



Un jeu Ubisoft

Manuel de l'utilisateur

© 2018 **Les Publications du Marcel**

Nouvelle édition incluant le patch 1.8 du 5 décembre 2017

Tom Clancy's The Division™

Manuel de l'utilisateur

ISBN 978-0-244-06609-3

© 2018 Didier Morandi – Les Publications du Marcel – www.didiermorandi.fr/lpdm
© 2018 LULU.com pour la publication.
© 2016-2018 Ubisoft pour les copies d'écran, utilisées avec autorisation.

Sommaire

Introduction.....	11
Chapitre 1 - Démarrage.....	17
Création du personnage	17
Configuration des paramètres	18
Manettes et clavier	21
Manette de la PS4	21
Manette de la Xbox One	22
Commandes pour PC	22
Compétences.....	27
Utilisation de la carte.....	28
Déverrouillage des ailes	50
Chapitre 2 - La Base d'opérations	51
Entrée	51
Aile médicale	54
Aile sécurité	60
Aile technologique.....	64
Le Terminal	67
Les souterrains	68
Chapitre 3 - Les missions	69
Missions principales	69
Hôpital de campagne Madison	69
Checkpoint du tunnel Lincoln.....	72
Morgue du Métro	73
Missions secondaires	74
Rencontres.....	78
Missions quotidiennes et hebdomadaires	78
Missions de recherche et destruction	79
Missions dans les souterrains.....	79
Missions sur cibles prioritaires.....	80
Incursions	81
Falcon Lost.....	82
Ciel pur	83
Le Nid du Dragon	85
Signal volé.....	87
La mission <i>Survie</i>	88
Chapitre 4 - Le menu Options	93
Intel	93
Preuves	93
Données de terrain	95

Extensions	100
Gestion d'un groupe	102
Carte	102
Capacités	102
Les compétences	103
Les talents	107
Les Bonus	110
Inventaire	113
News	118
Ubisoft Club.....	118
Boutique	118
Paramètres.....	118
Chapitre 5 - L'armement	119
Armes.....	119
Accessoires d'armes	119
Équipement.....	120
Chapitre 6 - Les consommables.....	125
Chapitre 7 - Fabrication et recalibrage.....	129
Chapitre 8 - Les agents	133
Chapitre 9 - Les ennemis.....	141
Renégats.....	141
Rikers	142
Nettoyeurs	143
Émeutiers.....	145
Chapitre 10 - Le butin	151
Chapitre 11 - La Dark Zone.....	155
Extraction	155
Emplacement des zones d'extraction	160
Difficulté évolutive.....	166
Chapitre 12 - Déplacements.....	169
Hors de la Dark Zone.....	169
Dans la Dark Zone.....	175
Chapitre 13 - Missions dans les souterrains.....	185
Un mot sur les niveaux de Monde.....	185
Accéder aux souterrains.....	185
Chapitre 14 - La mission Survie.....	199
Début	199
Fabrication	216
Fin de la mission	221
Dark Zone et extraction	224
Conclusion.....	227

Annexe 1 - Formation Ubisoft.....	229
Annexe 2 – Liste des missions.....	233
Annexe 3 – Apport des Patchs 1 à 8.....	237
Patch 1.1	237
Incursion Falcon Lost.....	237
Kits de matériel	237
Échanges.....	238
Tâches	238
Largages de ravitaillement de la Dark Zone.....	238
Score de matériel	239
Caméra de spectateur de groupe	239
Nouvelles armes exotiques.....	239
Patch 1.2	241
Incursion Ciel pur	241
Nouveaux Gear Sets.....	241
Missions de recherche et destruction	242
Missions sur cibles prioritaires	242
Sabotage d’une extraction	242
Caches scellées	242
Réserve du joueur dans les Checkpoint.....	243
Affectations ISAC	243
Armement.....	243
Patch 1.3	245
Les Souterrains	245
Incursion Le Nid du Dragon.....	245
Nouveaux kits de matériel et armes	246
Missions en modes héroïque et expert	246
Le Terminal, extension de la base d’opérations.....	247
Recalibrage des armes.....	247
Patch 1.4	249
Nouvelles fonctionnalités	249
Améliorations de l’interface	249
Changements du gameplay	250
Activités, butin et récompenses	250
Statistiques de matériel.....	254
Compétences	256
Armes	260
Kits de matériel	262
Correction de bugs.....	264
Patch 1.5	267
Mission Survie	267

Changements du jeu	267
Armement.....	269
Changements de compétences	270
Patch 1.6	273
Set & gear score	273
Competence & skill.....	273
Personnage	274
Dark Zone.....	274
Players vs environnement	275
Les armes	275
Baroud d'Honneur	276
Mise à jour 1.6.1	276
Patch 1.7	283
Nouvelles fonctionnalités	283
Changements du jeu	285
Mise à jour 1.7-1	293
Patch 1.8	295
Nouveautés.....	296
Gameplay	301

AVANT PROPOS

Cette documentation, mise à la disposition des joueurs de **Tom Clancy's The Division™**, un jeu *Ubisoft*, par un joueur passionné, altruiste et sans aucune relation professionnelle avec l'éditeur, est une version mise à jour de la même documentation parue en 2016 après la Bêta ouverte du jeu, donc avant sa commercialisation.

Elle comprend tous les ajouts, modifications et améliorations apportés par les patches 1.1 à 1.8, patches qui font l'objet d'une étude détaillée dans un chapitre spécial. Elle sera mise à jour à chaque sortie d'un nouveau patch.

Vue la grande diversité apportée par ces patches, notamment après avoir obtenu le « niveau 30 dans le monde libre », il a semblé plus pratique pour le joueur débutant de diviser cet ouvrage en deux parties :

- Le jeu avec un niveau inférieur à 30
- Le jeu avec un niveau égal à 30 (valeur maximum)

vu que l'environnement de jeu devient très différent lorsque l'on atteint le niveau 30.

Les chapitres qui concernent les niveaux 1 à 29 sont sensiblement les mêmes que ceux qui figuraient dans la version précédente de la documentation, car les ajouts, modifications et améliorations apportés par les patches concernent surtout le joueur lorsqu'il a atteint son niveau 30.

L'auteur espère que cette documentation permettra au joueur qui découvre le jeu **Tom Clancy's The Division** de réussir ses missions au mieux des intérêts des habitants de Manhattan.

Il serait reconnaissant à tout lecteur souhaitant lui faire part de commentaires, ou découvrant des erreurs ou imprécisions, de l'en informer à l'adresse didier.morandi@gmail.com.

Agent Marcel, à Toulouse, le 20 décembre 2017 (version 1.8-4).

Introduction

Tom Clancy's The Division est un jeu vidéo de type RPG en réseau tournant sur PS4, PC et Xbox One, sorti le 8 mars 2016, 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 Ancecy* et *Red Storm Entertainment*, une société créée par l'écrivain américain Tom Clancy.



Le siège de *Massive Entertainment* à Malmö © Wikipedia

L'histoire se déroule dans la ville de New York, ravagée par un virus inconnu déposé par des criminels sur des billets de banque et qui a décimé une bonne partie de la population, laissant la ville dans le chaos.

La population en question se divise dans le jeu en trois catégories de personnes :

- des civils et des agents de la *Joint Task Force (JTF)*, pilotés par la plateforme de jeu, appelés ci-dessous « *PNJ* » (personnages non joueurs)
- diverses bandes de truands de bas étage et autres rôdeurs qui profitent de la situation (également pilotés par le jeu)
- des joueurs en ligne, agents membres de la force d'intervention **The Division**, vous et moi.

La troisième catégorie se divise elle-même en deux types de joueurs en ligne, les *agents loyaux* chargés d'assister la JTF dans ses efforts pour reprendre le contrôle de la situation, et les *renégats*, d'anciens agents de la Division qui n'hésitent pas à se servir de leur statut et de leurs armes pour tuer et piller sans hésitation tous leurs semblables, quels qu'ils soient, afin de s'approprier leurs biens.

Le jeu permet de rencontrer tout aussi bien des civils et des truands pilotés par l'ordinateur que de vrais joueurs dans une zone clôturée dite PvP¹, la *Dark Zone*, où les malades contaminés avaient été mis en quarantaine.

Dans cet endroit, vous ferez de nombreuses rencontres. Des agents fidèles et des renégats, qui ont choisi librement leur statut. C'est dire le sport, quand vous croisez la route de quelqu'un. Ami ou ennemi ? Il vous faudra faire preuve de psychologie. De plus, quand vous croisez un civil, il peut être dans le besoin et vous demander par exemple un kit de soins ou de la nourriture. Or, si vous n'avez par exemple qu'une trousse de secours, le dilemme s'installe : lui donner ou la garder pour vous ? Les concepteurs du jeu proposent une solution originale. Quand vous secourez un civil, il vous offre en échange quelque chose dont il ou elle peut se séparer sans peine : un bonnet en trop, un truc ramassé dans la rue, un vêtement, une arme, etc.



Rencontre avec un civil dans le besoin

Votre mission, si vous l'acceptez, est, après une courte période de formation, de commencer par établir les trois ailes de la base opérationnelle de la JTF installée de façon très précaire dans la Poste centrale de New York. Ces ailes seront spécialisées dans les domaines médical, technologique et sécuritaire, et devront permettre aux spécialistes de la JTF de remettre en exploitation les différents services de la ville.

¹ PvP : *Player versus Player*, mode de jeu à plusieurs en réseau. Les zones non PvP sont dites PvE, *Player versus Environment*, dans lesquelles le joueur joue avec et contre la plateforme de jeu.



Entrée de la base opérationnelle

Lorsque ces trois premières missions auront été réalisées avec succès, vous devrez rétablir l'intégralité de l'activité de la base opérationnelle, patrouiller seul ou à plusieurs (en invitant éventuellement d'autres joueurs à vous rejoindre au sein d'un groupe) pour accomplir d'autres missions, dites *secondaires*, faire des rencontres pour apprendre plein de choses utiles, et surtout restaurer l'autorité de l'État, de façon plutôt radicale, disons-le. Il n'y a pas de prison dans le jeu **The Division**.

De temps en temps, vous tomberez sur des bandes de truands ou des évadés de la prison voisine de *Rikers Island* qu'il vous faudra éliminer sans état d'âme. Chaque hostile neutralisé détient souvent des objets qu'il a ramassés ici ou là, tels une arme, un chargeur, une lunette de tir, un masque à gaz, des clés ou un sac à dos rempli de choses intéressantes. Si vous êtes dans la *Dark Zone*, ces objets ont été contaminés par le virus. Le scénario vous impose alors de les sortir de la *Dark Zone* et de les envoyer à la décontamination avant de pouvoir vous en servir.

Lorsque vous trouvez dans la *Dark Zone* un objet à décontaminer, identifié par le logo « Danger contamination biologique » :



Symbole de contamination biologique

rendez-vous sur une *zone d'extraction* (elles sont localisées sur votre carte) et tirez une fusée éclairante. Un hélicoptère de ramassage se présentera en moins de deux minutes.



Arrivée sur une zone d'extraction

Accrochez le sac qui contient votre ou vos objets à décontaminer à un câble que l'on va vous envoyer de l'hélicoptère et vous les retrouverez un peu plus tard à la base opérationnelle dans une malle de votre inventaire², spécifique aux objets extraits de la *Dark Zone* et décontaminés.

Mais en fait, ce n'est pas si simple, car ces objets ont de la valeur et vous serez indispensables pour poursuivre votre mission une fois que les trois ailes du bâtiment auront été installées, ce qui fait que certains joueurs peuvent décider de devenir renégats pour vous *neutraliser* et voler votre butin juste au moment où l'hélicoptère de ramassage est en approche. D'où l'importance de jouer en équipe.

² Depuis un patch récent, votre malle se trouve miraculeusement dupliquée dans toutes les *planques* du Monde libre, au *Terminal* et aux points d'entrée de la *Dark Zone*, pour éviter au joueur de devoir retourner à chaque fois à la Base afin de récupérer ce qu'il a extrait.

Voici donc un guide exhaustif du jeu, réalisé après de très nombreuses heures passées sur les deux versions de *Bêta Tests* de **Tom Clancy's The Division**, puis avec la version commercialisée du jeu. L'auteur remercie *Ubisoft* pour cette participation aux *Bêta Tests* et aussi et surtout pour avoir été invité en VIP à assister au salon E3 de Las Vegas en juin 2016.

Toutes les images de ce document sont extraites de captures vidéo du jeu réalisées sur SONY PlayStation 4 et sont © 2016 *Ubisoft*, publiées ici avec autorisation implicite³. Certains textes qui ont été trouvés sur Internet sont mentionnés comme tels et sont publiés avec autorisation. Toutes les traductions des textes en anglais sont de l'auteur.

Ce travail est dédié à Monsieur **Tom Clancy**, décédé le 1er octobre 2013, avec qui l'auteur a eu l'honneur et la joie d'échanger de nombreux courriers électroniques.



Tom Clancy au camp militaire de Fort Hood en 1993.

³ L'auteur a demandé par courrier postal à la Direction de Ubisoft France cette autorisation. Sa demande est restée sans réponse. Donc, en vertu de l'adage « Qui ne dit mot, consent »...

Chapitre 1 - Démarrage

Création du personnage

Quand vous lancez le jeu, vous devez créer votre personnage, homme ou femme, ethnique, visage, cheveux, tatouages, lunettes, etc.



Sachez que vous pouvez créer jusqu'à quatre personnages, mais vous pouvez toujours effacer les trois derniers pour en créer de nouveaux. Dans ce cas, leur progression est bien évidemment perdue.

Configuration des paramètres

Ensuite vous êtes prêt à configurer les différents paramètres du jeu.



Écran principal

Les premiers paramètres concernent les contrôles :



Écran de paramétrage des contrôles

Puis les graphismes :



Paramétrage des graphismes

Puis l'audio :



Paramétrage de l'audio

Les voix :



Paramétrage des voix

Et enfin la langue de votre choix :



Paramétrage de la langue

Ces écrans ont été recueillis lors de la version Beta du jeu.

Sachez que, à partir du patch 1.7, on peut maintenant changer le look de son personnage dans un « cabinet de toilettes » situé immédiatement sur sa droite quand on entre dans le Terminal de la Base, avant de descendre les marches.

Manettes et clavier

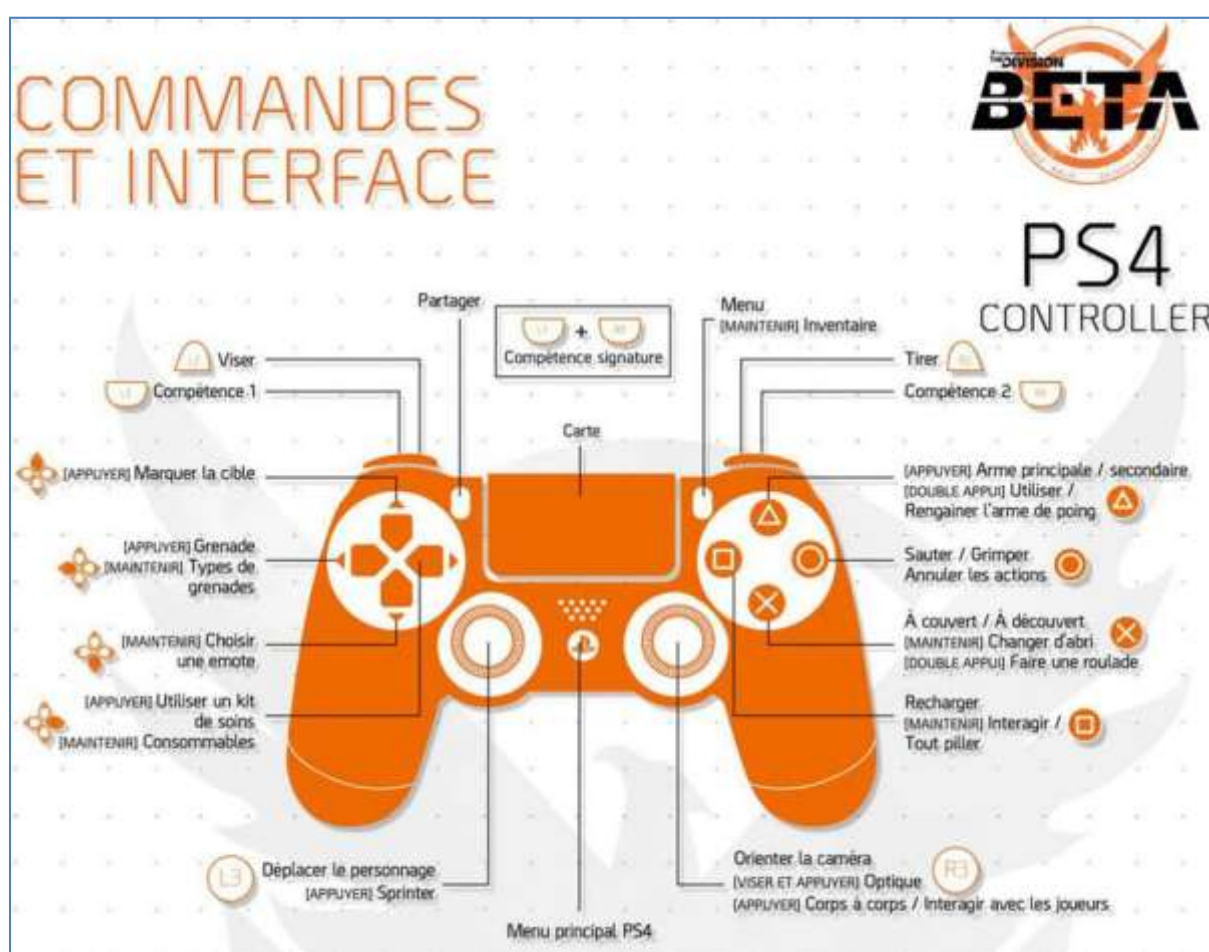
Le jeu **Tom Clancy's The Division** est disponible sur SONY PlayStation 4, PC et Xbox One.

Ce chapitre présente la configuration des manettes de jeu d'une PS4, d'une Xbox et du clavier d'un PC.

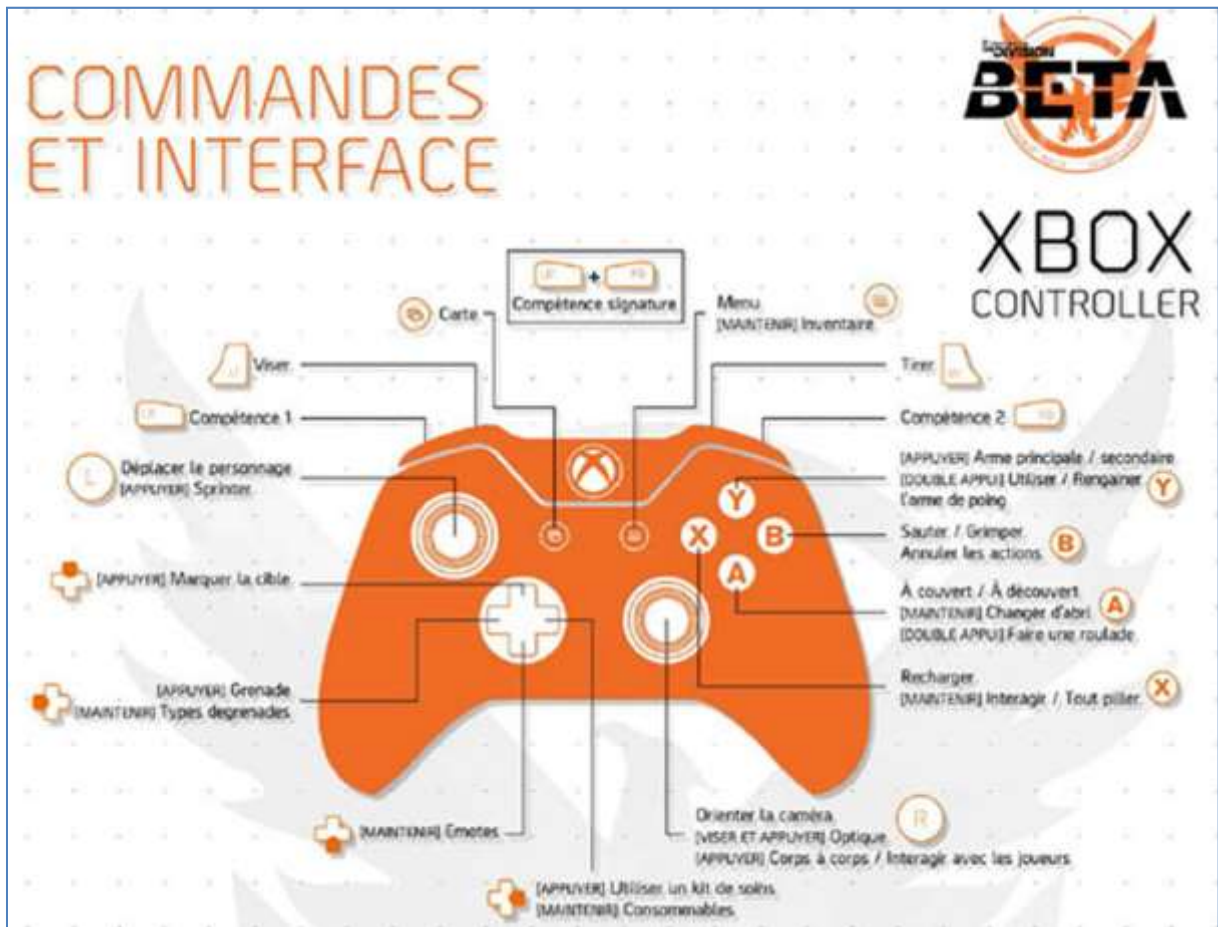
Le jeu n'est pas disponible sur Apple Macintosh.

Manette de la PS4

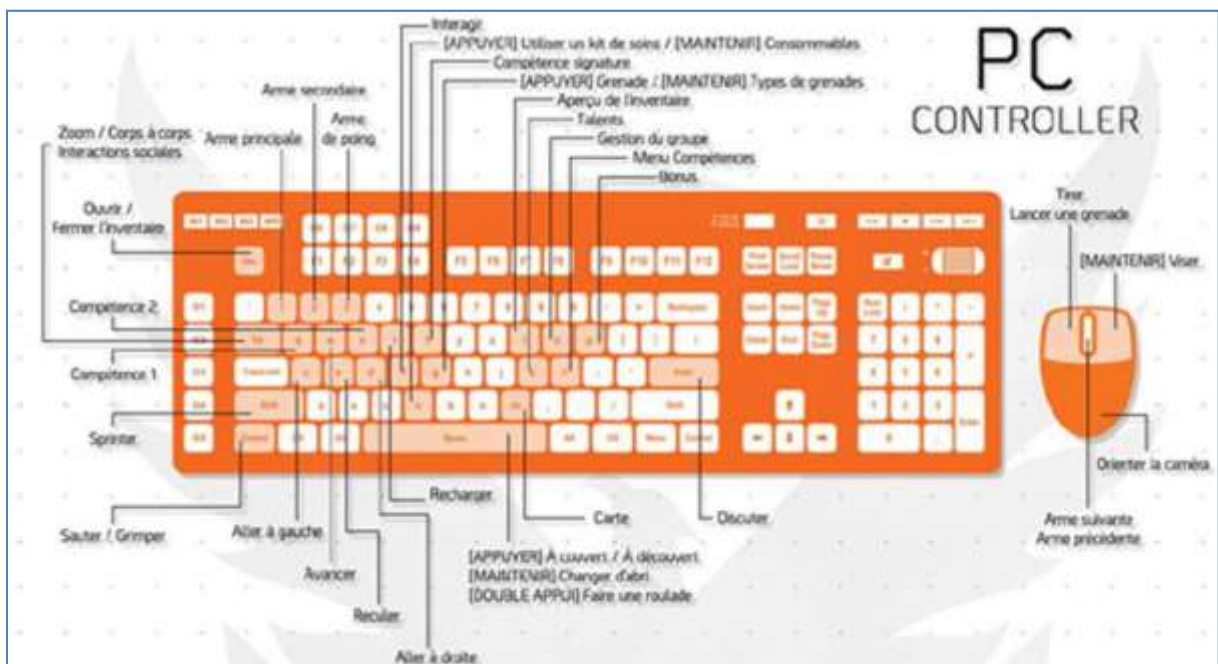
Voici la configuration de la manette de jeu de la PlayStation 4 :



Manette de la Xbox One



Commandes pour PC



Quand vous êtes satisfait de vos paramètres, sélectionnez votre personnage, cliquez sur CONTINUER et le jeu commence.

