

Joanna d'Arc

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Joanna d'Arc

autor: Paweł „Pejotl” Jankowski

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
Misja 1: The Arrival	4
Misja 2: Imperial Counterattack	7
Misja 3: Assault at Twilight	10
Misja 4: Victory in Tourelles	12
Misja 5: Cleaning Up The Loire	16
Misja 6: Sieges of Meung and Beaugency	18
Misja 7: Impasse	19
Misja 8: Road to Coronation	21

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

Rozegranie gry „Joan of Arc” wymaga ukończenia ośmiu misji. Kolejność ich wypełniania jest liniowa, jednak akcja w samych misjach już nie – szczególnie części 4-6 oferują dużą swobodę kolejności wypełniania zadań, stąd metoda przejścia misji zaprezentowana w niniejszym poradniku nie jest jedyną możliwą. Zaletą gry jest możliwość rozpoczęcia jej już po zapamiętaniu układu klawiszy sterujących. W miarę zagłębiania się w kolejne misje gra powiększa zasób możliwości działania o kolejne elementy. W ten sposób proces uczenia przebiega niezauważalnie dla gracza i nie stawia uczestnika rozgrywki przed koniecznością wcześniejszego wertowania podręcznika do gry. Podobnie skonstruowany został ten poradnik – w pierwszych misjach gracz poprowadzony został krok po kroku, jednak w kolejnych rozdziałach elementy często powtarzające się – np. rozbijanie skrzynek i zbieranie jedzenia, nie będą już przypominane.

Misja 1: The Arrival

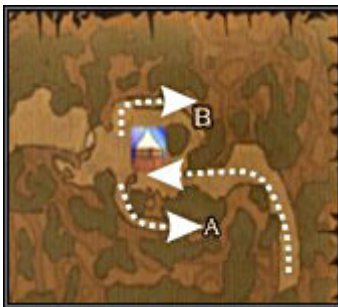
Pierwsza misja jest na tyle prosta, że należy traktować ją jako zapoznanie z grą, jej grafiką i dźwiękiem oraz możliwość potrenowania sterowaniem Joanną (**Joan of Arc**) i możliwościami, jakie ma ona w walce z przeciwnikami. W wędrówce będzie ci towarzyszył pierwszy z generałów Joanny – Jean (**Jean de Metz**).



Rysunek 1. Mapa całej misji z zaznaczoną drogą ruchu i zasadzkami (oznaczone "X" - będą omówione poniżej).

Walka nie jest trudna, o ile stosuje się kilka higienicznych zasad. Po pierwsze nie wolno dać się wrogom otoczyć. Po drugie najlepiej atakować wrogów, gdy stoją blisko siebie – wtedy twoje ciosy trafiają jednocześnie kilku z nich. Po trzecie, co wynika z powyższych, nie należy nigdy stać w miejscu – tylko albo atakować pchając przeciwnika przed sobą, tak by nie dać innym szans na uderzanie z boków, lub odskoczyć na chwilę by pociągnąć wrogów za sobą. Trudnością jest nie tyle pozostanie przy życiu, ile niedopuszczenie do strat wśród sprzymierzeńców, nie należy się więc od nich oddalać za bardzo, tak by móc w razie potrzeby wspomóc ich przeciw atakującym nieprzyjaciółom.

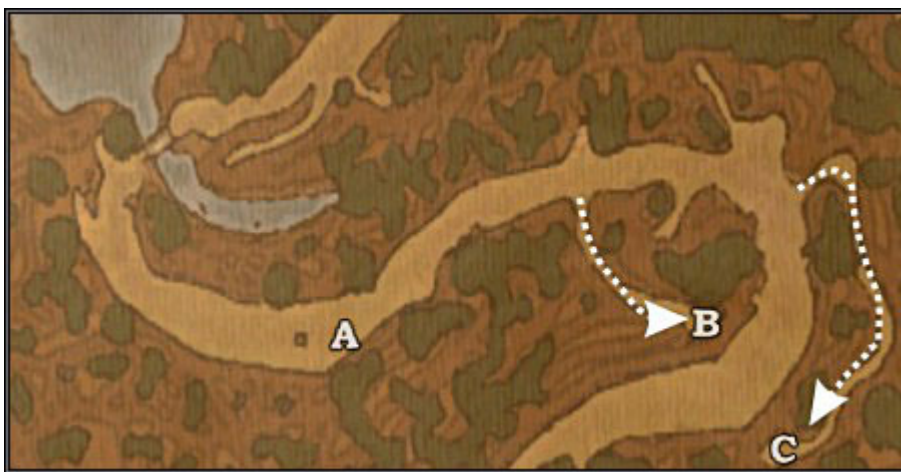
Pierwszym przystankiem na drodze jest obóz przeciwnika zaznaczony na mapie kolorowym kwadratem z białym trójkątem w środku. Po pokonaniu żołnierzy strzegących obozu, rozbij stojące obok namiotów skrzynki i zabierz jedzenie. Zanim ruszysz w dalszą drogę, koniecznie spenetruj boczne ścieżki odchodzące od traktu tuż za obozem. Znajdziesz na nich kilku wrogów oraz skrzynki zawierające strzały do łuku.



Rysunek 2. W bocznych ścieżkach znajdziemy trochę strzał do łuku. Przydadzą się w kolejnych misjach.

Uwaga! Część pozyskiwanego w trakcie gry jedzenia warto przekładać (na ekranie inwentarza – F1) do miejsca dostępnego dla żołnierzy (opisanego jako Troop Inventory). Dzięki temu wszyscy ciężko ranni należący do drużyny postaci, którą prowadzisz będą mogli skorzystać z tych przedmiotów dla uzupełnienia zdrowia i energii. W tej chwili Joanna nie ma nikogo w drużynie, ale już niedługo się to zmieni.

Droga wiedzie prosto, więc nie możesz się zgubić, jednakże należy pamiętać o spenetrowaniu bocznych ścieżek. Na głównej drodze napotkasz kilkusobowe patrole przeciwnika, w bocznych zakamarkach pojedynczych żołnierzy. W połowie drogi spotkasz dwóch żołnierzy francuskich: Marcela i Goberta, którzy wędrują z listem od księcia Alencon (**General Duke de Alencon**) do dowódcy załogi Orleanu. Posłańcy dołączają do twojej drużyny w zamian za bezpieczne doprowadzenie ich do Orleanu – jeśli jednak posłańcy zginą po drodze, twoim obowiązkiem stanie się doniesienie listu do Orleanu.



Rysunek 3. W punkcie A spotkasz posłańców z listem do Orleanu. Punkty B i C wskazują położenie łuczników wroga.

Przed tobą znajdują się dwie zasadzki, aby uniknąć pierwszej, musisz zagłębić się kolejno w dwie długie górskie ścieżki odgałęziające się od głównego szlaku (patrz rys. 3). Na końcu każdej znajdziesz kilku żołnierzy (głównie łuczników). Przy likwidacji pierwszej grupy musisz się pospieszyć i wycofać jak najszybciej, gdyż miejsce to jest pod ostrzałem drugiej grupy łuczników. Likwidując drugą grupę łuczników znajdziesz lepszy miecz dla Joanny.

Teraz możesz już wrócić na szlak i wyciąć żołnierzy czekających na dole. Gdybyś nie zlikwidował łuczników, podczas walki z żołnierzami na szlaku byłbyś pod ciągłym ostrzałem.



Rysunek 4. Miejsce ukrycia ostatniego oddziału wroga.

Druga zasadzka znajduje się za widocznym na rysunku nr 4 kopcem. Możesz wejść w nią od strony szlaku, lub spróbować ataku po ścieżce biegnącej za nim, z lewej strony. Różnica jest niewielka – w tym drugim przypadku wpadniesz najpierw na łuczników wroga, co jest minimalnym ułatwieniem walki.

Po zabiciu wrogów droga do Orleanu stoi otworem. Musisz tylko pamiętać o zabraniu listu, jeśli w walce zginął posłaniec, inaczej nie wpuszczą cię strażnicy przy bramie.

Misja 2: Imperial Counterattack

Jesteś w Orleanie, mieście będącym pod niemal stałym atakiem ze strony Anglików. Jean zaprasza cię na spotkanie z dowódcą fortecy – Bastardem Orleańskim (**Bastard of Orleans**). Przedtem jednak zajrzyj do Kowala (jest zaraz obok miejsca w którym zaczynasz misję) i sprawdź, czy stać cię na lepszą zbroję dla Joanny. Następnie powinieneś obejść całe miasto, by zebrać żywność i strzały poukrywane w beczkach. Wystarczy posuwać się obrzeżem miasta w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Skrzynie i beczki zawierające żywność i strzały nie są zamaskowane, jedyną niedogodnością jest tylko konieczność przepatrzenia wszystkich zaułków. Po drodze zajrzyj do sklepu z żywnością i w razie potrzeby sprzedaj nieco żywności – ale tylko tyle, by starczyło ci pieniędzy na zakup zbroi. W trakcie marszu przez miasto nie zapomnij zatoczyć kompletnego kręgu – czyli sprawdź też okolice schodów na prawo od bramy i tyły kuźni.

Teraz możesz kupić zbroję lub wybrać się najpierw do Bastarda. Przy bocznych ścianach pałacu, przed którym stoi Bastard znajdują się skrzynie z żywnością – nie zapomnij jej zabrać. Rozmowa z Bastardem Orleańskim nie będzie trwała długo, da ci on szybko do zrozumienia, że mężczyźni będą teraz rozmawiać o strategii, więc kobieta lepiej niech przejdzie się na zakupy. Odwiedź więc znów kuźnię i sklep spożywczy (w tej kolejności), co da ci kolejne punkty doświadczenia. Po wyjściu ze sklepu obejrzyj scenkę z ataku nowych jednostek angielskich na Orlean.



Rysunek 5. Miasto Orlean z zaznaczonymi istotnymi lokacjami.

Okazuje się, że strażnik pilnujący bramy został przekupiony przez Anglików i wpuścił ich jednostki w obręb murów. Musisz zapobiec rzezi mieszkańców i wyeliminować wszystkich napastników. Na początku przedrzyj się (nie musisz walczyć – po prostu przebiegnij unikając przeciwników) do bramy i zamknij ją (klawisz R) – zobaczysz scenkę jak dowódca angielski (**John de la Pole**) wycofuje się z resztą ludzi. Przebij się teraz przez wrogów na otwartą przestrzeń i wycofuj się w