GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0185

Robin Hood: Legenda Sherwood

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Robin Hood
The Legend of Sherwood

autor: Marcin „Cisek” Cisowski

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp 3
Lincoln 4
Nottingham 5
Las Sherwood 6
Wyznanie Banity 6
Szkarłatna noc 7
Książe i Banita 8
Ratunek 10
Wieczorny Gość 11
Ojciec chrzestny uwięziony 12
Wpadka braciszka 13
Obrona Lincoln 14
Czarny Zamek 14
Srebrna Strzała 14
Wesele czy pogrzeb 16
Ucieczka 17
List 18
Marsz na York 19
Obrona Jork 19
Ostatnie Wyzwanie 20

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Wstęp

„Robin Hood: Legenda Sherwood” to kolejna gra zainspirowana pamiętnymi COMMANDOSAMI. Pozycja zrobiona na enginie DESPERADOS oferuje nam kilka ciekawych innowacji. Na pierwszy rzut oka nie różni się ona dużo od przygód bohaterów z dzikiego zachodu, jednak już po kilku zadaniach widać kolosalną przepaść między tymi dwoma produktami. Robin Hood to temat LEGENDA - dobrze znany i nie należy się spodziewać żadnych dynamicznych, zaskakujących zwrotów akcji, więc gra troszkę traci na fabule. Jest to bardzo luźna „przyczajana” gra taktyczna, tzn. jeżeli masz ochotę na zakończenie misji siłą nic nie stoi na przeszkodzie, oczywiście nie zawsze jest to korzystne. Bohaterowie, którymi będziesz miał przyjemność ukończyć grę, odznaczają się wieloma ciekawymi umiejętnościami dość znacznie różniącymi się od strzelania z karabinów, snajperskich strzelb, wabieniem za pomocą wabika czy papierosów. Niektóre z nich jak strzelanie z łuku czy walka w ręcz mogą być udoskonalane przez pozostawienie bohatera w Sherwood i nakazanie treningu. W Sherwood również są produkowane przydatne przedmioty jak np. strzały, zioła, jedzenie, itd. To tylko niektóre z nowości w „Robin Hood: Legenda Sherwood”, proponuje aby resztę z nich zainteresowani sprawdzili na własną rękę. Gra na pewno jest warta kilku godzin spędzonych nad nią. Życzę przyjemnego hasania po lasach Sherwood...

Lincoln

Celem tej misji jest odnalezienie dobrego przyjaciela Ojca naszego bohatera (a za razem ojca chrzestnego Robina) Godwina. Grę rozpoczynasz za murami Lincoln w licho wyglądającym odzieniu. Jest to jakby misja treningowa wprowadzająca Cię w klimat gry i zapoznająca z umiejętnościami bohatera. Na rozgrzewkę proponuje szermierkę ze strażnikiem znajdującym się przy bramie. Zwoje, które sukcesywnie będziesz spotykał na swojej drodze, zawierają informacje wyjaśniające przeznaczenie napotkanych przedmiotów i drobne podpowiedzi. Teraz za pomocą zielonych pnączy znajdujących się na murze lub zwinnego skoku z dachu, dostań się na mury gdzie znajdziesz strzały. Za pomocą łuku strzel w tarcze, w które od dłuższej chwili próbują trafić łucznicy wroga. Po twoim celnym strzale pójdą się posilić. Zejdź na plac, na którym są wystawione tarcze **[2]**, podnieś zwój, zauważysz sakiewkę, którą zgubił jeden z łuczników. Gdy dasz kilka miedziaków żebrakowi wskaże ci miejsce (dach), w którym znajduje się zwój. Po podniesieniu zwoju ukaże Ci się komnata, w której znajduje się sakiewka (do rzucania). Dostaniesz się tam za pomocą pnączy.

