# SOMMAIRE


PRÉFACE 4

## PRINCIPES DU JEU 6

Le chapitre **Principes du jeu** vous aide à partir du bon pied dans ce nouvel épisode d'Assassin's Creed en vous présentant les fonctionnalités essentielles de la série.

- Commandes essentielles 8
- Objectifs de partie 9
- Santé & Mort 10
- Affichage à l'écran 11
- Les cartes 12
- Les déplacements 13
- Le combat 16
- Mouvements spéciaux 20
- Gardes & Détection 22

## CHEMINEMENT 26

Le **Cheminement** vous accompagne tout au long de l'aventure principale, en examinant chaque nouvel élément de gameplay au moment où celui-ci est introduit dans le jeu. Une lecture croisée des chapitres Cheminement et Quêtes annexes vous permettra de terminer Assassin's Creed Revelations à 100%.

- Mode d'emploi 28
- Séquence 01 30
- Séquence 02 34
- Séquence 03 40
- Séquence 04 54
- Séquence 05 62
- Séquence 06 68
- Séquence 07 76
- Séquence 08 80
- Séquence 09 81

## QUÊTES ANNEXES 82

Le chapitre **Quêtes annexes** étudie les activités optionnelles proposées dans Assassin's Creed Revelations, qu'il s'agisse de missions secondaires, de mini-jeux ou d'objets à collectionner. Utilisez-le en parallèle avec le chapitre Cheminement, ou consultez-le plus ponctuellement si vous préférez procéder dans l'ordre de votre choix.

- Feuille de route 84
- Rénovation de Constantinople 86
- Repaires de Templiers 88
- Défense de repaire 90
- Recruter des Assassins 92

## QUÊTES ANNEXES (SUITE)

- Défense méditerranéenne 93
- Missions de Maître Assassin 96
- Missions de QG de faction 98
- Quêtes de livre 98
- Missions de Piri Reis 99
- Défis 100
- Lieux secrets 102
- Le voyage de Desmond 104
- Mémoires supplémentaires 109

## ANALYSES & TACTIQUES 128

Le chapitre **Analyses & Tactiques** explore en profondeur les différents systèmes de jeu. Des listes de mouvements aux tableaux exhaustifs des armes et des objets, en passant par les tactiques de combat, l'analyse des ennemis ou encore les trophées et succès, tous les éléments de gameplay y sont passés au crible.

- Liste des mouvements 130
- Générer des revenus 134
- Armes 135
- Armures 145
- Magasins 148
- Ennemis 151
- Vigilance des Templiers 157
- Succès & Trophées 158
- Liste des missions 161

## MODE MULTIJOUEUR 162

Le chapitre **Multijoueur** vous donne les clés de ce mode de jeu en prodiguant de multiples conseils stratégiques ainsi que des cartes annotées.

- Les bases 164
- Score et progression 176
- Astuces avancées 186
- Analyse des cartes 189

## SUPPLÉMENTS 198

Le chapitre **Suppléments** renferme entre autres bonus un récapitulatif scénaristique de la série sous forme d'un glossaire… et regorge à ce titre d'informations susceptibles de vous gâcher le plaisir de la découverte. Nous vous recommandons *vivement* de ne pas l'ouvrir tant que vous n'avez pas terminé l'aventure principale.

- Secrets 200
- Histoire & Glossaire 202


### INDEX

L'index recense tous les termes importants du guide ; n'hésitez pas à le consulter si vous recherchez une information portant sur un thème particulier.

### LES ONGLETS

Le système d'onglets situés sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

### NOTE

Nous avons fait le maximum pour nous assurer de l'exactitude des informations contenues dans ce guide au moment de sa publication. Toutefois, de futures mises à jour d'Assassin's Creed Revelations sont susceptibles d'apporter des changements (qu'il s'agisse d'équilibrage de gameplay ou d'ajouts dans le jeu) que nous ne sommes pas en mesure d'anticiper.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## SÉRIES D'ASSASSINATS

04

05

06

Pendant qu'Ezio inflige le coup de grâce à un soldat (dans le cadre d'un combo, d'une riposte mortelle ou encore juste après l'avoir désarmé – 04), servez-vous de L pour cibler un autre individu (choisissez un de ceux dont vous êtes le plus proche), puis appuyez sur la touche Attaque principale pour « charger » la commande ; en cas de réussite, Ezio porte instantanément un coup fatal à l'adversaire concerné (05). Vous pouvez répéter cette opération aussi longtemps qu'un de vos adversaires tient encore debout (06).
Les séries d'assassinats s'interrompent lorsqu'Ezio subit un assaut, ou qu'il manque une de ses cibles. Si vous êtes pris de vitesse par un ennemi, utilisez une riposte mortelle pour contrer son attaque et prolonger ainsi la série en cours.

## COUP DE PIED

Le Coup de pied permet de briser la garde des adversaires qui parent systématiquement vos assauts. Pour l'exécuter, appuyez simplement sur la touche Jambes en mode Combat.

- Le Coup de pied a une très faible portée. Approchez-vous de votre victime avant de la frapper (07).
- Exploitez immédiatement la vulnérabilité d'un ennemi que vous venez de frapper avec le pied en initiant un combo.
- Si une cible esquive sans cesse vos Coups de pied, essayez de la neutraliser avec une autre technique.

07

## SAISIR

Appuyez sur la touche Main libre quand vous vous tenez près d'un adversaire pour vous saisir de lui. Différentes actions contextuelles vous sont proposées lorsque vous empoignez un ennemi.

- La commande Projeter (touche Main libre et L) est la plus intéressante d'un point de vue tactique : utilisez-la par exemple pour précipiter votre victime dans le vide ou dans l'eau (08) ; un adversaire que vous lancez contre un mur (ou sur ses compagnons d'armes) perd brièvement l'équilibre – profitez-en pour lui porter un coup fatal avant qu'il ne retrouve son aplomb.
- Avec une arme à la main, relâchez tous les boutons et L avant d'appuyer sur la touche Attaque principale (X/□) pour tuer sur le coup un adversaire que vous avez empoigné.
- Si votre cible vous repousse, neutralisez-la avec un coup de pied avant de retenter votre chance.
- Si un ennemi tente de se saisir de vous, appuyez simultanément sur les touches Profil actif et Main libre pour déclencher une Riposte défensive ; maintenez les boutons enfoncés pour le projeter à terre. Enfin, appuyez à plusieurs reprises sur ces mêmes touches pour vous libérer de l'étreinte d'un assaillant.

08

## LES TECHNIQUES D'ASSASSINAT

09

Les lames secrètes d'Ezio lui donnent accès à plusieurs techniques d'assassinat différentes (09). De façon générale, il ne peut pas réaliser ces mouvements en mode combat – bien qu'il soit parfois possible d'assassiner un adversaire qui regarde dans une autre direction. Le tableau ci-dessous passe en revue ces techniques et en précise les conditions de réalisation.

### Principales techniques d'assassinat

| POSITION D'EZIO | TECHNIQUE | TOUCHE ATTAQUE PRINCIPALE | TOUCHES ATTAQUE PRINCIPALE + PROFIL ACTIF |
|---|---|---|---|
| Au même niveau que la cible | **Assassinat classique** | Ezio frappe sa cible par surprise à bout portant. | Ezio prend de l'élan et bondit sur sa cible – ce mouvement attire l'attention des gens alentour. |
| Au-dessus de la cible | **Assassinat aérien** | Ezio s'élance sur sa cible depuis un rebord surélevé et l'assassine en retombant. | |
| Accroché à un rebord en dessous de la cible | **Assassinat depuis une corniche** | Tout en restant agrippé au rebord, Ezio se redresse puis se saisit de sa cible avant de la précipiter dans le vide. | Ezio se hisse sur le rebord pour frapper sa cible ; le cadavre reste sur le toit au lieu de tomber dans la rue en contrebas. |
| Dans une cachette (tas de feuilles ou de foin, puits…) | **Assassinat depuis une cachette** | Ezio attrape et frappe sa cible dans un même geste, avant de dissimuler son cadavre dans la cachette. | Ezio jaillit hors de sa cachette et tue sa cible aux yeux de tous. |

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

# MODE D'EMPLOI

Avant de rentrer dans le vif du sujet, prenez le temps de vous familiariser avec la structure et le fonctionnement du Cheminement.

