

TOM CLANCY'S

THE DIVISION 2

un jeu Ubisoft



Manuel de l'agent



Ce travail est dédié au colonel (er) **Luc Courcelle**, officier de la Légion d'honneur, officier de l'Ordre national du Mérite, croix de la Valeur militaire, ancien patron du GCP à l'État-major de la 11^e brigade parachutiste à Toulouse, décédé le 9 mai 2014 à Abidjan (Côte d'Ivoire) après avoir quitté le service actif.

« Luc Courcelle était une figure des paras-colos et du 3^e RPIMa, où il est affecté en 1986 en tant que jeune lieutenant. Très rapidement remarqué pour ses qualités, il rejoint les commandos parachutistes, à la tête desquels il se distingue dans de nombreuses opérations. Il commande ensuite, de 1994 à 1996, la compagnie d'éclairage et d'appui, qu'il mène au combat lors de l'opération ALMANDIN. Puis il enchaîne les affectations en Afrique, au 8^e RPIMa, à la 11^e BP et au 2^e RPIMa » (© 3^e RPIMa).

Table des matières

Introduction.....	7
Paramétrage du jeu	9
Première mission.....	14
Menu des options	17
Clan	17
Social	17
Actualités.....	17
Club	18
Personnage	18
Vêtements.....	18
Boutique	18
Progression	19
Paramètres.....	21
Mode photo	25
Déconnexion.....	26
La base d'opérations	27
Les refuges et les planques.....	37
Les refuges	37
Les planques	48
Missions principales et missions annexes	50
Projets et primes.....	57
Les projets	57
Les primes	66
Les récompenses.....	70
Les énigmes	71
La chasse aux chasseurs	71
La chaîne d'hôtels Hydden.....	79
Les Dark Zones	83
Armement, équipement et compétences.....	91
Armement.....	91
Équipement.....	93
Compétences.....	93
Les bonus	94
Les modifications (Mods).....	99
Vous avez dit « statistiques » ?	100
Les matériaux	103

Fabrication et réétalonnage	105
La fabrication.....	105
Le réétalonnage	110
Construire son personnage (le build).....	115
Le build selon Ubisoft.....	115
Détail de l'application d'un Mod en images	119
Agents, groupes et clans	126
Les agents.....	126
Treillis, Rangers et compagnie	126
Les demandes de backup	132
Les groupes.....	134
Les clans.....	136
Gestion d'un clan	138
Le Matchmaking.....	147
Les ennemis	151
Les ennemis	151
Les PNJ.....	151
Les renégats.....	151
Le Mode Conflit.....	152
La Normalisation	152
Les clés	153
Les technologies SHD.....	155
Les crédits Premium	158
Préambule au niveau 30	160
Les spécialisations	163
Missions d'invasion	168
World Tier 1.....	169
World Tier 2 et 3	170
World Tier 4.....	171
World Tier 5.....	172
Les Dark Zones occupées	173
Différences avec le jeu The Division 1	174
Intelligence Annex 1 : Les armes.....	176
Intelligence Annex 2 : Les <i>True Sons</i>	179
Intelligence Annex 3 : Les compétences	181
Intelligence Annex 4 : Les Dark Zones	185
Intelligence Annex 5 : Le JCJ dans The Division 2	187
Intelligence Annex 6 : Les clans	190
Intelligence Annex 7 : Primes et Projets	193
Intelligence Annex 8 : Le monde vivant de The Division 2.....	195
Intelligence Annex 9 : Nouvelles compétences et modification.....	197
Annexe 10 Chasseurs et masques.....	200

Masque Goule	200
Masque Pourpre	204
Masque Démon	207
Masque Cauchemar	212
Masques Midas et Revenant.....	214
Masques Croix, Mort, Losange et Apparition	215
Masque Spectre	218
Patch Notes	219
1.01 du 22 mars	219
1.02 du 28 mars	219
1.03 du 5 avril – Tidal Basin	220
1.04 du 11 avril	222
1.05 du 16 avril	223
1.06 du 18 avril	223
Bonus	224
Visite des Publications du Marcel	224
Remerciements	226
Notes de versions.....	227

AVERTISSEMENT

La présente documentation ne contient aucun *spoil*. Vous pouvez donc la lire en toute confiance, elle n'est là que pour vous aider à commencer vos mission sans révéler quoi que ce soit sur icelles et vous priver ainsi du plaisir de la découverte *in game*.

Introduction

Agent, **Tom Clancy's The Division 2** est un jeu vidéo de type RPG en réseau tournant sur PlayStation 4, PC et Xbox One, sorti le 15 mars 2019, produit par la société française *Ubisoft* et conçu par les studios *Massive Entertainment* de Malmö en Suède, filiale d'*Ubisoft*, avec la collaboration de *Ubisoft Réflexions*, *Ubisoft Ancecy*, *Ubisoft Leamington*, *Ubisoft Sofia*, *Ubisoft Shanghai*, *Ubisoft San Francisco*, *Ubisoft Osaka* et *Red Storm Entertainment*, une société créée par l'écrivain américain Tom Clancy (1947-2013).



Le siège de *Massive Entertainment* à Malmö © Wikipedia

Comme dans le précédent opus du jeu, **Tom Clancy's The Division**¹, il s'agit pour toi, agent, de rétablir la sécurité, de secourir des civils et de restaurer les activités économiques d'une ville dévastée par une pandémie criminelle appelée *Grippe du dollar*, épidémie de variole répandue à New-York lors d'un *Black Friday*, mais cette fois l'action se passe dans la capitale fédérale des États-Unis d'Amérique, Washington² (district de Columbia, enclavée dans l'état du Maryland).

Cette deuxième mouture du jeu introduit de très nombreuses nouveautés. Citons :

- une *base Op* en mode multi-joueurs
- trois *Dark Zones* paramétrées différemment
- des *clans*
- la possibilité de demander du secours (*backup*)
- des primes, défis et autres chasses nocturnes
- le concept de *normalisation*, qui permet à des joueurs de niveau différent de partager le même niveau d'ennemis JCJ dans les *Dark Zones* et lors de *conflits*
- le concept d'*étalonnage coopératif*, qui permet à des joueurs de niveau différent de partager le même niveau d'ennemis PNJ hors des *Dark Zones* et *conflits*

etc.

¹ Documentation (308 pages) mise gracieusement à la disposition des agents à l'adresse : http://www.didiermorandi.fr/lpdm/The_Division_1_Manuel_Utilisateur.pdf

² Pour la petite histoire, les américains appellent leur capitale *Washington D.C.* pour éviter de confondre avec l'état de Washington ou de nombreuses autres villes du même nom. En réalité, la coutume veut que la quasi-totalité des autochtones disent simplement « D.C. » (prononcer *dissi*).

Ce manuel pour des agents de la Division comme toi est une version mise à jour de la précédente publication réalisée à partir de la Bêta. Il contient les chapitres suivants, organisés comme dans la version précédente du jeu, à savoir ton programme journalier avant d'avoir atteint le niveau 30 et après.

Première partie : Niveaux de l'agent 1 à 29

- Paramétrage du jeu
- Première mission
- Menu des options
- La base d'opérations
- Les refuges et les planques
- Missions principales et missions annexes
- Projets et primes
- Les récompenses
- Les Dark Zones
- Armement, équipement et compétences
- Les matériaux
- Fabrication et réétalonnage
- Construire son personnage (le build)
- Agents, groupes et clans
- les ennemis
- Les clés
- Les technologies SHD
- Les crédits Premium (*e-crédits*)

Deuxième partie : Agent au niveau 30 (« *end game* »)³.

Troisième partie : Annexes.

T'as intérêt à te magner le fion pour passer niveau 30, sinon t'es renvoyé chez toi.

Dismiss⁴ !

³ Pour le lecteur qui n'a pas joué à **The Division 1**, qu'il sache que l'environnement du jeu est différent avant et après le *end game*.

⁴ « *Rompez, agent !* ».

Paramétrage du jeu

Agent, au lancement du jeu tu as accès à quatre types de paramétrage puis au choix du personnage (toutes les copies d'écran ont été réalisées sur SONY PlayStation 4).





Tu peux créer jusqu'à quatre personnages différents que tu pourras sélectionner après le lancement du jeu ou en utilisant le bouton de déconnexion (voir plus loin) et que tu peux personnaliser ensuite *in game* dans la base Op chez le *Barbier*.

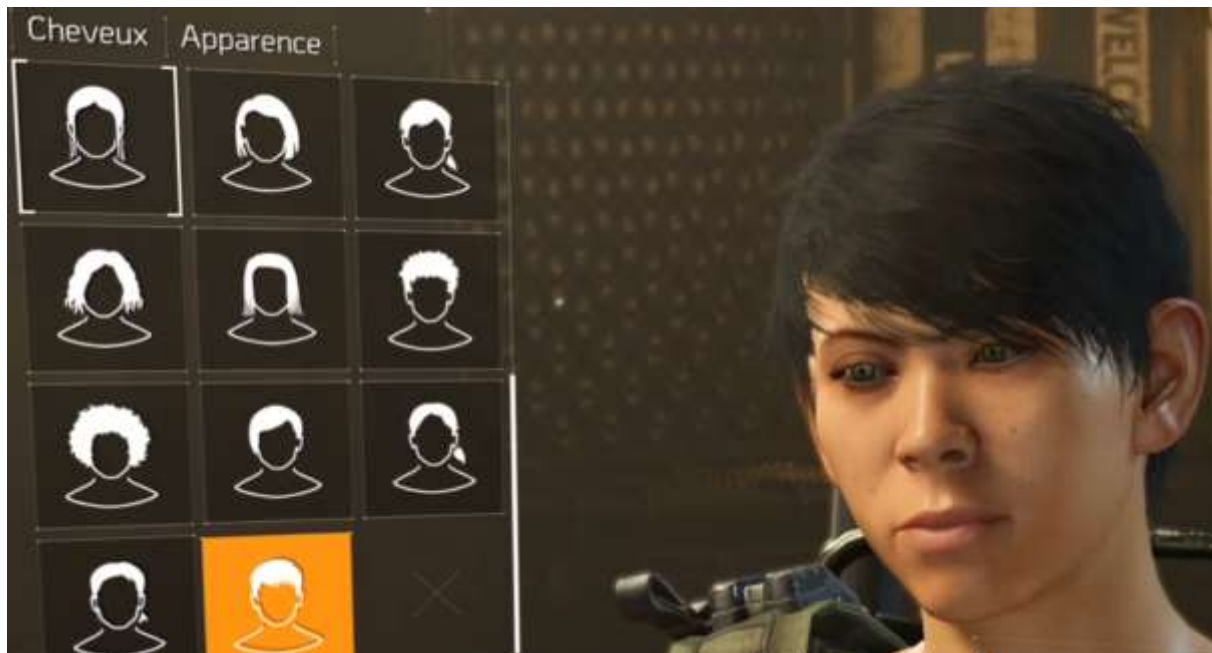
Le bouton *type de corps* permet de choisir entre un homme et une femme.

Le bouton *Personnage aléatoire* permet de générer un personnage automatiquement, avec de nombreuses options esthétiques. Un personnage aléatoire, comme un personnage manuel, peut être customisé dans les écrans suivants, qui sont pour :

- la tête
- le visage
- la couleur de la peau
- la couleur des yeux



Les coupes de cheveux sont également variées :



Pour la teinte des cheveux, les tatouages et les cicatrices, c'est la même procédure.

Ensuite, tu devras passer chez le fourrier pour choisir ton habillement, qui comporte une casquette ou un bonnet (aléatoire), une paire de lunettes, une chemise, un pantalon, des Rangers et un patch d'épaule. Enfin, clique sur *Confirmer le personnage* pour valider ta création. Ton perso est prêt au combat.



Lara Croft a changé d'univers...

Première partie

niveaux 1 à 29



Première mission

Quand tu es sapé (correctement, avec les trois plis sur la chemise derrière), vas te présenter au Coordonnateur *Manning* à la base d'opérations (base Op) qui a été installée dans la *Maison Blanche*.



Pour ce faire, tu devras traverser un espace vert où ont été repérés des attaquants hostiles⁶ à neutraliser pour réussir cette première mission, mission dont le but est d'arriver vivant à la base Op et non dans un sac en plastique noir⁷.



⁶ « Y en aurait-il d'autres ? » Jack Nicholson in [Des Hommes d'honneur](#), avec Demi Moore, Tom Cruise, Kevin Bacon et Kiefer Sutherland, un film de Rob Reiner, 1992, à voir ab-so-lu-ment mon gars.

⁷ « Regardez les gens que vous aimez mourir devant vos yeux et regardez l'armée les foutre dans des sacs poubelle avant de les jeter dans une fosse commune sans enterrement. » Rick Valenti in *The Division 1*, un jeu Ubisoft (y en aurait-il d'autres ?).

Rassure-toi, tu as reçu un H&K MP5 A4 et tu trouveras une caisse de munitions avant de t'engager en terrain hostile.



N'oublie pas ton instruction et progresse d'abri en abri, sinon les hostiles te verront et *Paf* le sac en plastique noir !



La Bêta était en anglais, on a activé les sous-titres !

Au fur et à mesure de ta progression tu trouveras du butin un peu partout, dans les immeubles, les rues et les espaces verts. Ramasse tout. Toujours. Il te sera utile soit pour t'en équiper, soit pour le vendre et te faire de la thune, soit pour le démanteler et utiliser les composants ainsi récupérés pour te fabriquer ce dont tu auras besoin plus tard.



Les valises, sacs et autres caisses de butin sont mis en valeur par un contour orange fluo.

Tu en trouveras aussi sur le corps de nos ennemis⁸.

A chaque fois que tu récupères du butin, n'hésite pas à le comparer avec ton armement et ton équipement actuels afin de les améliorer. Ceci se fait dans l'écran *Personnage des options* (que l'on verra dans le chapitre suivant, tu sais pas, là).



vous pouvez récupérer ici une protection corporelle

Quand tu auras atteint vivant la *Maison Banche*, tu recevras de nouvelles instructions. En attendant, voyons ensemble dans le chapitre suivant les options disponibles pour ton personnage.

⁸ et non celui de *mon ennemi*, un film de Henri Verneuil, avec Jean-Paul Belmondo, Marie-France Pisier et Bernard Blier, 1976.

Menu des options

Les options sont au nombre de dix :

- Clan
- Social
- Actualités
- Club
- Personnage (inventaire)
- Vêtements
- Boutique
- Progression
- Paramètres
- Mode photo



Clan

Gestion des clans. Voir plus loin le chapitre qui leur est dédié.

Social

Cet onglet permet de gérer un groupe auquel le personnage appartient ou souhaite appartenir, en invitant un autre joueur ou en acceptant une invitation. Voir plus loin le chapitre qui est dédié à la gestion des groupes.

Actualités

Publication de communiqués d'Ubisoft.

Club

Accès au *Ubisoft Club*.

Personnage

C'est l'*inventaire*, qui comporte les options de gestion suivantes (en haut à droite) :

- vêtements (1)
- armes, équipement et compétences (2)
- statistiques (3)
- matériaux (4)



Les autres indicateurs seront vus plus loin. A chaque fois que tu auras un nouvel élément dans ton inventaire, un point d'exclamation orange te le signale.

Vêtements

Gestion de ton paquetage. Même accès que celui-ci-dessus via l'option « vêtements »

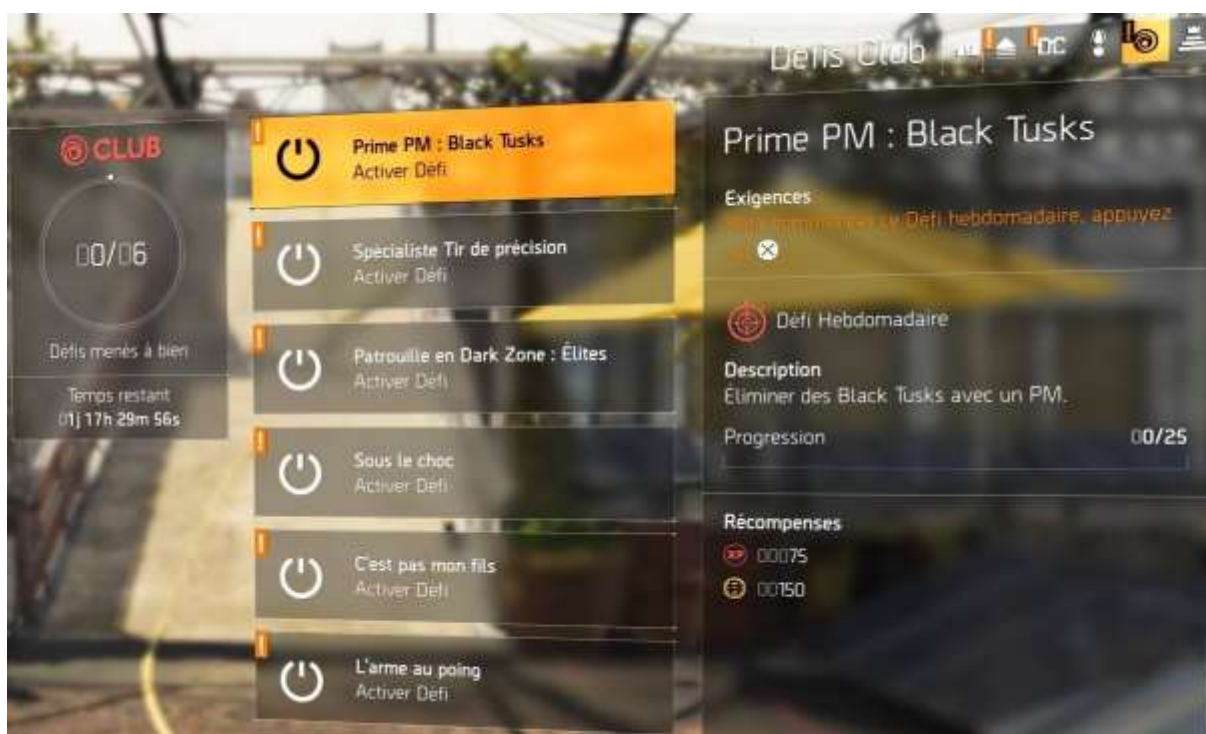
Boutique

Accès au *Ubisoft Store*, où tu trouveras des *Season Pass*, des crédits *Premium* et des récompenses.

Progression

Affichage des pourcentages de progression de tes missions, et proposition d'activité à suivre dans ton cheminement à D.C.

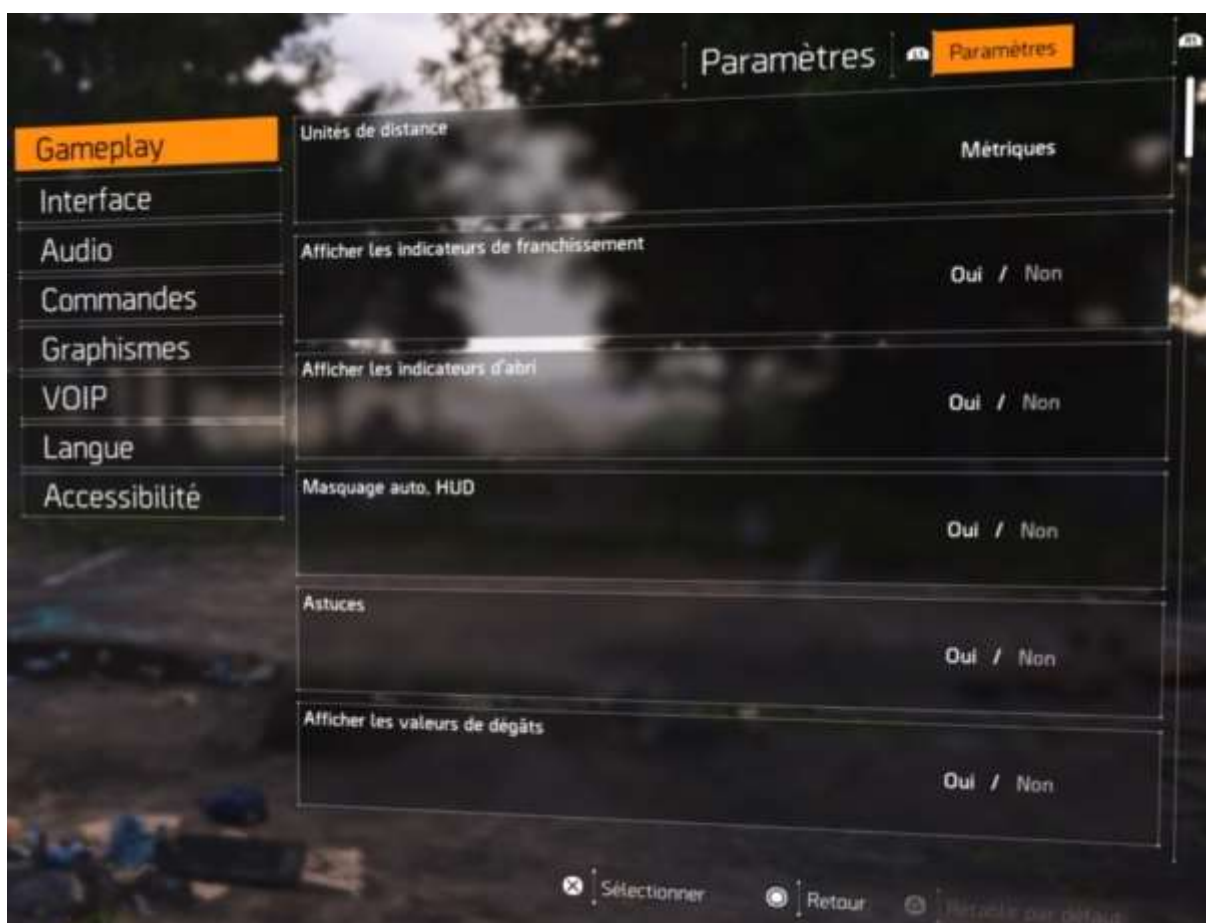


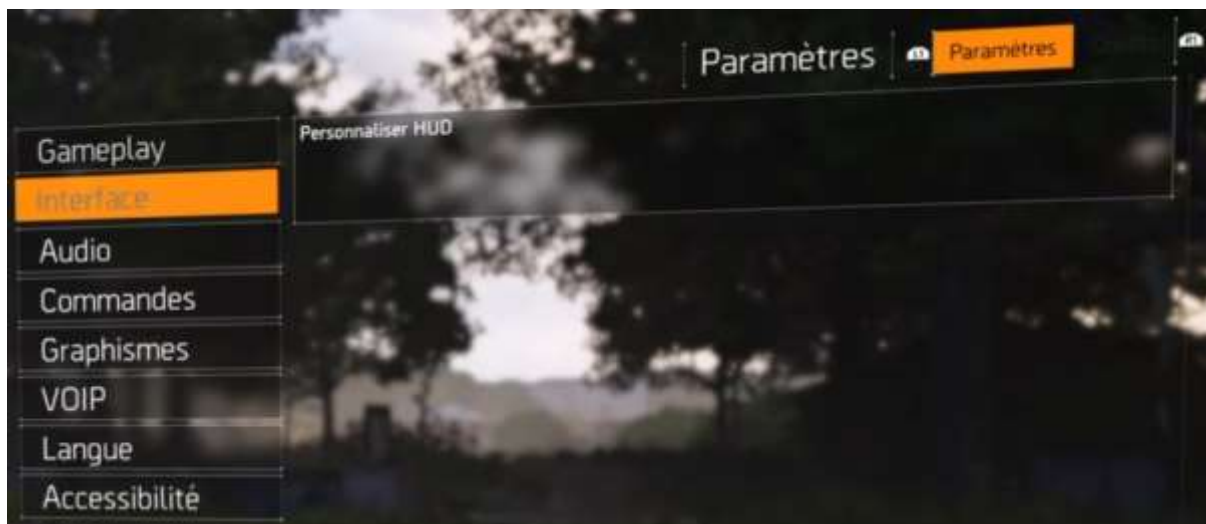




Paramètres

Gestion des paramètres du jeu (écrans réalisés sur PS4 *what else*).









Mode photo

Le mode photo te permet de prendre des copies d'écran avec plusieurs paramètres de cadrage, de mise au point et toussa.



Attention à ne pas rester comme un <censuré> au milieu d'une avenue ou devant la façade d'un édifice quelconque (s'il est quelconque, tu n'as rien à y faire) sinon tu risques de te prendre une bastos...

Heureusement, une option permet de quitter le mode photo automatiquement quand tu te fais allumer. On dit « *Merci qui ?* ».

Une autre option permet de lancer un « émote » juste (c'est son prénom⁹) avant la photo.



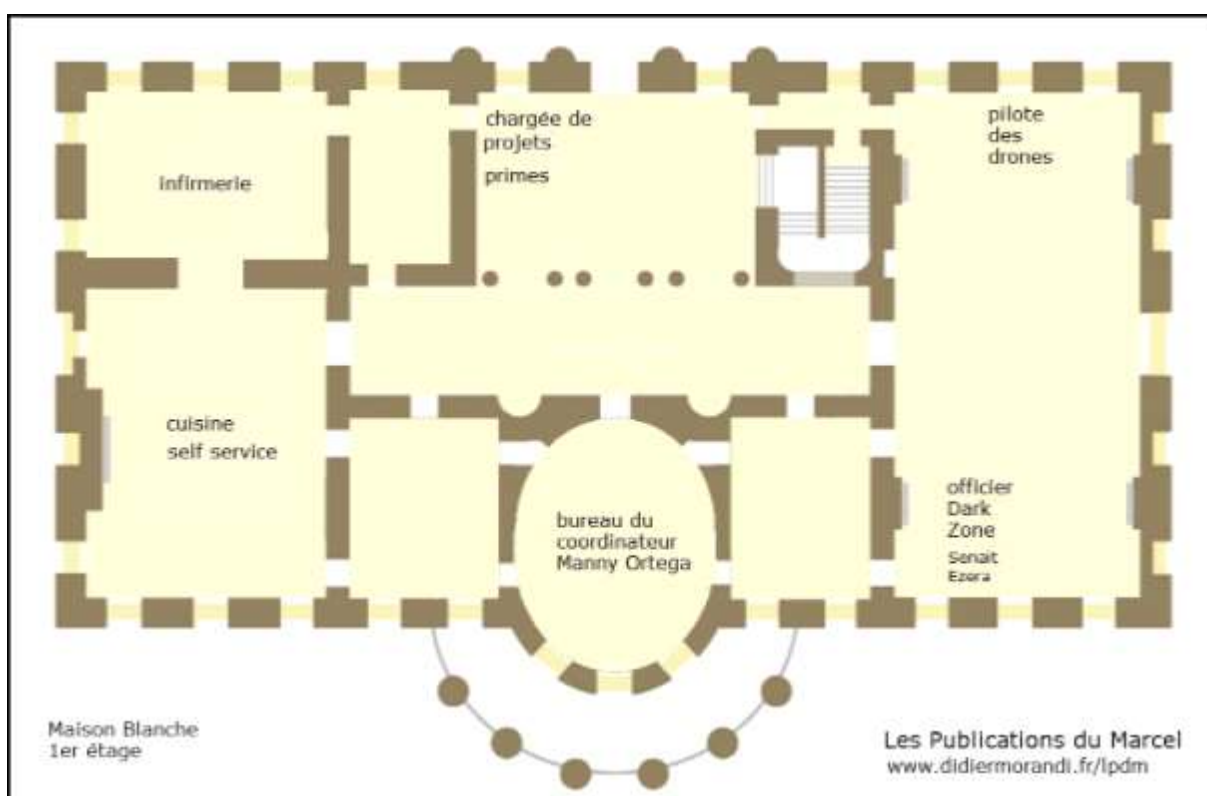
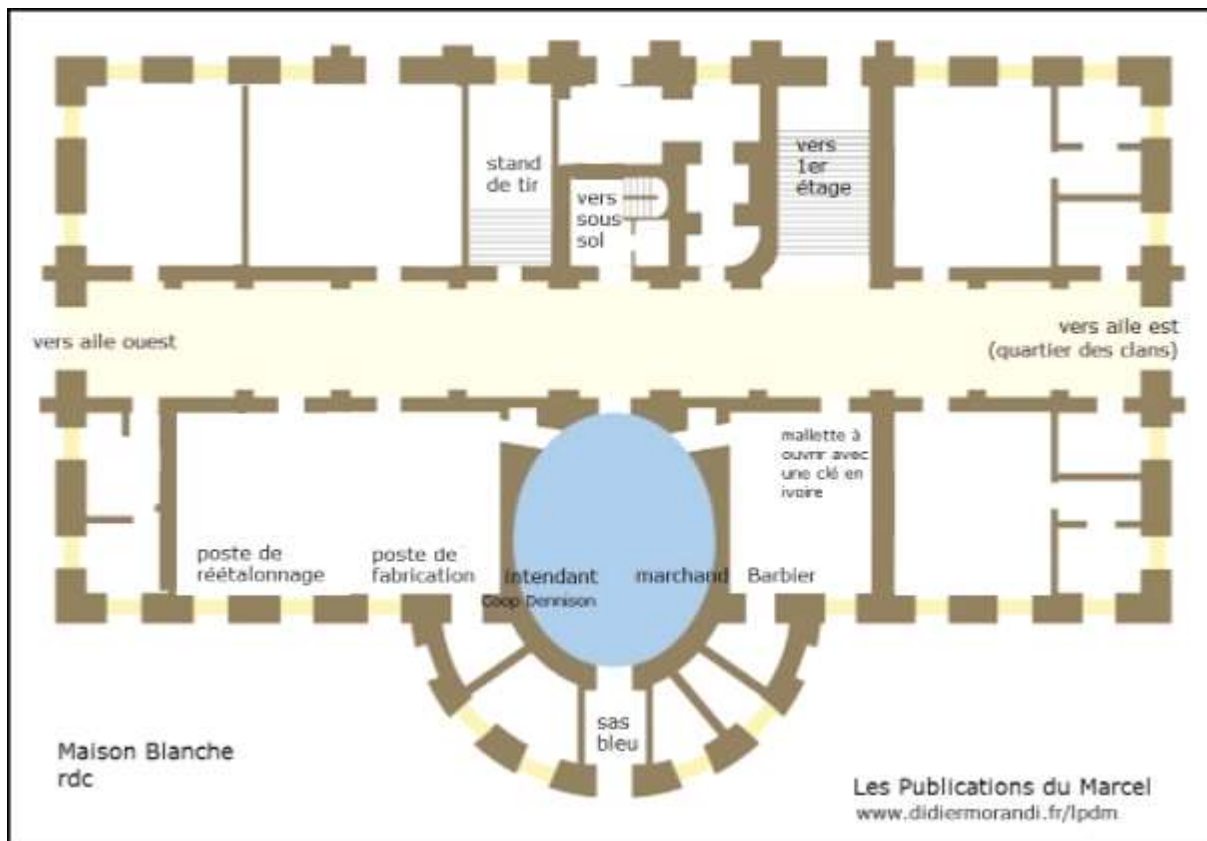
⁹ Thierry Lhermitte à Jacques Villeret *in* Le dîner de cons, un film de Francis Veber, 1998, qui devrait être remboursé par la Sécurité sociale (le film, pas Francis Veber).

Déconnexion

Le bouton *Déconnexion* te permet de retourner à l'écran de sélection des personnages.

La base d'opérations

La base Op, dans le jeu, comporte deux étages et deux ailes, l'aile Est où se trouvent les quartiers des *Clans* et l'aile Ouest où se trouve le *Bureau Ovale*. En voici les plans :



Le Bureau Ovale au début du jeu :



Le but du jeu est notamment d'améliorer la base Op en réalisant des missions principales et annexes, et en recrutant du personnel pour en gérer les services.



Affichage de votre progression pour l'amélioration de la base



Votre programme pour la base Op.

Pour faire tout cela, tu as reçu normalement une carte en dotation. Cette carte comporte plusieurs types d'informations :

- Sa légende (détaillée un peu plus loin)
- Le mode *Conflit*
- Les projets
- Toutes les informations sur une seule carte
- Les cibles
- Les agents qui demandent de l'assistance
- Le *Matchmaking*



Conflit

Stats de Conflit

Niveau de Conflit

02

Prochain jalon de Conflit
Niveau 10

Partie rapide

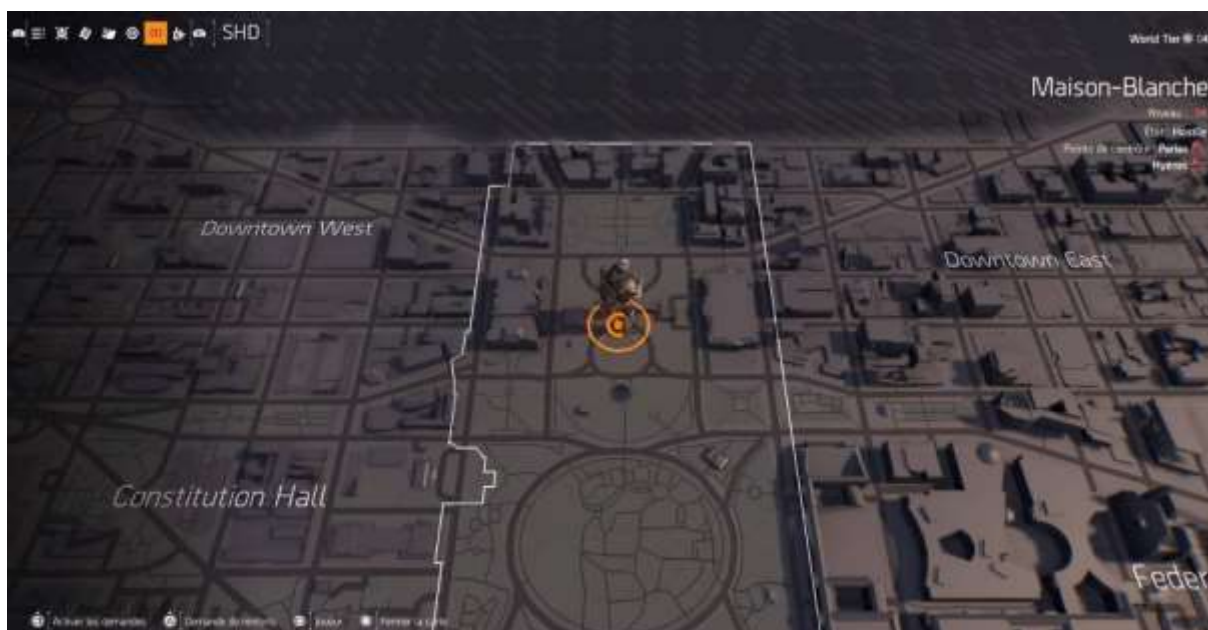
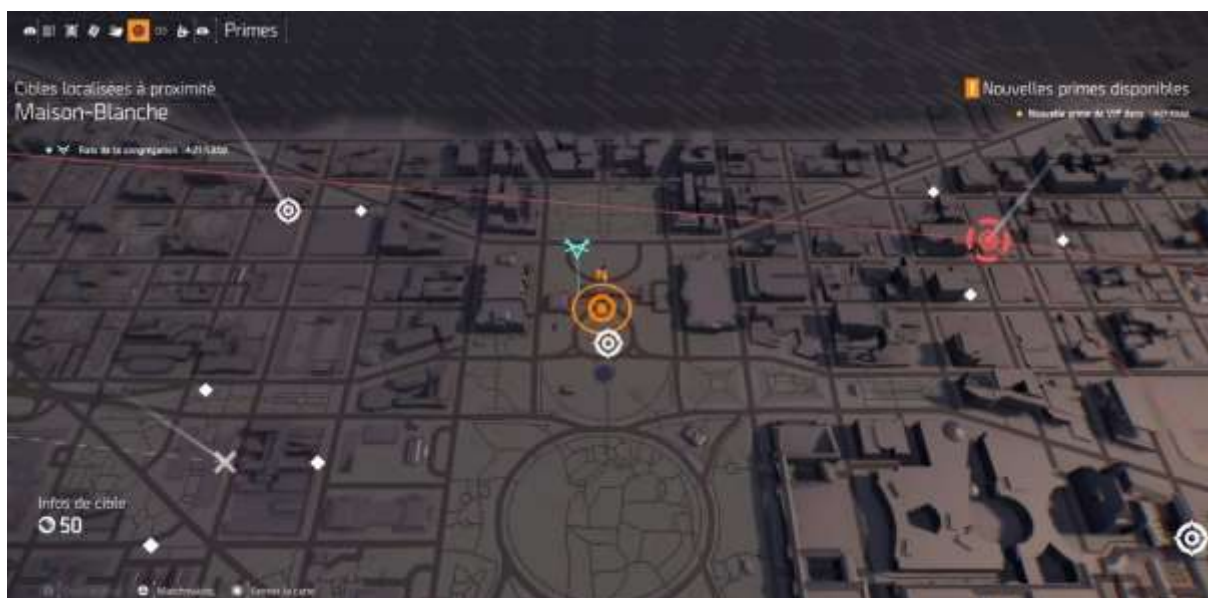
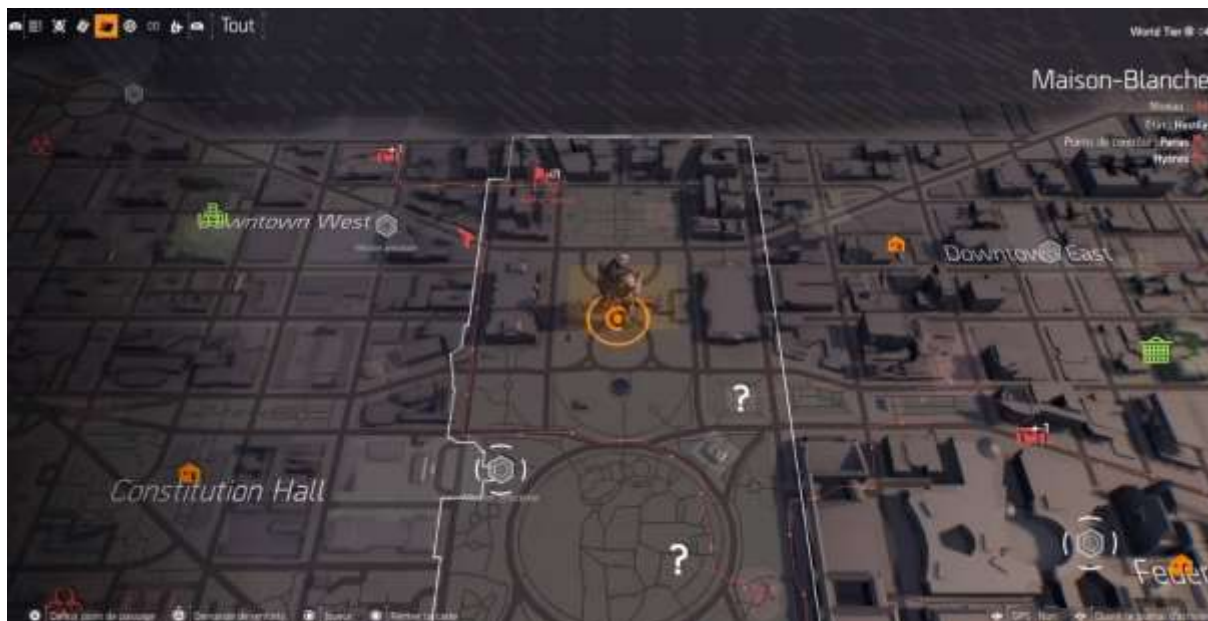


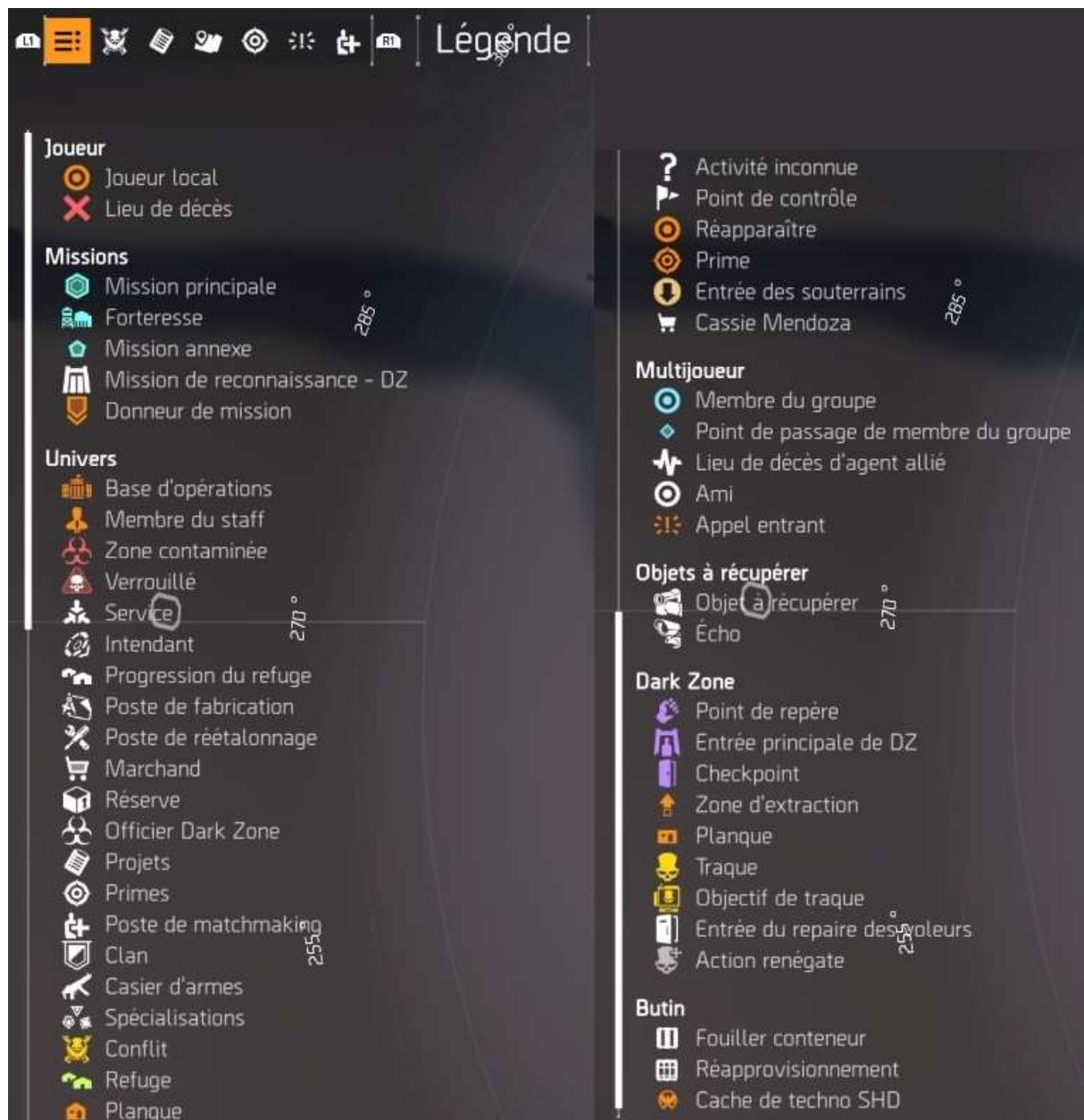
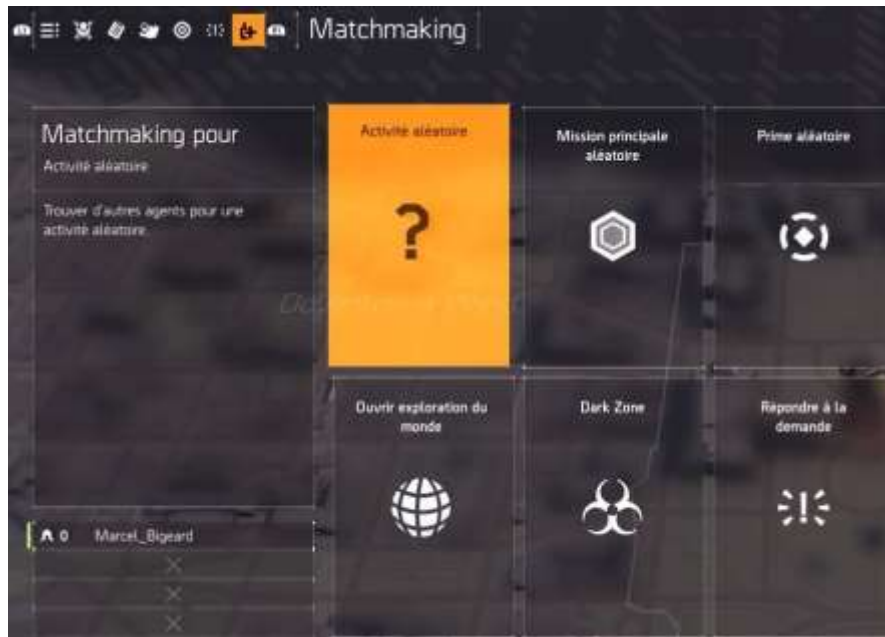
- 4 contre 4
- Faible intensité
- Stats normalisées

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:53:23

<p>Mission quotidienne Jefferson Plaza Base d'opérations</p> <p>La Division a identifié sur Jefferson Plaza une présence ennemie fortifiée à traiter.</p> <p>Objectif Mener à bien la mission du Jefferson Plaza en mode Difficile ou supérieur 00 / 01</p> <p>Récompenses 1 objet d'équipement Points de Survivaliste</p>	<p>Mission quotidienne Jefferson Plaza</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Difficile 00:21:53:23 Base d'opérations</p>	<p>Mission quotidienne Siege du DCE</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Défi 00:21:53:23 Base d'opérations</p>	<p>Mission VIP Jefferson Trade Center</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Défi 00:21:53:23 Base d'opérations</p>
	<p>Projet objectif Libération de Southwest</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Southwest</p>	<p>Projet objectif Libération du Federal Triangle</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Federal Triangle</p>	<p>Projet objectif Priorité : primes sur des Black Tusks</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Base d'opérations</p>





Il y a huit postes à pourvoir dans la base Op, qui sont :

- l'intendance, à attribuer à *Coop Dennison* (à recruter au Théâtre)
- le poste de fabrication : *Inaya al-Khaliq* (Théâtre)
- le secrétariat des clans : *Grace Larson* (Théâtre)
- l'officier Dark Zones : *Senait Ezera* (Théâtre)
- le stand de tir : *Charles Douglas* (Théâtre)
- le barbier : *Joshua Summers* (Campus)
- l'officier des cibles prioritaires : *Otis Sykes* (Campus)
- le poste de réétalonnage : *Emma Richards* (Campus)



Intendant Personnel Compétences Bonus Personnel

Coop Dennison	Inaya al-Khaliq	Grace Larson	Senait Ezera
Charles Douglas	Joshua Summers	Otis Sykes	Emma Richards

Grace Larson

Officier de gestion des clans
 Débloque les **quartiers de clan**. Grace Larson gère les quartiers de clan ainsi que les services annexes. Lorsqu'un agent rejoint ou crée un clan, il a accès à un système de progression qui lui permet de débloquer des bonus et activités supplémentaires.