Wróć na plac z tarczami **[2]** i podejdź do grupki żołnierzy wpatrujących się w kobietę. Gdy podniesiesz znajdujący się blisko nich zwój ukaże Ci się następna sakwa, którą rzuć miedzy żołnierzy. Gdy już się pobiją, powal zwycięzcę zwinnym ciosem (chyba, że nie ma takiej potrzeby) i zabierz strzały. Schodami znajdującymi się najbliżej żebraka wyjdź na mury w momencie, gdy strażnik znajdujący się na nich będzie odwrócony tyłem i zadaj cios. Mury prowadzą do jednych z drzwi zamku. Wejdź przez nie do środka. Wewnątrz znajduje się jeden żołnierz. Gdy będzie obrócony do Ciebie tyłem ogłusz go. Drzwiami po lewej stronie udaj się do kolejnego pomieszczenia **[3]** gdzie spotkasz Edwarda wiernego sługę Godwina. Oznajmia Ci on jednak, że nie wie gdzie znajduje się Godwin i przestrzega przed niebezpieczeństwem ze strony szeryfa Nottingham.

Syn Edwarda czeka na ciebie we wsi na zachód od zamku. Wyjdź tą samą drogą, którą wszedłeś i zejdź małą wieżyczką do komnaty, w której znalazłeś pierwszą sakwę. Tamtędy zejdź pnączami do miejsca, w którym zacząłeś ten etap. Powal żołnierza przy studni i wyjdź schodami na mury, którymi przejdź do wierzy przy bramie **[1]**. Tam opuść zwodzony most. Gdy wyjdziesz po za mury zamku w lewym dolnym rogu mapy zauważysz patrolującego strażnika. W momencie gdy się obróci podejdź i ogłusz go. Troszkę wyżej zauważysz kolejnego żołnierza, tyle że stojącego w miejscu. Nic prostszego jak poczęstować go prawym sierpowym. Kolejny ugania się za jakąś kobietą, więc gdy odwróci się do ciebie plecami zakończ jego zaloty. Podnieś strzały, sakwę. Następnie rzuć sakwę między czterech żołnierzy przy mostku i w razie potrzeby wykończ niedobitka. Droga do syna Edwarda wolna.

Nottingham

Stuteley i jego ludzie mają zostać powieszeni za sprzeciwianie się szeryfowi Nottingham. Mamy do tego nie dopuścić i uwolnić kompanów. Na dobry początek podnieś sakwę leżącą tuż przed tobą. Następnie podejdź od lewej strony do żebraka tak by nie zauważyli cię strażnicy przy bramie **[1]**. Daj biedakowi kilka monet. Podejdź do śpiącego strażnika przy bramie i zaserwuj mu szybkiego prostego. To samo drugiemu po prawej stronie. Podnieś zwój, a ukaże Ci się grupka strażników pilnujących skazańców. Po wejściu przez bramę ujrzysz trzech żołnierzy przy studni po lewej stronie i jednego patrolującego na wprost. Gdy ten obróci się podejdź i uderz go. Teraz czas na pokazanie swych strzeleckich umiejętności. Zestrzel pierwszego żołnierza po prawej. Trzech żołnierzy stojących przy dybach **[2]** zacznie biec w twoją stronę. Tych również potraktuj z łuku. Łucznik pójdzie po posiłki, pobiegnij za nim i zastrzel go. Z grupy żołnierzy, po których biegł łucznik, może pojawić się kolejny łucznik, więc też go zabij. Teraz z dołu nadbiegnie kolejny amator łuczniczych strzelanek. Jedna strzała wszystko załatwi.

Uwolnij swoich kompanów i zabierz strzały. Na około dybów pojawi się kilka niebieskich zwoi, w których będą opisane umiejętności każdego z pozyskanych przyjaciół. Wskaż Stuteleyowi by związał ogłuszonego po lewej stronie żołnierza. Matt jest wyposażony w dużą pałkę, którą ogłusza przeciwnika. Jest to bardzo przydatne w walce z kilkoma wrogami naraz. Właśnie nim podbiegnij do grupki żołnierzy stojących w uliczce po prawej stronie, atakując najpierw łucznika. Następnie Stuteleym związ ich i Robinem lub Arthurem zabierz strzały. Symetrycznie do uliczki, w której były strzały po lewej stronie jest druga uliczka. Obezwładnij patrolującego tam żołnierza. Troszkę wyżej stoi kolejny wróg, którego sprzątnij gdy pięcioosobowa grupa patrolująca plac przed katedrą **[3]** nie będzie miała go w zasięgu wzroku. Ponownie użyj pałki Matta do powalenia piątki żołnierzy, a następnie ich związ. Gdyby Matt doznał większych obrażeń, wszystkimi swoimi ludźmi zaatakuj trzech żołnierzy, którzy stoją tuż przy studni obok bramy **[1]**. Tam znajdziesz zioła, którymi Pete może uzdrawiać swoich kompanów. Obok mniejszego wejścia do katedry leży sakiewka, natomiast za katedrą na małym cmentarzyku znajdziesz kolejne zioła. Troszkę wyżej od placyku przed katedrą koło domu stoi żołnierz obrócony w stronę placu. Przyczaj się Robinem za rogiem budynku i ogłusz go tak żeby nie zawołał rycerza z katedry. Zaraz wyżej stoi jeszcze dwóch żołnierzy, ale są obróceni tyłem, więc pozbyć się ich to żaden kłopot. W momencie unieszkodliwienia drugiego przeciwnika zobaczy to żołnierz z pod muru. Gdy przybiegnie, potraktuj go mieczem. W równoległej uliczce kręci się patrol, idealne zadanie dla Matta, tylko pamiętaj by najpierw atakować łuczników. Zabierz Mattem szynkę, potem Robinem wejdź na mury i uderz strażnika.