**A** **Pages de gauche : cheminement principal** – Les pages de gauche fournissent des indications et conseils qui vous aideront à terminer les Mémoires cruciales de l'histoire principale. Ces pages proposent des instructions concises et ciblées afin de ne jamais vous gâcher le plaisir de la découverte.

**B** **Pages de droite : nouvelles fonctions, tactiques et points d'intérêt** – Les pages de droite offrent quant à elles toutes sortes d'informations « à forte valeur ajoutée » en complément des instructions du cheminement principal. Elles vous accompagnent tout au long de l'aventure en vous prodiguant analyses et éclaircissements précisément quand vous en avez besoin.

- **Nouveautés de gameplay :** chaque nouvel élément de gameplay (compétence, pièce d'équipement, ennemi...) est examiné sous toutes les coutures au moment où il est introduit pour la première fois dans le jeu.
- **Aide renforcée :** certaines missions plus longues ou complexes que la moyenne nécessitent une aide approfondie.
- **Tactiques avancées :** au fur et à mesure que la panoplie de mouvements et d'objets d'Ezio s'enrichit, le guide met à votre portée des stratégies parfaitement adaptées à chaque situation.
- **Mémoires secondaires :** vous trouverez à certains moments clés du Cheminement un récapitulatif des tâches optionnelles auxquelles vous avez accès ; ces objectifs secondaires sont étudiés dans le chapitre Quêtes annexes.

**C** **Quêtes annexes** – Vous pouvez utiliser le chapitre Quêtes annexes en parallèle avec le Cheminement pour finir le jeu à 100%, ou le consulter ponctuellement si vous préférez accomplir les tâches optionnelles à votre rythme.

**D** **Principes du jeu** – Les fonctionnalités disponibles dès le début du jeu sont présentées dans les Principes du jeu (voir page 6). Commencez par lire ce chapitre si vous découvrez la série Assassin's Creed.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

# SÉQUENCE 01 : LE FOYER SPIRITUEL

## MÉMOIRES 01 & 02

**LE PENDU & L'ÉCHAPPÉE BELLE :** Longez la mer quand vous contrôlez Desmond, puis suivez le Sujet seize sur la mystérieuse Île de l'Animus. Après sa disparition, engouffrez-vous dans le portail pour lancer la Séquence 01. Quand Ezio atterrit lors de la spectaculaire vidéo d'introduction (mettant fin à la Mémoire non jouable Le Pendu), L'Échappée belle commence. La première partie de la Mémoire vous permet de vous familiariser avec la Course libre et l'escalade. Suivez le fantôme d'Altaïr pour atteindre le sommet du donjon de Masyaf en appliquant les instructions qui apparaissent à l'écran.

Au cours de votre ascension, vous devez combattre deux fois des Templiers byzantins. La première confrontation est un combat à mains nues. Pour la seconde, Ezio récupère ses armes. Pendant ce combat, effectuez une Riposte mortelle (touche Attaque principale + touche Profil actif juste avant que l'adversaire ne frappe ; voir page 17) pour tuer un garde et remplir les conditions de Synchronisation totale (01). Vous devez effectuer deux assassinats depuis une corniche (en précipitant les gardes dans le vide – voir page 19) sur le chemin. Approchez-vous du repère près de la statue et appuyez sur la touche Main libre pour interagir avec elle.

## MÉMOIRE 03

**UN MYSTÉRIEUX JOURNAL :** Une fois Ezio dans le bassin, tuez le garde et suivez le couloir jusqu'à une salle où se trouve le repère de Début de Mémoire. Éliminez les quatre cibles désignées (la première avec un assassinat aérien), puis approchez-vous du personnage en surbrillance et appuyez sur la touche Main libre.

Vous devez maintenant suivre les repères pour atteindre un capitaine des gardes en possession d'un objet convoité par Ezio. Une fois dehors, rejoignez le repère en affrontant les gardes ou en évitant la patrouille et grimpez à l'échelle. Sur le rempart, neutralisez le groupe de Templiers avant de reprendre votre ascension (02). Au dernier repère, sautez en parachute depuis le mur. Essayez d'atterrir à bonne distance du Templier et de ses gardes du corps.

02

Vous obtiendrez la synchronisation totale en prenant ce personnage en filature sans vous faire repérer. En cas d'échec, activez le Sens de l'aigle (appuyez sur ☛/L3) pour identifier un autre Templier à suivre.

01

03

## ASTUCES GÉNÉRALES

- Au tout début du jeu, ne franchissez pas immédiatement le portail de l'Île de l'Animus. Si vous attendez un moment, vous entendrez un dialogue entre Shaun Hastings et un autre personnage. Cet extrait provenant du monde réel filtre à travers la conscience de Desmond.
- Outre sa fonction standard, la touche Carte (◀/SELECT) sert aussi à consulter la base de données ou à jouer des didacticiels. Ceux-ci vous apprennent les bases du gameplay, mais aussi des techniques plus élaborées. Dès qu'un message s'affiche, appuyez sur cette touche pour accéder à l'élément correspondant.
- Après avoir tué tous les Templiers dans la scène d'introduction, prenez le temps de fouiller les cadavres afin de récupérer de l'argent et des objets. Tout ce que vous accumulez au cours de ces premières Mémoires est transféré dans votre inventaire au début de la Séquence 02. Les objets aux noms exotiques sont des ingrédients qui entrent dans la composition des bombes, une fonctionnalité dont vous profiterez sous peu.
- Si vous avez joué au premier épisode d'Assassin's Creed, montez à l'étage avant de quitter le bâtiment au début de la Mémoire Un mystérieux journal. Vous reconnaîtrez sûrement le bureau d'Al Mualim (03). Prenez le temps d'interagir avec les objets mis en évidence par l'Animus pour vous remémorer la relation complexe qui unissait Altaïr à son ancien mentor.
- Dans Assassin's Creed Brotherhood, il fallait terminer toutes les missions Machines de guerre de Leonardo Da Vinci pour avoir accès au parachute. Dans Revelations, cet objet est plus facile à obtenir : vous pourrez en acheter librement chez les tailleurs à partir de la Séquence 02.

## LAME EMPOISONNÉE & FLÉCHETTES EMPOISONNÉES

Disponibles dès le début de l'histoire, ces armes permettent à Ezio de faire diversion et de commettre des assassinats à retardement.

- Quel que soit son mode d'administration, le poison produit toujours le même effet : à mesure que la toxine se répand, la cible se met à chanceler, avant que des hallucinations ne la poussent à se défendre contre des assaillants imaginaires, ce qui a pour effet d'attirer l'attention de tous les gardes et des citoyens à proximité. Après un certain laps de temps, la victime trépasse.
- La Lame empoisonnée ( ) s'utilise comme la Lame secrète. Quittez les lieux après avoir frappé votre cible pour ne pas vous faire repérer.
- Pour lancer des fléchettes empoisonnées ( ), visez votre cible et maintenez la touche Attaque secondaire jusqu'à ce que le faisceau de visée soit concentré, puis relâchez. Empoisonner les ennemis à distance vous servira à de multiples reprises dans certaines Séquences ultérieures.
- À l'origine, Ezio peut porter cinq doses de poison sur lui. Chaque fléchette ou attaque consomme une dose. Vous pouvez récupérer du poison sur les cadavres ou en acheter aux médecins.