Dotée d'une énergie infinie et d'une vraie passion pour la constitution de communautés, Grace Larson est la personne idéale pour organiser et gérer les services du Clan. Elle a toujours rêvé de travailler à la Maison-Blanche, même si les circonstances ne sont pas ce qu'elle avait imaginé.

Intendant Personnel Compétences Bonus Personnel

Coop Dennison	Inaya al-Khaliq	Grace Larson	Senait Ezera
Charles Douglas	Joshua Summers	Otis Sykes	Emma Richards

Senait Ezera

Officier Dark Zone
 Débloque la **Dark Zone** et les **bonus Dark Zone** associés. L'agent peut alors accéder aux Dark Zones en bénéficiant des conseils de Senait Ezera et ainsi débloquer de nouveaux bonus.

Senait Ezera explore régulièrement la Dark Zone Est pour des raisons qu'elle préfère ne pas révéler. Son expérience inestimable lui a valu d'être nommée officier de la Dark Zone, car elle connaît mieux que la plupart les risques auxquels sont exposés les agents. D'un naturel réservé, elle s'intéresse au sort des agents qui lui demandent conseil.

Intendant | Personnel | Compétences | Bonus | Personnel

<p>Coop Dennison</p> 	<p>Inaya al-Khaliq</p> 	<p>Grace Larson</p> 	<p>Senait Ezera</p> 
<p>Charles Douglas</p> 	<p>Joshua Summers</p> 	<p>Otis Sykes</p> 	<p>Emma Richards</p> 









Charles Douglas

Officier de sécurité

Débloque le **champ de tir**. Charles Douglas l'entretient de façon à ce que le personnel et les agents de la Division disposent d'un espace où s'entraîner et où essayer leurs nouvelles armes et compétences.

Possédant une grande connaissance des armes et du matériel militaire, Charles Douglas dispose de bases solides pour mener à bien sa tâche d'officier de sécurité. Ancien patron de la société d'armement Douglas & Harding, il espère demeurer utile maintenant que son entreprise est le cadet de ses soucis.

Intendant | Personnel | Compétences | Bonus | Personnel

<p>Coop Dennison</p> 	<p>Inaya al-Khaliq</p> 	<p>Grace Larson</p> 	<p>Senait Ezera</p> 
<p>Charles Douglas</p> 	<p>Joshua Summers</p> 	<p>Otis Sykes</p> 	<p>Emma Richards</p> 

Joshua Summers

Médecin

Débloque le **laboratoire**. Quand il ne se consacre pas à son hobby de barbier/tatoueur, Joshua Summers est généralement occupé à soigner les blessés et malades à l'infirmerie.

Tout le monde s'arrache Joshua Summers. Si ce bourreau de travail manque parfois de tact au chevet du patient, ses compétences médicales et son dévouement sans faille en font quelqu'un d'apprécié.

Intendant Personnel Compétences Bonus Personnel

Coop Dennison	Inaya al-Khaliq	Grace Larson	Senait Ezera
Charles Douglas	Joshua Summers	Otis Sykes	Emma Richards

Otis Sykes

Officier cibles prioritaires.
 Débloque les **missions**. Fait apparaître le radar à primes ainsi que les primes quotidiennes sur la carte. Otis Sykes dispose d'une liste de cibles plus que conséquente.

Otis Sykes a vécu toute sa vie à Washington DC. Il connaît par cœur cette ville qu'il adore, mais par instinct se méfie de tout le monde... et cela jusqu'à preuve du contraire. Heureusement, son poste d'officier de primes offre aux agents de nombreuses occasions de prouver leur bonne volonté.

Intendant Personnel Compétences Bonus Personnel

Coop Dennison	Inaya al-Khaliq	Grace Larson	Senait Ezera
Charles Douglas	Joshua Summers	Otis Sykes	Emma Richards

Emma Richards

Spécialiste en rééquipement.
 Débloque le **poste de rééquipement**. Emma Richards aide les agents en développant des améliorations et modifications aux statistiques de leur matériel et aux talents de leur inventaire.

Emma Richards met tout en œuvre pour s'assurer qu'elle et ses compatriotes soient toujours prêts à combattre. Même si elle n'est pas autorisée à en parler, elle dispose d'une grande expérience militaire qui se ressent dans ses paroles et dans ses actes. Ce qui est sûr, c'est qu'elle n'est jamais aussi à l'aise qu'une arme à la main, ou lorsqu'elle optimise pleinement l'usage de notre matériel.

Les refuges et les planques

Outre la base Op, il existe dans la ville des refuges et des planques.

Les refuges

Les *refuges* sont au nombre de deux :

- Le Théâtre
- Le Campus

Les refuges sont des bases de vie protégées à améliorer, tout comme la base Op.

Tu y rencontreras de nombreux personnages, dont le responsable du site, auprès duquel tu pourras suivre tes missions d'amélioration, un marchand d'armes et accessoires, un chargé de Projets et des personnes à recruter. Il existe de nombreuses améliorations à réaliser dans chaque refuge, qui sont énumérées plus loin.

Le refuge du Théâtre

Pour ce qui est du refuge du Théâtre, ces améliorations sont affichées à droite de l'entrée du bureau du responsable du site.



Les personnels essentiels du Théâtre sont :

- *Odessa Sawyer*, responsable du site
- le marchand
- le chargé de projets
- *Inaya al-Khalik*
- *Grace Larson*
- *Senait Ezera*
- *Charles Douglas*

Les quatre derniers étant à recruter pour la base Op.



Le marchand



La gestionnaire des projets

Les améliorations du refuge du Théâtre sont :

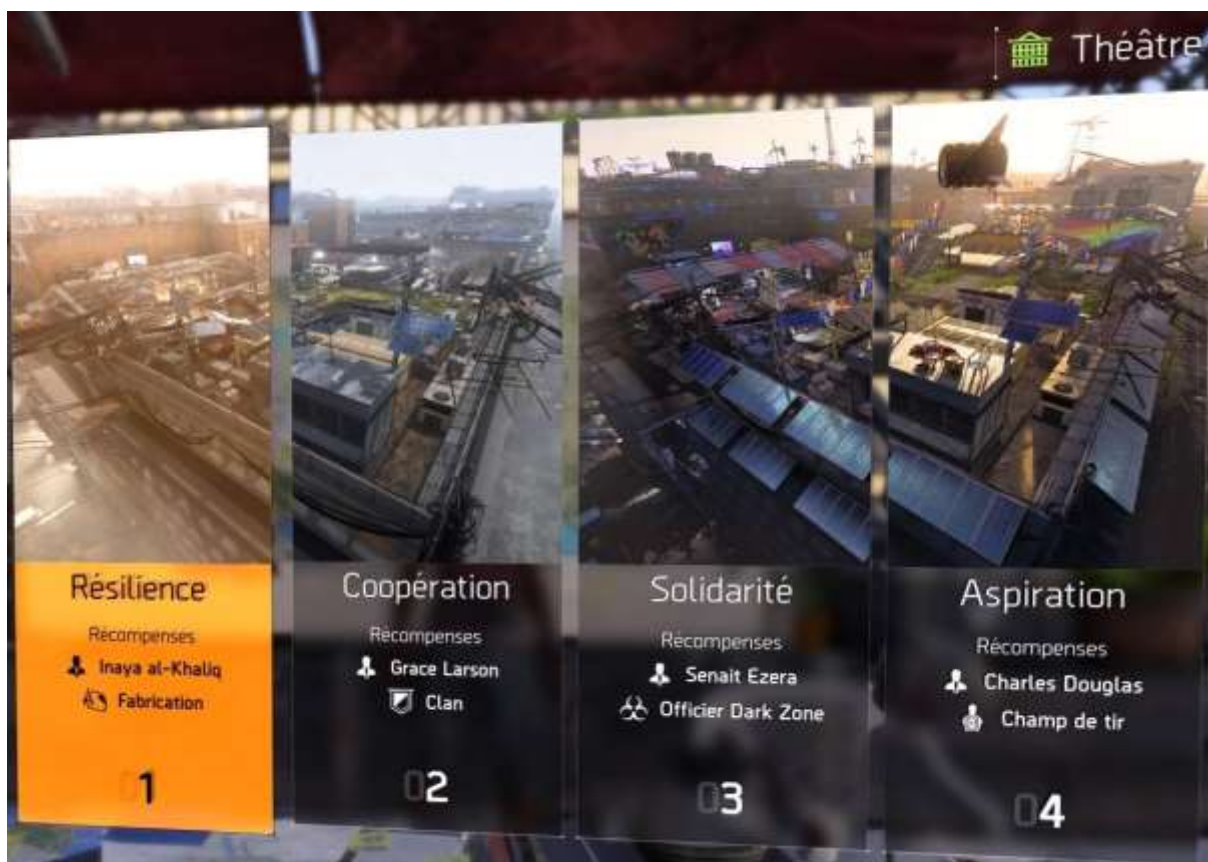
- Résilience
- Coopération
- Solidarité
- Aspiration

Tu peux consulter la progression des améliorations de chaque refuge auprès de son responsable.



Consultation de la progression des améliorations du refuge du Théâtre

Détail des améliorations :



Théâtre



Inaya al-Khaliq

Fabrication

Activités de refuge

- Bureaux d'Odea Tech
- Jardins en terrasse
- Communauté Bibliothèque MLK
- Projet : Équiper groupe de chasse
- Projet : Équipe d'entretien

Améliorations de refuge

- Nouveau toit**
Un nouveau toit permet aux habitants du refuge de rester au sec et de réaliser leurs projets, même en cas de mauvais temps.
- Barbecue**
Le barbecue étend de façon considérable les possibilités alimentaires du refuge et contribue à remonter le moral des habitants.
- Hydroponie


Résilience

Récompenses

- Inaya al-Khaliq
- Fabrication

01

Théâtre



Grace Larson

Clan

Activités de refuge

- Projet : Construction de conduite d'eau
- Projet : Construction de stockage frigorifique

Coopération

Récompenses

- Grace Larson
- Clan

02

Théâtre



 Senait Ezera
 Officier Dark Zone

Activités de refuge

-  Département de la Justice
-  Archives nationales
-  Labo quarantaine DC-62
-  Source du musée
-  Projet : Équipe de récupération
-  Projet : Libération hydrique

Solidarité

Récompenses

-  Senait Ezera
-  Officier Dark Zone

03

Améliorations de refuge

-  Terrasse à ciel ouvert
 La terrasse à ciel ouvert augmente la surface commune du refuge, et apporte à ses habitants de nouveaux espaces pour manger et se détendre ensemble.
-  Dirigeable à turbine
 Le dirigeable à turbine du Théâtre génère entre 20 et 40 kWh. L'énergie produite par la turbine est stockée dans un système de batteries afin de garantir une électricité propre et disponible.

Théâtre



 Charles Douglas
 Champ de tir

Activités de refuge

-  Projet : Indépendance alimentaire
-  Projet : Sécurisation trajet récup.
-  Projet : Pompe souterraine
-  Projets
 Projets d'aide au refuge

Aspiration

Récompenses

-  Charles Douglas
-  Champ de tir

04

Le refuge du Campus

Le refuge du Campus dispose de quatre accès :



Entrée nord-ouest



Entrée nord-est



Entrée sud-ouest



Entrée sud-est

Les personnels essentiels du Campus sont :

- *Henry Hayes*, responsable du site
- le marchand
- le chargé de projets
- *Joshua Summers*
- *Otis Sykes*
- *Emma Richards*

Les trois derniers étant à recruter pour la base Op.

Le Campus dispose aussi d'un poste de matchmaking.



Le marchand



Le gestionnaire des projets

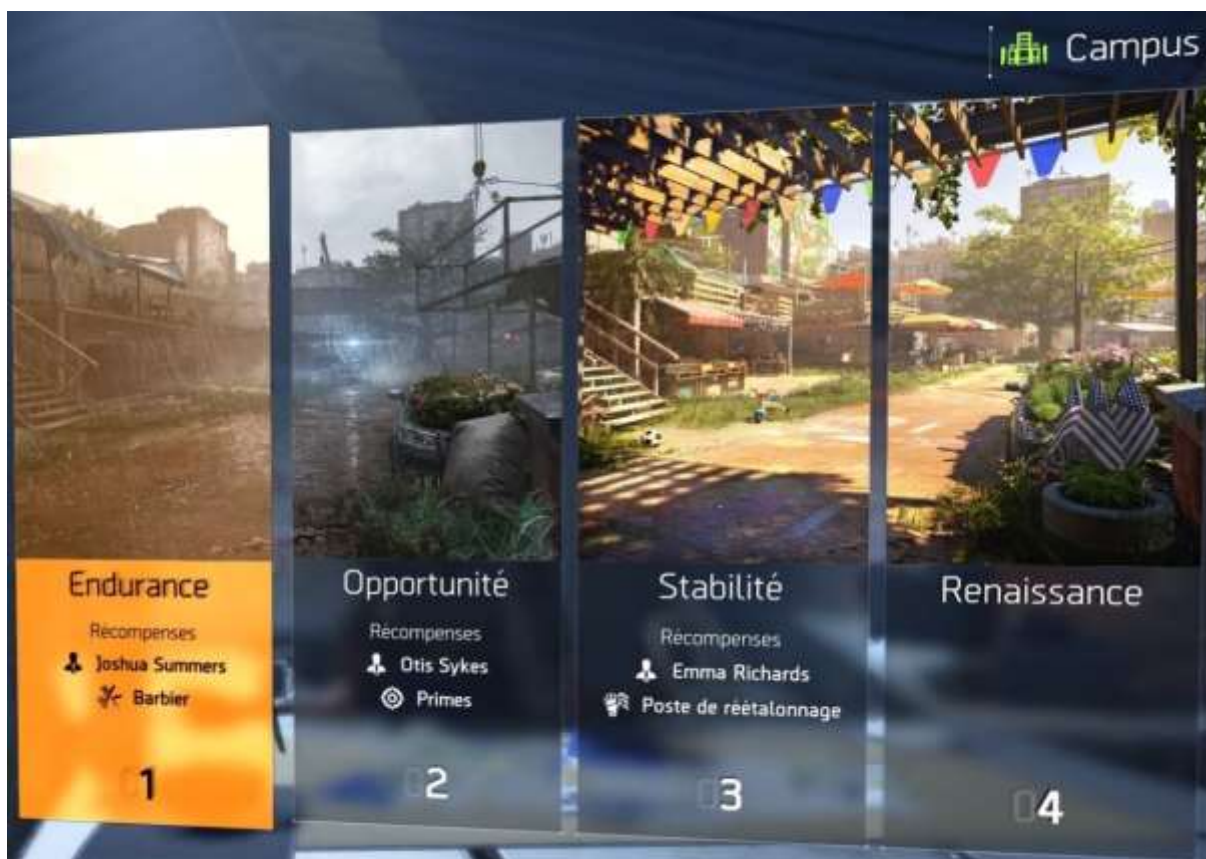



Le poste de Matchmaking


Les améliorations du Campus sont :

- Endurance
- Opportunité
- Stabilité
- Renaissance

Détail des améliorations :





 Campus




Endurance

Récompenses


-  Joshua Summers
-  Barbier

1



 Joshua Summers

 Barbier

Activités de refuge

-  Jeff l'Apiculteur
-  Avant-poste de propagande des Parias
-  Projet : Opération d'aide alimentaire
-  Projet : Opération de réparation d'infrastructures
-  Camp de travail des Parias

Améliorations de refuge

-  **Bibliothèque**
Avec tous les livres abandonnés à la Washington Capital University, construire une bibliothèque tombe sous le sens.
-  **Atelier**
Un atelier permettra de fabriquer des pièces ainsi que de rendre possibles les divers projets de construction du refuge.
-  **Cultures**
Assurer des conditions de développement adéquates pour nos cultures est essentiel si nous voulons garantir une production

 Campus



Opportunité

Récompenses

-  Otis Sykes
-  Primes

2

 Otis Sykes

 Primes

Activités de refuge

-  Projet : Remise sur pied de Constitution Hall
-  Projet : Sécurité sur le flanc sud

 Campus



Stabilité

Récompenses

-  Emma Richards
-  Poste de réétalonnage

3

 Emma Richards ▼

 Poste de réétalonnage

Activités de refuge

-  Patrouille du Campus disparue ▼
-  Camp d'aide du Potomac ▼
-  Projet : Équiper unité de triage
-  Projet : Gardes-côtes

Améliorations de refuge

-  Pompe solaire ▼
Une pompe solaire constituera un ajout majeur aux capacités de production énergétique du refuge.
-  Clinique ▼
Une clinique est indispensable pour assurer la bonne santé des habitants du refuge.
-  Scène ▼
Certains habitants du refuge doués de talents artistiques pourraient divertir leurs compagnons en organisant des spectacles.

 Campus



Renaissance

4

Activités de refuge

-  Attaque sur le quartier historique
-  Projet : Équipe de réparation de l'ouest
-  Projet : Force de récupération dans la profondeur

Les planques

Les *planques* sont également des lieux protégés, où tu trouveras notamment un poste de recherche de *Matchmaking*, l'ordinateur portable d'un agent avec des notes présentant les améliorations à apporter à la planque, appelées **évolutions**, et un poste de débarras qui te permet de vider un peu ton inventaire quand il est plein.



Les planques débloquées permettent des déplacements rapides de planque à planque, ou vers un refuge, ou vers la base Op, ou vers le point de départ d'une mission.

Chaque évolution de planque apporte diverses choses :

- découverte de caches de technologies SHD
- déblocage de compétences
- localisation d'activités
- nouveaux projets à réaliser
- etc.



Missions principales et missions annexes

Les missions principales sont indiquées sur ta carte par un double losange bleu clair, les missions annexes par un simple losange.



Il y a douze missions principales, qui sont :

- Bunker fédéral d'urgence
- Grand Washington Hotel
- Jefferson Plaza
- Jefferson Trade Center
- Lincoln Memorial
- Musée de l'air et de l'espace
- Musée d'histoire américaine
- Musée Viewpoint
- Potomac Event Center
- Siège de la banque
- Siège de l'administration spatiale
- Siège du DCE

Tu peux les refaire autant de fois que tu veux en mode « histoire », mais les récompenses seront faibles. Elles sont destinées à te faire monter ton niveau pour atteindre le niveau 30, où tout change.

Les planques non encore découvertes sont indiquées en blanc, les autres en orange.

Les points d'interrogation sont des activités inconnues à explorer, et à « traiter ».

Les cercles avec un phénix orange sont des emplacements de caches de technologies

SHD, qui te serviront à acquérir des compétences et des bonus auprès de l'Intendant.

Les drapeaux rouges indiquent des emplacements précis dans la ville qui sont contrôlés par les **Hyènes**, des « récupérateurs violents¹⁰ » et criminels qui ont créé des caches d'armes un peu partout et qui pillent et sèment la terreur dans la ville.

Il y a vingt missions annexes, qui sont :

- Archives nationales
- Assistance à l'agent Brooks
- Attaque du camp médical
- Avant-poste de diffusion des Parias
- Avant-poste de diffusion des True Sons
- Balise techno SHD
- Bureau d'Odea Tech
- Communauté de chantier
- Communauté de la bibliothèque MLK
- Département de la Justice
- Empire Autumn Hotel
- Jardins en terrasse
- Jeff l'apiculteur
- La chambre forte
- Le protocole G. Phillips
- Quarantaine du laboratoire DC-62
- Quartier général de la Police
- Siège du Bureau
- Site du crash du drone

Chaque mission réussie apporte des crédits, des bonus, des matériaux de toutes sortes, des technologies SHD, des schémas à utiliser dans le poste de fabrication, des points d'expérience, des débloquages de compétences et des améliorations de la base Op et des refuges.

On verra cela en détail plus loin, mon gars.



Les missions principales servent essentiellement à améliorer les refuges.

Mène à bien ces missions principales, tu débloqueras ainsi des *plateformes de compétences* chez l'intendant de la base d'opérations.

Ces *plateformes de compétence* sont des spécialités que tu peux choisir librement et autant de fois que tu le souhaites. Ce sont :

- Le tireur de précision
- Le démolisseur
- Le survivaliste

On verra cela plus loin. Commençons par les missions principales.

¹⁰ LOL la traduction...



détails de la mission principale **Grand Washington Hotel**

Au fil de leur amélioration, les refuges pourront détacher du personnel pour qu'il soit affecté à la base Op.

Donc, après chaque amélioration d'un refuge, retournes-y pour recruter. Le personnel ainsi recruté débloque des services à la base Op, par exemple la **fabrication** ou le **Barbier** (pas celui de Séville, l'autre).

Ces nouveaux services permettent de continuer de t'améliorer et de prendre part à de nouvelles activités.

Tu trouveras dans les pages qui suivent un portrait descriptif de chacune des personnes que tu dois recruter qui sont, on l'a vu :


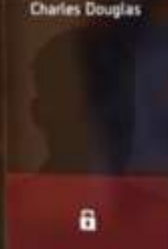
- *Coop Dennison* (à recruter au Théâtre)
- *Inaya al-Khaliq* (Théâtre)
- *Grace Larson* (Théâtre)
- *Senait Ezera* (Théâtre)
- *Charles Douglas* (Théâtre)
- *Joshua Summers* (Campus)
- *Otis Sykes* (Campus)
- *Emma Richards* (Campus)

Intendant Personnel Compétences Bonus Personnel

Coop Dennison 	Inaya al-Khalik 	Grace Larson 	Senait Ezera 
Charles Douglas 	Joshua Summers 	Otis Sykes 	Emma Richards 

Coop Dennison
Intendant
Utilisez vos points de déblocage de compétence et Techno SHD pour débloquent compétences, mods de compétences et avantages.
Ancien armurier du Secret Service, réparateur, philosophe et génie méconnu, Dennison est un as de la bidouille qui travaille dans un atelier situé au rez-de-chaussée de la Maison-Blanche. Riche d'une grande expérience sur le terrain, il a vu passer de nombreux présidents.

Intendant Personnel Compétences Bonus Personnel

Coop Dennison 	Inaya al-Khalik 	Grace Larson 	Senait Ezera 
Charles Douglas 	Joshua Summers 	Otis Sykes 	Emma Richards 

Inaya al-Khalik
Fabricante
Débloquent le poste de fabrication. Les agents peuvent ensuite charger Inaya al-Khalik de leur fabriquer des objets à partir de plans, en utilisant des matériaux récupérés ou démantelés.
Fabricante
Débloquent le poste de fabrication. Les agents peuvent ensuite charger Inaya al-Khalik de leur fabriquer des objets à partir de plans, en utilisant des matériaux récupérés ou démantelés.
Le Dr Inaya al-Khalik a un don pour la mécanique. Bien que relativement jeune, elle s'est forgée, avant le Poison Vert, un CV impressionnant dans les plus prestigieuses sociétés technologiques. À la fois amicale et concentrée, Elle continue d'innover avec ce qu'elle a sous la main.



Les missions SHD rapportent des **technos SHD**. Les technos SHD représentent un élément majeur de l'arsenal d'un agent de la Division et peuvent être utilisées pour débloquer des variantes de compétences et des bonus auprès de l'intendant. Il est aussi possible d'acquérir des technos SHD en menant à bien des missions annexes SHD et en fouillant des sites de technos SHD. Un chapitre spécial leur est consacré.

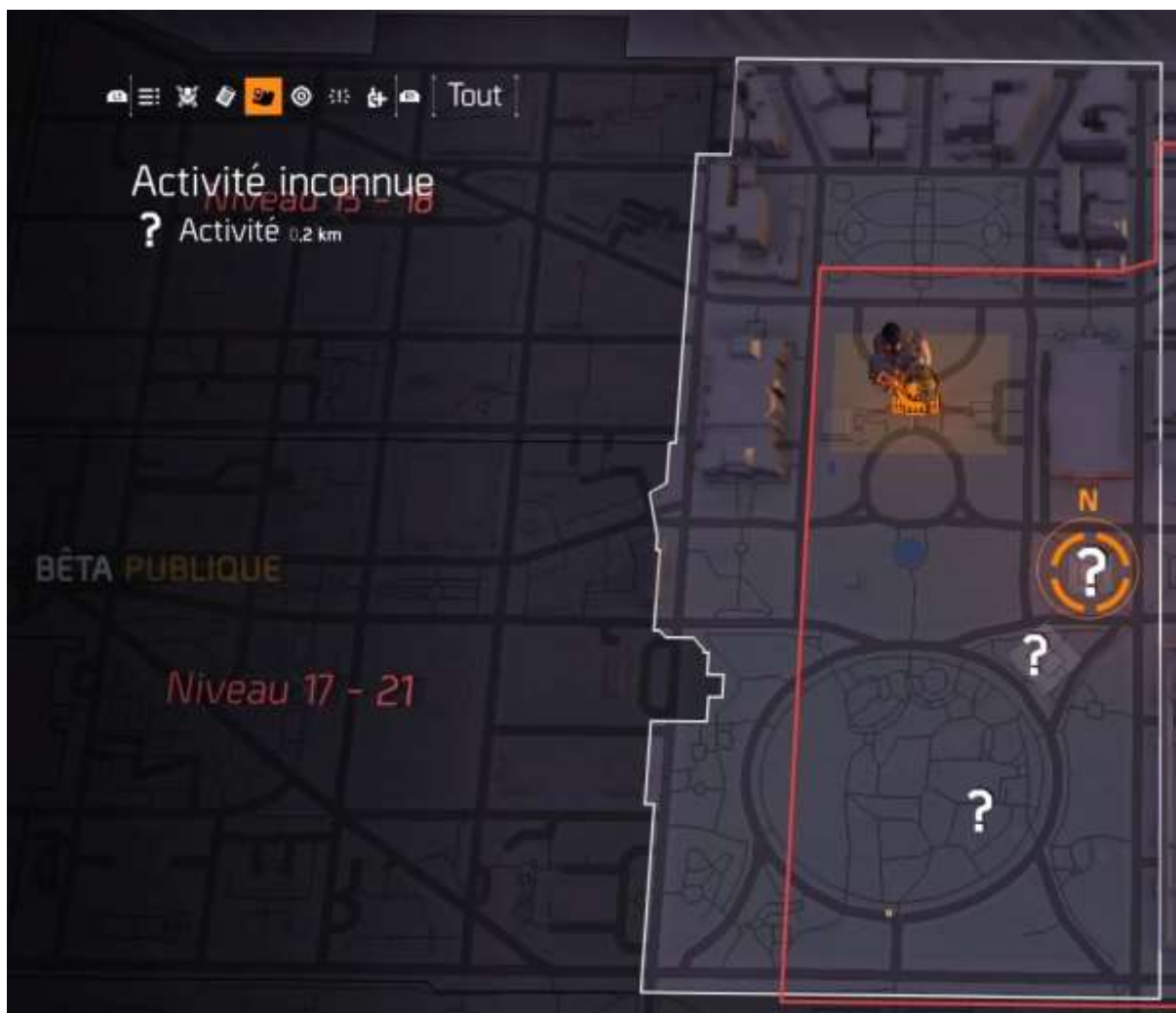
Il existe aussi des événements qui surviennent de façon inattendue, comme la *prise de points de contrôle* et des *activités inconnues*.

Les **points de contrôle** sont les fiefs des Hyènes. On y trouve des caches généreuses en butin. Chaque « nettoyage » d'un point de contrôle apporte des récompenses. Pense à

demander des renforts avec le pistolet lance-fusées qu'un habitant t'a aimablement donné.



Les **activités inconnues**, sont des exécutions d'otages (à empêcher, évidemment), les prises de contrôle de postes de diffusion de propagande et le « nettoyage » d'un dépôt au sud de la Maison Banche.



Quand tu fais appel à des renforts lors de la prise d'un point de contrôle, vas voir ensuite l'officier responsable du site et donne-lui tout ce que tu peux, ce *ravitaillement* fait évoluer tes *projets* (voir plus loin).



Il existe aussi des missions annexes cachées, qui ne figurent pas sur ta carte. C'est un gugus rencontré ici ou là qui te les indiquera.

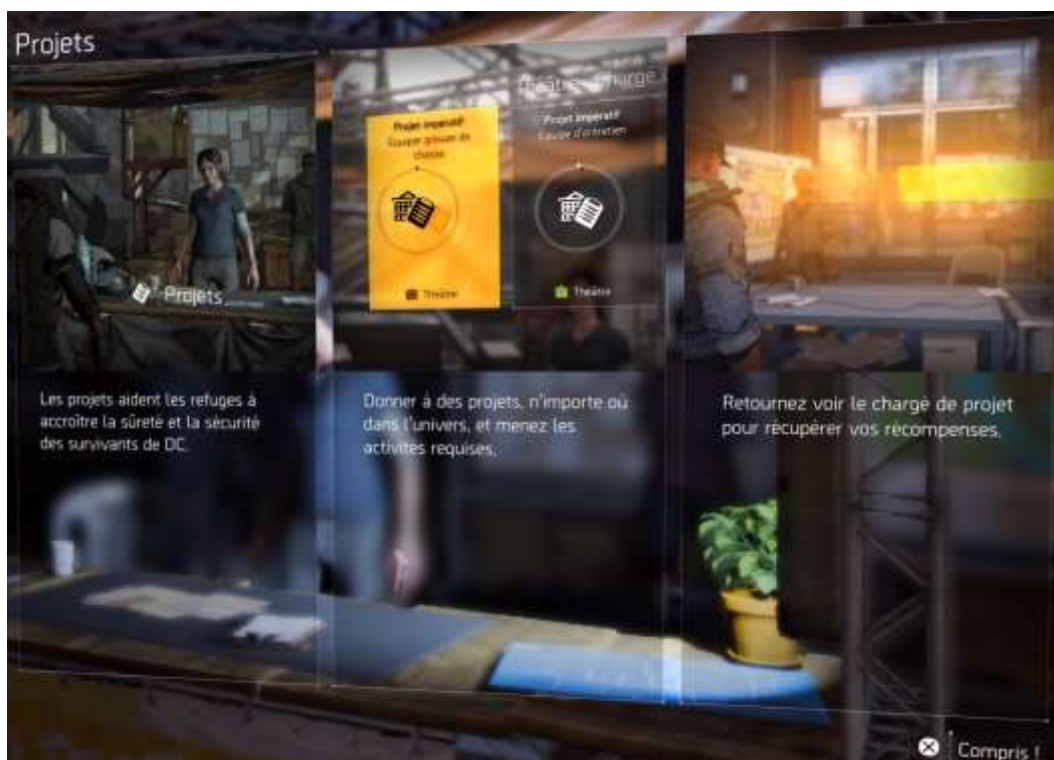
Ces missions cachées sont :

- Transmission à Navy Hill
- Récupérateurs de câbles disparus
- Sécurisation du garage du West End
- Diffusion au Columbia Plaza
- Conservateurs disparus

Projets et primes

Les projets

« Les projets aident les refuges à accroître la sûreté et la sécurité des survivants ».

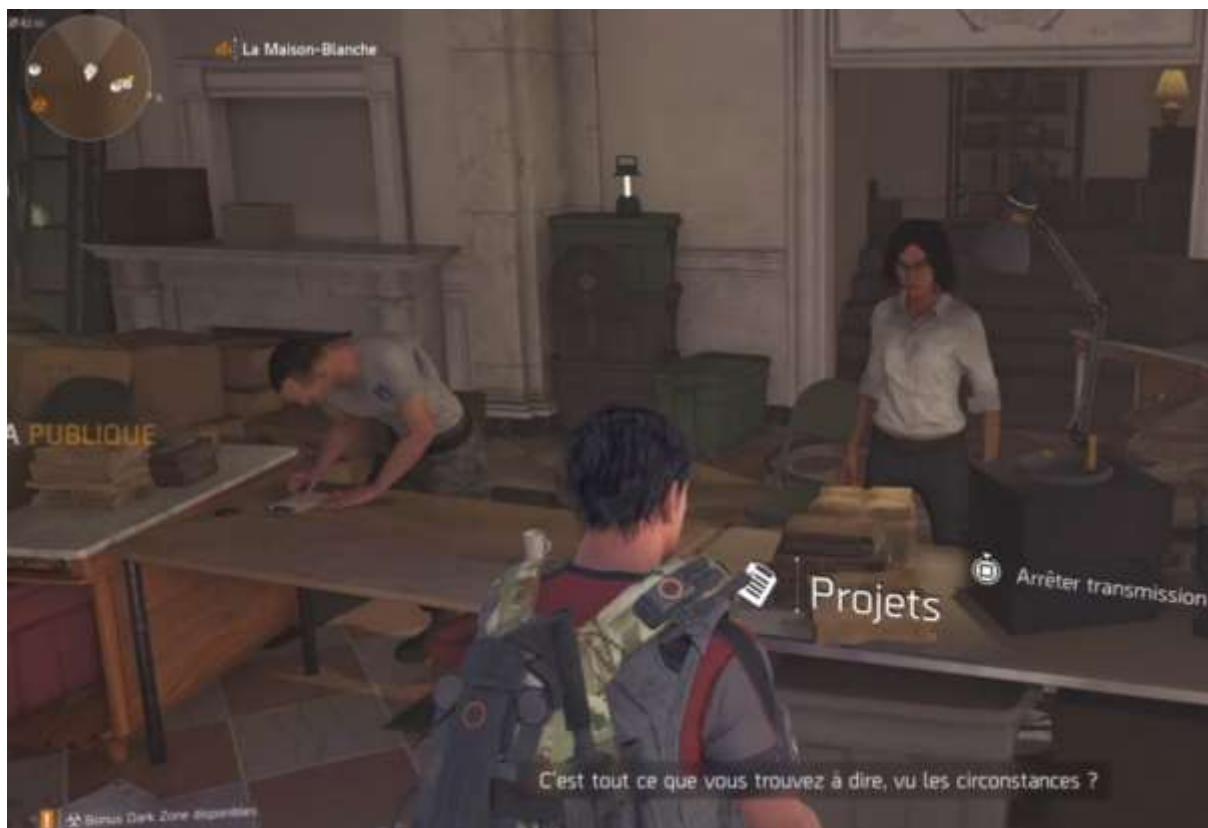


Les projets sont proposés avec un bonus dans chaque refuge.



Petite erreur de traduction détectée, c'est bien sûr « *Projets par objectifs* ».

Un chargé de projets se trouve aussi dans la base Op, au premier étage près de l'accès à la terrasse.



Quand de nouveaux projets sont disponibles, un point d'exclamation te l'indiquera.



Entame un dialogue avec le ou la chargé de projet pour afficher ceux-ci.







Les *projets par objectifs* sont aussi accessibles via l'onglet « Projets » de ta carte, qui te permet de les valider en cliquant sur chacun :



Il existe quatre types de projets :

- les missions quotidiennes (difficiles, défis et VIP)
- les projets par objectifs
- les projets quotidiens
- les projets hebdomadaires

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:22:03

<p>Mission quotidienne Jefferson Plaza Base d'opérations</p> <p>La Division a identifié sur Jefferson Plaza une présence ennemie fortifiée à traiter.</p> <p>Objectif Mener à bien la mission du Jefferson Plaza en mode Difficile ou supérieur 00 / 01</p> <p>Récompenses 1 objet d'équipement Points de Survivaliste</p>	<p>Mission quotidienne Jefferson Plaza</p> <p>Difficile 00:21:22:03 Base d'opérations</p>	<p>Mission quotidienne Siège du DCE</p> <p>Défi 00:21:22:03 Base d'opérations</p>	<p>Mission VIP Jefferson Trade Center</p> <p>Défi 00:21:22:03 Base d'opérations</p>
	<p>Projet objectif Libération de Southwest</p> <p>Southwest</p>	<p>Projet objectif Libération du Federal Triangle</p> <p>Federal Triangle</p>	<p>Projet objectif Priorité : primes sur des Black Tusks</p> <p>Base d'opérations</p>

mission quotidienne difficile

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:21:56

<p>Mission quotidienne Siège du DCE Base d'opérations</p> <p>La Division a identifié qu'une force d'élite s'était emparée du siège du DCE. Seuls les meilleurs agents pourront neutraliser cette menace.</p> <p>Objectif Mener à bien la mission du siège du DCE en mode Expert ou supérieur 00 / 01</p> <p>Récompenses 1 objet d'équipement Points de Survivaliste</p>	<p>Mission quotidienne Jefferson Plaza</p> <p>Difficile 00:21:21:56 Base d'opérations</p>	<p>Mission quotidienne Siège du DCE</p> <p>Défi 00:21:21:56 Base d'opérations</p>	<p>Mission VIP Jefferson Trade Center</p> <p>Défi 00:21:21:56 Base d'opérations</p>
	<p>Projet objectif Libération de Southwest</p> <p>Southwest</p>	<p>Projet objectif Libération du Federal Triangle</p> <p>Federal Triangle</p>	<p>Projet objectif Priorité : primes sur des Black Tusks</p> <p>Base d'opérations</p>

mission quotidienne « défi »

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:21:53

<p>Mission VIP Jefferson Trade Center Base d'opérations</p> <p>La Division a identifié une force d'élite au Jefferson Trade Center. Seul le meilleur agent pourra survivre à ce défi.</p> <p>Objectif Mener à bien la mission du Jefferson Trade Center en mode Expert ou supérieur 00 / 01</p> <p>Récompenses 1 objet d'équipement Points de Survivaliste</p>	<p>Mission quotidienne Jefferson Plaza</p> <p>Difficile 00:21:21:53 Base d'opérations</p>	<p>Mission quotidienne Siège du DCE</p> <p>Défi 00:21:21:53 Base d'opérations</p>	<p>Mission VIP Jefferson Trade Center</p> <p>Défi 00:21:21:53 Base d'opérations</p>
	<p>Projet objectif Libération de Southwest</p> <p>Southwest</p>	<p>Projet objectif Libération du Federal Triangle</p> <p>Federal Triangle</p>	<p>Projet objectif Priorité : primes sur des Black Tusks</p> <p>Base d'opérations</p>

mission quotidienne VIP

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:21:47

<p>Projet objectif Libération de Southwest Southwest</p> <p>Libérer Southwest de la mainmise des True Sons, débusquer leur chef et récupérer les caches de techno SHD.</p> <p>Objectifs Ravitailer un point de contrôle allié dans le Southwest 00 / 50 Mener à bien des activités dans Southwest ✓ Récupérer des caches de techno SHD dans le Southwest ✓</p> <p>Récompenses 83100 XP Prime : Réguliers de Lafayette</p>	<p>Projet objectif Libération de Southwest</p> <p>Southwest</p>	<p>Projet objectif Libération du Federal Triangle</p> <p>Federal Triangle</p>	<p>Projet objectif Priorité : primes sur des Black Tusks</p> <p>Base d'opérations</p>
	<p>Projet quotidien + Fournitures scolaires</p> <p>Théâtre</p>	<p>Projet hebdomadaire + Traque - Hyènes</p> <p>Théâtre</p>	<p>Projet objectif Équiper groupe de chasse</p> <p>Théâtre</p>

projets par objectifs

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:21:41

Projet quotidien
Fournitures scolaires
Théâtre

Notre petite famille s'agrandit. En apprenant que nous offrons une bonne sécurité, de plus en plus de parents rejoignent notre petite citadelle. On a besoin de fournitures pour que les enfants puissent apprendre des choses.