Idź w lewo na wieżę przy północnej bramie **[4]**, w której znajduje się łucznik by go zneutralizować. Następnie zbierz strzały, które są obok drugiej wieży na murze. Teraz wróć się na plac z szubienicą **[2]**. Uliczka w dół prowadzi do schodów na mury. Przy schodach rozmawia jakaś para. Podejdź Robinem i ogłusz ich, ponieważ gdy Cię zobaczą będą chcieli wezwać pomoc. Obok tej pary znajduje się ogródek, a w ogródku jabłko, które możesz wziąć Stuteleyem lub Pete. Robinem lub Arthurem weź strzały znajdujące się na wieży przy bramie **[1]**. Przy studni obok bramy jest podjazd do bramy **[5]** prowadzącej na zamkowy dziedziniec, z tego podjazdu można wskoczyć na dach, na którym są strzały. Kieruj się w stronę bramy **[1]** którą dostałeś się do Nottingham. Dwóch strażników przy bramie łatwo będzie wykończyć wspólnymi siłami.

Po lewej stronie od bramy rozmawia dwóch żołnierzy. Delikatnie zakradając się Robinem zestrzel łucznika, a potem zaatakuj wszystkimi pozostałych żołnierzy. Gdy pokonasz wszystkich przy dybach, ogłusz śpiącego przy bramie więzienia **[6]** strażnika. Następnie całą gromadą wejdź na dach więzienia przy dybach przez mniejsze drzwi, wykończ znajdujących się tam żołnierzy i zabierz strzały. Do grupy przeciwników znajdujących się przy chatach na dół od szubienicy podejdź Mattem, ogłusz i związ ich zaczynając naturalnie od łuczników. Uważaj przy tym na rycerza stojącego przy mostku, którego wykończ całą ekipą. Przy strzałach w lewym dolnym rogu mapy stoi łucznik. Ogłusz go i zabierz strzały. Po prawej stronie od mostku przy chacie leży jabłko, weź je. Następnie Mattem ogłusz dwóch żołnierz pastwiących się nad jakąś kobietą w zagrodzie przed domem i zabierz mięso. W prawym dolnym rogu mapy przy chacie stoi dwóch żołnierzy i jakiś podatnik. Wykończ ich np. Mattem i weź pieniądze. To już chyba wszystko co mogłeś zebrać na tym terenie. Rzeczy które zebrałeś będą przydatne w dalszych etapach. Teraz zbierz wszystkich i do Sherwood!

Las Sherwood

Twoja kwatera główna możesz produkować tu potrzebne Ci rzeczy do dalszych misji. Możesz również trenować tu swoich ludzi. Niestety by wyprodukowano cokolwiek musisz zostawić sprzymierzeńców w obozie. Gdy już wyznaczysz wszystkim ich zadania, ruszaj na misję. Wykonywane przez Ciebie zadania dzielą się na większe misje i zasadzki. Zasadzek nie będę opisywał, ponieważ często się powtarzają i są schematyczne. Mogę posłużyć kilkoma radami:

- Do wykonania pierwszych zasadzek w zupełności wystarczy Ci Robin i jego łuk, więc reszcie kompanów lepiej wyznaczyć jakieś zadania w obozie.
- Za pomocą tarczy zawieszonych na drzewach wzywasz członków wesołej kompani, którzy Ci pomogą. Niektóre tarcze uruchamiają pułapki.
- Nie wykańczaj wszystkich na mapie, jeżeli możesz przechytrzyć wrogów i np. wykraść im złoto.
- Staraj się wykorzystywać w maksimum pomocy twoich poukrywanych kompanów.