Si vous restez inactif pendant plus de quinze minutes, vous êtes déconnecté de votre serveur **The Division** et vous vous retrouvez à l'écran de sélection des personnages.

Vous devez tout d'abord vous familiariser avec votre armement et accomplir deux ou trois missions simples pour vous habituer au déplacement⁴ de votre personnage, puis vous rejoindrez votre collègue *Faye Lau* dans un hélicoptère qui va vous déposer au *Camp Hudson*, où vous allez recevoir vos ordres et notamment *établir la base opérationnelle*, votre première mission digne de ce nom.



L'agent de la Division arrive en hélicoptère au Camp Hudson

Dans les pages qui suivent, la documentation - comme cela a été dit - est divisée en deux parties selon le niveau que vous avez obtenu dans le jeu (hors de la *Dark Zone*) :

- Niveaux 1 à 29
- Niveau 30 (maximum)

car on rappelle que le joueur évolue dans un contexte différent selon qu'il a atteint le niveau 30 ou pas encore.

⁴ Pour les joueurs qui n'ont jamais tenu une manette de jeu sur PS4 en mains, la synchronisation des déplacements (joystick de gauche) et le regard/visée (joystick de droite) peut demander une bonne heure de pratique (expérience vécue).

PREMIÈRE PARTIE

Niveaux de jeu 1 à 29

Compétences

Maintenant que vous êtes sur place et que donc vous avez réussi les missions de formation, il vous faut - avant de continuer - vous assigner une première *compétence* que vous avez gagnée.

Pour accéder au menu de gestion des compétences⁵, affichez votre inventaire (touche OPTIONS) :



puis appuyez sur *Retour*, pour afficher le menu général des options :



⁵ Toutes les compétences sont vues en détail au chapitre 4.

et sélectionnez « *Capacités* ». Vous obtenez ceci :



Les *compétences* font partie de vos *capacités*

Vous avez gagné le déblocage d'une compétence parmi trois disponibles.

- La compétence *médicale* permet d'envoyer une onde de détection des hostiles dans votre environnement
- La compétence *technique* permet d'envoyer une « *bombe collante* » sur vos ennemis⁶ ou sur des parois derrière lesquelles ils se cachent
- La compétence *sécurité* permet de déployer un bouclier anti émeutes.

Une description détaillée de vos trois groupes de *Capacités* (*Compétences*, *Talents* et *Bonus*) est donnée plus loin. Ensuite, il est temps de consulter votre carte pour y découvrir les missions à réaliser pour évoluer dans le jeu et progresser en niveau⁷, pour trouver d'autres agents afin de créer une équipe, pour vous rendre à tel ou tel endroit pour rencontrer quelqu'un, etc.

Utilisation de la carte

Affichez votre carte, l'image contient un certain nombre d'informations superposées :

- Légende
- Aperçu des missions
- Matchmaking
- Intel

⁶ La plus utile au début du jeu, à notre avis. La bombe collante est semblable à un lance-roquettes, qui manque cruellement dans ce jeu. De plus, elle est disponible sans fin.

⁷ Il y a deux niveaux principaux dans le jeu, le *niveau progressif* du joueur hors de la *Dark Zone* (niveau dans le monde libre, de 1 à 30) et son *grade* dans la *Dark Zone* (Dark Zone Rank, de 1 à 99), qui peut diminuer à chaque fois que le joueur y est éliminé.



Carte générale, onglet « Toutes » informations

Votre carte contient cinq onglets :

- *Légende* : description de tous les symboles affichés sur la carte
- *Aperçu de la mission* : liste détaillée de toutes les missions
- « *Toutes* » signifie toutes les informations superposées. C'est l'affichage par défaut. Se déplacer sur une mission en affiche les détails (image ci-dessus)
- *Matchmaking* : recherche automatique de partenaires
- *Intel* : endroits où se trouve de l'information à collecter (*Intel* est l'abréviation du mot anglais *Intelligence*, qui signifie *Renseignement*).

Naviguez entre les onglet avec R1 ou L1 (sur PS4).

Carte du *Matchmaking* :



Carte « Intel » :



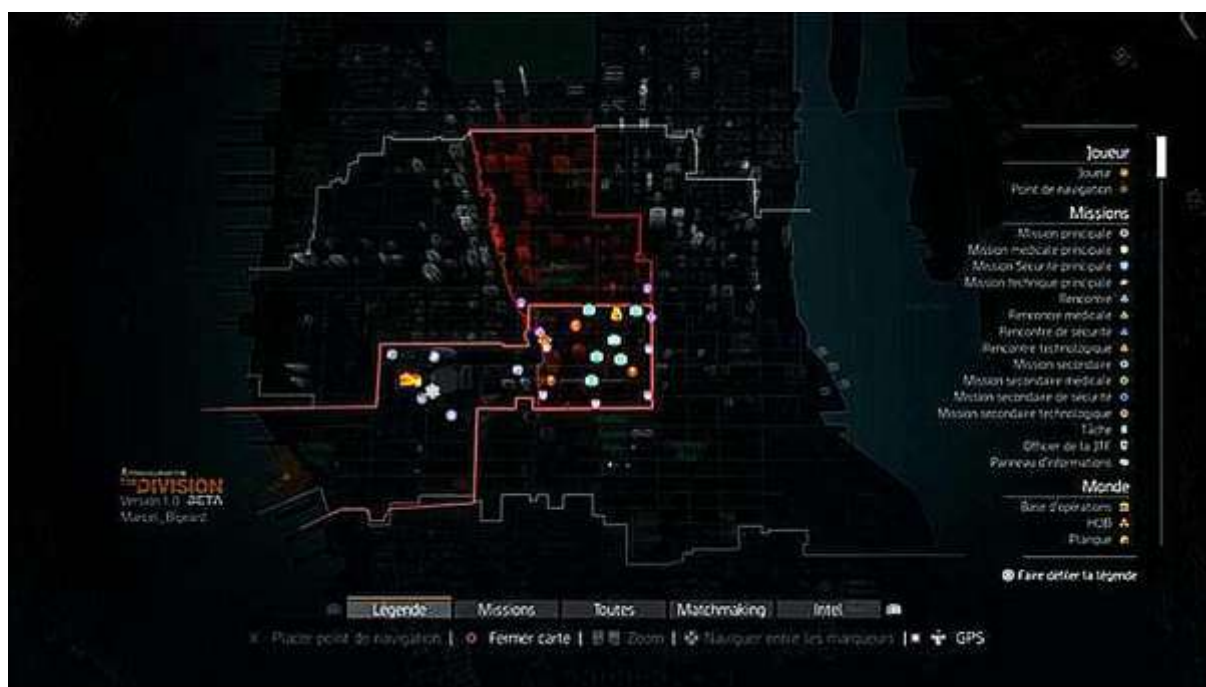
Carte des éléments de renseignement

Carte des missions :



Liste des missions principales à réaliser

Carte des légendes :



Le détail des légendes est donné page suivante.

**Joueur**

Joueur
 Point de navigation

Missions

Mission principale
 Mission médicale principale
 Mission sécurité principale
 Mission technique principale
 Rencontre
 Rencontre médicale
 Rencontre de sécurité
 Rencontre technologique
 Mission secondaire
 Mission secondaire médicale
 Mission secondaire de sécurité
 Mission secondaire technologique
 Tâche
 Officier de la JTF
 Panneau d'informations

Monde

Base d'opérations
 HUB
 Planque
 Marchand
 Point de repère
 Entrée souterraine
 Zone verrouillée
 Zone contaminée

Multijoueur

Membre du groupe
 Point de navigation allié
 Agent
 Groupe

Intel

Guide de survie
 Enregistrement téléphonique
 Rappel d'incident
 ÉCHO MONDE
 Agent disparu
 Drone écrasé

Dark Zone

Checkpoint
 Entrée de la DZ
 Zone d'extraction
 Salle sécurisée
 Chasse à l'homme

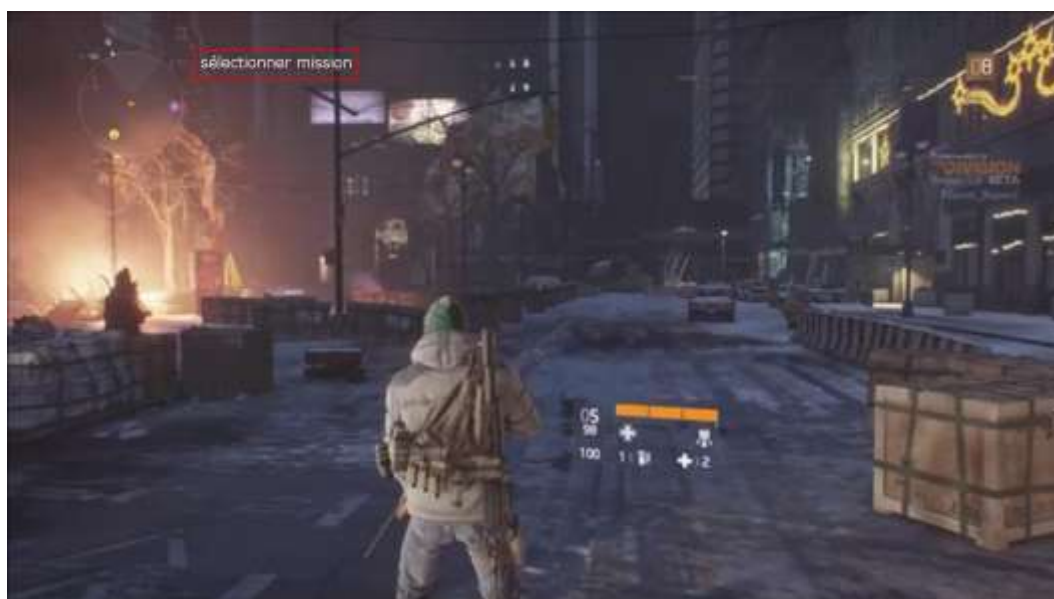
Butin

Objet récupérable
 Matériel standard
 Matériel spécialisé
 Matériel de zone contaminée
 Matériel de la Dark Zone
 Conteneur d'outils
 Conteneur de composants électroniques
 Conteneur de pièces d'armement
 Conteneur de tissus
 Conteneur de technologie de la Division
 Réapprovisionnement
 Outils
 Composants électroniques
 Pièces d'arme
 Tissu
 Technologie de la Division

Archétype ennemi

Foncéur
 Chef
 Assaut
 Contrôleur
 Armes lourdes
 Mech
 Éclaireur
 Sniper
 Soutien
 Tank
 Lanceur
 Spécial

Une fois dehors, un indicateur en haut et à gauche de votre écran vous informe si vous avez une mission en cours ou si vous pouvez en rechercher une nouvelle. Il n'y a pas de missions dans la *Dark Zone*, il n'y a que des armes, des équipements et des accessoires à récupérer après décontamination. Et des ennemis.



Indicateur de mission à sélectionner

Détail de l'affichage des données de votre personnage :



- 1 : nombre de balles dans le chargeur de l'arme en cours (5)
- 2 : nombre de munitions en réserve pour l'arme en cours (98)
- 3 : nombre de balles dans le chargeur de votre arme secondaire⁸ (100)
- 4 : niveau de santé (3 barrettes)
- 5 : compétence 1 (gauche) : Régénération de sa santé
- 6 : compétence 2 (droite) : Mine collante
- 7 : nombre de grenades disponibles (1)
- 8 : nombre de MedKits disponibles (2)

⁸ Information ESSENTIELLE souvent négligée par les joueurs. Si vous avez un 00 rouge clignotant, cela veut dire que vous avez changé d'arme au moment où votre chargeur était vide, donc il l'est toujours, et si vous devez recharger d'arme pour la même raison au cours d'un combat, vous êtes mort (à moins d'être expert avec votre arme de *backup*).

Pour effectuer une mission, affichez votre carte et choisissez une destination (ou sélectionnez-la dans la liste de l'onglet « Missions ») :



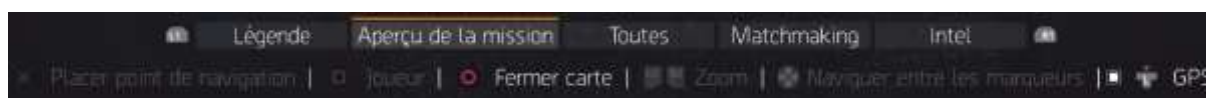
Choix d'une destination hors *Dark Zone*

L'endroit se cercle de jaune, et le mot « *Mission* » apparaît dessous, avec le tracé GPS (en jaune) de votre itinéraire dans la ville :



Destination sélectionnée

Le GPS peut être désactivé à volonté (sur PS4, appui sur le joystick gauche) :



La légende d'une destination comporte les informations suivantes :

- Nom du lieu
- Symbole de la base d'opérations
- Distance de l'agent à sa destination
- Nom de la destination
- Indicateur d'action pour sélectionner ce lieu
- Touche de déplacement rapide éventuel vers le lieu (vous évite de marcher et de faire d'éventuelles mauvaises rencontres) – L'exemple concerne la PlayStation 4 (touche carrée).
- Status de restauration des trois ailes de la base d'opérations (pourcentage d'accomplissement et niveau de ravitaillement de l'aile déjà atteint par vous)
- Nombre de marchands à destination (armes, équipements et accessoires)
- Indicateur de présence d'un marchand de récompenses
- Indicateur de présence de la réserve du joueur (onglet 2 de l'inventaire)

Appuyez sur la touche de déplacement rapide et confirmez votre choix, le déplacement démarre. Les déplacements rapides ne peuvent se faire à l'intérieur de la *Dark Zone*⁹, ni vers des planques du « Monde libre » non encore visitées.



Déplacement direct vers une destination hors *Dark Zone*, la base Op.

En effet, les déplacements rapides de planque en planque ne peuvent se faire que si la planque a déjà été « découverte » c'est-à-dire visitée au moins une fois. Après un certain temps de chargement, vous voilà arrivé à destination :

⁹ Mais ils sont possibles de Checkpoints en Checkpoints (points d'entrée dans la *Dark Zone*) dans la mesure où vous ne portez pas d'objets à décontaminer sur vous.



Lorsque vous entrez dans la Base opérationnelle, un tableau d'affichage vous indique le status des restaurations des ailes déjà réalisées :



La Base opérationnelle étant un espace *spécifique à chaque joueur*, les actions des autres joueurs n'y sont pas visibles.

Il y a dix restaurations par aile à réaliser, chacune correspondant à une progression de 10%.

Ce tableau vous permet, à chaque entrée dans la base, de savoir où vous en êtes dans vos restaurations.

Le tableau comporte les informations suivantes :

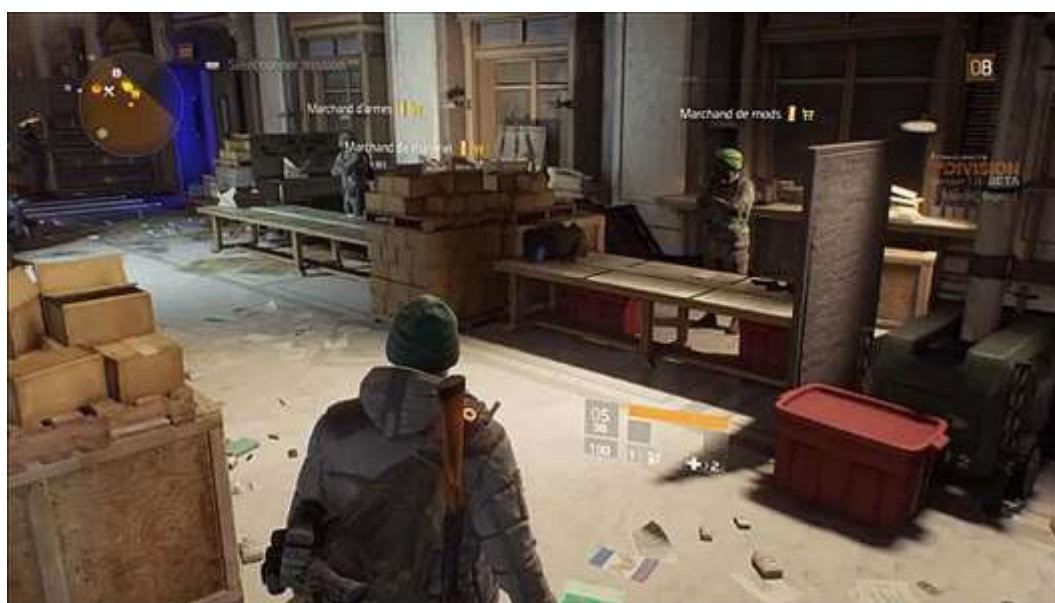
- Restauration de la base : somme des % de restauration de chaque aile (13% = arrondi de $4/30$)
- Améliorations : nombre d'améliorations réalisées ($2 + 2 = 4$) par rapport au total ($3 \times 10 = 30$)
- Points de ravitaillement : total des points de ravitaillement obtenus par aile à cet instant
- % de progression de la restauration de chaque aile
- Nombre d'améliorations déjà réalisées pour chaque aile.

Quand vous avez totalisé un nombre suffisant de points en effectuant des missions principales, secondaires et des rencontres pour faire progresser vos restaurations, rendez-vous dans l'une des trois ailes où vous souhaitez enregistrer vos améliorations.

Le détail du processus d'amélioration des ailes est décrit dans le chapitre suivant.

Après avoir enregistré vos améliorations d'ailes disponibles, ce peut être une bonne idée de passer chez les marchands pour acheter ce dont vous pourriez avoir besoin et vendre le reste pour vous procurer de l'argent.

Sachez que vous pouvez aussi trouver de l'argent dans les poches des brigands que vous aurez neutralisés.



Les marchands de la base opérationnelle avant sa mise en service

Dans la base opérationnelle, il y a notamment trois marchands importants, deux à l'entrée (armes et matériels) et un au fond à gauche de l'aile sécurité (armement spécialisé), qui vendent et achètent des armes, des matériels et des accessoires (« Mods »).

Il y a aussi un marchand d'apparence, mais son utilité n'est pas évidente...

Passez chez le marchand d'armes qui est à l'entrée. Les deux images suivantes vous montrent les opérations d'achat et de vente. La colonne « Niveau » (nombres en rouge, si insuffisant) vous indique le niveau minimum que vous devez avoir atteint pour acheter tel ou tel objet :



Achat d'armes et accessoires

Si vous n'avez pas assez pour acheter telle ou telle arme, vendez...



Vente d'une arme

et achetez par exemple le fusil à pompe de vos rêves, l'arme la plus efficace en combat rapproché. Un seul coup suffit (ou presque toujours).



Head Shot en un coup avec un fusil à pompe

Passez ensuite voir le marchand de matériel :



Le marchand de matériel

Voici l'écran d'achat de matériel :



Achat de matériel

Pas de panique si vous avez vendu quelque chose par erreur, utilisez l'option « *Rachat* » pour le récupérer :



Option Rachat

En sortant de la base, vous trouvez une caisse de réapprovisionnement qui vous permettra de compétrer judicieusement votre dotation :



Caisse de réapprovisionnement

Ouvrez la caisse, les objets à votre disposition vont automatiquement dans votre inventaire, s'il n'est pas complet :



Réapprovisionnement fait

Des caisses de réapprovisionnement en munitions se trouvent un peu partout dans toutes les missions, et dans chaque entrée de la *Dark Zone*.



Caisse de munitions dans la mission *Commissariat*

Appuyez sur la touche **OPTIONS** pour afficher votre inventaire. L'écran comporte quatre onglets (à partir de la version 1.7 du jeu, il en comporte un 5^e : *Paquetages*. Voir plus loin).

- Vue générale : l'inventaire de ce que vous portez sur vous
- Personnage : des statistiques sur votre personnage
- Sacoches : leur contenu selon que vous êtes dans la *Dark Zone* ou non
- Apparence (kits de vêtements, couvre-chefs, chaussures, etc.)



Vue générale annotée de l'inventaire de l'agent (avant le patch 1.7)

Remarque

Dans ce document, les mots « patch » et « version du jeu » sont synonymes et utilisés aléatoirement tout au long du texte.

Légende

- 1 - Dégâts par seconde (DPS)¹⁰ de l'arme en surbrillance.
- 2 - Attribut primaire *Armes à feu* (évolutif suivant les matériels équipés) visible sur les genouillères (16) et le holster (22) (en rapport avec l'aile sécurité. Symbole : un point d'exclamation dans un triangle).
- 3 - Arme principale et quantité d'armes emportées pouvant être sélectionnées comme principale ou secondaire (ici, deux).
- 4 - Atouts de l'arme. Peuvent être présents sur toutes les armes suivant leur niveau de rareté (pouvant aller jusqu'à 3 sur les armes légendaires, 2 sur les violettes et 1 sur les bleues). ils nécessitent un certain niveau d'attribut pour être actifs.
- 5 - Arme secondaire et quantité d'armes emportées pouvant être sélectionnées comme principale ou secondaire.
- 6 - Arme de poing et quantité d'armes emportées pouvant être sélectionnées comme armes de poing.
- 7 - *Mod* d'arme non équipés disponibles (ce sont des accessoires : chargeur, lunette, silencieux, etc.)
- 8 - Contenu et taille du sac à dos (ici, il est vide).
- 9 - Nombre d'objets contaminés transportés et taille du sac de transport
- 10 - Points de santé (plus on en a, moins on meurt vite). ☺
- 11 - Attribut primaire *Endurance* (évolutif comme *Arme à feu*) visible sur le masque (14) et les gants (21) (en rapport avec l'aile médicale. Symbole : une croix dans un cercle).
- 12 - Gilet pare balles et nombre de gilets emportés.
- 13 - Niveau d'armure du matériel équipé et aussi attribut qu'il est susceptible d'améliorer (ici, aucun).
- 14 - Masque de protection.
- 15 - Idem que 13 et là on voit qu'il améliore l'endurance (icône croix).
- 16 - Genouillères.
- 17 - *Mod* de matériels non équipés disponibles.
- 18 - Puissance de la compétence sélectionnée par défaut.
- 19 - Attribut primaire *Composants électriques* (en rapport avec l'aile technologique. Symbole : une batterie dans un losange).
- 20 - Sac à dos.
- 21 - Gants.
- 22 - Holster.
- 23 - Objets contaminés transportés dans la *Dark Zone* (à la différence du 9, on peut cliquer dessus pour savoir ce que l'on a).
- 24 - Nombre d'objets contaminés transportés

(source : Agent **North76** <http://forums-fr.ubi.com/showthread.php/102256-D%C3%A9tails-de-l-%C3%A9cran-d-inventaire/page2>)

Le détail des autres onglets est présenté page suivante.

¹⁰ Attention, les **DPS** ne sont PAS le paramètre ultime pour « neutraliser » un hostile, mais bien les **DGT** d'une arme, qui sont les dégâts par balle, d'où l'efficacité d'une carabine **Remington M44**, qui possèdera toujours un faible DPS puisque c'est une arme à réarmement manuel, mais qui a un DGT bien supérieur à toutes les autres armes.



Onglet « Personnage »



Onglet « Sacoche »



Onglet « Apparence »

Lorsque vous êtes dans la *Dark Zone*, votre écran d'inventaire vous montre le butin que vous avez extrait et qui a été décontaminé.

Objets extraits de la *Dark Zone*, disponibles après décontamination

Les objets extraits et décontaminés ont été placés dans une réserve spéciale à votre disposition à la base opérationnelle, mais aussi dans les sas d'entrée (Checkpoints) de la *Dark Zone*, dans toutes les planques et au Camp Hudson.

Les articles qui ont été décontaminés doivent être transférés manuellement dans votre inventaire. Si votre inventaire est plein, vous devez en enlever un ou plusieurs objets et les mettre dans votre réserve pour faire de la place. Pour la même raison, si votre dotation en munitions est complète, une caisse de réapprovisionnement ne vous sera d'aucun secours :



Plus de réapprovisionnement possible

Vous voilà équipé, il est temps d'aller consulter les tableaux de missions.

Tableau du Camp Hudson :



Tableau des missions du Camp Hudson

Tableau de la Base opérationnelle :



Tableau des missions de la Base opérationnelle

Lire ces tableaux est une étape obligatoire qui vous permet de mettre à jour votre carte au début du jeu afin de connaître les missions à réaliser pour progresser dans l'installation des trois ailes de la base. Tout au long de vos déplacements, les missions principales que vous devez réaliser apparaissent aussi sur votre écran quand vous passez devant (en plus d'être affichées sur votre carte) :



Mission « Hôpital de campagne Madison » découverte en passant devant le *Madison Square Garden*

Au début de chaque mission principale, vous pouvez choisir de former une équipe ou non, et déterminer le niveau de difficulté de la mission.