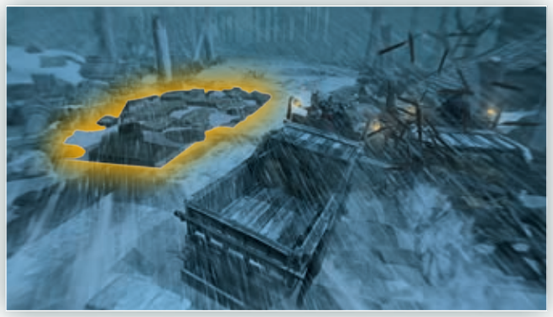
D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

05

## MÉMOIRE 04

**UN TRAJET ÉPROUVANT :** Sans transition après la fin de la Mémoire 03, Ezio se retrouve en mauvaise posture, traîné par un chariot lancé à vive allure. Évitez les obstacles avec L (en particulier les buissons et les tronçons de route endommagés). Lorsque la corde commence à s'effilocher, inclinez L vers le haut pour qu'Ezio se rapproche du chariot. Vu que cette manœuvre vous empêche de vous déplacer latéralement pour éviter les obstacles, hissez-vous jusqu'au chariot par à-coups, en vous concentrant avant tout sur les pièges de la route.



04

Dans la seconde partie de cette Mémoire, Ezio doit pousser les autres chariots pour leur faire quitter la route. Déportez-vous avec L, puis revenez dans la direction de votre cible pour la percuter avec suffisamment de force. Méfiez-vous en permanence des portions de piste délabrées (04) qui endommagent votre chariot (bien plus que les collisions). La meilleure tactique consiste à envoyer vos adversaires sur ces obstacles. Le deuxième chariot est conduit par la cible d'Ezio, le capitaine des Templiers, Leandros. Poussez-le le plus possible vers la droite ou roulez à l'extrême gauche pour rester sur des sections de terrain praticables. Peu importe la quantité de dégâts que vous infligez à votre ennemi : votre seule priorité est de survivre.

## MÉMOIRE 05

**L'AIGLE BLESSÉ :** La dernière Mémoire de la Séquence 01 commence par un bref combat. Tuez les trois premiers ennemis à l'aide d'une riposte mortelle, puis courez vers le repère. Lorsque vous atteignez le pont en bois, attendez que le garde parte vers la gauche et filez dans son dos vers la droite pour monter jusqu'au repère suivant. Ezio s'agrippe automatiquement à la roue à aubes.

Une fois en haut, assassinez le premier garde avec votre lame secrète, puis observez ce qui se passe en contrebas. Activez le Sens de l'aigle (T/L3) pour identifier le chemin que prend le capitaine des Templiers. Blessé, Ezio n'a pas accès à tous ses mouvements. Pour entrer dans le château, vous avez donc intérêt à faire preuve de discrétion et à vous infiltrer incognito. Pour remplir la condition de synchronisation totale de cette Mémoire, consultez la page de droite.

Une fois à l'intérieur de la forteresse, tuez les gardes avec des ripostes mortelles, puis fouillez leurs cadavres afin d'obtenir un remède. Utilisez-le pour soigner Ezio, qui retrouve ainsi toutes ses facultés. Dirigez-vous ensuite vers la droite et contournez le premier bâtiment. Assassinez le garde depuis le tas de foin, puis avancez à l'insu des sentinelles sur les toits en longeant le mur de pierre sur votre droite. La marche rapide vous aidera à échapper à la vigilance de vos ennemis sans leur laisser le temps de vous identifier. Rejoignez le repère et commencez l'ascension de la tour (05). Passez rapidement d'une prise à une autre, sans quoi les tireurs byzantins risqueraient de vous faire tomber.

Une fois au sommet, exécutez Leandros avec votre lame secrète. De retour sur l'Île de l'Animus, marchez jusqu'au repère pour lancer la Séquence 02.



D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

## L'AIGLE BLESSÉ : SYNCHRONISATION TOTALE

La condition de synchronisation totale de la mémoire 05 consiste à assassiner cinq gardes depuis un tas de foin. Pour cela, jetez-vous dans le foin, puis relâchez L. Lorsque votre cible approche, appuyez sur la touche Attaque principale pour l'assassiner et cacher son cadavre.

Dans cette Mémoire, seuls trois endroits vous permettent d'attendre qu'un Templier s'approche de lui-même d'un tas de foin : à vous de faire preuve de discrétion et d'un peu de créativité pour remplir cet objectif secondaire. Ezio ne pouvant pas se cacher dans un tas de foin lorsqu'il est en conflit déclaré et que des ennemis le voient, l'astuce consiste à attirer les gardes : placez-vous dans le champ de vision d'un soldat jusqu'à ce que sa jauge de détection se remplisse de rouge, puis marchez tranquillement jusqu'au tas de foin le plus proche : dès que le malheureux arrive à portée, abattez-le.

Cette carte vous indique l'emplacement de tous les tas de foin. Les flèches bleues représentent l'itinéraire à suivre. Les flèches rouges correspondent aux rondes des gardes.

**I** Attendez que le garde parte vers la droite, puis cachez-vous dans ce tas de foin pendant qu'il a le dos tourné. Vérifiez que personne ne regarde dans votre direction et assassinez-le dès qu'il s'approche. Vous pouvez maintenant essayer d'attirer les gardes à proximité pour commettre d'autres assassinats.

**II** Engagez-vous dans la ruelle sur la gauche pour rester à l'abri des regards.

**III** Une fois au bout de la ruelle, attendez qu'un garde arrive sur votre gauche. Lorsqu'il repart dans la zone du marché, suivez-le lentement.

**IV** Le garde fait le tour de la place du marché, tandis qu'un second fait des va-et-vient au fond. Mêlez-vous à un groupe de civils jusqu'à ce que le deuxième garde parte vers la gauche, puis courez jusqu'au tas de foin, sur la droite. Attendez qu'un autre garde s'approche pour l'assassiner depuis votre cachette. Si vous n'avez pas encore réussi quatre assassinats depuis un tas de foin, essayez d'attirer d'autres gardes vers cette position.

**V** Vous pouvez attirer le garde en faction à ce point jusqu'au tas de foin. Si vous avez déjà réussi quatre assassinats depuis un tas de foin, évitez-le et filez vers la porte.

**VI** Après le combat devant la herse, contournez le bâtiment et plongez dans le tas de foin pour tuer le garde tout proche. Si vous n'avez pas encore réussi les cinq assassinats, leurrez d'autres gardes vers ce tas de foin ou l'un des deux situés à proximité du repère.

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES ANNEXES
ANALYSES & TACTIQUES
MULTIJOUEUR
SUPPLÉMENTS
INDEX
MODE D'EMPLOI
SÉQUENCE 01
SÉQUENCE 02
SÉQUENCE 03
SÉQUENCE 04
SÉQUENCE 05
SÉQUENCE 06
SÉQUENCE 07
SÉQUENCE 08
SÉQUENCE 09

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

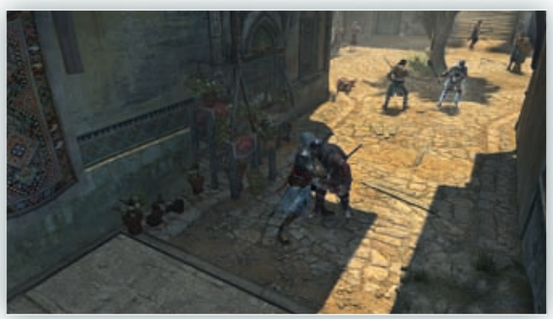
# SÉQUENCE 02 : LE CARREFOUR DES MONDES

## MÉMOIRE 01

**UN ACCUEIL CHALEUREUX :** Après la cinématique d'introduction, suivez Yusuf dans les rues de Constantinople jusqu'à ce que des Byzantins vous attaquent. Affrontez-les en veillant à ne pas vous éloigner de Yusuf pour remplir la condition de synchronisation totale (01). Cette Mémoire, aussi courte qu'instructive, se termine dès votre arrivée au quartier général des Assassins. Interagissez avec la porte pour entrer.

## MÉMOIRE 02

**AMÉLIORER ET EXPLORER :** Sortez du quartier général des Assassins en empruntant la porte marquée par un repère. Si vous avez scrupuleusement fouillé les cadavres de vos victimes depuis le début de l'histoire à Masyaf, vous ne devriez pas avoir besoin d'argent supplémentaire. S'il vous en manque, faites les poches de quelques civils jusqu'à obtenir 343₳, ou marchez dans les rues à la recherche d'un « évènement dans la ville » (une petite quête facultative consistant à rendre service à un passant, moyennant rémunération – voir page 98). Quand vous avez réuni les fonds nécessaires, achetez les épaulières cuir Azap au forgeron désigné par un repère (02), puis retournez au quartier général des Assassins.



