



Un guide par ***Imotep-tep***
22 mai 2020¹

¹ <https://www.jeuxvideo.com/forums/42-30691-63149950-1-0-1-0-guide-devenir-un-veritable-maitre-assassin-et-profiler-du-jeu-au-maximum-v2.htm>

Table des matières

Introduction	4
I Gameplay général du jeu	5
II Les quêtes et points d'intérêt	7
Quêtes principales.....	7
Quêtes coop	7
Quêtes secondaires	8
III Les combats et astuces	11
Archétypes d'ennemis.....	11
Astuces pour les combats.....	12
Les armes	12
IV Le Parkour, mouvements et astuces	14
Parkour/saut d'obstacle	14
Les sauts	15
La descente.....	15
Grimpette	16
Saut en arrière et Wall-Jump	16
Saut d'obstacle au sol.....	17
Les fenêtres	17
Les plaques d'égouts	17
V Les outils et s'en servir	19
Fumigène.....	19
Lames fantômes	19
Lames Berserker	20
Pétards.....	20
Armes à feu.....	20
Bombes empoisonnées	21
Grenades étourdissantes.....	21
VI Les équipements et compétences.....	22
Tenues	22
Compétences.....	23
VII L'infiltration et astuces	25
VIII Paris/Café-Théâtre/Factions	27
Paris.....	27
Café-Théâtre/repaire	27
Factions	28
IX Se faire de l'argent rapidement	29

X DLC.....	30
XI Jouez sans HUD, vraiment	31
XII Équipements <i>late game</i> pour l'infiltration	32
Capuche napoléonienne	32
Poitrine fantôme	32
Brassard napoléonien	32
Taille	33
Jambes.....	33
Arme corps à corps	33
Arme à distance.....	33

Introduction

Bonjour à tous et à toutes. Je vous propose ici un guide complet afin de profiter au maximum de cet épisode parisien. Vous y trouverez des astuces pour les nouveaux joueurs mais également des astuces avancées.

Je précise que toutes les phrases à l'affirmative sont bien entendu "selon moi" afin de ne pas devoir le préciser à chaque fois. Je ne reviendrai pas sur les différents bugs/soucis techniques, sachez que ça va mieux qu'à la sortie mais que vous trouverez quand même plus de bugs que dans les autres jeux AAA. Cependant, ils sont souvent visuels et non-handicapant la plupart du temps (question de chance également...)

Sachez aussi que le jeu est assez mal optimisé pour la version PC. Les grosses configurations de l'époque avaient déjà du mal à le faire tourner. Vous pouvez jouer au jeu (si vous l'avez dans une de vos bibliothèques) en bonne qualité en jouant avec GeForce Now (gratuit, session de 1h) si vous avez une bonne connexion internet. Sinon le jeu n'est pas cher, souvent en solde et facilement trouvable pour moins de 10 euros ou accessible via le Uplay + (abonnement Ubisoft).

Je vais tenter ici d'aborder tous les points essentiels du jeu afin que vous puissiez devenir un véritable maître Assassin et vous offrir la possibilité de jouer comme vous le souhaitez.

Le principal défaut du jeu selon moi est son tutoriel ou plutôt la manière dont il vous informe, lorsque vous commencez le jeu, de toutes les possibilités qui s'offrent à vous. Vous verrez que beaucoup d'astuces/tips exposés plus loin ne sont pour la plupart jamais expliqués clairement dans le tuto voire jamais ne seraient-ce qu'évoqués. En résulte un jeu bien plus complet que ce que l'on pourrait penser après l'avoir terminé une première fois.

Le jeu a été énormément critiqué pour son gameplay mais il est bien plus riche que ce qu'on pourrait croire à première vue. Je dirais même que les problèmes de gameplay sont 50% mauvais game design/bugs et 50% de notre propre faute la plupart du temps. En apprenant à correctement jouer, vous pouvez réduire significativement les moments d'énerverment que procure parfois le jeu.

Pourtant une fois que celui-ci se dévoile, on a bel et bien un super Assassin's Creed très orienté infiltration/parkour/assassin dans la foule, des possibilités d'actions variées et un réel sentiment de progression (non pas parce qu'on loot un objet violet au lieu de bleu mais parce qu'on s'améliore réellement). Bref ce que beaucoup demandent et reprochent à Origin et Odyssey quand ils parlent d'éloignement de l'essence de la saga.

Pour ce qui est des touches, je ne parlerai uniquement des paramètres manettes. (désolé pour ceux qui jouent sur clavier mais je n'ai jamais joué aux AC avec).

Les chapitres I et II sont surtout destinés aux nouveaux joueurs, ceux qui connaissent peuvent passer directement au III pour les astuces de gameplay.

I Gameplay général du jeu

Le jeu est réellement jouable comme dans le trailer de l'E3 qui avait soulevé beaucoup de colère à la sortie. Une impression de gameplay monté de toutes pièces et scripté au possible: <https://www.youtube.com/watch?v=wzBJPOcmke0&t=293s> et <https://www.youtube.com/watch?v=nF9bO-tPxKE>

Voire même comme celui-ci: <https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU>

Pourtant, il n'y a aucun mensonge dans ces trailers, le jeu est bel et bien jouable comme dans ceux-ci.

Vous voyez comme les Assassins sautent et enchaînent les kills dans le trailer CGI ? Et bien c'est comme ça que vous jouerez une fois les astuces suivantes parfaitement maîtrisées. Or comment les maîtriser si le jeu ne nous les apprend pas correctement ?

Ce guide est là pour ça et j'espère sincèrement que certains pourront changer d'avis sur le jeu une fois ces informations en leur connaissance.

Vous pouvez jouer bien sûr avec la méthode que vous voulez mais le jeu est fondamentalement axé sur 2 mécaniques majeures sur lesquelles nous reviendrons: le **parkour** et l'**infiltration**.

Grosso-modo vous pouvez:

1. Jouer discret, lent, avancer petit à petit. (Comme dans le trailer de gameplay; recommandé nouveaux joueurs)
2. Jouer bourrin (bof, le jeu n'est pas pensé pour être joué comme ça mais c'est faisable)
3. Jouer discret, rapide et efficace (Comme dans le trailer CGI) exemple IG: <https://www.youtube.com/watch?v=YixF6p7YVeU&t=160s> (Joueurs expérimentés)

Je vous conseille d'accepter l'immersion que vous propose le jeu en écoutant les dialogues des missions secondaires, d'ouvrir le wiki du jeu quand il vous le propose et d'essayer d'apprendre qui est qui dans cette période de notre Histoire si intéressante.

Le jeu comporte beaucoup d'incohérences historiques (Bastille toujours debout, le drapeau tricolore, les plaques bleues des rues ...) mais les AC n'ont jamais eu prétention à retranscrire l'Histoire d'un point de vue universitaire. Les périodes sont fantasmées, embellies et vous poussent à aller vous renseigner par vous-même ensuite.

Le jeu est très orienté infiltration/assassin discret. Virez-moi cette horrible ATH (voir à la fin du guide). C'est simple, se faire repérer est la pire chose qui puisse vous arriver.

Le jeu n'est pas conçu pour faire la quête principale en ligne droite. Très tôt vous pourrez vous déplacer dans Paris librement avec Arno, mais je vous conseille au moins

de rejoindre la guilde des Assassins pour récupérer la lame secrète et la tenue d'Assassin. Une fois celle-ci en poche, vous pourrez partir vous balader dans Paris et varier entre quête principale/secondaires/collectibles/enquêtes/FEDEX (quête sans intérêt de gameplay/scénario style « va tuer 3 ennemis ») et alterner entre ces dernières pour éviter le sentiment de répétitivité que peut facilement procurer le jeu.

Après vous jouez comme vous le souhaitez, bien entendu.

II Les quêtes et points d'intérêt

Oui, la carte est bourrée d'icônes et cela peut en rebuter au début. Changez simplement le paramètre de filtrage de la carte pour dégager tout ce qui est inutile et ne laissez que les quêtes.

Il y a plusieurs objectifs, symbolisés par une icône de couleur :

- Vert = allez ici, si cela indique un lieu et rien ne se passe une fois arrivé là-bas, c'est que vous devez scanner et identifier quelqu'un.
- Bleu = suivre/ne pas tuer
- Jaune = voler ou récupérer. Vous pouvez voler certains personnages quand cela nécessite de récupérer un objet sur eux. Vous pouvez les tuer + looter ou vous placer discrètement derrière eux puis maintenir O/B pour voler et repartir sans tuer. Notez que vous pouvez voler les ennemis (mais ne looterez rien ensuite sur eux) et les moines (en vision d'aigle ils sont en blanc). C'est pas hyper utile hors mission.
- Rouge = Assassiner

Pour la grande majorité des missions, vous devrez quitter la zone de mission une fois son objectif terminé et ainsi valider la mission. La zone est indiquée en jaune, mais si vous jouez en ATH, il vous suffit de vous éloigner le plus possible. Tous les joueurs doivent avoir quitté la zone pour valider une mission coop.