Rencontre avec d'autres joueurs

Si vous pensez que vous n'êtes pas assez nombreux dans votre équipe, vous pouvez retourner à la base pour trouver d'autres partenaires, ou recommencer la mission en choisissant l'option *Matchmaking*. Mais sachez que vous pouvez dérouler l'intégralité du jeu en solo, dans et hors de la *Dark Zone*. Si vous choisissez le *Matchmaking*, vous pouvez sélectionner les deux zones de jeu. Le *Monde libre* et la *Dark Zone* :



Écran de sélection des modes de Matchmaking

Quand vous avez débloqué les trois emplacements de compétences, vous pouvez vous diriger vers la *Dark Zone*. Ces trois missions étaient en quelque sorte une formation complémentaire au jeu.

Sachez aussi que chaque mission peut être effectuée en mode de difficulté *normale*, *difficile* ou *expert* et que la facilité pour neutraliser un ennemi augmente avec votre *niveau* (dans le Monde libre) ou *grade* (dans la *Dark Zone*).



Choix de la difficulté d'une mission

Plus vous avez un bas niveau, plus il est difficile de neutraliser un ennemi¹¹.

Déverrouillage des ailes

Votre premier objectif, en tant qu'agent de la **Division** réactivé pour venir prêter main forte à la JTF, est – on l'a vu – d'aider à la remise en état des trois ailes de la base opérationnelle. Cette remise en état consiste tout d'abord à *déverrouiller chacune des ailes*, spécialisées dans les domaines médical, technique et sécuritaire. Ce sont vos trois *missions principales*.

- Pour *déverrouiller l'aile médicale*, accomplissez avec succès la mission *Hôpital de campagne Madison* et sauvez le Docteur *Jessica Kandel*.
- Pour *déverrouiller l'aile technologique*, accomplissez avec succès la mission *Morgue du Métro* et assistez l'ingénieur *Paul Rhodes*.
- Pour *déverrouiller l'aile sécurité*, accomplissez avec succès la mission *Checkpoint du tunnel Lincoln* et sauvez l'officier *Roy Benitez*, chef de la JTF.

Le détail de ces trois missions est exposé plus loin, après que l'on vous aura fait visiter la Base opérationnelle.

¹¹ Il est illusoire de vouloir vaincre un ennemi qui a un niveau supérieur au vôtre, à moins d'avoir 450 000 de DPS et 1 200 000 de santé... (maxima atteints par l'auteur) ☺

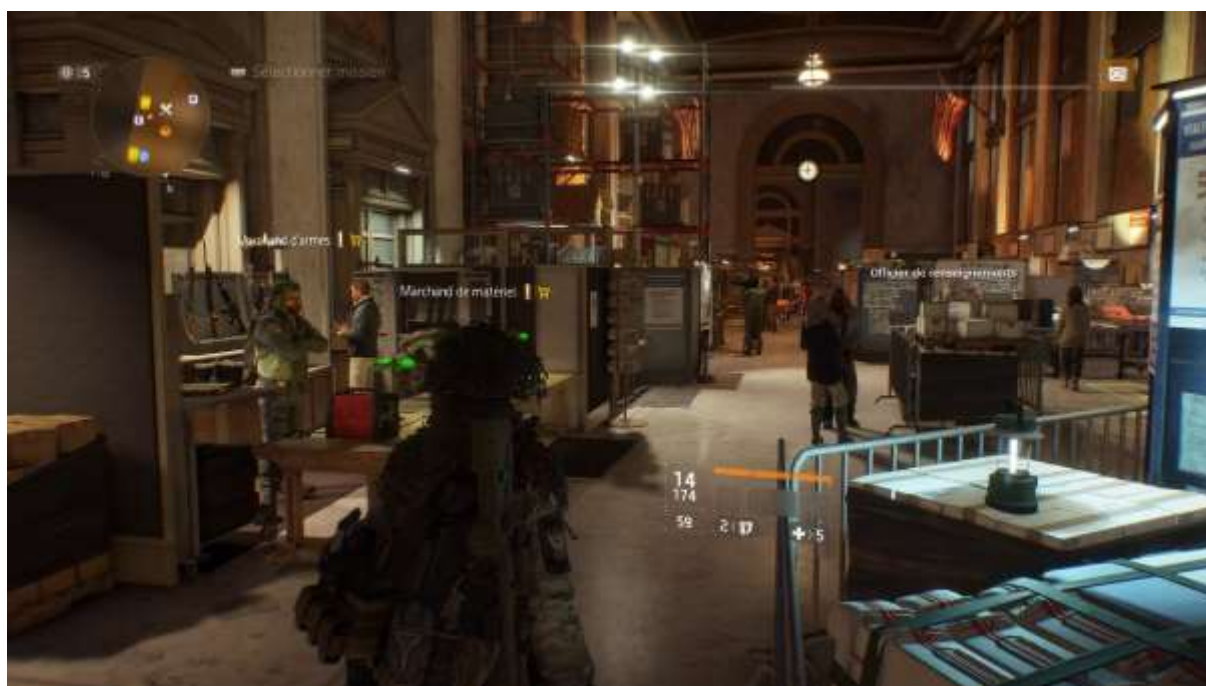
Chapitre 2 - La Base d'opérations

Dans la Base opérationnelle¹² il y a sept endroits notables :

- L'entrée et son couloir central
- L'aile médicale (à gauche)
- L'aile sécurité (à droite)
- L'aile technologique (à l'étage)
- Un stand de tir
- Le Terminal
- Les souterrains

Entrée

Dans l'entrée qui, comme les trois ailes, est un lieu unique à chaque joueur, vous trouverez principalement un officier de Renseignements, trois marchands et un poste de fabrication (qui fera l'objet d'un chapitre spécial). Les marchands sont deux vendeurs d'armes, accessoires et matériels divers, et un marchand de récompenses (elles sont en réalité gratuites) situés sur votre gauche en entrant.



Les marchands et l'officier de Renseignements

¹² La traduction en français est erronée. En jargon militaire, on dit « base opérationnelle » ou « base Op » et non « base d'opérations ».



Le marchand de récompenses situé autrefois à côté de l'accès au terminal avant la version 1.7

A chaque fois que vous venez à la Base, allez *taper la discute* avec le marchand de récompenses, il vous proposera plein de trucs gratos sympa jusqu'à ce que vous ayez assez de crédits pour acheter ce que vous voulez chez son collègue le marchand d'armes.



N'hésitez pas, il s'ennuie un peu dans son coin¹³

¹³ Dans la version 1.7, le marchand de récompenses a changé de place, il est maintenant à côté des marchands d'armes et de matériels et Mods. Le marchand de Mods a disparu au profit du marchand d'armes.



Ces récompenses vous sont offertes au fur et à mesure de votre progression

Si vous achetez une tenue dans le *Ubisoft Club*, elle sera à récupérer chez le marchand de récompenses.

Il y a aussi dans l'entrée, à gauche au fond, une salle de projection, mais son utilité dans le jeu est limitée...



La salle de cinéma de la Base opérationnelle

Aile médicale

L'entrée de l'aile médicale, domaine du Docteur Kandel que vous êtes censé avoir secourue récemment, se trouve devant vous à gauche en entrant dans la base.



Entrée de l'aile médicale

Dès que vous y êtes entré, vous percevez l'étendue de votre travail...



Quand vous aurez réussi la mission *Hôpital de campagne Madison*, vous aurez accès au terminal de déverrouillage et d'amélioration de l'aile (marque orange sur l'image).



La mission *Hôpital de campagne* est terminée, vous pouvez déverrouiller l'aile médicale.

Pour équiper l'aile médicale et la rendre opérationnelle (action appelée dans le jeu « *amélioration* »), vous devez cumuler des *points de ravitaillement*, ce qui se fait en réalisant des missions dont l'une des récompenses est précisément ce type de points :



La rencontre a rapporté 60 points de ravitaillement de l'aile médicale

Quand vous avez cumulé un certain nombre de points, allez au terminal et regardez quelles sont les améliorations que vous pouvez réaliser avec vos points.

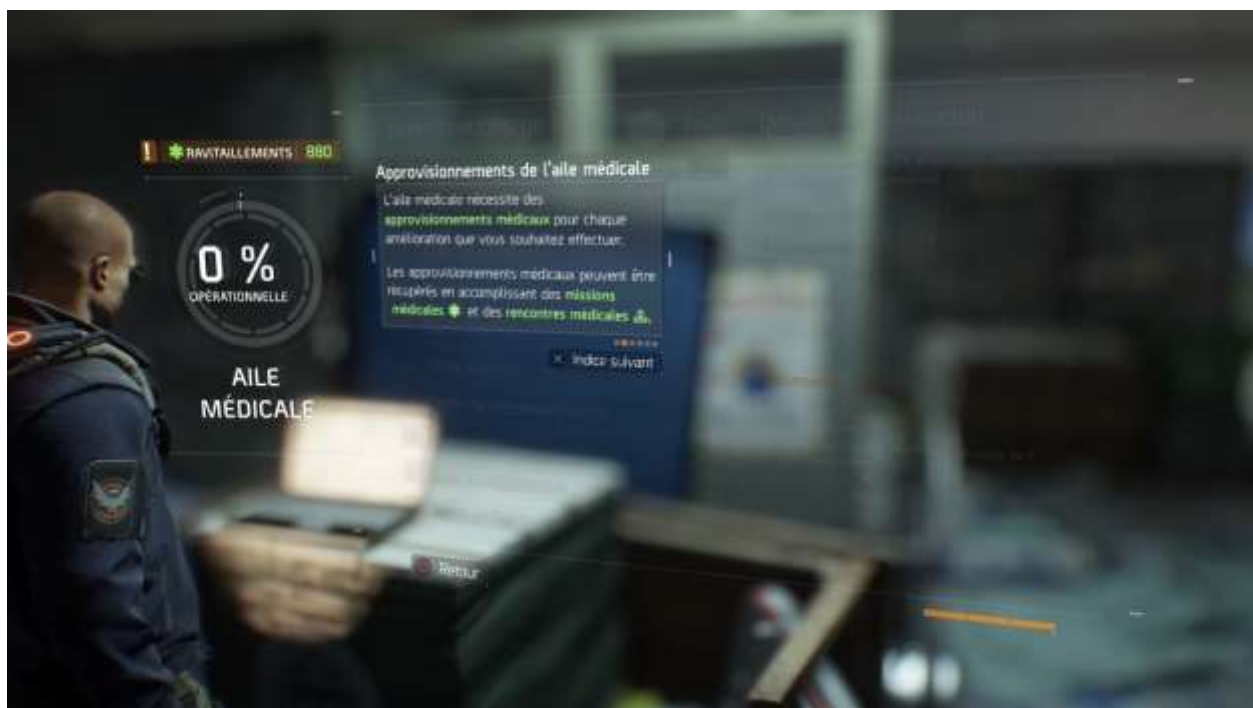


L'agent a ici une capacité de ravitaillement de 880 points

Activez le terminal de ravitaillement et lisez le didacticiel.



Chaque aile dispose de dix améliorations, de coût variable



Didacticiel d'approvisionnement (c'est le même pour les trois ailes)



Chaque amélioration déverrouille des *capacités* : *compétences, talents...*



... et Bonus



Choisissez une amélioration dans votre budget et lancez le processus



Vous avez fait progresser l'aile de 10% en rendant la clinique opérationnelle

En deux mots, vous devez passer de ceci :



Panneau dans le sas d'entrée de la Base

à cela :



Ce même affichage est dupliqué dans le hall

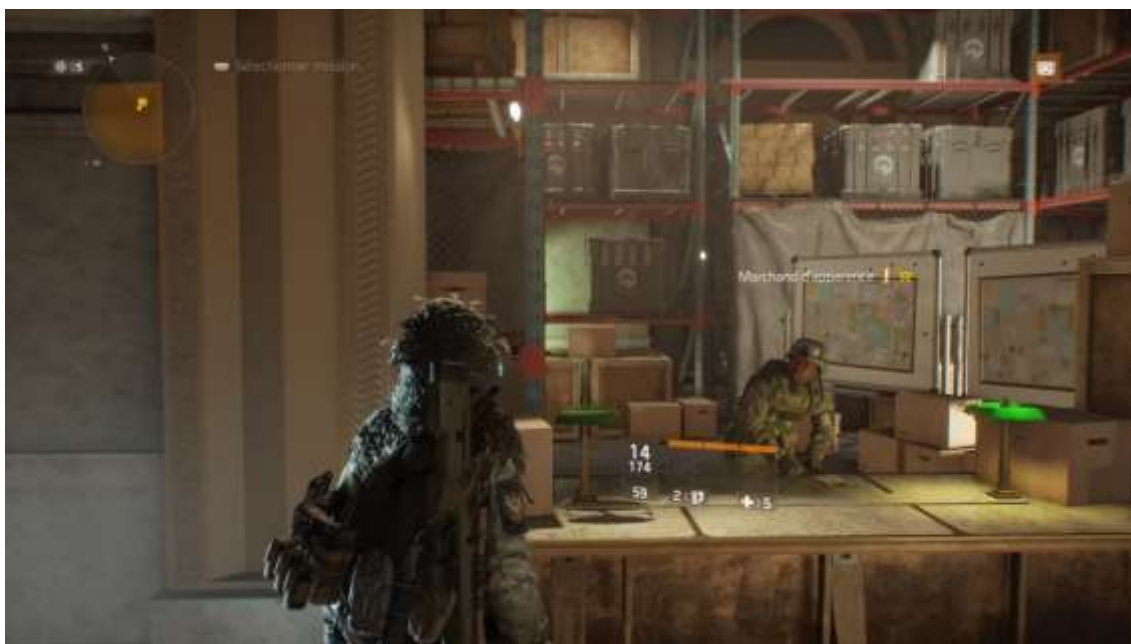
Aile sécurité

L'aile sécurité se trouve sur votre droite en entrant. Le processus de déverrouillage et d'amélioration de l'aile sécurité est le même que celui de l'aile médicale.



Entrée de l'aile sécurité

Dans l'aile sécurité, domaine du capitaine Benitez, que vous avez sauvé au *Checkpoint du tunnel Lincoln*, vous trouverez un marchand d'apparence (tenues) tout au fond de l'aile, un marchand d'armes « avancées » (près du stand de tir), un marchand de la *Dark Zone* et le stand de tir.



Le marchand d'apparence

Les points d'exclamation orange indiquent qu'il y a des nouveautés disponibles depuis votre dernier passage.



Le marchand de matériel de la Dark Zone



où vous pouvez acheter ce qui s'y trouve (payable en *Fonds DZ*)



Ou vendre

Le stand de tir est utile pour vous exercer au tir sportif de vitesse. Le stand met à votre disposition une caisse de munitions (gratuites) et une ciblirie automatisée.

Vous avez 12 secondes pour toucher le plus possible de cibles avec l'arme de votre choix.



Le stand de tir, situé dans l'aile sécurité.



Les cibles apparaissent à des endroits aléatoires

Aile technologique

L'aile technologique se trouve à l'étage.



Escalier d'accès à l'aile technologique



Il y a du boulot, là aussi...

Vous trouverez notamment dans l'aile technologique un *poste de recalibrage*, qui vous permettra de changer certaines caractéristiques de vos armes, matériel et équipement.



Le poste de recalibrage

Le recalibrage fait l'objet d'un chapitre spécial à lire un peu plus loin.

Enfin, dans la base, vous trouverez si vous vous y baladez un peu, un endroit bien caché : le local technique dédié au chauffage central du lieu, aux générateurs électriques et à la station de purification des eaux.

Ne vous fatiguez pas à chercher comment y descendre, on ne peut pas. ☺



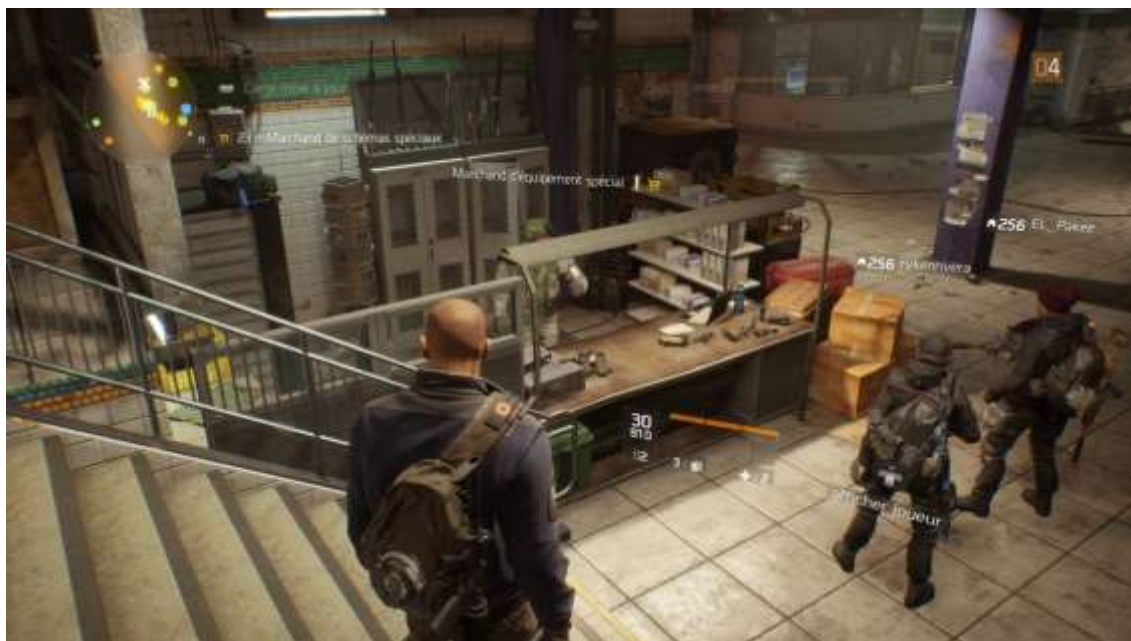
La zone inaccessible de la base d'opérations

Au dessus de la station de purification des eaux se trouve une caisse d'outils à fouiller judicieusement.



Le Terminal

Le Terminal, dont l'accès se trouve dans la base au fond du couloir central, dispose notamment d'un marchand d'équipements spéciaux, un marchand de schémas de fabrication, deux officiers qui vous proposeront des missions de cibles prioritaires, un poste de recalibrage, un accès à la mission *Survie*, un accès à la mission *Baroud d'Honneur*, un accès aux *Événements Mondiaux*, un accès aux souterrains, des toilettes pour changer de look et une caisse de munitions.



Le marchand d'équipements spéciaux du Terminal



Les officiers des missions de cibles prioritaires

Les souterrains



L'accès aux souterrains

Comme le montre l'image précédente, il faut avoir terminé la mission *Sécuriser le Centre de Quarantaine* pour débloquer l'accès aux souterrains.

Il faut savoir aussi que les missions dans les souterrains font partie d'un DLC à télécharger, et ne sont accessibles qu'aux joueurs de niveau 30.

Ces missions feront donc l'objet d'un chapitre spécifique dans la deuxième partie de ce document.

Chapitre 3 - Les missions

Il y a, à ce jour (patch 1.8 inclus), douze types de missions dans **The Division** :

- des missions principales
- des missions secondaires
- des rencontres
- des événements
- des missions quotidiennes
- des missions hebdomadaires
- des missions de recherche et destruction
- des missions dans les souterrains
- des missions sur cibles prioritaires
- des *Inursions*
- une mission *Survie*
- des missions *Baroud d'Honneur*
- des événements mondiaux

Et des didacticiels, qui ne sont pas des missions à proprement parler.

Missions principales

Comme on l'a vu, au début du jeu il y a trois missions principales à réaliser absolument pour poursuivre votre progression¹⁴ :

- Sécurisez l'*Hôpital de campagne Madison* et sauvez le Docteur *Jessica Kandel*
- Sécurisez le *Checkpoint du tunnel Lincoln* et sauvez le capitaine *Roy Benitez*, commandant de la *JTF*
- Sécurisez la *Morgue du Métro* et assistez l'ingénieur *Paul Rhodes*

Hôpital de campagne Madison

Le but de la mission *Hôpital de campagne Madison* est de trouver et de sauver le Docteur *Jessica Kandel* pour lui permettre de redémarrer l'aile médicale.

Dans cette mission, la première un peu compliquée, avec plusieurs vagues d'assaillants, ceux-ci ont un niveau 4. Il est recommandé, pour toutes les missions, d'avoir un niveau au moins supérieur de 2 pour ne pas trop « galérer » dans l'élimination des ennemis.

¹⁴ La liste intégrale de toutes les missions se trouve en annexe.



Il faut sauver le Dr Kandel

Détails de la mission :

- Se rendre à l'*Hôpital de campagne Madison* et neutraliser tous les hostiles dans l'entrée et à l'étage.
- Connecter *Faye Lau* au circuit des caméras de surveillance pour qu'elle puisse localiser le Dr Kandel.
- Trouver et sauver le Dr Kandel
- Protéger le Dr Kandel avant son extraction par hélicoptère
- Sécuriser le toit de l'hôpital pour permettre à l'hélicoptère de se poser.



Les « méchants » viennent de loin, privilégiez le fusil à lunette



Vous avez trouvé le Dr Kandel, protégez-la



Et voilà le travail !

Sur cette dernière image, on voit l'utilité du fusil à lunette, qui vous a permis de neutraliser le « Boss », le méchant le plus méchant et en général le mieux armé (mitrailleuse légère portant à 200 m.) et le plus blindé (gilet pare-balles à cinq ou dix couches selon votre niveau).

Le trait lumineux vertical indique que vous allez trouver sur lui un ou plusieurs objets constituant votre « butin » (armes, cartouches, équipements divers, etc.)

La couleur du trait dépend de la qualité de ce butin (voir plus loin).

Checkpoint du tunnel Lincoln

Le but de la mission *Checkpoint du tunnel Lincoln* est de trouver et de sauver le capitaine *Roy Benitez*, patron de la JTF, pour lui permettre de redémarrer l'aile sécuritaire.



Copie d'écran réalisée alors que le joueur était déjà niveau 30

Détails de la mission :

- Atteindre le Centre de sécurité
- Sécuriser l'entrée du tunnel
- Rejoindre la barrière anti-inondation
- Protéger la démineuse de la JTF
- Nettoyer le tunnel
- Parler à *Roy Benitez*
- Le protéger pendant son extraction vers la base opérationnelle, pour qu'il puisse redémarrer l'aile sécuritaire.

Au début du jeu, les ennemis dans cette mission ont un niveau 5 et vous rencontrerez deux « *Boss à cinq couches* ».

Morgue du Métro

Le but de la mission *Morgue du Métro* est de trouver et d'assister l'ingénieur *Paul Rhodes* pour lui permettre de rétablir le courant dans la ville et redémarrer l'aile technologique.