01

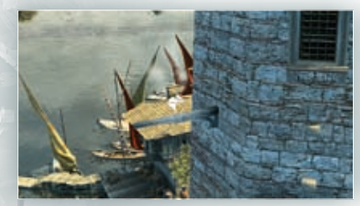
02



D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

## LA CHASSE AUX OBJETS

Il existe trois types d'objets à collectionner dans Assassin's Creed Revelations : des fragments de données de l'Animus, des pages de mémoire et des trésors. Des cartes indiquant l'emplacement de ces objets ainsi que de nombreux conseils vous attendent dans la section du chapitre Quêtes annexes qui leur est consacrée (page 109).



Il existe au total 100 **Fragments de données de l'Animus** à dénicher. En atteignant cinq paliers dans cette quête, vous débloquez autant de portails spéciaux sur l'île de l'Animus. Pour plus de détails, consultez la page 109 du chapitre Quêtes annexes. Si vous trouvez les 100 fragments, vous gagnez un Succès ou un Trophée.

Le jeu contient également 10 **pages de mémoire**. En réunissant toutes les pages, vous débloquez une Mémoire secondaire spéciale (voir page 102) ainsi qu'un Succès ou un Trophée.

Les **trésors** renferment des ingrédients pour la fabrication des bombes (voir page 45) et de l'argent. Le fait de fouiller tous les trésors de Constantinople et ses environs améliore en outre votre pourcentage de synchronisation totale, ce qui en fait une étape obligatoire pour atteindre les 100%. Notez que les caches de bombes diffèrent des trésors : ces coffres d'aspect moins élaboré ne recèlent que des ingrédients et ne comptent pas dans la course aux 100% de synchronisation.

## ÉQUIPEMENT

Même si l'inventaire d'Ezio est encore limité à ce stade de l'histoire, le début de la Séquence 02 vous donne accès à plusieurs nouvelles pièces d'équipement.

Ezio dispose à présent de **couteaux de lancer**. Après les avoir sélectionnés, appuyez sur la touche Attaque secondaire pour lancer un couteau sur une cible en surbrillance ou verrouillée. Maintenez la touche enfoncée pour projeter jusqu'à trois couteaux simultanément. Quand Ezio finit de « charger » l'attaque, un contour rouge apparaît sur les cibles concernées ; ajustez au besoin la visée avec L.

Vous pouvez également éliminer des cibles à distance avec le **pistolet**, mais la déflagration attire l'attention de tous les gardes environnants. Maintenez enfoncée la touche Attaque secondaire pour cibler l'ennemi en surbrillance ou verrouillé, puis relâchez dès que le faisceau de visée est stabilisé.

Dans la Mémoire 02, Ezio achète sa première **pièce d'armure**. Chaque protection augmente le nombre de segments de votre jauge de santé. Une armure complète comprend des épaulières, des bracelets, des jambières et un plastron. Les pièces d'armure perdent leurs vertus à force de subir trop de dégâts, mais vous pouvez les faire réparer chez un forgeron.

L'**arbalète** est une arme très utile dans les Mémoires nécessitant de la discrétion. Disponible à la vente dès le début de la Séquence 02, elle coûte malheureusement trop cher pour que vous puissiez l'acheter à ce stade de l'histoire. Optimisez vos dépenses en investissant d'abord tout votre argent dans la rénovation de propriétés et commerces (voir « Reconstruire Constantinople ») ; procédez ainsi jusqu'à la Séquence 04 et l'arbalète vous paraîtra alors beaucoup plus abordable.

## RECONSTRUIRE CONSTANTINOPLE

Comme dans Assassin's Creed Brotherhood, Ezio a la possibilité d'investir ses revenus dans la rénovation des nombreux commerces, bâtiments et monuments de Constantinople. Vous trouverez une présentation approfondie de ce système et une marche à suivre pour bénéficier des meilleurs retours sur investissement à la page 86 du chapitre Quêtes annexes.

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES ANNEXES
ANALYSES & TACTIQUES
MULTIJOUEUR
SUPPLÉMENTS
INDEX
MODE D'EMPLOI
SÉQUENCE 01
SÉQUENCE 02
SÉQUENCE 03
SÉQUENCE 04
SÉQUENCE 05
SÉQUENCE 06
SÉQUENCE 07
SÉQUENCE 08
SÉQUENCE 09

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## MÉMOIRE 03

**LE CROCHET :** Approchez du marqueur de Début de Mémoire devant le quartier général des Assassins pour recevoir un nouvel objet capital. Suivez Yusuf et conformez-vous aux instructions qui s'affichent à l'écran pour tester le crochet – la page de droite vous présente toutes les techniques disponibles. Le parcours de course libre de Yusuf peut sembler exigeant si c'est la première fois que vous jouez à la série Assassin's Creed. Au besoin, prenez le temps de bien observer les mouvements de Yusuf et d'analyser son itinéraire avant d'essayer de l'imiter (📷 03).

Vous avez trois occasions d'effectuer chacune des techniques dont Yusuf fait la démonstration, ce qui rend la synchronisation totale facile. Pour le dernier défi, notez que vous devez *maintenir* la touche Main libre enfoncée pour effectuer une esquive au crochet sur votre cible. Si vous ne faites qu'effleurer la touche, Ezio effectue un mouvement différent (une projection au crochet).

03

## MÉMOIRE 04

**LA VUE DE GALATA :** Parlez à Yusuf près du marqueur de Début de Mémoire. Il met Ezio au défi de grimper en haut de la Tour de Galata. Cette épreuve vous apprend à vous servir du crochet lors des phases d'escalade. Si vous le suivez de près, vous devriez remplir facilement la condition de synchronisation totale. Lorsqu'une corniche vous semble hors d'atteinte, effectuez un saut avec le crochet pour continuer votre ascension.

Une fois que vous avez atteint le sommet, placez-vous sur le perchoir (📷 04) et appuyez sur ⬆/L3 pour vous synchroniser (voir page de droite pour plus de détails). Avant d'exécuter un saut de la foi, fouillez le coffre de l'autre côté du bâtiment, puis grimpez tout en haut de la tour pour trouver la première page de mémoire (voir « La chasse aux objets » sur la double-page précédente).

## MÉMOIRE 05

**TACTIQUE AVANCÉE :** Cette Mémoire, qui commence lorsqu'Ezio retrouve Yusuf en bas de la tour, introduit les tyroliennes. Après avoir réalisé votre premier assassinat depuis une tyrolienne, nécessaire à une synchronisation totale, rendez-vous au Repaire de Galata et montez jusqu'au repère sur le toit. La tyrolienne devant laquelle Yusuf vous laisse vous offre une nouvelle chance de réaliser un assassinat depuis une tyrolienne si nécessaire (📷 05).

Lorsque vous arrivez près du repère, pensez à escalader la tour adjacente pour vous synchroniser à son point d'observation avant de continuer. Interagissez avec l'assassin sur le toit pour conclure la Mémoire.

04

05



D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

## ACTIONS RÉALISABLES AVEC LE CROCHET

- Maintenez la touche Main libre enfoncée pendant un saut pour vous **hisser plus haut**. Cette technique permet à Ezio d'atteindre des corniches en principe hors de portée ou de s'y raccrocher pendant une chute.
- Appuyez sur la touche Main libre alors que vous vous apprêtez à effectuer un tour de lampe pour faire un **saut plus long**. Au lieu de virer à 90° en se suspendant à la lanterne, Ezio se sert de son élan pour se propulser vers l'avant.
- Courez vers un ennemi et maintenez la touche Main libre enfoncée pour réaliser une **esquive au crochet** à son contact. Cette technique n'inflige aucun dégât, mais se révèle très efficace pour effacer vos ennemis lorsque vous vous échappez.
- Courez vers un ennemi et appuyez brièvement sur la touche Main libre pour exécuter une **projection au crochet**. Avec ce mouvement, Ezio entre automatiquement en mode combat. La cible se retrouve au sol, ce qui vous permet de l'achever facilement.
- Face aux civils, l'esquive au crochet et la projection au crochet sont remplacées par une **balayette** (📷 06), qui fait tomber la cible sans la blesser. Cette action attire l'attention des gardes à proximité.