Objectifs

- Donner carnets ✓
- Donner bouteilles en plastique 00 / 01
- Donner calculatrices solaires ✓
- Mener à bien des activités d'aide ✓

Récompenses

- 41550
- 1 objet d'équipement

Projet quotidien +
Fournitures scolaires
Théâtre

Projet hebdomadaire +
Traque - Hyènes
Théâtre

Projet objectif
Équiper groupe de chasse
Théâtre

Projet objectif
Équipe d'entretien
Théâtre

Projet objectif
Construction de conduite d'eau
Théâtre

Projet objectif
Construction de stockage frigorifique
Théâtre

projets quotidiens

Projets

Nouveaux projets dans 00:21:21:32

Projet hebdomadaire
Agents spéciaux : spécialistes urbains
Campus

Pour sécuriser le territoire du refuge, face aux attaques ennemies incessantes, nos troupes doivent devenir un obstacle objet impossible à déplacer.

Objectifs

- Donner matériel Murakami Industries 00 / 05
- Donner sacs à dos 00 / 10
- Donner PM 01 / 10
- Donner objets avec talent 00 / 03
- Dévastateur
- Neutraliser Hyènes spécifiées ✓

Récompenses

- 124650

Projet hebdomadaire +
Agents spéciaux : spécialistes urbains
Campus

Projet objectif
Équiper groupe de sauvetage
Campus

Projet objectif
Opération d'aide alimentaire
Campus

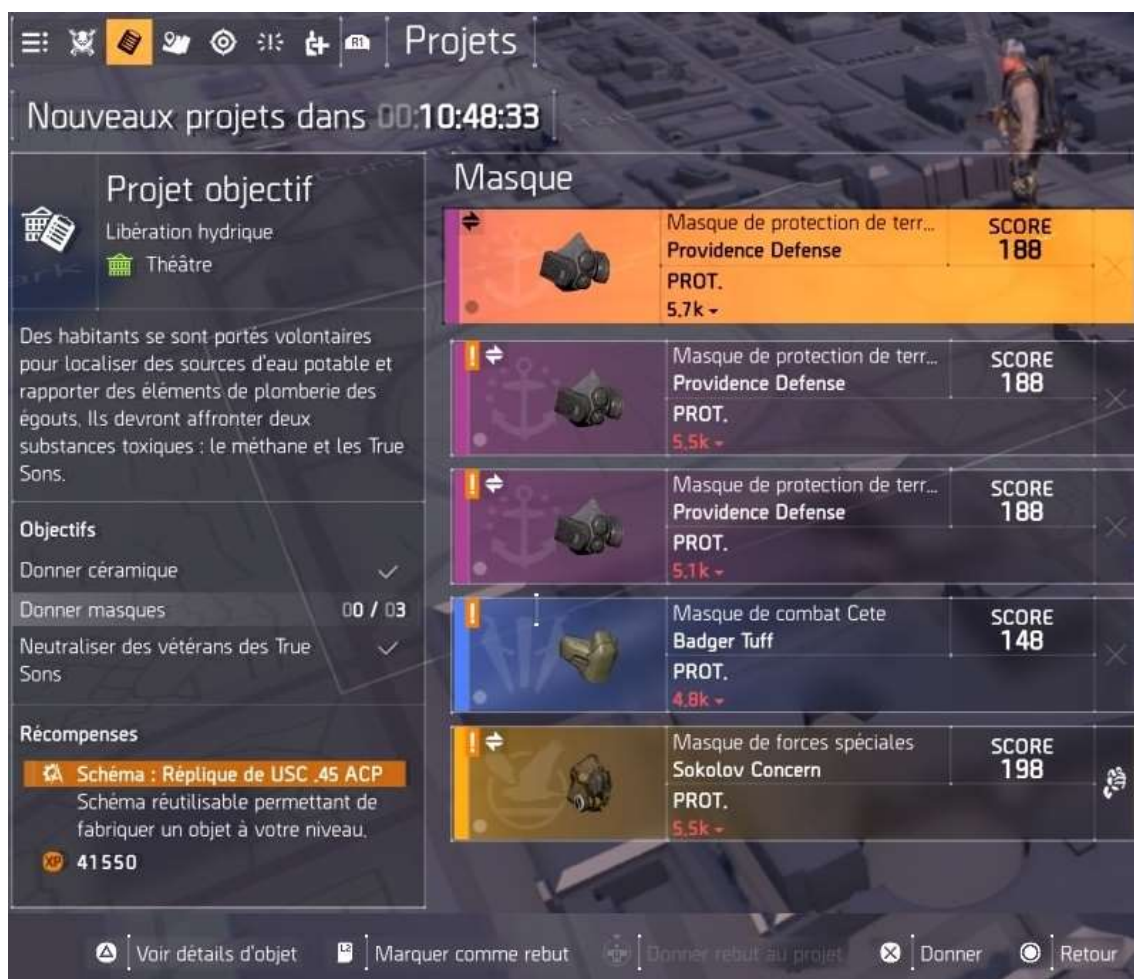
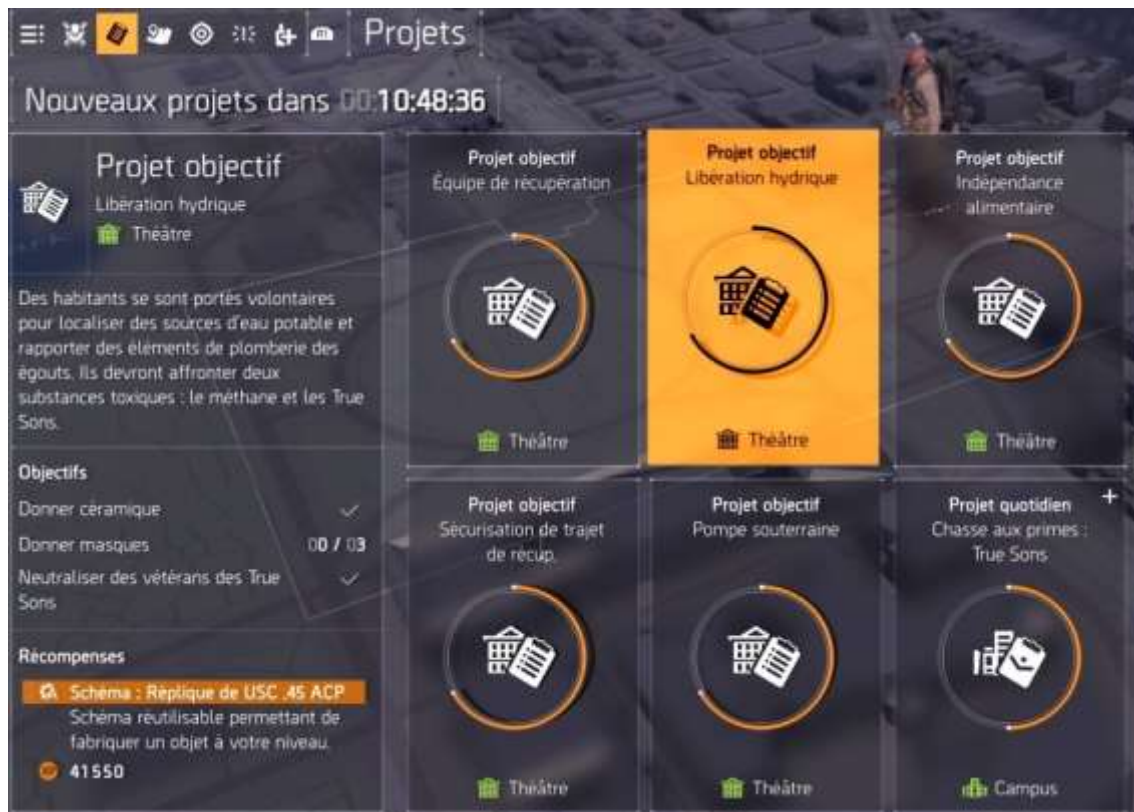
Projet objectif
Opération de réparation
Campus

Projet objectif
Remise sur pied de Constitution Hall
Campus

Projet objectif
Sécurité sur le flanc sud
Campus

projets hebdomadaires

Pour valider des projets de type « donner ceci à Untel » comme les fournitures scolaires au Théâtre, clique sur le projet et si tu possèdes ce qui doit être donné, la liste des trucs correspondant au don s'affiche.



Clique sur « Donner », confirme et voilà.



Tu peux passer au projet suivant.



Les primes



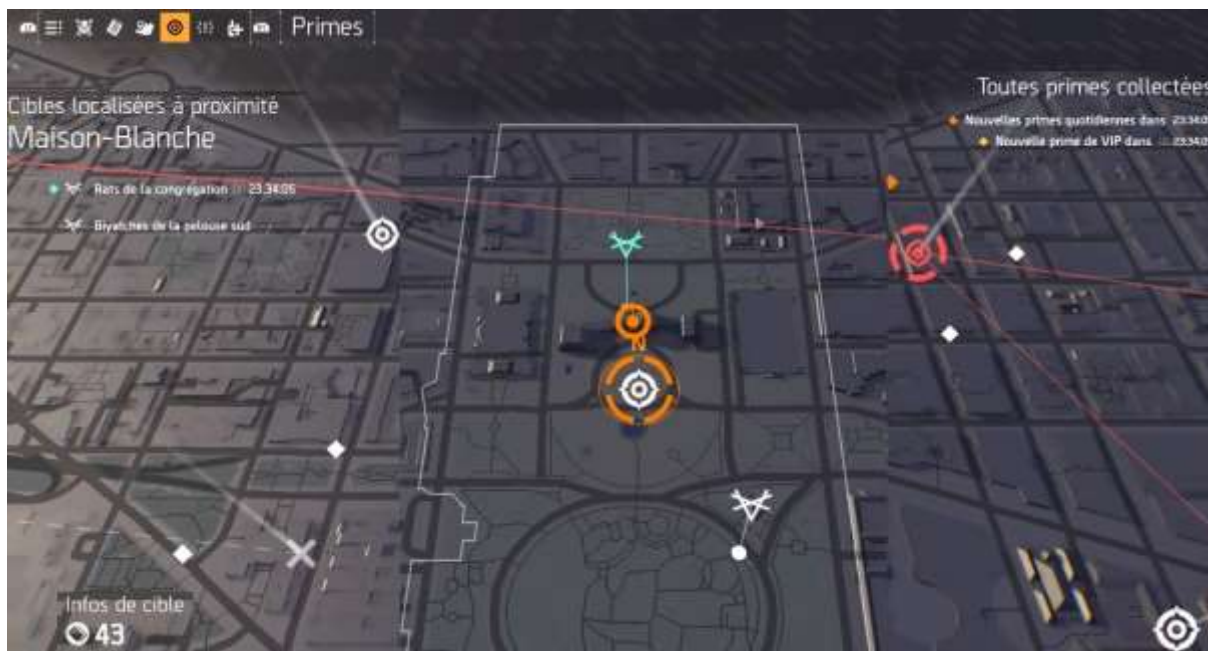
Des primes sont disponibles tous les jours auprès de *Otis Sykes*, l'officier *Primes* au premier étage de la Maison Blanche.



Cause avec lui, il te les indiquera sur ta carte, onglet « Primes » :



Choisis-en une en cliquant sur le cercle blanc (pas sur les symboles bleu clair dont on se demande encore aujourd'hui à quoi ils servent...)



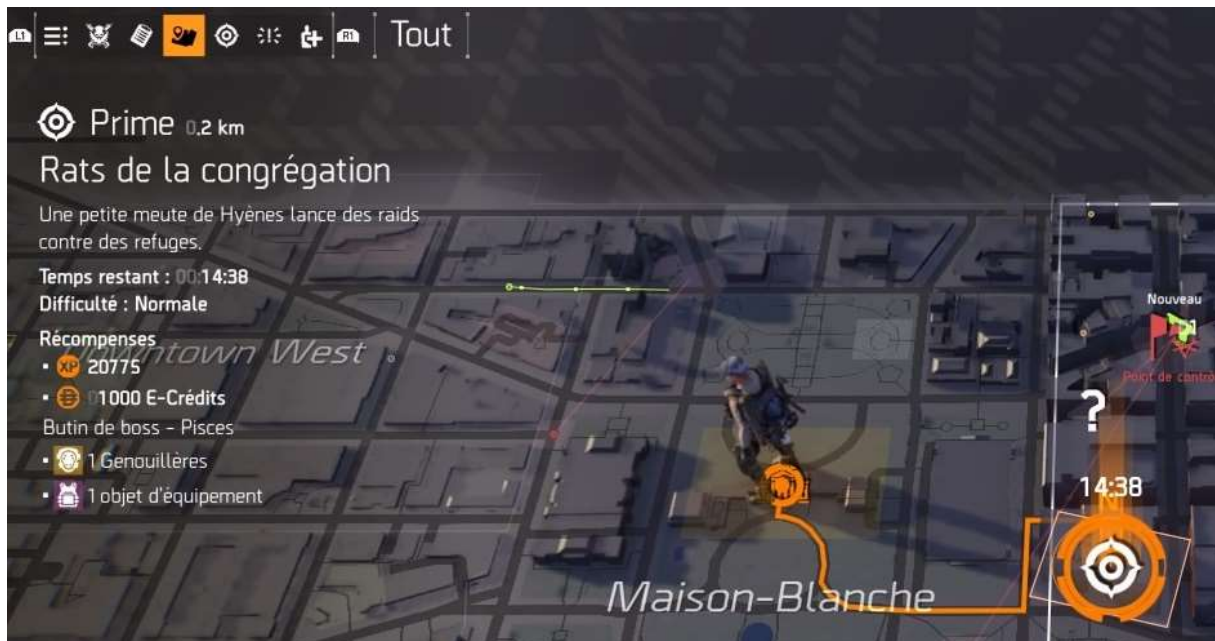
Le détail de la prime apparaît. Valide l'acquisition de la prime.



Quand tu as confirmé l'acceptation de ta mission, un chrono de 15 minutes commence.



Effectue ton déplacement, et c'est parti.



Quelques fois, pendant tes missions de chasse à la prime, tu tomberas sur des cibles prioritaires. traite-les aussi, elles rapportent gros.

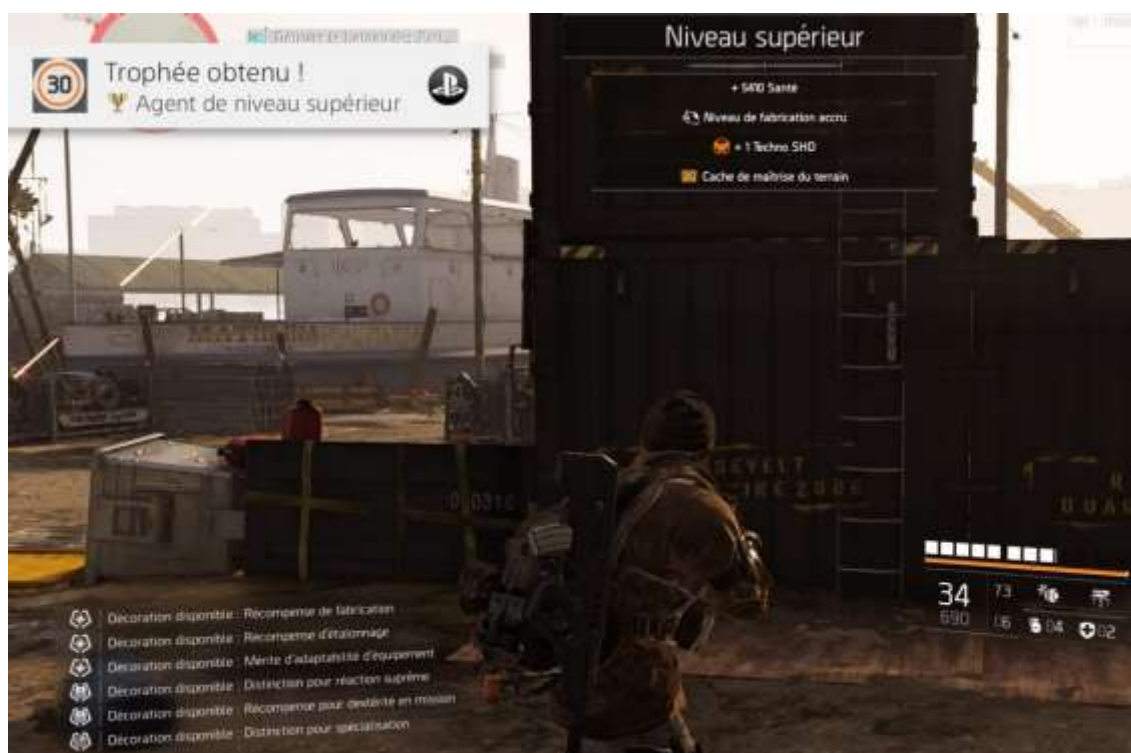
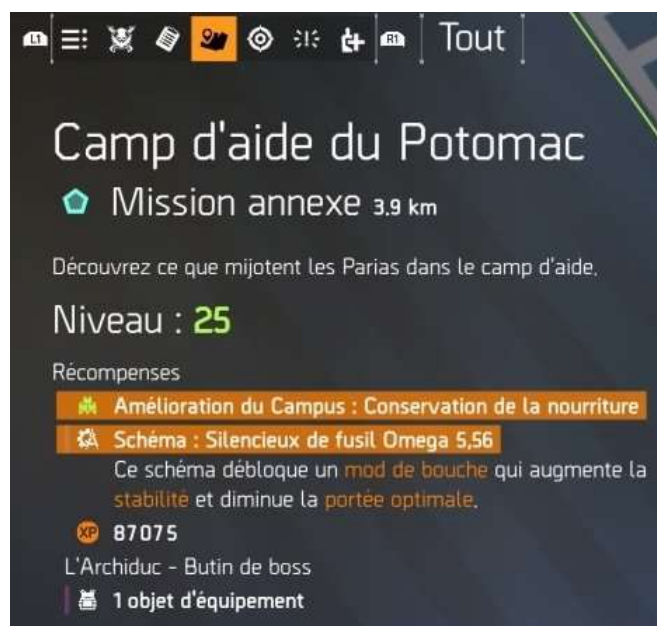


Les récompenses

T'as bien bossé en lisant les 69 premières pages de ce fourbi, tu as droit à une récompense, ou plutôt (c'est l'ami de Mickey, non c'est le chien de Mickey) à plusieurs récompenses, qui sont :

- des décorations
- des améliorations
- des schémas
- des point d'expérience (XP)
- des objets d'équipement

Exemple :



Les énigmes

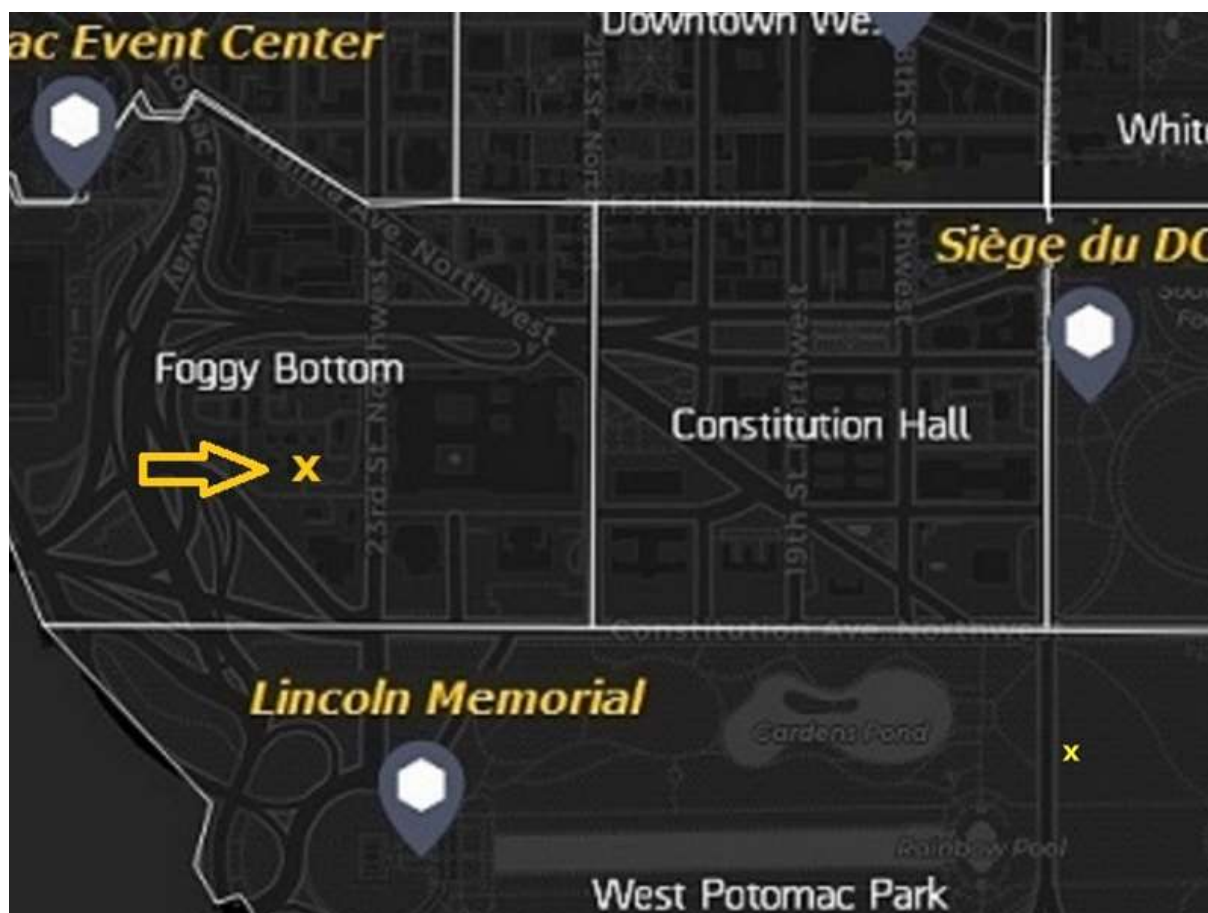
Agent, si tu t'imagines, fillette fillette, si tu t'imagines qu'ça va s'passer comme ça, qu'il te suffit de te pointer à chaque mission que l'on t'indique avec tes potes, niquer des mémères et rentrer chez toi pépère et basta, t'as pas tout compris.

La chasse aux chasseurs

En effet, il peut se passer aussi la chose suivante, rapportée par l'agent **Marcel** du GCP, énigmatique s'il en est (la chose suivante, pas l'agent **Marcel**¹¹).

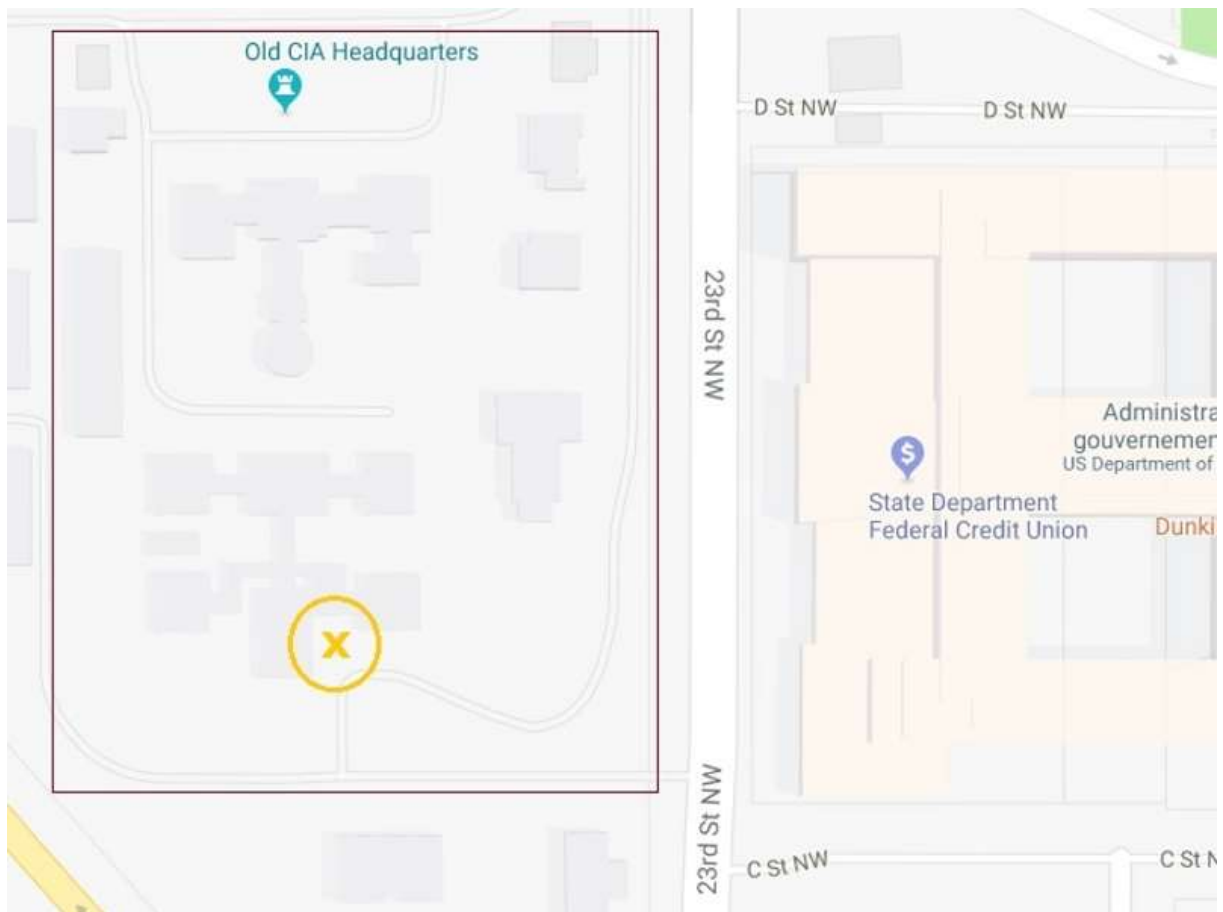
Écoutons l'agent **Marcel** :

« Quand au hasard des jours, je m'en suis allé faire un tour avec ma collègue **Jordan O'Neal** chercher une cache de techno **SHD** dans **Foggy Bottom**, nous sommes arrivés ici (le **x jaune**, sur l'image, vous suivez pas) :



Cet endroit, c'était l'entrée du personnel de la **CIA** quand ils étaient dans ces murs (je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître, Montmartre en ce temps-là etc. etc.)

¹¹ Quoi que...

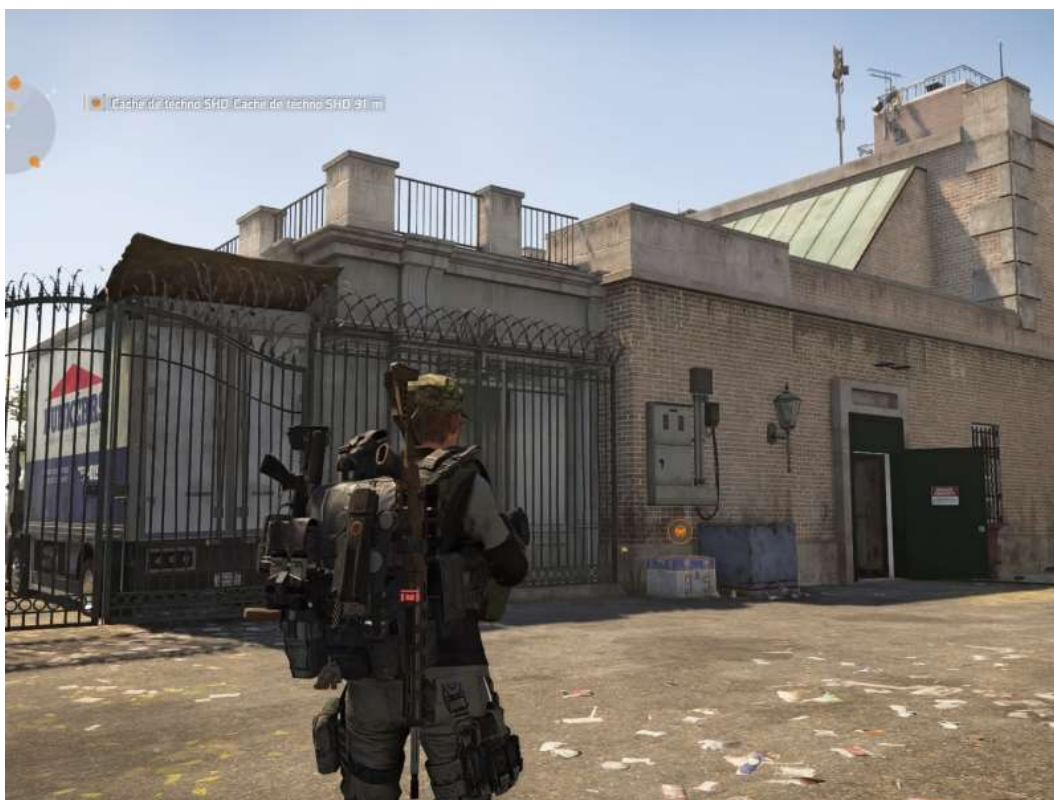


La NSA nous a fourni aimablement un cliché satellite (gratuit).



(c) <http://publicationsdumarcel.forumactif.org>

Vous reconnaissez, là ?



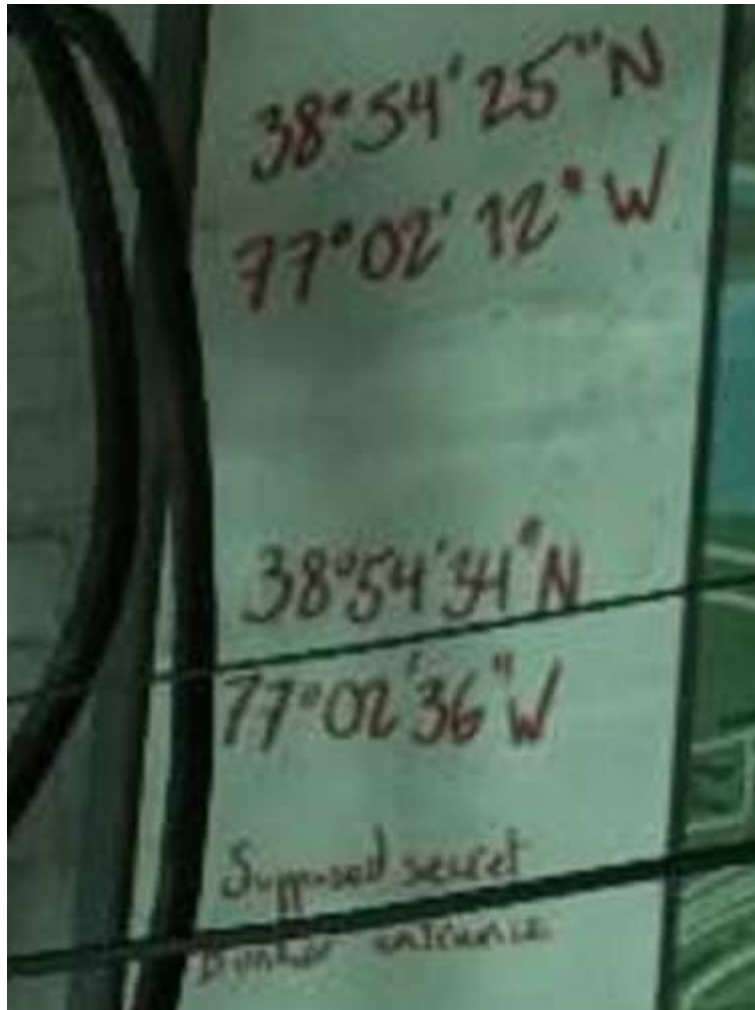
Bon, moi, je vois une porte, j'inspecte, comme **Bigeard** à Alger en 57, et je tombe sur un abri installé dans les égouts, où nous rencontrons **Jane Applegate** (elle aurait pu s'appeler **Jobsbill**, bin non).



Et madame **Applegate** me dit :

"Je suis ravie que vous ayez résolu l'énigme. j'aurais adoré trouver la solution moi-même. Maintenant, nous avons un bunker sécurisé si jamais la situation dégénère. Et quoi que vous ayez trouvé là-dessous, gardez-le !"

Énigme ? Solution ? Bunker sécurisé ? Quid ? Je m'interroge, tel **Arsène Lupin** contemplant une aiguille creuse et je découvre, sur la carte qu'elle a affichée sur un mur, les inscriptions suivantes :



Vu que je suis allé aux écoles, je traduis aisément : "**supozède sicrète bunqueur en transe**" par "**entrée supposée du bunker secret**".

Ca alors...

Je remercie, je salue et nous rentrons aux quartiers du **GCP**.

De retour aux quartiers, je consulte ma carte (merci **Google Earth**) et découvre avec stupeur et consternation que les deux points géographiques dont les coordonnées cartésiennes étaient indiquées sont respectivement la place de la statue du **Général Winfried Scott** Aristidès Othon Frédéric (coucou **Gotlib**, encore un Marcel) et le cercle des **Dupondt**, **Dupont Circle**, lesquels sont hors de la zone de notre intervention (les deux points, pas les *Dupondt*).



J'ai *interagi* en appuyant sur le bouton, là, dis-donc. Et une carte s'est affichée sur l'écran avec trois points jaunes.

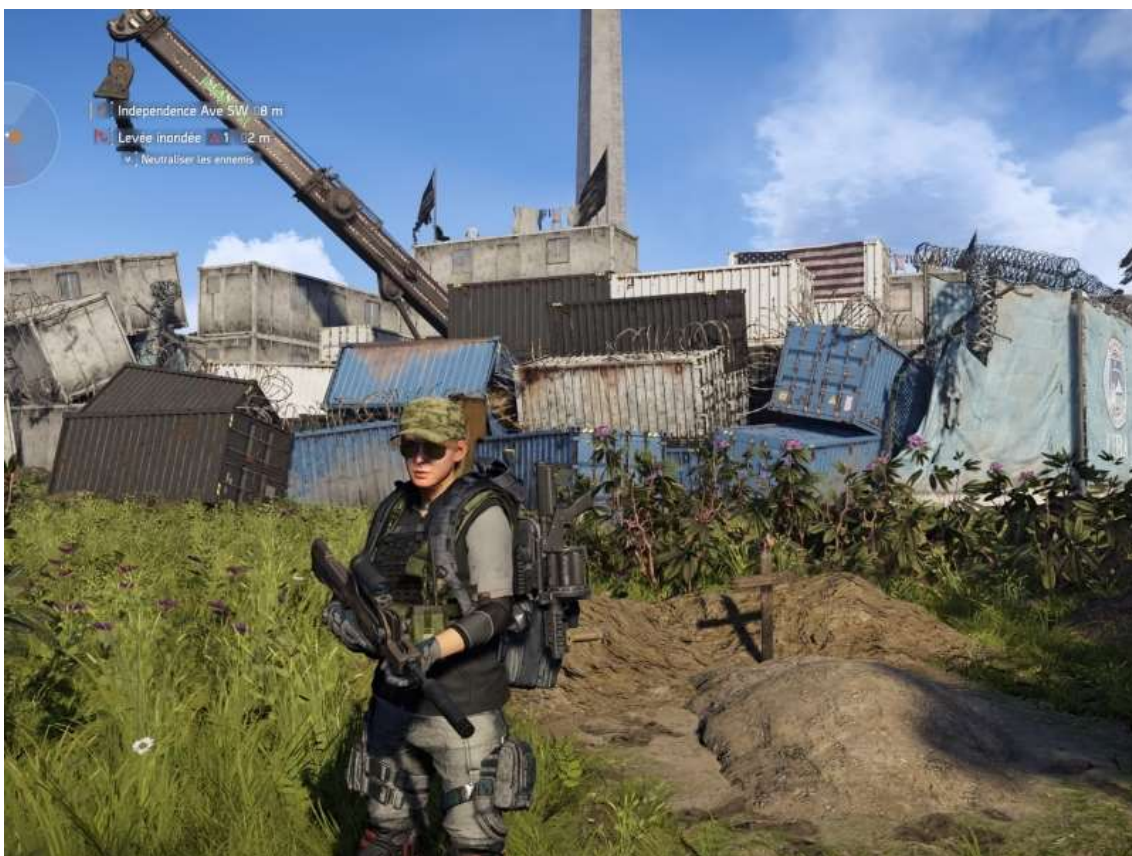


J'ai reporté (soigneusement) ces points sur ma carte et ai obtenu ceci :



Une fois rendu sur zone une fois (comme disent les Belges), nous avons trouvé trois tombes.

Une au sud :



Une (toujours plus) à l'ouest :



Et une au nord :



La suite, tu la connaîtras en y allant toi-même¹² mais tu devrais y gagner le masque *Ghost*.

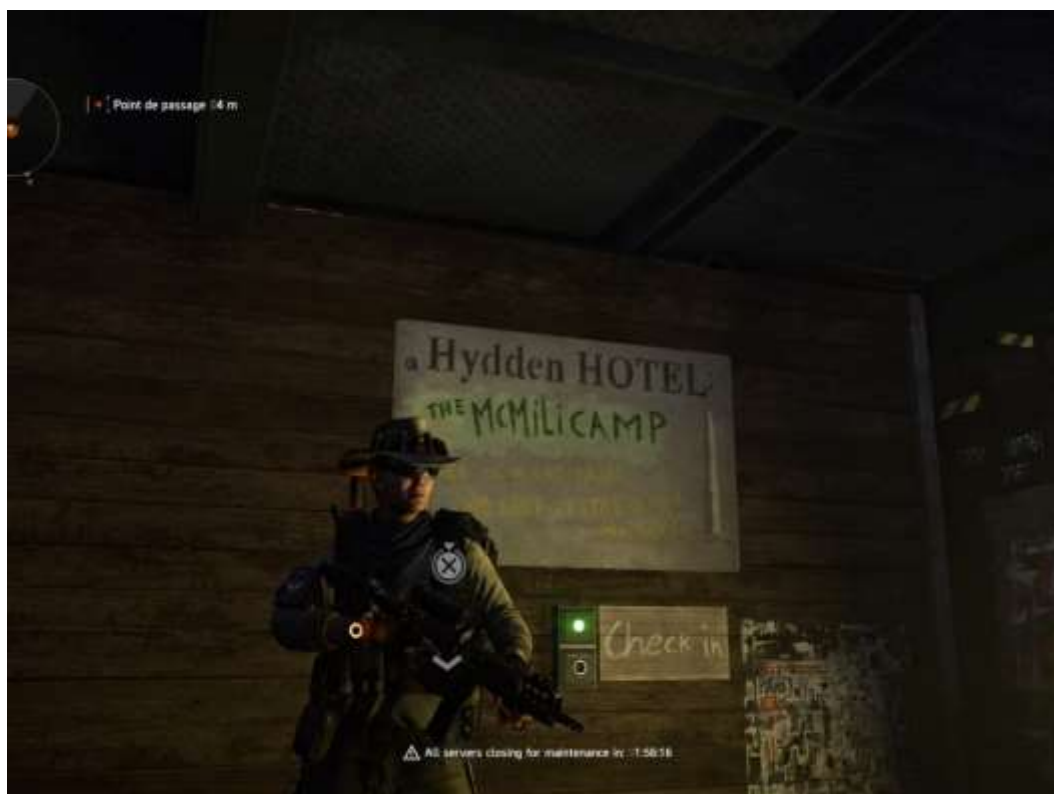
La chaîne d'hôtels Hydden

Si tu es observateur, tu as peut-être vu un jour un ballon flotter dans un sous-sol, après avoir monté une échelle métallique qui ne menait à « rien »..



¹² Pour info, il y a douze masques à découvrir lors de huit chasses aux chasseurs. Voir la liste en annexe 10.

Hé bien sache que cet endroit est la Centrale de réservations de la chaîne *Hydden Hotels*.
Il y a six *Hydden Hotels* à trouver dans la carte de la zone.
Notre agent **Jordan O'Neal** est allée les inspecter pour toi.







Si j'étais toi, j'irai visiter les six Hydden « hôtels » et j'appuierai sur le bouton. Après...

Les Dark Zones

Dans le jeu **Tom Clancy's The Division 2**, il y a trois Dark Zones, qui comportent chacune des caractéristiques diverses.

- Est
- Sud
- Ouest



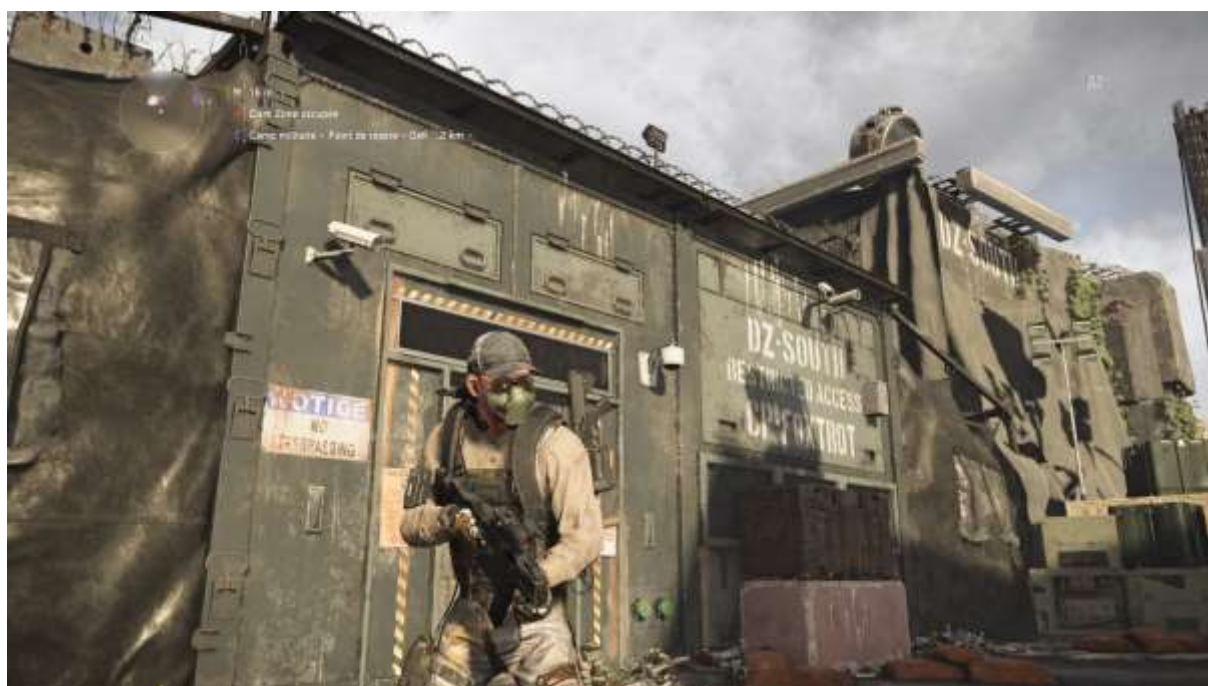
Entrée de la Dark Zone Est à la nuit tombée



le checkpoint de la DZ Est



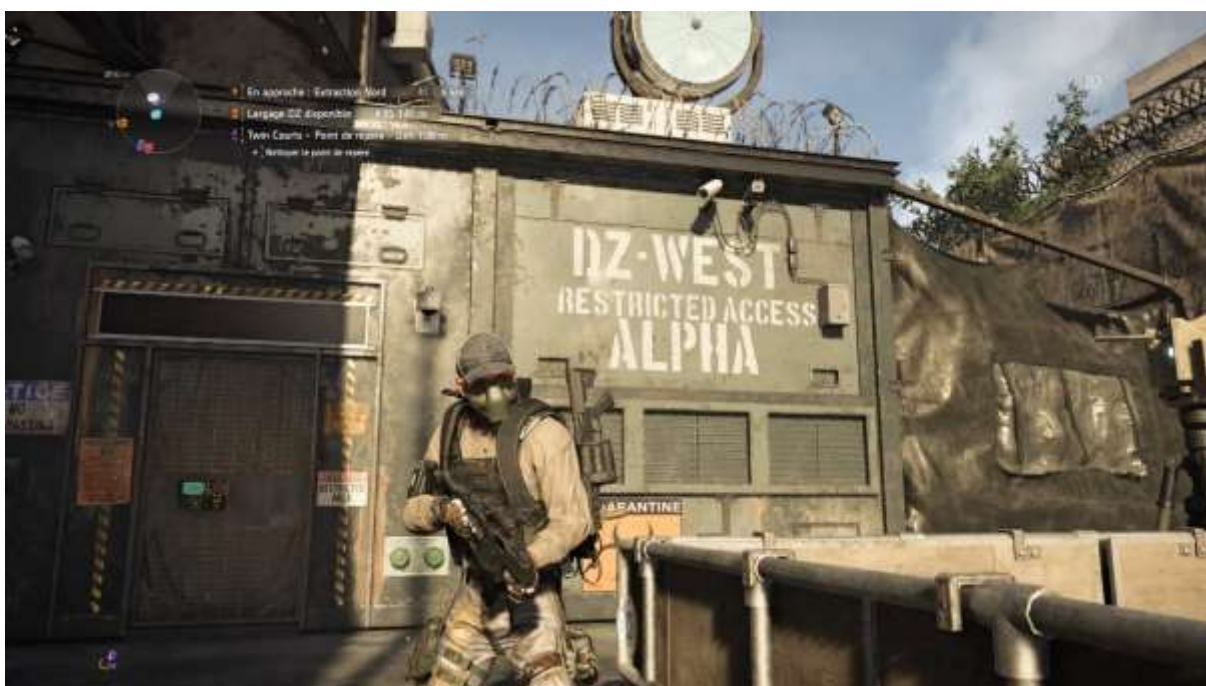
Entrée de la Dark Zone Sud à la nuit tombée



le checkpoint de la DZ Sud



Entrée de la Dark Zone Ouest à la nuit tombée



le checkpoint de la DZ Ouest

La découverte des Dark Zones constitue trois missions annexes.