Copie d'écran réalisée alors que le joueur était déjà niveau 30

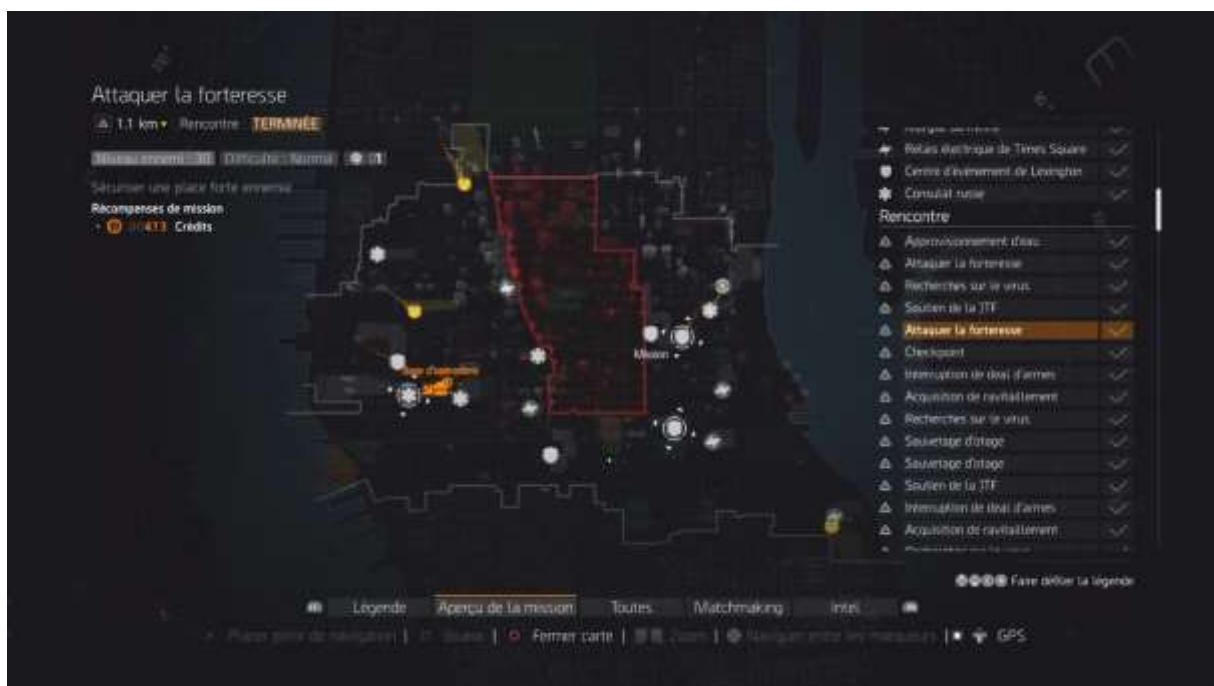
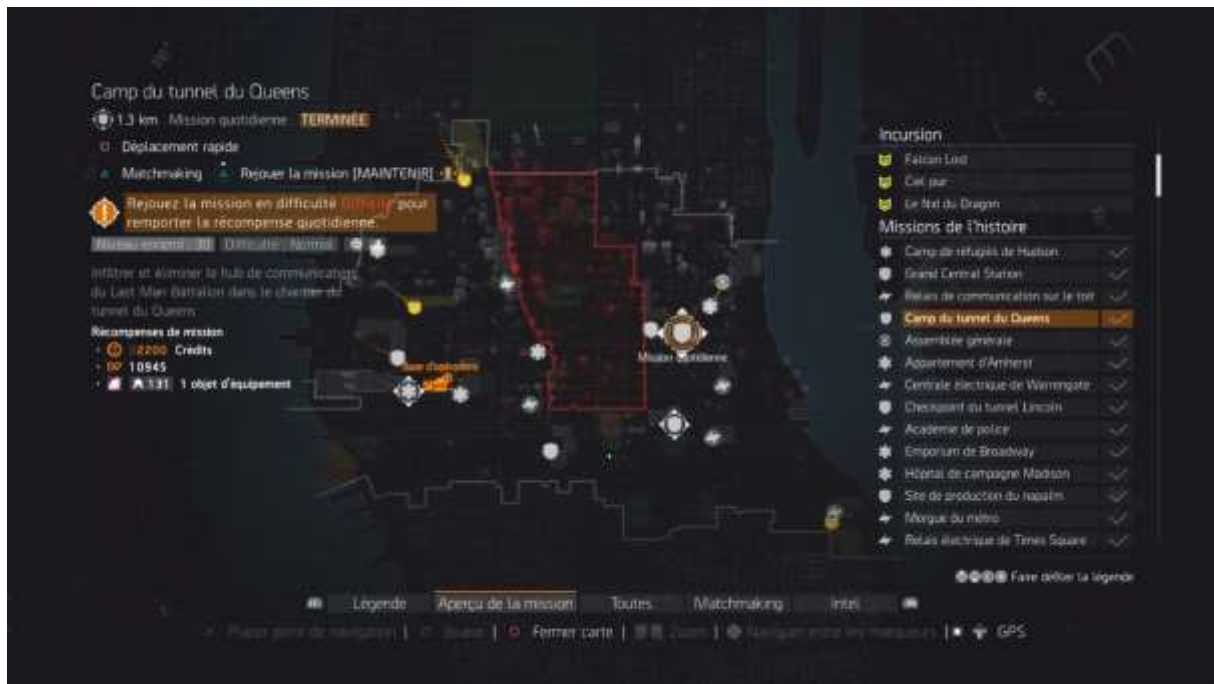
Détails de la mission :

- Se rendre à la *Morgue du Métro*
- Entrer dans le site
- Atteindre le relais primaire
- Activer le relais primaire
- Atteindre le relais secondaire
- Activer le relais secondaire
- Atteindre la station de secours
- Réenclencher le disjoncteur de la station de secours
- Atteindre la station principale
- Réenclencher le disjoncteur de la station principale
- Atteindre la salle de contrôle (où se trouve *Paul Rhodes*)
- Sécuriser la zone
- Prendre l'ascenseur

Au début du jeu, les ennemis dans cette mission ont un niveau 6 et vous rencontrerez deux « *Boss à dix couches* », autrement dit, si vous n'avez pas déjà un niveau 8 ou 9, prévoyez d'y passer la nuit... Quand vous êtes tué, vous réapparaîsez au dernier Checkpoint déverrouillé, ce qui n'est pas le cas pour toutes les missions, telles celles sur cibles prioritaires !

Missions secondaires

Il y a aussi un certain nombre de missions secondaires et de rencontres, qui sont toutes indiquées sur votre carte :



Les missions secondaires sont à effectuer en marge des missions principales.

Elles s'effectuent en dehors de la *Dark Zone*. Elles permettent d'augmenter votre expérience, de gagner des crédits « normaux¹⁵ » et de recevoir des récompenses, habituellement des armes et des accessoires (*Gear*).

Les missions secondaires¹⁶ sont au nombre de 144 (patch 1.5 inclus). Citons à titre d'exemple :

- Établir sa¹⁷ base opérationnelle
- Déverrouiller la base opérationnelle
- Démarrer la base opérationnelle
- Rendre opérationnelle l'aile médicale
- Rendre opérationnelle l'aile technologique
- Rendre opérationnelle l'aile sécurité
- Localiser l'entrée de la *Dark Zone*
- Trouver *Heather Lau*, personne portée disparue
- Trouver et neutraliser *Michelle Mason*, suspectée de meurtre
- Trouver et sauver le soldat *O'Brian*, officier de la JTF
- Trouver les neuf sources ECHO¹⁸
- Etc.



Pour être sûr d'avoir la liste de toutes les missions correspondantes à votre niveau, lisez tous les panneaux d'affichage de toutes les planques et allez faire vos comptes-rendus aux officiers de renseignement quand on vous le demande. Cela les débloque au fur et à mesure.

¹⁵ On rappelle qu'il existe dans le jeu des *crédits* utilisables hors de la *Dark Zone*, des *fonds Dark Zone* et des *crédits Phénix*, qui ne sont pas interchangeables.

¹⁶ Liste complète en annexe.

¹⁷ On rappelle que la base opérationnelle est l'unique environnement personnel du joueur.

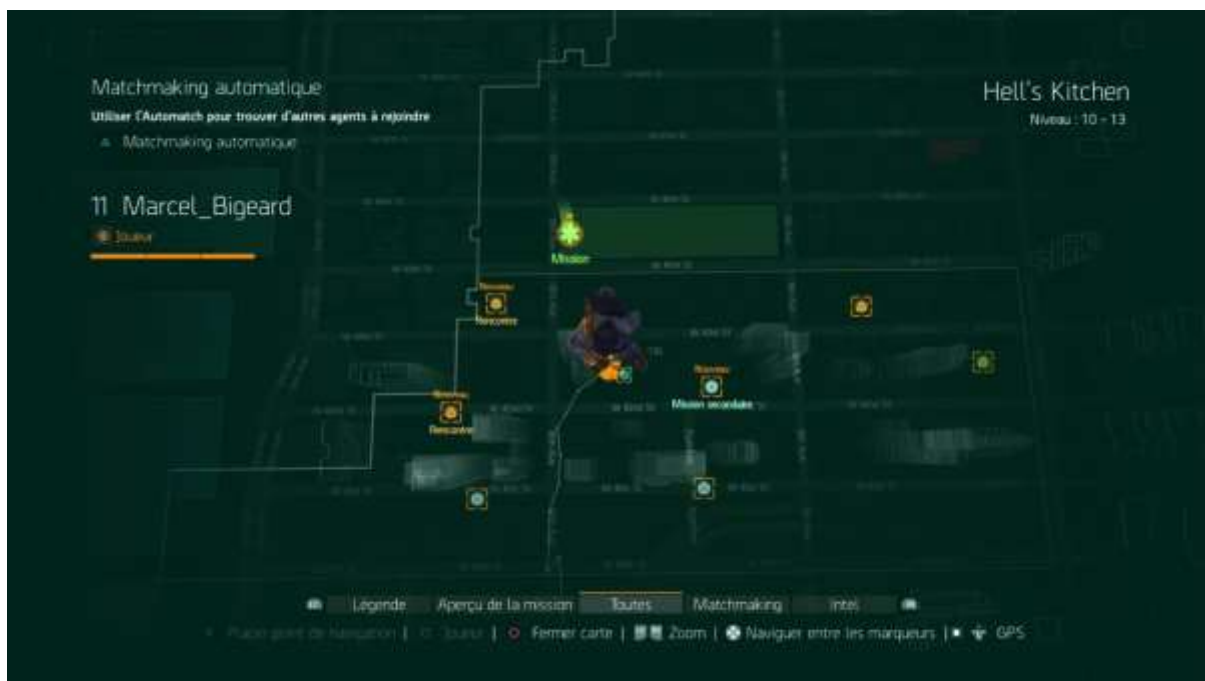
¹⁸ Les ECHO (*Evidence Correlation Holographic Overlay*) sont des données collectées à partir d'enregistrements de conversations téléphoniques, de caméras de surveillance et d'échanges par GSM pour en savoir plus sur ce qui s'est passé à tel ou tel endroit. Les sources ECHO sont indiquées sur la carte de l'agent.



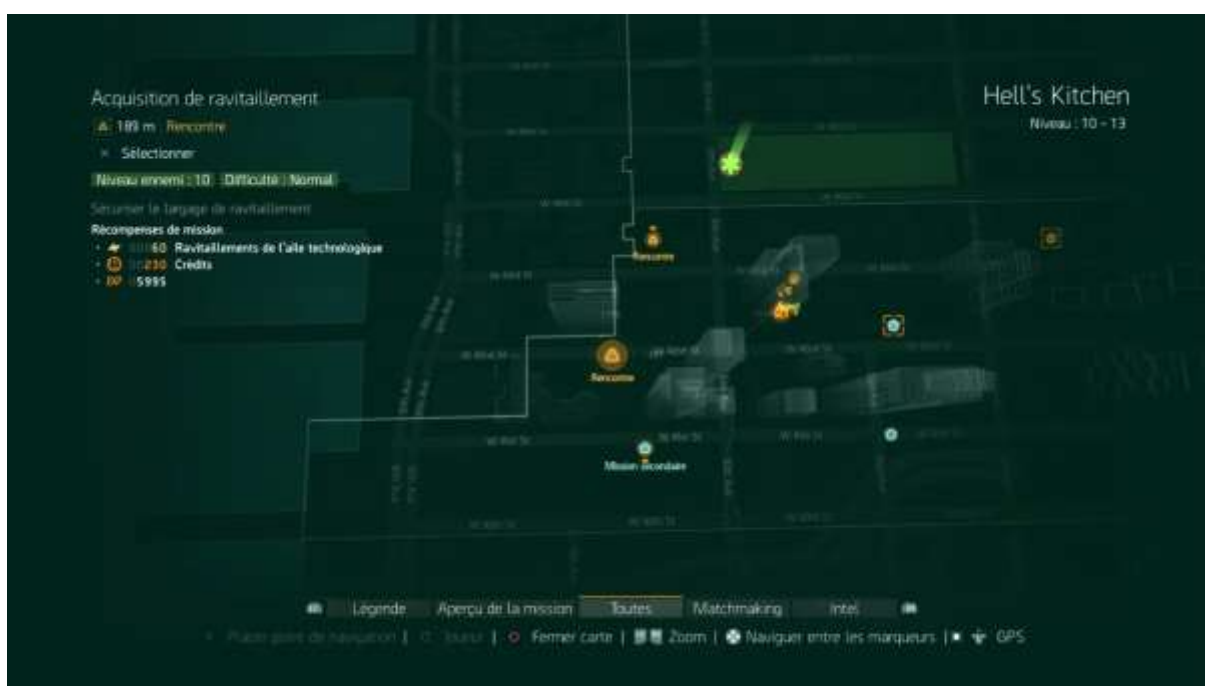
Panneau d'affichage à lire (bouton « Lire »).



Panneau d'affichage lu : les missions apparaissent...



... et sont reportées automatiquement sur votre carte



Sélectionnez une nouvelle mission pour connaître son niveau

Et n'oubliez pas de rendre compte à votre officier traitant.

(voir image page suivante)



Rendre compte à l'officier Rens révèle d'autres missions

Rencontres

Les rencontres sont des missions secondaires, plus simples, mais qui rapportent des points de *restauration des ailes*, en plus des points d'expérience et des crédits.

Les rencontres sont au nombre de dix :

- acquisition de ravitaillement
- approvisionnement d'eau
- attaquer la forteresse
- Checkpoint
- équipement de mesure du virus
- interruption de deal d'armes
- largage humanitaire
- recherches sur le virus
- sauvetage d'otages
- soutien de la JTF

Les rencontres sont en général peu dangereuses et sont un moyen rapide de cumuler des points de restauration des ailes.

Missions quotidiennes et hebdomadaires

Chaque 24 heures, on vous propose de refaire trois missions principales, mais avec un niveau de difficulté plus élevé (difficile ou expert), qui donnent de meilleures récompenses. Chaque semaine, on vous propose aussi de nouvelles *missions sur cibles prioritaires* (voir plus loin).

Missions de recherche et destruction

Dans chaque planque, un tableau d'affichage vous propose trois missions de « recherche et destruction » qui vous permettront, après avoir déverrouillé les ailes à 100%, de récupérer des « *Intel de cible* », nécessaires à la réalisation des *missions sur cibles prioritaires* quotidiennes et hebdomadaires, toutes plus généreuses les unes que les autres en récompenses de toutes sortes.

Missions dans les souterrains

Lorsque vous aurez rempli les conditions requises, l'accès aux souterrains vous sera accordé et vous pourrez y effectuer un certain nombre de missions à niveaux ajustables (facile, difficile, expert). Ces souterrains peu éclairés relient le réseau de voies ferrées du métro avec des locaux techniques et autres lieux plus ou moins glauques, peuplés de rats, de dangers de toutes sortes et d'hostiles qui s'y sont terrés.

Ils comportent de nombreux pièges, dont des bombes incendiaires à détection par proximité, des bombes aveuglantes au magnésium, des jets de flamme sortant de tuyaux percés, des arcs électriques qui vous barrent la route, des dispositifs de brouillage de votre *bombe collante* ou de votre *tourelle* à désactiver avant de pouvoir vous en servir et des alarmes qui font arriver les hostiles par vagues successives sans fin jusqu'à ce qu'elles soient désactivées.



Localisez le tableau de l'alarme et neutralisez-la

Un programme sympa, quoi.



L'accès aux souterrains se fait via le Terminal situé sous la Base.

Comme on l'a déjà précisé, les missions dans les souterrains font l'objet d'un chapitre spécial un peu plus loin.

Missions sur cibles prioritaires

Les missions sur cibles prioritaires nécessitent des *Intel de cible* pour être démarrées (c'est-à-dire suffisamment d'informations pour localiser la cible). Elles sont renouvelées chaque jour et chaque semaine.

Ces *Intel de cible* sont acquis en effectuant les *missions de recherche et destruction* dont la liste est disponible dans les planques.

Les missions sur cibles prioritaires hebdomadaire apportent plus de récompenses, mais ont un niveau de difficulté plus grand et certaines ne peuvent être tentées qu'une fois par semaine.





Si votre agent décède tristement pendant une mission sur cibles prioritaires hebdomadaire, vous devrez attendre une semaine pour la relancer, alors que les missions quotidiennes peuvent être recommencées jusqu'au succès (les butins ramassés sont conservés à chaque décès, et les ennemis PNJ ne sont pas « ressuscités » quand vous recommencez la mission).

Incursions

Les incursions sont des missions conçues pour être menées à quatre joueurs, au vu de leur difficulté.

A ce jour (patch 1.8 inclus), il y a quatre incursions disponibles :

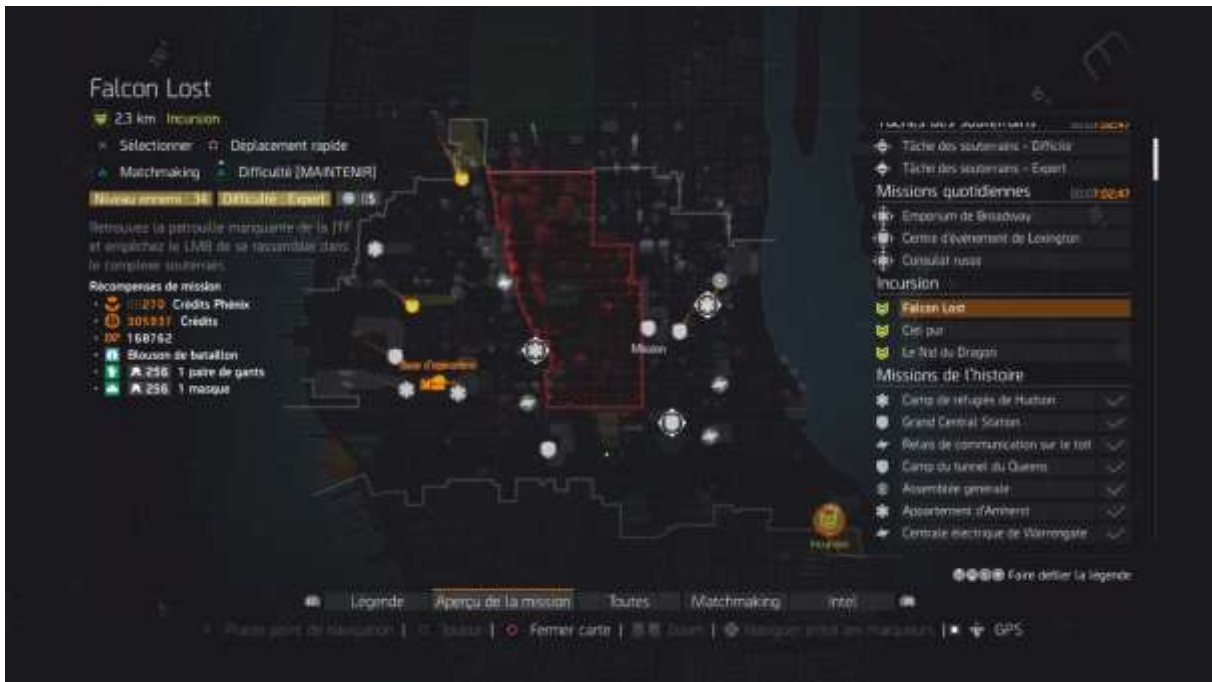
- Falcon Lost
- Ciel pur
- Le Nid du Dragon
- Signal Volé

Falcon Lost

Falcon Lost est une mission disponible dans le quartier de *Stuyvesant* (à l'entrée de la centrale électrique de *Warrengate*).

Vous devez être de niveau 30, évoluer dans le Monde 2 minimum et avoir terminé la mission *Assemblée générale* pour accéder à cette mission.

La mission est équilibrée pour des joueurs avec un *Gear Score* élevé : 180 mini, 200 recommandé (comme pour toutes les incursions).



Détail de l'incursion *Falcon Lost*



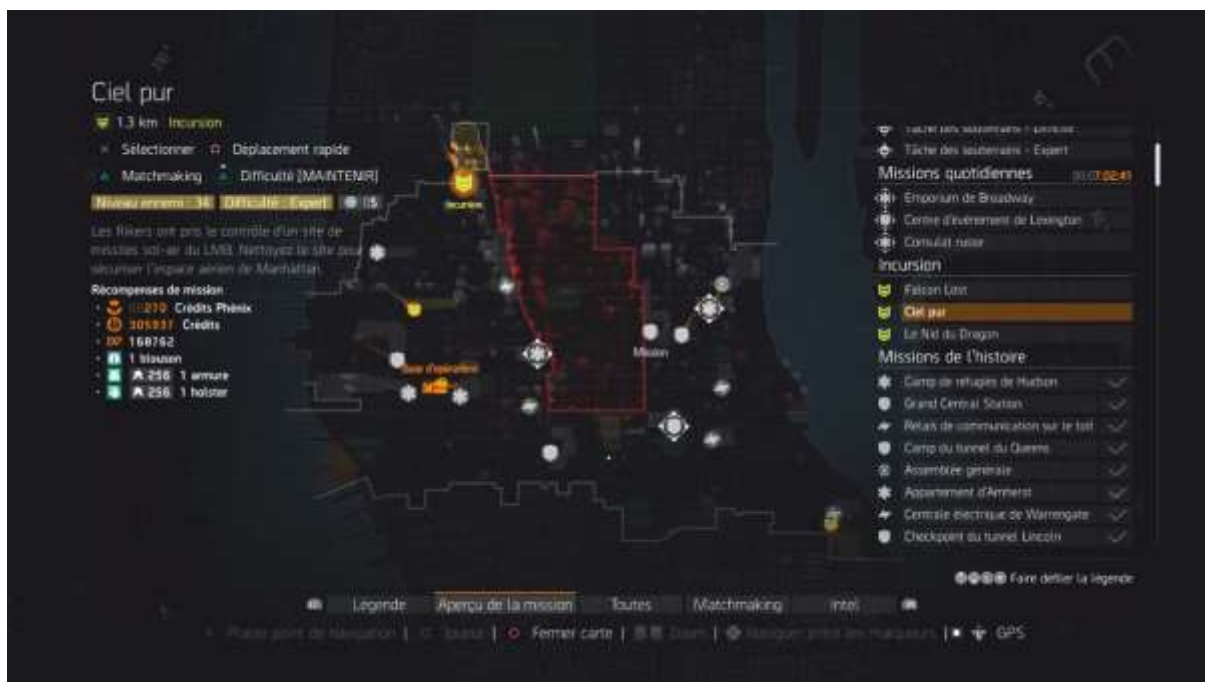
Entrée de l'incursion *Falcon Lost*

Ciel pur

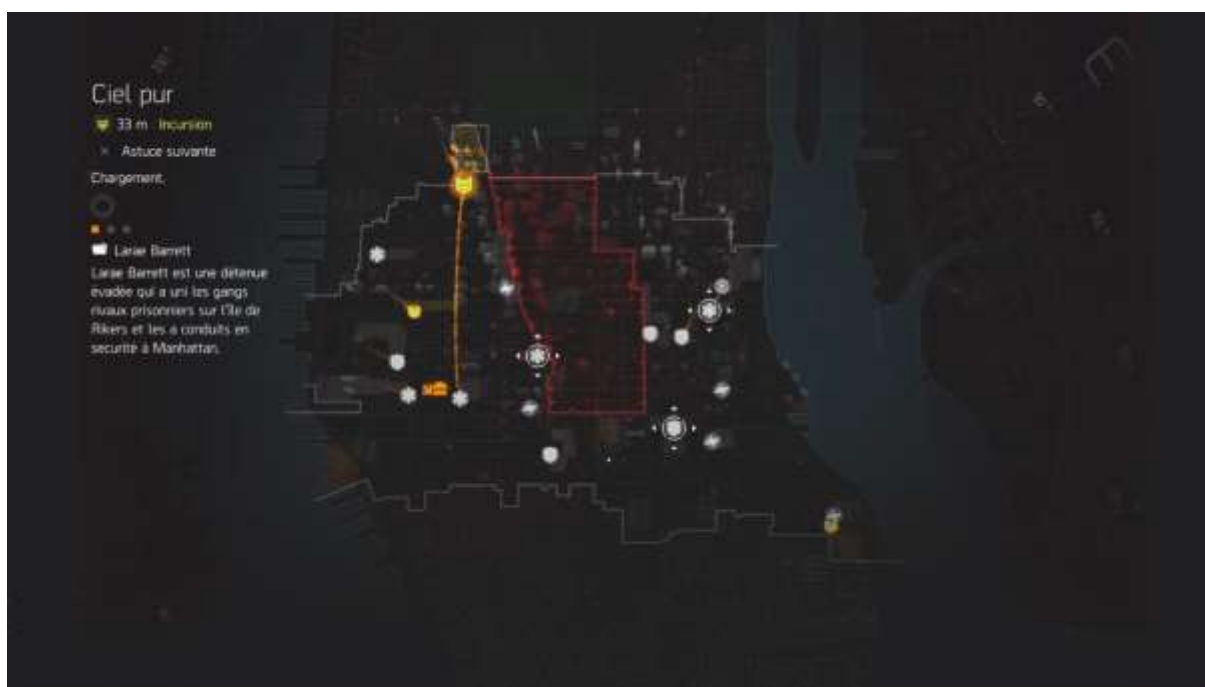
Ciel pur est une mission de type *incursion* disponible dans *Columbus Circle* (Nord-ouest de *Manhattan*)

Vous devez être au niveau 30.