Wyznanie Banity

Trzeba odnaleźć Marion. Na dobry początek musisz oczyścić sobie drogę do żebraka, który na pewno za kilka miedziaków udzieli Ci jakiejś wskazówki. Do tej misji wybieramy przynajmniej trzech członków naszej bandy. Warunkiem jest by w załodze był ktoś z umiejętnością noszenia ciał (np. Matt) i pętania przeciwników (np. Stuteley). Akcja dzieje się w nocy. Na samym początku spotkasz kobietę, która jest pogrążona w żałobie po stracie syna, który sprzeciwił się szeryfowi i został zabity. Na prawo od jej domu stoją dwaj żołnierze, których bez problemu ogłuszysz Mattem. Nie zapominaj o wiązaniu po każdym ogłuszeniu. Idź dalej w prawo, a następnie w górę, przejdź przez mostek obok młyna **[1]** i schowaj się za domem. Przed chatą, za którą się ukryłeś, stoi dwóch strażników. Zknockoutuj ich Robinem, zwiąż, i schowaj ciała do budynku. Po lewej stronie obok budynku stoi zwrócony twarzą do Bramy **[2]** żołnierz. Podejdź Mattem do budynku i zagwiżdż, a gdy przybiegnie ogłusz i zanieś ciało do chaty uprzednio krępując je. Teraz czas na strażników stojących przy bramie **[2]**. Zagwiżdż w takiej odległości od strażników, żeby usłyszało Cię co najwyżej dwóch. Gdy zauważą twą sylwetkę cofnij się w okolice budynku gdzie chowasz ciała i tam ogłusz, zwiąż przeciwników, a następnie schowaj. Uważaj przy gwizdaniu by nie usłyszeli Cię łucznicy z murów. Teraz przejdź przez bramę **[2]** całą trójką. Ogłusz i skrępuj łucznika stojącego zaraz przed wejściem przy budynku. Zaatakuj sierżanta, który stoi troszkę wyżej od łucznika. Żaden z żołnierzy nie zauważy Cię. Ciało przenieś na ziemie obok studni.

Na placu stoi kilku wrogów, trzech przy podjeździe do zamku **[3]**, jeden przy budynkach i jeden przy dybach **[4]**. Krąży tam również patrol złożony z pięciu żołnierzy i dwóch łuczników zatrzymujący się tuż przed placem z pustymi dybami **[4]**. W momencie gdy patrol stoi, wyrzuć sakwę pod drzwi znajdujące się po lewej stronie od patrolu. Wszyscy żołnierze znajdujący się w okolicy zbiegną się i pobiją. Przy odrobinie szczęścia zostanie tylko jeden, do którego podbiegnij i unieszkodliw go. Teraz zwiąż wszystkich i na wszelki wypadek schowaj ciała. Po prawej stronie dybów **[4]** jest dwóch przeciwników, podejdź do nich Mattem, ogłusz i skrępuj. Daj trochę drobnych żebrakowi siedzącemu przy podjedzie do zamku **[3]**. Podnosząc zwój, który Ci wskaże, dowiesz się, że Marion jest teraz na kolacji z szeryfem. Obok zwoju przy wierzy stoi sierżant, pozbądź się go, a następnie powal rycerza, który chodzi koło kaplicy **[5]**. Daj drobne żebrakowi,

nie zaszkodzi zrobić to kilka razy. Obok kaplicy pojawi się zwój, gdy go podniesiesz dowiesz się o kryjówce z pieniędzmi należących do szwagra szeryfa. Trochę wyżej od kaplicy stoją czterej żołnierze, z czego trzech żągluje piłeczkami popisując się przed jakąś kobietą. Podejdź matem jak najbliżej, zaatakuj wykonując obrót. Powinieneś powalić wszystkich, oprócz sierżanta, którego poczęstuj jeszcze jednym ciosem. Podnieś zwój znajdujący się w uliczce, z którego się dowiesz o jeszcze jednym żebraku. Idź do niego, po drodze pozbywając się strażników na murach. Od żebraka dowiesz się, że Marion spowiada się co wieczór w kościele **[5]**. Udaj się tam. Ogłusz braciszka, schowaj w zakrystii i wskakuj Robinem do konfesjonału.