Une fois arrivé sur place, il te faudra réaliser une cartographie de chaque zone, laquelle permettra ensuite au Service Transmissions de mettre les cartes en ligne pour diffusion à tous les agents.

Contrairement à **The Division 1**, tous les objets trouvés dans une Dark Zone ne sont pas contaminés et donc tout n'est pas à extraire. Les objets extraits se trouvent dans ta boîte de réception (accessible via l'inventaire).

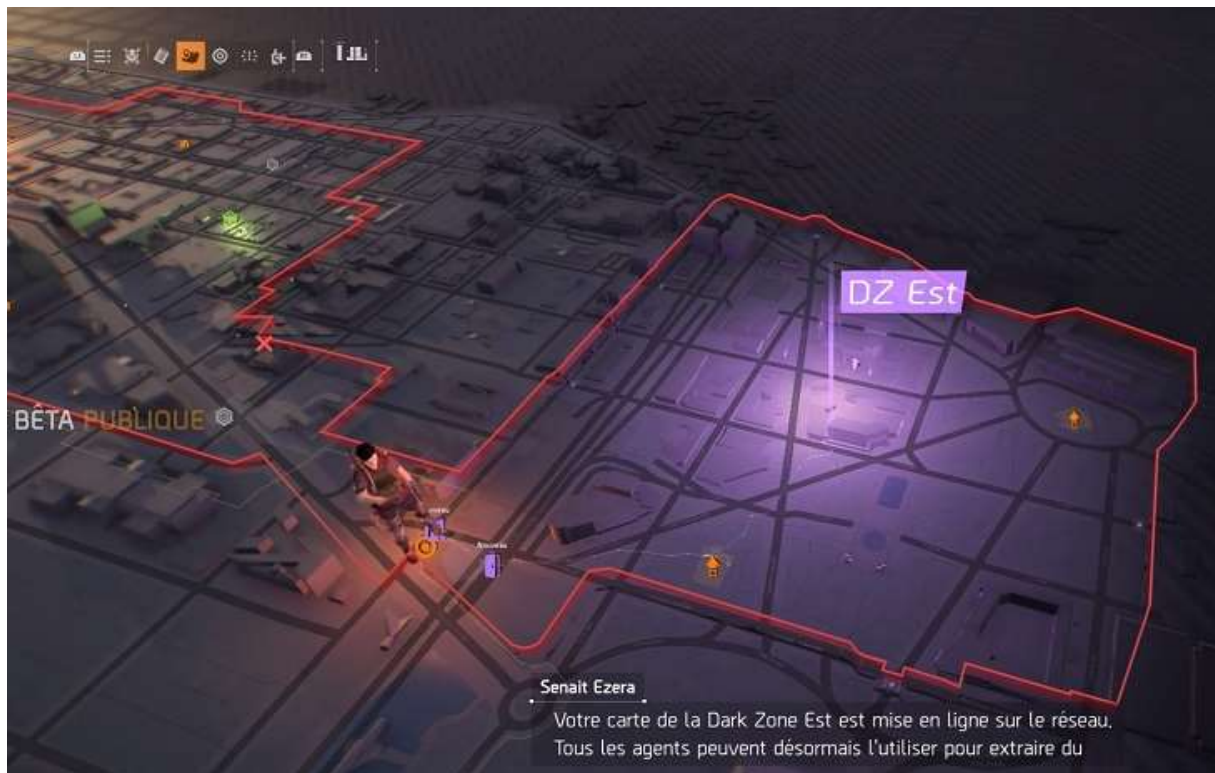
Évidemment, il y a des hostiles dans les Dark Zones, mais aussi des joueurs comme toi (et moi) et des renégats qui ne pensent qu'à te buter pour te piquer ton matos.

ATTENTION

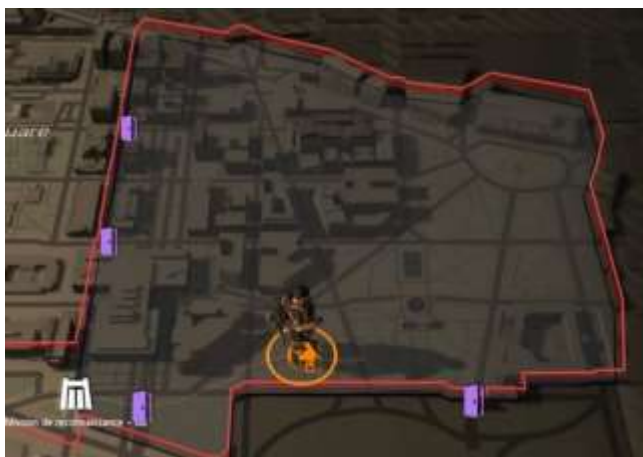
Il est nécessaire de réaliser une *action volontaire* pour passer renégat et débloquer ainsi des missions spéciales pour les renégats, appelées **opportunités**.

Un joueur devient renégat non plus en tirant sur l'un de ses collègues (par accident ou non, comme dans **The Division 1**), mais en utilisant une touche spéciale (appui prolongé sur l'affichage de la carte lorsqu'on est dans une Dark Zone), ou en piratant le réseau SHD, ou bien en forçant une caisse dont on n'a pas la clé (liste non exhaustive).

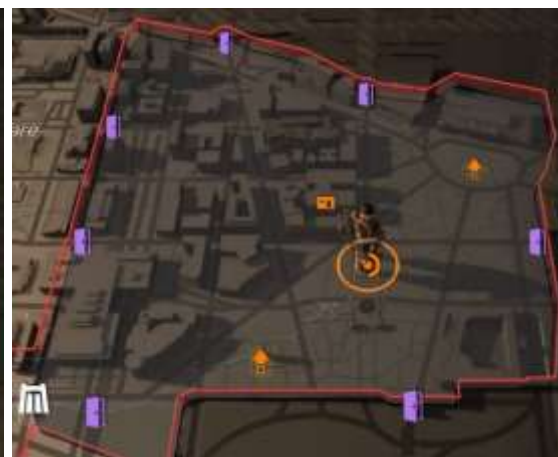
Une exception notable, quand une Dark Zone est *occupée* (voir plus loin dans la deuxième partie du présent document dédiée au **niveau 30**), tu peux (dois ?) buter tout le monde sans restriction. Une DZ occupée est indiquée avec un couteau rouge sur la carte.



Vous avez découvert l'entrée de la Dark Zone Est



première cartographie terminée



deuxième cartographie terminée



les objets décontaminés extraits d'une Dark Zone arrivent dans la boîte de réception de la réserve



si vous n'avez pas encore trouvé de clés de Dark Zone, crocheter une serrure vous fait passer renégat.



ce butin doit être extrait car il est contaminé (triangles rouges)



Passer renégat débloque des « opportunités » qui sont des tâches spécifiques aux renégats et dont l'accomplissement permet notamment de révéler l'emplacement des accès au *Repaire des voleurs* ([cliquer ici](#) dans le pdf pour voir l'image en haute résolution).

Légende de l'image ci-dessus :

- a : tu es passé renégat
- b : icone indiquant la durée restante de ton statut de renégat
- c : message d'information sur les *opportunités de renégat*
- d : opportunité à réaliser
- e : symbole GPS indiquant l'emplacement de l'opportunité.



vous avez déverrouillé l'emplacement des entrées du repaire des voleurs

Quand la durée de ton statut est expirée, tu reprends l'état SHD.

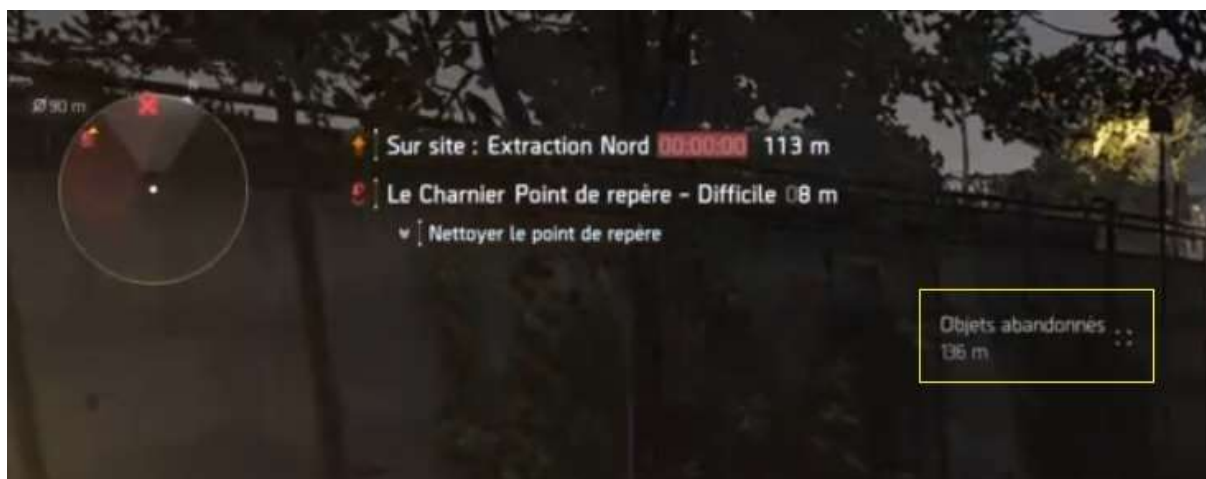


Si ton inventaire est plein, inutile de retourner dans une planque ou à la base Op, il y a des débarras dans les checkpoint.



Si tu te fais tuer dans une Dark Zone, d'abord tu seras puni, ensuite ton butin restera au sol mais tu pourras le récupérer à ta prochaine résurrection à condition qu'il n'ait pas été volé par un autre agent (les PNJ, eux, ne se soucient pas de ton butin).

Un message sur ton écran te montrera où se trouvent les objets que tu as lâchement abandonnés, histoire que tu n'aies pas un 310-018¹³ à remplir en retournant à ta base.



¹³ Faux. Le 310-018 c'est la demande de mutation. Le compte-rendu de perte ou détérioration, c'est le C5, ou le C5 bis si la valeur ne dépasse pas 150 euros. (note de l'éditeur).

Armement, équipement et compétences

Le menu de ton inventaire te permet de gérer notamment ton armement, ton équipement et tes compétences.



En haut l'arme du spécialiste *Survivaliste*, en dessous les trois armes en dotation.

Armement

Tu peux emporter au maximum quatre armes dans ton paquetage :

- une *arme principale*, habituellement un fusil d'assaut ou un pistolet-mitrailleur
- une *arme secondaire*, habituellement une carabine de tireur de précision ou une mitrailleuse légère type AA52, M60 ou M249
- une *arme de poing*
- ton *arme de spécialiste* si tu as choisi une spécialité.

Les spécialités sont :

- survivaliste (arme : Rambo Ind. Crossbow, une arbalète à carreaux explosifs)
- démolisseur (arme : Milkor M32A1 qui peut lancer six pélots de 40 mil¹⁴.)
- tireur de précision (arme : McMillan Tac-50, qui ne vaut pas le Barret, mais bon...)

Voir plus loin le chapitre sur les spécialités.

¹⁴ Voir bien évidemment la prestation de Joseph Gordon-Levitt dans Inception, un film de Christopher Nolan, 2010, avec Leonardo Di Caprio et Marion Cotillard.

Arme spécifique Inventaire: 7/100

Arbalète - Carreaux explosifs	M32A1 Lance-grenades multiple	Fusil TAC-50
DÉG. 490.2k CPM 98 CHARG. 1	DÉG. 546.4k CPM 98 CHARG. 6	DÉG. 193.0k CPM 41 CHARG. 6

Arbalète - Carreaux explosifs
Arme spécifique

Arme spécifique

Spécialisation requise
Survivaliste
Nécessite un déblocage de spécialisation.

DÉG. 490.2k CPM 98 CHARG. 1

Diminution des dégâts

0 100 m

Talents

Carreaux explosifs
Ces carreaux explosent au bout d'un bref instant, infligeant des dégâts de zone.

Spécificité à l'arbalète

Arme spécifique Inventaire: 7/100

Arbalète - Carreaux explosifs	M32A1 Lance-grenades multiple	Fusil TAC-50
DÉG. 490.2k CPM 98 CHARG. 1	DÉG. 546.4k CPM 98 CHARG. 6	DÉG. 193.0k CPM 41 CHARG. 6

M32A1 Lance-grenades multiple
Arme spécifique

Arme spécifique

Spécialisation requise
Demolisseur
Nécessite un déblocage de spécialisation.

DÉG. 546.4k CPM 98 CHARG. 6
+ 56147 + 5

Diminution des dégâts

0 100 m

Talents

Grenades M406 HE
Puissante grenade 40x46 mm à rayon de souffle de 5 m.

Spécificité au lance patates



Spécificité au fusil de précision

Équipement

Tu as droit à six équipements dans ton paco :

- un masque filtrant ou une oreillette
- un sac à dos
- un gilet tactique¹⁵
- une paire de gants
- un holster
- des genouillères

Ton armement et ton équipement disposent de *modificateurs* (Mods) et de *talents*. Voir plus loin le paragraphe « Construire son personnage ».

Compétences

« Les *compétences* des agents sont basées sur des *plateformes de compétences* dotées d'un certain nombre de *variantes*. Il existe huit plateformes de compétences¹⁶ :

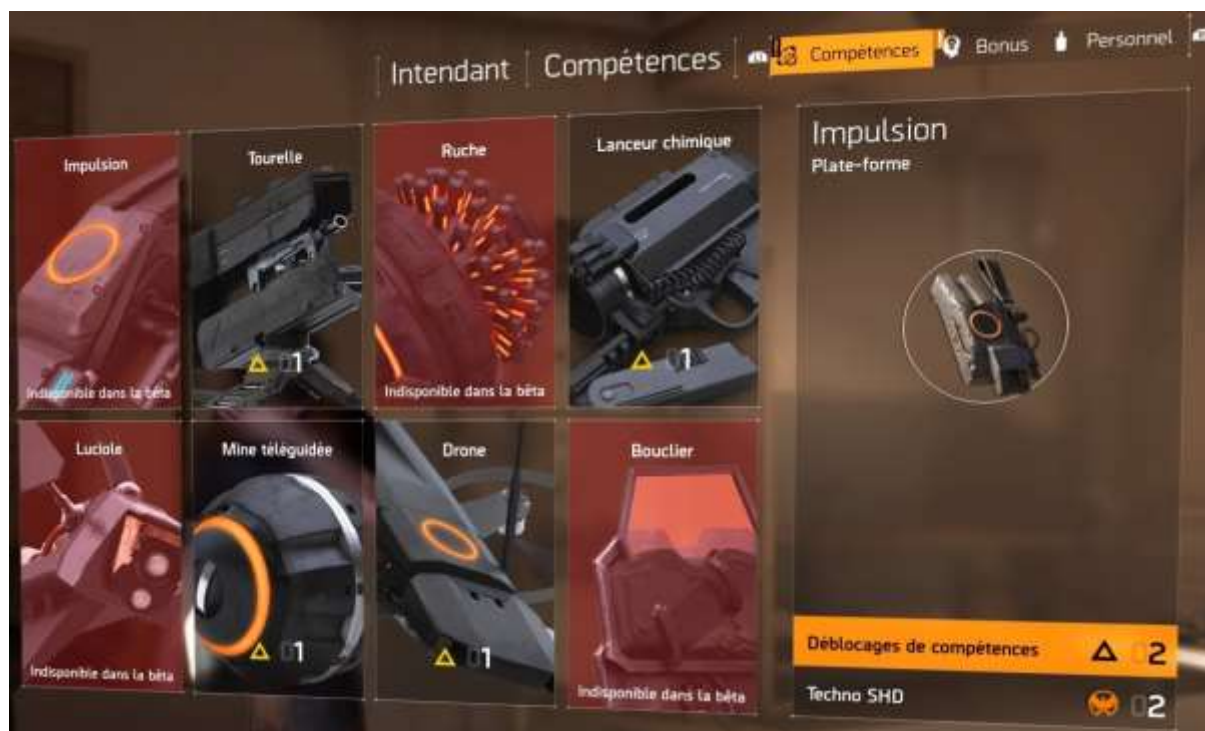
- Impulsion
- Tourelle
- Ruche
- Lanceur chimique

¹⁵ Et non un « plastron ». Un *plastron* ce sont des figurants qui interprètent le rôle des ennemis dans des manœuvres.

¹⁶ Ce texte explicatif des compétences est © Ubisoft – écrans du tutoriel.

- Luciole
- Mine à tête chercheuse¹⁷
- Drone
- Bouclier

Elles sont disponibles chez l'Intendant, rez-de-chaussée à gauche en entrant par le sas bleu.



Les compétences se débloquent en accomplissant certaines missions principales. Vous pouvez débloquent les plateformes de compétences dans n'importe quel ordre.

Une fois débloquentées, les compétences sont disponibles dans votre inventaire où vous pouvez les modifier et vous en équiper.

Quand vous débloquent une nouvelle plateforme de compétences, vous pouvez débloquent des variantes de compétences afin d'en modifier les fonctionnalités.

Récupérez des technologies SHD en jouant les missions techno SHD, en passant des niveaux ou en trouvant leurs caches, puis revenez à la base d'opérations pour débloquent les variantes. »

Les compétences disposent de *modificateurs* (Mods).

Les bonus

« Les *bonus* sont des avantages passifs qui améliorent votre personnage de diverses manières (nombre d'armes pouvant être emportées, nombre de grenades, de kits de protection, capacité de votre sac, de votre réserve, etc.)¹⁸.

On acquiert des bonus en utilisant des technos SHD. l'ordre de déblocage importe peu.

¹⁷ Et non « téléguidée » (heureusement).

¹⁸ Ce texte explicatif des bonus est © Ubisoft – écrans du tutoriel.

Certains bonus présentent des niveaux d'amélioration. Pour débloquer les niveaux élevés de ces bonus, il faut d'abord en débloquer les niveaux inférieurs.

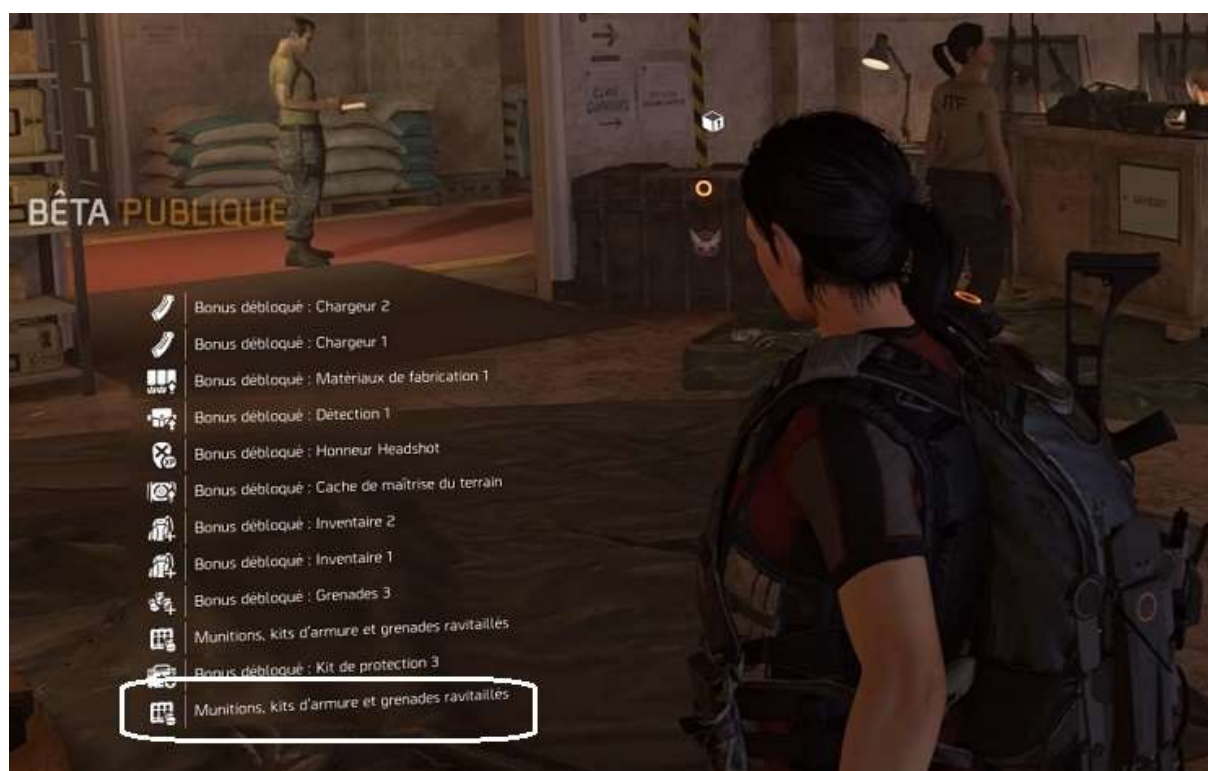
Certains bonus présentent des conditions supplémentaires à remplir pour devenir disponibles.

Choisissez un bonus afin de bénéficier sur-le-champ de ses avantages. Une fois acquis, ils demeurent actifs en permanence.

Recueillez plus de technos SHD en jouant des missions techno SHD, en accroissant votre niveau ou en pillant des lieux renfermant des technos SHD. Lorsque vous aurez suffisamment de technos SHD, revenez ici voir l'Intendant pour débloquer d'autres bonus. »

IMPORTANT

Il existe un *bonus spécial* qui permet de faire le plein de munitions, kits d'armure et grenades à chaque fois que l'on entre dans la base d'opérations, dans un refuge, une planque ou un checkpoint de DZ (mais pas les planques des DZ), ce qui explique pourquoi il n'y a pas de caisses de munitions dans ces endroits comme dans le jeu **The Division 1**.



pas besoin de caisse de mun' partout, ça recharge tout seul.

Les bonus s'obtiennent auprès de l'Intendant, à gauche en accédant au rez-de-chaussée de la base Op. (voir plan dans le chapitre suivant¹⁹).

¹⁹ On dit « Merci qui ? ».



une grenade est lancée



elle vole



elle vous arrive dessus... (à gauche)

En ce qui concerne leur utilisation, veille à ce que le ou les hostiles soient dans leur rayon d'action. Dans ce cas, ils sont identifiés en surbrillance rouge.



Grenade pas bonne, l'hostile derrière son bouclier n'est pas dans le champ d'action de la grenade



Grenade bonne, l'hostile et son bouclier sont en rouge.

Les modifications (Mods)

Un détail important sur les Mods pour les joueurs de **The Division 1**, une fois qu'un Mod est trouvé ou fabriqué, il est utilisable sur toutes les armes et équipements sur lequel il peut s'adapter (voir plus loin « Construire son personnage »).

Pas besoin d'en avoir autant que d'armes et équipements. Un seul suffit.


Modification



Il est possible de modifier les matériels, armis et compétences par différents moyens afin d'obtenir de nouveau effets et points forts.



Les mods d'armement sont deverrouillés et ne nécessitent d'être acquis qu'à raison d'une fois par mod. Les mods d'équipement sont des objets individuels et vous en trouverez en permanence des versions plus puissantes offrant une qualité et un niveau plus élevés.



Au fil du temps, vous aurez accès à davantage de modifications, alors continuez d'ouvrir l'oeil et de peaufiner votre arsenal.

Vous avez dit « statistiques » ?

Dans le menu de ton inventaire, l'onglet suivant t'affiche tes stats chères à ton cœur de RPG Player :





Statistiques

Marcel_Bigeard
Commandos para

SCORE
452

Armure
159530

Santé
47496

Puissance de compétence
1615

94499

Compétences

- 1.615 Puissance de compétence
- 0,0 % Réduction du temps de recharge de compétence
- 1.615 Puissance de compétence - Drone
- 1.615 Puissance de compétence - Lanceur chimique
- 1.615 Puissance de compétence - Impulsion
- 1.615 Puissance de compétence - Ruche
- 1.857 Puissance de compétence - Luciole
- 1.615 Puissance de compétence - Mine téléguidée
- 1.615 Puissance de compétence - Bouclier
- 1.615 Puissance de compétence - Tourelle

Bonus Dark Zone actifs

Espace de sac
Accorde 1 emplacement d'inventaire supplémentaire pour objet contaminé.

Hors-la-loi
Augmente de 25 % l'EXP de Dark Zone pour avoir survécu à un chrono de renégat.

NÉCESSITE
Nécessite le grade DZ 1.

Statistiques

Marcel_Bigeard
Commandos para

SCORE
452

Armure
159530

Santé
47496

Puissance de compétence
1615

94499

Talents d'arme

Ranger
Chaque tranche de 5 m entre vous et la cible augmente les dégâts d'arme de +2 %.

NÉCESSITE
4 ou moins [1/4]

En rythme
Équipée, cette arme confère aux éliminations 5 % de probabilité de réduire le temps de recharge des compétences actives. Peut se produire une fois toutes les 60 s.

Allegro
+10 % à la cadence de tir.

Extra
+20 % à la capacité de chargeur.

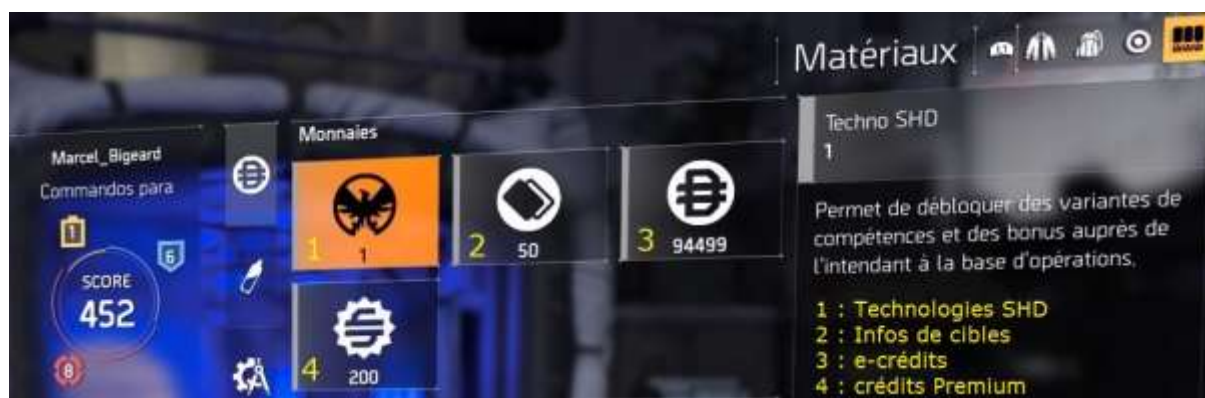
Déséquilibre
Dégâts d'arme accrus de +25 % au prix de -35 % du maniement d'arme.

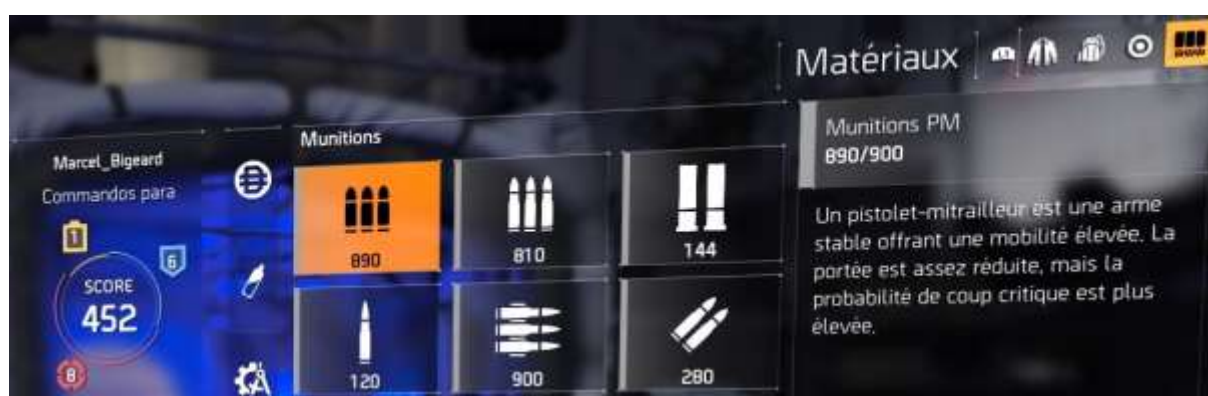
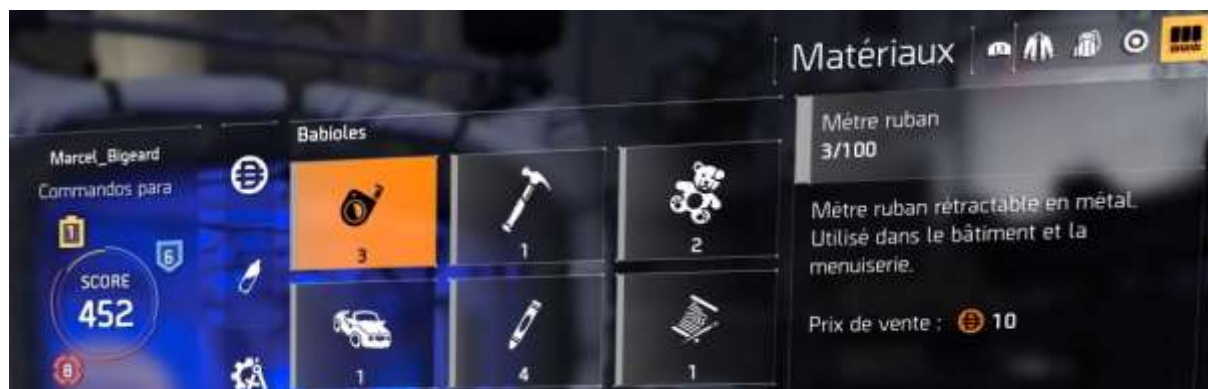
Abondance éternelle
En holster et à couvert, cette arme régénère 2 munitions toutes les 5 s.

Les matériaux

Dans le menu de ton inventaire, l'onglet suivant, **Matériaux**, te montre tout ce dont tu disposes en plus de ton armement, de ton équipement et de tes compétences, c'est-à-dire :

- monnaies
- provisions
- matériaux de fabrication
- babioles
- clés
- munitions
- Mods d'armement





Fabrication et réétalonnage

La fabrication

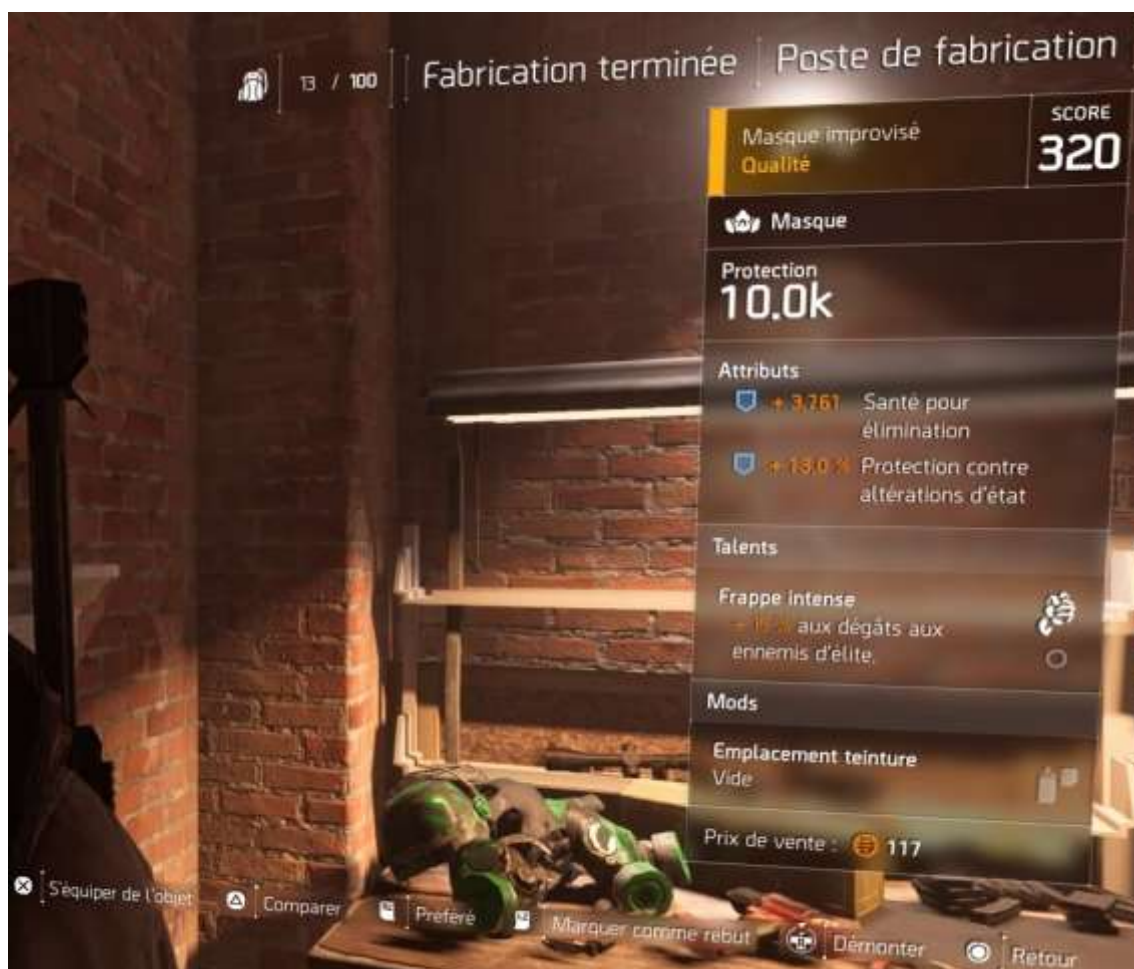


Pour fabriquer, vas au poste de fabrication. C'est bon, tu comprends jusque-là ? Il se trouve tout de suite sur ta gauche en entrant par le sas bleu du rdc de la base Op.



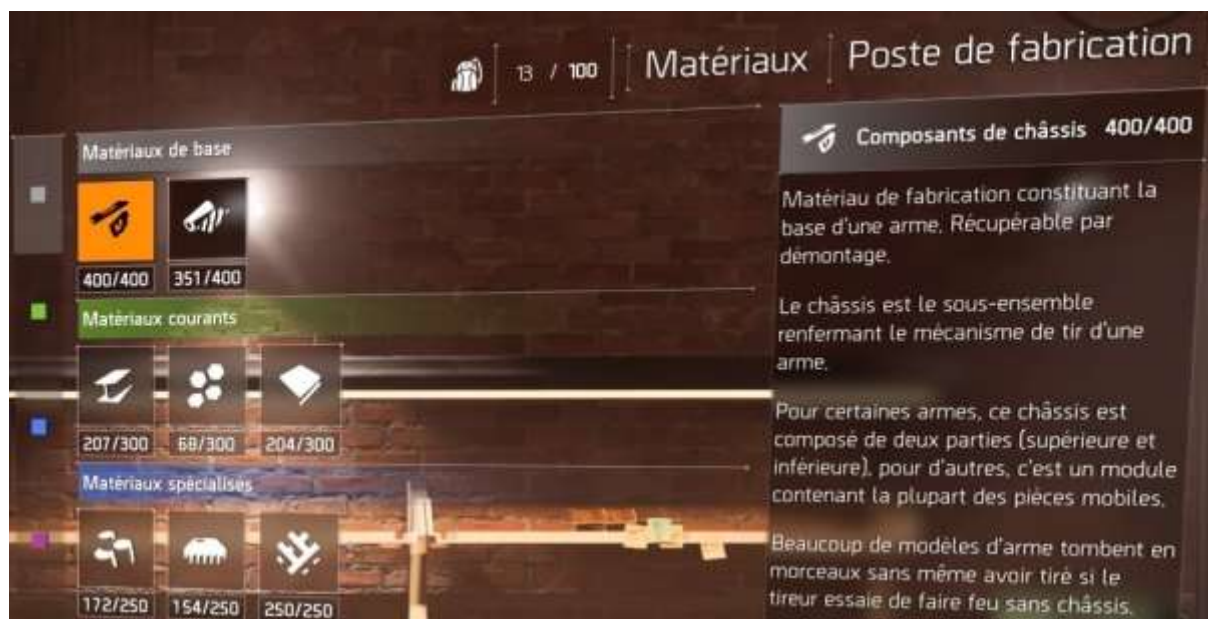
Choisis la catégorie d'article que tu veux fabriquer. A gauche, tu as la liste des ressources nécessaires pour améliorer ton établi en fonction de ton *World Tier* (voir plus loin).





Tu peux aussi voir facilement tous les matériaux dont tu disposes pour fabriquer ce dont tu as besoin en utilisant la touche « Afficher les matériaux ».

Tu obtiens ceci :



12 / 100 | Matériaux | Poste de fabrication

Matériaux courants

 207/300	 06/300	 204/300
--	---	--

 Polycarbonate 204/300

Matériau permettant de fabriquer divers composants d'objets. Apparemment, les Hyènes s'y intéressent de près.

12 / 100 | Matériaux | Poste de fabrication

Matériaux spécialisés

 172/250	 117/250	 250/250
--	--	--

 Titane 172/250

Matériau utilisé pour la fabrication d'armes légères mais robustes. Selon les rapports, les Parias s'y intéressent beaucoup.

12 / 100 | Matériaux | Poste de fabrication

Matériaux spécialisés

 172/250	 117/250	 250/250
--	--	--

Matériaux supérieurs

 Électronique 117/250

Matériau utilisé dans la fabrication d'équipements de pointe. Dotés d'une grande valeur avant la crise, ces éléments sont très recherchés par les Hyènes.

12 / 100 | Matériaux | Poste de fabrication

Matériaux spécialisés

 172/250	 117/250	 250/250
--	--	--

 Fibre de carbone 250/250

Matériau utilisé dans la fabrication de composants d'équipement légers. D'après nos informations, les True Sons l'utilisent de plus en plus.

12 / 100 | Matériaux | Poste de fabrication

Matériaux supérieurs

 75/100

 Filament d'imprimante 75/100

Matériau utilisé pour la fabrication de mods d'équipements et de compétences. On se le procure essentiellement en recyclant des mods par démontage.



Le réétalonnage



Le réétalonnage consiste à réétalonner.

Comment ?

Tu comprends pas ? Tu comprends pas quoi ? Bon, j'explique.

Tes armes et ton équipement disposent de caractéristiques spécifiques qui ne sont pas nécessairement antinomiques.



Comment ? Tu sais pas ce que veut dire « antinomique » ? 'tin, Il est lourd, lui. Bon, j'explique.

Tu peux avoir en même temps, au même endroit et dans les mêmes conditions de température et de pression, toutes choses égales par ailleurs, un Mod qui te monte ta cadence de tir et un autre qui te la descend. C'est nul.

Le réétalonnage te permet de changer les avantages que te donnent tes Mods (stats et talents), histoire par exemple d'augmenter tes dégâts, ta santé et toussa.

Pour réétalonner une arme ou un équipement, vas voir de ma part *Emma Richards*, juste (ce n'est pas son prénom) à côté de *Inaya al-Khaliq* au poste de fabrication. Elle est sympa (photo ci-contre à gauche).



Ensuite, choisis l'arme ou l'équipement que tu veux réétalonner.

Achtung les jeunes, on verra plus loin que le processus de réétalonnage consiste à retirer une stat ou un talent d'un objet source pour le ou la transférer à l'objet destination.

Après le transfert, l'objet source est détruit, donc il t'en faut deux pour réétalonner quoi que ce soit.

Tu piges ?

Bon, je continue.

Poste de rééquilibrage

Armes

06 1



■■■■■

02 3



■■■■■

Équipement

03



04



02



02



01



03



Vector SBR 9 mm tactique 1 SCORE **450**

Qualité

Pistolet-mitrailleur
■■■ Probabilité de coup critique + 14,5 %

DÉG.	CPM	CHARG.
7.6k	1.2k	34

Précision

Stabilité

Temps de rechargement : 1,9 s

Portée de coup critique : 0-30 m

Diminution des dégâts

⊗ Ouvrir catégorie ▲ Inspecter ◻ Rééquilibrer ● Fermer

88720/3904 207/36 172/24

Poste de rééquilibrage

Sélectionnez l'objet à rééquilibrer.