La rencontre est équilibrée pour une équipe de 4 joueurs équipés de matériel (*Gear Score*) de haut niveau.



Détail de l'incursion *Ciel pur*



Déplacement vers l'incursion *Ciel pur*



Entrée de l'incursion *Ciel pur*

Un truc importantissime à savoir : si vous restez planqué derrière votre échafaudage à droite au début de la mission, les hostiles arrivent par vagues de cinq sans fin.

Il faut descendre de son perchoir pour qu'ils cessent de se multiplier indéfiniment, sinon au bout d'une heure et de cinquante *Rikers* descendus, on n'a plus de mun'...

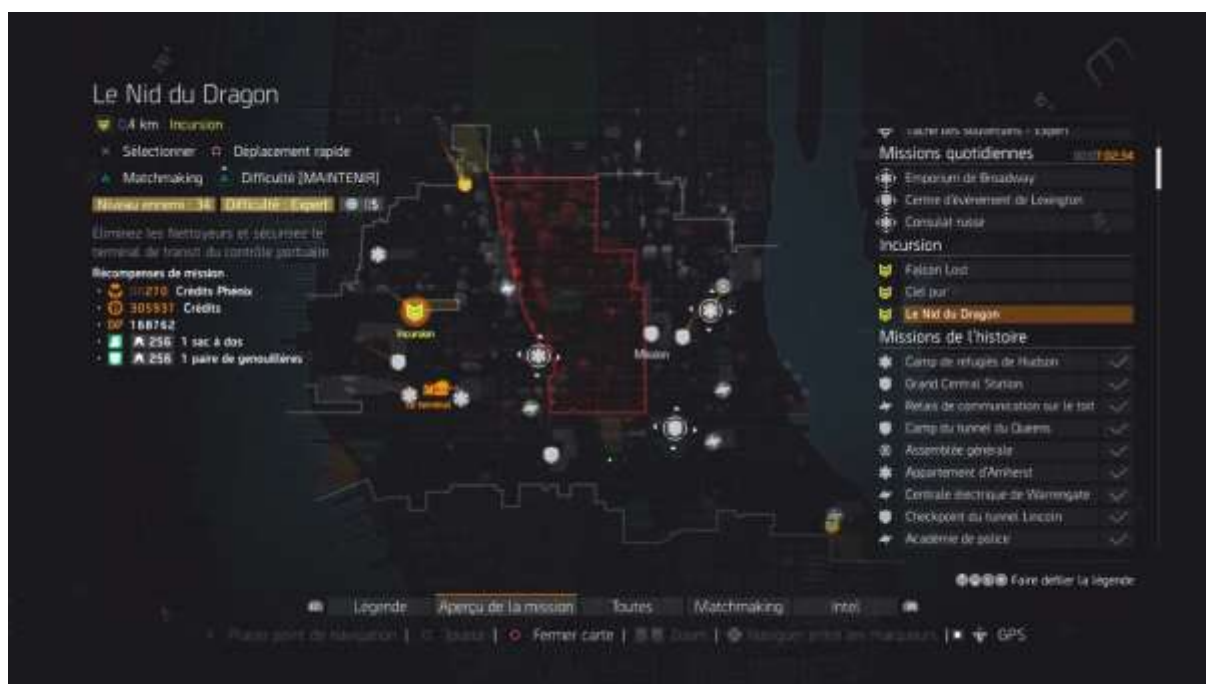


Je suis content, je suis planqué, mais je perds mon temps...

Le Nid du Dragon

Rendez-vous à *Hell's Kitchen* et enquêtez sur les rumeurs concernant une nouvelle arme des Nettoyeurs capable de semer le chaos dans tout Manhattan. Vous devez être de niveau 30 et avoir terminé la mission "Assemblée générale" pour avoir accès à l'incursion.

La rencontre est équilibrée pour une équipe de quatre joueurs dotés d'un équipement de haut niveau.



Détails de la mission



Entrée de la mission (des émeutiers et des nettoyeurs vous accueillent gracieusement)

Un détail intéressant dans cette mission : une fois que vous avez sauté sur le toit du camion, vous ne pouvez pas remonter, ni vous planquer nulle part.

Vous avez donc intérêt à être puissamment armé, à tirer juste et à avoir une bonne protection balistique vu ce qui arrive en face...



Oulala, quatre nettoyeurs à six couches, maintenant... ça va être chaud !

Signal volé



Écoutons *Ubisoft* :

« *Signal volé*¹⁹ se déroule dans un centre de diffusion télévisé civil, réquisitionné par la JTF afin d'émettre leurs retransmissions d'urgence à la population civile.

Malheureusement, les Rikers n'ont pas tardé à l'investir, à en éjecter la JTF et à prendre des otages. C'est maintenant au SHD (vous) d'en reprendre le contrôle et de libérer les agents de la JTF dans l'opération.

Le centre de diffusion occupe trois ailes séparées que vous pouvez traiter dans l'ordre qui vous convient. Chacune possède son propre thème. Chaque aile propose à votre groupe un défi différent aux mécaniques, aux boss et aux situations de prise d'otages uniques. Lorsque vous aurez terminé les trois, vous aurez alors accès à l'aile du boss final de *Signal volé*. Chaque aile vous récompensera avec des butins intéressants.

Pour terminer l'incursion, vous devrez bien réfléchir à la composition de votre groupe, planifier vos actions à l'avance et prendre votre environnement en compte. La variété des situations exige de votre groupe l'utilisation de compétences que vous n'utilisez pas en temps normal. L'environnement peut se retourner contre vous. Adaptez-vous. Restez en alerte. »

<https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/fr-ca/news/165-283807-16/annexe-des-renseignements-n%C2%BA14%C2%A0-signal-vole>

¹⁹ L'incursion *Signal volé* a été ajoutée avec l'extension *Baroud d'honneur*.

La mission *Survie*

Il existe enfin, depuis le patch 1.5 (décembre 2016) une mission de *Survie*.



Extrait du didacticiel sur la mission *Survie*

L'auteur laisse de nouveau la parole à *Ubisoft* pour présenter cette grande nouveauté, qui ravira les joueurs fans du mode solo.

« **The Division** a toujours été un jeu de survie dans une ville de New York hostile et frappée par un désastre. Dans *Survie*, nous allons encore plus loin. Bloqué en pleine tempête de neige avec une arme de poing et sans compétence disponible, vous devez utiliser toutes les ressources que vous pourrez trouver pour survivre dans l'un des environnements les plus dangereux de **The Division**. Vous devrez piller de la nourriture, des armes, de l'eau, des médicaments et des vêtements, tout en tâchant de remplir votre mission – retrouver les antivirus supposés contre le virus du poison vert au cœur de la *Dark Zone* et les extraire.



La température peut descendre jusqu'à -40°

Mais – comme Jeff - vous n’êtes pas tout seul. D’autres agents rôdent dans la ville enneigée, et certains d’entre eux sont prêts à devenir renégats pour rester en vie. Si vous avez de la chance, vous faites déjà partie d’une équipe, ou vous pouvez en former une avec d’autres agents. Les rues fourmillent de *Rikers*, de Nettoyeurs, d’Émeutiers et de membres du LMB. Et il est difficile de ne pas avoir l’impression que quelqu’un observe tous vos déplacements dans l’ombre...

Dans cette mise à jour de développement, nous allons nous intéresser aux fonctionnalités principales de *Survie*. Toutefois, nous ne voulons pas révéler trop d’informations, afin de vous laisser explorer et découvrir l’extension par vous-même. Quelques surprises vous attendent dans la tempête. Il y fait sombre (et froid) et l’angoisse règne.

L’aspect survie va au-delà du jeu lui-même et si vous cherchez l’inspiration, écoutez l’interview d’*Alex Irvine*, auteur du guide de survie²⁰ de **The Division**, suite à l’effondrement de New York. Ou récupérez le livre lui-même. C’est passionnant à lire si vous cherchez à en savoir plus sur le jeu et apprendre de nombreuses astuces sur les manières de survivre.

LA MISSION

Votre mission, si vous décidez de l’accepter, est de retrouver les antivirus contre le poison vert, censés se trouver dans la *Dark Zone*. Le temps presse, donc il a été décidé de vous envoyer malgré la tempête de neige qui recouvre actuellement Manhattan d’un manteau blanc glacial. Après le crash de votre hélicoptère, vous êtes coincé au milieu de cette tempête qui rend la visibilité quasi-nulle, sans équipement, sans compétences, avec un seul kit de soins, sans vêtements de protection, et avec une simple arme de poing. Mais la mission est cruciale, vous n’avez donc pas d’autre choix que d’affronter les éléments et d’entrer dans la *Dark Zone*.



Il vaut mieux éviter les rencontres lors de la mission Survie

Dans *Survie*, tout Manhattan est à votre disposition, même si son aspect est très différent de ce que vous connaissez. Une partie de *Survie* peut accueillir jusqu’à 24 joueurs répartis sur la carte, et est disponible en modes JCJ ou JCE, vous pouvez donc choisir si vous souhaitez ajouter le danger potentiel d’agents renégats (et la possibilité

²⁰ <https://www.amazon.fr/Tom-Clancys-Division-York-Collapse/dp/1452148279>

d'en devenir un vous-même) ou non. Les équipes en *matchmaking* et les joueurs solo sont placés dans des sections de *matchmaking* séparées pour niveler le terrain de jeu.

HIVER MORTEL

Habillé uniquement d'une tenue *Hazmat* déchirée, vous n'avez aucune protection au début de *Survie* pour lutter contre les éléments. Pour survivre dans le blizzard, vous devrez trouver des sources de chaleur, que ce soit du feu, un abri de fortune ou la sécurité d'une planque et des vêtements plus chauds. Alors que les objets d'apparence ne servent qu'au look dans le jeu normal, ils sont votre protection contre la mort par hypothermie en mode *Survie*.

Chaque objet d'apparence que vous trouverez ou que vous fabriquerez aura une statistique de résistance au froid qui vous indique votre niveau de protection. Mettre la main sur un bonnet ou un pull équivaut à trouver un trésor. Une nouvelle paire de bottes ne sera pas seulement *stylée*, elle peut aussi vous sauver la vie.



Des braseros un peu partout vous permettent de vous réchauffer pendant vos déplacements

Tandis que vous vous déplacez dans Manhattan, ouvrez l'œil pour trouver des feux ou des endroits où vous pouvez en allumer. Cela vous aidera à maintenir la chaleur de votre corps et vous permettra de rester un peu plus longtemps en vie. Les planques et les abris vous offriront aussi du répit et vous donneront le temps de souffler un peu avant de retourner dans le froid.

Lors de votre progression dans *Survie*, vous mettrez la main sur de nouveaux vêtements qui vous permettront de mieux gérer le froid. Mais il sera toujours là, car il semble que cette tempête de neige soit sans fin.

FAIM ET SOIF

Se déplacer dans la tempête est épuisant, et pour garder vos forces, vous devrez trouver de quoi manger et boire. Vous ne pouvez pas mourir de faim ou de déshydratation, mais ces deux états ont des effets sur vous. La soif détériore votre vue, rendant plus difficile le repérage de conteneurs de butin, et la faim ralentit la régénération de votre santé.

À l'inverse, être en pleine forme vous donnera l'équivalent de bonus de vue et de régénération de santé. Si vous manquez de nourriture, peut-être qu'un agent allié

rencontré possèdera quelques boîtes de conserve dans son sac. La question, bien sûr, est de savoir s'il acceptera de partager volontairement avec vous ou non...



Cherchez partout !

BOMBE À RETARDEMENT

Gérer la faim et le froid est déjà un combat, et éviter les ennemis est un défi, mais ce ne sont pas les seuls problèmes que vous rencontrerez. Une infection vous ronge le corps, et si ses effets ne sont pas immédiatement discernables, elle vous tuera avant l'aube si vous ne trouvez pas comment la soigner. Les médicaments et les antidouleurs la freineront temporairement, donc pour prolonger votre vie, vous devrez en trouver de façon régulière. Mais plus vous utilisez de médicaments, plus vous développerez une résistance contre eux, jusqu'à en être immunisé. Pour survivre, vous devrez atteindre l'hélicoptère d'extraction.

FABRICATION

La fabrication est essentielle dans *Survie*. Vous devrez non seulement fabriquer des armes et des vêtements, mais aussi des compétences avant de pouvoir les utiliser à nouveau. Vous devez chercher des matériaux, et démanteler tout matériel dont vous n'avez pas besoin. Vous devrez aussi constamment établir des priorités et comprendre précisément ce qui est vital et ce dont vous pouvez vous passer.

Comme le niveau de danger augmente à partir du moment où vous posez le pied dans la *Dark Zone*, vous devez être préparé. Et vous devez perdre le moins de temps possible, car le temps passe et l'infection gagne lentement du terrain.



Chaque planque comporte un poste de fabrication

Vous devrez aussi fabriquer un filtre antivirus basique pour survivre à la contamination de la *Dark Zone*, et un pistolet lance-fusées pour pouvoir demander votre extraction finale.

RÉCOMPENSES

À la fin de la partie, que vous vous en sortiez vivant ou que vous mouriez en cours de mission, vous serez classé en fonction de votre progression. Votre grade se base sur plusieurs facteurs, dont votre niveau de progression, votre durée de survie, et combien d'équipements et de ressources vous avez récupérés. Plus votre grade est élevé, plus vous recevez de récompenses.

De plus, plus votre grade est élevé, plus vous pourrez vous en vanter.

Alors essayez de vous pousser au maximum et apprenez les tenants et les aboutissants de *Survie* pour montrer au monde ce que vous aurez su faire.

CONCLUSION

Dans *Survie*, nous ajoutons l'une des fonctionnalités les plus demandées du jeu, ainsi qu'un véritable mode de jeu qui permet de réaliser le fantasme de beaucoup de gens : survivre dans un New York post-apocalyptique. Vous rencontrerez des défis nouveaux et devrez réinventer la façon dont vous jouez à **The Division**. Les ennemis qui vous semblent trop faciles seront de nouveau dangereux, les butins que vous auriez ignorés dans le jeu principal vous feront sauter de joie. Les objets d'apparence vous sembleront aussi précieux que des armes. Le Manhattan que vous connaissez sera transformé en un terrain menaçant, bien plus qu'auparavant.

Pour résumer, *Survie* est le fantasme de survie ultime de **The Division**. Vous aurez besoin de faire appel à toutes vos compétences et à toute votre intelligence pour survivre. Allez-y et retrouvez ces antivirus, agent ! Nous comptons sur vous ».

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

<http://tomclancy-thedivision.ubi.com/game/fr-FR/news/detail.aspx?c=tcm:153-274081-16&ct=tcm:148-76770-32>

Chapitre 4 - Le menu Options

Le menu *Options* contient neuf onglets :

- Intel
- Gestion du groupe
- Carte
- Capacités
- Inventaire
- News
- Ubisoft Club
- Boutique
- Paramètres



Intel

Les Intel²¹ (données de renseignements) sont de trois types :

- Les preuves
- Les données de terrain
- Les extensions

Trouver les Intel n'apporte pas de gains mais est l'un des objectifs à atteindre dans le jeu.

Preuves

Les preuves sont spécifiques aux trois ailes de la base :

- Rapports sur le virus (aile médicale)
- Données de surveillance (aile technologique)
- Vidéos (aile sécurité)

²¹ À ne pas confondre avec les *Intel de cible* et les *Intel de Directive*.

Il y a cinq rapports sur le virus, quatre données de surveillance et six vidéos à trouver au cours de vos missions.



Les rapports sur le virus



Les données de surveillance



Les vidéos trouvées

Données de terrain

Les données de terrain sont les suivantes :

- Guide de survie
- Enregistrements téléphoniques
- Rapports d'incidents
- Drones écrasés
- Agents disparus
- ECHO



Données de terrain

Les enregistrements téléphoniques (comme le *Guide de survie*) sont souvent bien planqués, et il ne suffira pas d'aller de la mission x à la mission y pour tomber dessus.

Mais heureusement un Bonus vous permettra, une fois débloqué, de voir tous les Intel sur votre carte. Après, il ne vous restera plus qu'à partir à la pêche.



Tiens, qu'est-ce que c'est que ce truc derrière les caisses ?



Un message !



Youpi, dansons la *Carioca*, j'ai trouvé un enregistrement téléphonique

Pour ce qui est des drones écrasés, bon, faut chercher un peu aussi, surtout trouver comment monter sur tel ou tel toit, mais il y en a un qui défie particulièrement les Agents les plus expérimentés dans la recherche de drones écrasés.

En effet, quand on arrive sur le site (on entend le petit couinement électronique très spécifique du drone écrasé), on cherche et on ne trouve pas...



Où est ce f* drone écrasé ???

Hé bé, il faut lever la tête et, oh surprise, il est tout là-haut (point lumineux qui clignote) accroché à une corniche de l'immeuble d'à côté, le niais.



Ah, le voilà !

Bien sûr, vous allez vouloir trouver le moyen d'y monter, comme pour les autres. Hé non, pas la peine. Un tir bien ajusté et le drone écrasé s'écrase à vos pieds.



Pan !



Et un drone écrasé écrasé, un.



Lecture du message du drone écrasé écrasé

Les ECHO doivent en général être fouillés, pour découvrir par exemple des informations sur la personne disparue que vous recherchez.



Ah, la dame elle est rentrée chez elle. Elle y est peut-être toujours ?

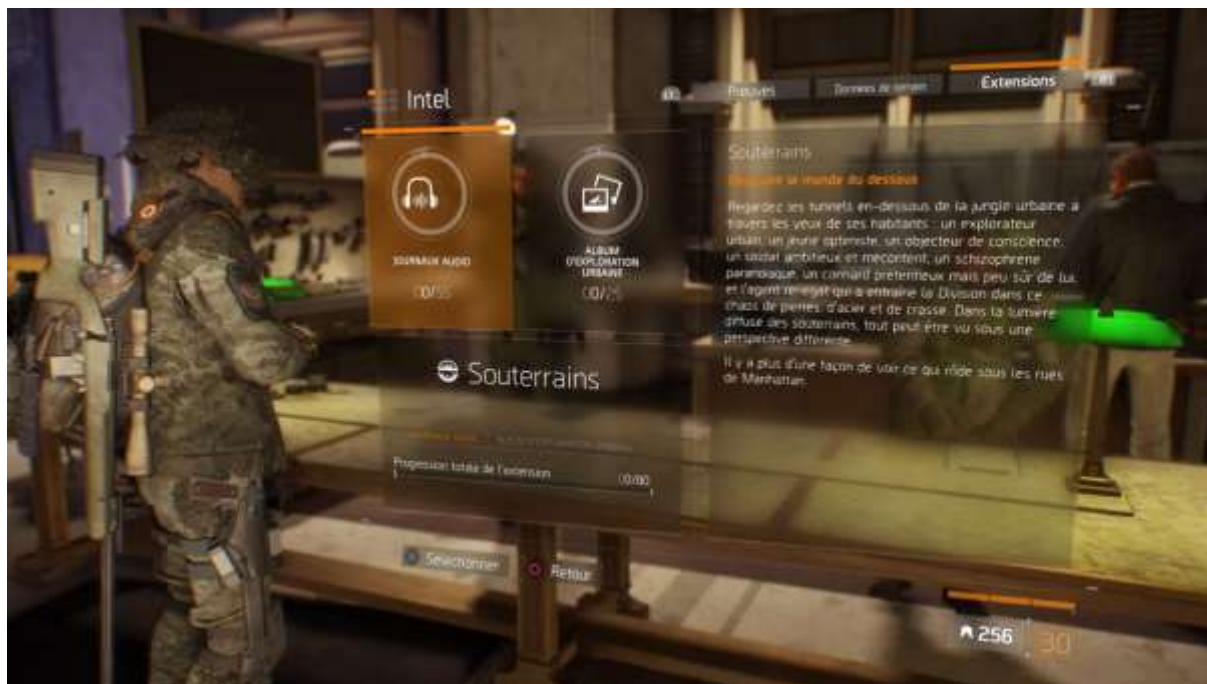


Ah, la dame avait une clé USB avec des données qui nous intéressent...

Extensions

Les Intel de type *Extension* sont :

- Journaux audio
- Album d'exploration urbaine (situé dans les souterrains)



Panneau d'inventaire de vos Intel d'Extension

Ne pas confondre les Intel de preuves, données de terrain et extensions avec les *Intel de cible*, qui permettent de réaliser les missions sur cibles prioritaires (quotidiennes et hebdomadaires).



La Base d'opérations lors de votre première visite, expliquant les Intel de cible

Gestion d'un groupe

L'option de *Gestion d'un groupe* permet de créer un groupe en invitant des amis, de supprimer des membres et de supprimer le groupe. Cette option permet aussi de quitter un groupe dans lequel on a été invité.

Carte

L'option *Carte* permet... d'afficher la carte.

Capacités

L'option *Capacités* permet de gérer les capacités. Les capacités sont le moyen d'améliorer votre personnage, son équipement, sa protection et surtout son efficacité au combat.

Il existe trois sortes de *capacités* pour un agent²² :

- Les *compétences*
- Les *talents*
- Les *Bonus*



Il y a trois compétences dans l'onglet *Compétences* du menu *Capacités*

²² Traduction autorisée, et adaptation par l'auteur, du site <http://www.tentonhammer.com/guides/tom-clancys-division/dark-zone-beginners-guide-division>.

Les compétences

Les compétences dépendent de votre efficacité pour rendre les trois ailes de la base de nouveau exploitables par vos missions de restauration. Il y a trois catégories de quatre compétences, une par aile :

- Médicale
- Technique
- Sécurité

Les *compétences médicales* concernent essentiellement la santé, la vôtre et celle de vos coéquipiers.

Les *compétences techniques* permettent d'augmenter votre efficacité au combat et les dommages que vous pouvez causer.

Les *compétences sécuritaires* concernent essentiellement votre protection.

Quand vous déverrouillez une aile, vous gagnez la possibilité de déverrouiller les compétences attachées à cette aile. Les compétences ne peuvent pas être achetées, mais vous pouvez dépenser des points de valeur pour les améliorer.

Les compétences comportent chacune un certain nombre de modifications que vous pouvez débloquer et ensuite activer à tout moment, mais une seule à la fois. Voyons-les chacune en détail.

Compétences médicales



Les quatre compétences médicales sont :

Impulsion

Envoie une onde qui détecte et marque les ennemis.

Options de modification :

- Augmenter le rayon d'action
- Brouiller les détections adverses
- Augmenter les dommages sur les ennemis marqués
- Être informé si vous êtes détecté

Premiers soins

Améliore la santé de votre équipe si elle est autour de vous. Peut être fournie à un coéquipier près de soi ou envoyée à distance.

Options de modification :

- Réanimation de coéquipiers mourants
- Augmentation de la vitesse d'amélioration de la santé
- Augmentation des dommages sur les ennemis environnants
- Augmentation de la durée du niveau de santé

Station de soutien

Station de régénération de santé par effet de proximité.

Options de modification :

- Réanimation de coéquipiers mourants
- Amélioration de la santé des coéquipiers
- Annulation de la diminution des statistiques d'un joueur
- Complétude d'un stock de munitions

Lien de récupération

Permet de remettre le niveau de santé de vos coéquipiers autour de vous au maximum et de réanimer les coéquipiers mourants. Permet aussi d'augmenter temporairement au-delà de 100% votre niveau de santé.

Pas d'options de modification.

Compétences techniques



Les quatre compétences techniques sont :

Bombe collante

Bombe auto-adhésive qui se colle sur une paroi avant d'exploser via une télécommande.

Options de modification :

- Augmentation du rayon d'action
- Détecteur de proximité (supprime la nécessité de la télécommande)
- Effet Flash Bang
- Augmentation de l'aspect furtif quand elle est collée à une paroi.

Tourelle

Tourelle de tir sur pied, automatique et autonome.

Options de modification :

- Capteur actif
- Lance flammes
- Taser
- Autodestruction

Mine téléguidée

Mine avec tête chercheuse, capable de détecter des objectifs humains avant d'exploser.

