

Robin Hood: Defender of the Crown

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Robin Hood

Defender of the Crown

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Las Sherwood	4
Leśna Zasadzka	4
Napad na zamek	7
Prowadzenie bitwy	9
Mapa Anglii i opcje	11
Porady ogólne	14
Poradnik fehmistrza	16
Turnieje rycerskie	17
Większe bitwy	19
Oblężenie	21
Zdarzenia losowe	23

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Witam w poradniku do *Robin Hooda: Defender of the Crown*. W głównej, turowej części gry, musimy podbić Anglię, dotrzeć do samozwańczego Króla Jana i odebrać mu koronę. Tutaj opisane są sposoby gry, efektywne posunięcia, oraz rady dotyczące rozmieszczania wojsk i zajmowania kolejnych hrabstw (z nich bowiem złożona jest Anglia). Główna część poprzetykana jest mini-grami zręcznościowymi, które też zostały dokładnie opisane. Korzystając z porad zawartych w opisie tych gier oraz ćwicząc, spokojnie poradzisz sobie z napadami na karawany, pojedynkami na miecze, turniejami rycerskimi, oblężeniami i bitwami.

Poradnik podzielony jest na dwie części. Pierwsza opisuje treningową część (Las Sherwood), kolejna – rzeczy, które spotkasz dopiero podbijając Anglię (wcześniej musisz podbić Nottingham). Jednak wszystkie aspekty będą dotyczyć cię przez całą grę. Rozdziały są poukładane w dowolnej kolejności, więc jeśli masz problemy z grą lub chcesz się o niej wszystkiego dowiedzieć, to najlepiej przeczytaj cały poradnik, nie omijając żadnej części. Jeśli natomiast problem dotyczy tylko jednej kwestii – np. turniejów rycerskich – wtedy otwórz rozdział, który jej dotyczy. Życzę miłego podbijania Anglii i zapraszam do lektury.

Las Sherwood

L e ś n a Z a s a d z k a

Zanim rozpocznie się główna część gry, należy zapoznać się z klawiszami. W grze używamy trzech klawiszy akcji, służą są do czego innego w zależności od typu mini-gry, jaką będziemy wykonywać. Są one trzy: **Action 1** (domyślnie: klawisz **A** i lewy przycisk myszki), **Action 2** (domyślnie: klawisz **S** i prawy przycisk myszki) i **Action 3** (domyślnie: klawisz **D** i środkowy przycisk myszki).

Pierwszą rzeczą, jaką zrobisz, będzie napaść na konwój pewnego bogatego kupca. Polecam kilka razy zaczynać grę od początku, aby poćwiczyć strzelanie do przeciwników. **Action 1** to strzał – przytrzymanie zbliży ekran, byś mógł celnie trafić, lecz zabiera to trochę czasu. Co prawda i tak za tą zasadzkę otrzymasz złoto (100 sztuk), lecz postaraj się poćwiczyć swoje umiejętności łucznicze. Jeśli zdobędziesz więcej złota niż sto, to tym lepiej dla ciebie.



Na pierwszym obrazku pokazana jest pierwsza część konwoju, na który napada Robin Hood. Na dobry początek będzie to tylko trójka zwykłych żołnierzy, wskazanych strzałkami. Tutaj dowiesz się, jak trudno celnie trafić w przeciwnika na siodle. Warto dodać, że jeśli trafisz w konia, to ten przyspieszy. Tutaj akurat nie jest to korzystne, ponieważ trudniej będzie ci trafić we wrogów. Za chwilę jednak dowiesz się, że ma to i swoje dobre strony.



Druga część będzie bardziej niebezpieczna, bowiem prócz dwóch zwykłych rycerzy (dwie mniejsze strzałki) napotkasz także łucznika wskazanego większą strzałką. Ten będzie w ciebie strzelał i choć często nie trafia, warto pewną rzecz wiedzieć – za pomocą **Action 2** Robin może się chować za drzewo. Jak tylko usłyszysz świst nadlatującej strzały, chowaj się za drzewo, dzięki czemu unikniesz trafienia (strzała będzie też widoczna na ekranie). Możesz też nie chować się i ignorować trafienia, albo trafić w konia łucznika – ten zacznie biec szybciej, dzięki czemu szybciej się natręta pozbędziesz.



Kolejny trzysobowy oddział nadjedzie... Dwóch zwykłych (mniejsze strzałki) i jeden też zwykły rycerz, lecz posiadający w jukach więcej złota. Spróbuj go strącić (wskazuje go większa strzałka). Zdobędziesz 35 sztuk złota.



Ostatnia część konwoju to dwóch zwykłych rycerzy i powóz. Powóz jest wskazany większą strzałką, powozy niosą najwięcej złota, lecz trzeba wybić na nich wszystkich przeciwników, by zdobyć złoto, które wiozą – 100 sztuk. Dzięki temu możesz zdobyć razem więcej niż sto – $100 + 35 + 5$ za każdego zabitego rycerza (z pozostałych). Leśne zasadzki to pierwszy z rodzajów zdobywania złota.

N a p a d n a z a m e k

Teraz poznasz drugi sposób „zarabiania”. Gdy tylko miną pierwsze napisy, musisz kliknąć na głowę Robin Hooda, na opcję **Przeprowadź Napad**, a potem po kolei klikać na tereny obok, by w końcu dotrzeć do tych widocznych na obrazku poniżej. Zaznaczony fioletowym okręgiem jest gościniec, widać na nim wóz. Możesz przeprowadzić tu „leśną zasadzkę”, taką jak poprzednio – choć będzie ona się rozgrywała w innym terenie (będzie więcej łuczników i na końcu dopiero wóz ze złotem). Jednak nie polecam tego sposobu na zarabianie pieniędzy, gdyż jest on trudny i czasochłonny (choć nie ma ryzyka że Robin Hood zostanie pojmany).



Lepiej natomiast wybrać drugą formę rabunku – napad na zamek. Najedź więc na obszar zaznaczony żółtym okręgiem, aż zauważysz znak kursora w kształcie miecza. Wtedy kliknij – możesz obejrzeć sobie animację pokazującą, jak się walczy lub ją zignorować i od razu przystąpić do napadu. Sterowanie Robinem jest trochę bardziej skomplikowane niż podczas leśnej zasadzki, lecz nadal dość łatwe. Strzałką w lewo biegiesz w lewo (w tym przypadku – do tyłu). Jeśli wybiegniesz poza obszar, to zostaniesz zapytany czy chcesz uciec (ratuje ci skórę, jednak źle się odbija na twojej popularności, nie polecam tego). Strzałka w prawo to bieg przed siebie.