	<p>Vector SBR 9 mm tactique... SCORE 450</p> <p>DÉG. CPM CHARG.</p> <p>7.6k 1.2k 34</p>			
	<p>Vector SBR 9 mm SCORE 450</p> <p>DÉG. CPM CHARG.</p> <p>6.6k 1.2k 43</p>			
	<p>M249 Para tactique SCORE 450</p> <p>DÉG. CPM CHARG.</p> <p>16.8k 860 100</p>	2		
	<p>M249 Para tactique SCORE 450</p> <p>DÉG. CPM CHARG.</p> <p>15.2k 660 100</p>			
	<p>Model 700 SCORE 450</p> <p>DÉG. CPM CHARG.</p> <p>102.5k 54 7</p>			
	<p>Berceuse NIVEAU 1</p> <p>DÉG. CPM CHARG.</p> <p>2.2k 70 8</p>			

Vector SBR 9 mm tactique 1 SCORE **450**

Qualité

Pistolet-mitrailleur
■■■ Probabilité de coup critique + 14,5 %

DÉG.	CPM	CHARG.
7.6k	1.2k	34

Précision

Stabilité

Temps de rechargement : 1,9 s

Portée de coup critique : 0-30 m

Diminution des dégâts



Talents

Ranger
Chaque tranche de 5 m

⊗ Rééquilibrer objet ◻ Marquer comme préféré ▲ Inspecter ● Retour

88720/3904 207/36 172/24

Sélectionnez la **stat/talent** à réétalonner.

Poste de réétalonnage

Vector SBR 9 mm tactique Qualité	1	SCORE 450
DÉG. 7.6k	CPM 1.2k	CHARG. 34
Réétalonnages utilisés: []		
+ 14,5 % Probabilité de coup critique		
Ranger Chaque tranche de 5 m entre vous et la cible augmente les dégâts d'arme de + 2 %.		
NÉCESSITE 4 ou moins [1/4]		

⊗ Réétalonner stat/talent ○ Retour

88720/3904 207/36 172/24

Choisissez un objet à démonter.

Poste de réétalonnage

	Vector SBR 9 mm tactique Qualité	SCORE 450
DÉG. 6.6k	CPM 1.2k	CHARG. 43
+ 14,5 % Probabilité de coup critique		
Main ferme Chaque tir réussi améliore le maniement d'arme de 2 %. Peut se cumuler jusqu'à 15 fois. Une fois le bonus maximum atteint, chaque tir réussi a 5 % de probabilité d'ôter le bonus de maniement d'arme et de remplir le chargeur.		
NÉCESSITE 5 ou moins [8/5]		

⊗ Sélectionner

Vector SBR 9 mm tactique Qualité	1	SCORE 450
DÉG. 7.6k	CPM 1.2k	CHARG. 34
Réétalonnages utilisés: []		
+ 14,5 % Probabilité de coup critique		
Ranger Chaque tranche de 5 m entre vous et la cible augmente les dégâts d'arme de + 2 %.		
NÉCESSITE 4 ou moins [1/4]		
Extra Chargeur extra		
En rythme Chargeur en rythme		

⊕ Marquer comme préféré ○ Retour

88720/3904 207/36 172/24

Sélectionnez la **stat/talent** à transférer. Poste de rééquilibrage

	Vector SBR 9 mm Qualité SCORE 450 DÉG. 6.6k CPM 1.2k CHARG. 43 + 14,3 % Probabilité de coup critique Main ferme Chaque tir réussi améliore le maniement d'arme de 2 %. Peut se cumuler jusqu'à 15 fois. Une fois le bonus maximum atteint, chaque tir réussi a 5 % de probabilité d'ôter le bonus de maniement d'arme et de remplir le chargeur. NÉCESSITE 5 ou moins [8/5]	Vector SBR 9 mm tactique Qualité SCORE 450 [450] DÉG. 7.6k CPM 1.2k CHARG. 34 Rééquilibrages utilisés: + 14,3 % Probabilité de coup critique Ranger Chaque tranche de 5 m entre vous et la cible augmente les dégâts d'arme de + 2 %. NÉCESSITE 4 ou moins [1/4]
---	--	--

88720/3904 207/36 172/24

Sélectionnez la **stat/talent** à transférer. Poste de rééquilibrage

	Cuirasse Tatami Qualité SCORE 450 Protection 45.5k + 12,0 % Dégâts de headshot Limité à + 10,0 %	Gilet de combat Stridsvast Qualité SCORE 465 [465] Protection 39.3k Rééquilibrages utilisés: + 5,0 % Dégâts d'arme Modifié
---	---	--

88720/5075 68/62 154/37

45.5k 39.3k

Récupération de stat/talent...

<input checked="" type="checkbox"/> +12,0 % Dégâts de headshot Limité à + 10,0 %	<input checked="" type="checkbox"/> + 5,0 % Dégâts d'arme
--	---

Construire son personnage (le build)

Le build selon Ubisoft

Le texte ci-dessous est une traduction libre du document

http://static2.ubi.com/pxm/TCTD/AG/TD2/Assets/Infographic/Character_Progression_Division2.jpg

Bonus

Les bonus sont des avantages passifs qui, une fois débloqués, sont toujours actifs. La plupart des bonus ont des niveaux d'amélioration qui doivent être débloqués dans un certain ordre.

Les bonus modifient les capacités d'emport d'objets dans votre inventaire, la capacité de votre réserve, le nombre de grenades et de kits de protection, mais aussi des matériaux de fabrication et des ressources. Ils permettent aussi de gagner des points d'XP, des matériaux de construction, des améliorations pour la détection de conteneurs et d'ennemis, et de nouveaux niveaux de difficulté pour obtenir des primes.

Les bonus et leurs améliorations doivent être débloqués auprès de l'Intendant dans la base d'opérations, en utilisant des technos SHD.

Compétences

Il existe huit plateformes de compétences qui sont débloquées en réalisant des missions de déverrouillage de compétences :

- Impulsion
- Drone
- Lanceur chimique
- Ruche
- Mine à tête chercheuse
- Tourelle
- Luciole
- Bouclier.

Les agents peuvent s'équiper de deux compétences en même temps, ce qui augmente les options à leur disposition pour faire face aux situations de combat.

Variantes de compétences

Chaque plateforme dispose de trois ou quatre variantes, qui permettent de modifier des caractéristiques très différentes, de la capacité de réparer un kit de protection à la zone d'effet d'une attaque ou au ciblage d'un ennemi avec des dommages accrus.

Débloquer une compétence permet aux joueurs de sélectionner une seule variante. Les autres doivent être débloquées en utilisant des technos SHD.

Lorsqu'ils s'équipent d'une compétence, les joueurs peuvent ensuite choisir quelle variante de la compétence ils souhaitent utiliser.

Mods de compétences

Les *Mods* de compétences sont des éléments que l'on peut trouver en tant que butin. Ils

sont spécifiques à chacune des plateformes de compétence.

Ils permettent d'améliorer certaines caractéristiques des compétences telles que leur rayon d'action ou leur niveau de dommages. Les *Mods* de compétences ont comme prérequis que le personnage du joueur doit disposer d'un certain niveau de puissance de compétence afin de pouvoir les attribuer à celles-ci, les puissances de compétences étant une statistique qui peut apparaître sur plusieurs équipements.

Les *Mods* de compétences suivent les mêmes règles de niveau et de qualité que les autres équipements.

Niveau du joueur

Atteignez le niveau 30 en réalisant les activités et les missions du monde libre. Une fois ceci réalisé, les équipements n'ont plus de niveau à atteindre pour s'en servir mais ont un score d'équipement (*Gear Score*).

Équipement du joueur

Il y a trois caractéristiques pour l'équipement d'un joueur :

- la qualité
- les modificateurs
- les talents.

Qualité

Des paliers et des niveaux de haute qualité permettent aux équipements d'avoir des statistiques uniques, des valeurs plus grandes et des talents plus variés.

Il y a cinq niveaux de qualité :

- médiocre
- standard
- spécialisé
- supérieur
- haut de gamme.

Modificateurs (*Mods*)

Les équipements peuvent être modifiés pour spécialiser leur comportement ou leurs statistiques.

Les armes peuvent disposer de points d'attache pour chargeurs, bouches de canon (réducteurs et silencieux), rails Picatinny supérieurs pour optiques (lunette, visée point rouge, etc.) et inférieurs pour poignées (ou laser), améliorant ainsi certaines caractéristiques des armes d'un agent comme la taille d'un chargeur, la vitesse de rechargement ou la stabilité. Chaque modificateur d'arme présente une caractéristique d'équilibrage du bonus obtenu, tel que la diminution de la précision ou de la cadence de tir²⁰.

En obtenant des schémas de construction d'armes lors de la réalisation de missions et de projets, vous pouvez construire celles-ci dans un poste de fabrication. Certains *Mods* sont obtenus en tant que butin normal, ils suivent les mêmes règles de qualité que celui-ci et peuvent être adaptés sur les équipements qui disposent de points d'attache.

²⁰ Si on privilégie une statistique on en diminue automatiquement une autre.

Choisissez vos *Mods* d'équipements à partir de votre choix préférentiel de statistiques, du niveau de dommage des grenades à l'augmentation des points d'expérience. Les *Mods* d'équipement ne disposent pas de caractéristique d'équilibrage comme les *Mods* d'armes. Une fois que les agents ont construit ou débloqué un modificateur d'arme, ils peuvent l'utiliser sur toutes les armes dont ils disposent tant que celui-ci peut y être adapté. Les *Mods* d'équipement, en revanche, ne peuvent être adaptés que sur un seul équipement à la fois.

Talents

Les talents sont des effets spéciaux très puissants qui permettent d'améliorer ou de changer le style de jeu et l'efficacité d'un personnage. Les talents les plus puissants ne sont activés que lorsque l'agent remplit certaines conditions préalables.

Équipement

Emplacements d'équipement

Un agent dispose de six emplacements pour équipements :

- masque
- sac à dos
- veste
- gants
- holster
- genouillères.

Chaque équipement dispose d'une statistique d'armure qui est un indicateur du niveau de dommages que le personnage peut supporter avant de perdre sa protection balistique. Lorsque cette protection est perdue, le personnage devient totalement vulnérable²¹.

Marques d'équipements

Le fait de doter un personnage d'un ensemble d'équipements de la même marque débloque des statistiques supplémentaires.

Chaque équipement de marque augmente le nombre de statistiques actives jusqu'à trois. Avec six emplacements d'équipements, les agents disposent d'un très large choix de marques et de combinaisons pour créer leur style de jeu préféré.

Recalibration

Lorsqu'un agent s'approche de la fin du jeu (niveau 30), la recalibration devient disponible. Cette faculté permet aux agents de personnaliser leurs équipements en changeant les statistiques et les talents, et en augmentant leur score (*Gear Score*) jusqu'à une certaine limite.

Aux postes de recalibration, les agents peuvent – moyennant l'utilisation de crédits et de matériaux de recalibration - changer les statistiques ou les talents d'un équipement en les modifiant ou en les échangeant avec ceux d'un autre équipement possédé. L'équipement qui a été utilisé pour le transfert est alors détruit à la fin de la recalibration.

Pour réaliser un transfert, les deux statistiques ou talents concernés doivent appartenir à la même famille (offensive, défensive, utilitaire, etc.) Les agents ne peuvent recalibrer qu'une statistique ou talent par équipement, mais cela peut se faire indéfiniment.

²¹ Autrement dit, la statistique "armure" conditionne la protection et la statistique "santé" la durée de vie du perso une fois que sa protection est devenue nulle.

Spécialisations

Lorsque les agents s'approchent de la fin du jeu, ils débloquent l'accès à des spécialisations :

- tireur de précision
- survivaliste
- démolisseur.

Les agents peuvent changer de spécialité sans restrictions une fois qu'elles sont débloquentes en s'adressant à l'Intendant dans la base d'opérations. Chaque spécialisation est disponible avec une signature d'arme et un emplacement de signature d'arme ajouté à vos armes en plus des points de fixation existants. Ces armes sont puissantes mais leurs munitions sont rares. Chaque spécialisation est disponible aussi avec un arbre de compétences qui contient de nouvelles variantes, des types de grenades et des talents qui correspondent mieux à votre thème de spécialisation.

Vous pouvez débloquenter les capacités d'un arbre de spécialisation avec des points de spécialisation. Vous en gagnez lorsque vous réalisez des missions d'invasion, des missions quotidiennes prioritaires, des chasses à la prime en réseau et des projets hebdomadaires. De même, chaque changement de niveau vous attribue des points de spécialisation.

Score d'équipement

A partir du niveau 30, la puissance des équipements et des armes est représentée par un score d'équipement (*Gear Score*) en plus de leur qualité. La puissance globale d'un agent est représentée par un score d'équipement moyen calculé à partir de tous les équipements qu'il porte.

Les agents peuvent trouver des éléments avec un score plus élevé en réalisant des activités de niveau 30 qui produisent du butin. La disponibilité du butin est basée sur *la capacité de leurs équipements à faire progresser leur score et non leur puissance actuelle* (traduction approximative à améliorer). Ce qui signifie que les agents peuvent jouer avec n'importe quelle combinaison d'équipements et recevoir quand-même un butin de valeur significative.

Des activités plus difficiles (par exemple des missions principales et des chasses à la prime de difficulté supérieure) donnent plus de chances de faire progresser votre score.

Le niveau 30 est organisé en « paliers mondiaux²² ». Chaque palier a un score maximum qui représente celui que le joueur peut trouver dans les butins.

Afin de progresser dans les paliers mondiaux, les agents doivent réussir le *World Tier Challenge* : deux missions d'invasion et la prise d'une forteresse. La mission *Forteresse* a un prérequis de score, ce qui veut dire qu'un agent doit avoir la puissance nécessaire pour entreprendre la mission.

La réussite d'un challenge fait automatiquement progresser l'agent au palier suivant.

Les équipements et armes exotiques

Les « Exotiques » sont des armes et équipements uniques qui comportent leurs propres caractéristiques, aspect et talents. Vous ne pouvez utiliser qu'une arme et un équipement exotiques en même temps, soit deux au maximum.

²² Correspond aux niveaux de monde 1 à 5 dans The Division 1.

Pour acheter des *Exotiques*, vous devez réaliser des tâches spécifiques que les agents découvriront au fur et à mesure de leur reprise de contrôle de Washington D.C.

Les *Exotiques* peuvent être améliorés par la fabrication. Les agents devront acheter les schémas de fabrication auprès des marchands. Les schémas nécessitent du matériau exotique qui ne peut être obtenu qu'en démontant un objet exotique.

Kits d'équipement

Les kits d'équipement (*Gear Sets*) se composent de six pièces d'équipement qui, une fois utilisés, débloquent des talents spéciaux et très puissants, composés de cinq ou six pièces. Ils ont une couleur de qualité différente des équipements normaux, n'en suivent pas les mêmes règles et n'ont pas de marques.

Les kits d'équipement peuvent être trouvés dans du butin ou gagnés comme récompenses, comme n'importe quel équipement ou arme. Réaliser des activités spécifiques garantit des récompenses de ce genre.

Les premiers kits d'équipement seront ajoutés peu après la sortie du jeu **The Division 2**.

La construction

La construction nécessite deux composants principaux : des schémas et des matériaux de construction. Les agents trouveront des schémas lors de plusieurs activités telles que les projets hebdomadaires, la prise de contrôle de points de contrôle (lol) ou directement achetés auprès des marchands.

La fouille est une source principale de matériaux de construction, mais aussi la prise de contrôle de points de contrôle (re-lol), les activités du monde libre, l'accomplissement des projets et le butin pris sur des *Boss*. La déconstruction d'équipements non nécessaires est aussi un moyen efficace d'obtenir des matériaux de construction.

Au fur et à mesure de votre progression, la construction est un très bon moyen de découvrir de nouveaux styles de jeu et d'obtenir de nouveaux objets avant de les trouver spontanément dans le monde libre, ou de construire des accessoires qui pourront s'adapter aux points de fixation disponibles sur vos armes. C'est aussi le moyen principal pour les agents de trouver des *Mods* d'armes.

Une fois que les agents ont atteint le niveau 30, ils peuvent débloquent d'autres schémas qui leur permettront de construire d'autres équipements, des *Mods* d'armes, des *Mods* d'équipements ou des *Exotiques*.

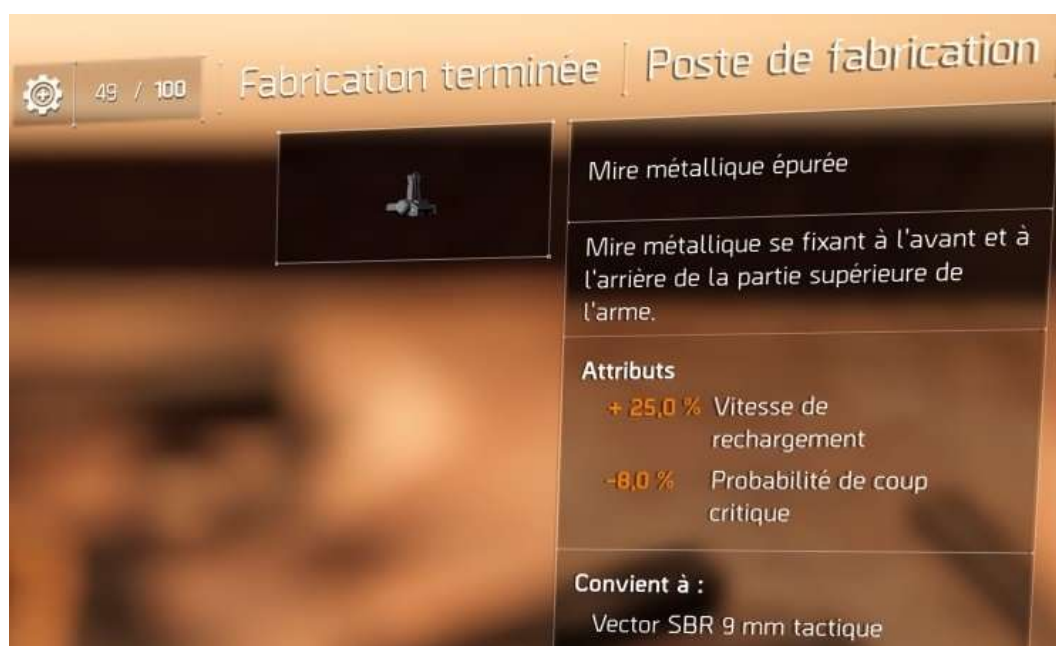
(traduction © Agent Marcel – [Les Publications du Marcel](#)).

Détail de l'application d'un Mod en images

Pour appliquer un Mod, faut encore que tu l'aies, par exemple la *mire métallique épurée* en acier et titane dont tu rêves parce qu'elle t'augmente de 25% la vitesse de rechargement de ton *Vector²³ SBR 9mm tactique* que t'aime (au prix où il rafale, c'est pas du luxe).

Si tu ne l'as pas en dotation (et tu ne l'auras pas vu que tous les Mods sont à fabriquer, on te l'a déjà dit, tu sais pas), tu dois le fabriquer au poste de fabrication, si tu as la thune et les matériaux requis, évidemment.

²³ Oui, un pistolet-mitrailleur, comme un fusil-mitrailleur, c'est du masculin, contrairement aux carabines. Pourquoi les Gamers s'obstinent-ils à dire « une Vector » ou « une Famas » ? C'est un peu ridicule, non ?



Ensuite, vas dans ton inventaire, sélectionne ton arme, affiche les Mods et sélectionne la mire que tu viens de fabriquer.

Modification d'armement | Inventaire

Équipé

Visée holo 552
+10,0 % Précision
-15,0 % Portée optimale

Rail d'optique

Visée holo 552
+10,0 % Précision
-15,0 % Portée optimale

Mire métallique épurée
+25,0 % Vitesse de rechargement
-8,0 % Probabilité de coup critique

Visée reflex
+10,0 % Dégâts de coup critique
-15,0 % Précision

Vector SBR 9 mm tactique
Qualité

SCORE 450

Pistolet-mitrailleur
Probabilité de coup critique +14,5 %

DÉG. 7.6k CPM 1.2k CHARG. 34

Précision

Stabilité

Temps de rechargement : 1,5 s - 0,3 s

Portée de coup critique : 0-30 m

Diminution des dégâts

0 100 m

Mets-là sur ton gun :

Modification d'armement | Inventaire

Équipé

Mire métallique épurée
+25,0 % Vitesse de rechargement
-8,0 % Probabilité de coup critique

Rail d'optique

Visée holo 552
+10,0 % Précision
-15,0 % Portée optimale

Mire métallique épurée
+25,0 % Vitesse de rechargement
-8,0 % Probabilité de coup critique

Vector SBR 9 mm tactique
Qualité

SCORE 450

Pistolet-mitrailleur
Probabilité de coup critique +14,5 %

DÉG. 7.6k CPM 1.2k CHARG. 34

Précision

Stabilité

Temps de rechargement : 1,5 s

Portée de coup critique : 0-30 m

Et tu obtiens ça :



Fais la même chose pour l'emplacement de ton rail Picatinny inférieur :



Ton frein de bouche, compensateur de recul ou silencieux au choix selon les stats (stabilité, précision) évidemment :



N'oublie pas ton *HiCap*. Les -5% de probabilité de coup critique, on s'en tamponne vu que 1° ce sont des probabilités et 2° avec 1200 balles/minute, tu n'as pas à t'en faire pour ce qui est des coups *critiques* sur le « connard d'en face²⁴ » :



²⁴ « On vous a appris que vous deviez être prêts à mourir pour votre pays. C'est de la connerie. Vous devez être prêts à faire en sorte que ce soit le connard d'en face qui meure pour son pays ». Général George Patton à ses troupes la veille du débarquement en Normandie du 6 juin 1944 (authentique).

Un coup de peinture noir mat :



Et rouler mapoule (à droite liste des talents de l'arme) :



Et liste des Mods :

(voir image page suivante)



Agents, groupes et clans

Les agents

Il y a deux sortes d'agents :

- les fidèles
- les traîtres

Les fidèles, c'est toi et moi.

Les traîtres, ce sont les *renégats*.

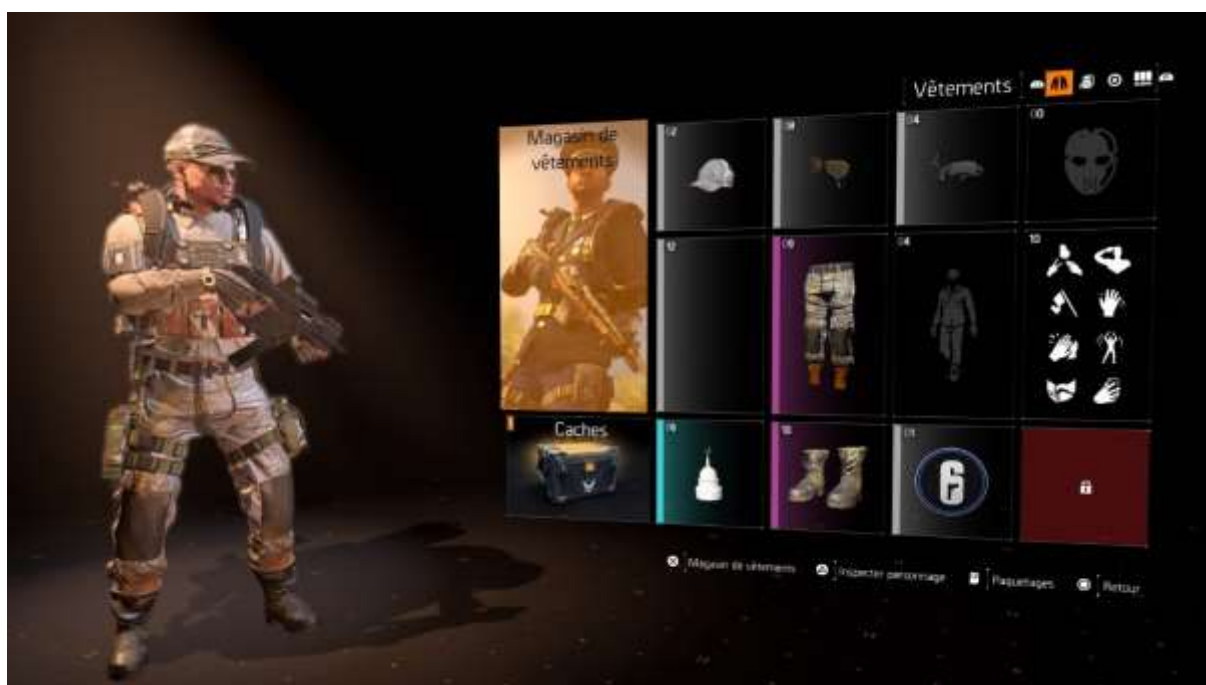
En temps de guerre, pas de cour martiale, sanction immédiate, action-réaction²⁵, tu es juge, juré et bourreau comme Sylvester Stallone²⁶. Un *headshot* et *Paf* le renégat.

En plus, tu touches des thunes à chaque fois que tu butes un renégat. Alors, vas-y.

Mais avant d'y aller, faut que tu passes chez le Fourrier.

Treillis, Rangers et compagnie

Par l'inventaire ou par le menu des options, tu as accès au menu des vêtements, lequel te propose un magasin (pas folle, la guêpe), une dotation complète (ou presque) des *émotes* (r-a-b) et des caches que tu peux ouvrir avec une clé spéciale que tu dois fabriquer.



²⁵ François Berléand *in* Les Choristes, un film de Christophe Barratier, 2004, avec Gérard Jugnot et Jacques Perrin (Jacques Perrin à voir et revoir bien évidemment dans Le Crabe-Tambour, un film de Pierre Schoendoerffer, 2012, avec Claude Rich, Jean Rochefort et Jacques Dufilho).

²⁶ Judge Dredd, un film de Danny Cannon, 1995, avec Sylvester Stallone et Max von Sydow.

Couvre-chefs | Vêtements



Bonnet - Gris
Porté

Couvre-chef

Lunettes | Vêtements



Lunettes - Cravate noire
Supérieur(e)

Lunettes

Le costume idéal pour tout événement un peu classe.

Cou | Vêtements



Respirateur - Hazmat
Supérieur(e)

Cou

Chemises | Vêtements



Chemise - Vintage
Qualité

 Chemise

Du matériel hip-hop vintage, le pur style de Hollis !

tu portes ça, t'es viré !

Pantalons | Vêtements



Pantalon - Vintage
Qualité

 Pantalon

Du matériel hip-hop vintage, le pur style de Hollis !

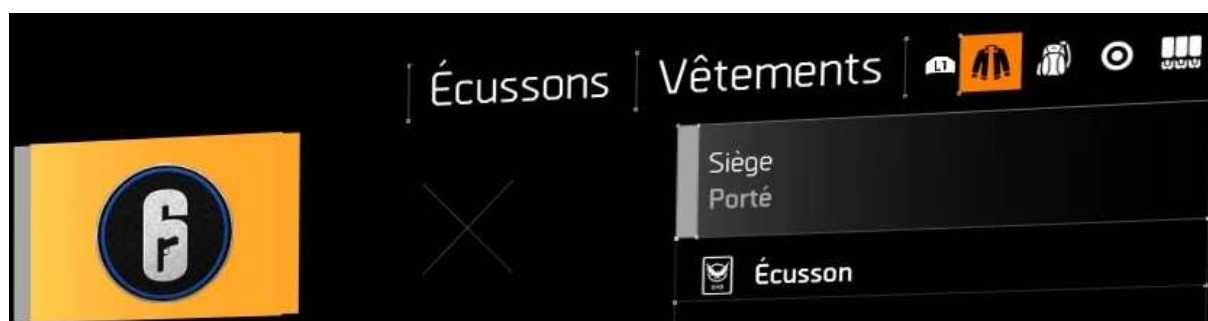
Chaussures | Vêtements



Bottes - Vintage
Qualité

 Chaussures

Du matériel hip-hop vintage, le pur style de Hollis !



Trophées sac à dos | Vêtements










Bobble head peinte au pistolet
Apparence

 **Trophée sac à dos**

Pour être venu à bout des Hyènes.


Coup de projecteur

Caches de vêtements



716


Collections



Emotes



Apparences d'arme



Crédits Premium



Compléter votre tenue

Vintage




3/8

-25%

585

En vedette


Lunettes de moto



170

En vedette

Bon boulot



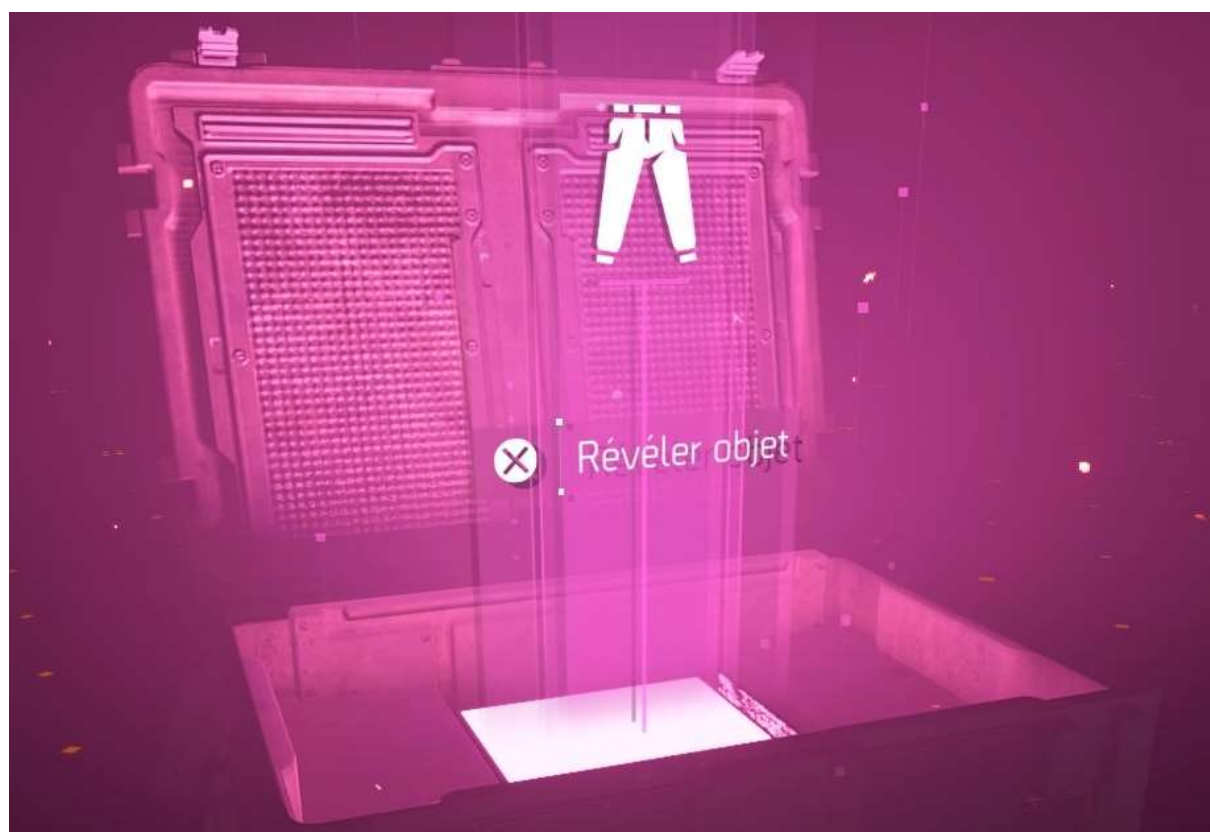
250

En vedette

Aurelio



350





Les demandes de backup

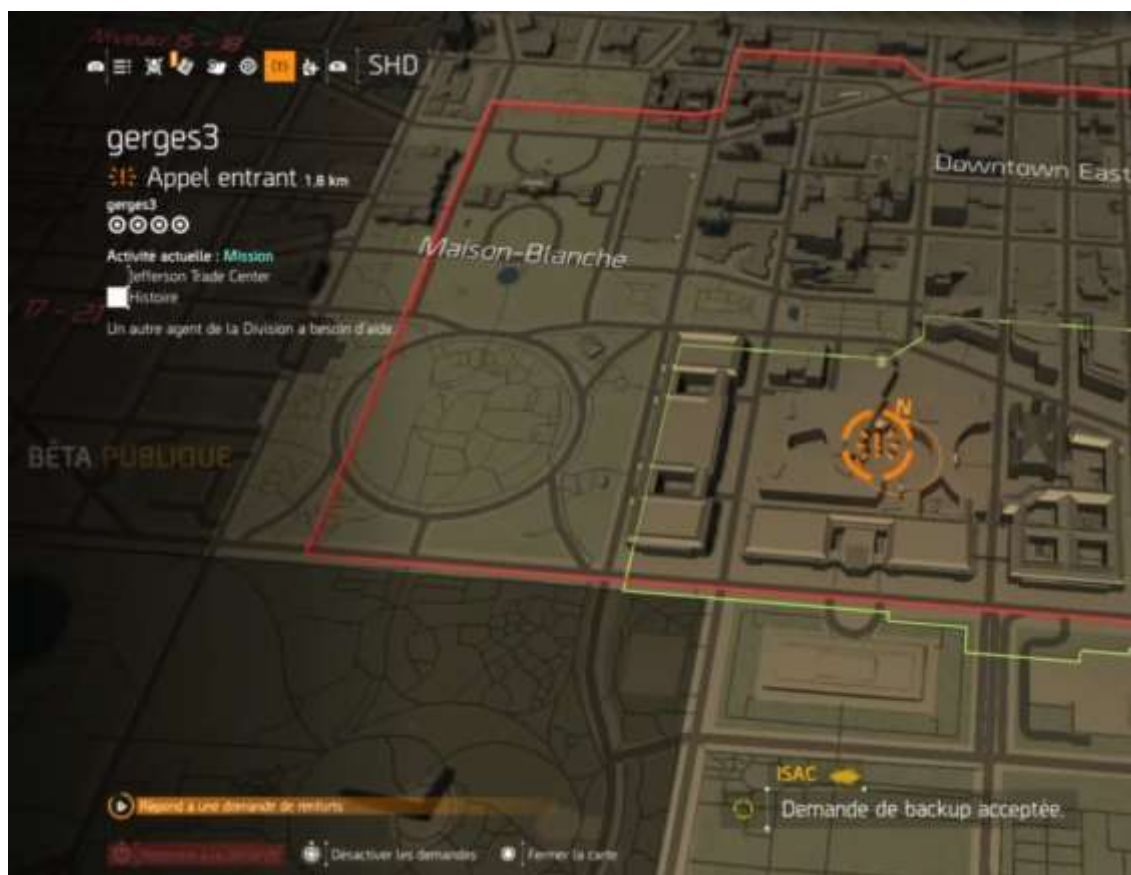
Si tu es blessé ou si tu as besoin d'aide, tu peux envoyer par radio une demande de secours (*backup*) à tous les agents situés sur le terrain.

Vu que la carte hors Dark Zones est accessible au mode multi-joueurs, cela est possible aussi bien dans que hors des Dark Zones.



Si tu acceptes la demande de secours, tu te retrouvera à proximité de l'agent qui a fait la demande par téléportation et tu es automatiquement intégré à son groupe.

S'il est seul, un groupe est créé et cet agent en devient le chef.



La demande a été acceptée, la carte montre l'emplacement de l'agent à l'origine de la demande. (le libellé « SHD » en haut à gauche signifie « Réseau SHD »)

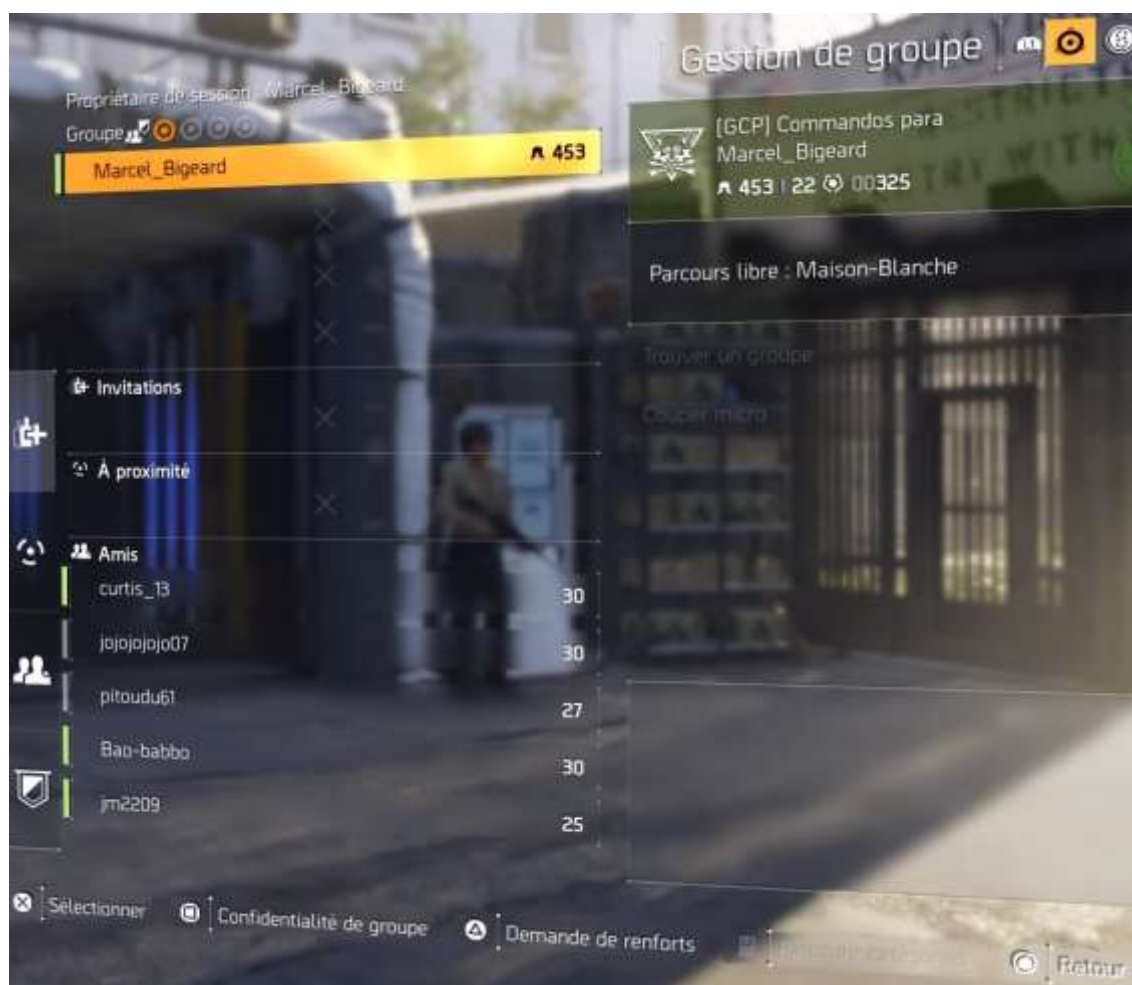


Les groupes

Pour créer un groupe de combat, quatre pax maximum, sélectionne le choix « Social » de l'écran des options :



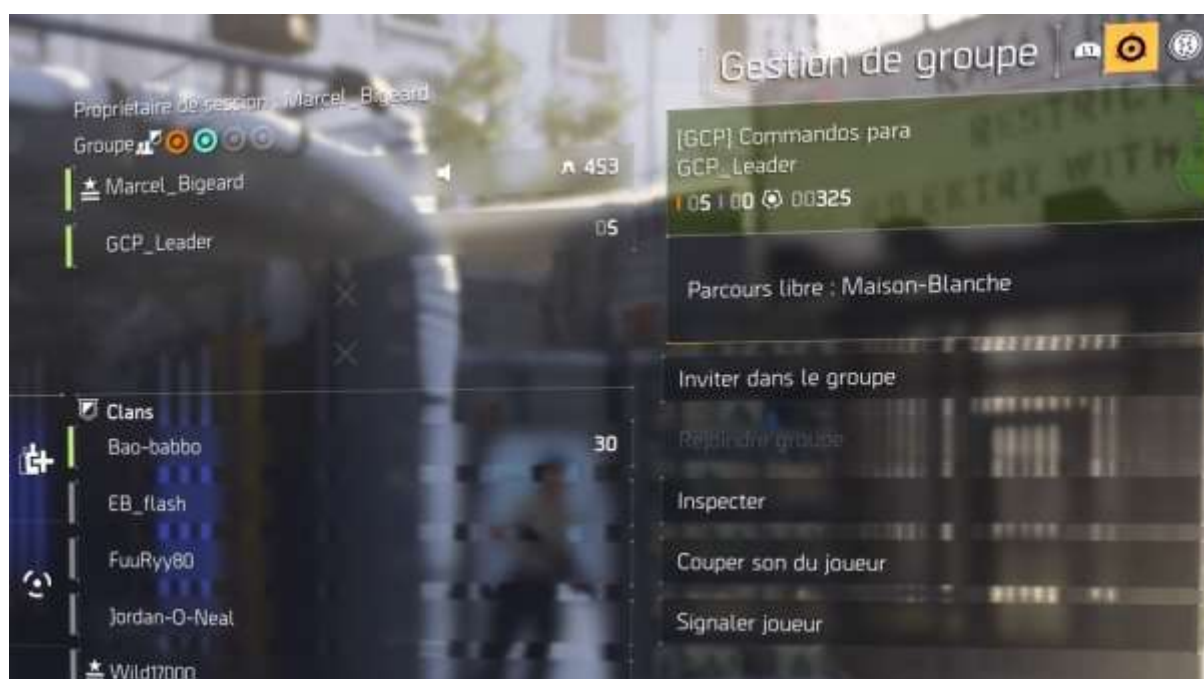
Tu obtiens ceci :



Sélectionne ton camarade et invite-le dans le groupe :



Tu obtiens ceci :



Et tu poses pour la tofo.



Les clans

« Utilisez l'option « trouver un clan » pour saisir vos préférences (mais de toutes façons si tu lis ce pavé, tu ne peux que rejoindre le [GCP](#)) et découvrir un clan correspondant à vos intérêts et à votre style de jeu. Vous pouvez aussi chercher un clan spécifique grâce à son nom.

Vous ne trouvez pas de clan qui vous convienne ou vous voulez créer le vôtre ? Utilisez cette option pour constituer votre clan, lui donner un nom, créer un emblème et définir ses préférences.

Vous pouvez gérer ici toutes les invitations que vous avez envoyées et reçues. Examinez les infos des clans qui vous ont invité ou l'état de votre demande d'entrée dans un clan »²⁷.

