

Lösung für Räuber und Wegelagerer

Robin Hood

Der Sheriff von Nottingham ist ein fieser Kerl. Doch mit unseren Tipps wehrt sich Ihr kleiner Haufen Abenteurer erfolgreich gegen den Bösewicht.

Zeigen Sie dem Sheriff, wo der Hammer hängt, ohne andauernd nur den Zweihänder zu schwingen – das ist im Taktikspiel Robin Hood von Spellbound das Ziel. Rücken Sie dem Feind mit List, Tücke und witzigen Ideen zu Leibe, und zeigen Sie, dass in Ihnen der König der Diebe steckt!

Allgemeine Tipps

Ein erfolgreiches Team

Wen nehme ich mit?

TIPP 1: Achten Sie auf eine ausgewogene Mannschaft. Zwei Bogenschützen, ein paar Leute mit guten Nahkampffähigkeiten und Kameraden, die Heilkräuter mit sich führen können, ergeben eine ideale Truppe. Spezialfähigkeiten (Klettern, Lauschen, Aufheben) erleichtern das Durchqueren feindlichen Terrains.

Welche Helden soll ich bevorzugt einsetzen?

TIPP 2: Als Allroundtalent gehört Robin in fast allen Missionen ins Team. Der Anführer ist ein ausgezeichnete Bogenschütze und schleicht sich obendrein geschickt an Gegner heran, um sie mit der Faust blitzschnell schlafen zu legen. Robin trägt außerdem mehrere Geldbeutel mit sich. Die wirft er vor Wachleute, um zwischen ihnen Verwirrung zu stiften und Schlägereien anzuzetteln. Er ist ferner in

der Lage, Mauern hochzuklettern und über Dächer zu springen. Robin nimmt gefallenen Gegnern auch Bargeld ab und fügt es dem Schatz der Räuber hinzu.

TIPP 3: Lady Marian bewährt sich als gute Bogenschützin. Sie kann Heilkräuter tragen und Gegner dank ihres hervorragenden Gehörs belauschen. Auch ihre Nahkampf-Fähigkeiten lassen sich sehen.

TIPP 4: Will Scarlett ist wegen seines Morgensterns perfekt für den Nahkampf. Er schleicht sich zudem von hinten an Gegner und befördert sie mit bloßen Händen ins Jenseits. Gelegentlich benutzt er seine Steinschleuder, um Widersacher aus sicherer Entfernung vorübergehend auszuschalten. Auf Scarletts nützliche Fähigkeiten sollten Sie nur im Notfall verzichten.

TIPP 5: Als Kraftprotz im Bunde schleppt Little John bewusste oder tote Gegner in Verstecke, damit sie keine Aufmerksamkeit mehr erregen. Den anderen Helden hilft er, per Räuberleiter auf Mauern oder Dächer zu klettern. Durch Pfeifen lenkt er Gegner von den Aktionen seiner Gefährten ab. Ein unverzichtbarer Helfer.

Welche Räuber kommen noch in Frage?

TIPP 6: Stuteley baut Fallen aus Netzen, kann zur Ablenkung mit Äpfeln werfen und versteht es, sich in der Stadt als Bettler an den Wachen vorbeizumogeln. Allerdings sind die Netzfallen nur wenig effektiv. Nützlich ist dagegen Stuteleys Fähigkeit, bewusste Gegner zu fesseln. So

setzen Sie Feinde dauerhaft außer Gefecht, ohne sie gleich zu töten.

TIPP 7: Der Geistliche Tuck vernebelt die Sinne von Gegnern, indem er in ihrer Nähe Trinkhäute mit Bier platziert. Durch Werfen von Wespennestern löst er selbst bei gut gepanzerten Gefolgsleuten des Sheriffs Panik aus. Beide der lustigen Fertigkeiten sind zwar nett anzuschauen, aber in der Praxis nicht sonderlich effektiv.