Quêtes principales

(Icône « ! » noire) Divisées en plusieurs séquences, vous pouvez les rejouer pour réaliser des défis spéciaux (ne pas se faire repérer, meurtre depuis une cachette etc) pour 100% le jeu. Elles vous permettent de débloquent plusieurs équipements spéciaux comme la lame secrète (fin séquence 2) ou la lame fantôme (début séquence 4) en plus d'équipements pour Arno. Certaines compétences ne pourront être achetées avant une certaine séquence de l'histoire terminée (9 séquences en tout).

Quêtes coop

Si vous avez un pote qui sait jouer, c'est vraiment très cool. Sinon, c'est vrai que le matchmaking et l'absence de joueurs empêchent de trouver des gens facilement sur une quête spécifique, mais en étendant la recherche vous finirez pas trouver une mission coop aléatoire (dépend de l'heure de la journée aussi mais sur PC en vrai c'est encore jouable, demandez aux gens sur le forum). Sachez que dedans vous trouverez des points de compétence, indiqués sur la map quand vous en êtes proches. Il y a également 3 équipements à débloquent, vous devrez théoriquement finir chaque mission au moins 3 fois pour avoir les 3. Enfin, elles sont jouables en solo et représentent un très bon challenge end-game, bien que certaines comme La machine infernale ne peuvent quasiment pas être réalisées en solo mais la grande majorité le peut.

Guide pour les points dit de synchro (compétence) présents dans les missions coop:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ii5LTGgckzk>

Il y a aussi les missions type de cambriolage. Réalisables également uniquement en solo/bon challenge, vous devrez récupérer des items en gardant le plus de discrétion possible pour augmenter la récompense, très lucratif.

Sachez que parfois des assassins apparaîtront pour vous proposer une mission coop. Cela signifie que quelqu'un cherche des joueurs et vous propose de rejoindre la session. (désactivable dans les options)

Vous pouvez, pendant une mission coop, placer des marqueurs que vos alliés verront sur un lieu ou un ennemi. Vous pouvez les utiliser en solo pour marquer des entrées par exemple ou des fenêtres. Vous devez pour se faire maintenir la touche de quickshot pour zoomer (sans visée avec une arme) puis appuyer sur X/A. (4 max en même temps).

Quêtes secondaires

Récits parisiens (Icône noir, symbole d'assassin blanc) Une fois lancées, vous aurez droit à un petit dialogue explicatif de la mission à faire puis les objectifs apparaîtront. Sachez que vous pouvez quitter la conversation en courant et ainsi zapper le dialogue. Ce sont des petites histoires parisiennes que je conseille vivement car elles renseignent beaucoup sur le lore de la Révolution avec des clin d'œil sympathiques pour les amoureux d'Histoire. Elles sont plutôt rapides à faire (sauf les 5 étoiles).

Enquêtes: Vous devrez rassembler des indices puis accuser quelqu'un. Moins vous vous trompez, plus la récompense est haute. Elles sont vraiment pas mal, les premières sont faciles pour comprendre le fonctionnement mais certaines sont de vrais casse-tête ! Il suffit de scanner la zone d'enquête, d'interagir avec les éléments en surbrillance puis une fois l'enquête terminée, vous devrez accuser l'un des suspects. Vous ne pouvez pas perdre mais accuser à tort diminue l'argent gagné. Vous gagnerez également une nouvelle arme pour chaque enquête terminée.

Failles Helix : Ce sont des quêtes orientées parkour/speedrun. Elles se passent dans des époques différentes en plus (Moyen-Âge, Belle-Epoque, WW2), à la longue cela peut être répétitif mais de temps en temps ça ne fait pas de mal et ça permet de perfectionner ses techniques de parkour. Sachez que dans chaque faille vous pourrez récupérer des artefacts. Vous devrez répéter ces dernières plusieurs fois pour les obtenir tous, de plus, c'est assez mal-foutu car les artefacts n'apparaissent qu'un à un. Vous devrez relancer la séquence jusqu'à ce que ceux qui vous manquent apparaissent (car si vous avez déjà pris celui de la mission, les autres qui vous manquent n'apparaîtront pas). Vous gagnerez également de l'argent en fonction de votre score, ainsi que des dossiers Assassin (pour le lore).

Guide Artefacts dans les failles: <https://www.youtube.com/watch?v=01uNnwNRn8I>

Mission companion (Icône bleu, symbole d'assassin) : Mission fedex, inutiles à faire en terme de lore. Cependant elles sont très rapide (tuer un ennemi ou voler 1 truc généralement très proche du début de la mission) et les missions avec 4-5 étoiles rapportent beaucoup en très peu de temps. A faire pour farmer ou si l'occasion se présente. Une mission 1 étoile peut se faire en 1 minute top chrono et rapporter 1500F.

Événements publics : Ils apparaissent tous le temps, partout. Tuer les brutes. Effrayer les brutes (pétard ou coup de feu suffisent). Tuer discrètement le messenger (plus compliqué). Rattraper le voleur. Vous gagnerez un peu d'argent une fois l'événement terminé et beaucoup d'argent ou un équipement en terminant une série.

Énigmes Nostradamus : Très long, guide quasi-obligatoire pour les faire: <https://www.supersoluce.com/soluce/assassin-s-creed-unity/enigmes-de-nostradamus> . Vous débloquent l'armure d'Assassin de Thomas de Carneillon (l'Assassin dans l'intro du jeu, Tenue d'Altaïr en noir). A part si vous voulez 100 % le jeu, cela n'a aucun intérêt. (Oui parce que généralement si vous faites toutes les énigmes c'est que vous n'avez plus rien à faire dans le jeu donc vous profiterez à peine de cette magnifique tenue...).

Mission café-théâtre : (à prendre à ce dernier, justement) Vous pourrez faire des missions pour améliorer le café-théâtre depuis celui-ci. Il y en a 5 et une fois une mission terminée, vous obtiendrez des effets visuels pour le Café-Théâtre et cela augmentera de manière permanente l'argent que vous y gagnerez.

Vous trouverez également des club de réunion à acheter (symbole de maison rouge), qui vous débloquent 2-3 missions FEDEX à faire rapidement pour augmenter l'argent que génère le café-théâtre toutes les 20 minutes. Sachez que ces clubs de réunions deviennent des points de déplacement rapide (icône de maison blanche) et que des propositions de mission coop peuvent apparaître une fois dedans.

Les collectibles : c'est cela qui surcharge la carte et ne sont pas super utiles, je vous déconseille de vous faire des sessions type "ok pendant une heure je récupère tous les collectibles un par un de ce quartier". Contentez-vous de les prendre quand l'occasion se présente, si vous les voyez non loin, mais vraiment ne vous entêtez pas, aucune récompense si vous les prenez tous (hormis le 100%).

Les coffres

Bleu c'est gratuit, Blanc également mais sachez qu'ils peuvent être planqués derrière des portes à déverrouiller ce qui est atroce, si vous en voyez un derrière une porte verrouillée, fuyez.

Les rouges sont à déverrouiller, à fuir également, ils rapportent généralement plus que les blancs et sont souvent gardés par des méchants. Vous pouvez voir le niveau de la serrure (1 à 3) en vous approchant près du coffre, un symbole blanc de cadenas apparaîtra ainsi que des barres noires dedans (I, II, III) vous indiquant son niveau.

Les jaunes sont gratuits aussi et contiennent les tenues héritage des précédents opus (Ezio, Edouard, Connor ...) ou peuvent contenir de l'argent.

Plus la zone est de niveau élevé, plus la récompense en argent du coffre est grande, donc ne vous embêtez pas avec les coffres de Versailles ou de l'île de la Cité ou tout autre coffre dans un quartier moins de 3 étoiles. Vous allez gagner 100 – 500F/coffre, ce qui est léger.

En gros, ne prenez que les or/bleu et blanc accessibles. Les rouges et blanc derrière

une porte c'est non, sauf si le crochetage ne vous dérange pas ou est de niveau 1 (2 si vous êtes niveau 3 en crochetage). D'ailleurs pour ce dernier, il suffit de cliquer un peu avant que le blanc ne soit dans le bleu vu qu'il y a un petit temps de latence pour déverrouiller facilement.

Les cocardes

Plus intéressantes que les coffres (relativement), les cocardes sont des mini-challenge de parkour. Pour les récupérer, vous devrez trouver la bonne manière de les atteindre. Sachez sinon que cela ne sert qu'à débloquent des couleurs pour votre Assassin, dont la fameuse couleur noire une fois les 100 cocardes récupérées.