Voici comment créer un clan. Dans le menu des options, sélectionne « Clan » :

(voir image page suivante)

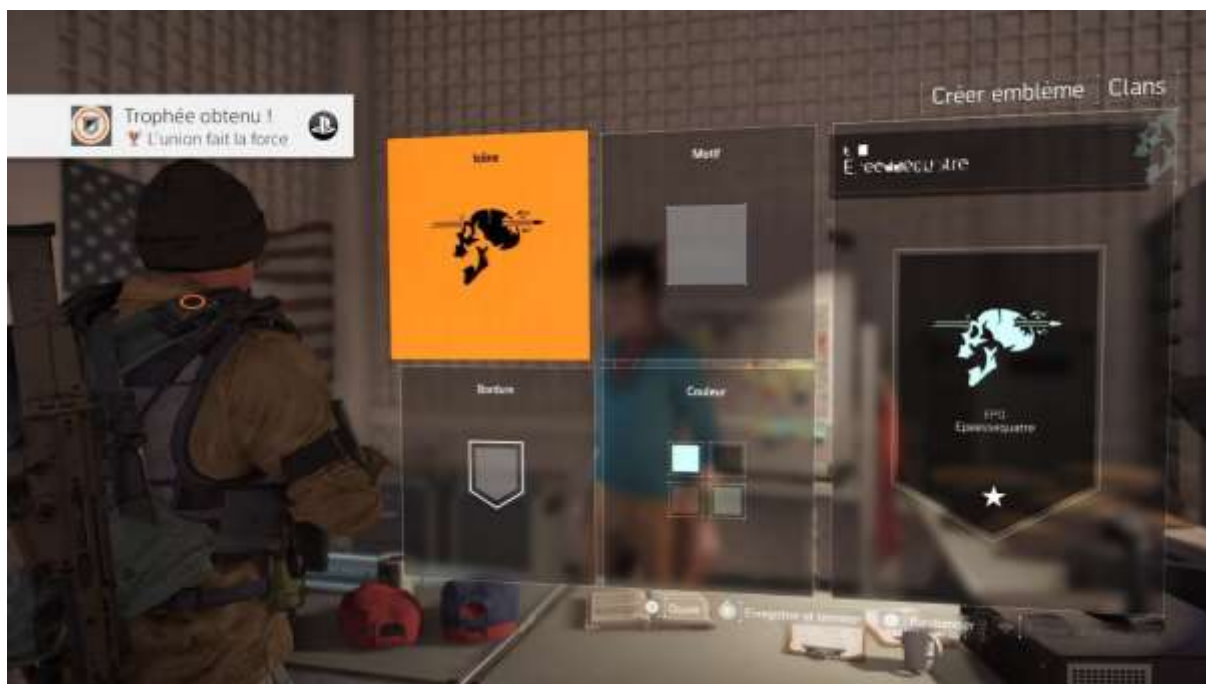
²⁷ Ce texte explicatif des clans est © Ubisoft – écrans du tutoriel.



Tu obtiens ceci :



Choisis l'emblème de ton clan :



Il est créé !



Gestion d'un clan

Un bon croquis vaut mieux qu'un long discours²⁸, je te la fais courte et en images dans les pages suivantes.

Dans le menu *Options*, sélectionne « Clan » puis clique sur les choix qui te sont proposés.

²⁸ Napoléon Bonaparte (1769-1821).



Qui sont :

- Progression du clan
- Liste des effectifs
- Fil d'actualité





Progression du clan



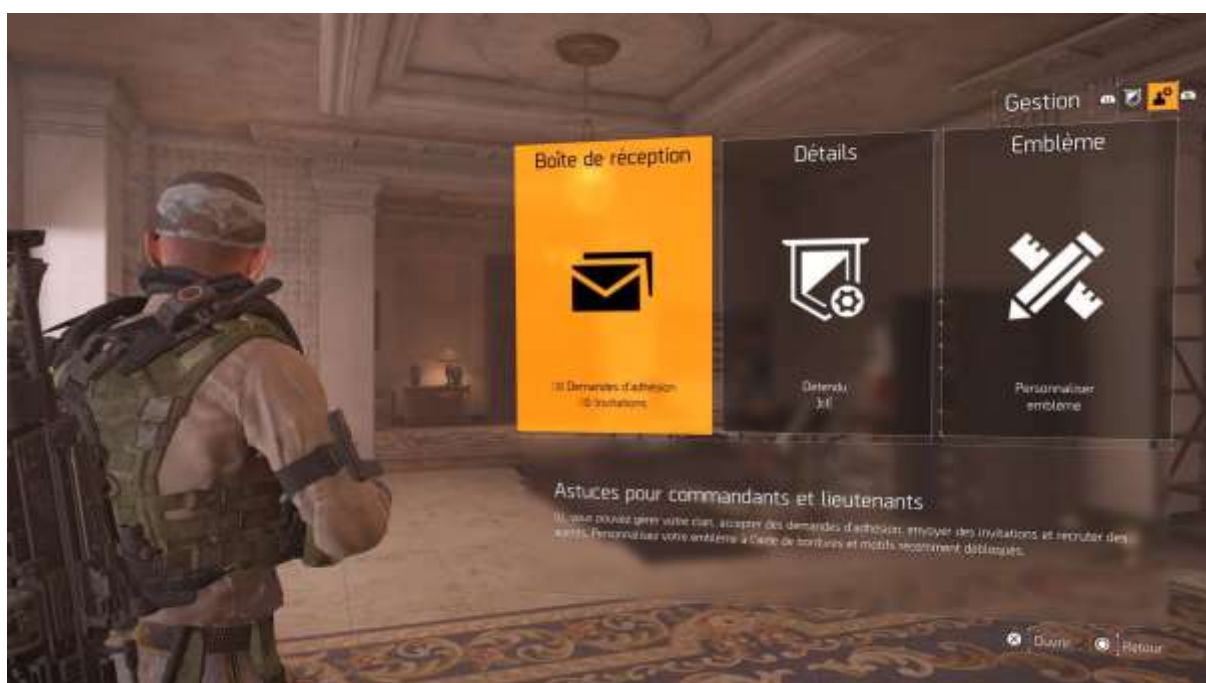
Liste des effectifs



Fil d'actualité

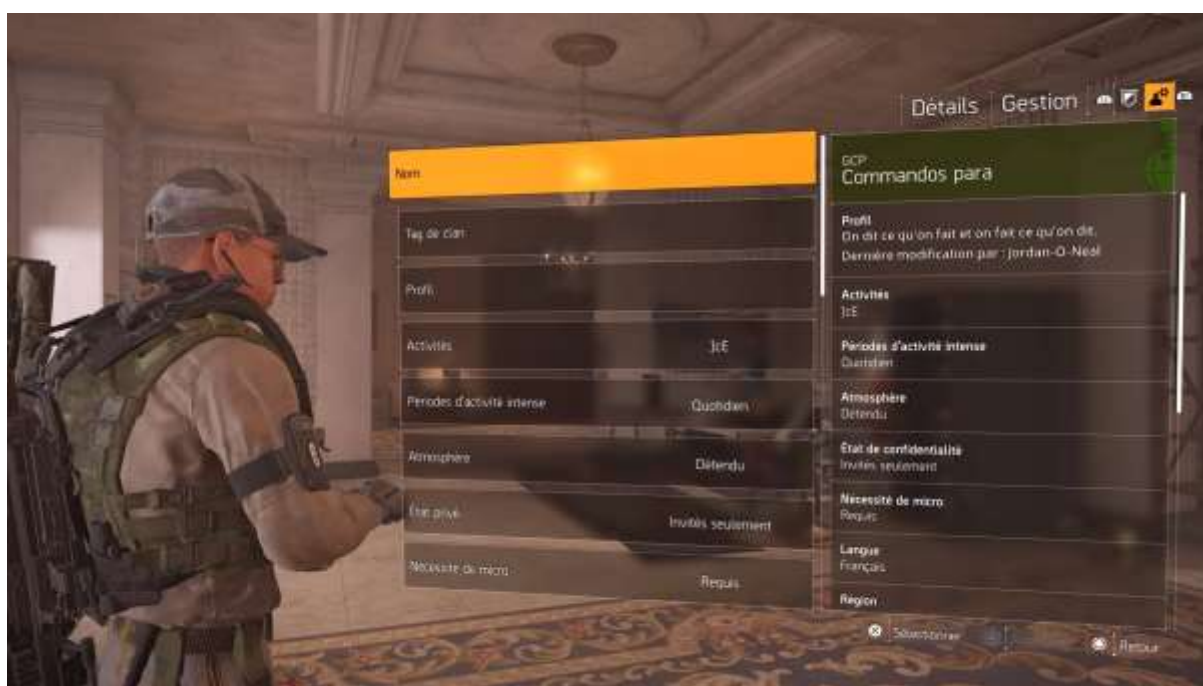
Ca, en dessous, ce sont les écrans du paramétrage (icône en haut à droite, tu suis pas) qui concernent :

- la boîte de réception des messages envoyés au clan
- la gestion des détails du clan
- la gestion de l'emblème du clan

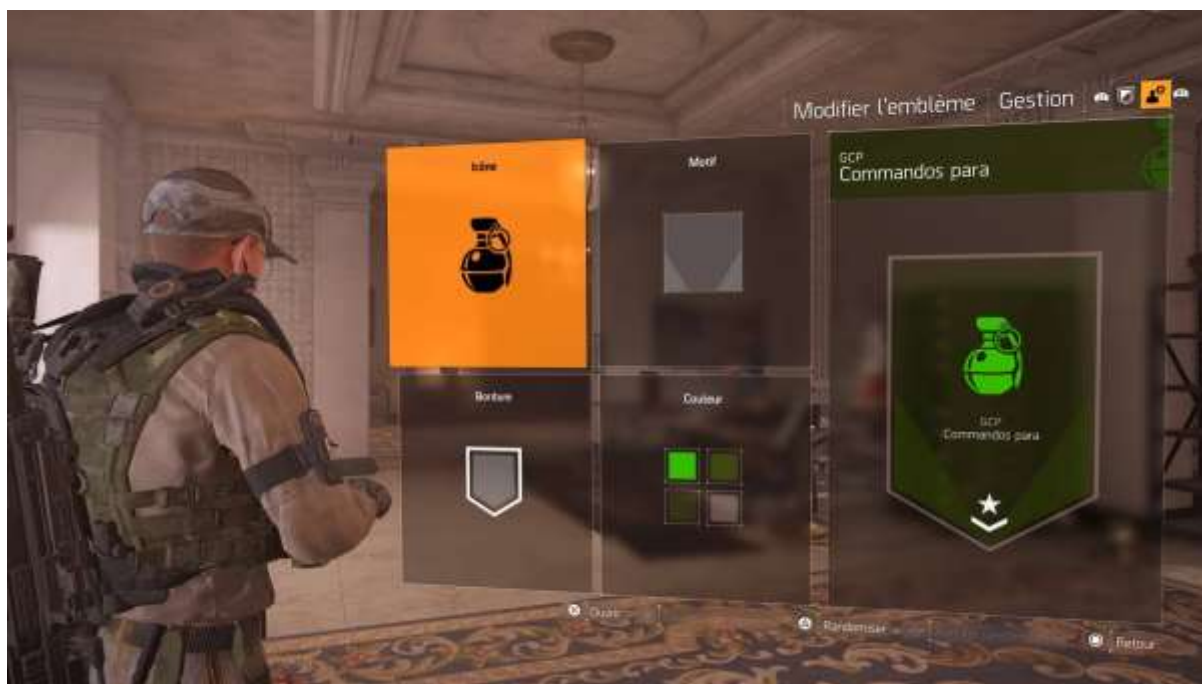




Boîte de réception



Détails du clan (paramétrage)



Gestion de l'émblème

Quant tu as tout fini, tu obtiens ça :



Entrée des quartiers du GCP.



Grace est notre secrétaire.



Le bar n'a pas encore été installé.

Dans les quartiers d'un clan, tu trouveras :

- un marchand (autorisé)
- un tableau synthétique des résultats du clan
- les distinctions de la semaine.
- les primes de clan à obtenir



Marchand (autorisé)



Tableau synthétique des résultats du clan



Distinctions de la semaine



Accès aux primes de clans

A la sortie des quartiers, un panneau d'affichage montre les deux meilleurs clans du siècle en mode *Conflict* et en points d'expérience de clans (CEXP).

(voir image page suivante)

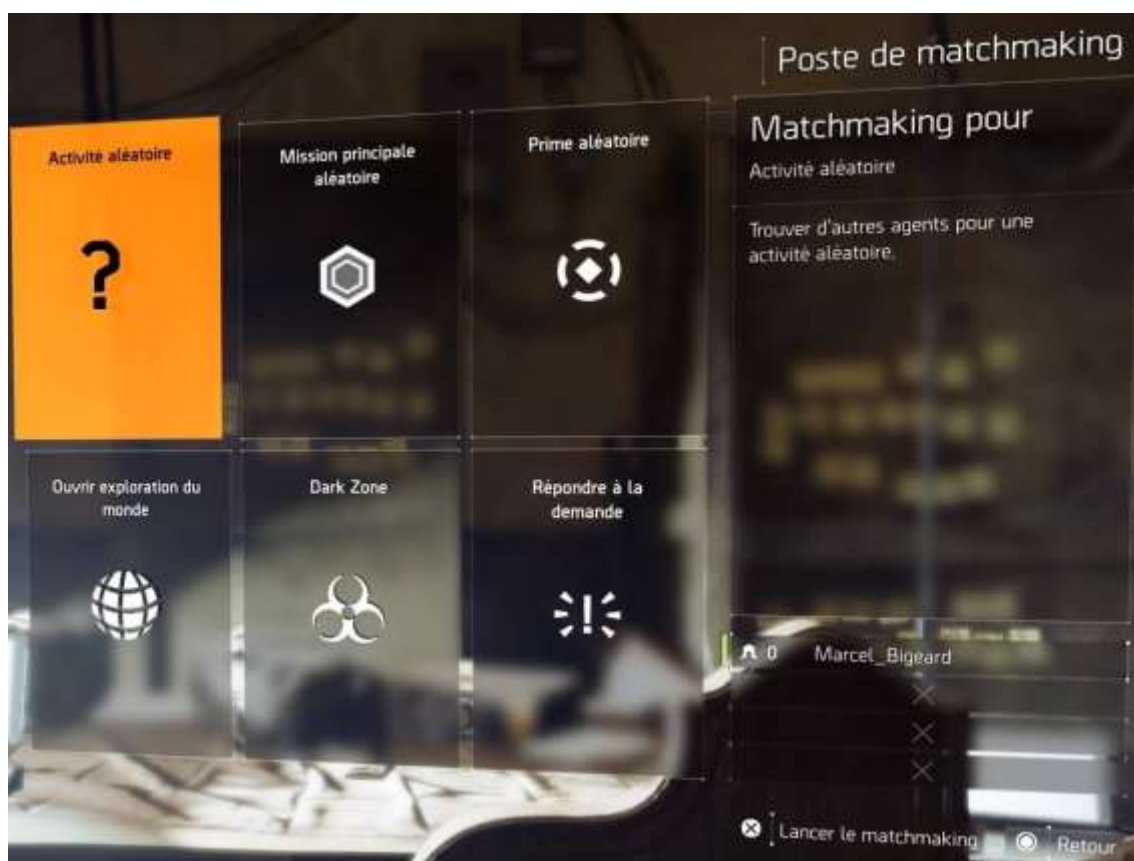


Leaderboard des clans

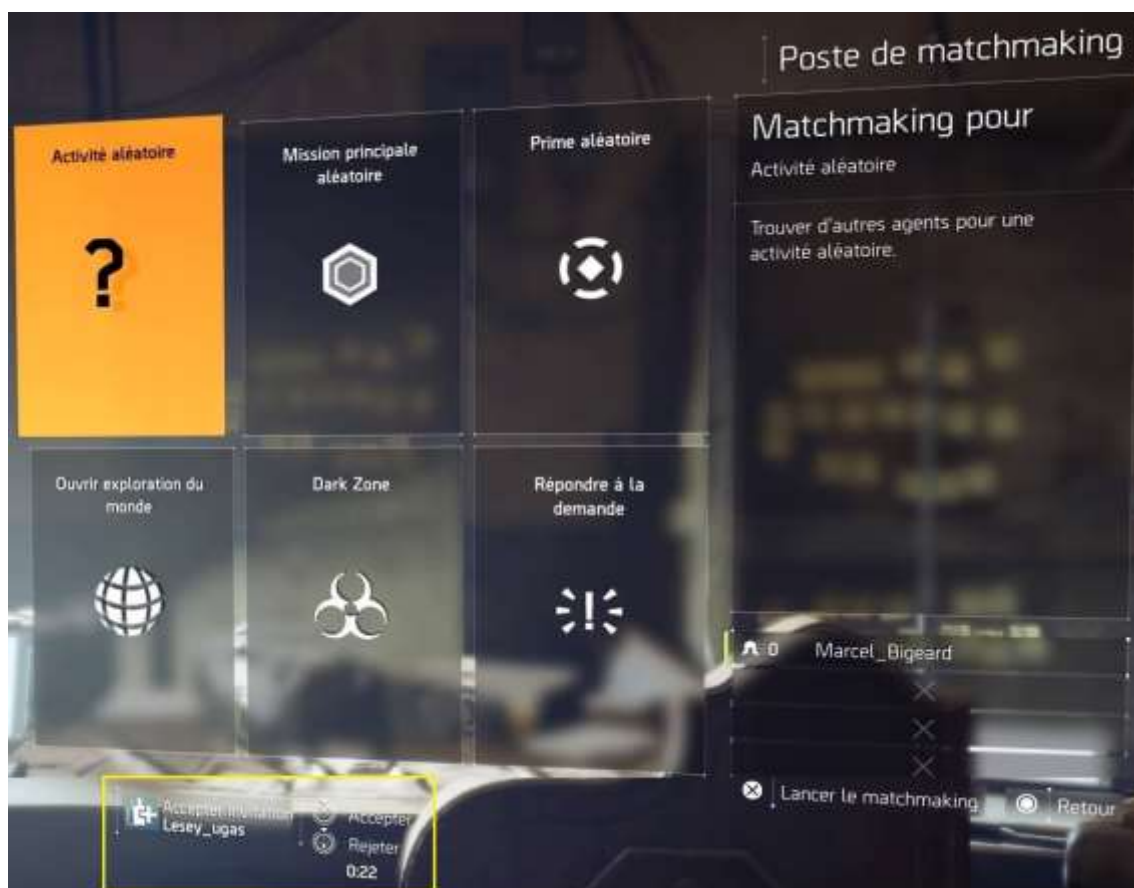
Le Matchmaking

Le Matchmaking, ou création d'un groupe de combat avec des inconnus, se fait soit depuis une planque, au poste de Matchmaking, soit au début de chaque mission principale ou annexe.

Poste de Matchmaking dans la planque *Épiphanie finale*



Quand tu lances un Matchmaking, dès qu'un groupe incomplet qui recrute est trouvé, tu reçois une invitation à le rejoindre (encadrée en jaune ci-dessous, tu suis pas) :



Tu peux aussi trouver des potes pour t'aider à torcher une mission que tu sens pas, là.



Sélectionne « Trouver agents », choisis le niveau de difficulté (les récompenses y sont relatives), et appuie de nouveau sur « Matchmaking » (plus simple, tu meurs).



Attends, c'est pas fini, faut que t'appuies encore une fois sur « Matchmaking » au cas où le programme il aurait pas compris²⁹.



Et là, c'est parti.



²⁹ Alors, dans la phrase « le programme il aurait pas compris » il y a deux sujets.

Les ennemis

Les ennemis

Il y a deux sortes d'ennemis :

- Les PNJ, pilotés par le jeu
- Les agents renégats, pilotés par la haine

Les PNJ

Tu rencontres quatre types d'hostiles pilotés par une IA de ouf :

- Les *Parias*, semblables aux émeutiers de **The Division 1**
- Les *True Sons*, semblables aux *Rikers*
- Les *Hyènes*, une nouveauté kamikaze aux relents islamistes
- Les *Black Tusks*, semblables au *LMB*



Pas grand-chose à te raconter d'autre. Quand tu patrouilles dans les rues ou quand tu accomplis une mission, veille à être équipé d'un fusil d'assaut avec une cadence de tir de 800 cpm minimum avec un chargeur *hicap* 60 c. comme on t'a dit, une carabine *bolt*³⁰ de tireur de précision avec une lunette 12x minimum, une mitrailleuse légère M249 à bande de 100 cartouches et kitée à 660 cpm, et dézingue-les tous, d'abord à distance, puis à 25 mètres avec ton FM.

La « deux-quatre-neuf » c'est pour les Boss à vingt-cinq couches qui te rushent avec leur massue de m... et les blindés légers genre canon sur pattes.

Les renégats


Bof. D'anciens collègues qui te butent dans les Dark Zones pour te piquer ton matos...

³⁰ On rappelle que la carabine « bolt » ou à verrou est une arme à rechargement manuel, lequel est certes plus long que pour une carabine semi-automatique, mais une « bolt » est deux à trois fois plus puissante.


Le Mode Conflit

Du PVP pur et dur.


Conflit



Pour passer en **Conflit**, sélectionnez l'onglet Conflit de la mégacarte. Lancez le matchmaking en choisissant une liste. Pour jouer avec des amis, groupez-vous avant le matchmaking.




Chaque partie offre aux joueurs la possibilité de choisir la carte. À chaque carte est associé un mode de jeu, indiqué sous le nom de la carte. Votez pour votre carte ou votre mode de jeu préféré.




Améliorez votre niveau de **Conflit** en terminant des parties de Conflit. Chaque niveau de Conflit atteint rapporte une récompense !

La Normalisation


Normalisation



La normalisation assure une expérience équitable à tous les joueurs en égalisant approximativement le niveau de puissance de tous. Les factions ennemies et les agents de la SHD sont toujours au même niveau dans les Dark Zones et durant les matches en **Conflit**.



La normalisation est en vigueur dans les Dark Zones et durant les **Conflits** organisés.



Il est possible de consulter à tout moment les stats normalisées de tous les équipements en sélectionnant "Voir stats normalisées" lors de l'examen d'objets dans l'inventaire.

Les clés

Il y a cinq types de clés :

- Les clés en ivoire
- Les clés de Dark Zones
- Les clés des *Parias*
- Les clés des *Hyènes*
- Les clés des *True Sons*

Les trois dernières sont appelées *clés des factions*.

Les *clés en ivoire* permettent d'ouvrir des malles spéciales comme celle qui se trouve à côté du barbier dans la base Op, à droite en entrant par le sas bleu du rdc.

Les *clés de Dark Zones* permettent d'ouvrir les coffres que tu trouveras dans les Dark Zones sans passer renégat aussi sec.

Les *clés des factions* permettent d'ouvrir les coffres que tu trouveras dans les camps abandonnés des *Parias*, des *Hyènes* ou des *True Sons*.

Un truc à savoir, ces clés ne servent qu'une fois (algorithme à usage unique), donc il te faudra conserver toutes celles que tu trouveras (surtout dans les égouts, soit dit en passant).

Oh³¹, une armoire murale de rangement de clés, voyons-donc ce qu'il y a dedans.



³¹ A ne pas confondre avec « Oh ! - Quoi ? T'as trouvé quelque chose ? - Non, je m'entraîne ». Pierre-François Martin-Laval à Jean-Paul Rouvre in **Rrrrrr**, un film de Alain Chabat, avec Maurice Barthélémy et ses potes des Robins des bois, 2004.

Fouille, agent, fouille !



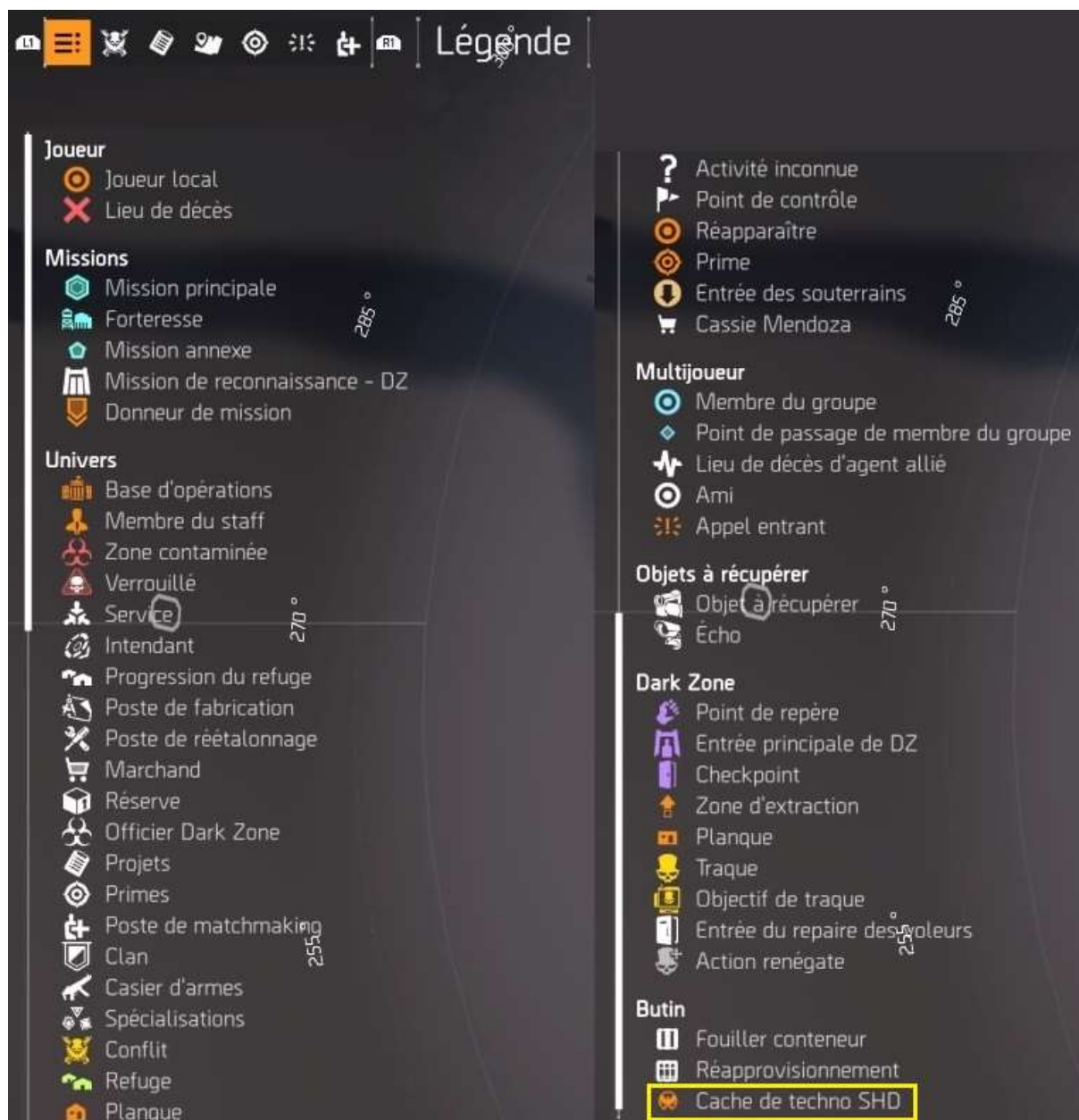
Bingo.



Les technologies SHD

Les technologies SHD servent à acheter des compétences et déverrouiller des bonus auprès de l'Intendant.

On les trouve par terre dans des *cache*, elles sont indiquées sur la carte avec un symbole orange :



On les reçoit aussi en récompense de missions qui en proposent.

Quand on arrive à la fin de la complétion de chaque compétence, il en manquera trois ou quatre, et on ne les trouvera plus sur la carte, ni dans les missions qui ne les proposent qu'une fois. C'est normal. Il faut en fait attendre quelques jours, et une techno apparaît de temps en temps sur la carte avec la mention « Nouveau » 😊

Si t'as du mal à trouver une cache (ou deux), bienvenue au Club.



Quelques fois tu la vois sur la carte mais tu ne vois pas trop comment y accéder.

Allez, on te donne un truc :



Question : Pourquoi ce bout de grillage est-il tordu alors que l'on ne peut pas passer ?

Réponse : Pour que l'on puisse voir le cadenas de la porte et que l'on puisse le rafaler !

En ce qui concerne les cadenas (il y en a beaucoup), on ne les voit pas toujours si bien que sur l'image ci-dessous, donc exerce ta perspicacité !

(voir image page suivante)



Les crédits Premium

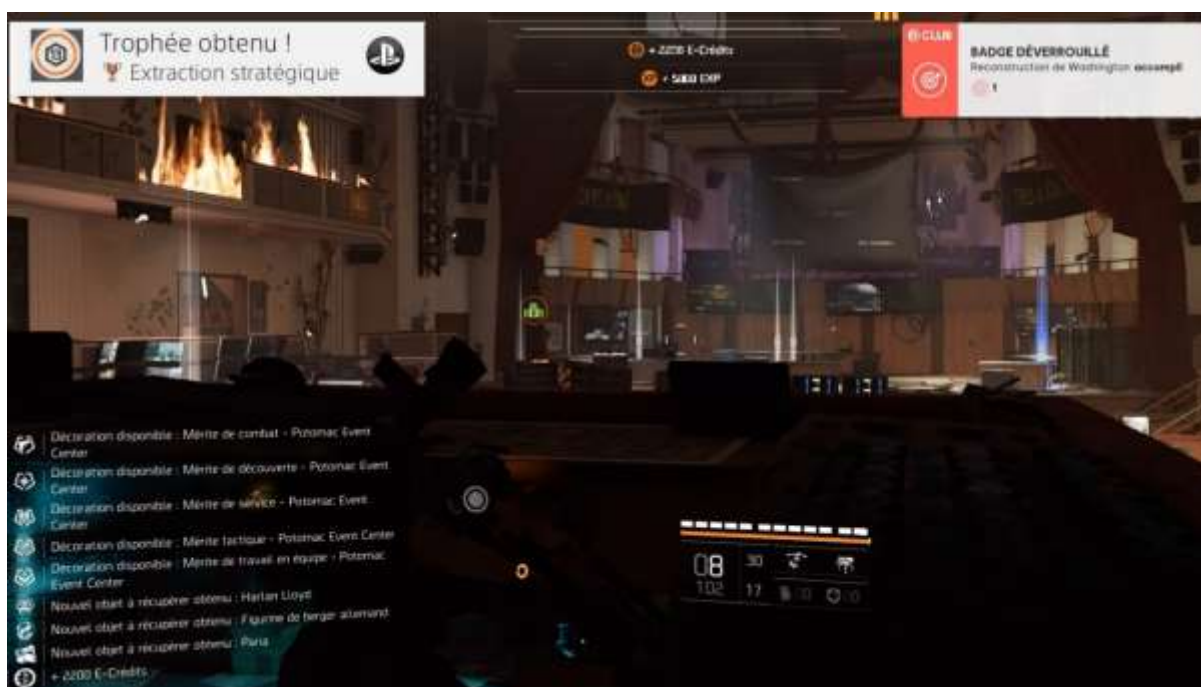
Les crédits Premium sont la monnaie virtuelle du jeu.

Ils servent à acheter des fringues.

Aucun intérêt à notre avis.

Deuxième partie

le niveau 30



Préambule au niveau 30

Bon, t'es toujours vivant ? Alors on continue. Je t'explique la suite.

Théoriquement, quand tu es passé niveau 27, tu dois avoir accompli toutes tes missions principales et annexes.

Missions principales

- Bunker fédéral d'urgence
- Grand Washington Hotel
- Jefferson Plaza
- Jefferson Trade Center
- Lincoln Memorial
- Musée de l'air et de l'espace
- Musée d'histoire américaine
- Musée Viewpoint
- Potomac Event Center
- Siège de la banque
- Siège de l'administration spatiale
- Siège du DCE

Missions annexes

- Archives nationales
- Assistance à l'agent Brooks
- Attaque du camp médical
- Avant-poste de diffusion des Parias
- Avant-poste de diffusion des True Sons
- Balise techno SHD
- Bureau d'Odea Tech
- Communauté de chantier
- Communauté de la bibliothèque MLK
- Département de la Justice
- Empire Autumn Hotel
- Jardins en terrasse
- Jeff l'apiculteur
- La chambre forte
- Le protocole G. Phillips
- Pillards disparus
- Quarantaine du laboratoire DC-62
- Quartier général de la Police
- Siège du Bureau
- Site du crash du drone

A ce moment-là, tu dois avoir débloqué sur ta carte trois missions un peu coton pour passer niveau 30, qui sont trois forteresses aux mains de l'ennemi :

- District Union Arena
- Roosevelt Island
- Capitole

Le site de **District Union Arena**, c'est le QG des *Hyènes*. Vas-y franco de port et d'emballage. Tu peux y aller seul, c'est chaud mais ça passe.

L'île de **Roosevelt Island**, c'est chez les *Parias*, la fin est un peu chaude aussi mais ça

passé à quatre (seul, c'est pas la peine et c'est avec une éponge qu'on va te ramasser³².)

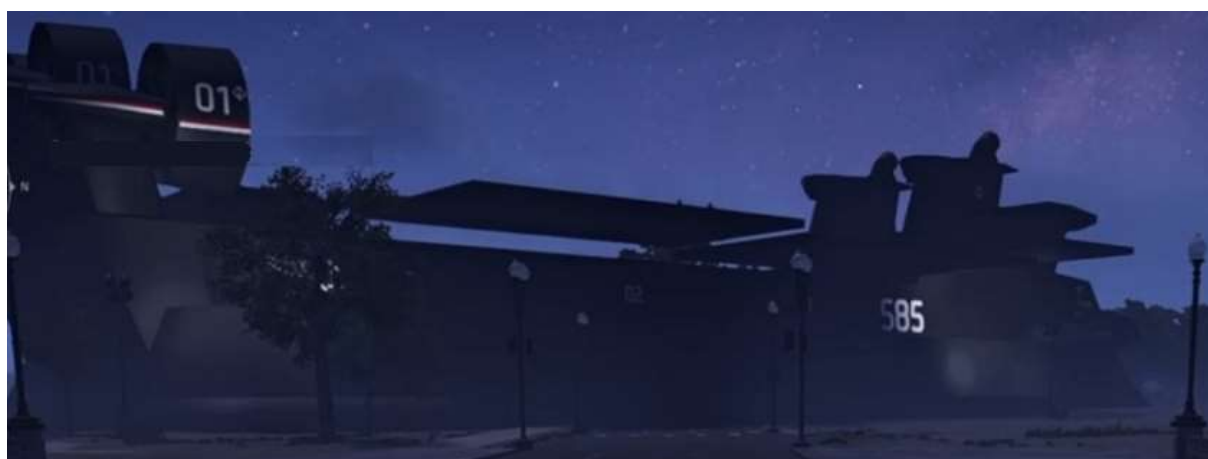
Quant au **Capitole**, ce sont les *True Sons Deputa* qui s'y sont sérieusement retranchés. Là, c'est à faire à quatre et vous avez intérêt à avoir votre intercom qui fonctionne. Avec des gugus que tu connais pas et avec qui tu ne peux pas communiquer, ça le fera pas.

Quand t'as nettoyé tout ça, tu crois que ça va aller mieux à D.C. Détrompe-toi.

Tu te souviens du colonel *Bliss*, le non regretté patron du LMB ? Et bien figure-toi qu'il y a un autre *connard*³³ en face qui s'est senti obligé de prendre sa place. le colonel *Liu*, ou *Chang* ou je ne sais plus³⁴, bref un sacré con.

Il dirige une société militaire privée, les *Dark Tusks*, qui bossait pour le Gouvernement, et il s'est investi tout seul pour piller les trois forteresses dont tu viens (brillamment) de récupérer le contrôle.

C'est ennuyeux car ces gugus sont lourdement armés, super entraînés et disposent visiblement de fonds illimités. Vise un peu leur hovercraft amiral ancré dans le bassin de *Tidal Basin* :



585, le navire amiral des *Black Tusks*



La baie de Tidal Basin © Google Maps

³² Roy Benitez au sujet de la mission **Checkpoint du Tunnel Lincoln** dans **The Division 1**.

³³ Patton etc. etc.

³⁴ Antwon Ridgeway (Note de l'éditeur, il n'y a pas de quoi).

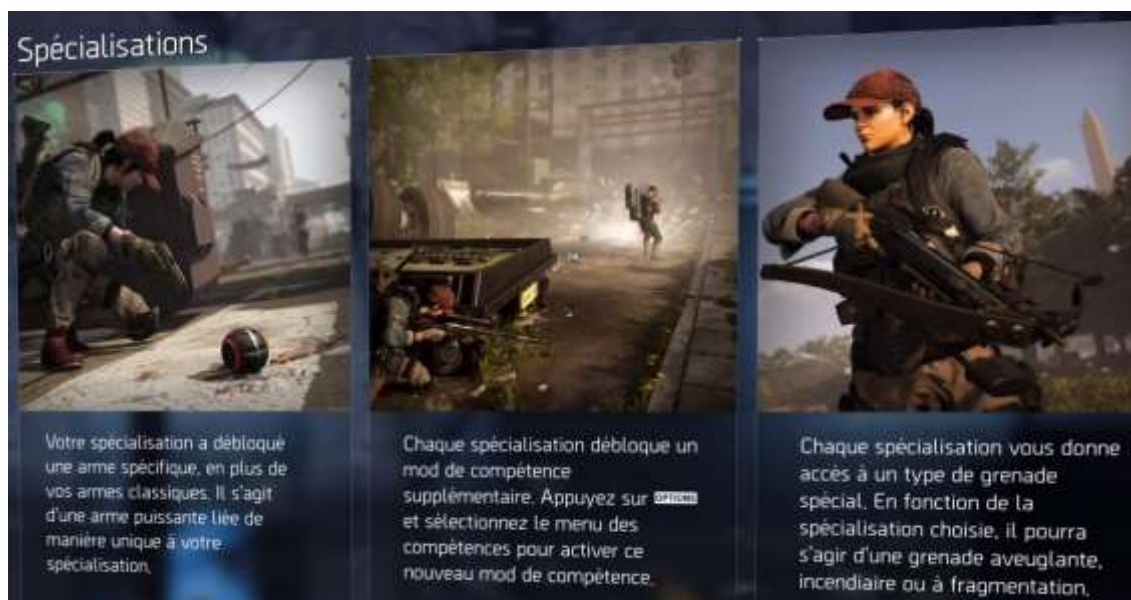
Donc, voilà le programme. Je t'explique. Les *Black Tusks* vont envahir les trois forteresses.

Pour affronter ces petits gars, on a mis au point trois *spécialisations*, qui font l'objet du chapitre suivant.

Les spécialisations

Ces spécialisations, je t'en ai déjà parlé, souviens-toi, sont :

- Le survivaliste (arbalète)
- Le démolisseur (lance patates M32A1)
- Le tireur d'élite (fusil de tireur de précision Tac-50)



C'est l'Intendant *Dennison* qui se charge de te fournir ton matos si tu décides de te spécialiser.



Active l'écran de gestion des spécialisations chez *Dennison*, tu obtiens ceci :



Le premier chiffre est le nombre de points de spécialité que tu as acquis au combat avec ton arme spéciale, le second est le nombre total de points nécessaires pour activer toutes les fonctionnalités de ton arme spéciale, représentées par un arbre :





Le bouton « Respécialiser » te permet d'annuler tes choix et de recommencer sans que tes points ne soient perdus.

Un petit aperçu de la spécificité de chacune de ces armes :



Sache que tu peux choisir ta tenue de spécialiste quand tu sélectionnes une spécialité, mais que tu peux aussi la garder si tu choisis une autre spécialité.

Pour ce faire (à cheval), sélectionne à la base Op la spécialité qui correspond à la tenue que tu veux porter, par exemple *Survivaliste*, vas dans **Options > Vêtements** et choisis l'uniforme de survivaliste, et ensuite reviens voir l'Intendant à la base Op et sélectionne la spécialité avec laquelle tu veux bosser.

L'uniforme ne change pas automatiquement.



Jordan est Survivaliste, *Wild* est Démolisseur et *Zonzor* Tireur d'élite.

Missions d'invasion

Les missions d'invasion consistent à virer les *Dark Tusks* de

- La District Union Arena
- L'île de Roosevelt Island
- Le Capitole

Pour faire *District Union Arena*, il te faut avoir réussi les missions :

- Grand Washington Hotel
- Jefferson Trade Center

Pour *Roosevelt Island* :

- Bunker fédéral d'urgence
- Potomac Event center

Et pour le *Capitole* :

- Musée de l'air et de l'espace
- Siège de l'administration spatiale

et avoir un GS de 275 minimum.

Tu peux faire les deux premières dans n'importe quel ordre, mais tu dois les avoir finies toutes les deux pour faire le *Capitole*.

Quand tu auras fini le *Capitole*, tu passes comme un grand dans le **World Tier 1**.

World Tier 1

Les textes ci-après sont une reproduction sans autorisation de la page <https://www.millenium.org/guide/326742.html>

Conditions

- Passer **niveau 30** et terminer la dernière forteresse de la campagne, le *Capitole*.

Nouveautés

- Accès aux 3 spécialisations depuis le comptoir de l'intendant.
- Invasion des Black Tusk partout dans la ville et mouvement dynamique des factions sur la carte, reprise des points de contrôle par les *Black Tusks*.
- La chasse à l'arme exotique peut commencer, avec le « craft » du *Liberté*.
- 52 « nommés » se baladent dans Washington et laissent tomber des cartes : en complétant un « deck », vous obtiendrez de nouvelles récompenses.
- Arrivée de la vendeuse spéciale *Cassie Mendoza*.
- Accès à la quête des 12 masques de chasseurs.

Passage au Tier suivant

- Terminez deux missions invasion *Black Tusks* pré requises pour une forteresse puis terminez-là. Gear score requis : 275

World Tier 2 et 3

Ces deux World Tier proposent les mêmes activités que le WT1.

Profitez des missions principales pour tenter les niveaux de difficulté supérieurs et pensez à bien valider **projets**, **objectifs quotidiens** et **primes de haut niveau**, afin d'augmenter efficacement votre Gear Score.

Deux nouvelles barrières vous attendent pour atteindre le fameux World Tier 4 !

- Passage au World Tier 3 : Terminez deux nouvelles missions et sa forteresse Black Tusk associée. Gear score requis : 325.
- Passage au World Tier 4 : La même chose qu'au dessus, avec la dernière forteresse. Gear Score requis : 375.

World Tier 4

Les choses sérieuses peuvent commencer ! L'invasion *Black Tusks* a été contenue, sauf à Tidal Basin, une forteresse auquel l'accès est bloqué par un patch qui devrait arriver rapidement, ainsi qu'un droit d'entrée aux GS425 et plus.

Afin de bien vous préparer au baroud d'honneur des BT, Massive a tout de même prévu un petit lot d'activités bien relevées pour maintenir votre envie d'atteindre le Gear Score le plus haut possible.

Nouveautés

- Les checkpoints peuvent désormais être chargés et augmenter leur niveau de menace et de récompense grâce aux events à proximité. Plus de détails dans notre guide des points de contrôle World Tier 4.
- Des primes interconnectées font leur apparition : éliminez des cibles blanches pour atteindre les plus gros poissons et monter dans les échelons et les niveaux de difficulté, pour bien sûr atteindre de biens meilleures récompenses.
- Les Dark Zones peuvent désormais être envahies (leur icône devient rouge). Les DZ en invasion proposent des vagues et des vagues de *Black Tusks* haut niveau.

World Tier 5

Agent, tu es devenu grand, tu as réussi les six missions d'invasion, tu peux maintenant t'occuper de la forteresse des *Black Tusks*, **Tidal Basin**.

Mais avant, tu as deux conditions à remplir :



Hé oui, il te faut le GS 425, puis réussir la *difflcilissime* mission **Complexe Gatehouse** !