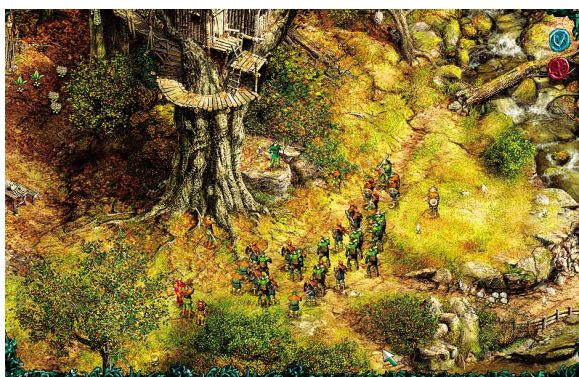
TIPP 8: Die Angehörigen der kleinen, gedrungenen Merryman-Klasse tragen Heilkräuter bei sich und knacken per Dietrich Schlösser. Außerdem sind die untersetzten Gefährten im Notfall erstaunlich widerstandsfähige Nahkämpfer.

TIPP 9: Besonders die klein gewachsenen Nebendarsteller sollten Sie abwechselnd im Nahkampf trainieren. Denn viele Gegner tragen Panzer, die gegen Pfeile resistent sind, aber unter einem Hieb von Schwert oder Morgenstern zerbrechen. Meisterleistungen im Bogenschießen brauchen Ihre Gefolgsleute nicht zu erzielen, denn begnadete Schützen wie Robin und Lady Marian sind meistens im Team und reichen im Normalfall völlig aus.

Materialbeschaffung im Sherwood

Wie komme ich an neue Pfeile und Heilkräuter?

TIPP 10: Alle im Lager gebliebenen Anhänger trainieren ihre Waffenkünste oder wid-



Tipp 2: Vor jedem Auftrag stellen Sie das Team zusammen. Robin sollte immer dabei sein. Auf Kameraden wie Stuteley oder Tuck können Sie oft verzichten.



Tipp 18: Nutzen Sie die Zielscheiben (1) und Fallgruben im Boden (3), um die Feinde effektiv auszuschalten. Die Anhöhen (2) schützen vor Reitern.

men sich der Nachschub-Produktion. Pfeile, Heilkräuter und Steine haben dabei absolute Priorität. Denn die kommen am häufigsten zum Einsatz, sind aber in den Missionen nur selten zu finden. Außerdem ist es hilfreich, immer ein paar Geldbeutel für Robin vorrätig zu haben.

TIPP 11: Äpfel, Bier, Netze und Wespenester sorgen im Spiel zwar für den einen oder anderen Gag, nutzen aber nur in Ausnahmefällen. Alle lassen sich im Sherwood Forest produzieren. Große Vorräte brauchen Sie davon jedoch nicht.

Kampftaktiken und Kriegslisten

Welche Tricks helfen mir überall weiter?

TIPP 12: Nie mit dem ganzen Team auf einmal losmarschieren. Am besten allein nacheinander oder höchstens zu zweit, um sich dann an strategisch wichtigen Punkten wieder zusammenzufinden.

TIPP 13: Das Timing muss stimmen. Sie sollten genau beobachten, wann welche Patrouille wo vorbeikommt, um dann die entsprechenden Lücken zu nutzen.

TIPP 14: Ziehen Sie Ihren Vorteil aus dem eingeschränkten Blickfeld Ihrer Gegner, um sich unbemerkt vorbeizuschleichen. Durch Drücken der Taste **[ALT]** können Sie sich das Sichtfeld einer Figur einblenden.

TIPP 15: Will Scarlett pirscht sich als Vorhut an Gegner an und überfällt sie lautlos. Das funktioniert besonders gut bei Wachen auf Stadtmauern. Ist die Luft rein, können die anderen Team-Mitglieder der Reihe nach ihren Weg fortsetzen.

Gibt es in der Stadt spezielle Kniffe?

TIPP 16: Häuser bieten in den Städten willkommene Verstecke vor den Schergen des Sheriffs. Wer nicht entdeckt werden will, tastet sich am besten von Haustür zu Haustür zu seinem Ziel vor.

TIPP 17: Bei übermächtigen Gegner-Formationen helfen gezielte Ablenkungsma-

növer: Entweder man zettelt mit Robins Geldsäckchen Schlägereien an oder verwirrt die Gegner durch einen Pfiff von Little John aus einem sicheren Versteck. Alternativ deponieren Sie tote Gegner ganz gezielt an strategisch günstigen Stellen. Sobald die Leute des Sheriffs einen Leichnam entdecken, üben sie sich in hektischer Betriebsamkeit, laufen verwirrt umher und kümmern sich für einige Zeit nicht mehr um den Wachdienst.