06

- Lorsque vous grimpez, maintenez le Ⓛ vers l'avant et la touche de Profil actif enfoncée, puis appuyez sur la touche jambes pour effectuer un **saut avec le crochet**. Cette technique permet à Ezio d'atteindre des corniches en principe hors de sa portée à l'aide de son crochet, et le cas échéant d'escalader la paroi plus rapidement.
- Maintenez les touches Profil actif et Jambes enfoncées pour utiliser une **tyrolienne**. Ezio sort automatiquement son crochet pour attraper la corde. Pendant la descente, régulez votre vitesse en appuyant ou non sur la touche Profil actif. Vous êtes libre de relâcher la tyrolienne à tout moment avec la touche Main libre.
- Pour réaliser un **assassinat depuis une tyrolienne**, appuyez sur la touche Attaque principale dès qu'Ezio est à portée de sa cible.
- L'acquisition du crochet débloque la technique du **double assassinat**, grâce à laquelle Ezio peut tuer deux ennemis simultanément.
- Enfin, le crochet permet de réaliser plusieurs types de **contres** spécifiques à certaines situations de combat. Le contre projection au crochet (📷 07) s'apparente à la riposte mortelle : pour l'effectuer, appuyez sur les touches Profil actif et Main libre. La riposte défensive s'exécute avec la même combinaison de touches, mais seulement si un ennemi tente de vous saisir. Le contre esquive au crochet, utile pour fuir le combat, requiert également la même combinaison de touches, à la différence près que vous devez maintenir la touche Main libre enfoncée. Enfin, le vol de représailles (touches Profil actif + Arme secondaire) sert à faire les poches d'un ennemi au moment où il vous attaque.

07

## POINTS D'OBSERVATION

En vous synchronisant à un point d'observation avec la touche Sens de l'aigle, vous révélez la carte des environs et affichez les points d'intérêt comme les échoppes et les marqueurs de Mémoires secondaires. Le jeu comporte 22 points d'observation (représentés par l'icone 👁) : vous avez tout intérêt à vous synchroniser à chacun d'eux le plus tôt possible. Vous y avez accès pendant les Mémoires cruciales, par conséquent n'hésitez pas à faire un détour quand vous passez à proximité de l'un d'entre eux.

Certains points d'observation sont situés dans des zones non autorisées où la présence des Templiers est très forte. Mieux vaut s'y attaquer uniquement quand vous entreprenez d'expulser tous les ennemis du secteur.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## MÉMOIRE 06

**SUR LA DÉFENSIVE :** Cette Mémoire commence dès que vous atteignez le dernier repère de Tactique avancée. Elle présente l'une des grandes nouveautés d'Assassin's Creed Revelations : le mini-jeu de la Défense du repaire. Lisez la page de droite pour en savoir plus. Un guide complet de ce mini-jeu vous attend à la page 90 du chapitre Quêtes annexes.

08

## MÉMOIRE 07

**L'OFFENSIVE :** Avant de commencer cette dernière Mémoire de la Séquence 02, essayez de vous synchroniser à un maximum de points d'observation et rénovez les commerces du quartier de Galata. Reportez-vous à la page 86 du chapitre Quêtes annexes pour plus de détails sur la restauration de Constantinople.

Lorsque vous êtes prêt, dirigez-vous vers le marqueur de Début de Mémoire et interagissez avec le personnage en surbrillance pour prendre un bateau à destination du quartier impérial. Une fois sur place, prêtez main-forte à Yusuf, puis suivez-le dans les rues. Après sa démonstration des bombes vacarme, lancez-en une pour faire diversion auprès des gardes. Maintenez la touche Attaque secondaire enfoncée, visez avec L et relâchez pour envoyer la bombe sur la cible. Dès que les gardes quittent leur poste, passez tranquillement sous l'arche.

Une cinématique démarre lorsque vous arrivez sur les toits. Quand le jeu reprend, réalisez un assassinat depuis une tyrolienne sur le tireur situé sur le trajet. L'Attaque de repaire commence lorsque vous parlez à Yusuf au niveau du repère. Pour obtenir une synchronisation totale, vous devez libérer le repaire des Templiers sans entrer en conflit ouvert – une tâche moins difficile qu'il n'y paraît.

Identifiez avec le Sens de l'aigle le capitaine des Templiers posté dans la rue en contrebas. Lorsqu'il s'éloigne, suivez l'itinéraire indiqué sur l'image (08). Approchez-vous du premier garde dès qu'il a le dos tourné et tuez-le avec un couteau de lancer. Faites-en autant avec le tireur suivant au moment où il se dirige vers la droite du toit. Sautez sur ce bâtiment et sélectionnez les fléchettes empoisonnées. Utilisez-en une sur le capitaine des Templiers puis retirez-vous. Après avoir vérifié qu'aucun soldat ne patrouille à proximité, sautez sur la tour et grimpez rapidement sur le balcon pour ne pas vous faire repérer. Une fois le capitaine mort, enflammez le signal de retraite en appuyant sur la touche Main libre pour mettre fin à la Mémoire et à la Séquence.

Pour découvrir comment conquérir tous les repaires de Templiers de Constantinople, reportez-vous à la page 88 du chapitre Quêtes annexes.



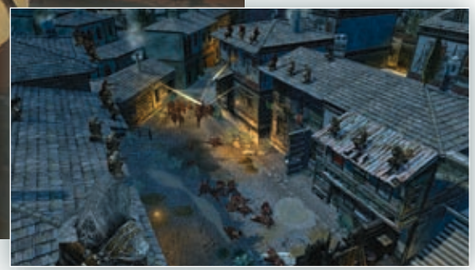
D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

## SUR LA DÉFENSIVE : PAS À PAS

La Mémoire Sur la défensive vous donne l'opportunité de débloquer aisément un Succès/Trophée qui s'avérerait autrement plus difficile à gagner par la suite. Dans cette mission, les premières vagues de Templiers sont entrecoupées de pauses pour vous permettre de vous familiariser avec le mini-jeu. Le niveau de moral (la « monnaie » utilisée pour invoquer des unités), lui, augmente sans cesse, même pendant les pauses. Si vous patientez jusqu'à ce qu'il atteigne au moins 50 à chaque fois, vous disposerez d'une armée surpuissante pour la dernière phase de la Mémoire.

Lorsque le mini-jeu commence, orientez la caméra avec R et déplacez le curseur avec L. Pour la première vague, placez un chef sur le toit à gauche de l'arche (de l'autre côté de la rue), puis deux arbalétriers à ses côtés. Affectez-les de préférence sur la partie la plus pentue du toit. Installez ensuite une barricade à gauche de l'arche. Ajoutez au moins trois arbalétriers supplémentaires au cours de l'assaut.

Quand le jeu vous invite à faire appel à un autre chef, déployez-le sur le toit opposé, à gauche d'Ezio, puis adjoignez-lui au moins trois tireurs. Si vous souhaitez obtenir le Succès/Trophée Rideau de fer, c'est ici que tout se joue : ne vous servez pas du canon malgré le message qui apparaît à l'écran ; laissez vos arbalétriers et vos tireurs s'occuper des Templiers.



09

Une fois cette vague terminée, positionnez le curseur sur la barricade et améliorez-la au maximum. Remplissez ensuite tous les emplacements sur les toits avec autant d'arbalétriers que de tireurs (09). Lorsque la machine de siège arrive, ralentissez sa progression avec une seconde barricade. Si vous réussissez le défi sans vous servir du canon, le Succès/Trophée Rideau de fer vous est décerné au terme de l'assaut des Templiers.

## VIGILANCE DES TEMPLIERS

La fin de la Mémoire 06 active une nouvelle fonctionnalité : la vigilance des Templiers. Bien qu'assez similaire au principe de notoriété d'Assassin's Creed Brotherhood, ce concept présente quelques différences notables.