Options de modification :

- Grappe de bombes
- Grenade à gaz
- Effet de souffle (s'élève du sol avant d'exploser)
- Capacité de traverser des objets minces et des parois fines

Lien tactique

Permet d'augmenter l'effet statistique des dommages sur un objectif et les chances d'atteindre celui-ci.

Compétences sécuritaires



Les quatre compétences sécuritaires sont :

Bouclier anti-émeute

Bouclier balistique. Ne permet d'utiliser que son arme de poing.

Options de modification :

- Augmentation de la protection par ajout de l'effet *Pulse*
- Augmentation de l'efficacité de l'arme de poing
- Diminution de la perte de santé du porteur
- Augmentation automatique de la résistance du bouclier

Abri intelligent

Augmente l'efficacité d'une protection, quelle qu'elle soit, derrière laquelle vous êtes caché.

Options de modification :

- Diminution de l'efficacité de l'option *Smart Cover* si utilisée par l'ennemi
- Augmentation automatique de la santé du joueur caché derrière
- Neutralisation de l'effet *Pulse* de l'ennemi et production d'un effet *Pulse* sur l'ennemi à chaque tir de celui-ci
- Augmentation de la durée de l'efficacité de la protection

Protection mobile

Implante une cloison de protection devant un joueur.

Options de modification :

- Extension à deux joueurs s'ils sont côte à côte
- Ajout d'explosifs sur la cloison, télécommandés
- Augmentation des dommages
- Augmentation de la protection des joueurs si la cloison est détruite

Survie collective

Augmentation des statistiques de jeu et amélioration de la santé de tous les membres d'une équipe.

Les talents

Les talents sont comparables aux compétences, mais n'ont pas besoin d'être activés. Une fois qu'ils ont été choisis, ils ont un effet permanent. Vous les obtenez en progressant en niveau et au fur et à mesure du rétablissement des trois ailes. Il y a donc des talents différents par aile. Vous pouvez vous affecter jusqu'à quatre talents en même temps (avant dernière ligne « Empl. » dans l'image ci-dessous).



Talents médicaux

Il y a huit talents médicaux :

- **Adrénaline** – augment l'efficacité d'un kit de soins
- **Choc et effroi** – augmente provisoirement votre vitesse de déplacement de 25% après avoir neutralisé un ennemi
- **Sauvegarde critique** – augmente votre résistance aux dommages de 40% lors de l'utilisation d'un kit de soins
- **Médecin de combat** – améliore la santé de vos coéquipiers proches de 40% lors de l'utilisation d'un kit de soins à moins de 20 m
- **Triage** – l'utilisation de l'une de vos compétences sur un coéquipier diminue l'inefficacité éventuelle de vos autres compétences
- **Camarade de combat** – donne une réduction de dommages reçus de 50% pendant 10 secondes si vous réanimez un coéquipier
- **Éclats** – augmente de 30% la transmission d'une blessure infligée à un ennemi aux ennemis situés à moins de 10 m
- **Contre attaque** – réduit le temps de recharge de la compétence active de 20% sur niveau de santé faible

Talents techniques



Il y a huit talents techniques :

- **Avance tactique** – passer d'un abri à un autre augmente les dommages que vous causez de 2% par mètre pendant 5 secondes
- **Police dans la place** – éliminer un ennemi en utilisant une de vos compétences augmente de 10% la probabilité de réapprovisionnement de toutes vos munitions
- **Manœuvre d'évitement** – réduction des dommages de 30% lors du déplacement d'un abri à un autre
- **Incendie** – augmente de 30% la capacité de transmettre une brûlure infligée à un ennemi aux ennemis situés à moins de 10 m

- **Expert en démolition** – l'élimination d'un ennemi par explosion augmente l'efficacité de cette explosion de 20% pendant 15 secondes
- **Tactique de peur** – augmente de 30% la capacité de transmettre une électrocution infligée à un ennemi aux ennemis situés à moins de 10 m
- **Support technique** – l'élimination d'un ennemi avec une compétence déployée augmente la durée de la compétence de 10%
- **Mort par Proxy** – la destruction d'une compétence de tir ennemie augmente l'efficacité de votre compétence de 20% pendant 30 secondes

Talents sécuritaires



Il y a huit talents sécuritaires :

- **Mains fermes** – vous mettre à couvert diminue le recul de vos armes de 25% pendant 10 s.
- **Précision** – la réussite d'un *head shot* donne un effet de *Pulse* à tous les ennemis présents
- **Situation désespérée** – Une baisse de santé augmente la précision du tir en aveugle de 20%
- **Chargeur gratos** – éliminer un ennemi avec votre arme de poing vous donne 30 balles pour votre arme principale
- **En déplacement** – l'élimination d'un ennemi en cours de déplacement diminue votre vulnérabilité de 30% pendant 10 s.
- **Réaction en chaîne** – si une explosion atteint plus d'un ennemi, les dommages engendrés sur ses voisins immédiats est augmentée de 20%
- **Puissance d'arrêt** – l'élimination d'un ennemi augmente l'efficacité de vos *head shots* de 25% pendant 10 s.
- **Un n'est rien** – la réussite d'un *head shot* vous donne une chance sur deux d'annuler la perte de votre balle (i.e. la capacité de votre chargeur n'est pas impactée)

Les Bonus

Contrairement aux compétences et aux talents, les Bonus n'apportent rien de nouveau en termes de spécialités, mais uniquement une amélioration de votre vie de chaque jour dans et hors de la *Dark Zone*.

Comme les compétences et les talents, les Bonus sont spécifiques à chaque aile restaurée. Il y a 39 Bonus. Ils sont débloqués automatiquement au fur et à mesure de la mise à jour des ailes.

Bonus médicaux



Il y a neuf Bonus médicaux :

- **Kit de soins** – augmente de 1 le nombre de kits de soins que vous pouvez porter (maximum 5)
- **Mesures protectrices** – augmente de 1 le niveau de protection antivirale de votre filtre (maximum 4)
- **Boîte de conserve** – augmente la durée d'effet de votre nourriture en conserve de 10 s.
- **Fournisseur** – permet d'acheter nourriture et boissons aux marchands toutes les heures
- **Renseignements de contamination** – révèle toutes les zones contaminées sur la carte
- **Matériaux dangereux** – augmente de 1 le nombre d'objets que vous pouvez collecter dans la *Dark Zone* (taille de l'inventaire)
- **Artisan** – permet de collecter des tissus de fabrication dans l'aile médicale toutes les heures (dans l'armoire à droite en rentrant)
- **Crédit** – augmente vos gains monétaires de 10%
- **Talents** – accorde une position supplémentaire pour les talents actifs

Bonus techniques



Il y a douze Bonus techniques :

- **Inventaire** – augmente votre capacité d’inventaire de 10 objets
- **Matériaux dangereux** – augmente de 1 le nombre d’objets que vous pouvez collecter dans la *Dark Zone* (taille de l’inventaire)
- **Matériaux techniques de la Division** – permet de convertir des matériaux de fabrication en d’autres matériaux dans un poste de fabrication
- **Ingénieur (JTF)** – permet de collecter des composants électroniques de fabrication dans l’aile technologique toutes les heures
- **Soda** – augmente l’effet de votre consommation de sodas de 10 s.
- **Eau** – augmente l’effet de votre consommation d’eau de 10 s.
- **Artisan** – permet de collecter des outils de fabrication dans l’aile technologique toutes les heures
- **Barre énergétique** – augmente la durée d’effet des barres énergétiques de 5 s.
- **Estimation de ressource** – révèle les centres de fabrication sur la carte de la *Dark Zone*
- **Modificateur de stat** – déverrouille le modificateur de stat d’objets au poste de recalibrage
- **Fonds de la Dark Zone** – augmente de 10% les gains de fonds trouvés
- **Réserve** – augmente de 10 objets la capacité de votre réserve

Bonus sécuritaires



Il y a quatorze Bonus sécuritaires :

- **Agent expérimenté** – augmente le gain de points d'expérience de 10% (hors *Dark Zone*)
- **Grenades** – vous permet d'emporter une grenade supplémentaire
- **Armement avancé** – débloque le marchand d'armes spéciales dans l'aile sécuritaire
- **Vétéran** – augmente les points d'expérience gagnée par les *honneurs*²³ de 25%



Honneurs

- **Matériaux dangereux** – augmente de 1 le nombre d'objets que vous pouvez collecter dans la *Dark Zone* (taille de l'inventaire)
- **Marchand du marché noir** – débloque le marchand du marché noir dans la Base d'opérations (paiement avec des Fonds DZ uniquement, merci)
- **Marchand de vêtements** – débloque le marchand de vêtements dans Base d'opérations
- **Balles explosives** – augmente la durée de l'effet des munitions explosives de 10 secondes.

²³ Les honneurs sont des événements spéciaux réalisés pendant un combat, comme *Multi-élimination*, *Head Shot* ou *Survivant* (tous les ennemis tués en une seule session).

- **Armurier** – permet de collecter des éléments d'arme de fabrication dans l'aile sécuritaire toutes les heures
- **Charognard** – permet de retirer des objets de la caisse des objets volés de l'aile sécuritaire toutes les 12 h.
- **Balles incendiaires** – augmente la durée de l'effet des munitions incendiaires de 10 s.
- **Munition spéciale** – permet de percevoir des munitions explosives et incendiaires au Poste de garde toutes les heures (à côté du stand de tir)
- **Stand de tir** – permet d'accéder au stand de tir pour s'entraîner (toucher le plus grand nombre de cibles en 12 secondes)
- **Découverte d'Intel** – permet l'affichage des éléments de renseignement sur votre carte lorsque vous terminez une « zone nommée »

Inventaire

L'option *Inventaire* affiche son inventaire. Celui-ci possède quatre onglets²⁴ :

- Aperçu
- Personnage
- Sacoches
- Apparence



L'inventaire

Aperçu

L'*aperçu* liste les armes et les matériels équipés. Une touche permet de comparer une arme avec une autre.

²⁴ Comme on l'a déjà spécifié, cinq depuis la version 1.8, qui ajoute une gestion de paquetages.



Dans les deux colonnes de droite, on peut comparer l'arme sélectionnée et celle en dotation

Choisir une autre arme ou un autre équipement que ceux sélectionnés par défaut vous permet de voir la progression éventuelle de l'armement de votre personnage (chiffres en vert dans l'image ci-dessous).



Détail des symboles d'un équipement :



Légende

- 1 : pictogramme du sac (on peut porter six équipements)
- 2 : niveau d'armure procurée par l'équipement
- 3 : catégorie : armure
- 4 : niveau de bonus/malus d'armure de l'équipement (indicateur relatif)
- 5 : compétence d'arme à feu
- 6 : progression relative du bonus/malus pour la compétence
- 7 : compétence sur l'endurance
- 8 : progression relative du bonus/malus pour la compétence
- 9 : compétence sur les composants électroniques
- 10 : progression relative du bonus/malus pour la compétence
- 11 : symbole des Fonds DZ
- 12 : nombre de Fonds DZ
- 13: niveau dans le Monde libre
- 14: grade dans la *Dark Zone*

Vu que l'affichage des données de ce sac comporte des Fonds DZ, on peut en déduire qu'il a été trouvé dans la *Dark Zone*, sinon il porterait l'indication de crédits du *Monde libre*.

Personnage

L'onglet *Personnage* vous présente une synthèse de tous les niveaux que vous avez atteint dans tous les domaines.



Sacoches

L'onglet *Sacoches* vous montre ce que vous transportez dans votre sac.



Inventaire de votre sac au début du jeu...



... et quand vous avez atteint le niveau 30, Gear Score 256 (niveaux maxima avec la version 1.7)

Détail des grenades, consommables et munitions



Légende

- 1 : grenade IEM
- 2 : grenade Flash Bang
- 3 : grenade à fragmentation
- 4 : grenade incendiaire
- 5 : grenade électrique
- 6 : grenade lacrymogène
- 7 : boîte de conserve
- 8 : barre vitaminée
- 9 : bouteille d'eau
- 10: soda
- 11: balle incendiaire
- 12: balle explosive
- 13: cartouche de fusil mitrailleur
- 14: cartouche de mitrailleuse légère (en bande)
- 15: cartouche de fusil de précision
- 16: cartouche d'arme de poing (quantité illimitée)
- 17: cartouche de fusil à pompe
- 18: cartouche de pistolet mitrailleur

Apparence

L'onglet *Apparence* vous permet de gérer votre tenue.



News

L'option *News* affiche les dernières informations relatives au jeu.

Ubisoft Club

L'option *Ubisoft Club* permet d'accéder au site Web du Club²⁵.

Boutique

L'option *Boutique* permet d'accéder au site Web de la boutique Ubisoft.

Paramètres

Et l'option *Paramètres* permet de gérer les paramètres du jeu.

²⁵ La FAQ sur le *Ubisoft Club* est disponible sur le site des *Publications du Marcel* : <http://www.didiermorandi.fr/lpdm/Utilitaires.htm>

Chapitre 5 - L'armement

Armes

Le joueur peut choisir entre six catégories d'armes :

- Armes de poing
- Fusils d'assaut
- Fusils mitrailleurs
- Mitrailleuses légères
- Fusils à pompe
- Fusils de tireur de précision

Vous pouvez porter trois armes en même temps :

- Une arme principale
- Une arme secondaire
- Une arme de poing, le *backup*.

Les armes peuvent avoir jusqu'à cinq types d'accessoires (« *mods* ») :

- Optique (rail supérieur)
- Rail inférieur
- Poignée tactique
- Bouche du canon
- Chargeur

Les armes peuvent aussi recevoir des customisations (« *skins* »).

L'armement s'achète soit chez les différents vendeurs de la Base, soit dans les planques du Monde libre, soit dans les salles sécurisées de la *Dark Zone* (à payer en Fonds DZ), soit il peut être fabriqué dans un *Poste de fabrication*. Il se trouve aussi sur les cadavres de vos ennemis et dans des sacs, caisses ou autres conteneurs distribués ici ou là dans la zone de jeu.

Il est donc essentiel de visiter tous les lieux accessibles pour trouver le plus de choses.

La liste des armes évoluant à chaque patch, il n'a pas été jugé nécessaire de l'inclure ici.

N'hésitez pas à monter une lunette sur votre arme d'épaule si celle-ci n'en possède pas déjà une, c'est indispensable pour les *Head Shots* à longue distance.

Accessoires d'armes

Un accessoire d'arme (*Mod*) a besoin d'un emplacement de montage pour pouvoir être utilisé.

Les emplacements disponibles sont habituellement :

- Rail tactique supérieur
- Chargeur
- Rail tactique inférieur
- Bouche du canon



Toutes les armes n'ont pas nécessairement quatre emplacements de montage. Le nombre d'emplacements sur l'arme dépend de la *qualité* de l'accessoire et du type d'arme :

- usagé (blanc)
- standard (vert clair)
- spécialisé (bleu clair)
- supérieur (violet)
- haute qualité (jaune)

La liste intégrale et détaillée des accessoires d'armes étant disponible dans le jeu, nous n'avons pas jugé nécessaire de la reproduire dans ce document.

Équipement

Les équipements sont disponibles, comme les armes et les accessoires, auprès des vendeurs, mais peuvent être trouvés aussi dans des coffres ou dans les poches de vos ennemis *neutralisés*.

L'équipement de base de tout agent de la **Division** est composé de :

- Un sac



- Des lentilles de contact spéciales²⁶



- Une montre *intelligente*



La SmartWatch d'un agent de la **Division**

- Une carte holographique



Carte holographique

²⁶ Que l'on ne voit nulle part dans le jeu...

- Un lecteur ECHO (*Evidence Correlation Holographic Overlay*)

Le lecteur ECHO vous permet de lire des données collectées à partir d'enregistrements de conversations téléphoniques, de caméras de surveillance et d'échanges par GSM pour en savoir plus sur ce qui s'est passé à tel ou tel endroit. Les sources ECHO sont indiquées sur la carte de l'agent.



Présence d'une source *ECHO* révélée dans une rue de New York

Cette dotation est complétée d'équipements de protection, comme le *masque à gaz* standard (dont le niveau de protection peut être amélioré) :



Quand vous portez votre masque à gaz dans une zone contaminée, un indicateur vous révèle la qualité de votre cartouche filtrante (trait bleu dans l'image ci-dessous) et le niveau de votre protection.



Indicateurs du masque de protection

Quand vous entrez dans une zone contaminée, votre écran vous indique si le niveau de protection de votre masque est suffisant :



Indicateur du niveau de protection (trait bleu, niveau 1)

Comme les accessoires, tous les équipements existent en cinq qualités, de la plus commune à la plus rare :

- usagé (blanc)
- standard (vert clair)
- spécialisé (bleu clair)
- supérieur (violet)
- haute qualité (jaune).

Plus un objet est rare, plus ses attributs sont puissants et meilleurs sont les Bonus reçus.

La liste intégrale et détaillée des équipements étant disponible dans le jeu, nous n'avons pas jugé nécessaire de la reproduire dans ce document.

Chapitre 6 - Les consommables

Les consommables sont les compléments de votre dotation :

- Balles incendiaires et explosives
- Barre énergétique
- Eau
- Nourriture en conserve
- Soda



En plus des consommables, vous avez bien évidemment des grenades, à faire consommer par vos ennemis.



Sachez que, si vous recevez une grenade lacrymogène ou électrique, une barre énergétique en dissipe les effets.



Une barre énergétique supprime les effets des grenades incapacitantes

Une grenade peut être reçue ou envoyée. Si un ennemi vous envoie une grenade, un indicateur de son champ d'action apparaît sur votre écran (zone rouge) :



Zone d'action d'une grenade

De même, si vous envoyez une grenade, son champ d'action est affiché avant que vous ne la lanciez. Veillez bien à inclure les ennemis dans ce champ (zone orange) :

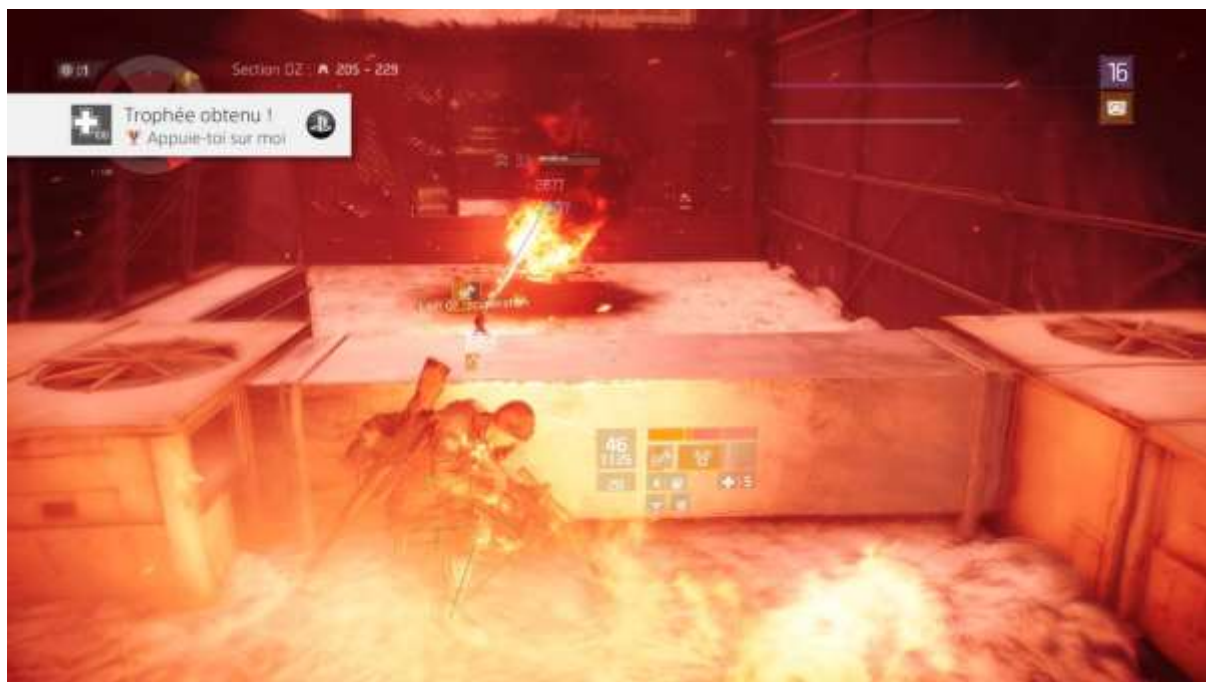


Grenade trop courte, les ennemis ne seront pas touchés.



Grenade bien ajustée avant lancement

Les grenades incendiaires et la tourelle avec modification « lance flammes » sont particulièrement efficaces pour empêcher l'ennemi de continuer à vous tirer dessus.



Là, vous avez engagé l'ennemi avec votre tourelle, mais vous vous êtes pris une incendiaire

L'affichage « *Trophée obtenu* » dans l'image ci-dessus est l'indicateur d'une capture d'écran automatique que vous pouvez activer ou désactiver sur les trois plateformes de jeu pour avoir des souvenirs à montrer à vos petits enfants plus tard au coin du feu.

Chapitre 7 - Fabrication et recalibrage

La *fabrication* consiste à créer des armes, des matériels, des équipements et autres accessoires à partir de matière première trouvée un peu partout dans des placards, des caisses ou les poches des ennemis neutralisés.

Le *recalibrage* consiste à améliorer certaines qualités de votre dotation, qu'elle ait été trouvée, acquise ou fabriquée.

Pour fabriquer un objet, allez au poste de fabrication de la Base



et sélectionnez un article à fabriquer :



Les matériaux nécessaires à la fabrication sont indiqués en bas de votre écran.

Des matériaux de qualité supérieure, nécessaires pour certaines fabrications, peuvent eux-mêmes être fabriqués à partir de matériaux de qualité inférieure (dernier choix de la liste du menu principal du Poste de fabrication).

Comme déjà indiqué, vous trouverez les matériaux de fabrication un peu partout dans les immeubles, magasins et autres poches d'ennemis, mais vous pouvez aussi vous en procurer en démantelant des armes dont vous n'avez pas besoin et que vous n'avez pas la nécessité de revendre.

Si le Poste de fabrication de la Base ne vous propose pas l'arme ou l'accessoire dont vous rêvez, allez au Terminal rendre visite au marchand de schémas spéciaux, il saura certainement vous dépanner.

Le *recalibrage* est un peu plus compliqué. Par exemple, si vous voulez recalibrer une arme, celle-ci dispose de trois talents, mais vous ne pouvez modifier qu'un talent à la fois.

Les conditions nécessaires au recalibrage figurent en blanc (condition remplie) ou en rouge (niveau de recalibrage insuffisant).



Ces niveaux de recalibrage sont les données qui figurent sur la deuxième ligne de votre inventaire (*Armes à feu, Endurance et Composants*) :

(voir image page suivante)



Ici : 7950, 3802 et 2675

Les matériels et accessoires, eux, disposent de *Bonus*. Sélectionnez un objet, choisissez le Bonus à recalibrer, faites votre choix parmi les recalibrages possibles et, si vous remplissez toutes les conditions (le recalibrage a un coût en crédits), votre objet a évolué.



Si la fabrication est une de vos tâches quotidiennes, lorsque vous l'avez accomplie, un écran vous en affiche la récompense :



Remarque

Certains *Gamers*, rencontrés sur Internet, vous demandent quelques fois si vous voulez jouer DPS, Heal ou Tank.