TIPP 18: Nutzen Sie Engstellen wie Türen oder schmale Gänge. Dadurch stürmen nicht mehrere Gegner gleichzeitig auf Sie ein, und Sie nehmen sich einen nach dem anderen vor. Auch Höhenunterschiede wirken sich im Kampf aus: Stehen Sie etwa auf dem oberen Treppenabsatz und die Gegner unter Ihnen, sind Sie im Vorteil.

Überfälle im Sherwood

Die Brücke

Was nützen die Zielscheiben?

TIPP 19: Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Gegners auf eines Ihrer Team-Mitglieder. Begeben Sie sich dazu entweder kurz in dessen Sichtfeld, werfen Sie Äpfel oder Steine, oder pfeifen Sie. Sobald sich der Gegner auf Robins Gefährten zubewegt, können Sie ihn durch gezielten Rückzug in diverse Fallen locken: Unter den Zielscheiben (1) warten entweder Bogenschützen oder Netzfallen. Schießen Sie im richtigen Moment einen Pfeil auf die Zielscheibe in der Nähe des Feindes, um ihm eine böse Überraschung zu bescheren.

Wie besiege ich Reiter?

TIPP 20: Nutzen Sie die felsigen Anhöhen (2), um sich vor berittenen Soldaten in Sicherheit zu bringen. Die Reiter sind mit Pfeilen nicht und im Nahkampf nur sehr schwer zu besiegen. Locken Sie sie am besten in eine der Netzfallen.

Wozu die Fallgruben?

TIPP 21: Die kleineren Fallgruben im Boden (3) eignen sich nur gegen Fußsoldaten. Müssen Sie am Ende einer Mission beispielsweise einen Steuereintreiber gefangen nehmen, drängen Sie ihn in der Nähe einer solchen Grube mit all Ihren Merry-men in die Enge. Dann bleibt ihm nichts anderes übrig, als hineinzustürzen.

Die Schlucht

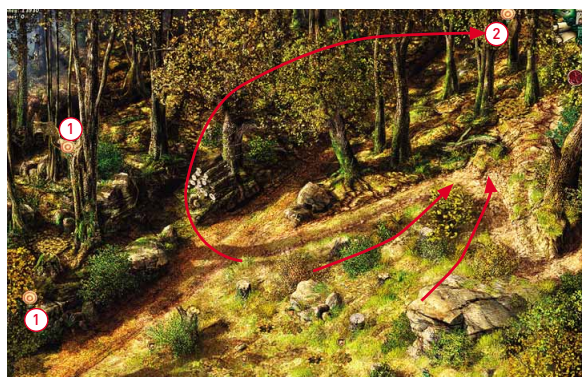
Wie nutze ich den Höhenvorteil?

TIPP 22: Erledigen Sie zunächst möglichst viele Gegner mit den Fallen, die durch die Zielscheiben (1) aktiviert werden. Am Schluss locken Sie die verbleibenden Gefolgsleute des Sheriffs auf den Hügel rechts. Dann greifen Sie frontal an und fallen dem Gegner gleichzeitig von der anderen Seite in den Rücken. Sollten Sie hier einen Gefangenen machen müssen, locken Sie Ihr Opfer auf den Hügel, kreisen es ein und treiben es in die Falle (2).

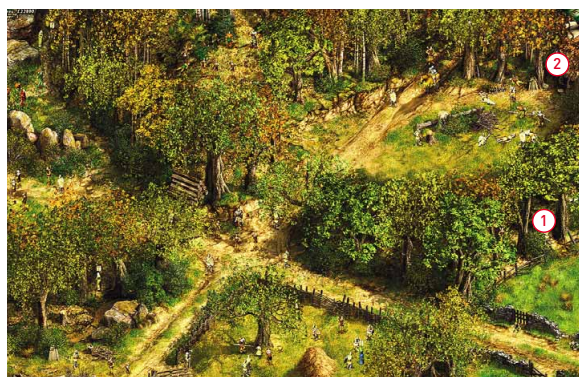
Die Kreuzung

TIPP 23: Dieses tückische Terrain erfordert äußerst behutsames Vorgehen! Bewegen Sie sich möglichst unauffällig, nicht in Gruppen und am besten geduckt. Jedes Geräusch kann hier tödlich sein! Durchkämmen Sie zunächst die Waldstücke nach versteckten Bogenschützen. Nutzen Sie Will Scarlett, um sich von hinten an die Gegner anzupirschen und sie mit den Händen lautlos auszuschalten. Sollte sich ein gegnerischer Reiter an Ihre Fersen heften, lässt er sich bei (1) in eine Falle locken. Little John kann Gefährten dabei helfen, auf das Dach der Hütte (2) zu klettern.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Lösungswege für die Stadt-Missionen der Kampagne. Folgen Sie einfach den Pfeilen. Besondere Punkte sind mit Ziffern markiert. Wir wünschen Ihnen viel Glück bei der Befreiung Englands! **MS**