Po spotkaniu z Marion masz wydostać się z Nottingham, ale zanim to uczynisz możesz okraść szwagra szeryfa i przynieść kobiecie, której zabito syna ciało chłopca z dybów **[6]**. Przed domem szwagra stoi trzech żołnierzy, należy się ich pozbyć, a następnie użyć Stuteleya by otworzył zamknięte drzwi i zabrać złoto. Teraz kolej na żołnierzy przy dybach **[6]** poza murami Nottingham. Podejdź Mattem tak by żołnierz znajdujący się po prawej stronie dybów zauważył Cię i zaatakował. Gdy go powalisz i związesz karz Robinowi ogłuszyć drugiego, natomiast dwóch stojących przy drodze do sherwood załatw Mattem. Uwolnij ciało chłopca z dybów i zanieś je jego matce najlepiej drogą, na której już pozbyłeś się wszelkiego zagrożenia. Teraz do Sherwood !!!

Szkarłatna noc

Szkarłatny Will, twój bratanek, został pojmany. Musisz go uwolnić. Do tej misji proponuje trójkę, dzięki której ukończyłeś poprzednie zadanie. Podbiegnij Matem do mostku przed zamkiem i zaatakuj strażników. Następnie zaatakuj patrol, który nadejdzie z prawej strony. Kilka ciosów z obrotu załatwi sprawę. Za chwilę nadbiegnie jeszcze dwóch natrętów. Po pozbyciu się ich, idź w prawo i tam wykończ jeszcze trzech przy młynie **[1]**. Porozmawiaj z chłopcem, który stoi obok młyna. Poprosi cię abyś pomógł pewnemu żebrakowi. Mniej więcej w środku prawej strony mapy znajduje się kamienny mostek, przy którym stoi żołnierz. Jeżeli odpowiednio do niego podejdziesz Robinem, to bez problemu ogłuszysz go. Przejdź brzegiem rzeczki do drugiego kamiennego mostku, przy którym również stoi żołnierz. Ogłusz go. Przypominam żeby po każdym ogłuszeniu krępować chwilowo niedysponowanych przeciwników. Teraz podejdź z powrotem do pierwszego mostku drugim brzegiem i ogłusz żołnierza stojącego przy nim po drugiej stronie.

Zadaniem Matta będzie zająć się trzema dręczącymi biedaka żołnierzami. Gdy dasz żebrakowi kilka monet wskaże Ci kilka miejsc ze zwojami. Najbliższy znajduje się zaraz przy budynku koło mostku. Idź po niego przy okazji pozbywając się sierżanta. Ze zwoju dowiesz się gdzie przetrzymywany jest Will **[2]**. Teraz zejdź pod młyn **[1]** w prawym dolnym rogu mapy. Przy rzece leży zwój z podpowiedzią. Za pomocą kamienia znajdującego się w rzece przedostań się pod mury twierdzy i rozpocznij wspinaczkę po pnączach. Uderz żołnierza wartującego na murze i przejdź w lewą stronę murem, aż dojdziesz do pomieszczenia z mechanizmem otwierającym bramę **[3]**. Otwórz drogę przyjaciołom na dziedziniec.

Przejdź dalej w lewo i ogłusz łucznika. Na dziedzińcu zaraz przy bramie jest zabudowanie, przed którym stoi strażnik. Przemknij niezauważony swoimi ludźmi przez drzwi znajdujące się za strażnikiem. Ogłusz śpiącego żołnierza i podnieś zwój, z którego dowiesz się o dużej ilości pieniędzy znajdujących się we wieży **[4]**, w górnej części mapy, ale tym zajmiesz się za moment. Teraz uderz żołnierza wartującego na balkonie. Mattem wyjdź na wyższe piętro wierzy **[2]** i pobij przeciwników. Stuteley otworzy zamkniętą klapę prowadzącą do piwnicy, w której przetrzymywany jest Will. Gdy go uwolnisz powie Ci o tajemnym przejściu **[5]**, którego możesz użyć do ucieczki z ufortyfikowania. Ogłusz Robinem strażnika przed drzwiami, a ciało schowaj Mattem. Podobną