Il s'agit de se créer un personnage en privilégiant l'un de ses trois paramètres essentiels :

- DPS
- Santé
- Compétence

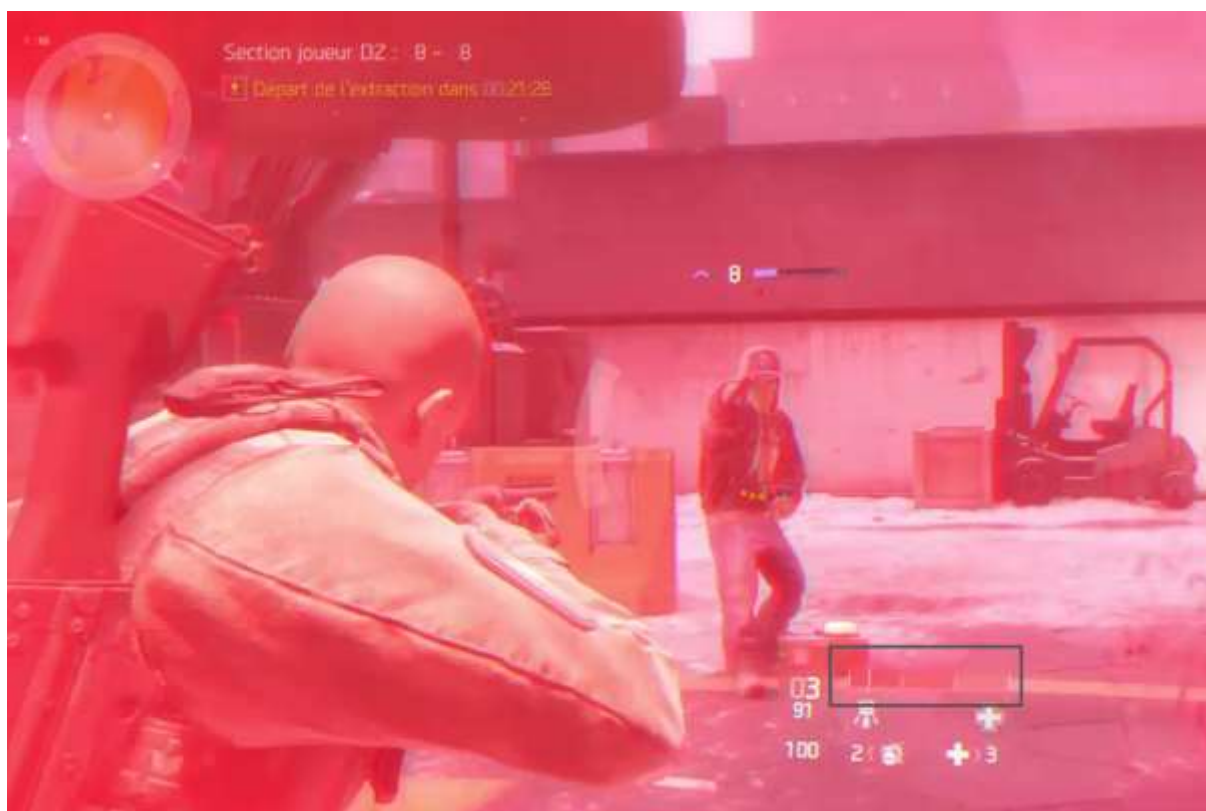
C'est avec le **recalibrage** (et le choix judicieux de ses équipements et Mods) que l'on crée tel ou tel profil, d'où l'arrivée, avec la version 1.7 du concept d'*inventaire*. Le joueur peut maintenant se créer jusqu'à quatre profils d'inventaire, à choisir d'un clic (ou presque) selon la mission à remplir ou les circonstances du moment (hors combat. On ne peut pas changer de paquetage pendant un combat).

Chapitre 8 - Les agents

Le jeu **Tom Clancy's The Division** permet, on l'a vu, de jouer seul ou en équipe de cinq agents maximum (quatre dans la DZ). Si vous décidez de jouer seul, sachez que ce que vous avez de plus précieux est votre vie. Dans ce jeu, l'agent passe avant la mission. Un agent mort est un agent inutile.

La santé de votre personnage est graduée de 0 à 9 et est représentée à l'aide de trois barres colorées.

- 3 barres vertes = 9 = santé maximum
- 2 barres vertes = 8
- 1 barre verte = 7
- 3 barres jaunes = 6 = santé moyenne
- 2 barres jaunes = 5
- 1 barre jaune = 4
- 3 barres rouges = 3 = santé minimum
- 2 barres rouges = 2 = décès annoncé très prochainement
- 1 barre rouge = 1 = décès immédiat
- 0 barre rouge = votre personnage est mort et votre écran devient rouge.



Le personnage vient de décéder (image capturée quand sa vie est passée à 0)

Si vous êtes blessé, utilisez un kit de soins (MedKit) pour remonter votre niveau de santé, sinon allez vous cacher dans un coin pendant qu'elle remonte toute seule.



Le joueur a un niveau de santé voisin de zéro mais il dispose de trois *MedKits*



Après utilisation d'un *MedKit* sa santé a notablement remonté

Si vous décidez de jouer en escouade, prenez aussi en considération la santé de vos coéquipiers, voire d'autres agents rencontrés ici ou là, avant votre mission. Par exemple, si vous avez un butin à extraire de la *Dark Zone*, l'hélicoptère est arrivé sur la zone

d'extraction et le câble pend, attendant votre colis, si vous découvrez que l'un de vos coéquipiers est blessé, abandonnez votre extraction et volez (prudemment) à son secours.



L'agent I-IS-BEAST-X est blessé, abandonnez votre extraction

Et si c'est vous qui êtes réanimé, remerciez !



Vous avez été réanimé



L'agent a été réanimé par un collègue, il le remercie.

Les ronds bleus sur votre écran indiquent la position des agents membres de votre escouade.



Quand vous êtes membre d'un escouade et que l'un de vos coéquipiers a commencé une mission hors de la *Dark Zone* (il n'y a pas de missions dans la *Dark Zone*), vous pouvez le rejoindre par *téléportation*.



Téléportation

Quelque fois, vous allez rencontrer aussi des agents de la JTF, mais ce sont des PNJ. Inutile de les aborder, sauf s'ils sont derrière un bureau et que la possibilité de dialoguer avec eux est indiquée.



Agents de la JTF tapant la discute

Souvenez-vous aussi que, si l'un des membres de votre escouade devient renégat, toute l'escouade devient renégate (changé avec la 1.8, où l'on peut choisir de devenir renégat ou non).



Groupe devenu renégat

Sachez que, quand votre personnage meurt comme renégat, il perd tout ce qu'il portait (argent, butin, etc.) mais il ne perd pas de points d'EXP DZ depuis la version 1.7. De plus, il a une pénalité de retard de trente secondes pour réapparaître.



Copie d'écran prise en cours de jeu avant la version 1.7

Pour ce qui est des escouades, quand vous recevez une invitation à rejoindre une escouade, vous avez un message :



Invitation reçue

Et si vous n'y répondez pas, l'invitation expire au bout de trente secondes.



Vous avez une invitation en attente

Chapitre 9 - Les ennemis

Il y a cinq sortes d'ennemis dans le jeu **Tom Clancy's The Division** :

- Les joueurs, anciens agents de la Division, qui ont décidé de passer du mauvais côté de la Force, les *Renégats*.
- Des groupes d'ennemis, pilotés par la plateforme du jeu, les PNJ, qui sont de trois catégories :
 - Les *Rikers*
 - Les Nettoyeurs
 - Les Émeutiers
- Les accidents de la vie en zone hostile (une grenade incendiaire qui ne vous était pas destinée²⁷, une balle perdue, un bidon d'essence ou une bombe qui explose près de vous).

Renégats

Les renégats ont décidé de se servir de leur uniforme, de leurs compétences et de leurs armes pour prendre le contrôle de la ville en commençant par la *Dark Zone*, vivier d'armement. Ce sont de vrais joueurs en chair et en os, pas des PNJ (*Personnages non joueurs*, i.e. pilotés par la plateforme du jeu).

Ces joueurs sont devenus renégats en tuant un ou plusieurs de leurs semblables, souvent au moment où ceux-ci allaient extraire leur butin.

Sachez que tout joueur qui devient renégat est immédiatement indiqué sur votre carte et, à sa cinquième victime, se déclenche une chasse à l'homme, vu que le bonus d'élimination d'un renégat est très élevé (et en plus non seulement vous récupérez son butin mais aussi celui qu'il avait volé).

Sachez aussi qu'une tête de mort apparaît au dessus de son pseudo, bleue si le joueur est dans votre équipe (à ce moment, toute votre équipe devient renégate), rouge dans le cas contraire.



Votre escouade est devenue renégate

²⁷ Dans ce jeu, il n'y a pas d'option pour désactiver les tirs fratricides car ils n'existent pas. En revanche, si vous marchez sur une zone en feu, quelle qu'en soit la raison, vous commencez à brûler...

Vous l'avez compris, vous avez tout intérêt à patrouiller à plusieurs en équipe constituée (quatre maximum), ce qui est très justement l'une des caractéristiques du jeu : le mode PvP (*Player versus Player*), qui n'est disponible que dans la *Dark Zone*.

Rikers

Les *Rikers* sont un gang organisé de truands évadés de la prison de *Rikers Island*, située sur une île à New York, au nord de l'aéroport de *La Guardia*.



Rikers Island



Rikers

Les *Rikers* sont dangereux car organisés autour de leur chef, **Larae Barrett** et de ses adjoints. La neutralisation d'un chef de *Rikers* (un *Boss*) ou d'un adjoint rapporte plus de points et de récompenses que la neutralisation d'un *Riker*.

Nettoyeurs

Les Nettoyeurs sont d'anciens membres de services de santé, qui ont perdu tout sens commun dans la catastrophe, et qui sont convaincus que la seule solution pour enrayer la pandémie est de détruire toute trace de vie par le feu, les agents de la **Division** comme les civils ou les truands.

Les Nettoyeurs sont des ennemis redoutables car leur lance-flammes porte à trente mètres et aucun abri n'est suffisamment efficace pour éviter à vos vêtements de prendre feu.

De plus, ils portent tous un gilet pare-balles qui les rend difficiles à neutraliser de face. En revanche, un head shot, une grenade ou plus joyeusement une balle dans leur réservoir le fait exploser sans difficultés.



Nettoyeurs en action

Sachez qu'un Nettoyeur neutralisé peut voir sa bouteille incendiaire exploser spontanément. Ne restez donc pas trop près.

(voir image page suivante)



Explosion spontanée de la bouteille d'un Nettoyeur neutralisé



Le moyen le plus efficace pour se débarrasser d'un Nettoyeur : tirer dans sa bouteille

Attention, certains boss Cleaners comme **Kosinsky** (dans la mission *Emporium de Broadway*) ou **Benchley** (dans la mission *Morgue du Métro*) portent leurs *teillebou* dans des housses de protection. Il faut tirer dans la partie métallique rouge qui dépasse en haut. Tirer dans la housse ne sert à rien !



Émeutiers

Les Émeutiers sont de petits délinquants de rues, agissant de façon désorganisée, dont le seul but est de tuer pour s'approprier les biens de leurs victimes.

Ils sont habituellement faiblement armés et tirent mal.

Mais lorsqu'ils sont nombreux, mieux vaut les éviter si vous ne vous déplacez pas en équipe constituée, surtout quand ils vous foncent dessus avec une hache en hurlant, protégés par un bouclier...



Émeutiers intimidant un civil

Tous les PNJ sont générés de façon dynamique par le jeu, à n'importe quel moment et à n'importe quel endroit. Il est judicieux, quand vous arrivez quelque part, d'attendre un peu pour voir s'il n'apparaissent pas soudain devant vous (ou derrière), comme cela s'est produit un jour pour l'auteur sur le toit d'une station service abandonnée...



Joueur seul sur un toit (notez le *time stamp* de la vidéo : 00:00:04)



La seconde d'après, il n'est plus seul... ☹️ (time stamp 00:00:05)

Au sujet des PNJ, ils ont des niveaux différents et si votre niveau hors de la *Dark Zone* ou votre grade (*Rank*) dans la *Dark Zone* sont trop bas par rapport à eux, vous *courrez un grave danger*²⁸. Dans ce cas, refusez la confrontation, vous perdrez.



Ce joueur niveau 5 n'a plus qu'un point et demi de vie, il ne devrait pas insister face à un niveau 7.

²⁸ Cf. *Des Hommes d'Honneur*, un film de Rob Reiner, avec Jack Nicholson, Demi Moore et Tom Cruise, 1992.

Cela dit, c'est en neutralisant des PNJ qui vous allez monter en grade, en cumulant des points d'expérience de DZ.



Ennemi neutralisé, 62 points d'EXP DZ gagnés

Dans l'image ci-dessus, le joueur totalise 1523 points d'EXP DZ et a le grade DZ 6 (chiffre violet) et un niveau de 8 (chiffre brun) hors DZ. Il changera de grade lorsqu'il en aura obtenu 1760.

Remarque

Un lecteur attentionné et familier du jeu pourrait se demander comment il se fait qu'un joueur avec un grade de 6 puisse se retrouver dans le secteur DZ02 réservé aux joueurs de niveau 7 et supérieur (une section DZ 8-8 est accessible aux joueurs de niveau 7 justement pour pouvoir y progresser. Inversement, les joueurs de niveau 8 et plus ne peuvent pas aller dans des secteurs réservés aux niveaux 1 à 7 pour éviter les abus d'autorité, si on veut dire ça comme ça).

Réponse : Parce que le joueur avait un grade 8 mais a perdu des points d'EXP DZ par des décès successifs. Chaque décès dans la *Dark Zone* peut faire rétrograder le joueur. Et s'il quitte le secteur DZ02, il ne pourra pas y retourner tant qu'il ne sera pas passé de nouveau au grade 7.



Au péril de sa vie, cet agent a neutralisé un ennemi et a changé de grade



Cet agent neutralisé a été rétrogradé car il a perdu trop de points d'EXP DZ

Chapitre 10 - Le butin

Il y a cinq types de prises qui forment votre *butin*, différenciées par leur couleur²⁹ :

- Blanc
- Vert
- Bleu
- Violet
- Orange

Le premier type est le plus fréquemment rencontré, le dernier est d'une grande rareté.

Le meilleur butin est dans la *Dark Zone*, ce qui est bien la raison principale pour vous d'y aller.

Mais vous pouvez aussi trouver des prises de valeur, notamment dans des *coffres*, lorsque vous patrouillez hors de la *Dark Zone* pour réaliser des missions en mode difficile ou lorsque vous réussissez à vaincre certains ennemis particulièrement dangereux.

Les prises dans la *Dark Zone* sont partagées parmi tous les joueurs, ce qui signifie qu'un joueur peut s'approprier le butin d'un autre joueur en l'éliminant.

Les prises hors de la *Dark Zone* sont spécifiques à chaque joueur.

Les principales prises sont :

- Accessoires d'armes
- Armes
- Barres énergétiques
- Bouteilles d'eau
- Clés
- Composants électronique
- Équipements
- Nourriture en conserve
- Outils
- Pièces d'arme
- Sac à dos
- Sodas
- Tissus
- Trousses de secours
- Vêtements

Le butin trouvé dans la *Dark Zone* est contaminé. Il doit donc être extrait par hélicoptère (voir l'introduction du présent document).

²⁹ Avant d'atteindre le niveau 30.



Arme contaminée trouvée dans un coffre dans la *Dark Zone*

Si vous n'avez pas le niveau requis pour ouvrir un coffre, vous recevrez un message... en français (image réalisée pendant la Bêta) :



Coffre inaccessible par insuffisance de niveau

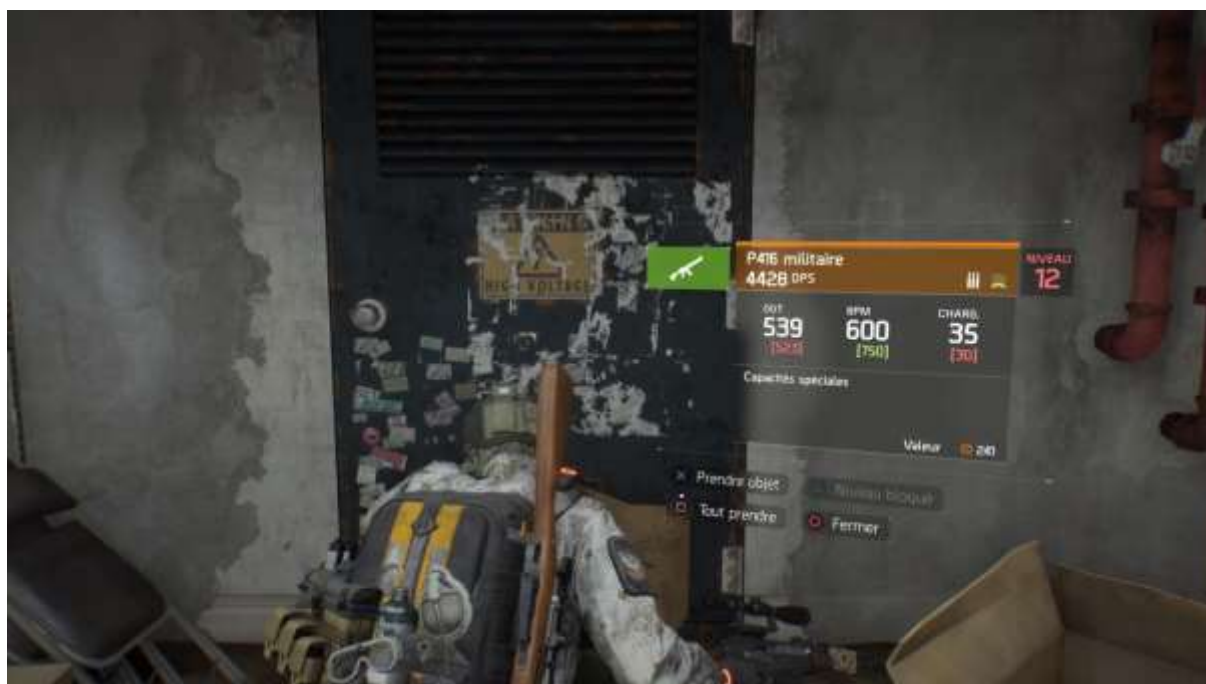
Certains coffres peuvent vous être accessibles mais nécessitent cependant l'emploi d'une clé, à découvrir dans la *Dark Zone* (le plus souvent dans la poche de quelqu'un d'autre...)

Remarque

Quand vous libérez des otages, c'est une bonne idée d'aller jeter un coup d'œil dans la pièce où ils étaient enfermés, on y fait toujours de bonnes découvertes .



Otages libérés, jetons un œil



Chic, un P416

Le chiffre 12 en rouge indique que votre niveau est insuffisant pour vous en servir (l'agent est niveau 11 comme le montre l'image précédente), mais vous pouvez toujours le mettre dans votre inventaire en attendant.

Chapitre 11 - La Dark Zone

La *Dark Zone* est un endroit où initialement l'armée avait créé à New York une zone de quarantaine pour les malades infectés par le virus. Lorsque l'épidémie est devenue incontrôlable et s'est transformée en pandémie, s'étendant à toute la ville, l'armée a clôturé et abandonné les lieux en laissant matériels, armes et équipements sur place.

Le problème essentiel qui se pose est que le niveau des ennemis dans la zone PvE, dite « *Monde libre* », (comme dans la zone PvP) augment en parallèle avec le vôtre, donc votre armement devient vite insuffisant pour survivre et accomplir vos missions. C'est pour cette raison que vous devez explorer la *Dark Zone* pour récupérer des armes plus puissantes (achetées ou trouvées, à extraire) et des équipements de protection, car certains endroits contaminés de la ville ont des niveaux de contamination croissants et votre masque de protection standard sera vite inefficace. Malheureusement, certains ne vous ont pas attendu et ont déjà réalisé exactement ce que vous devez faire. Votre butin sera donc aussi à prendre à vos ennemis.

Le départ de l'armée de la *Dark Zone* et l'évasion massive de *Rikers Island* a spontanément généré la création de bandes de brigands qui vous ont été présentés dans les pages précédentes. Éliminer un ennemi dans la *Dark Zone* permet de lui faire les poches et de récupérer tout ce qu'il avait, à commencer par ses armes, des accessoires d'armes, de l'argent et parfois les précieuses clés que vous cherchez partout depuis une journée.

Extraction

Tous les objets que vous trouvez dans le *Monde libre*, vous pouvez les prendre et les garder avec vous dans votre inventaire, jusqu'à ce qu'il soit plein. Quand votre inventaire est plein et que vous souhaitez collecter d'autres objets, vous devez vous rendre à la base opérationnelle et le vider dans le coffre de votre réserve (capacité illimitée). En revanche, quand vous trouvez un ou plusieurs objets dans la *Dark Zone*, ils doivent être décontaminés avant d'être utilisables. Pour cela, vous devez passer par le processus d'*extraction*. Comme rapidement décrit dans l'introduction, il vous suffit de vous rendre sur l'une des aires d'extraction et de tirer une fusée éclairante. Un hélicoptère de la JTF viendra ramasser votre *butin*. Vous retrouverez celui-ci décontaminé dans votre coffre des objets extraits à la base opérationnelle. Vous pouvez extraire jusqu'à six objets à la fois. Vous pouvez aussi extraire via une extraction initiée par un autre joueur.



Écran OPTIONS, montrant les quantités maximum d'inventaire (41 et 6)

Il vous est conseillé de vous cacher pendant que vous attendez l'arrivée de l'hélicoptère d'extraction car des ennemis, PNJ ou agents renégats, peuvent en profiter pour vous agresser, les uns pour vous éliminer, les autres pour vous voler votre butin en vous neutralisant avant ou en coupant la corde.



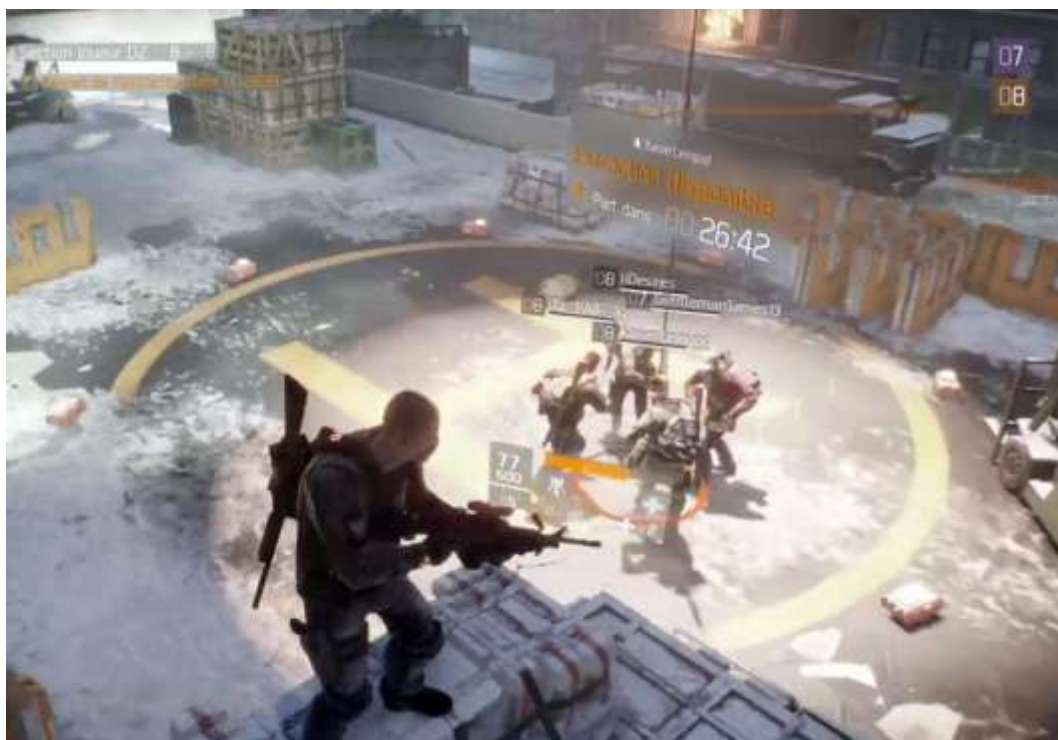
Arrivée de l'hélicoptère d'extraction de la JTF

Lorsque l'hélicoptère est en place pour une extraction, un câble descend, muni de crochets pour fixer le sac qui contient votre butin contaminé.



Il vous reste 25 secondes pour accrocher votre butin avant le départ de l'hélico

C'est une bonne idée de couvrir vos coéquipiers si vous n'avez rien à extraire.



Couverture pendant une extraction (oubliez la M60, elle est totalement inefficace...)

Si vous venez d'entrer dans la *Dark Zone* et que vous avez une extraction à réaliser, la prochaine arrivée d'un hélicoptère est signalée à tous les joueurs. Il suffit alors de suivre le fléchage et d'utiliser l'une des quatre positions disponibles sur le câble pour accrocher votre sac si elles n'ont pas toutes déjà été prises.



Indicateur du lieu d'une extraction en cours (derrière le bâtiment)

Le butin à extraire peut être trouvé dans des coffres de la *Dark Zone*, dans des bâtiments, mais aussi dans les poches de vos ennemis. A chaque fois que vous neutralisez un ennemi, PNJ ou agent renégat, un indicateur coloré vous montre la présence d'objets contaminés disponibles pour extraction. Vous pouvez alors examiner ce que l'ennemi possédait ou tout lui prendre.



Deux possibilités : examiner ou tout prendre.