La jauge de vigilance des Templiers ( ) augmente lorsqu'Ezio effectue des actions spécifiques qui éveillent la suspicion de ses ennemis. Tant qu'elle n'est pas totalement pleine, le statut d'Ezio reste **"anonyme"**. Tuer des adversaires provoque une légère hausse ; acheter une propriété gonfle la jauge de presque un quart ; conquérir un repaire de Templiers (à l'exception de celui capturé dans la Mémoire 07) la remplit instantanément à 100%.

Une fois la jauge pleine, les Templiers sont **"au courant"** de vos activités. Ils ont alors plus de chances de lancer un assaut contre un repaire d'Assassins, surtout si Ezio commet un acte répréhensible. Le cas échéant, vous devez vous rendre au repaire assiégé et repousser les Templiers dans le mini-jeu Défense de repaire.

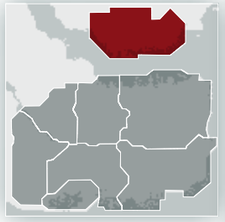
Il existe deux manières de faire baisser la jauge de vigilance des Templiers. La première méthode consiste à soudoyer des hérauts (représentés par l'icone sur la carte principale et la mini-carte), ce qui fait chuter la jauge de 25% pour à peine 100 florins. La deuxième méthode, disponible dès que la jauge est à moitié pleine, consiste à tuer un dignitaire corrompu (représenté par l'icone ) pour réduire la jauge de 50%. Libre à vous de l'empoisonner discrètement ou de l'affronter avec ses gardes du corps (10).

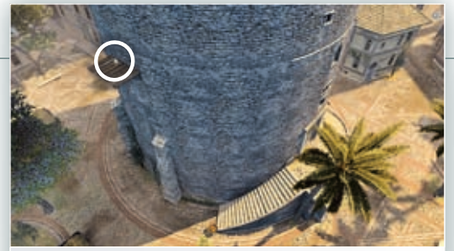
Bien gérer la jauge de vigilance des Templiers vous permettra de ne pas passer trop de temps à faire des va-et-vient entre vos repaires d'Assassins pour les défendre. Reportez-vous à la page 157 pour tout savoir sur ce système.

10

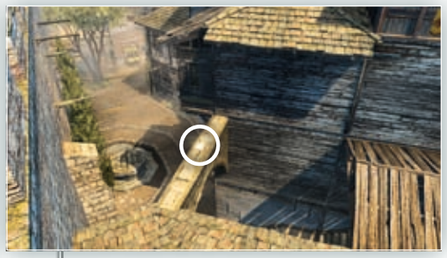
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES ANNEXES
ANALYSES & TACTIQUES
MULTIJOUEUR
SUPPLÉMENTS
INDEX
MODE D'EMPLOI
SÉQUENCE 01
SÉQUENCE 02
SÉQUENCE 03
SÉQUENCE 04
SÉQUENCE 05
SÉQUENCE 06
SÉQUENCE 07
SÉQUENCE 08
SÉQUENCE 09

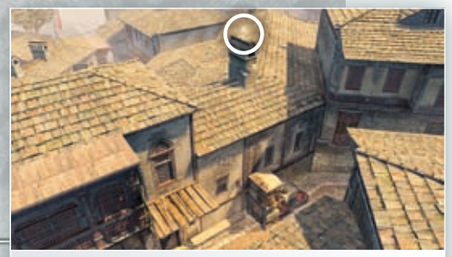
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED



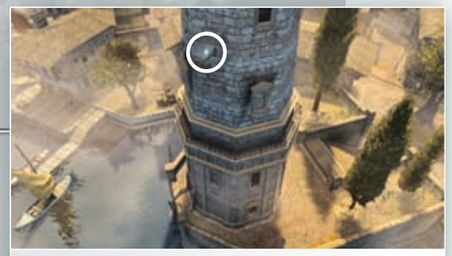


Escaladez la tour de Galata, puis sautez vers le sud et déployez un parachute pour atteindre cette plateforme. Peu importe si Ezio s'écrase et meurt juste après : le simple fait de toucher le Fragment l'ajoute immédiatement et définitivement à votre collection.

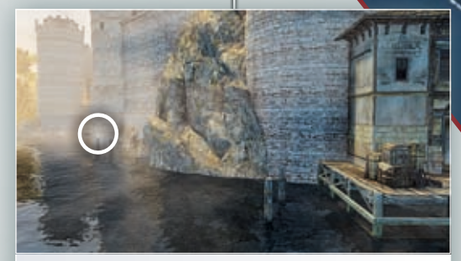




Légèrement à l'ouest d'une banque.

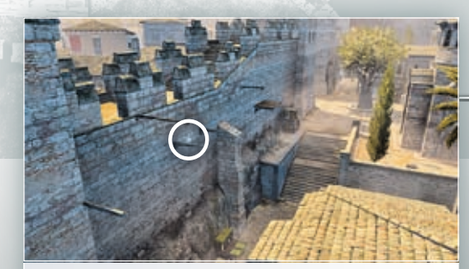


Laissez-vous tomber du rebord situé au-dessus.

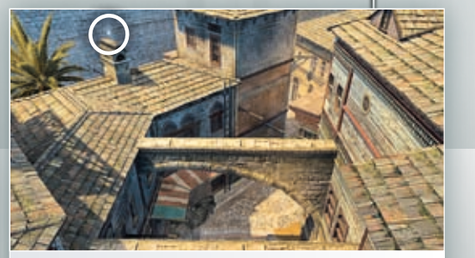


Accessible à la nage, ou avec une barque en venant du sud-est.

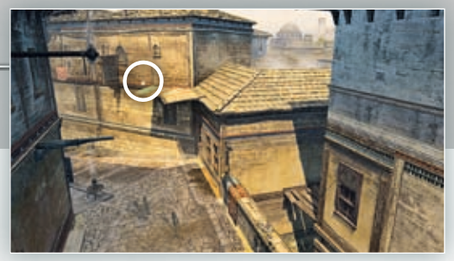
Au sommet d'un toit, au sud de l'échoppe du tailleur, entre deux tyroliennes.



Sautez depuis le bâtiment au sud ou les caisses au nord.



Légèrement à l'est d'un abri de toit.



PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES ANNEXES
ANALYSES & TACTIQUES
MULTIJOUEUR
SUPPLÉMENTS
INDEX
FEUILLE DE ROUTE
RÉNOVER CONSTANTINOPLE
REPAIRES DE TEMPLIERS
DÉFENSE DE REPAIRE
RECRUTER DES ASSASSINS
DÉFENSE MÉDITERRANÉENNE
MISSIONS DE MAÎTRE ASSASSIN
MISSIONS DE QG DE FACTION
QUÊTES DE LIVRES
MISSIONS DE PIRI REIS
DÉFIS
LIEUX SECRETS
LE VOYAGE DE DESMOND
MÉMOIRES SUPPLÉMENTAIRES



D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

# GÉNÉRER DES REVENUS

Dans Assassin's Creed Revelations, l'argent est le nerf de la guerre : plus vous en avez, plus vous êtes en mesure d'améliorer votre équipement, et donc vos performances – sans même parler de la quête des 100% de synchronisation, qui implique de réunir des sommes colossales. Heureusement, Ezio ne manque ni d'idées ni de moyens pour s'enrichir. Voici quelles sont ses principales sources de revenus.

**Primes de mission :** Ezio reçoit généralement une prime à l'issue de chaque Mémoire principale ou secondaire. Vous constaterez toutefois dès la Séquence 03 que le montant de ces primes ne suffit pas pour couvrir vos dépenses.

**Evènements urbains :** Chacune de ces tâches optionnelles vous rapporte la somme de 500 ₳ ; de quoi mettre du beurre dans les épinards lors des premières séquences du jeu.

**Fouiller & Voler :** Les revenus que vous procure le vol à la tire sont insignifiants. Si vous tenez malgré tout à vous livrer à cette activité, concentrez vos efforts sur les citoyens les plus riches, reconnaissables au luxe de leur vêture. Faire les poches des civils n'entraîne pas de hausse du niveau de vigilance des Templiers, mais les hommes qui s'aperçoivent du larcin sont susceptibles d'engager le combat à mains nues ; si vous êtes pris en flagrant délit, les soldats alentour peuvent également vous réprimander.

