

Robin Hood: Legenda Sherwood

W związku z reedycją przygód Robin Hooda, postanowiliśmy przygotować dla Was niewielki poradnik, który z pewnością pomoże w Wam w najtrudniejszych momentach gry. Opisujemy w nim etapy kluczowe, pomijając zaś - zwykle proste - poziomy poboczne. Nim jednak na dobre zabierzecie się do lektury, polecamy zapoznać się z tymi wskazówkami:

1. Warto od czasu do czasu dać kilka monet biedakom. Wszak Robin Hood to ich bohater. W zamian otrzymamy pomoc. Może to być świstek papieru z ceną inforacją (te warto kolekcjonować) lub "mgły wojny" mogą odsłonić ważną postać lub miejsce, które przybliży nas do rozwiązania zagadki.
2. Bardzo skuteczną bronią podczas walki okazują się pięści. Przede wszystkim sprawę można załatwić po cichu (inaczej jest podczas walki na miecze), a po drugie oszołomionych przeciwników możemy związać.

Tyle wstępu. A teraz krótki opis najważniejszych misji w grze:

Etap z Godwinem

Wskocz na budynek za postacią głównego bohatera a potem na mur. Odnajdziesz tam strzały. Wróć na dach i wdrap się po pnączach rośliny na górę. Godwina napotkasz w budynku nieopodal wieży strażniczej. Porozmawiaj z nim, a następnie idź do mężczyzny, o którym wspomniał Godwin. Potem opuść zamek przez główną bramę (otworzysz ją w jednej z pobliskich wież).

Etap z Lady Marian

Porozmawiaj z biedakiem stojącym przy bramie i uważnie przestudiuj wiadomość, którą od niego dostaniesz. Dowiesz się, że stoisz w pobliżu domu Lady Marian. Porozmawiaj z kolejnym żebrakiem. Idź na tyły kościoła (wrota są zamknięte), miń strażników flirtujących z damą, wejdź na mur i skieruj się w prawo. W wieży zejź na dół. Porozmawiaj z biedakiem i przestudiuj kolejną krateszkę. I wierzeje kościoła stoja otwarte. Ogłusz zakonnika,

zwiąż go i zanieś do pomieszczenia po lewej stronie.
Skieruj Robina do konfesjonału.

Etap z Willem

Aby uwolnić Willa, musisz dostać się do piwnicy w zachodniej wieży. Idź do wiatraka (prawy - dolny róg mapy). Dzięki kamieniowi w fosie możesz dostać się na mury zamku. Uwolnij Willa i - jeśli chcesz - udaj się po skarby do północnej wieży. Jeśli podarujesz sobie skarby, śmigaj przez tajne przejście. Znajdziesz je w murze ogradzającym podwórko (po prawej stronie kościoła). Po chwili znów znajdziesz się przy wiatraku.

Etap z księciem.

Po spotkaniu z księciem Janem przyda się czerwona karteczka (znajdziesz ją nieopodal). Idź według jej wskazówek i zdobądź berło.

Etap z Ranulphem

Ogłusz przeciwników, zwiąż ich i starannie ukryj. Ranulpha odnajdziesz w budynku koło kościoła (po jego lewej stronie). Wejście do zamku nie powinno już stanowić dla Ciebie problemów. Po rozmowie udaj się we wskazane miejsce i zabierz przedmioty.

Uwalnianie Godwina

Żebak w wiosce da Ci karteczkę, w której znajdziesz instrukcje jak dojść do więzienia. Obok bramy zobaczysz pnącza na murze. Wejdz po nich i otwórz bram swoim ludziom. Porozmawiaj z Godwinem i uważnie przestudiuj każdą karteczkę. Dzięki temu uwolnisz swoich sprzymierzeńców i otworzysz zamknięte drzwi.

Etap z Braciszkiem Tuckiem

Aby uwolnić braciszka, musisz dostać się do klatki zawieszanej na jednej z wież. Wracając pamiętaj, by podsłuchać rozmowę w głównym budynku.

Zawody strzeleckie

Wygraj zawody, a następnie pokonaj szeryfa. Potem przedziutko na spotkanie z Lady Marian. Teraz zabierz srebrną strzałę (ogłuszając przy tym kilku wojów) i otwórz bramę, by Marian mogła uciec. Spotkasz też jednego

z łuczników, który przyłączy się do Twojej drużyny wraz z przyjaciółmi. Masz dwie możliwości. Albo zabierzesz ich ze sobą (najpierw trzeba się do nich przedzierać), albo dasz sobie spokój i uciekniesz do lasu.

Ślub Marian

Idź do katedry przez wieżę przy północnej bramie. Teraz czeka Cię troszkę walki z czarnymi rycerzami, rycerzami i... innymi rycerzami, a na końcu z samym panem młodym. No, i wesele przerwane.

Na ratunek Robinowi

Musisz zlokalizować więźnia. Odpowiednie instrukcje znajdziesz przed murami miasta. Przy wykonaniu zadania przyda się Mały John i Will. Dzięki Johnowi, Will dostanie się na mur po lewej stronie bramy miejskiej. Po wykonaniu misji, najlepiej dać nogę tą samą drogą. Jeśli nie masz wśród towarzyszy osiłka, który podsadzi Twego bohatera, wejdź do miasta przez północną bramę.

Etap z Alanem

Porozmawiaj z Alanem, a następnie udaj się do zamku, by podsłuchać księcia i Longchamsa (droga wiedzie po murze pokrytym mchem). Po zakończeniu dyskusji zmierz się z Longschampsem, a pojawi się Alan - przebieraniec. Zabierz Longschamsa do Sherwood.

Atak na York

Musisz "odbić" miasto. To etap walki. Musisz pozbyć się wrogów. Ich skupiska zaznaczono na mapie symbolami tarczy. W przerwach należy pootwierać wszystkie bramy na wschodzie, sprzątnąć generałów (dwóch na mostach, jeden w zamku). Potem trzeba podmienić flagę na maszcie wieży. Trzeba też dostać się do katedry, by uruchomić dzwony.

Oto króciutki poradnik do przygód Robina. Ostatnia misja, to już tylko formalność. Dość powiedzieć, że wystarczy zająć wroga walką, by załatwić sprawę głównym bohaterem. Powodzenia.