Après, tu passes **World Tier 5** et tu pourras « *louter* » du stuff jusqu'à un GS de 500.

Youpi !

Les Dark Zones occupées

Encore un mot sur les Dark Zones. Je t'explique.

Quand tu seras passé du niveau 30 au GS, une nouvelle spécificité apparaît pour les Dark Zones, l'*occupation*.

Par les *Black Tusks*, évidemment.

Mais tu y trouveras aussi quelques *Parias*, *Hyènes* et autres *True Sons* qui traînent misérablement.

On a vu que les Dark Zones occupées étaient signalées par un couteau rouge.



Tu y trouveras aussi, malheureusement, des renégats, mais la grosse différence dans une Dark Zone occupée est que tout individu rencontré est un ennemi et les renégats n'ont rien de particulier à faire pour te buter, donc prudence...

Différences avec le jeu The Division 1

Il existe un certain nombre de différences entre les deux jeux.

- il n'y a plus de kit de survie qui vous permet de retrouver de la santé, il y a des kits de protection qui vous permettent de ne pas la perdre, ce qui est très différent. Quand on vous tire dessus, la qualité balistique de votre protection diminue et quand elle arrive à zéro, « *signes vitaux de l'agent : zéro* ».



- On peut juguler une hémorragie pendant que l'on attend qu'un coéquipier s'approche de vous pour vous soigner.



nouveau bouton « juguler l'hémorragie »

- Il faut réaliser une action volontaire pour devenir renégat.
- Il n'y a plus de caisses de munitions dans les planques. Le réapprovisionnement est automatique dès que l'on a activé le bonus correspondant.
- Tout le butin trouvé dans les Dark Zones n'est pas contaminé.

(liste mise à jour en permanence).

Intelligence Annex 1 : Les armes

Agents !

Voici le premier article d'une série de blogs de développement qui seront publiés jusqu'à la sortie de **The Division 2**. Dans cette série, nous étudierons les différents aspects du jeu pour vous en donner un aperçu et des informations. Dans cet article, nous parlerons des types d'armes, des armes exotiques, des grenades, des talents et des mods.

ARMES PRINCIPALE ET ARMES DE POING

Dans **The Division 2**, nous avons totalement revu le maniement des armes pour vous apporter une expérience plus réaliste et un gameplay plus intéressant. Le système de recul est entièrement nouveau, chaque arme bénéficiera d'un ressenti unique et se comportera différemment.

Nous avons également ajouté une autre catégorie d'armes : les *fusils*. Cela signifie que, dans **The Division 2**, nous aurons :

- Fusils d'assaut
- Fusils de précision
- Pistolets mitrailleurs
- Fusils à pompe
- Mitrailleuses légères
- Pistolets
- Fusils

Les fusils formeront une toute nouvelle catégorie et incluront tous les fusils semi-automatiques et à tir en rafale. Nous avons décidé d'ajouter cette catégorie pour plusieurs raisons, mais principalement pour équilibrer les bonus.

Dans **The Division**, les différents fusils étaient placés dans deux catégories - fusil d'assaut ou fusil de précision. Dans **The Division 2**, nous avons décidé d'ajouter une troisième catégorie pour ce type d'armes. Cela nous permettra de créer des bonus spécifiques et pertinents pour les fusils semi-automatiques et à rafale, ainsi que pour toutes les autres armes. Grâce à ces changements, notre ambition est d'avoir une grande variété d'armes, toutes aussi efficaces dans le jeu, afin que vous disposiez d'une plus grande gamme d'armement.

ARMES EXOTIQUES

Pour **The Division 2**, nous voulions que les armes exotiques soient encore plus excitantes et nous avons passé beaucoup de temps sur chacune d'elles.

D'un point de vue graphique, les armes exotiques sont beaucoup plus distinctes dans la suite. Chaque arme aura son propre look et sera clairement reconnaissable. Chaque élément visuel des armes racontera un peu de l'histoire et du thème de l'arme, tous liés à l'histoire. Chaque arme exotique aura sa place dans le monde.

GRENADES

Dans **The Division**, il y a six différents types de grenades disponibles que tout le monde peut utiliser. Pour **The Division 2**, nous avons décidé de partir dans une autre direction en ce qui concerne les grenades.

Cette fois-ci, vos grenades seront liées à votre spécialisation, laquelle se débloque à partir du niveau 30. Dans les niveaux 1 à 29, la grenade offensive sera la seule disponible.

Au niveau 30 s'ajouteront trois types de grenades, chacune étant liée à une spécialisation :

- Grenade flashbang - Tireur d'élite
- Grenade incendiaire - Démolisseur
- Grenade à fragmentation – Survivaliste

Quand vous changez de spécialisation, vous changez aussi de type de grenade. Cela signifie par exemple que vous n'aurez jamais de flashbang et de grenade incendiaire en même temps. Toutefois, la grenade offensive sera toujours disponible, quelle que soit votre spécialisation.

Cela rend les grenades tout aussi puissantes et utiles, sans représenter une part importante de votre arsenal, ce qui empêche beaucoup d'autres sources de dégâts. Cela signifie aussi que vous aurez une idée bien précise des capacités de chaque joueur en JcJ et en JcE, en fonction de la spécialisation de chacun. Non seulement cela vous aidera lors d'une confrontation avec l'ennemi, mais cela ajoutera aussi de la profondeur à la formation de votre propre escouade. En fonction de la tâche à accomplir, qu'il s'agisse d'un raid, de missions ou de JcJ, un type de grenade peut s'avérer plus efficace qu'un autre.

MODS

Dans la suite, les mods devront être débloqués au lieu de devoir les piller. La raison de ce changement est que certains mods étaient considérés comme des améliorations d'armes indispensables, rendant l'expérience des mods moins intéressante. Le rechargement devenait également moins important en raison de l'augmentation de la taille des chargeurs, et le maniement des armes était moins dynamique à cause des niveaux de maniement élevés des mods. Pour **The Division 2**, nous changerons le système des mods pour que la modification des armes porte sur la personnalisation de leur maniement et soit adaptée à votre style de jeu, plutôt que de les considérer comme des améliorations obligatoires.

Quand un mod est débloqué, il le restera et pourra être utilisé simultanément sur autant d'armes que vous le souhaitez. Toutefois, tous les mods ne seront pas utilisables sur toutes les armes. Les armes possèdent des calibres différents et bien entendu, c'est la même chose pour les accessoires de canon et les chargeurs.

Contrairement à **The Division**, les mods auront des statistiques qui seront identiques pour tout le monde. Mais en plus des statistiques positives, il en existera aussi des négatives. Par exemple, un chargeur étendu offrira plus de balles, mais son temps de rechargement sera réduit en raison de sa taille et de son poids supérieurs. L'objectif est de proposer un système de déblocage dans lequel vous choisissez des mods en fonction de vos préférences personnelles, tout en conservant un équilibre.

Comme tous les mods possèdent des effets négatifs, vous devrez évaluer si une statistique est suffisamment intéressante pour contrebalancer une statistique négative. Par exemple, si vous appréciez une arme qui présente trop de recul à votre goût, vous pourriez préférer sacrifier un peu de précision ou de portée pour rendre son maniement plus confortable.

Comme pour le reste du jeu, nous avons beaucoup poussé le réalisme du système de mods. Le système de statistiques positives et négatives lui-même apportera du réalisme, mais d'autres aspects des mods ont été étudiés. Par exemple, au lieu d'avoir l'augmentation de taille d'un chargeur en pourcentage, vous connaîtrez le nombre de

balles exact de ce type d'arme dans la vie réelle. Cela signifie qu'il n'y aura plus de chargeur de +121 % dans la suite du jeu. Cela rendra la vitesse de rechargement et la taille du chargeur d'une arme bien plus pertinentes, et rendra le rechargement plus dynamique et plus fréquent dans les combats en JcE et JcJ.

TALENTS D'ARMES

Dans **The Division 2**, le système de talent sera complètement revu et de nouveaux talents seront disponibles. Dans le premier jeu, les talents d'arme ont deux types de conditions : un niveau minimum de statistiques principales et une action permettant d'activer le talent. Pour la suite, nous avons revu le système de conditions pour rendre la création des équipements plus intéressante et plus créative.

Dans **The Division 2**, nous voulons que les talents jouent un plus grand rôle dans vos équipements, et rendent leur constitution plus amusante. Par conséquent, les conditions d'un talent pourront être à peu près n'importe quoi. Par exemple, le fait d'avoir un équipement d'une marque particulière, de disposer d'un certain attribut, ou d'avoir équipé un type d'arme spécifique. La seule restriction est que chaque talent aura un thème de gameplay et que les conditions de l'arme seront liées à ce thème. Cela vous apportera une meilleure compréhension de la façon dont le talent peut être utilisé et vous permettra de savoir s'il correspond ou non à votre style de jeu.

Une autre fonctionnalité nouvelle est le *traqueur de réalité augmentée* qui sera inclus sur le côté de vos armes lorsque vous zoomez. Ce traqueur en temps réel de votre talent d'arme vous montrera différentes choses en fonction du talent équipé. Par exemple, il peut s'éclairer quand le talent est activé ou vous aider à compter les tirs restants jusqu'à l'activation du talent, etc. L'objectif est de vous permettre de comprendre plus facilement vos talents pour les utiliser aussi efficacement que possible.

Bien que les talents soient confirmés en tant que fonctionnalité, tous les talents, bonus ou statistiques montrés avant la sortie du jeu sont susceptibles de changer.

Rejoignez-nous sur les forums officiels ou dans la communauté *Reddit* pour discuter de l'article d'aujourd'hui. Nous serons ravis de connaître vos impressions !

Nous publierons ces articles régulièrement, alors pensez à venir jeter un œil !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 2 : Les *True Sons*

25 octobre 2018

Agents !

Nous continuons notre série de blogs de développement sur **The Division 2** : l'annexe des renseignements. Dans cet article, nous nous intéressons au *lore* (traditions) du jeu en révélant l'histoire d'une de nos factions emblématiques : les **True Sons**.

FORCE. PUISSANCE. GRANDEUR.

Les *True Sons* sont un groupe paramilitaire d'ex-JTF. Ce sont des radicaux et criminels experts de la guerre de rue qui visent à éliminer leurs ennemis et rivaux dans leur quête de domination. Leur discipline brutale et leur cruauté sont leur marque de fabrique, ce qui fait d'eux une faction hautement coordonnée et extrêmement dangereuse. Selon eux, l'Amérique a été fondée par le sang, et c'est aussi par le sang qu'une nouvelle société verra le jour. Quel qu'en soit le prix, les *True Sons* seront au pinacle de la chaîne alimentaire.

Lorsque la pandémie a éclaté, Washington D.C. fut aussitôt envahie par le chaos et la panique générale. Pour tenter de contrôler la propagation du virus, la JTF établit une quarantaine sur Roosevelt Island. Le colonel Antwon Ridgeway fut chargé de s'occuper de la quarantaine et de veiller à ce que tout se déroule sans accroc. Étant témoin de la tragédie et du désespoir causées par le virus, Ridgeway commença à perdre confiance en la capacité de la JTF à sauver Washington D.C. Il arriva rapidement à la conclusion qu'il était impossible qu'ils survivent tous.

Fermement convaincu de la nécessité d'autorité et de discipline, Ridgeway décida de prendre lui-même les choses en mains. Dans la frustration et la peur pour l'avenir de la ville, il déploya des gardes autour de la quarantaine avec l'ordre de ne laisser sortir personne. Il commença à réorienter le ravitaillement prévu pour la quarantaine. Il laissait mourir les contaminés de faim et refusait de les approvisionner en médicaments. À ses yeux, les malades et les faibles étaient déjà morts, et assurer l'avenir de ses propres hommes était donc devenu sa priorité.

Les actions de Ridgeway étaient entachées par sa volonté de faire le nécessaire pour ses soldats et sa répulsion vis-à-vis des malades. En raison de l'état chaotique de la ville, il a pu longuement abuser de son autorité avant que le commandant de la JTF ne s'en rende compte et ne le fasse emprisonner. Cependant, des membres loyaux de son unité l'eurent très vite libéré.

Ridgeway considérait qu'il n'avait rien fait de mal. Au contraire : selon lui, il était le seul à avoir une solution réaliste et viable face à la situation. Par conséquent, la trahison des autres officiers avait instillé en lui une rage haineuse envers la JTF et le gouvernement fédéral. Dès qu'il fut libéré, il rassembla les hommes de son ancienne unité et de la prison militaire où il avait été enfermé. Ensemble, ils capturèrent les officiers de la JTF qui l'avaient emprisonné et les jugèrent symboliquement, pour les exécuter quelques instants plus tard. C'est ainsi que les *True Sons* sont nés.

LA FORCE PRIME LE DROIT

Selon les *True Sons*, la loi du plus fort est la seule façon de survivre à Washington D.C. Grâce à leur expertise et leur accès aux armes et aux équipements, les *True Sons* sont devenus les leaders de Washington D.C. Ce tout nouveau pouvoir les a transformés en despotes vicieux et arrogants. L'intimidation, la cruauté et la violence sont devenus les facteurs clés de la dictature paramilitaire des *True Sons*.

Les *True Sons* n'hésitent pas à faire des exemples de certains pour assurer l'obéissance des autres. Soit vous les rejoignez, soit vous mourrez. Tous ceux qui s'opposent aux *True Sons* et au général Ridgeway en tant que maîtres absolus de Washington D.C. seront éliminés.

TOUJOURS PARÉS AU COMBAT

Les *True Sons* sont des experts de la guerre. Pour eux, la formation et la discipline sont primordiales, et toutes deux se manifestent dans leur approche stratégique. Lorsque vous engagez le combat contre les *True Sons*, ils se déploient et tentent de vous encercler. Cela signifie que vous devez être en mouvement constant et surveiller vos arrières en permanence.

Lorsque vous réussissez à en éliminer et qu'ils sont moins nombreux, leur comportement change. Ils sont alors plus désespérés et erratiques, ce qui les mène à renoncer à leur stratégie et à fondre sur vous pour vous abattre à tout prix.

Les dix différents archétypes de la faction ont leurs propres comportements et mécanismes uniques. La capacité spéciale d'un archétype peut également être son point faible. Par exemple, la capacité spéciale de l'archétype *Médecin* est son défibrillateur. Grâce à lui, il peut aussi bien ranimer ses alliés qu'électrocuter ses ennemis. Si vous tirez sur le défibrillateur, il se détruira en électrocutant toute personne proche du médecin, qui perdra alors sa capacité.

Comme toujours, n'hésitez pas à nous rejoindre sur les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté si vous voulez discuter de cet article. Nous sommes impatients de connaître votre avis !

Nous publierons ces articles régulièrement, alors pensez à venir jeter un œil !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 3 : Les compétences

29 novembre 2018

Agents !

Bienvenue au troisième **Intelligence Annex**, notre série de blogs de développement couvrant tous les aspects de **The Division 2**. Ce mois-ci, nous allons aborder cinq catégories différentes de compétences : le lanceur chimique, le drone, la ruche, les mines à tête chercheuse et la tourelle. Chaque catégorie de compétences se décline en plusieurs variantes avec un gameplay et des effets très différents. Ce ne sont là que quelques-unes des compétences qui verront le jour le 15 mars, donc préparez-vous à davantage d'options et de personnalisations d'équipements ! Si vous débutez sur **The Division 2**, les compétences sont des capacités spécialisées qui changent la façon dont vous jouez au jeu. Elles offrent des avantages qui affectent directement l'issue des combats. Vous avez le choix : vous pouvez vous spécialiser dans des capacités offensives, ou bien choisir un équipement qui se concentre sur l'utilitaire.

LANCEUR CHIMIQUE

Commençons par aborder une nouvelle compétence que nous introduisons dans **The Division 2** : le lanceur chimique. Inspiré du lance-grenades, le lanceur chimique tire diverses fioles de produits chimiques qui dégagent un nuage à l'impact, provoquant des effets dévastateurs uniques. Lorsque vous équipez le lanceur chimique, vous pouvez choisir entre quatre charges chimiques différentes :

Allume-feu

La cartouche allume-feu envoie des gaz inflammables quasi-invisibles. Ces nuages de gaz peuvent être enflammés de différentes manières : impacts de balles, tirs ennemis à l'intérieur du nuage, explosions ou même des ennemis rentrant en contact avec ceux-ci alors qu'ils sont en feu. Si vous cumulez plusieurs nuages sur une grande surface, vous pouvez créer des réactions en chaîne dévastatrices.

Mousse anti-émeute

Cette compétence lance une cartouche contenant de la mousse anti-émeute qui se disperse à l'impact. Il s'agit de la même mousse anti-émeute que les Héritiers utilisent dans la démo de l'E3. La mousse est collante, lourde, et s'étend rapidement. Toute personne affectée par la mousse est immobilisée pendant un certain temps, mais la mousse durcie peut être détruite afin de les libérer.

Oxydant

L'oxydant tire une cartouche qui émet un nuage de produits chimiques corrosifs. Le nuage chimique persiste pendant une longue période et ronge efficacement les armures ou les éléments mécaniques des ennemis.

Renfort

Le Renfort tire un projectile qui dégage un nuage de poudre capable de réparer l'armure. Si vous ou vos coéquipiers êtes touchés par cette poudre, elle vous restitue alors un montant d'armure. La poudre qui colle sur le sol confère de la restauration d'armure progressive. Vous avez donc la possibilité de guérir vos alliés, ainsi que vous-même, instantanément mais aussi progressivement.

DRONE

Dans **The Division 2**, nous avons des drones ! Lorsqu'ils sont déployés, les drones vous suivent en volant près de vous. Selon le drone que vous équipez, il peut soit rester à vos côtés jusqu'à ce que vous lui donniez un ordre ou bien cibler automatiquement vos ennemis (ou même vos coéquipiers dans certains cas). Il existe cinq différentes catégories de drones :

Percuteur

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une version offensive du drone. Conçu pour le combat, le percuteur possède une tourelle qui inflige des dégâts continus sur sa cible. Ce drone peut recevoir des ordres à distance pour attaquer des cibles spécifiques.

Défenseur

Le défenseur est un drone défensif qui protège son propriétaire en utilisant un émetteur directionnel expérimental. Ce drone renvoie les tirs grâce à des déflagrations de micro-ondes, créant une barrière invisible. Cependant, chaque balle déviée draine grandement sa batterie, et il est incapable de se défendre contre les tirs ennemis. On peut toutefois lui donner l'ordre de protéger des coéquipiers ou d'autres éléments alliés.

Tacticien

Conçu pour la collecte de renseignements, ce drone utilitaire vole à l'altitude maximale à un endroit de votre choix pour y repérer tous les ennemis, en indiquant efficacement leurs emplacements. Pendant son déploiement, il vous donne à vous et votre équipe des informations continues sur la position des ennemis dans votre zone. Il s'agit de la compétence de spécialiste *Tireur d'élite*.

Bombardier

Ce drone peut effectuer un bombardement sur une longue distance. Le drone vole dans une zone désignée par le joueur et fait tomber un barrage d'explosifs d'une extrémité à l'autre de la zone.

Gardien

Ce drone défensif répare l'armure progressivement. Il peut voler à vos côtés et réparer passivement votre armure, ou vous pouvez l'envoyer sur une cible alliée dont l'armure ou les compétences sont endommagées.

RUCHE

Autre nouvelle compétence dans **The Division 2** : la ruche. Il s'agit d'un essaim de micro-drones qui produisent des effets spéciaux sur leurs cibles. Vous pouvez placer ou jeter une ruche, qui affectera alors les cibles dans son rayon. Bien que la plupart des différentes ruches soient utilisées principalement à des fins défensives, il existe des alternatives offensives pour répondre à tous les styles de jeu :

Déferlante

Les micro-drones fondent sur des cibles hostiles qui entrent dans leur rayon d'action, leur infligeant des dégâts en ciblant leurs points faibles afin de les détruire efficacement.

Reconstituante

Lorsque la ruche reconstituante détecte une armure d'agent allié endommagée dans sa zone d'effet, elle déploie des micro-drones de réparation vers celle-ci. À l'impact, une quantité d'armure est réparée.

Amplificatrice

La ruche amplificatrice déploie un micro-drone par joueur allié qui leur administre des stimulants pour augmenter leur efficacité en combat, améliorant leur maniement des armes, leurs déplacements ainsi que leurs autres capacités physiques.

Réanimatrice

Une fois déployée, la réanimatrice peut ranimer les alliés dans un rayon spécifique. Si certains de vos alliés inanimés sont dans sa zone d'effet, vous pouvez manuellement envoyer un ensemble de micro-drones pour les ranimer. Notez que vous pouvez également maintenir le bouton pour charger les micro-drones. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus vos alliés ranimés auront de santé et d'armure.

MINES A TÊTE CHERCHEUSE

Voici une compétence que chaque agent de la Division devrait reconnaître : les mines à tête chercheuse³⁵ ! Ces petits engins automoteurs sphériques délivrant des dispositifs sont de retour dans **The Division 2** avec davantage de fonctionnalités et de capacités. Ces mines utilisent des capteurs qui leur permettent de cibler des ennemis aussi bien que des alliés selon les besoins pour différents effets. Vous pouvez activer les mines à tête chercheuse en les lâchant sur le sol ou en les jetant directement au cœur de l'action. Chaque catégorie offre une fonctionnalité unique aux agents sur le terrain :

Explosive

Cette mine à tête chercheuse classique poursuit la cible choisie par son propriétaire puis déclenche une explosion étourdissante. Elle peut être cependant évitée à cause de son léger temps d'armement précédant son explosion.

Explosion aérienne

Cette mine roule jusqu'à votre endroit désigné puis lance un dispositif explosif dans les airs, à hauteur de la tête des ennemis lorsqu'ils s'approchent.

Réparatrice

Semblable au lanceur chimique et au renfort, cette mine à tête chercheuse libère des produits chimiques réparateurs. Ces produits chimiques forment un nuage qui répare votre armure ou celles des alliés. Si vous n'avez pas choisi de cible spécifique pour la mine à tête chercheuse réparatrice, les alliés qui ont perdu toute leur armure sont automatiquement ciblés par celle-ci. Il s'agit de la compétence de spécialiste *Survivaliste*.

Grappe

La grappe contient un certain nombre de charges plus petites, chacune capable de se propulser. Lorsqu'elles sont déployées, chacune des petites mines choisit une cible et se met en route vers celle-ci. Cependant, ces petites mines sont plus faciles à éviter car elles ne sont pas équipées de dispositifs de suivi avancé (faute de place) et ne peuvent pas ajuster leur destination si leur cible se déplace.

³⁵ et non « téléguidée » comme traduit par erreur.

TOURELLE

La dernière compétence que nous abordons aujourd'hui est familière aux joueurs de **The Division** : la tourelle. Ce dispositif compact capable de s'auto-déployer vise et tire sur les cibles désignées. Les tourelles peuvent être placées près de vous avec une simple pression du bouton de compétence ou jetées sur une courte distance à l'aide d'une pression plus longue. Passons maintenant aux différentes tourelles :

Assaut

Semblable au drone percuteur, cette compétence est conçue pour les joueurs à vocation offensive. Équipée d'une tourelle mitrailleuse capable de pivoter sur 360 degrés, cette compétence attaque la cible la plus proche pendant que vous combattez. En dehors du combat, vous pouvez désigner les cibles de votre tourelle.

Incinératrice

Si vous aimez le contrôle des foules, cette compétence est faite pour vous ! Équipée d'un réservoir incendiaire, l'incinératrice enflamme du carburant et le projette en forme de cône pour infliger des dégâts de zone. Cette tourelle peut être activée ou désactivée lorsqu'elle est déployée.

Artillerie

L'artillerie est une tourelle spécialisée qui peut être déployée pour lancer des projectiles explosifs aux endroits de votre choix. Un obus est lancé en arc de cercle vers une position cible à chaque pression du bouton de compétence. Il s'agit de la compétence de spécialiste *Démolisseur*.

Sniper

Cette tourelle semi-automatique à longue portée cible le même ennemi que vous combattez. Bien que son acquisition de cible ne soit pas instantanée, le sniper peut ajuster sa visée pour la faire correspondre à la vôtre.

N'oubliez pas que le jeu est encore en développement et que tous les noms et informations sont susceptibles d'évoluer.

Laquelle de ces compétences avez-vous le plus hâte d'essayer le jour de la sortie du jeu ?

Comme toujours, n'hésitez pas à nous rejoindre sur les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté si vous voulez discuter de cet article. Nous sommes impatients de connaître votre avis ! Nous publierons ces articles régulièrement, alors pensez à venir jeter un œil !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 4 : Les Dark Zones

17 janvier 2019

Agents !

L'**Intelligence Annex** est de retour, et se consacre cette fois-ci aux Dark Zones, les fameuses régions ultra-dangereuses de **The Division 2**.

Le changement le plus notable à venir dans **The Division 2** est l'apparition de trois Dark Zones, chacune délivrant un récit unique et permettant de nouveaux styles de jeu :

- *La Dark Zone est* : la plus vaste des trois Dark Zones. Les joueurs doivent tirer profit de la visibilité dégagée qu'offrent les parcs gouvernementaux.
- *La Dark Zone sud* : la plus petite des Dark Zones où règnent des combats rapprochés. Le champ de vision est limité à cause des nombreux goulets d'étranglement et espaces restreints.
- *La Dark Zone ouest* : divisé en deux parties par un grand canal, le quartier de *Georgetown* se caractérise par des combats à moyenne portée et présente une architecture de type européen.

CAPACITÉ DES SERVEURS

En complément des trois nouvelles Dark Zones, la capacité et la taille globale des serveurs ont été améliorées. Dans **The Division 2**, nous avons créé des Dark Zones plus compactes pour un maximum de 12 joueurs. Bien que nous ayons réduit la capacité maximale des joueurs de moitié pour **The Division 2**, nous avons également divisé la taille globale des Dark Zones par trois pour augmenter leur densité. Vous profiterez de combats de meilleure qualité, et donc d'une expérience plus gratifiante.

De plus, chaque Dark Zone s'adapte à l'activité et aux combats des joueurs pendant que vous la traversez. Si vous prenez part à une activité dans la partie nord d'une Dark Zone, des événements commenceront à apparaître ailleurs pour y attirer du monde et équilibrer la densité de la zone. Être toujours conscient des environs est primordial ; les agents savent pertinemment qu'avoir une bonne appréciation de la situation est crucial.

SYSTÈME DES BONUS

Dans **The Division 2**, votre niveau de Dark Zone est primordial. *Senait Ezero*, officier Dark Zone de la base d'opérations, vous donne accès à la nouvelle interface des bonus de la Dark Zone (arbre de bonus qui se débloquent tous les cinq niveaux). Bien que ces bonus ne se basent pas sur la puissance, ils améliorent toutefois votre expérience de Dark Zone en fonction de votre style de jeu. Espace supplémentaire pour les objets contaminés, meilleures récompenses pour les agents renégats, chances supplémentaires d'obtenir du butin... Choisissez des bonus adaptés à votre style de jeu de prédilection dans **The Division 2**. Il est important de savoir que mourir en tant que renégat dans les Dark Zones coûte beaucoup d'expérience. Conserver votre niveau de Dark Zone (et surtout les bonus qui l'accompagnent) est capital dans **The Division 2**.

EXTRACTIONS

Nous sommes ravis des quelques changements majeurs apportés aux extractions dans **The Division 2**. Alors que le butin était statique dès qu'il était abandonné dans **The Division**, il adopte cette fois-ci un rôle plus dynamique. Tout d'abord, seules les améliorations d'équipement plus rares dans les Dark Zones sont contaminées et nécessitent une extraction. Le reste ira directement dans votre inventaire. D'autre part,

les armes et l'équipement seront du niveau de puissance du joueur qui les extrait avec succès. L'équipement contaminé représente votre meilleure chance de trouver des améliorations dans la Dark Zone. Vous avez donc davantage d'opportunités d'améliorer votre équipement, puisque tout butin volé sera toujours de votre niveau.

NORMALISATION ET MATCHMAKING

L'un des changements majeurs par rapport à la Dark Zone de Manhattan est que les trois Dark Zones de Washington D.C. normalisent les joueurs pour équilibrer le champ de bataille. La normalisation réduit les disparités entre les joueurs qui ont une grande capacité de survie ou qui infligent de lourds dégâts. Bien que l'équilibrage doive être pris en compte lors de l'élaboration de votre *build*, n'oubliez pas que vos choix sont uniques et offrent des styles de jeu différents. Les IA n'échappent pas non plus à la normalisation : les mêmes règles s'appliquent également pour elles.

Le matchmaking dans les Dark Zones s'effectue dans deux groupes différents. D'une part, les joueurs rencontreront d'autres joueurs normalisés au même niveau de puissance et dans des tranches de niveaux (1-10, 11-20, et 21-30). D'autre part, tous les joueurs qui ont atteint un certain niveau de Monde rencontreront d'autres joueurs similaires normalisés au même niveau de Monde. Pour les joueurs au-dessus du niveau de puissance normalisé, des bonus de statistiques sont appliqués pour les récompenser de leur temps passé à jouer.

Nous avons également modifié l'affectation du matchmaking pour les Dark Zones afin que ceux qui jouent en solo rencontrent principalement d'autres joueurs dans le même cas. Dans les Dark Zones, les joueurs sont toutefois libres de former des groupes.

CHECKPOINTS

Les checkpoints disposent de tourelles indestructibles pour éviter les abus de *camping*. Elles tirent sur tous les renégats ou [ennemis pilotés par l'] IA qui apparaissent dans leur viseur, alors faites attention !

DARK ZONES OCCUPÉES

Enfin, notre dernière nouvelle fonctionnalité est dédiée aux inconditionnels du JcJ. Les Dark Zones occupées sont des événements dynamiques intervenant sur l'ensemble d'un serveur. Pendant ces événements, toutes les règles des Dark Zones changent. Les concepts d'agents de la SHD et renégats disparaissent : vous devenez alors un joueur qui essaie « simplement » de récupérer les meilleures récompenses dans notre environnement le plus hardcore. Il n'y a donc plus de statut renégat ni de normalisation, mais un système de notification limité et le tir allié entrent en jeu, vous permettant d'exploiter l'optimisation de votre build. Lorsqu'une Dark Zone est occupée, les deux autres conservent leurs règles. Ces événements d'*end-game* sont faits pour offrir le plus grand ratio risque/récompense dans **The Division 2**. Avez-vous le courage de prendre de tels risques ?

Merci d'avoir pris le temps de nous rejoindre pour les améliorations de la Dark Zone ! Restez à l'écoute pour ne pas manquer nos futurs articles consacrés à la Dark Zone. Comme toujours, n'hésitez pas à nous rejoindre sur les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté si vous voulez discuter de cet article. Nous sommes impatients de connaître votre avis !

Nous publierons ces articles régulièrement, alors pensez à venir jeter un œil !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 5 : Le JcJ dans The Division 2

18 janvier 2019

Agents !

Bienvenue dans un nouvel épisode d'**Intelligence Annex**, notre série de blogs de développement couvrant tous les aspects de **The Division 2**. Vous vouliez des infos sur le JcJ : il est donc temps de vous parler dès aujourd'hui des deux modes de JcJ : les Dark Zones et le JcJ organisé.

JcJ DANS LES DARK ZONES

Tout d'abord, nous allons aborder la Dark Zone, ou plutôt LES Dark Zones ! Trois Dark Zones sont disponibles dans **The Division 2** (est, sud et ouest), et vous pouvez y accéder tôt dans la campagne. Les Dark Zones sont des zones JcEcJ³⁶, dans lesquelles rôdent des factions ennemies. Tout comme dans **The Division**, notre objectif dans les Dark Zones est de créer des interactions sociales sous haute tension entre les joueurs.

Dans **The Division 2**, nous avons intégré un système de progression à trois niveaux pour les renégats. Il existe deux façons pour les joueurs d'aborder notre nouvelle progression de renégat :

- Statut de renégat : ce niveau qui se concentre sur le vol et la cupidité est une nouveauté de **The Division 2**. Une fois renégats, les joueurs verront à proximité de nouvelles actions renégates pouvant être effectuées, telles que voler le butin d'autres joueurs, saboter des extractions, couper des cordes, etc. Effectuer l'une de ces actions activera votre statut de renégat. Ici, le but est d'accéder au repaire de voleurs, une instance cachée renfermant des marchands réservée aux agents renégats. Le point d'entrée du repaire varie et apparaît lorsque vous avez effectué suffisamment d'actions renégates. En sortant du repaire, les joueurs regagnent leur statut d'agent de la SHD. Si un joueur tue un autre joueur tout en étant dans ce nouveau statut renégat, il sera désavoué.
- Statut de désavoué : ce niveau de renégat se rapproche davantage de celui de **The Division**. Tuer des joueurs augmente le niveau de statut de désavoué, et tuer un certain nombre de joueurs fait passer le statut de l'agent à celui de chasse à l'homme. Les agents de la SHD peuvent éliminer les agents désavoués pour récupérer leurs primes.
- Statut de chasse à l'homme : l'ultime niveau de renégat. Les joueurs doivent rejoindre un terminal SHD pour annuler leur statut afin de gagner des récompenses. Dans **The Division 2**, vous avez le choix entre trois terminaux aléatoires actifs dans la Dark Zone pour annuler votre statut de chasse à l'homme. Vous avez également la possibilité d'augmenter votre notoriété sur un terminal, ce qui améliore vos récompenses mais vous oblige à aller les récupérer au terminal suivant. Les zones générales des emplacements des terminaux sont visibles sur la méga-carte pour les agents de la SHD lorsqu'une chasse à l'homme est active, mais les emplacements précis des terminaux sont uniquement révélés au joueur traqué. Cela crée un style de jeu similaire au jeu du chat et de la souris où les agents de la SHD peuvent traquer les agents au statut de chasse à l'homme pour tenter de récupérer leur prime.

³⁶ Joueurs contre Environnement et contre Joueurs.

Le matchmaking dans les Dark Zones s'effectue dans deux groupes différents. D'une part, les joueurs rencontreront d'autres joueurs normalisés au même niveau de puissance et dans des tranches de niveaux (1-10, 11-20, et 21-30). D'autre part, tous les joueurs qui ont atteint un certain niveau de Monde rencontreront d'autres joueurs similaires normalisés au même niveau de Monde. Pour les joueurs au-dessus du niveau de puissance normalisé, des bonus de statistiques sont appliqués pour les récompenser de leur temps passé à jouer.

Nous avons également modifié l'affectation du matchmaking pour les Dark Zones afin que ceux qui jouent en solo rencontrent principalement d'autres joueurs dans le même cas. Dans les Dark Zones, les joueurs sont toutefois libres de former des groupes.

Pour consulter la liste complète des nouvelles fonctionnalités des Dark Zones, rendez-vous sur notre blog.

CONFLIT

Le JcJ organisé est de retour dans **The Division 2** ! Pour les joueurs qui souhaitent de l'action JcJ pure et dure, nous avons créé le JcJ organisé « Conflit ». Ce type de JcJ permet aux joueurs de s'affronter dans des combats en arène sans l'intervention des IA. Les joueurs peuvent participer à deux modes de JcJ organisés : Escarmouche et Domination.

Le mode *Escarmouche* est de retour dans **The Division 2**, mais il a été revu pour créer une expérience qui se concentre davantage sur le jeu tactique en équipe. Dans ce mode match à mort en équipe (4c4), les limites de temps sont courtes et chaque équipe dispose d'un nombre limité de renforts pour permettre un style de jeu dynamique. Les renforts sont en quelque sorte la barre de santé des équipes. Elle se vide peu à peu à chaque réapparition. Lorsqu'une équipe ne dispose plus de renforts, elle entre dans une phase d'élimination. Lors de cette phase, les joueurs éliminés ne peuvent plus réapparaître.

Nous avons hâte de vous faire découvrir notre version du mode JcJ classique, *Domination* dans **The Division 2**. Tout d'abord, les trois objectifs atterrissent sur la carte peu après le début du match afin de permettre aux équipes de se disputer le contrôle d'un objectif avant même qu'il ne soit actif. En plus de pouvoir capturer l'objectif passivement en étant proche de celui-ci, les joueurs ont également la possibilité de le capturer activement en interagissant avec lui. Cette interaction prend un certain temps, mais si elle est réussie, elle donne instantanément le contrôle de l'objectif à votre équipe. Dans Domination, les joueurs qui tentent ces actions sont à découvert, et doivent donc arriver à estimer lorsque le jeu en vaut la chandelle.

Ces deux modes ne se limitent pas uniquement qu'à ça. Ils profitent également de fonctionnalités supplémentaires qui peuvent changer l'issue des matchs de JcJ organisé, si elles sont utilisées à bon escient. Les boosts sont disponibles en Escarmouche ainsi qu'en Domination. Il s'agit de caisses de ravitaillement situées dans les arènes qui offrent des bonus d'équipe aléatoires. Elles peuvent notamment conférer de l'armure ou des dégâts supplémentaires pour une durée limitée. Les largages de ravitaillements sont également intégrés au JcJ organisé. Ils offriront des munitions de spécialité. Les joueurs sont avertis peu avant que les ravitaillements soient largués sur la carte. Cependant, faites attention : si un joueur est tué alors qu'il possède des munitions de spécialité, il les abandonne.

Pour la première fois dans **The Division**, *Conflit* offrira des cartes sur mesure conçues pour offrir une jouabilité purement adaptée au JcJ. Bien que ces arènes soient inspirées de Washington, elles ne constituent pas des représentations visuelles à l'échelle, puisque nous avons voulu privilégier l'équilibrage JcJ plutôt que l'authenticité. Les arènes suivantes ont été spécialement créées pour le JcJ :

- Ruines du Capitole : les joueurs cherchent à prendre le contrôle de cette zone forestière.
- Stade : les joueurs s'affrontent dans les rues et les parkings autour du stade de baseball.
- Georgetown : les joueurs se disputent le contrôle des toits de ce quartier résidentiel couvert de poudre jaune contaminée.

Le matchmaking du JcJ organisé s'effectue également dans deux groupes séparés. Dans le premier groupe, tous les joueurs qui n'ont pas encore atteint un certain niveau de Monde et qui ont commencé l'*end-game* se rencontrent et sont normalisés au même niveau de puissance. Dans l'autre groupe, tous les joueurs qui ont atteint un niveau de Monde se rencontrent et sont normalisés au même niveau de Monde. Bien que la normalisation permette de réduire les disparités entre les joueurs qui ont une grande capacité de survie ou qui infligent de lourds dégâts dans le JcJ organisé, de légers avantages de statistiques pourront être obtenus pour récompenser les joueurs les plus assidus. Bien que l'équilibrage doive être pris en compte lors de l'élaboration de votre build, n'oubliez pas que vos choix sont uniques et offrent des styles de jeu différents.

Le matchmaking, basé sur le niveau des joueurs et des facteurs tel que les victoires et les défaites, joue également un rôle dans le matchmaking du JcJ organisé. Pour chaque joueur, les matchs de JcJ organisé impactent un niveau de JcJ différent du niveau de Dark Zone ou du niveau global du personnage.

Pour conclure, nous sommes ravis d'annoncer qu'un équilibrage différent est en vigueur pour les modes JcE et JcJ. Par exemple, les compétences et les talents du JcE auront des versions normalisées avec des statistiques différentes pour le JcJ organisé. Dans **The Division 2**, nous souhaitons garder le JcJ compétitif en évitant tout impact négatif pour les joueurs qui préfèrent le JcE.

Merci d'avoir pris le temps de nous rejoindre pour cet article sur le JcJ ! Comme toujours, n'hésitez pas à nous rejoindre sur les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté si vous voulez discuter de cet article. Nous sommes impatients de connaître votre avis !

Nous publierons ces articles régulièrement, alors pensez à venir jeter un œil !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 6 : Les clans

Bonjour, agents !

Ravis de vous retrouver pour l'**Intelligence Annex**, notre série de blogs de développement traitant de tous les aspects de Tom Clancy's **The Division 2**. Aujourd'hui, nous allons parler de toutes les possibilités qui s'offrent à vous en matière de recherche ou de gestion de clans, et vous présenter brièvement la progression de clans et le quartier des clans.

APERÇU

The Division 2 propose, parmi ses nouveautés, la possibilité de créer et gérer des clans dans le jeu. Les clans sont conçus pour faciliter la découverte de joueurs qui vous ressemblent afin de jouer avec eux et pour faire de la gestion d'un clan une expérience agréable.

Les clans seront axés sur la constitution de communautés soudées ayant des objectifs communs pouvant réunir jusqu'à 50 comptes groupant jusqu'à quatre personnages chacun. Le déblocage de la possibilité de créer un clan interviendra très tôt dans le récit de **The Division 2**. Tout joueur ayant déblocqué cette fonctionnalité pourra créer son clan, mais quatre membres seront nécessaires pour qu'un clan commence à progresser.

Les membres d'un clan pourront se tenir informés par l'intermédiaire du "feed" de clan mentionnant l'activité et la progression du clan. La possibilité de laisser des messages sur le feed permettra aux membres de rester en contact et au commandement de punaiser des messages importants afin de coordonner les événements.

En outre, chaque clan aura accès à deux canaux audio pouvant réunir jusqu'à 25 membres chacun, ce qui permettra de socialiser en permanence, quel que soit votre emplacement dans le jeu ou l'activité à laquelle vous prenez part à un moment donné.

REJOINDRE UN CLAN

Lorsque vous rechercherez un clan, plusieurs possibilités vous seront présentées afin de vous permettre de trouver le clan correspondant le plus à vos besoins ou à votre style de jeu.

- Activités – L'objectif principal du clan : JcE, JcJ ou les deux.
- Périodes d'activité intense – Le moment de la journée où le clan est le plus actif.
- Atmosphère – L'atmosphère général du clan : préférez-vous un clan décontracté, concentré sur certains aspects du jeu ou axé sur la compétition JcJ ?
- Nécessité de micro – Indique si un micro est impératif pour rejoindre le clan.
- Langue – La langue principalement utilisée par le clan.
- Région – L'emplacement géographique des membres du clan.

CRÉATION & GESTION D'UN CLAN

L'une des premières étapes de la création d'un clan consiste à en concevoir l'emblème, qui représentera visuellement votre clan dans **The Division 2**. Pour concevoir votre emblème, vous pourrez choisir parmi une sélection d'icônes, d'arrière-plans et de types de bordure afin de définir votre modèle unique.

Ensuite, vous devrez attribuer un nom à votre création. Un nom de clan peut comprendre entre 4 et 15 lettres et la marque de clan, visible par tous les joueurs, est composée de 3 lettres en capitales. Il est aussi possible de rédiger une présentation de votre clan à vos joueurs.

Enfin, chaque clan peut définir son degré de confidentialité préféré parmi les trois suivants :

- Ouvert – Pouvant être recherché par tous les joueurs et ouvert à tous.
- Invités seulement – Pouvant être recherché, mais nécessitant l'envoi d'une demande et son examen par le commandement du clan.
- Privé – Un clan privé ne peut pas être recherché et il n'est possible de le rejoindre que grâce à une invitation envoyée par le commandement du clan.

Il existe quatre échelons au sein d'un clan, ce qui en améliore l'organisation et offre une structure clairement définie :

- Commandant – Le chef du clan, qui a accès à toutes les fonctions d'administration du clan.
- Lieutenant – Statut d'officier permettant d'envoyer des invitations, d'examiner des candidatures, de promouvoir et rétrograder des membres et d'animer le feed du clan.
- Agent – Membre titulaire du clan autorisé à inviter des recrues potentielles à rejoindre le clan.
- Recrue – Nouveau membre ayant un accès restreint aux fonctions d'administration.

Lors de l'examen de candidatures en tant que commandant ou lieutenant, vous pourrez passer en revue les personnages du candidat, y compris leur équipement, afin de prendre rapidement une décision éclairée.

PROGRESSION DES CLANS

Toutes les actions attribuant des points d'expérience effectuées par les membres dans le jeu rapportent aussi des CEXP (expérience de clan), une nouvelle forme d'expérience dans **The Division 2**. Obtenir des CEXP permettra à votre clan de progresser parmi les niveaux, ce qui vous vaudra, ainsi qu'à vos amis, des avantages supplémentaires pour chaque niveau acquis par le clan jusqu'au niveau 30 et le déblocage de possibilités supplémentaires de personnalisation de l'emblème afin de témoigner de la nature aguerrie de votre clan.

Un clan s'efforcera d'atteindre des objectifs collectifs dans **The Division 2**, sous la forme de projets hebdomadaires et d'une cache de clan susceptible de recevoir des améliorations, les deux offrant des récompenses à tous les membres dès leur achèvement. La cache de clan hebdomadaire suppose d'atteindre un objectif de CEXP hebdomadaire avec des résultats supplémentaires. Il existe trois échelons, ou "tiers" de récompenses : bronze, argent et or. Atteindre l'échelon de bronze débloque des récompenses garanties, tandis que décrocher l'argent ou l'or améliore encore les récompenses de la semaine.

Les projets de clan sont des tâches hebdomadaires accordant un boost de CEXP lors de leur accomplissement, et se concentrant chacun sur un aspect spécifique du jeu. Si votre clan réussit à mener à bien tous les projets d'une semaine, il recevra un nombre substantiel de CEXP supplémentaires.

QUARTIER DES CLANS

L'aile est de la Maison-Blanche abritera votre clan et vous offrira des locaux où socialiser et vous regrouper. C'est là que se trouvera la réserve de votre clan recevant les récompenses hebdomadaires, ainsi que le marchand de clan, un commerçant spécifique accessible seulement dans l'aile est. Dans la logique de la progression du niveau du clan, la qualité des objets proposés par le marchand de clan ira en s'améliorant. Certains niveaux débloquent aussi la possibilité d'acheter des couvre-chefs spécifiques arborant votre emblème, ce qui vous permettra de représenter votre clan partout où vous irez.

Le quartier des clans met en valeur les trois plus grands contributeurs de CEXP de la semaine, ce qui témoignera des prouesses des membres les plus impliqués. Et il y aura bien d'autres choses à découvrir dans le quartier des clans à la sortie du jeu !

Merci d'avoir lu notre présentation des clans ! N'oubliez pas de nous rejoindre dans les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté pour discuter de l'article d'aujourd'hui. Nous serons ravis de découvrir vos commentaires !

Nous publierons régulièrement des articles, alors restez aux aguets !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 7 : Primes et Projets

5 mars 2019

Bienvenue dans ce nouvel article d'**Intelligence Annex**, la série qui plonge au cœur des fonctions et systèmes de **The Division 2**. Aujourd'hui, nous allons traiter de deux systèmes fondamentaux du monde ouvert : les primes et les projets.

PRIMES

Les primes sont la version revue et corrigée du système de cibles prioritaires de **The Division**. En quelques mots, les primes mettent à prix la tête des boss ennemis afin de récompenser les agents éliminant des menaces envers la ville. Washington DC est tout sauf un endroit sûr et c'est aux agents de la Division qu'il revient d'empêcher ces chefs de nuire.

L'un des apports de ce nouveau système est l'introduction, au-delà des primes fabriquées, de nombreuses primes issues d'une génération procédurale. Ces boss ont établi des objectifs, parmi lesquels figurent l'élimination des agents de la Division tels que vous. Par conséquent, ils peuvent avoir mis la main sur des technologies SHD et profiter des capacités associées. À titre d'exemple, il est possible qu'un boss des Hyènes ait accès à des kits de protection ou emploie des drones Frappeurs au combat. Chaque mission annexe et site de Washington DC a été conçu afin d'offrir des affrontements passionnants avec des ennemis très variés. Chaque fois qu'un joueur décidera de traquer un boss, celui-ci choisira un lieu correspondant aux capacités de l'unité qui l'accompagne.

Si vous "rentrez" dans ce système et en "jouez le jeu", les combinaisons d'accrochages seront infinies !

Au fur et à mesure de l'accroissement de la difficulté des primes, les chefs seront accompagnés d'unités plus nombreuses et mieux équipées et même, dans certains cas, d'autres boss !

Il est possible de recevoir des primes de sources très variées :

Des projets de libération de zone spécifiée, au fil de votre progression dans la campagne principale. Triomphez des chefs des factions des quartiers de DC pour les libérer totalement.

Otis Sikes, qui fait partie du personnel de la base d'opérations, propose des primes exigeant des infos de cible. Il existe aussi des bonus spécifiques à débloquent pour augmenter le nombre de primes remises par Otis, qui s'étalonnent selon la difficulté. Des clans de certains grades débloquent aussi des bonus ajoutant des primes hebdomadaires pour tous les membres.

L'Informateur³⁷, un mystérieux fournisseur de "tuyaux" propose des primes à tous les agents qui parviennent à le trouver. C'est son "devoir civique", après tout.

À l'approche de la fin de partie, vous accéderez au réseau de cibles prioritaires, une arborescence de primes hebdomadaires racontant les développements de l'histoire de D.C. Mener à bien ces primes vous fera progresser dans l'arborescence jusqu'à une prime héroïque finale dont la réussite rapporte les meilleures récompenses. Toutes ces primes exigent des infos de cible et représenteront l'un des nombreux défis évolutifs de **The Division 2**. Rappelez-vous que la progression au sein du réseau de cibles prioritaires est réinitialisée chaque semaine, par conséquent vous devrez éliminer le plus de boss possible pendant la période accordée.

³⁷ Jared Nash.

Nous avons aussi le plaisir de vous annoncer que les joueurs conserveront les primes qu'ils n'ont pas réussi à mener à bien afin de pouvoir relever de nouveau ces défis, mais attention : ces cibles pourront changer de lieu et faire appel à des troupes fraîches !

PROJETS

Les projets reprennent les fondations du système des tâches de **The Division**, mais le transforment en une fonction exploitant la nature dynamique du monde ouvert.

Disponibles rapidement à partir de l'expérience de progression parmi les niveaux, les projets sont des demandes d'intervention émanant de dirigeants des refuges et du coordinateur de la Division, que vous recevrez en explorant DC. Les refuges ont des besoins et des objectifs qu'ils ne peuvent atteindre sans votre aide, et ils sauront vous remercier si vous la leur apportez ! **The Division 2** propose un large éventail de projets :

- Refuge — Durant la campagne, les projets de refuge réclameront de l'eau, des vivres, des composants et des dons de matériel afin d'augmenter l'efficacité et la sécurité du refuge considéré. En fin de partie, les projets quotidiens / hebdomadaires des refuges refléteront leurs ambitions croissantes. Fournissez des moyens à des équipes d'assaut afin de chasser les factions ennemies, nettoyez des zones spécifiées et apportez des encouragements ou des félicitations en exécutant des *emotes* avec d'autres joueurs !
- Planque — Ces projets de libération de zone spécifiée poursuivent les activités des agents qui vous ont précédé. Prenez et ravitaillez des points de contrôle, perturbez des activités hostiles et localisez des caches SHD afin de débarrasser la zone des chefs ennemis qui s'y cachent.
- Missions prioritaires de fin de partie — Il s'agit de projets quotidiens nécessitant de réussir des missions difficiles et délicates.

La réussite de ces projets rapporte des schémas, des mods, des matériaux de fabrication, de l'expérience et des primes !

Merci de nous avoir accompagnés dans cet examen détaillé des primes et projets.

Rappelez-vous que nous n'avons présenté que quelques-uns de ceux que vous réserve **The Division 2**. N'hésitez pas à nous rejoindre sur les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté pour discuter de l'article d'aujourd'hui. Nous serons ravis de découvrir vos commentaires !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 8 : Le monde vivant de The Division 2

11 mars 2019

Agents !

Intelligence Annex est de retour pour vous parler en détail du monde vivant de Washington DC dans **The Division 2**. Notre objectif, pour cette suite, était de créer des expériences qui ne se contenteraient pas de surprendre le joueur, mais l'inciteraient sans cesse à revenir dans cet univers. Pour ce faire, nous avons développé la "simulation de monde vivant", c'est-à-dire un ensemble de règles permettant à toutes les activités et rencontres d'apparaître systématiquement dans le monde ouvert. Dans **The Division 2**, vos aventures seront à la fois uniques et dynamiques et vous inciteront à vous déplacer et à explorer.

L'UNIVERS

The Division 2 se déroule sept mois après les événements survenus à Manhattan. Pendant que vous nettoyez les rues de New York, les habitants de DC ont été livrés à eux-mêmes. Les rescapés de l'épidémie initiale n'ont pas attendu une opération de sauvetage. Ils se sont regroupés en factions, récupérant matériaux et marchandises et établissant des refuges afin de se défendre face aux groupes adverses. La survie de toutes ces factions, amies ou ennemies, exige de répondre à de nombreux besoins, et elles ne reculeront devant rien pour y parvenir. Ceci a naturellement débouché sur des luttes de territoire qui constituent le fondement du monde vivant de **The Division 2**.

POINTS DE CONTRÔLE

Les points de contrôle sont des lieux stratégiques où les factions, amies comme ennemies, conservent des stocks. Lorsqu'une faction tient de tels points, elle mène diverses activités assurant leur entretien et leur fonctionnement. Par exemple, si un point menace de manquer de vivres, la faction enverra des récupérateurs afin de reconstituer les stocks. Ceci offre à d'autres factions une occasion d'éliminer ce convoi et de s'emparer des marchandises pour leur propre usage.

Avec le nombre de points de contrôle présents sur la carte, ce ne sont pas les déplacements et activités qui manqueront pour les joueurs. Si vous intervenez dans les affaires d'une faction amie, vous aurez peut-être à assurer la formation de recrues ou le recueil de ravitaillements près de points de contrôle. Si un point est tenu par un groupement ennemi, vous serez chargé de sauver des otages ou d'éliminer ou chasser des menaces du secteur. Si vous décidez de ne pas intervenir, vous assisterez à des affrontements entre habitants opposés autour des points de contrôle, selon leurs activités.

Dans le cadre de la campagne, les agents de la Division gagneront la confiance de dirigeants de refuge et recevront le commandement d'équipes d'assaut de refuge. Les agents, en approchant d'un point de contrôle hostile, pourront lancer une fusée afin d'appeler leurs alliés d'un refuge. Si l'agent parvient à triompher des gardes du point de contrôle et à conserver ce lieu face aux contre-attaques ennemies, les forces du refuge acquerront la propriété de ce point de contrôle.

PRIMES ET PROJETS

Le système de cibles prioritaires de **The Division** est de retour, dans une version revue et améliorée, sous la forme des primes. Cette fois, les primes ne sont pas seulement fabriquées à la main, mais aussi générées de manière procédurale. Lors du choix d'une

prime spécifique, les chefs de faction associés à cette prime choisissent un lieu correspondant aux capacités de l'unité qui l'accompagne. Ces boss ont établi des objectifs, parmi lesquels figurent l'élimination des agents de la Division tels que vous. Par conséquent, ils peuvent avoir mis la main sur des technologies SHD et profiter des capacités associées. Au fur et à mesure de l'accroissement de la difficulté des primes, les chefs seront accompagnés d'unités plus nombreuses et mieux équipées et même, dans certains cas, d'autres boss !

Les projets reprennent les fondements du système des tâches de **The Division**, mais le transforment en une fonction exploitant la nature dynamique du monde ouvert. Disponibles rapidement à partir de l'expérience de progression parmi les niveaux, les projets sont des demandes d'intervention émanant de dirigeants de refuge et du coordinateur de la Division, que vous recevrez en explorant DC. De missions délicates à l'exécution d'*emotes* avec d'autres joueurs, il existe de nombreux moyens de prendre part à la vie des habitants et à en tirer des récompenses. Mener à bien des projets rapporte des schémas, des mods, des matériaux de fabrication, de l'expérience et des primes !

Pour en savoir plus sur les primes et projets, reportez-vous à notre **Intelligence Annex 7**.

FIN DE PARTIE

Tout au long de la campagne, les factions développeront des activités d'élite plus meurtrières fournissant des opportunités à haut risque et des récompenses élevées aux agents entreprenants. Malheureusement, même ces actions ne pourront permettre aux agents de se préparer à l'invasion des *Black Tusks*.

À l'approche de la fin de partie, les règles évolueront. Une nouvelle faction, celle des *Black Tusks*, envahira l'univers, ce qui déclenchera diverses activités de monde ouvert. Outre les activités de faction habituelles, les *Black Tusks* lanceront des opérations jusque-là inédites : convoi de chiens de guerre, blocus de refuge et surveillance aérienne. Vous risquerez de voir un drone volant patrouiller les rues ou un chien de guerre robotisé transporter des caisses de ravitaillement d'un point à un autre. Selon votre paquetage et votre score d'équipement, ces activités pourront représenter une menace ou une occasion. Nous n'en dévoilerons pas davantage, c'est à vous qu'il appartient de découvrir le reste !

Au-delà, l'invasion des *Black Tusks* contraindra les autres factions de D.C. à quitter leurs forteresses. La détention de points de contrôle deviendra entièrement dynamique en fonction des attaques menées contre eux par les refuges et les factions dans l'ensemble de la région. Même la puissance des points de contrôle et les récompenses qu'ils accordent deviendront dynamiques. Triompher d'activités hostiles menées par un point de contrôle tenu par une faction l'obligera à concentrer ses forces et à relever le niveau de défense du point de contrôle. Les points de contrôle de niveau élevé abriteront des matériels plus précieux dans leur salles bien gardées.

Rappelez-vous que le jeu est toujours en cours de développement et que les appellations et détails sont susceptibles d'être modifiés.

De manière globale, nous souhaitons que vos actions dans **The Division 2** servent un objectif plus vaste, et nous avons établi l'expérience de jeu dans ce sens. Nous avons hâte de connaître vos réflexions lors de la sortie de **The Division 2** le 15 mars !

Merci d'avoir consulté cet **Intelligence Annex** et restez à l'affût des *devblogs* à venir !

/L'équipe de développement de **The Division**

Intelligence Annex 9 : Nouvelles compétences et modification

12 mars 2019

Nous espérons qu'**Intelligence Annex** vous a manqué ! Nous sommes de retour pour discuter des dernières catégories de compétences dans **The Division 2** et pour vous présenter un nouveau système : la modification des compétences. Si le premier volet d'**Intelligence Annex** dédié aux compétences vous a échappé, vous pouvez le retrouver en intégralité [ici](#)³⁸. Commençons par les trois dernières catégories de compétences qui vous attendent dans **The Division 2** :

IMPULSION

Cette compétence très populaire de **The Division** est de retour dans le nouvel opus ! Dans son principe, la catégorie de compétences *Impulsion* scanne l'environnement pour fournir des informations utiles au joueur.

Scanner

Cette compétence de la catégorie *Impulsion* fonctionne de la même manière que l'impulsion de base dans **The Division** : elle analyse l'environnement du joueur et signale les ennemis par un indicateur visuel. La différence la plus notable ici est que le scanner s'utilise spécifiquement pour collecter des informations. Il existe également des talents qui se déclenchent en tirant sur les ennemis touchés par l'impulsion !

Capteur distant

Cette version de l'impulsion fonctionne exactement comme l'impulsion scanner mais offre davantage de flexibilité car le capteur peut être lancé. Une fois le capteur distant déployé, l'impulsion scanne l'environnement en continu. Les joueurs doivent être conscients de la position de leur cible, car ce dispositif peut être détruit par l'ennemi.

Brouilleur

L'impulsion brouilleur fonctionne comme une IEM, neutralisant les dispositifs électroniques ennemis ainsi que les compétences des autres joueurs dans la zone. Les joueurs peuvent maintenir la commande de la compétence pour activer une IEM de rayon supérieur.

BOUCLIER

L'accessoire favori de tous les agents de première ligne est également de retour dans **The Division 2**. Cette fois, plusieurs options de bouclier sont disponibles pour ajouter de la granularité dans les styles de jeu.

Rempart balistique

Issu de **The Division**, cette catégorie de bouclier fournit une couverture intégrale aux joueurs. En raison de sa taille, seules les armes d'appoint sont utilisables quand ce bouclier balistique est équipé.

³⁸ <https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/fr-fr/news-updates/340871/intelligence-annex-the-division-2-skills>

Croisé

Contrairement au bouclier balistique, le bouclier croisé, plus léger, ne protège pas les jambes et la tête du joueur, mais permet l'utilisation des armes principales. Cela n'inclut toutefois pas les fusils-mitrailleurs ni les fusils de précision de sniper.

Défecteur

Le plus petit de tous les boucliers est doté d'un revêtement de micro-actionneurs permettant de dévier les balles vers une cible en surbrillance proche située dans le champ de vision de l'agent. Si le défecteur ne couvre pas l'intégralité du corps, l'attention requise pour la ré-acquisition de la cible ne permet à l'agent d'utiliser qu'une arme d'appoint.

LUCIOLE

Introduite dans **The Division 2**, la luciole est un dispositif déployable doté d'une unité de propulsion. La luciole cible un certain nombre d'ennemis afin de fournir une capacité de contrôle de foule sur le terrain.

Aveuglante

La luciole aveuglante flashe les ennemis ciblés et les aveugle pour les empêcher d'être pleinement opérationnels au combat.

Démolisseuse

La Luciole démolisseuse détruit les points faibles des ennemis, les proxys de compétences et même des objets de l'environnement.

Explosive

La luciole explosive vole jusqu'à vos ennemis afin de les marquer avec des éclats métalliques. Si les cibles se rapprochent trop les unes des autres, une réaction en chaîne d'explosions dévastatrices se produit. L'élimination d'un ennemi marqué déclenche également l'explosion sur l'ennemi marqué le plus proche.

MODIFICATION DE COMPÉTENCE

Nous sommes également heureux de vous présenter le système de modification des compétences de **The Division 2** ! En plus de choisir vos compétences et leurs catégories de compétence respectives, vous aurez également la possibilité de personnaliser des détails spécifiques de chaque compétence à l'aide de deux options d'emplacement :

- Emplacements fonctionnels — Les accessoires de compétence s'installent à ces emplacements et sont similaires aux accessoires d'arme. Ils accordent des bonus à la compétence mais nécessitent un certain nombre de puissances de compétence pour fonctionner. Ces mods, qui s'obtiennent par le butin, sont plus ou moins rares. À la différence des accessoires d'arme, les mods de compétence ne sont pas statiques. Ils octroient par exemple une réduction du temps de recharge ou un bonus de dégâts.
- Emplacements cosmétiques — Ils ajoutent des effets et des visuels supplémentaires purement esthétiques aux compétences. Ces emplacements n'affectent pas les statistiques des compétences. Ils permettent par exemple de changer la couleur des flammes de la tourelle incinératrice.

Nous avons voulu vous offrir un niveau de personnalisation totalement nouveau dans Division 2, mais aussi donner de la visibilité à ce système de personnalisation. Par conséquent, tout changement effectué à l'aide de vos mods de compétence se reflétera directement sur le profil de la compétence en temps réel.

Merci d'avoir lu ces informations sur les compétences et les mods de **The Division 2** ! N'hésitez pas à nous rejoindre sur les forums officiels ou sur le *Reddit* de la communauté pour discuter de l'article du jour ; nous sommes impatients de connaître vos impressions ! Nos articles seront diffusés régulièrement, alors restez connectés !

/L'équipe de développement de **The Division**.

Annexe 10 Chasseurs et masques

Nous avons vu au chapitre sur les énigmes qu'il y avait quelque chose à gagner à saluer la mémoire de nos chers disparus. En effet, si tu as accompli ta mission efficacement, comme tout bon GCP, tu as gagné le masque *Ghost*. Mais il y en a d'autres. Voici quelques indices en images.

Masque Goule











Masque Pourpre







Masque Démon









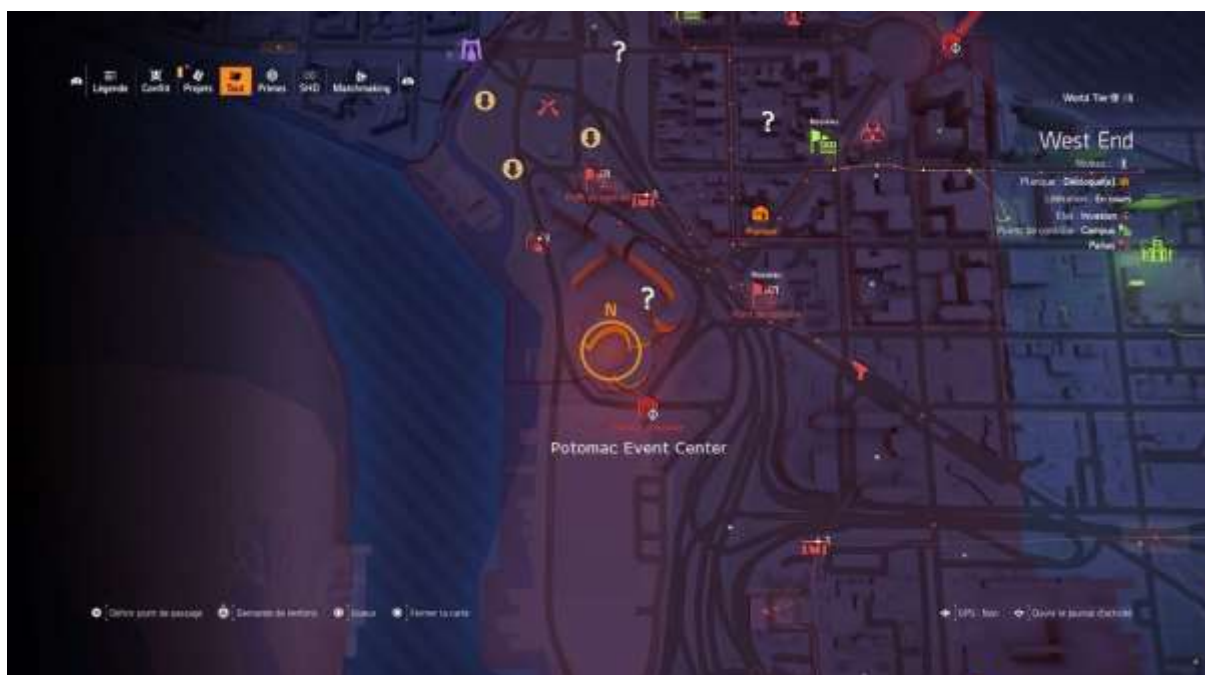


Masque Cauchemar





Masques Midas et Revenant





Masques Croix, Mort, Losange et Apparition







Masque Spectre



Patch Notes

1.01 du 22 mars

Correction d'un problème qui empêchait les joueurs d'accéder à Clan XP
Résolution du problème suivant: les réinitialisations quotidiennes et hebdomadaires ne s'appliquent pas aux joueurs qui étaient hors ligne pendant la réinitialisation.

Résolution du problème suivant: les joueurs risquaient de perdre des missions de guidage et d'accéder aux PNJ de mission de guidage, les empêchant de progresser
Capacité de survie améliorée des joueurs de bas niveau contre les PNJ ennemis lors de la coopération avec un joueur de niveau supérieur

1.02 du 28 mars

Performance

Diverses améliorations pour réduire les pertes d'images.

Clans

Changement de la couleur de l'interface utilisateur du membre du clan pour ne pas entrer en conflit avec les ennemis d'élite.

Correction d'un problème qui empêchait les joueurs de contribuer au Clan XP de s'inscrire.

VOIP

Changement de Push-to-Talk pour être le paramètre VOIP par défaut.

UI

Modification des confirmations d'achat de Magasin de vêtements en une action de maintien de bouton.

Réduction de l'effet de scintillement de l'interface utilisateur présente dans le menu.
Correction d'un bug visuel qui ne permettait pas d'afficher une récompense grise en double pour le sac à dos lors de l'ouverture de caches de vêtements.

Correction de l'animation de distorsion de menu en jouant deux fois dans certaines circonstances.

Compétences

Correction du comportement de compétence anormal lors de l'équipement d'une compétence après le passage à une grenade.

Des instances fixes de compétences en cours de récupération lors du déploiement d'un bouclier.

Correction d'un problème en raison duquel plusieurs mines de recherche de grappe pouvaient être déployées rapidement.

Mods

Problème résolu: le don d'une arme avec des mods attachés supprime les mods de l'inventaire des joueurs.

Gameplay

Correction des missions quotidiennes et hebdomadaires non réinitialisées pour les joueurs hors ligne.

Améliorations apportées à la mise à l'échelle de la santé en coopération.

Correction d'un problème où la mise à l'échelle des armures / engins ne tenait pas compte des niveaux mondiaux.

Correction des dégâts de compétences mal dimensionnés deux fois pour les joueurs de bas niveau rejoignant un groupe de haut niveau.

Correction des joueurs susceptibles de rester bloqués sur l'objectif «Rencontre avec le coordinateur de la division» après avoir joué en coopération.

Correction des joueurs susceptibles de rester bloqués sur l'objectif «Rencontrer Odessa Sawyer».

Monde ouvert

Correction d'un problème qui permettait aux joueurs d'améliorer les points de contrôle neutres.

Missions secondaires

Correction d'un problème qui permettait aux joueurs de bas niveau de gagner des quantités inattendues d'XP en effectuant des missions secondaires avec un membre du groupe de haut niveau.

PC

Résolution du problème suivant: certains utilisateurs de casques Logitech ont constaté que le son du jeu leur manquait.

UI

Correction de «Naviguer dans les catégories» et «Marquer comme courrier indésirable» étant lié au même bouton dans certaines occurrences.

Xbox One

Problème résolu: le curseur de réglage HDR ne pouvait pas être déplacé.

1.03 du 5 avril – Tidal Basin

Nouveau contenu:

Invasion: Battle for D.C. est maintenant en ligne. Vous pouvez trouver un aperçu du contenu dans cet article.

Armes, mods et engins:

Révisé le système de mod Arme, voir le tableau à la fin des notes de patch pour des informations détaillées.

Correction d'une valeur de dégâts longue portée erronée pour M4 (super 90) et P416. Auparavant, ils pouvaient parfois augmenter les dégâts sur de longues distances plutôt que l'inverse.

Fusils:

Les dégâts sur le fusil MK17 ont été réduits de 14%, ce qui a également corrigé cette arme, qui ne subissait plus de dégâts sur la distance.

Les dégâts de LW M4 ont augmenté de 5% et le nombre de tours / minute de 240 à 360. La vitesse de rotation de LVOA-C est passée de 240 à 380.

Fusils de tireur d'élite

Dégâts du Modèle 700 réduits de 13%.

Fusils de chasse

Les dégâts AA12 sont augmentés de 16%.

LMG

Les dégâts causés par le MG5 ont augmenté de 12% et la chute inversée a été fixée, ce qui a permis à l'arme d'infliger davantage de dégâts sur une plus longue distance.

Précision initiale mise à jour sur le Sig Sniper Mcmillan T1. Il devrait maintenant être beaucoup plus fiable de prendre des photos dès que l'épaule est prise et que la transition vers une vue à l'échelle est terminée.

Réduction de la quantité de dégâts critiques et de dégâts de tête pouvant rouler sur un équipement, y compris le montant d'un équipement existant. Les valeurs réelles varieront en fonction du niveau et de la qualité du rapport sur lequel il est utilisé. Ceci est en partie en préparation pour un autre niveau mondial, où nous avons estimé que ces valeurs étaient déjà à la limite de ce qui était sain dans WT4.

Refonte complète des compétences pour donner des exigences plus réalisables et des bonus plus raisonnables.

Équivalence plus étroite entre le pouvoir requis en compétences et les bonus accordés. Modification de la quantité de puissance de compétence sur l'équipement pour ne pas augmenter de façon exponentielle avec le niveau, mais plutôt de manière plus linéaire. Il en résulte que la plupart des valeurs de puissance des compétences sur les engrenages sont inférieures, mais conformes aux exigences réduites.

Modification des gammes de bonus pour qu'elles se situent dans les limites acceptables, là où elles avaient des valeurs extrêmes auparavant en raison d'erreurs de redimensionnement. Notamment les valeurs de rayon et de munitions / charges. Les joueurs verront à la fois les bonus et les exigences de presque toutes les modifications de compétences résultant de cette refonte.

En fin de jeu, il existe à la fois des mods de compétences Supérieures et Hautes pour couvrir les différents besoins des différentes constructions. Ils peuvent se chevaucher, mais les mods haut de gamme ont un potentiel de roulis maximum plus élevé.

Nous cherchons des moyens de fournir des mods de valeur / qualité inférieurs dans les niveaux finaux du monde du jeu à l'avenir afin de fournir une solution au fait que, même avec des compétences très faibles, il y aurait de la place pour ces mods, et nous sommes conscients que cela signifie vous devez enregistrer les mods de votre expérience de mise à niveau.

Compétences du joueur:

Correction d'un problème en raison duquel le drone Bombardier était détruit en montant / descendant une échelle ou une corde.

Amélioration du retour d'informations de Bombardier Drone se heurtant à des obstacles pendant la phase de bombardement.

Correction d'un problème avec la charge utile Firefly qui n'arrivait parfois pas à s'activer lorsqu'elle atteignait sa cible.

Problème résolu: la ruche Revive ne se déployait pas automatiquement si l'agent était occupé à effectuer une action différente, telle que l'utilisation d'une compétence différente lors du déclenchement.

Réaménagement de la version de tourelle du tireur d'élite.

Il visera désormais automatiquement l'hostile le plus proche du centre de l'écran du joueur (la même méthode qu'il utilise pour sélectionner d'autres cibles de tourelle) et s'enclenchera lorsque le bouton sera enfoncé, sans qu'un ordre de blocage soit nécessaire.

Si un joueur vise un ennemi, la tourelle de tireur d'élite tentera d'aligner son objectif, permettant ainsi des tirs de précision à l'aide de la tourelle de tireur d'élite.

Un problème où la tourelle de tireur d'élite n'avait pas correctement subi de dégâts supplémentaires après avoir été touché à la tête a été corrigé.

Refonte de la plate-forme de compétences du lanceur Chem.

Appuyez sur le bouton de compétence pour équiper le lanceur chimique, comme si vous utilisiez une arme. Le joueur peut viser et tirer avec des commandes d'armes normales, ainsi que courir avec la compétence et la tirer à l'aveugle.

Le déploiement rapide sur la position de l'agent est toujours disponible pour la version de réparation du lanceur chimique, à l'aide des mêmes contrôles qu'auparavant.

Il est possible de déséquiper le lanceur Chem en utilisant le bouton de compétence, le bouton B (XBOX) / Cercle (PS4) ou tout simplement en utilisant les commandes de permutation d'arme.

Butin & Récompenses:

Les conteneurs de récompenses de points de contrôle donnent le nombre correct d'éléments pour le niveau de défense du point de contrôle correspondant. Le niveau de défense 4 donne désormais 5 objets au lieu de 3.

DZ XP réduit le gain de points de repère dans les zones sombres.

Réduction de la qualité et de la puissance des objets largués dans Propaganda Broadcast et d'une baisse des activités liées au blocage de la colonisation afin de mieux correspondre aux activités et aux ennemis du monde ouvert.

Récompenses XP mises à jour pour les joueurs de bas niveau jouant dans les niveaux mondiaux afin de les adapter au niveau du joueur.

Les objets de conteneur de butin d'activité Drop d'alimentation s'adaptent désormais à chaque conteneur consécutif que vous ouvrez. Cela inclut la diminution de la récompense de la première caisse, mais entraîne des récompenses similaires pour l'activité dans son ensemble.

Ajout de 5 clés de cache de vêtements spécialisés, attribuées aux niveaux 2 à 4.

En guise de remerciement, tous les joueurs qui ont joué avant le 4 avril ont droit à 5 clés de vêtements spéciaux, quel que soit leur niveau.

Les clés du vêtement arriveront pour ces joueurs plus tard.

1.04 du 11 avril

Correction de l'impossibilité de se déplacer rapidement dans la colonie du château.
Correction de plusieurs cas de comportement anormal d'utilisation des compétences du boss Bounty.

Correction d'un problème en raison duquel les matériaux de fabrication Nemesis étaient impossibles à obtenir.

Correction d'une erreur Delta-03 survenant à la fin des matchs en conflit.
Correction d'un problème en raison duquel la ligne de recherche de cheminement se comportait de manière anormale à proximité de votre destination.

Correction du son de "don" en jouant à plusieurs reprises après avoir fait un don et abandonné une mission quotidienne.

Correction d'un problème lié aux comptes à rebours du cache.

Correction d'un problème où le taux de largage des munitions de spécialisation était inférieur à celui prévu

1.05 du 16 avril

Correction d'un problème qui empêchait les PNJ ennemis de rester coincés dans une pose en T lorsqu'ils étaient tués hors de vue.

Correction d'un autre problème avec le problème Revive Hive qui ne fonctionnait pas correctement. Nous travaillons toujours sur des cas où la compétence ne ressuscitera parfois pas.

Correction d'un problème qui empêchait de faire don de l'équipement de marque Gila Guard au projet quotidien Campus "Demande de marque: Gila Guard".

Problème résolu: le plan de mise à niveau de Crafting Bench n'était pas accordé aux joueurs lors du passage d'un niveau mondial à un autre.

Résolution du problème suivant: le bonus en deux pièces de l'ensemble d'engrenages True Patriot ne se déclenche pas correctement.

1.06 du 18 avril

Correction d'un problème qui permettait aux joueurs de recevoir des primes illimitées et héroïques de vif.

Correction d'un autre problème où les joueurs étaient bloqués après avoir été réactivés alors qu'un état DoT était actif.

Correction d'autres problèmes liés au blocage des joueurs après la reprise.

Diminution des dégâts et de la santé des PNJ au-dessus de la difficulté normale.

Augmentation du nombre de PNJ créés à des niveaux de difficulté plus élevés.

La difficulté a été significativement réduite en Difficile, modérément réduite en Défi et à peine réduite en Héroïque.

Correction d'un problème lié à l'agressivité des PNJ d'élite dans le niveau 4 héroïque / alerte.

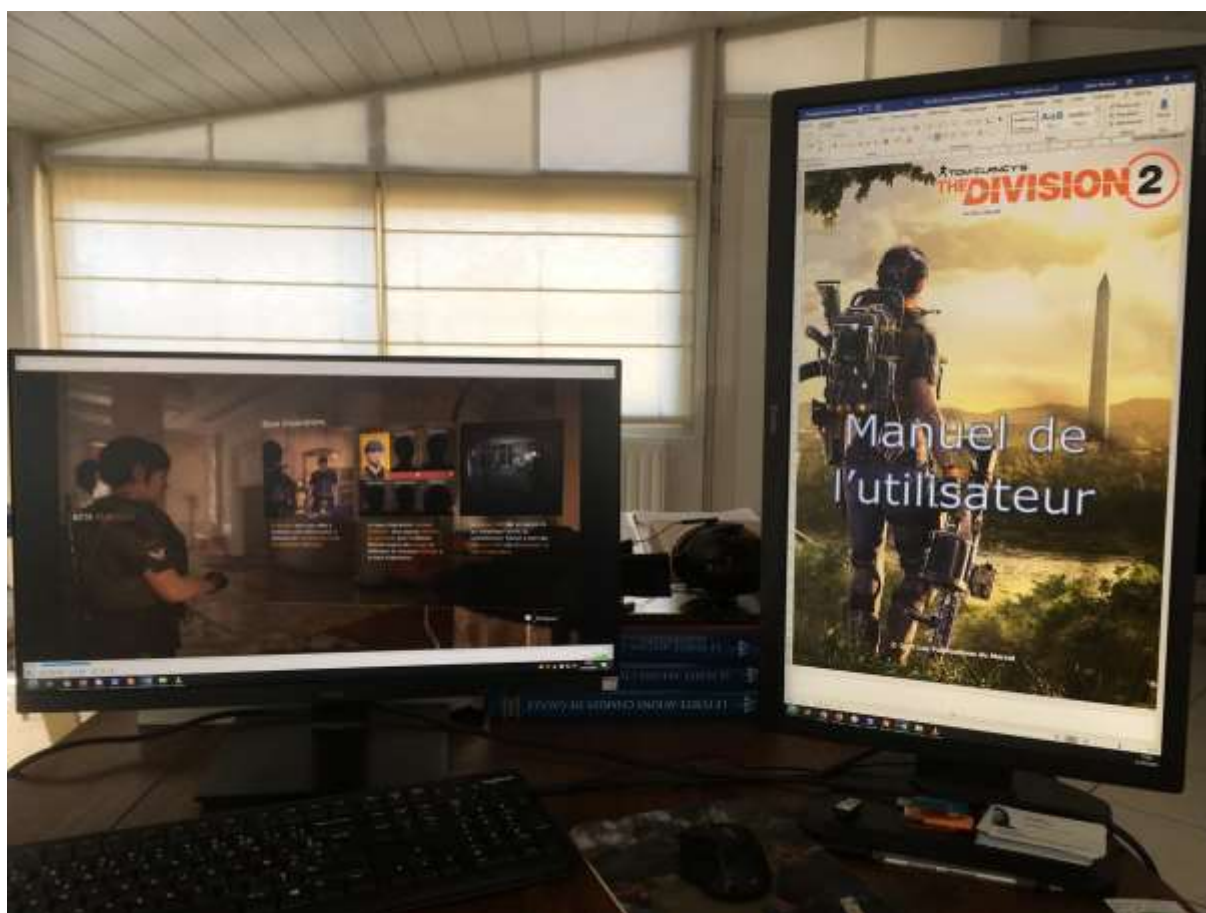
Réduction des dégâts infligés aux boss nommés.

Bonus

Visite des Publications du Marcel



si on veut documenter les groupes et les clans, faut en avoir deux (comme Papa)



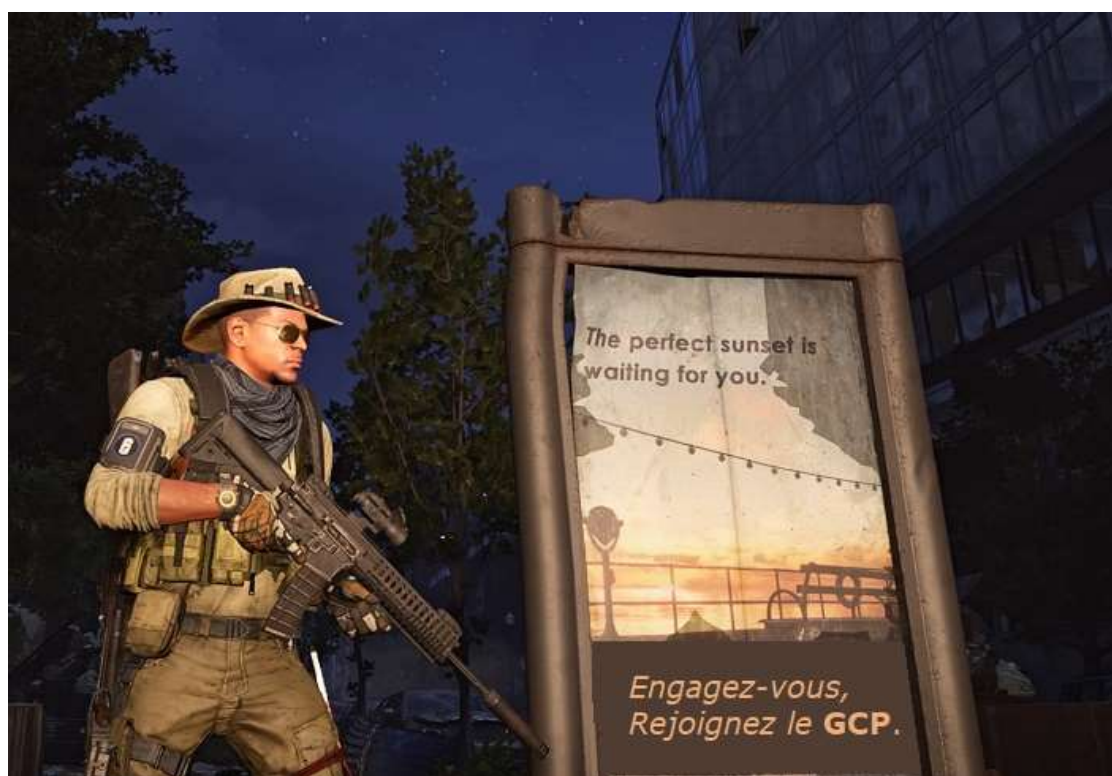
confort-table



Merci pour votre fidélité, agents. Rendez-vous au bar du Mess du [clan GCP](#) à la Maison Blanche.

Quelques liens utiles, du moins nous le souhaitons :

- Le [site Web des Publications du Marsel](#)
- Notre [forum d'informations centralisées](#)
- La page Facebook du [Clan GCP](#)



Remerciements

- Les agents du *Groupe des Commandos Parachutistes* ([GCP](#)) dont bien évidemment l'agent *Jordan O'Neal* et l'agent *GCP Leader*.



- Les modérateurs et membres du [forum officiel d'Ubisoft](#)
- Les agents du site [jeuxvideo.com](#)
- Les membres des groupes Facebook [The Division FR 1&2](#), [The Division 1 et 2 France PS4](#), [The Division 2 Team France PS4](#) et [The Division 2 France PS4](#).
- La [Communauté The Division France](#) (ex **D51**)
- Mes fils pour leurs conseils judicieux et notre chat, *La Zaza*, pour ses ron-ron apaisants quand une hyène te rush et que t'as oublié de recharger...

Notes de versions

- 1.0 21 mars 2019 documentation créée à partir de la Bêta (obsolète)
- 2.0 31 mars documentation réécrite intégralement après 133 heures du jeu complet et trois perso créés dont deux au niveau 30/GS 452.
- 2.1 2 avril ajout du chapitre *Bonus*.
- 2.2 3 avril ajout de la visite en images des refuges.
- 2.3 3 avril ajout de précisions sur l'utilisation des Mods d'armes, les projets et les primes.
- 2.4 4 avril ajout des chapitres sur le niveau 30.
- 2.5 10 avril ajout du chapitre sur les énigmes des chasseurs.
- 2.6 12 avril ajout du chapitre sur les Hydden Hotels.
- 2.7 13 avril ajout de l'annexe sur les chasseurs et les masques.
- 2.8 19 avril ajout des patch Notes et correction de l'annexe sur le masque *Spectre*.



Photo dédiée envoyée par Tom Clancy à l'auteur, peu de temps avant son décès.