L'opération consistant à fouiller les dépouilles de vos victimes se révèle en revanche hautement profitable : les soldats détiennent sur eux de petites sommes d'argent (jusqu'à plus de 1 000 ₳ pour les Traqueurs et les Capitaines Templiers), mais également des objets comme des couteaux de lancer, des remèdes et des ingrédients de bombes. En fouillant régulièrement les corps de vos ennemis, vous pouvez ainsi renouveler gratuitement vos stocks d'objets consommables. Gardez toutefois en tête que le fait de fouiller les cadavres provoque l'indignation voire la colère d'éventuels témoins. Notez que la technique du Vol de représailles (voir page 132) produit les mêmes effets que la commande Fouiller.

**Trésors & Caches de bombes :** Les coffres éparpillés dans Constantinople renferment de l'argent et des ingrédients de bombes ; les ouvrir contribue par ailleurs à augmenter votre taux de synchronisation totale. Notez que 12 coffres sont dispersés dans la Cappadoce (une région que vous visitez lors de la Séquence 07), et 15 autres dans la dernière salle de chaque « lieu secret » (les quatre destinations qu'explore Ezio pour récupérer les Clés de Masyaf, auxquelles s'ajoute la mission de Sainte-Sophie). Vous pouvez acheter dans les librairies de la ville des cartes qui révèlent l'emplacement de ces trésors. Les caches de bombes, des boîtes en bois ou aux angles arrondis, renferment des ingrédients de bombes que vous pouvez revendre à Piri Reis.

**Messagers des Templiers :** Ces individus portent sur eux une coquette somme dont la valeur est comprise entre 1 000 ₳ et 1 500 ₳. Dès que vous apercevez un de ces messagers, foncez à sa poursuite et arrêtez-le en l'assassinant ou en le plaquant au sol – notez que la jauge de vigilance des Templiers se remplit instantanément si vous choisissez la première option.

**Défense méditerranéenne :** A partir du début de la Séquence 03, vous avez la possibilité d'envoyer vos recrues en mission dans le cadre de la Défense méditerranéenne ; vous recevrez régulièrement des dividendes liées aux activités de la Confrérie dans les régions dont vous prenez le contrôle. Consultez la page 93 pour tout savoir sur ce mini-jeu.

**Rénovation de Constantinople :** Ezio peut restaurer les bâtiments et commerces de la ville, dans les quartiers qu'il libère de l'influence des Templiers. À partir du moment où vous commencez à la rénover, la ville génère des revenus réguliers. Les échoppes incluses dans les quartiers que vous contrôlez pratiquent en plus des prix réduits de 15%. Avec le jeu de Défense méditerranéenne, la réhabilitation de Constantinople est la source de revenus la plus importante du jeu – rendez-vous à la page 86 pour en savoir plus.



D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

# LES ARMES

Toutes les armes sont évaluées dans trois domaines spécifiques – les Dommages, la Vitesse et la Déviation – qui déterminent leur efficacité.

- **Dommages :** Plus le niveau de cet attribut est élevé, plus l'arme inflige de dégâts.
- **Vitesse :** Plus le niveau de cet attribut est élevé, plus rapidement l'arme touche sa cible.
- **Déviation :** Le niveau de cet attribut gouverne l'efficacité de l'arme quand elle est utilisée pour dévier les coups adverses.

D'autres facteurs, comme le fait que vous ayez ou non accès à une Attaque spéciale, ou le nombre de coups requis pour venir à bout d'une cible dans le cadre d'un combo, dépendent directement de la catégorie de l'arme que vous utilisez.

- **Attaques spéciales :** Ces techniques nécessitent un temps de préparation important. Les armes lourdes et longues partagent l'attaque spéciale Lancer, les armes longues donnant également accès à l'Attaque circulaire ; quand il est désarmé, Ezio peut recourir au Lancer du sable.
- **Combos :** Après avoir frappé une cible plusieurs fois d'affilée, Ezio finit par lui porter automatiquement un coup mortel. Le nombre d'attaques requises pour terrasser une cible varie selon la catégorie de l'arme.

### Combos : Nombre de coups par type d'arme

| ARME / CATÉGORIE | NOMBRE DE COUPS |
|---|---|
| Poings | 5 |
| Lame secrète/Crochet | 4 |
| Armes courtes | 3 |
| Armes moyennes | 3 |
| Armes lourdes | 2 |
| Armes longues | 2 |

Chaque fois que vous achetez ou recevez en récompense une nouvelle arme, Ezio s'en équipe automatiquement. Vous pouvez récupérer une de ses anciennes pièces directement sur les râteliers dans le QG des Assassins, ou en vous rendant chez un forgeron ayant l'arme en question en stock.

## LES POINGS

Le fait de combattre à mains nues permet à Ezio de gagner en vivacité, mais la plupart de ses ennemis repoussent ses tentatives de combo à moins qu'il ne les prenne au dépourvu – par exemple après avoir esquivé un de leurs assauts. Les poings infligeant peu de dégâts et vous exposant aux attaques adverses, leur seul véritable intérêt est de vous donner accès à la commande Désarmer. Si vous voulez neutraliser une cible sans lui ôter la vie, assommez-la à mains nues après vous être faufilé dans son dos.

### Attributs des poings

| NOM | DOMMAGES | VITESSE | DÉVIATION | PRIX (₳) | DISPONIBILITÉ |
|---|---|---|---|---|---|
| Poings | ✖ | ✖✖✖✖✖ | ✖ | - | Disponible dès le départ |

### Attaque spéciale : Lancer du sable

Alors qu'Ezio combat avec ses poings, maintenez enfoncée la touche Attaque principale, puis relâchez la touche afin qu'il jette du sable au visage de ses ennemis (📷 01). Aveuglées, les victimes baissent leur garde pendant quelques secondes. Notez que les janissaires et les almograves sont insensibles aux effets de cette attaque, et qu'Ezio ne peut pas bouger tant que vous maintenez la touche enfoncée.

- Les victimes du Lancer du sable deviennent vulnérables aux combos, même s'ils bloquent ou esquivent habituellement vos attaques.
- Quand un ennemi se sert de ce mouvement, faites un pas de côté pour esquiver son assaut.

01

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES ANNEXES
ANALYSES & TACTIQUES
MULTIJOUEUR
SUPPLÉMENTS
INDEX
LISTE DES MOUVEMENTS
GÉNÉRER DES REVENUS
ARMES
ARMURES
MAGASINS
ENNEMIS
VIGILANCE DES TEMPLIERS
SUCCÈS & TROPHÉES
LISTE DES MISSIONS

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES ANNEXES
ANALYSES & TACTIQUES
MULTIJOUEUR
SUPPLÉMENTS
INDEX
LISTE DES MOUVEMENTS
GÉNÉRER DES REVENUS
ARMES
ARMURES
MAGASINS
ENNEMIS
VIGILANCE DES TEMPLIERS
SUCCÈS & TROPHÉES
LISTE DES MISSIONS

Les adversaires dans Assassin's Creed Revelations se divisent en différents groupes possédant chacun ses propres spécificités. Cette section examine le comportement, les forces et les faiblesses de chaque archétype d'ennemis, puis propose quelques astuces de combat avant d'analyser le système de moral des soldats.

## LES ARCHÉTYPES D'ENNEMIS

### LA MILICE BYZANTINE

Peu résistants et sans véritable point fort, les miliciens byzantins cèdent rapidement sous les coups de boutoir d'Ezio.