Guide des cocardes: <https://www.supersoluce.com/soluce/assassin-s-creed-unity/les-cocardes>

Les artefacts

Trouvables dans les failles Hélix donc, mais aussi à l'intérieur de certains bâtiment. Ils fonctionnent par set/quartier. A chaque fois qu'un set est complété, vous débloquent des pièces d'équipements. Les obtenir tous vous débloquent aussi la tenue d'Altair.

Guide des artefacts : <https://www.supersoluce.com/soluce/assassin-s-creed-unity/les-artefacts>

III Les combats et astuces

Le système de combat du jeu est relativement limité et plutôt simple. Vous pouvez faire :

- Attaque rapide
- Attaque lourde (nécessite compétence), ne peut être parée/diffère selon le type d'arme
- Roulade pour esquiver les attaques lourdes/les tirs d'arme à feu/les grenades
- Parer
- Parade parfaite vous offrant la possibilité de contre-attaquer ou de pousser pour faire tomber.
- Pousser (x2 fait tomber l'ennemi, ne marche pas sur les Lancier (doivent d'abord être parés parfaitement ou les Brutes qui ne peuvent jamais tomber).
- Utiliser un item
- Tirer coup de feu/lame fantôme
- Achever un ennemi tombé au sol

Vous pouvez jouer de manière à tuer ou épargner, bien que cela n'ait aucun impact sur le jeu, vous pouvez jouer selon votre style.

Une fois la vie à 0 : l'ennemi va commencer à tanguer et vous pouvez faire un finish move pour l'achever (animation stylée + point de credo). Si vous ne le faites pas, l'ennemi tombera inconscient tout seul. Vous pouvez achever les ennemis inconscients au sol avec une arme ou à la lame secrète après le combat.

Vous pouvez également pousser au lieu d'achever (lorsqu'il tangué) pour épargner la cible, ce qui fera un move assez classe (double coup de pied dans les chicos) et l'ennemi tombera assommé. Les ennemis inconscients peuvent se faire relever par leurs alliés si ils ne sont pas en combat.

Archétypes d'ennemis

- Péon : Ne pare quasi-jamais, peut se faire renverser, n'esquive pas le finish au sol/ni le coup de feu.
- Brute : Ne pare jamais, fait des attaques lourdes, ne peut être poussé, ne peut être contré parfaitement, n'esquive pas le coup de feu.
- Lancier : Pare toujours, fait des attaques lourdes, ne peut être poussé sauf après parade parfaite, n'esquive pas coup de feu, n'esquive pas au sol.
- Tireur : Très faible au CàC, fait beaucoup de dégât si son tir est réussi, vulnérable à tout.
- Elite : Pare souvent, fait des triple attaques où seule la dernière peut être contrée parfaitement et donc ensuite poussé au sol, utilise des armes à feu/grenades flash, esquive les attaques quand au sol et esquive les coups de feu. Ce sont les plus forts si

vous les affrontez à la loyale.

Vous pouvez vous entraîner au combat dans le café-théâtre.

Astuces pour les combats

Le combo de Dieu : Combo ultime pour tout tuer hyper facilement: Parade parfaite --> pousser au sol --> Coup de feu/lame fantôme/berserker (LB/L1 en combat pour quickshot). Cela tue instantanément n'importe quel ennemi sauf les brutes qui ne peuvent être poussées au sol.

Le combo du catcheur : Très utile également: Fumigène --> désengager le combat (quitter le mode combat en courant un peu) --> plaquer l'ennemi au sol --> l'achever avec la lame secrète. Après avoir plaqué l'ennemi, vous aurez un court moment où vous pourrez l'assassiner, pratique quand vous êtes en combat contre 2-3 ennemis ou contre les Brutes insensibles au combo de Dieu.

Fumigène : Vous pouvez utiliser une fumigène en combat pour combattre justement. Pendant la fumigène, les ennemis ne peuvent pas parer, vous attaquer au CàC ou à distance ce qui augmente énormément votre DPS et vos chances de survie. Généralement vous aurez le temps de tuer 2 ennemis pendant la fumigène en spammant la touche d'attaque. Vous pouvez aussi sortir votre arme à feu --> vision d'aigle --> viser les têtes et tuer 4-5 ennemis facilement pendant la fumigène vu qu'ils ne bougeront que très peu et n'esquiveront pas.

Flashed : Si vous êtes ébloui par une bombe flash, vous pouvez activer votre vision d'aigle pour continuer le combat peinard.

Important : Les ennemis ne seront jamais à plus de 4 sur vous à essayer de vous attaquer. Les ennemis en plus *attendront* un peu à l'écart mais vous tireront et lanceront plus de coups de feu et grenades flash. Donc si vous êtes contre plus de 4 ennemis, il y a beaucoup plus de chance qu'on vous tire dessus. Il est donc fortement déconseillé d'engager un combat contre plus de 4 ennemis.

En mode passif (hors combat) votre arme à feu a une plus grande portée que votre lame fantôme en visée libre. Également, les tireurs ont la même portée que votre arme à feu donc si on vous tire dessus, c'est que vous pouvez tirer en retour.

Les armes

Les armes diffèrent légèrement, il convient surtout de prendre celles qui vous plaisent le plus.

Épées: L'arme la plus puissante rapport Dégât/Vitesse. Généralement, 3 attaques suffisent pour déclencher un finish move. L'attaque lourde est rapide est puissante, elle One-Shot les péons de même niveau. Vous pouvez spam l'attaque lourde vu qu'elle est automatique une fois chargée et enchaîner les parades + attaques lourdes pour tout tuer. Leurs attaques tuent les ennemis.

Masses : Légèrement plus faible que l'épée, même attaque lourde. La seule différence

c'est qu'elles ne tuent pas mais assomment. A utiliser si vous ne souhaitez pas tuer/changer un peu des épées.

Lances: Aussi rapides que l'épée, un peu moins de dégât mais une portée légèrement plus grande. Pas assez pour être aussi viables que l'épée, elles restent suffisamment fortes. L'attaque lourde peut être maintenue puis relâchée au bon moment et va faire tomber un ennemi au sol, les exposant à un coup fatal (quickshot) ou permettant de regagner en contrôle sur le déroulement du combat en neutralisant temporairement certains ennemis. De plus, l'arme possède des animations/finish move vraiment stylés/classes, je vous recommande d'essayer ! Les lances tuent les ennemis.

Armes lourdes: Elles font des gros dégât mais sont plus lentes. Rapport Dégât/Vitesse ce sont les moins bonnes du jeu. L'attaque lourde par contre peut One-Shot quasiment tous les ennemis full life et peut être maintenue. Elles sont plutôt pour les joueurs qui jouent défensifs/parade parfaites et qui aiment tuer en très peu de coups en saisissant le moment qui va être fatal à l'adversaire. Sachez qu'une épée légendaire max et une arme lourde légendaire max font les mêmes dégâts. L'épée est juste plus rapide donc clairement pas optimal. Si vous n'êtes pas sûr si il faut parer ou attaquer, parer toujours. Elles tuent les ennemis.

Fusils: Autant de dégât au CàC que l'épée mais un peu plus lent. Le rapport dégât/vitesse est bon. L'attaque lourde n'a pas besoin d'être débloquée par compétence et est comme l'épée. La particularité vient du fait que vous ne tuez mais les ennemis mais les assomez. Aussi, c'est la meilleure arme pour faire des combos de Dieu simplement car au moment du quickshot, Arno tirera directement sans avoir à faire l'animation de sortie du pistolet vu que le fusil est déjà dans ses mains. Cela rend le combo encore plus rapide et rend très bien au niveau de l'animation. De plus, les finish-move de cette arme sont très propres et rendent épique par le côté "je me bas avec un fusil en bois contre des épées en acier et je poutre tous le monde sans les tuer".

Marteau Guillotine : Comme une arme lourde toute en étant bien plus rapide. Attaque lourde puissante et surtout peut balancer des grenades explosives (lol). Très forte, très cheaté, vous ne pouvez les avoir que dans le DLC Dead Kings.

Vous pouvez aussi lâcher une grenade sur vous quand vous êtes submergé (si vous êtes full life) pour tuer tout le monde autour de vous mais cela vous mettra low life.

IV Le Parkour, mouvements et astuces

Le parkour dans Unity a beaucoup fait rager et a suscité le débat. Pourtant, il s'agit bel et bien du meilleur système de parkour tous Assassin's Creed confondus. Bien que j'accorde le fait qu'il soit parfois instable, que le perso ne réponde pas bien à ce qu'on veut lui faire faire. Pourtant, l'erreur vient plus souvent de nous-même que l'on ne pense, déjà que le système est perfectible, si on fait n'importe quoi cela devient vite la catastrophe. Encore une fois le problème vient du fait qu'il nous est très mal expliqué, style : « alors maintenir pour monter, maintenir pour descendre, voilà ». Pourtant il est bien plus complet et intelligent que l'on ne pense (avec des défauts bien sûr) et une fois ce dernier maîtrisé, il devient extrêmement plaisant à jouer.

Parkour/saut d'obstacle

On parle ici de sauter d'élément en élément pour prendre de la hauteur comme c'est possible dans tous les AC. La grimpe pure face aux bâtiments est un autre terme.

Le parkour de Unity est un mélange de celui de la première génération (Altair/Ezio) et de la seconde (Connor/Edward/Shay) et ce n'est pas expliqué clairement. En résulte un cafouillage dans le parkour pour les joueurs ayant déjà fait les précédents AC (dont j'ai beaucoup souffert).

Dans la première génération, courir normalement avec la gâchette droite ne vous fait pas grimper sur les murs, ni faire du parkour, vous devez pour cela maintenir X ou A. Cependant, pour atteindre la vitesse de course maximale, il fallait maintenir X/A.

C'est le cas dans la seconde où simplement maintenir la gâchette droite va vous faire grimper/faire du parkour/vitesse maximale. Or, et c'est là la grosse différence, il s'agit ici d'un mélange des deux. Maintenir la gâchette droite dans Unity va vous faire faire du parkour (je parle ici de sauter d'obstacle en obstacle pour avancer) et vous mettre à votre vitesse maximale MAIS ne va pas vous faire grimper si vous êtes face à un mur.

En effet, beaucoup de joueurs pensent qu'il faut maintenir gâchette droite + X/A pour faire du parkour alors que ce n'est pas le cas. Cette manip ne doit jamais être maintenue pendant des sauts d'obstacles. Utilisez uniquement la gâchette droite + joystick gauche vers la direction pour sauter et avancer. Sinon Arno va commencer à sauter le plus loin possible car il considérera que vous ne voulez pas simplement continuer les obstacles mais que vous cherchez à sauter plus loin ou ailleurs. En résulte des animations d'Arno "aimantées" vers les poutres et Arno fait des sauts abusés/dans des directions bizarres. Cette manip sert uniquement quand justement un obstacle est trop loin pour y faire du parkour normal ou que vous souhaitez changer radicalement de direction. A ce moment là vous pouvez presser X/A pour sauter et continuer.

Gâchette droite + X/A est utile si vous avez pendant une phase de parkour 2 directions possibles, généralement une qui vous permet de continuer à avancer, pour cela continuez simplement de maintenir la gâchette droite + joystick gauche, et l'autre qui vous proposera une série d'obstacle vous permettant de continuer à prendre de la hauteur. Si vous souhaitez prendre la poutre du dessus par exemple, il vous suffit à ce

moment là de faire la même chose mais en appuyant une fois sur X/A pour qu'Arno fasse le saut puis relâcher X/A pour qu'il continue.

Vous l'avez compris, maintenir X/A en profil actif (gâchette droite) vous permet de sauter/monter mais vous n'en avez pas besoin pendant les phases de parkour ou grimpette une fois que vous êtes lancé ou accroché.

Notez également que pendant les phases de parkour (gâchette droite enfoncée) Arno va faire son parkour et va parfois s'accrocher aux murs. Vous pourriez penser qu'il a raté son parkour et qu'il est maintenant en train de faire une grimpette au mur. Encore une fois ce n'est pas le cas, il s'agit simplement d'une animation du parkour où Arno saute d'abord sur le mur puis saute sur l'obstacle suivant. Certains joueurs cancel alors la phase de parkour et cherche à gâchette droite + X/A pour continuer leur parkour ou vont simplement monter en grimpette sur le bâtiment : laissez Arno continuer, vous verrez quand ne touchant à rien il va continuer son parkour initial et qu'en fait c'est très stylé à regarder !

Rien qu'une fois cela compris, le parkour dans la ville devrait être bien plus agréable mais je vous le disais, c'est plus complet que cela, voici une liste des autres mouvements bien pratiques pour être classe et se déplacer comme on le souhaite.

Les sauts

Maintenez gâchette droite + stick gauche dans la direction voulue + X/A pour qu'Arno saute dans cette direction. Il est par exemple utile, quand vous courez vers une corde que vous allez prendre pour traverser, de sauter directement sur celle-ci plutôt que de l'atteindre et se mettre dessus uniquement avec la gâchette droite maintenue, c'est un gain de temps. Forcer Arno à sauter dans certaines situations permet de gagner en vitesse et en efficacité. Ici, on apprend en jouant à repérer quelles situations permettent de gagner en vitesse lors d'un saut, comme l'exemple de la corde.

Vous pouvez forcer Arno à sauter dans le vide ou vers un bâtiment sur lequel il ne s'accrochera pas automatiquement mais on verra comment le faire se raccrocher plus bas.

La descente

Gâchette + O/B afin de faire descendre Arno facilement. Vous pouvez orienter avec le stick la direction. Vous pouvez également descendre les plateformes de parkour en les prenant en sens inverse et en maintenant uniquement la gâchette pour faire du parkour dans l'autre sens, ce qui vous fera descendre et comme précédemment, appuyer sur O/B lorsque vous avez deux possibilités, Arno choisira toujours la direction la plus proche si vous ne lui indiquez rien.

Si vous souhaitez descendre d'un bâtiment lorsque vous êtes accroché à l'une des façades et non au dessus de celui-ci, il peut être tentant de simplement maintenir gâchette + O/B pour qu'Arno descende tout seul. C'est vrai que c'est rapide, mais cela à l'inconvénient de faire tomber Arno (quand il est suffisamment bas et qu'il saute juste au sol sans se raccrocher) et de le mettre face au bâtiment qu'il vient de descendre et oblige à tourner la caméra pour recentrer. Pour éviter cela, vous pouvez maintenir le

stick gauche à droite ou à gauche au moment où Arno décroche pour la dernière fois de la descente (tout en maintenant gâchette droite + O/B) pour qu'Arno face lors du dernier saut une pirouette afin de terminer sa descente directement dans la direction indiquée (droite ou gauche comme vous voulez) avec la caméra centrée sur lui, ce qui fait gagner du temps/style.

Grimpette

Comme vu au dessus, maintenir la gâchette + X/A + stick gauche vers le haut, vers un mur pour commencer à grimper quand vous êtes au sol. Vous n'avez plus besoin d'appuyer sur X/A quand vous grimpez ni de la gâchette droite enfoncée (stick gauche suffit, vous l'orientez en fonction de vers où vous souhaitez grimper).

Appuyez sur X/A (maintenu) pendant la grimpette va accélérer la vitesse de grimpette d'Arno.

Spammer X/A va faire faire à Arno des sauts en hauteur plus hauts et plus vite, vous pouvez alors atteindre des accroches qu'Arno ne pouvait pas atteindre juste en grimpant normalement. Pratique quand on vous tire dessus pour esquiver, vous pouvez orienter le saut à droite ou gauche (tout en maintenant gâchette droite) pour qu'Arno saute en diagonale, augmentant encore plus vos chances d'esquive. Attention, à ne pas abuser car vous pouvez déclencher un saut en arrière (voir prochain sous-chapitre) car ce sont les mêmes touches. Pensez à bien garder le stick gauche dans une direction pour éviter que cela arrive.

Vous pouvez également pendant que vous grimpez en maintenant la gâchette droite orienter le stick gauche (sans cette fois utiliser X/A) pour qu'Arno saute sur l'obstacle (une poutre, fenêtres, mini-toit) proche. Vous pouvez ainsi sauter d'obstacle en obstacle pour grimper à la verticale et c'est très cool et plus rapide que de spammer X/A. Après un peu de pratique, cela se maîtrise très bien mais il faut bien sûr que des fenêtres/muret/mini-balcon soient là.

Illustration de quelques points précédents :

Si vous êtes au sol, vous pouvez courir en diagonale vers un mur tout en maintenant X/A pour qu'Arno coure sur le mur en diagonale. Exemple à 5:20 ici : <https://www.youtube.com/watch?v=wzBJPOcmke0&t=293s> (d'ailleurs une fois accroché, il enchaîne avec une gâchette droite + joystick gauche vers la droite pour qu'Arno, une fois accroché, saute sur la poutre puis il continue avec la gâchette droite enfoncée pour enchaîner les obstacles et, à 5:28, vous pouvez voir qu'il continue juste gâchette droite enfoncée mais si il avait à ce moment appuyé sur X/A, Arno aurait sauté sur le balcon du dessus.

Saut en arrière et Wall-Jump

Si Arno est accroché à une façade, vous pouvez appuyer sur gâchette droite + X/A sans bouger le joystick gauche donc en étant immobile pour qu'Arno saute automatiquement dans l'autre direction à laquelle il était accroché. L'endroit où il va sauter est assez aléatoire et dépend surtout de ce qui est le plus proche. Si il n'y a rien il va juste sauter au sol, pratique quand vous descendez une façade comme expliqué plus haut sauf que

là vous partirez dans l'autre direction mais si il y a une pauvre petite clôture de m***** il va sauter dessus...

De plus, vous pouvez avec cela faire des Wall-Jumps. Comme dans Prince of Persia ou Sekiro pour ceux qui connaissent. Il vous suffit de vous mettre entre deux bâtiments (typiquement une ruelle) assez proches l'un de l'autre, de s'accrocher à la base de l'un d'eux, puis de spammer gâchette droite + X/A (toujours sans orienter Arno avec le stick gauche, sinon il va sauter dans la direction du joystick). Arno va sauter de mur en mur pour grimper, ce qui permet d'aller très vite en hauteur et d'atteindre les toits rapidement.

Comment se rattraper lors d'un saut raté pour ne pas mourir comme une chèvre :

Beaucoup ont hurlé car, contrairement aux précédents AC, on ne pouvait pas s'accrocher à un mur si on tombait ou sautait maladroitement. Cela est faux. C'est caché, non-dit par le jeu lors du tuto mais vous pouvez bel et bien vous raccrocher en cas de saut foireux. Pour cela, il suffit d'appuyer sur O/B lorsque Arno entre en contact avec le bâtiment (au moment de l'impact). Là où avant il suffisait de maintenir O/B pour s'accrocher automatiquement, ici il faut le faire au bon moment mais c'est faisable, comme le reste, cela demande de la maîtrise.

Saut d'obstacle au sol

Gâchette droite + stick gauche + O/B pour sauter par dessus les petits éléments, voire de moyenne taille dans certains cas, ou passer en dessous. Je le remets au cas où. Utile sur les toits pour passer les cheminées/mini-murets qui les encombrant.

Les fenêtres

Oui, ça en a fait rager plus un mais j'ai trouvé une technique simple pour ne plus avoir trop de soucis. Une fois proche d'une fenêtre (sur les côtés, au dessus ou en dessous), il vous suffit de maintenir les deux gâchettes enfoncées sans toucher au joystick gauche. Arno ne fera plus de chichi et rentrera directement dedans.

De plus, à l'intérieur d'un bâtiment, si vous décidez de le quitter depuis une fenêtre, vous pouvez maintenir gâchette droite + X/A pour qu'Arno sorte par la fenêtre en faisant un grand saut assez rapide et assez loin (attention il n'y a pas toujours quelque chose pour se rattraper derrière).

Les plaques d'égouts

Prendre une plaque d'égout/éviter qu'Arno saute par-dessus :

Vous verrez parfois des échelles permettant d'accéder aux souterrains. Mais Arno, en avançant vers celles-ci, va automatiquement les enjamber même si vous ne maintenez pas la gâchette droite enfoncée. Il faut y aller doucement, s'approcher d'un des bords en plaçant Arno face à elles puis appuyer sur O/B pour qu'il s'accroche.

Notez que les échafauds représentent le moyen le plus rapide d'accéder aux toits. Cependant ils ne s'utilisent qu'une fois et se réinitialisent qu'une fois l'animus rechargé

(dès que vous avez un chargement, en gros).

Sinon, les échelles vous font aller plus vite qu'une grimpette spam X/A.

Vous trouverez une bonne partie de ces techniques expliquée dans la première partie de cette vidéo si vous souhaitez avoir les techniques imagées (en anglais mais c'est surtout pour que vous puissiez mieux visualiser ce que je vous écris) <https://www.youtube.com/watch?v=L5IB14UzX-U&t=19s>

V Les outils et s'en servir

Nous allons voir les différents outils disponibles dans le jeu. Vous pouvez les looter sur des ennemis en les fouillant ou les acheter chez un marchand. Vous pouvez remplir instantanément tout votre stock d'outil/munition/remède en parlant à un marchand puis en appuyant sur Carré/X.

Fumigène

Les plus utiles de tous, coûtent seulement 10F (preuve que les dév' voulaient qu'on en utilise plein), elles permettent d'assassiner 3-4 ennemis puis repartir sans vous faire détecter. Si vous souhaitez tuer un ennemi mais que ce move vous expose à la vue d'un autre vous pouvez lancer une fumigène sur le premier pour le tuer puis repartir sans que l'autre ne vous détecte. Utile également pour s'enfuir, notamment si vous avez des Tireurs au cul car ils visent très bien, les fuir en ligne droite vous amènera à la mort, couvrez vos arrières !

Vous pouvez aussi passer un barrage de garde en leur jetant une fumigène, passer entre-eux pendant qu'ils ne voient rien et passer sans tuer personne ! Ni vu ni connu.

Pratique pour les combats comme vu plus haut. Vous pouvez soit les lancer où vous souhaitez (R1/RB maintenus) où presser une fois le bouton pour la mettre directement sur vous. Bref abusez en. Il convient de vous équiper d'items qui augmenteront vos capacités de port de cet outil.

C'est sûrement l'outil le plus important/utile/cheaté du jeu, voici un guide complet dessus pour les anglophones :

[https://www.youtube.com/watch?v=ExkUTFw1nN4&list=PL36oulzyfYiNG6fUfr-fCHOpnScynQur &index=12](https://www.youtube.com/watch?v=ExkUTFw1nN4&list=PL36oulzyfYiNG6fUfr-fCHOpnScynQur&index=12)

Lames fantômes

Permet de kill un ennemi en quickfire One-Shot si ils sont faibles (pas les Brutes/Lanciers), One-Shot dans la tête pour les plus gros en visant librement. Très pratique car silencieux mais quantité très limitée, économisez-les. Vous pouvez utiliser le quickshot (LB/L1) pour faire un combo de Dieu. Rapide à recharger.

Notez que leur portée est plus faible que vos armes à feu.

Les dégâts de la lame fantôme sont en fonction de votre niveau de dégât à distance, donc de votre arme à feu équipée. Une fois que vous avez le niveau maximum de dégât, vous pouvez One-Shot avec une lame fantôme en quick-fire tout le monde sauf les Lanciers et les Brutes (2 shots).

Aussi, si vous envoyez une lame fantôme près d'un ennemi, cela l'attirera, utile pour amener un ennemi là où l'on veut sans alarmer tous le monde avec les pétards.

Lames Berserker

Permet de rendre fou un ennemi pour qu'il attaque ses potes et fasse diversion. Vous pouvez combiner avec les bombes empoisonnées. Lorsqu'un ennemi attaquera ses potes, ils vont se rassembler en groupe pendant le combat, permettant de maximiser les effets de la bombe.

- 2x lames Berserker en quickshot ou visée libre tuent un ennemi comme une lame fantôme car provoquent une overdose, cependant son animation de mort sera plus longue et ses alliés ne réagiront qu'une fois celui-ci tombé au sol, utile à savoir.

- Vous pouvez tirer une lame Berserker sur un ennemi qui va vous repérer ou vous a vu pour annuler sa détection et ainsi vous sauvez du repérage. Vous pouvez donc avancer vers un ennemi --> il commence à vous voir --> quickshot berserker --> il ne vous voit plus --> assassinat avant qu'il fasse du bruit.

- Une lame berserker sur un ennemi tombé au sol le One-Shot, peut importe le type, une seule suffit, parfait pour le combo de Dieu.

- A la fin du poison, l'ennemi mourra, peut importe sa catégorie, une lame berserker c'est la mort de l'ennemi assurée. Cependant, bien que cela produise une diversion, cela attirera également l'attention des gardes voisins et donc ils seront plus en alerte.

Attention, vous n'en avez pas beaucoup et elles n'attirent pas les ennemis comme la lame fantôme. Rapide à recharger.

Pétards

Encore une fois, le jeu n'explique pas comment ils fonctionnent et certains ont cru qu'ils étaient bugués. Ce n'est pas le cas, ils fonctionnent mais de manière non-intuitive.

Utile pour distraire l'ennemi ou les attirer. Prenez note que cela ne marche très bizarrement que si les ennemis sont en mesure de voir l'impact des pétards. Si les pétards sont entre eux et un mur, même très proche, il ne réagiront pas. Cela est à prendre en compte car vous pouvez en lançant bien vos pétards (R1/RB) attirer uniquement les ennemis qui vous intéressent.

Armes à feu

Gros dégât, One-Shot dans la tête tous le monde (visée libre), plus grande portée que la lame fantôme mais plus long à recharger et très bruyant. Vous pouvez cependant l'utiliser sans vous faire détecter:

1. Face à un groupe d'ennemi qui ne vous ont pas encore repéré, lâchez une fumigène sur votre position, activez la vision d'aigle, et tirez en visée libre sur tous les ennemis dans la tête, ils vous entendent certes, mais ne vous voient pas et donc ne peuvent pas vous identifier. Utile pour tuer les Tireurs sur les toits. Par contre ça risque d'alerter les autres gardes. A utiliser en dernier recours.

2. Également, si vous tirez depuis une hauteur sur des ennemis plus bas et en combat

contre d'autres (on voit ça plus tard), vous pourrez leur tirer dessus en visée libre et ils ne vous détecteront pas vu qu'ils sont déjà occupés à se battre. Si ils tuent tous leurs ennemis et que vous continuez à tirer, ils vous verront.

Utilisable pour le combo de Dieu, conseillé quand vous êtes en combat pour économiser vos lames fantôme/berserker. Vous ne pouvez pas vous équiper d'une arme à feu si vous avez déjà un fusil, celui remplace cette dernière automatiquement.

Bombes empoisonnées

Silencieuses, permet de tuer ou d'enlever de la vie aux ennemis qui se la prennent. A combiner avec la lame Berserker comme dit plus haut ou sur les groupes d'ennemis.

Notez qu'une seule bombe suffit à tuer un Tireur et ce, silencieusement. Pratique pour économiser ses munitions et s'en débarrasser facilement (notamment sur les toits).

Grenades étourdissantes

Bon là dessus, les dév' ont un peu raté. En gros, elles servent uniquement en combat. Permet de faire comme la fumigène, mais ne vous protège pas des tirs ou des attaques d'ennemis ne s'étant pas pris la grenade.

Ou pour fuir le combat sans claquer de fumigène, si il n'y a pas de tireurs. En gros ce sont des sous-fumigènes que vous utilisez pour économiser ces dernières.

VI Les équipements et compétences

Le système d'équipement est très léger niveau RPG. En gros il y a 4 stats: dégât de mêlée, dégât à distance, discrétion et portée des armes à distance.

Vous pouvez prendre un peu ce que vous voulez. Du moment que vous avez 1-2 équipements haut niveau, le reste vous pouvez looker comme vous souhaitez et devez adapter votre équipement en fonction de votre style de jeu.

Attention, si vous êtes au total 2 étoiles en dessous du niveau recommandé vous allez en chier (One-Shot par les balles typiquement). 1 étoile en dessous c'est faisable mais un peu de challenge, même niveau c'est ok. **Contrairement à Odyssey/Origin, vous pouvez One-Shot tous le monde avec la lame secrète même si vous êtes niveau 1 et que l'ennemi est niveau 5.**

Tenues

Il y a dans Unity, 5 catégories d'équipements. Les vêtements sont répartis en 11 catégories :

- Tenue d'Arno (équilibré)
- Tenue de Sans-culotte (infiltration ++)
- Tenue Médiévale (CàC +++)
- Tenue Napoléonienne (CàC +/lame fantôme ++)
- Tenue de Bourgeois (équilibré)
- Tenue de Soldat (CàC ++)
- Tenue de Brigand (outils +, CàC +, Infiltration +)
- Tenue de Fantôme (Discrétion +++, outil +)
- Tenue de Rôdeur (outils ++/ discrétion ++)
- Tenue de Mousquetaire (infiltration +, CàC +)
- Tenue Franciade (donne des bonus pour des mécaniques de jeu uniquement dans la zone du DLC, à porter absolument quand vous y êtes).

Chacune possèdent plusieurs niveaux d'améliorations et sont plus ou moins orientées niveau gameplay. Certains boostent certaines compétences.

- Basique : 1 à 2 étoiles
- Ajusté : 3 étoiles
- Amélioré : 4 étoiles
- De Maître : 5 étoiles
- Légendaire : 5 étoiles en or

Seule la tenue d'Arno n'a pas de version légendaire (Il s'agit d'un skin débloqué une fois la quête principale terminée). Sinon, les versions légendaires sont les plus puissantes/chères mais des items 5 étoiles suffisent largement en End-Game. Le légendaire c'est du bonus, vous pouvez prendre un item 5 étoiles voire 4 si vous avez d'autres pièces d'équipement légendaire, à vous de prendre ce qui vous plaît/convient le mieux à votre style ! Il y a de quoi optimiser !

Certaines tenues n'ont pas d'item présent dans certaines catégories (Mousquetaire n'a pas d'item 1 étoile par exemple).

Vous pouvez mettre des tenues (skin) qui garderont vos stats d'équipements équipés et changeront juste l'apparence de votre perso.

Chaque objet peut être amélioré avec des points de credo d'assassin (l'XP que vous gagnez en faisant des tâches).

Vous pouvez bien sûr mixer les pièces d'équipements entre tenues, bien qu'un set complet soit plus cohérent au niveau de l'apparence.

Quelques astuces :

- La capuche sert surtout à booster votre vision d'aigle et votre capacité de scout. Vous pouvez prendre celle qui vous plaît le plus. (Perso Arno de maître)

- Torse sert surtout en fonction de votre compétence équipée et de si vous jouez infiltration ou CàC.

- Les ceintures sont sûrement les plus importantes avec les brassards car elles vont définir combien d'outil de quelles catégories vous allez pouvoir emporter. Plus de fumigène ? De lame fantôme ? A vous de voir. Sachez que la version Sans-Culotte vous donne 30 crochets.

- Les bottes comme la capuche, un peu ce que vous voulez. C'est surtout soit infiltration soit combat.

- Le brassard comme la ceinture, en fonction de comment vous jouez : plus de vie ? Plus d'outil ? Meilleure infiltration ? A vous de voir. Perso je prends le brassard napoléonien légendaire pour l'infiltration + lame fantôme/berserker en plus.

Adaptez votre brassard et votre ceinture pour qu'ils soient synchro.

Dans l'ordre d'importance :

- Ceinture
- Brassard
- Torse
- Capuche
- Bottes

Compétences

Il y en a 2 types : les passives et les actives. Vous ne pouvez équiper qu'une active à la fois et elles ont un temps de recharge assez long. Certaines compétences ne sont déblocables qu'au bout d'un certain stade de l'histoire atteint. Vous gagnerez des points de compétences dits *points de synchro* en terminant la quête principale ou en les trouvant (Wtf ?) dans les quêtes coop.

Voici selon moi les compétences à prendre le plus tôt possible (dans l'ordre)

1. Arme à distance
2. Apprenti serrurier
3. Frappe étourdissante
4. Peau de sanglier
5. Cache d'Assassin
6. Double assassinat
7. Double assassinat aérien
8. Compagnon serrurier
9. Peau de cuir bouilli
10. Exécution au sol
11. Bombes : gaz toxique
12. Maître serrurier
13. Peau de gargouille
14. Lame fantôme améliorée
15. Peau de fer

Pour les compétences actives :

Cache d'assassin vous permet de récupérer des outils gratuitement pour vous et vos alliés proches (dont des crochets).

Déguisement est très utile en infiltration mais vraiment pas RP...

Les autres sont orientées coop, arrangez vous entre potes.

VII L'infiltration et astuces

Vous l'avez déjà compris, l'infiltration est le cœur même du jeu. La maîtriser parfaitement demandera du temps et est sûrement la plus grosse difficulté du jeu. Voici quelques conseils pour faciliter cet apprentissage :

D'abord il y a 3 niveaux de détection :

1. Jaune, l'ennemi vous a vu et va se rapprocher de vous pour vous identifier. Si il vous perd de vue, il ne vous cherchera pas.

2. Rouge, l'ennemi commencer à vous identifier, il vous suivra et si il vous perd de vue, votre fantôme apparaîtra. Vous pouvez ainsi attirer des ennemis sans utiliser d'outil. Il abandonnera les recherches assez vite.

3. ROUGE ROUGE. C'est quand l'ennemi vous a repéré. Vous êtes resté trop longtemps dans son champ de vision/étiez trop proche de lui. Là, il vous foncera dessus et ses alliés proches viendront à vous. Ils peuvent aussi faire sonner une cloche pour que tous les ennemis de sa zone d'influence (celle de la cloche) soit averti d'un intrus. C'est ce stade là qu'il faut éviter à tout prix car vous serez considéré comme repéré (pour les missions de vol). Si perte de vue = fantôme + vous chercheront plus longtemps, vous devez soit rester caché longtemps soit quitter la zone.

N'oubliez pas que si un ennemi va passer du rouge au ROUGE ROUGE, vous pouvez *cancel* sa détection avec une fumigène (sur vous ou lui) ou lui tirer une lame berserker.

- Pour attirer un ennemi facilement, tirez une lame fantôme près de lui et/ou laissez-le vous voir un peu. Dès que son indicateur passe de jaune à rouge, sortez de son champ de vision, et votre fantôme apparaîtra. Il n'apparaît que si l'ennemi avait son curseur en rouge (avant le ROUGE ROUGE). Il viendra alors vers votre fantôme, vous pouvez lui tendre l'embuscade. A la différence des pétards, les autres ennemis, si ils sont suffisamment loin de l'impact de la lame fantôme, ne seront pas alerté.

- Le jeu est buggé quand vous êtes caché derrière un mur/obstacle. Même si les ennemis vous ont repéré et vous poursuivent, vous pouvez les tuer très facilement: cachez-vous derrière un obstacle et attendez-les, puis vous spammez X/Carré pour les enchaîner comme si vous n'étiez pas détecté et que vous réalisiez un assassinat depuis une cachette (c'est de l'exploitation de bug)

- Rester dans la foule (avec le cercle bleu autour d'Arno) vous rendra invisible aux yeux ennemis, même si vous faites des assassinats (pas trop près non plus). Attention, la foule se dispersera quand le cadavre tombera au sol (10s à peu près après assassinat en passif, instant en actif), vous pouvez vraiment enchaîner les kills sans vous faire détecter quand vous êtes dans une foule.

- Un assassinat en profil passif (gâchette droite non enfoncée) sera généralement plus lent qu'un assassinat en actif (gâchette droite enfoncée). Donc si vous comptez vous débarrasser d'un groupe avec une fumigène par exemple, préférez le profil actif pour

les tuer plus vite. Par contre, un assassinat en profil passif vous rendra moins facilement détectable qu'un en actif (mais, si vous êtes dans une fumigène, on ne peut pas vous voir donc cela ne change rien).

- Arno ne peut pas déplacer les corps. Si vous souhaitez clean une zone, n'oubliez pas de les attirer dans un endroit isolé. Les ennemis peuvent réanimer leurs alliés si ils sont inconscients. Vous pouvez d'ailleurs assommer discrètement en maintenant O/B au lieux de Carré/X pour tuer.

- Le combat est toujours une erreur et une perte de temps. Évitez-les le plus possible. Vous êtes un assassin dans la foule, pas un misthios ou un medjay (et bim). 😊

- Les ennemis mettent plus de temps à passer du jaune au rouge et au ROUGE ROUGE si vous êtes accroupi. Inversement si vous courez/atterrissez de haut près d'eux. Vous pouvez réduire ces stats grâce aux équipements. Cependant, ils vous détectent toujours plus vite si vous êtes dans une zone interdite (bleu sur la map, le jeu vous prévient). Pour échapper au ROUGE ROUGE, préférez la marche quand cela est possible.

- Planifiez à l'avance vos futurs coups. Prenez de la hauteur, scannez, regardez les différents chemins possibles et quel ennemi est à abattre/vous gêne. Éliminer les Tireurs est toujours une bonne idée mais tuer une brute par exemple sur un toit n'est pas forcément nécessaire vu qu'il restera toujours bloqué sur son toit s'il ne peut pas en descendre.

- Si vous êtes détecté au moment où vous sautiez sur l'ennemi pour l'assassiner, vous ne le tuerez pas mais le mettrez au sol.

- Les crochets ne sont pas obligatoire mais peuvent ouvrir de réels raccourcis. Pensez à faire le plein voire de tous les outils en général avant une mission

- Les missions d'assassinat sont particulières et propre à l'histoire principale (généralement 1 par séquence à partir de la 2). Vous pouvez les faire comme vous le souhaitez, l'approche et libre. Notez qu'il vous faudra tuer la cible avec une lame secrète obligatoirement. Si vous la tuez en combat/tirez dessus, la cible tombera inconsciente et vous devrez l'achever à la lame secrète, chose impossible à faire si vous n'êtes pas anonyme (quand personne ne vous poursuit). Il y a des objectifs secondaires propres à chaque mission qui pourront vous aider mais ne sont pas obligatoire. Plus d'info dans cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=nF9bO-tPxKE>

- Les ennemis sont auto-lock en fonction d'où vous regardez avec le joystick droit. L'ennemi visé sera entouré d'une aura orange et qu'Arno tirera dessus si vous faites un quickfire. Si elle passe au rouge cela signifie que vous êtes à porter pour un assassinat au CàC. Pour les doubles assassinats cela fonctionne pareil. Attendez bien que les 2 ennemis soient en rouge pour le faire sinon Arno n'en tuera qu'un.

- Regardez les astuces plus hautes sur les outils pour savoir comment les utiliser. Combinez les outils et changez vos phases d'approches ! Les missions sont très libres et vous permettent de jouer de beaucoup de manière différentes.

VIII Paris/Café-Théâtre/Factions

Paris

Magnifique, Paris regorge de passages souterrains, de raccourcis, de passages dans les maisons (Notre-Dame possède un super raccourci accessible depuis l'intérieur uniquement mais très pratique pour s'enfuir). Tous les bâtiments sont au moins liés par une corde et il est très rare que vous soyez contraint de descendre de votre toit, marcher puis remonter. Il y a toujours une corde quelque part, ouvrez les yeux !

Vous trouverez des égouts et des catacombes en sous-sol. Chaque quartier a également ses classes sociales et la vie des PNJ diffère en fonction de ceux-ci. Il y a des quartiers bien plus glauques et d'autres bien plus riches.

Paris est divisée en plusieurs quartiers qui possèdent tous un certain niveau, compris en 1 et 5. Quand vous rentrez dans un nouveau quartier, le jeu vous indiquera ce dernier ainsi que son niveau. Vous pouvez voir les différents niveaux des quartiers dans un filtre intitulé « difficulté » dans la carte. Il est plus que recommandé de ne pas faire de quartier qui ont plus de 2 niveaux d'écart avec vous. 1 seul c'est déjà dur (surtout pour les combats, vous allez juste vous faire One-Shot par balle).

Il existe un point de synchronisation (point de vue) par quartier qui permet d'y révéler la map. Pour se synchroniser une fois en haut, il s'agit de la touche O/B. Cela peut poser un problème quand vous souhaitez faire un saut de la foi avec gâchette droite + joystick gauche vers l'avant + O/B car cela va parfois vous relancer la synchro qui n'est pas *skipable*. Pour éviter cela, faites la même manip mais avec X/A. Attention, si vous sautez dans la mauvaise direction, vous êtes mort (contrairement à O/B qui ne pourra jamais vous tuer). Une fois synchronisé, le point devient un déplacement rapide.

Vous pouvez aussi aller à Saint-Denis (DLC) ou à Versailles (zone de tuto, inutile d'y retourner). Les icônes sont indiquées sur la map.

Café-Théâtre/repaire

L'équivalent de la villa Auditore des précédents opus, cette fois-ci vous avez un immense manoir. Toutes les 20 minutes, de l'argent arrivera dans le coffre que vous pourrez récupérer quand bon vous semble. Le Café-Théâtre est de base un déplacement rapide.

Pour augmenter ce revenu vous pouvez :

- Faire les missions du Café-Théâtre (débloque de nouveaux visuels pour celui-ci)
- Améliorer le Café-Théâtre près du coffre (débloque de nouveaux visuels + des docs sur le lore ou des raccourcis)
- Acheter les clubs de réunion (maison en rouge, 7 en tout) et faites les différentes missions proposées par ces derniers. N'oubliez pas que ces clubs, une fois rénovés (maison blanche), deviennent des points de déplacement rapide.

- Trouver des ensembles d'artéfacts/cocardes/équipements.

Petits trucs sympas

- Sur la terrasse face au pont, Arno peut s'accouder pour profiter de la vue
- Vous pouvez boire un café au Café-Théâtre tout en regardant les pièces proposées (certaines sont pas mal ça me fait penser aux théâtre de RDR 2 un peu). Il suffit de s'approcher du barman le plus à gauche.
- A l'entrée, il y a un livre brillant, si vous le prenez vous aurez une visite complète du manoir (c'est grand, on se perd facilement)
- Lire les lettres qu'Elise vous envoie (elles se débloquent en faisant la quête principale)
- Écouter votre valet près du coffre quand il parle avec les employés, c'est une vraie ordure :)
- Visiter les souvenirs que vous obtiendrez au fur et à mesure de votre progression

Le repaire d'assassin en dessous comporte un marchand mais sinon, en dehors de la quête principale, cela ne sert à rien d'y aller (dommage). Il y a une entrée par la rive et une par le manoir (upgrade nécessaire).

Factions

Je savais pas où le caser donc on va le mettre là. Il existe 3 factions dans le jeu : les bleus (gardes) les rouges (templier) et les verts (gentils ?)

Les bleus vous attaquent si vous êtes en zone interdite ou si vous commettez un meurtre devant eux. Ils attaqueront quiconque le fait. Donc, si ils voient un rouge tuer un vert (et inversement), ils iront lui exploser la tronche. Si vous plaquez quelqu'un au sol, ils seront en jaune et viendront vous maltraiter mais si vous les laissez faire ils n'attaqueront pas. Ils peuvent même se battre contre des rouges avec vous parfois.

Les rouges vous attaqueront toujours dès qu'ils vous repèrent. Ils seront toujours en jaune lorsqu'ils vous voient, puis après vous avoir vu pendant un certain temps, ils engageront le combat. Ils n'aiment ni les verts ni les bleus.

Les verts sont vos alliés. Ils viendront à votre aide si vous vous battez contre des rouges (contre des bleus je suis pas sûr). Il arrivera souvent qu'ils se battent contre les rouges si les deux groupes se croisent ce qui est fréquent. Les bleus arriveront pour tuer tous ce qui reste. Vous ne pouvez pas les tuer contrairement aux deux autres et ils semblent constitués uniquement de péons donc sont assez faibles et perdront souvent. Lorsqu'ils vous voient ils vous font « Hey Arno, comment vas-tu ? » Ils n'aiment pas les rouges mais se battront rarement contre des bleus.

IX Se faire de l'argent rapidement

Par ordre de rapidité (je ne parle pas de toutes les manières d'en obtenir, juste celles qui sont réellement rentables)

- Mission companion (en bleu). Rapport temps investit/rendement c'est le plus élevé. Certaines missions niveau 5 peuvent vous rapporter 5000F en 1 minute chrono.
- Le Café-Théâtre : Vous donne de l'argent toutes les 20 minutes, à booster en priorité, le jeu peut bien vous prendre 80h si vous le faites à 100 % donc cela fait beaucoup à la fin. L'argent investit devient très vite rentable.
- Les coffres blancs/bleus accessibles facilement (j'entends par là sans crochetage) et dans un quartier de haut niveau. Techniquement gratuit, vous pouvez chopper des gros paquets d'argent en quelques secondes dès le niveau 1.
- Les missions de vols niveau 4 et plus. Clairement les plus rentables de tous. Même si vous foirez complètement l'infiltration, vous gagnerez des F par dizaines de milliers et si vous arrivez à être discret alors là c'est jackpot.
- Payer des micro-transactions avec de l'argent réel : HAHAHAHA c'est bien sûr une blague, ne faites jamais ça dans aucun jeu.

L'argent n'est vraiment pas le plus dur à farmer dans ce jeu. Vous serez rarement en manque.

X DLC

Bon, Ubisoft a merdé sur le lancement de Unity. Du coup, au lieu des 2 DLC prévus pour boucler l'histoire d'Arno, on en a eu qu'un et du coup il est gratuit. Vous avez aussi un pack d'arme à télécharger gratuitement normalement (n'acheter pas celui en vente contre des euros ça ne sert à rien).

Du coup, cela ne sert à rien de chercher à comprendre la fin de l'histoire et la fin du DLC vu qu'il manque un bout du puzzle qu'on aura jamais. (si quelqu'un a des infos sur ce DLC annulé...)

En gros, dans ce DLC qui est correct mais sans plus, vous pouvez obtenir de nouveaux équipements, un marteau-guillotine (vous avez craqué Ubisoft), une nouvelle épée légendaire cheatée et BEAUCOUP mais alors BEAUCOUP d'argent.

C'est supposé être une zone End-Game. Donc les ennemis sont assez forts, mais vous pouvez récupérer les coffres blancs pour vous faire un max de F.

Les nouvelles missions coop sont très cool par contre.

Sinon bah les méchants y'a les bleus et des nouveaux méchants. Ils sont plus nombreux (beaucoup plus) mais fuient si vous tuez leur chef. Les mécaniques ne changent pas trop.

Notez que dès que vous avez le Café-Théâtre vous pouvez vous y rendre via la calèche.

XI Jouez sans HUD, vraiment

AC Unity est complètement pollué d'icônes et d'indicateur en tous genre, vous n'en avez pas besoin, ni carte, ni barre de vie, ni mannequin etc. Je conseille particulièrement pour ceux qui ont déjà fait le jeu et qui souhaitent le redécouvrir d'une nouvelle manière ou ceux qui n'ont jamais joué. De plus en pressant le joystick droit vous pouvez enlever/remettre l'ATH + la vision d'aigle vous permet de ne pas avoir besoin de la minimap.

De plus le jeu a des animations et une ville magnifique..., jouer sans HUD est réellement faisable/non-frustrant. On se rend compte ironiquement que le jeu n'a pas besoin de toutes ces icônes car le game design des niveaux suffit.

Se référer à ce topic pour plus d'info: <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-30691-63169919-1-0-1-0-je-vous-conseille-fortement-d-enlever-tout-l-hud-et-autres-indications.htm>

Bon je crois que j'ai fait le tour, ça fait 20 pages sur Word en police 10,5. J'espère que je n'ai rien oublié et que vous trouverez des réponses à vos questions.

Merci d'avoir lu, j'espère que vous profiterez du jeu autant que moi ! N'hésitez pas à rajouter vos propres astuces et à poser des questions si vous avez des soucis/autres questions !

Rien n'est vrai, tout est permis !

XII Équipements *late game* pour l'infiltration

Je précise que les équipements sont adaptables en fonction de votre style de jeu/skins préférés. Vous n'avez pas besoin, pour faire les missions end-game, d'avoir les 5 étoiles dorées. D'ailleurs on dirait qu'il y a un bug à ce sujet. Normalement si tout votre stuff (équipements + armes) est en 5 étoiles dorées, vos étoiles au dessus de votre nom devraient l'être aussi mais qu'importe, du 4/5 étoiles normales suffisent amplement à faire du end-game.

Voici cependant ma proposition d'équipements pour jouer discret, tout en légendaire. Je vous donne les miens et les alternatives. Les légendaires sont les 5 étoiles dorées, coûtent minimum 130 000F et sont les stuffs qui donnent le plus de stats. Normalement l'ensemble Napoléonien est le plus cher (160 000F/pièce) mais le prix ne reflète pas toujours les stuffs qui vous conviennent le mieux. Faut surtout comparer avec comment vous jouez.

Je précise que je n'évoque que les stats qui nous intéressent. Les équipements en ont d'autres mais, si elles sont secondaires, je ne les évoquerai pas.

Capuche napoléonienne

Les capuches servent surtout à augmenter votre portée de scout. La meilleure pour cela est sans-culotte qui a seulement + 5% durée vision d'aigle par rapport à la napoléonienne. Je la préfère cependant car sans-culotte augmente la capacité partage sensitif contrairement à napoléonienne qui augmente la cache d'assassin. De plus cette dernière donne 10pv en plus ce qui vaut plus que le + 5% durée vision d'aigle. En plus c'est la plus classe.

Poitrine fantôme

Si vous jouez avec la capacité déguisement car - 100% détection zone interdite. Si ce n'est pas le cas comme moi, préférez : de brigand. -70% détection zone interdite mais 8 pv et des bonus pour fuir plus vite. Perso, je joue avec le maître d'Arno car je le trouve beaucoup plus classe comme ça. Sinon Napoléonienne.

Brassard napoléonien

C'est simple: + 6 lame fantôme et furie. Avec vous montez à 11 lame de chaque, ce qui est énorme. Si vous ne jouez pas avec les lames, que 6 de chaque vous suffisent et préférez être encore plus discret il faut alors prendre de mousquetaire car elle réduit 2x plus le bruit que la napoléonienne. Cependant elle a un bonus de vitesse de réanimation (osef total), donne 6pv de moins mais 7 dégât (CàC) en +. Donc statistiquement parlant elle est meilleure mais les 12 lames en + sont quasi-indispensables si vous faites des missions de vol 5 étoiles en solo.

Taille

En fonction des outils que vous préférez. Perso j'utilise la médiévale pour les 8 bombes fumigènes, les 10 remèdes et les + 16 pv. Sinon vous avez napoléonienne ou mousquetaire qui donnent moins de remède/pv mais des munitions. Perso en infiltration les munitions je les utilise pas trop. Entre les 3 Napoléonienne est meilleure mais je la trouve immonde perso et 15 remèdes c'est bien (ok ptet un peu trop prenez la Napoléonienne si vous l'aimez).

Jambes

Ben là y'a pas photo : sans-culotte c'est le pantalon qui réduit le plus le bruit avec 35% chute et 45% course. Il est pas très beau certe, mais si vous avez un torse en cape, c'est pas dérangeant vu qu'on ne voit pas souvent Arno de face.

Sinon les alternatives y'a mousquetaire et napoléonienne qui font plus de bruit mais sont plus classes (osef des dégâts de chute).

Arme corps à corps

L'aigle de Suger si vous avez fini le DLC. C'est l'arme la plus forte du jeu tout simplement de part son bonus spécial. Sinon Mortier-Guillotine légendaire.

Arme à distance

Pistolet à placage en Or. Plus de vitesse que les autres pistoles légendaires. En plus on peut tirer plusieurs coups avant de recharger.

Pour les autres catégories d'arme normalement y'en a 2-3 en légendaires pour chaque type. Elles se valent toutes plus ou moins, prenez surtout celles qui vous font kiffer à jouer et n'hésitez pas à varier votre type d'arme de temps en temps.

Voilà c'est tout pour moi, je rajouterai peut-être à l'avenir une liste de petits tips/tricks que j'ai oublié de mettre/découvert entre temps.

Bon jeu !