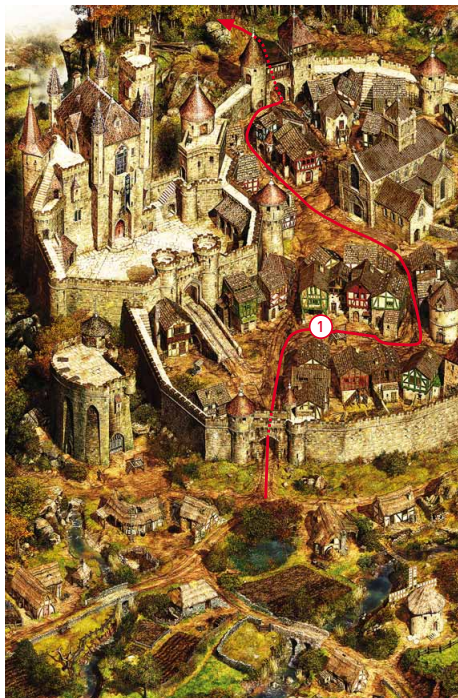
Tipp 21: In der Schlucht aktivieren Sie wie gewohnt die Zielscheiben (1) und Fallen (2) und beseitigen die übrigen Gegner im offenen Kampf auf den Hügel.



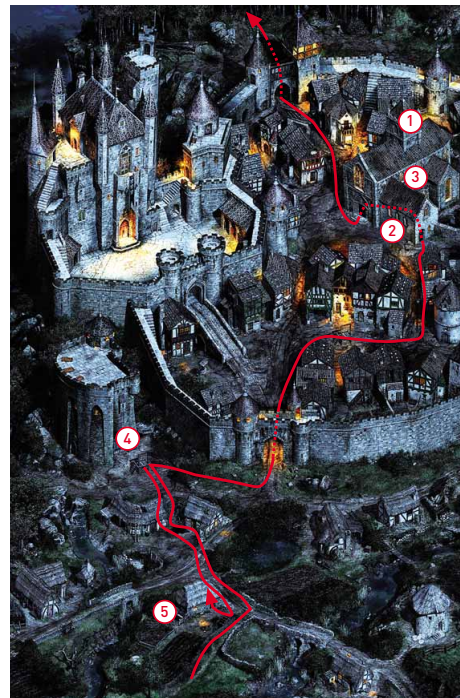
Tipp 22: An der Kreuzung ist besondere Vorsicht erforderlich. Locken Sie berittene Feinde in Fallen (1). Das Team klettert mit Johns Hilfe auf die Hütte (2).

**Mission 1 – Lincoln, Tag:**

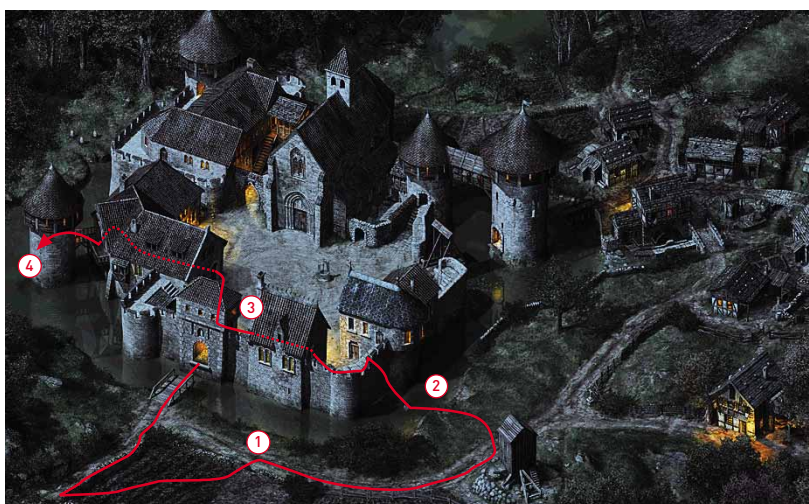
Wählt Robin den eingezeichneten Weg, kann er seinen Auftrag ohne allzu heftige Auseinandersetzungen mit dem Gegner erfüllen. Bereits in dieser Mission beweist er zweimal seine Kletterkünste auf Dächern (1) und an Mauern (2). Godwins Diener Edward (3) verweist Robin an seinen Sohn, der ihm zur Flucht verhilft (4).

**Mission 2 – Nottingham, Tag:**

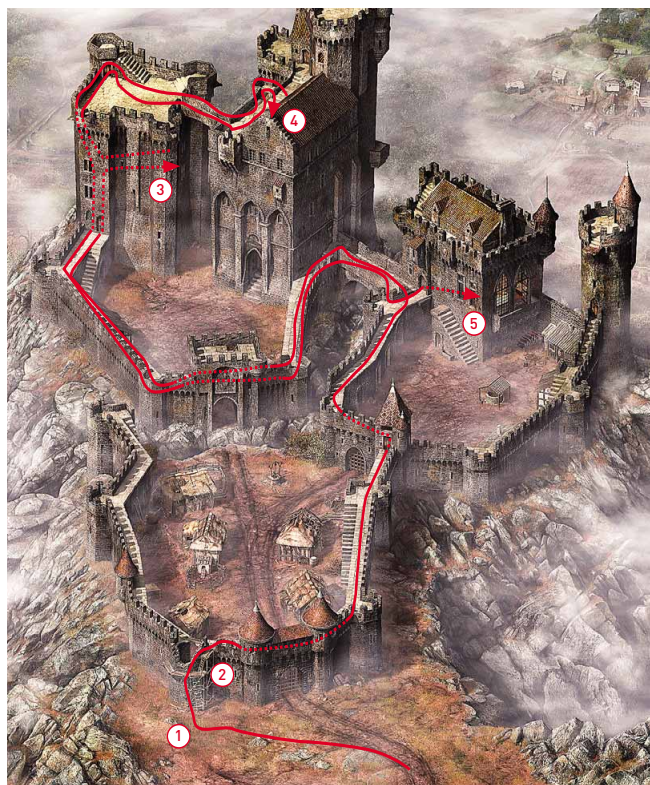
Hier sind Robins Schnelligkeit und Fingerspitzengefühl gefragt. Kämpfe sollte er zunächst vermeiden und sich so schnell wie möglich zu Stuteley (1) und seinen Mannen vorarbeiten. Sobald diese befreit sind, gilt es, einen Weg durch die Stadt zurück nach Sherwood Forest zu finden. Dabei sollte Robins Truppe immer wieder Deckung in den Gebäuden suchen.

**Mission 3 – Nottingham, Nacht:**

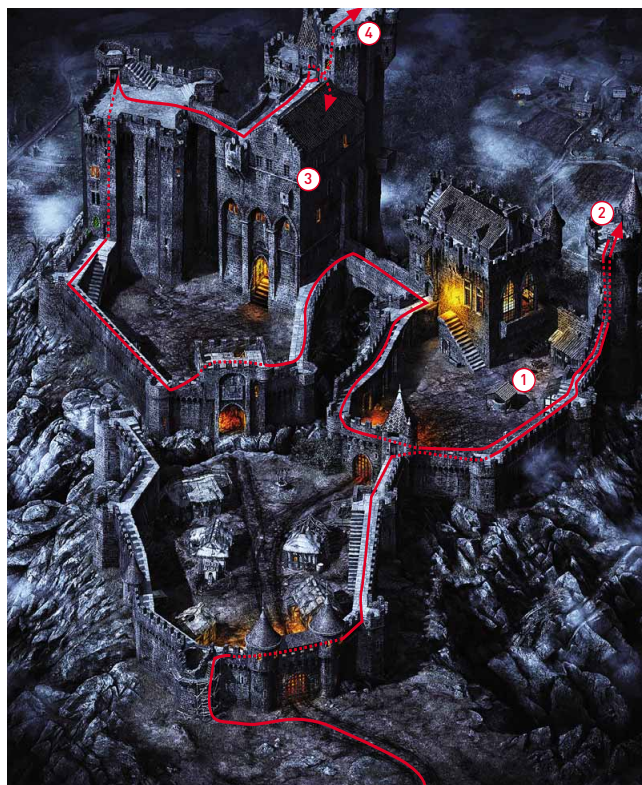
Robin ist in dieser Mission auf die Hilfe von Stuteley und einem kräftigen Merryman angewiesen. Ersterer ist in der Lage, bewusstlose Gegner zu fesseln und somit dauerhaft unschädlich zu machen. Diese Fähigkeit brauchen Sie in der Kathedrale (1). Dort müssen Robin und seine Mannen den Priester fesseln und in der Sakristei (2) verstecken, bevor Robin im Beichtstuhl (3) Lady Marian erwarten darf. Der starke Kollege hingegen bringt den Leichnam des Jungen, den Robin vom Galgen (4) retten sollte, auf der Schulter zurück zu dessen Familie (5).

**Mission 4 – Leicester, Nacht:**

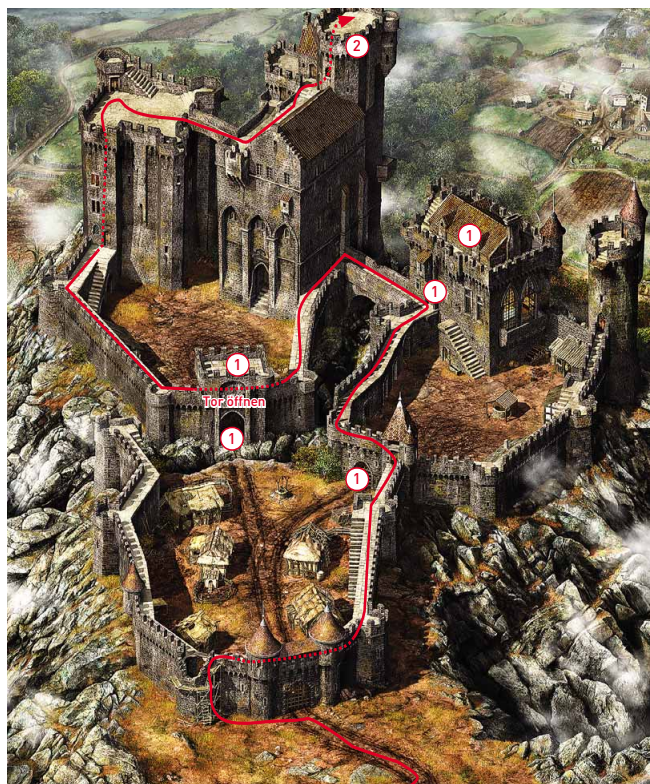
Robin trennt sich kurzfristig von seinen Gefährten (1) und überwindet den Graben (2) über ein paar Steine im Wasser. Danach klettert er die Burgmauer hoch und öffnet seinen Mannen das Tor (3). Gemeinsam arbeiten sie sich zu Will Scarlett in den Gefängnisturm (4) vor. Sichern Sie aber auch gleichzeitig Ihren Fluchtweg.



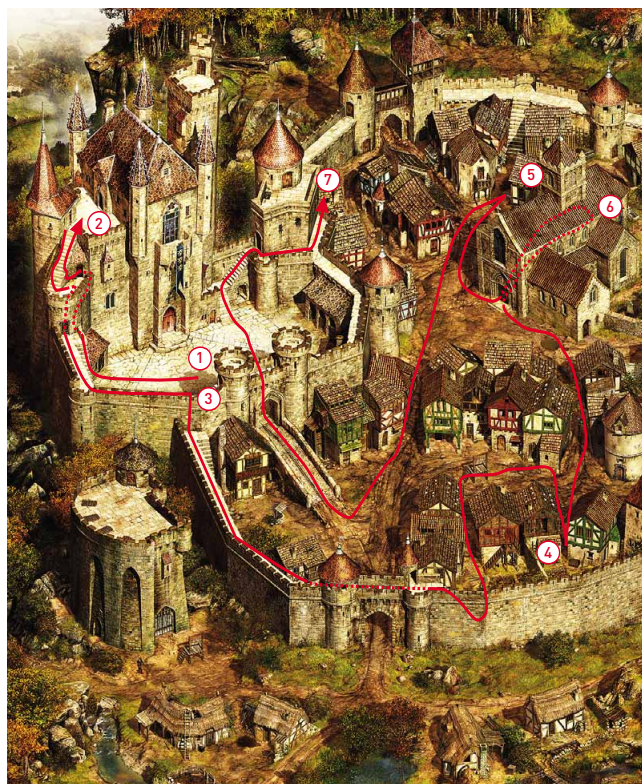
Mission 5 – Derby, Nebel: Die Wachen (1), welche die Stadtmauer (2) bewachen, lassen sich am besten mit einem Überraschungsangriff überwinden. Dazu erteilt man mit Hilfe der Quick-Action-Funktion jedem Team-Mitglied einen Kampfbefehl und löst dann mit einem Klick auf das Horn die Aktion aus. Robin befreit einen Gefangenen (3) und belauscht ein Gespräch (4). Bevor er den Rückweg antritt, lässt er noch das Zepter (5) mitgehen.