- Les armes à projectiles mettent en évidence la fragilité des miliciens : un simple couteau de lancer suffit à les mettre au tapis. S'ils peuvent esquiver les coups de pied, ils ne résistent pas à un combo ou à une riposte mortelle.
- Déclenchez vos séries d'assassinats aux dépens des miliciens lorsqu'ils combattent aux côtés d'adversaires plus dangereux.
- Même s'ils maîtrisent quelques mouvements de course libre, les miliciens courent moins vite qu'Ezio et s'avèrent incapables d'escalader les parois abruptes.

| CARACTÉRISTIQUES | |
|---|---|
| Points de santé | 36 |
| Force | 3 |
| Moral | 25 |
| Arme de mêlée | Arme à une main (épée ou masse) |
| Arme à distance | Cailloux |
| Notes | ■ Peut esquiver les coups de pied<br>■ Vulnérable à toutes les autres attaques |

| BUTINS DE FOUILLE | |
|---|---|
| **Butin** | **Fréquence (%)** |
| Balles | 25 |
| Couteaux de lancer | 100 |
| Remèdes | 40 |
| Carreaux d'arbalète | 25 |
| Poison | 30 |
| Akçe (₳) | 12-17 |
| Ingrédients de bombe | 90 |

| CARACTÉRISTIQUES | |
|---|---|
| Points de santé | 84 |
| Force | 7 |
| Moral | 1 000 |
| Arme de mêlée | Arme lourde |
| Arme à distance | Cailloux |
| Notes | ■ Résiste à la commande Désarmer et ne craint pas la Projection au crochet<br>■ Capable de parer les prises au corps à corps et les attaques standards<br>■ Vous ne pouvez pas parer le dernier coup de son combo<br>■ Son Attaque fracassante renverse sa cible<br>■ Vulnérable aux coups de pied et aux ripostes mortelles ; peut être inclus dans les séries d'assassinats |

| BUTINS DE FOUILLE | |
|---|---|
| **Butin** | **Fréquence (%)** |
| Balles | 40 |
| Couteaux de lancer | 35 |
| Remèdes | 50 |
| Carreaux d'arbalète | 40 |
| Poison | 40 |
| Akçe (₳) | 41-49 |
| Ingrédients de bombe | 90 |

### LES ALMOGRAVES BYZANTINS

Lents mais implacables, les almograves se reconnaissent aisément à leur armure et à leur imposante stature.

- Les almograves maîtrisent la technique spéciale Attaque fracassante, qui renverse Ezio tout en lui infligeant de très lourds dégâts. Vous avez la possibilité de tuer cet assaut dans l'œuf en leur donnant un coup de pied ou en les attaquant ; à défaut, esquivez-le et ripostez aussitôt.
- Vous ne pouvez infliger un combo à un almograve qu'après avoir brisé sa garde en lui donnant un coup de pied ou en esquivant une de ses attaques. Cet adversaire est vulnérable aux ripostes mortelles, même s'il est impossible de contrer son Attaque fracassante. Vous pouvez lui voler son arme à l'aide de la commande Désarmer quand il exécute son combo de trois coups : laissez volontairement Ezio se faire toucher par le premier assaut, puis passez à l'action au moment où il porte sa seconde attaque.
- Les almograves se déplacent moins vite que les autres soldats et sont incapables d'effectuer des actions de course libre ; ils font donc des proies faciles si vous les attaquez depuis les toits avec des armes à distance.
- Ces adversaires très résistants se postent en première ligne lors des mêlées ; faites d'eux vos cibles prioritaires lorsque vous avez commencé une série d'assassinats.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## PROFILS DE CAPACITÉS

- En vous offrant la possibilité de les combiner librement, les profils personnalisés vous permettent d'exploiter au mieux le potentiel de vos compétences (capacités, atouts et séries).
- À terme, vous pouvez définir jusqu'à cinq profils personnalisés différents ; puisqu'il est possible d'en changer entre deux manches ou après un décès, préparez plusieurs profils correspondant à des besoins tactiques différents. Associez à chacun un nom évocateur pour faciliter leur sélection le moment venu.
- Choisissez vos capacités en fonction du comportement de vos adversaires : s'ils ont tendance à se réfugier sur les toits, optez pour des attaques à distance ; s'ils jouent de manière agressive, adoptez des techniques plus défensives. Notez que le bonus d'échec Score x2 peut vous aider à limiter la casse face à des rivaux qui vous sont supérieurs.
- Voici des exemples de capacités dont l'association s'avère particulièrement fructueuse :
  - **Vision des Templiers + Déguisement :** cette combinaison défensive maximise vos chances d'humilier vos adversaires.
  - **Bombe de proximité + Déguisement :** une combinaison aussi efficace en attaque qu'en défense.
  - **Métamorphose + Bombe fumigène :** une association équilibrée qui vous permettra de défendre efficacement votre classement en fin de partie.
  - **Neutralisation + Poison :** les joueurs accomplis peuvent réaliser des scores impressionnants avec ces deux capacités.
- Les capacités sont soumises à des limitations, en termes de portée ou de délai d'activation, par exemple. Vos rivaux peuvent ainsi échapper au nuage de fumée de la Bombe fumigène en profitant du bref délai qui précède sa déflagration, ou contourner une Bombe de proximité sans la faire exploser.
- Les effets de la plupart des capacités peuvent être contrés par ceux d'une autre compétence : par exemple, un Couteau de lancer arrête une Charge ennemie, tandis que les Pétards révèlent la présence d'un rival déguisé ou métamorphosé.

## TACTIQUES D'ÉQUIPE

- Si vous assistez au meurtre d'un rival par un de vos alliés, foncez sur la victime et achevez-la au sol pour obtenir le bonus Exécution. Tous les coéquipiers peuvent effectuer cette opération aux dépens d'une même victime, ce qui permet à l'équipe de maximiser son score lorsque ses membres se déplacent en rangs serrés.
- Si un de vos alliés se fait humilier sous vos yeux, ranimez-le (appuyez sur la touche Attaque secondaire) après avoir assassiné son rival. Vous lui ferez ainsi gagner de précieuses secondes tout en empochant un bonus supplémentaire ; pour quelques points de plus, votre allié peut ensuite achever la victime.
- Une cible que vous avez verrouillée l'est également pour vos partenaires, ce qui permet à votre équipe de travailler en synergie.
- Restez proche d'un de vos alliés et couvrez-vous mutuellement : si par mésaventure votre coéquipier se fait tuer sous vos yeux, ripostez aussitôt en humiliant son bourreau.
- Coordonnez vos actions pour maximiser votre score. Avant de vous précipiter vers une cible, vérifiez que vous ne pouvez pas impliquer votre partenaire dans l'assassinat. Attribuez à chacun un rôle spécifique en définissant ensemble des profils complémentaires.
- Demandez à un de vos alliés de rabattre les cibles dans votre direction et attaquez-les sous le couvert d'un Déguisement – cette tactique redoutable ne manquera pas de surprendre vos adversaires, puisqu'ils pensent connaître votre apparence.
- Changez de style de jeu en fonction de la situation et du score. Lorsque vous êtes à la traîne, conjuguez vos efforts pour obtenir des bonus d'équipe. Si vous êtes en tête, séparez-vous éventuellement pour mieux échapper à vos rivaux.
- Tuez ou humiliez à la première occasion les adversaires surplombés d'un triangle rouge (▼) – ils sont en train de poursuivre un de vos alliés.
- Dans certains modes de jeu, une tactique d'équipe efficace consiste à se déplacer en groupe pour submerger les adversaires. Notez qu'un obstacle qui a été activé par un allié se réinitialise immédiatement devant vous.

# ANALYSE DES CARTES

En révélant l'emplacement de tous les obstacles, les cartes suivantes vous aideront à prendre le dessus sur vos adversaires.

Légende (obstacles)

## HÔPITAL DES CHEVALIERS

- Dans les modes Deathmatch et Deathmatch facile, la petite cour de l'église est le secteur qui concentre le plus de joueurs sur l'ensemble d'une partie. Passez à l'action depuis les charrettes de foin, les bancs ou les groupes de civils pour obtenir le bonus Assassinat caché ; dès que vous avez frappé, fuyez en franchissant l'un des deux portails à proximité.
- Réfugiez-vous sous les arcades autour de la place centrale lorsque vous voulez échapper à des poursuivants ; vous pouvez facilement les semer en franchissant les portails ou en vous dissimulant derrière les piliers.
- La place centrale favorise assez nettement la cible lors des poursuites ; la présence de nombreux palans lui permet par exemple de facilement échapper à son poursuivant en montant sur les toits.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED