopo qualche tempo; gli agenti più dotati, invece, alla fine potrebbero riuscire a evadere.

Facendo doppio clic sulla cella dell'agente con il tasto sinistro del mouse comparirà il quadro delle proprietà dell'oggetto (a sinistra), che ti offre tre opzioni per il prigioniero:



Questo pulsante apre la porta della cella e autorizza il rilascio del prigioniero..



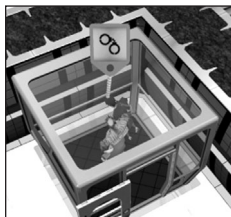
Con questo pulsante si convoca un servo o uno scagnozzo che provvederà a giustificare il prigioniero.



Per interrogare un agente catturato, fai clic su questo pulsante e seleziona uno strumento per l'interrogatorio con il tasto destro del mouse. Un servo scorterà automaticamente il prigioniero verso il luogo prescelto e presenzierà all'interrogatorio.

Alla base ci sono diversi oggetti con una doppia funzione nella fase dell'interrogatorio, alcuni più ovvii (la sedia da interrogatorio), altri un po' meno (le mensole dell'archivio). Fai esperimenti con oggetti sospetti sparsi per la base per trovare nuovi sistemi non convenzionali di condurre un interrogatorio.

Le ragioni per cui si procede a interrogare qualcuno sono varie: è innanzitutto un modo semplice e divertente per sbarazzarsi di fastidiosi agenti, ma è anche fondamentale per poter progredire: i servi avanzati, infatti, all'inizio possono essere creati soltanto interrogando civili specializzati (vedi Addestramento attraverso l'interrogatorio, pag. 9). Inoltre, qualsiasi servo si trovi in zona vi assisterà entusiasta, con il conseguente aumento della sua fedeltà.



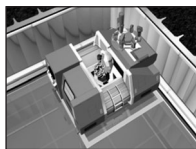
Una donna di servizio rinchiusa in cella, pronta per essere interrogata.

RICERCA

Avviare la ricerca

Andiamo dritti al punto: l'Isola vulcanica sperduta e disabitata è soltanto il primo passo verso il tentativo di conquistare il mondo. Se le tue intenzioni sono serie, farai meglio a finanziare ricerche scientifiche di un certo spessore per poter realizzare i tuoi scopi malefici.

Una volta completato l'Atto spregevole per recuperare la Macchina per le ricerche, si sbloccherà la stanza dei laboratori; dopo averla costruita e adeguatamente attrezzata, potrai iniziare a effettuare ricerche su nuove e stupefacenti creazioni da mettere al servizio della tua causa diabolica. Per condurre ricerche, dovrai costruire un laboratorio e dotarlo di diversi oggetti chiave:



Macchina per le ricerche: tutti i nuovi progetti iniziano dalla Macchina per le ricerche. Intorno a essa ruotano tutti gli esperimenti e la creazione di nuove tecnologie malvagie. Senza di essa non possono essere condotte ricerche di alcun tipo, accertati quindi che sia sempre al riparo da occhi indiscreti.



Banca dati: la Banca dati è fondamentale ai fini del processo di ricerca, poiché custodisce tutte le informazioni necessarie. In assenza di una Banca dati non sarà possibile eseguire alcuna ricerca, quindi accertati che sia ben protetta dagli agenti nemici.

Apparecchiature sperimentali: gli altri macchinari presenti nel laboratorio vanno sotto la denominazione collettiva di Apparecchiature sperimentali. Ciascun macchinario realizza specifici tipi di esperimenti: scegliere quello giusto per un determinato esperimento è fondamentale per la buona riuscita della ricerca. Le Apparecchiature sperimentali sono composte da:



- Serra
- Laser
- Analizzatore di stress da impatto
- Bio-serbatoi
- Camera ambientale
- Centrifuga
- Supercomputer IA



Una volta che hai a disposizione una Banca dati, una Macchina per le ricerche e almeno un'Apparecchiatura sperimentale, potrai iniziare a condurre le ricerche. Sulla barra principale dell'interfaccia (a sinistra) comparirà un nuovo pulsante. Facendo clic su questo pulsante, apparirà la schermata Research (Ricerca), da cui potrai controllare le tue ricerche scientifiche.

Il processo di ricerca è relativamente lineare e si basa sul combinare oggetti di partenza già esistenti nel laboratorio per crearne altri completamente nuovi. Durante gli spostamenti intorno alla base, i servi scientifici prenderanno visione degli oggetti che hai già costruito. La loro naturale inclinazione scientifica li porterà a elaborare idee e concetti che, se adeguatamente approfonditi in laboratorio, si potrebbero rivelare molto interessanti per la tua causa.



Gli oggetti considerati meritevoli di approfondimento sono disposti lungo la parte superiore della schermata Research (Ricerca), nel quadro "Object to Research" (Oggetto della ricerca), come mostra l'immagine in basso.



Facendo clic su uno di questi oggetti, si procederà a sottoporli ad ulteriori ricerche. L'oggetto apparirà nella finestra centrale Research (Ricerca), in attesa della tua decisione in merito al tipo di ricerca da condurre. Intorno alla finestra ruotano le varie Apparecchiature sperimentali che hai a disposizione. Per avviare la ricerca, devi scegliere un macchinario per scopi sperimentali.

Gli esperimenti riusciranno soltanto con qualche macchinario. Gli scienziati adorano armeggiare con i propri macchinari e potresti decidere di incentivarli per accelerare le operazioni.



Premendo il pulsante Incentive (Incentivo), verrà escluso di volta in volta un macchinario non adatto a quella ricerca. È possibile premere il pulsante fino a far rimanere solo un macchinario, che ti assicurerà esiti positivi, ma dovrai accollarti i costi di una ricerca condotta a ritmi così forzati.



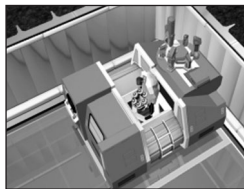
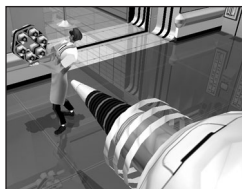
Fai clic con il tasto sinistro sull'Apparecchiatura sperimentale che desideri impiegare, poi premi il pulsante GO (VAI) per iniziare la ricerca.

In una fase successiva, una ricerca più avanzata ti richiederà l'uso di un numero superiore di Apparecchiature sperimentali, indicato dal numero in alto sul quadro centrale Research (Ricerca).

Il processo di ricerca

Effettuare una ricerca su un oggetto è un processo abbastanza lineare. Una volta selezionato l'oggetto e l'attrezzatura con cui svolgere la ricerca, i servi scientifici entreranno in azione.

Per prima cosa, un servo scientifico si avvicinerà alla Macchina per le ricerche e prenderà un contenitore di campioni vuoto. Poi andrà verso l'oggetto su cui si sta effettuando la ricerca e preleverà campioni fino a riempire il contenitore.



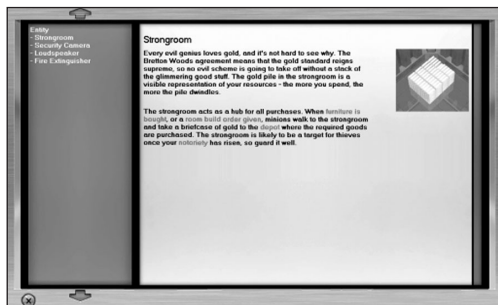
Il servo scientifico ritornerà quindi nel laboratorio ed eseguirà esperimenti sul contenitore con l'ausilio degli strumenti prescelti per la ricerca.

Una volta ultimati gli esperimenti, provvederà a inserire il contenitore di campioni nella Macchina per le ricerche, che elaborerà i dati inseriti e stabilirà se la ricerca ha avuto l'esito auspicato. Se l'esito è positivo, ti sarà data comunicazione e sul menu Build Object (Costruisci oggetto) saranno disponibili uno o più oggetti nuovi.

MATERIALE DI RIFERIMENTO

Glossario

Per accedere al glossario, una fonte di informazioni consultabile durante il gioco, premi il tasto F1.



Il glossario contiene informazioni dettagliate sulle operazioni e le caratteristiche principali del gioco, oltre che su ogni singola stanza e oggetto. Alcune voci del glossario sono aggiunte quando si verifica un certo evento. Per esempio, una volta sbloccati il laboratorio e la Macchina per le ricerche, si attiva automaticamente la voce del glossario corrispondente.



Le voci degli oggetti possono essere visualizzate facendo clic sull'icona delle informazioni sulla lista delle stanze e degli oggetti (a sinistra). In questo modo compaiono le informazioni pertinenti, che vengono archiviate in una lista di riferimento per il futuro.

La serie di schede audio Creative® Sound Blaster® Audigy® 2 abbattano i confini tra gioco e realtà. Non rinunciare a prestazioni audio straordinarie con Evil Genius: le schede della serie Sound Blaster Audigy 2 ti faranno davvero vivere le partite in una nuova dimensione.

CREDITI

Sviluppato da Elixir Studios, Ltd.

Grafica

Brian Gillies: Responsabile artistico
Matt Clark
James Hardingham
Anjali Jeyendran
Siku

Grafica aggiuntiva

Misja Baas
Chris Dawson
Aamar Rana
Colin Seaman

Animazione

Responsabile Senior: Animatore Senior
Weles Bussett

Animazione aggiuntiva

Graham Skinner

Audio

Richard Joseph: Audio Director
James Hannigan
Malin Arvidsson

Design

Sandro Sammarco: Lead Designer
Mike Harman
Mike Rosser

Design aggiuntivo

Demis Hassabis: Executive Designer and Concept
Ian James

Musica

James Hannigan: Produzione musicale
The Fatman
Evan Jolly
Richard Joseph

Allan Wilson: Strumentatore

Oliver Ledbury: Strumentatore

Paul Talkington: Responsabile orchestra

The Slovak Radio Symphony Orchestra: Performance orchestra

The Gustav Brom Big Band: Performance Big Band

Allan Wilson: Direttore

Peter Fuchs: Ingegnere di sessione

Produzione

Peter Gilbert: Produttore

Produzione aggiuntiva

Adrian Bolton: Produttore esecutivo

PR e Marketing

Mark Hewitt
Poppy Reeve-Tucker

PR aggiuntive

Simon Mathews

Programmazione

Alex Thomson: Responsabile programmazione
Andy Mucho
George van den Driessche
Mark Sheehan
Mark Lynch
Ian Harper
Vicky Smalley

Programmazione aggiuntiva

Matthew Grounds

Controllo qualità

Gerald Smith: Senior Tester
Antoine "The Frenchman" Pepper
Jon Mayer
Matt Martin
Payzin Elli

Voci

Deborah Owen
Adrian Carless
Irina Sonich
Louise Dahlstrom
Kim Petersen
David Newhook
Sandy Spangler
The Evil Academy of Performing Arts

Grazie a

Mark Hewitt: Direttore generale

James Doornbos: Library Manager

Simon Green: Direttore tecnico

Kristian Davies: Amministratore sistemi Senior

Sue Chapman: Office Manager

Nicola Crain: Responsabile risorse umane

Paul Deakin: Design aggiuntivo

Jim Walker: Direttore controllo qualità

Pubblicato da Sierra Entertainment, Inc.

(Vivendi Universal Games, Inc.)

Attività in studio

Vice-presidente sviluppo del prodotto

Kelly Zmak

Produzione

Produttore esecutivo

Bret Berry

Produttore

Marcus Lindblom

Marketing

Vice-presidente marketing

Koren Buckner

Brand Manager Senior

Lori Inman

Brand Manager, Europa

Wilfrid Vinmer

Brand Manager, Asia/Pacifico

Ed Lim

Relazioni pubbliche

Senior Manager

Adam Kahn

Vivendi Universal Games, Inc. Legal

Corporate Counsel

Jim Riordan

Assistente legale Senior

Kevin Crook

Assistente legale

Pam Teller

Controllo qualità

Direzione progetto

Marc Nagel

Tester

Mike Racioppi

Bryan Wilkinson

Michael Guillory

John Wilson Jr.

Brian Van Buren

Charlie Richardson

Katrina Quan

Certificazione aziendale del prodotto

Niko Simonson

Conan Chamberlain

Jason Furler

Direttore controllo qualità

Gary Stevens

Layout manuale

Lauren Azeltine

Localizzazione

Responsabile localizzazione

Barry Kehoe

Project Manager Senior

Fiachra Synnott

Project Manager

John McGeary

Ingegnere localizzazione

Thomas Brophy

Ingegnere del suono

Dave Fleming

Responsabile controllo qualità

Cecile Lars

Un ringraziamento speciale a

Julie Pitt

Shari Lindholm

Stephen Wickes

Bob Wharton

Dorothy Milton

Vivendi Universal Europa

Vice presidente senior - finanze

Olivier de Roquemaurel

Team marketing

Vice presidente marketing per l'Europa

Jon Sloan

Direttore marketing

Estelle Dubernard

Product manager senior per l'Europa

Wilfrid Vinmer

PR manager internazionale senior

Simon Mafin

Product manager per la Francia

Geraldine Breuil

Product manager per la Gran Bretagna

Scott Wood

Product manager per la Spagna

Alfredo Guadix

Product manager per la Germania

Sonja Langhammer

Product manager per l'Italia

Chiara Levratto

Federico Clonfero

Direttore marketing per la Svezia

John Häll

Direttore marketing per l'Olanda

Olivier Spaargaren

Ringraziamenti speciali a

Karine KK Leberre

Matthias Boudier

Team editoriale

Direttore editoriale

Annick Decrop

Editore

Laurence Franchiset

Team operations

Direttore operations per l'Europa

Gilles Marion

Direttore aggiunto operations per l'Europa

Fabien Tisle

Supply chain manager per l'Europa

Jean-Francois

Cayrafourcq

Supply chain productmanager

Melissa Brown

GARANZIA LIMITATA

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL SOFTWARE, AL MANUALE E ALL'EDITOR. IL PROGRAMMA, IL MANUALE E L'EDITOR SONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA ALCUNA GARANZIA NÉ IMPLICITA, NÉ ESPlicita, COMPRESA, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, RISPONDEZZA A UN PARTICOLARE SCOPO E NON INFRAZIONE. L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del Programma, del manuale o dell'editor è a vostro completo carico.

Dalla data d'acquisto del programma la garanzia è di 2 anni, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione.

Durante questo periodo di tempo, il prodotto, se difettoso, sarà sostituito gratuitamente dietro presentazione della copia originale difettosa, unitamente a un documento che ne comprovi l'acquisto (scontrino), presso il punto vendita dove è avvenuto l'acquisto.

ASSISTENZA TECNICA

Vivendi Universal Games Italia spa
Via Solferino, 20 - 21100 Varese

"Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti attivo dal lunedì al venerdì dalle 13.30 alle 19.30, al seguente numero :"

02/4155777

- E-mail dedicata: assistenzaavug@halifax.it

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD, ma contattate il Servizio Assistenza.