Mission 8 – Derby, Nacht: Im Innenhof (1) unter Tucks Gitterkäfig (2) wimmelt es von gefährlichen Bogenschützen. Am sichersten schalten Sie die aus einiger Entfernung mit Pfeilen, Geldsäcken und Steinen aus. Dann ist der Weg zu Prinz Johns Versammlungssaal (3) frei. Auf dem höchsten Turm (4) nimmt Robin den sogenannten Krönungsloöffel mit, um Prinz John ein weiteres Mal zu demütigen.



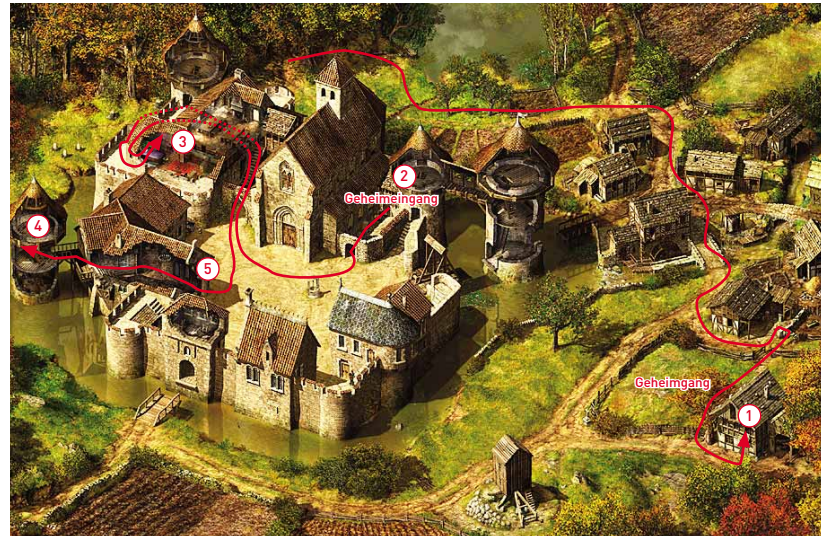
Mission 9 – Derby, Tag: Ein relativ simpler Auftrag, bei dem Ihr Weg durch die zahlreichen Wappen (1) klar vorgegeben ist. Machen Sie zunächst den Weg frei für die verbündeten Soldaten. Danach öffnen Sie das Tor und gewinnen den einfachen Kampf mit General Scathlock (2) – geschafft.



Mission 10 – Nottingham, Tag: Robin beginnt diese Mission ganz allein als Teilnehmer an einem Wetschießen (1). Nachdem die Tarnung auffliegt, muss er aber vor dem Sheriff fliehen. Wenn er die eingezeichnete Route einschlägt, schließen sich ihm neben Lady Marian (2) noch drei weitere Gefährten (3, 4, 5) an. In der Kathedrale (6) holt sich Robin das Staatsschwert und aus der Burg den wertvollen silbernen Pfeil (7).

Mission 6 – Leicester, Tag:

Ein Geheimgang führt vom Haus rechts unten (1) direkt in die Burg (2). Allerdings gestaltet sich der Weg wegen der vielen Wachen recht schwierig. Robin Hoods Leute sollten sich deshalb ganz langsam vorantasten und in den Häusern Deckung suchen. Auf dem Weg von Ranulph (3) hinüber in den Westturm (4) nutzen die Merryymen schmale Durchgänge (5), um sich angreifende Gegner einzeln vornehmen zu können.



Mission 7 – Lincoln, Nacht:

Der Weg der Gutmenschen in die Burg führt über die Mauer (1). Helden wie Little John, die nicht klettern können, warten am Tor (2), bis ihnen einer der Kumpare von innen öffnet. Im Innenhof der Burg sollten Sie erneut die Häuser (3) als Deckung nutzen. Will Scarlett kann dann in Ruhe eine Wache nach der anderen mit seinen Händen erledigen, bevor sich die Truppe zu Godwins Kerker (4) vorarbeitet.



Mission 11 – York, Tag:

An der Brücke (1) trennen sich zeitweise die Wege von Robin und seinem Gefolge. Denn Robin muss über die Mauer (2) in die Burg eindringen, um Richards Fahne (3) hissen zu können. Abschließend führt ihn sein halbsbrecherischer Weg über die Hausdächer (4) der Stadt. Bevor es zum Showdown in die Kathedrale (5) geht, sollten Sie die Wachen durch Pfeife hinter das Gotteshaus (6) locken und dann nacheinander erledigen.



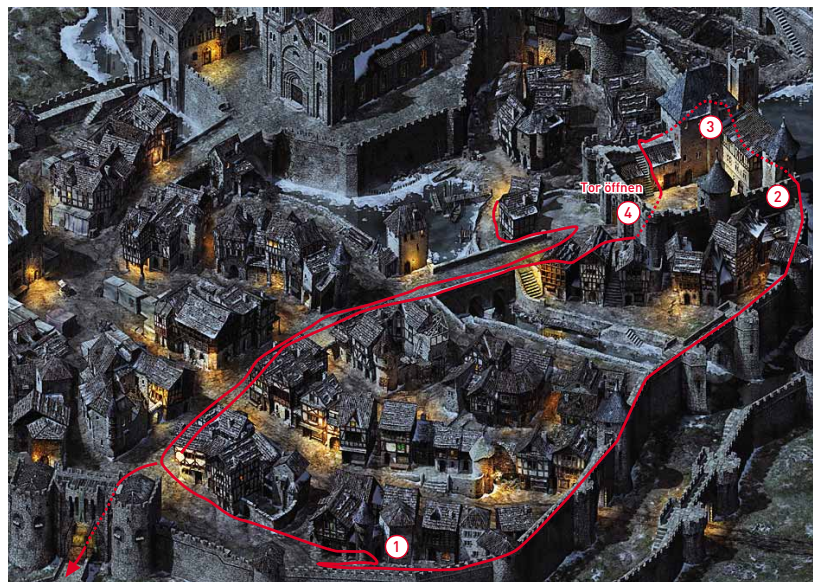
Mission 12 – Nottingham, Nebel:
 Little John hilft Scarlett über die Mauer (1), damit er sich zunächst Richards Siegel (2) holen kann. Anschließend öffnet Will für seine Gefährten das Tor (3) und darf deshalb beim Kampf mit den Wachen vor Robins Kerker (4) mit Unterstützung rechnen.



Mission 15 – Nottingham, Tag:
 Gehen Sie nach der gewohnten Taktik vor, Gegner durch Will Scarlett oder Robin auszuschalten. Dann ziehen Sie den Rest der Truppe nach. Auf dem Weg vom Tor zu Prinz John (1) sollten Sie besonders auf die Elitesoldaten des Sheriffs achten, die besser gepanzert sind als ihre Kollegen.



Mission 13 – York, Nacht:
 Robins Truppe arbeitet sich langsam von Haus zu Haus bis zur Three-Crowns-Herberge (1) vor. Dort erfahren Sie von einem Informanten, dass sich Prinz John mit Longchamps trifft. Über die Stadtmauer (2) bahnen sich die Helden ihren Weg in die Burg. Nur Robin dringt in den Saal (3) vor und tötet Longchamps. Anschließend öffnet er das Tor (4), damit Little John die Leiche wegschaffen kann.



Mission 14 – York, Nebel:
 Wieder geben überall verteilte Wappen den Weg vor. Weil Sie oft den Standort wechseln müssen, verzichten wir auf Pfeile. Um die Mission zu beenden, müssen Robins Leute Richards Fahne auf dem Turm (1) hissen, die Stadttore (2) und Brücken (3) befreien, das Tor der Burg (4) öffnen und in der Kathedrale (5) die Glocke läuten. Auf den Brücken sollten Sie die Angriffe der befreundeten Truppen ausnutzen. Auf diese Weise nehmen Sie den Gegner in die Zange.