Il y avait un objet, votre inventaire a été mis à jour

Attention, lors d'une extraction, le processus d'accrochage dure plusieurs secondes et vous n'êtes pas à l'abri d'une agression. Regardez autour de vous avant de procéder à une extraction car, pendant ce temps, vous ne pouvez pas vous servir de vos armes³⁰.



Arrivée de PNJ ennemis pendant une extraction



Aggression pendant une extraction

³⁰ Le dépôt de votre tourelle lance-flammes bien aimée près de vous est votre ami.

Quand votre extraction est terminée, votre écran vous affiche une liste des objets qui ont été extraits.



Liste des objets extraits

Emplacement des zones d'extraction

Il y a huit³¹ zones d'extraction dans la *Dark Zone* :

(voir image page suivante)

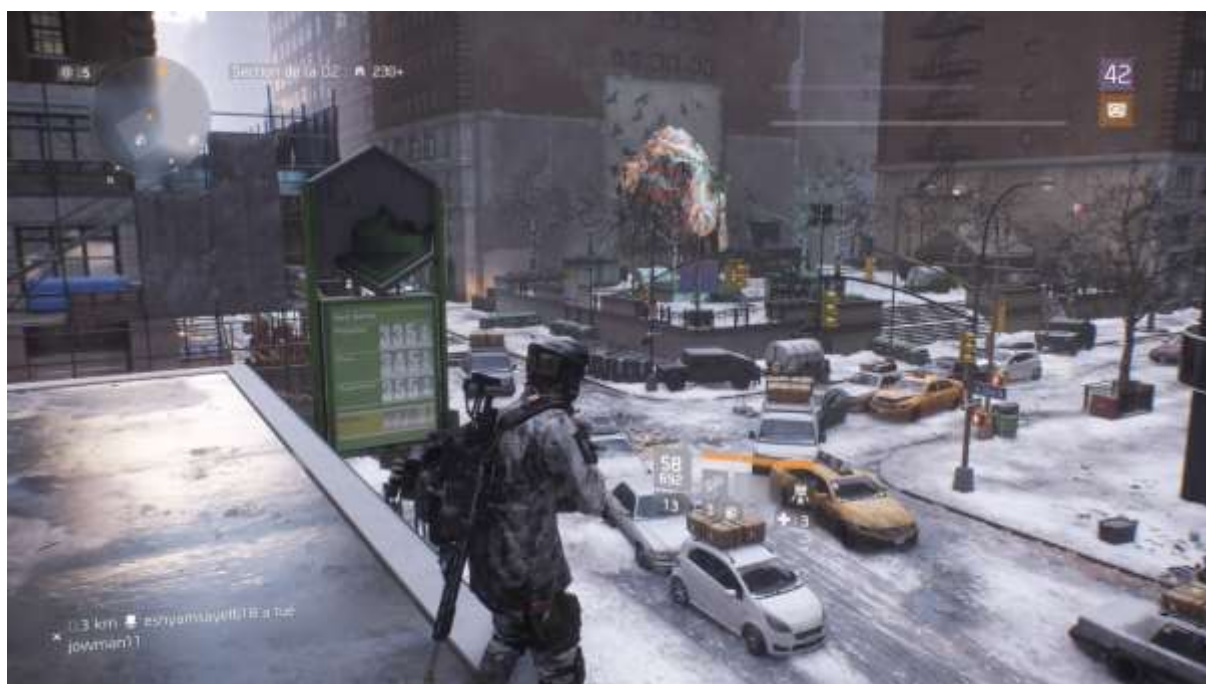
³¹ Neuf à partir du patch 1.7



Les huit zones d'extraction de la *Dark Zone* (avant la version 1.7)



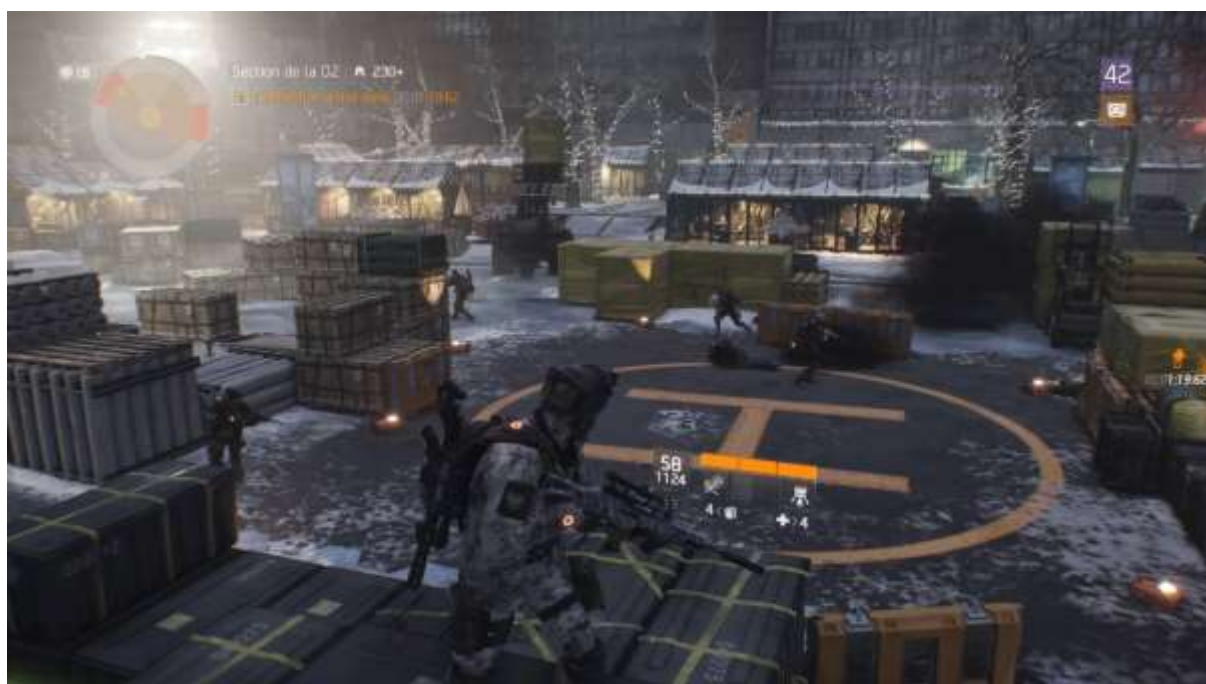
Zone d'extraction n° 1 : « Le carrefour du Métro »



Zone d'extraction n° 2 : « La station essence abandonnée »



Zone d'extraction n° 3 : « La terrasse du parking »



Zone d'extraction n° 4 : « Le jardin qui tue »



Zone d'extraction n° 5 : « Chez les Nettoyeurs »



Zone d'extraction n° 6 : « C'est le territoire du LMB, ici »



Zone d'extraction n° 7 : « Le parking de l'armée »



Zone d'extraction n° 8 : « Barbecue sur les toits avec les petits gars du LMB »

Remarque

Quand vous lancez une extraction, essayez de ne pas vous mettre au beau milieu du « H », parce que vous serez exposé aux tirs ennemis de tous les côtés. Privilégiez plutôt un coin dans lequel on ne pourra pas vous *engager* de quatre directions différentes :

(voir image page suivante)



Mauvais endroit



Mieux !

Difficulté évolutive

Enfin, sachez que la *Dark Zone* comporte neuf secteurs, numérotés de DZ01 à DZ09, dans lesquels la difficulté progresse notablement.

Sachez aussi que, lorsque vous atteignez le *niveau* 30 hors *Dark Zone*, celle-ci devient un seul grand secteur et se repeuple automatiquement avec de nouveaux contenus et de nouveaux challenges.

Sachez enfin que vous pouvez réanimer un joueur blessé s'il n'est pas renégat, même si vous ne faites pas partie du même groupe. Mais si toute votre escouade est passée renégate, vous pouvez toujours réanimer un coéquipier.

Chapitre 12 - Déplacements

Hors de la Dark Zone

Après avoir choisi votre destination, vous commencez votre déplacement et arrivez dans le quartier de *Chelsea*, où vous allez croiser du monde : des civils et des truands, tous deux « PNJ » (les renégats ne se rencontrent que dans la *Dark Zone*).

Les ennemis vous sont indiqués par un triangle rouge³², quand ils sont visibles. Ils peuvent aussi être cachés dans une contre-allée derrière une palissade, mais dans ce cas ils se parlent et vous devriez les entendre.



Deux ennemis « *spottés* » automatiquement par le jeu

Accomplissez vos missions principales et secondaires, faites vos rencontres, utilisez votre carte pour trouver d'autres actions à réaliser, visitez toutes les planques pour découvrir les missions de recherche et destruction et accumulez des points pour progresser en niveau.

Quand vous passez niveau 30, vous aurez trois niveaux, celui dans le Monde libre, celui dans la *Dark Zone*, et un *niveau de qualité* de votre armement, équipement et accessoires, le *Gear Score*.

³² Au fur et à mesure de l'évolution du jeu, ces triangles rouges ont été remplacés par une barre rouge horizontale, qui indique le niveau de l'ennemi.



Le premier chiffre (à gauche) est votre *Gear Score* ou *GS* (maximum : 290 depuis la version 1.8), c'est-à-dire la moyenne des *GS* de vos armes et de vos équipements « *modés* », le second est votre *niveau* actuel dans le Monde libre (maximum : 30), et le troisième votre *grade* dans la *Dark Zone* (maximum : 99).

Quand vous rencontrez un groupe de deux ou trois personnes, ralentissez votre progression si vous étiez en train de courir, et visez le groupe avec votre arme. Un indicateur de mire vous avertira de l'état des individus, neutres ou ennemis.



Mire verte, ce ne sont pas des ennemis



Mire rouge et indicateur de niveau de l'ennemi

Quelques fois, vous voyez une caisse qui vous interpelle, mais il ne semble pas évident d'y accéder. Cherchez bien, et surtout n'oubliez pas les toits (même s'il faut quitter l'immeuble pour entrer dans le voisin) et vous y arriverez, non sans avoir (bien évidemment) fait souvent de mauvaises rencontres...



Cette caisse semble inaccessible

Le fait que le niveau de l'agent soit passé de 3 à 4 entre les deux copies d'écran montre qu'il a effectivement fait une mauvaise rencontre lors de la recherche de son itinéraire de contournement de la grille...



Il suffit de contourner l'obstacle (cela a pris du temps, le jour s'est levé³³...)



Mais cela valait le coup !

³³ Téléphone, 1985.

Quand vous vous déplacez en intérieur, privilégiez les abris et les coins, ne déboulez pas en petite foulée, la bouche enfarinée, vous vous prendrez une rafale aussi sec.



Un couloir, on se planque vite fait.



Pointez l'emplacement à atteindre et appuyez sur X (PS 4)



Vous voilà de nouveau planqué en (relative) sécurité.

Remarque

Quand vous vous déplacez dans la rue et que le temps est au beau fixe, attention aux ennemis que vous ne verrez pas car vous aurez le soleil dans l'œil.



Autre chose. Quand vous êtes pris à partie par un groupe, si vous avez la possibilité de trouver une position en hauteur, profitez-en. C'est plus facile pour dégommer les hostiles au fusil à lunette. Mais quelques fois ils sont bien planqués derrière un muret, par exemple, alors il ne vous reste plus qu'à redescendre et « aller au contact ».



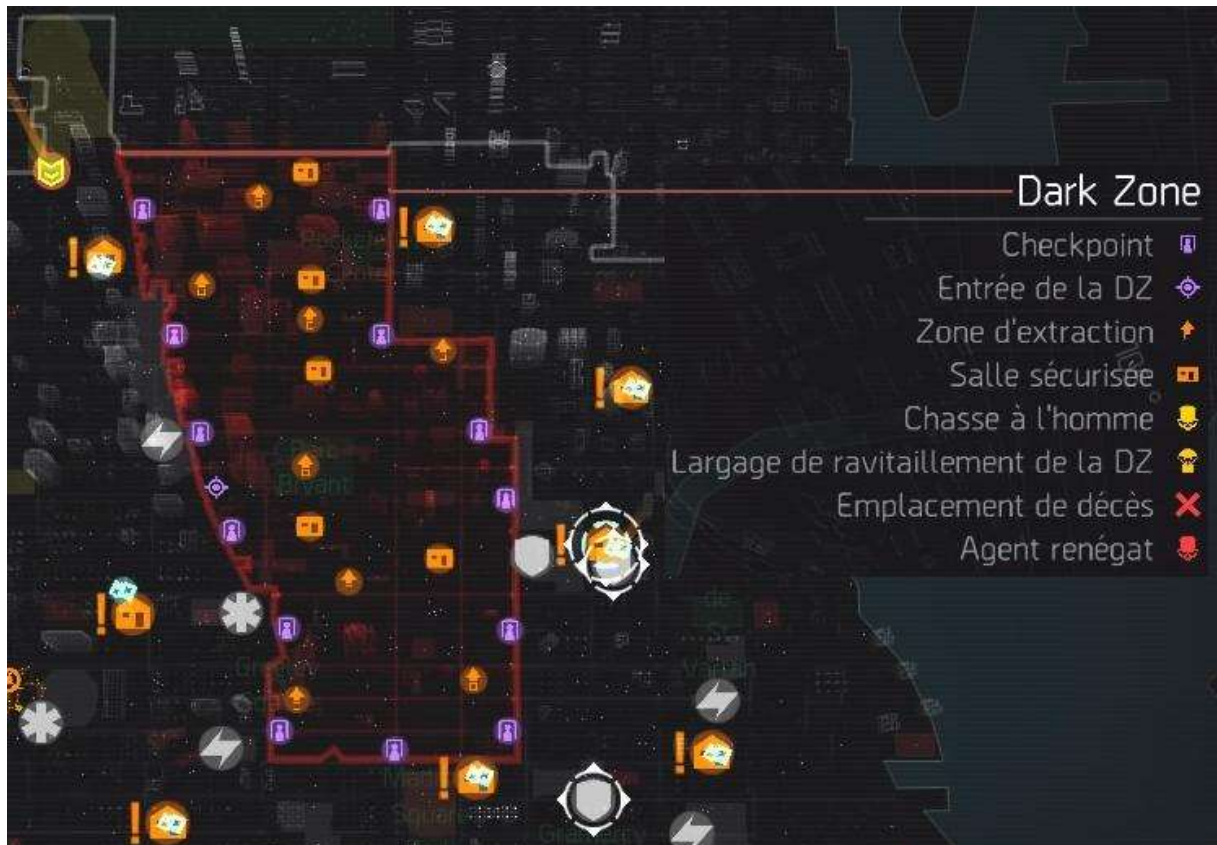
L'hostile de gauche (losange orange) est inaccessible, il vous faut redescendre

Dans la Dark Zone

La *Dark Zone* comporte plusieurs entrées.



L'une des entrées de la *Dark Zone*



Carte de la *Dark Zone* (avant le patch 1.6)

La différence entre un *Checkpoint* et une *entrée de la Dark Zone* réside dans le fait qu'une entrée ne comporte ni marchand, ni caisse de réapprovisionnement, ni rien. Ce n'est qu'un endroit où vous avez la possibilité d'escalader la barrière, mais pas de ressortir.

A l'intérieur de la *Dark Zone*, vous ne rencontrerez pas de civils (ils sont tous morts du virus), mais des ennemis et des agents de la **Division**, renégats ou non, en quête d'équipements, soigneusement protégés par leur masque de filtrage.

Les agents renégats sont facilement repérables par la tête de mort rouge qu'ils portent au dessus de leur identité.

Les agents non renégats, appelés joueurs « *neutres* » peuvent à tout moment décider de devenir amicaux ou hostiles lorsqu'ils vous croisent.

A chaque fois que vous rencontrez un joueur qui ne semble pas agressif, utilisez les *émoticons* pour manifester votre intention éventuelle de former une équipe et lui demander ses intentions.



Rencontre avec un agent neutre



Communication par émoticôns

Au fur et à mesure de vos rencontres, formez ou rejoignez une équipe et patrouillez. Consultez régulièrement votre carte pour détecter les chasses aux renégats. L'intérêt de neutraliser un renégat, outre la prime, est de lui prendre les objets qu'il a sur lui.

Recherchez aussi le contact avec les différentes bandes de truands, nettoyeurs et évadés de *Rikers Island* pour les mêmes raisons, visitez les immeubles pour trouver des objets et de l'argent dans des armoires, des tiroirs et autres endroits, bref, en deux mots, il s'agit d'une chasse au trésor avec des ennemis partout, et surtout des traîtres...

Le trésor le plus précieux est, à notre avis, des sortes de clés passe-partout qui ouvrent toutes les portes verrouillées et des coffres disséminés ici ou là dans la *Dark Zone*. Ces clés sont essentiellement dans les poches des truands. Leur chasse et leur neutralisation sont donc essentielles.

Mais sachez qu'à chaque fois que vous êtes « *neutralisé* » dans la *Dark Zone* vous perdez votre clé si vous en avez trouvé une, mais aussi vous risquez de diminuer de grade. Sachez aussi que, quand votre personnage décède, vous avez le choix du lieu de réapparition.



Choix du lieu de réapparition

Quand vous réapparaissiez, une croix rouge sur votre écran vous indique le lieu de votre décès, pour le cas où vous souhaiteriez récupérer ce qui serait tombé de vos poches.

En effet, votre butin reste sur place si personne n'est passé par là entre temps. Mais les PNJ ne sont pas intéressés par votre butin, contrairement aux renégats...



Récupération d'un butin abandonné

Sachez aussi que les crédits trouvés dans la *Dark Zone*, les « *Fonds DZ* », sont différents de ceux trouvés en dehors. Les uns ne peuvent pas être utilisés à la place des autres.

Il existe dans et hors de la *Dark Zone* des *endroits sûrs*, où l'ennemi ne peut entrer et où vous trouverez notamment un vendeur et une caisse de réapprovisionnement.

Ces endroits sont appelés *planques*, hors *Dark Zone* et *Salles sécurisées* dans la *Dark Zone*.

Rassurez-vous, si vous vous trouvez nez à nez avec un renégat dans une salle sécurisée, vous ne craignez rien (et lui non plus), car les armes et les compétences y sont désactivées.



Entrée d'une salle sécurisée dans la *Dark Zone*.

Mais sachez que vous ne pouvez pas vous réfugier dans une salle sécurisée pendant un combat (ni dans un Checkpoint, soit dit en passant).



les salles sécurisées sont inaccessibles pendant un combat

Vous devez d'abord neutraliser tous vos ennemis ou fuir le combat, quitte à revenir ultérieurement quand les combattants auront quitté les lieux. Il y a plusieurs moyens de rentrer dans les autres bâtiments. Si l'accès par une porte vous semble dangereux, utilisez une échelle ou une corde de rappel.



Les échelles sont indiquées brièvement en jaune quand vous passez à proximité (à gauche)



Une corde de rappel (le trait vert vertical au centre gauche)

Plus vous progressez, plus vous montez en niveau, et il se produira des moments où vous aurez la capacité de changer vos équipements de bas niveau pour des équipements d'un niveau plus élevé (ce qui est essentiel). Dans ce cas, vous en serez averti :



Message d'information sur le niveau de vos équipements

DEUXIEME PARTIE

Niveau de jeu 30

Chapitre 13 - Missions dans les souterrains

Un mot sur les niveaux de Monde

Lorsque vous atteignez le niveau 30 (dans le *Monde libre*, on le rappelle), l'évaluation de votre armement, accessoires et équipements passe du *niveau* (qui reste à 30) à des *points de score d'équipement* (*Gear Score*, abrégé *Score*, ou GS).

Une fois ce niveau 30 atteint, vous avez accès à plusieurs nouveautés :

- Les niveaux de Monde
- Les missions dans les souterrains
- Les barouds d'honneur
- Les événements mondiaux
- La mission Survie.

Les niveaux de monde (il y en a cinq) vous permettent de sélectionner le niveau maximum de vos adversaires PNJ hors de la *Dark Zone* en fonction de votre *Gear Score* :

Niveau 1 : GS 1 à 163 – ennemis niveau 30

Niveau 2 : 164 à 179 – ennemis niveau 31

Niveau 3 : 180 à 204 – ennemis niveau 32

Niveau 4 : 204 à 229 – ennemis niveau 33

Niveau 5 : 230 à 256 (290 avec le patch 1.8) – ennemis niveau 34

En revanche, dans la *Dark Zone*, le niveau de Monde est le même dans tous les secteurs et dépend de votre GS ; Si vous avez un GS de 230 et plus, vous pouvez toujours changer votre niveau de Monde à 1, les ennemis auront toujours un niveau 34 dans la *Dark Zone*...

Accéder aux souterrains

On rappelle que, pour pouvoir effectuer les missions dans les souterrains, il faut télécharger le DLC, avoir un niveau 30 et surtout terminer la mission *Sécuriser le centre de quarantaine*.

Lorsque vous avez terminé cette mission, l'accès aux souterrains passe de « Hors ligne » à « Ouvert ». Rendez-vous alors au Terminal, et empruntez l'escalier qui mène à un ascenseur, lequel vous conduira à la salle de gestion des missions dans les souterrains.

(voir image page suivante)

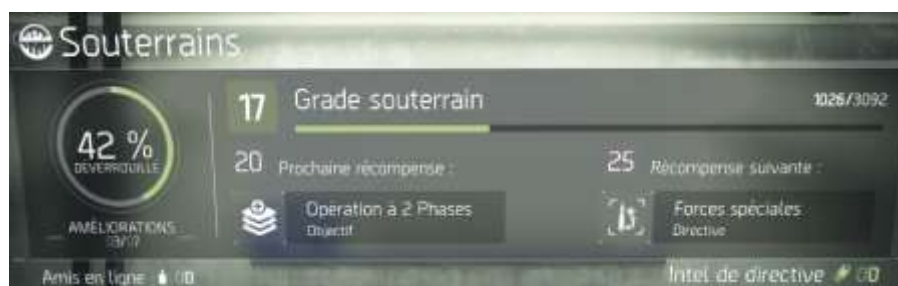


Accès aux souterrains fermé



Accès ouvert, vue depuis la sortie de l'ascenseur

Voici les différentes données que vous pouvez faire évoluer au long de ces missions.



- Pourcentage de déverrouillage des souterrains (42)
- Nombre d'améliorations (3)
- Grade, nombre de points actuels et valeur à atteindre pour en changer (17, 1026, 3092)
- Grade nécessaire pour déverrouiller les deux récompenses suivantes (20 et 25)
- Nombre d'Intel de Directive que vous avez déjà trouvés (0)

Approchez-vous de la table des opérations, pour demander un Matchmaking ou configurer et lancer une mission.



La procédure de *Matchmaking* est la même dans tout le jeu, donc on passe rapidement. Pour configurer une mission, cliquer sur « *Commencer l'opération* ».



Puis sélectionnez le niveau de difficulté. Le *niveau de Monde* est actif dans les souterrains (contrairement à la *Dark Zone*), donc vous pouvez choisir aussi le niveau de vos ennemis (les souterrains sont une zone PVE).



Difficulté normale, niveau d'ennemis 34, donc le joueur est dans le Monde 5

En fonction de votre grade, vous avez le choix entre des opérations à une, deux ou trois phases :



Le nombre de phases est le nombre de missions qui s'enchaînent les unes aux autres.

Attention, si vous échouez dans une mission, vous devrez recommencer l'ensemble de l'opération. Pas de Checkpoint dans les souterrains.

Pour chaque opération, vous pouvez adapter des variantes, appelées *Directives*. Chaque directive nécessite des *Intel de Directive* pour être appliquée :

- Brouillard de guerre
- Compétences folles
- Pas de gaspillage, pas de cupidité

Etc.

Le but de ces directives est de compliquer un peu les missions, pour varier les modes de jeu.

Par exemple, la directive *Pas de gaspillage, pas de cupidité* fait que, à chaque fois que vous rechargez votre arme, vous perdez les munitions qui restaient dans le chargeur précédent...



Liste des directives d'une opération à une phase

Si vous n'avez pas configuré d'opération, un écran vous le signale.



Et oui, il y a des *mun* à votre disposition avant de commencer !

Pour lancer l'opération une fois configurée, descendez sur le quai du Métro.



L'endroit où vous êtes censé commencer votre mission, en prenant le Métro

Visiblement, d'après l'image ci-dessus, vous avez raté votre configuration.

Recommencez.



Retour à la table des opérations



Ah, c'est mieux !



La mission vous attend (on remarque que le joueur a changé de niveau de Monde...)

Chaque opération vous indique le ou les objectifs à atteindre et les délais éventuels à respecter pour réussir la mission.



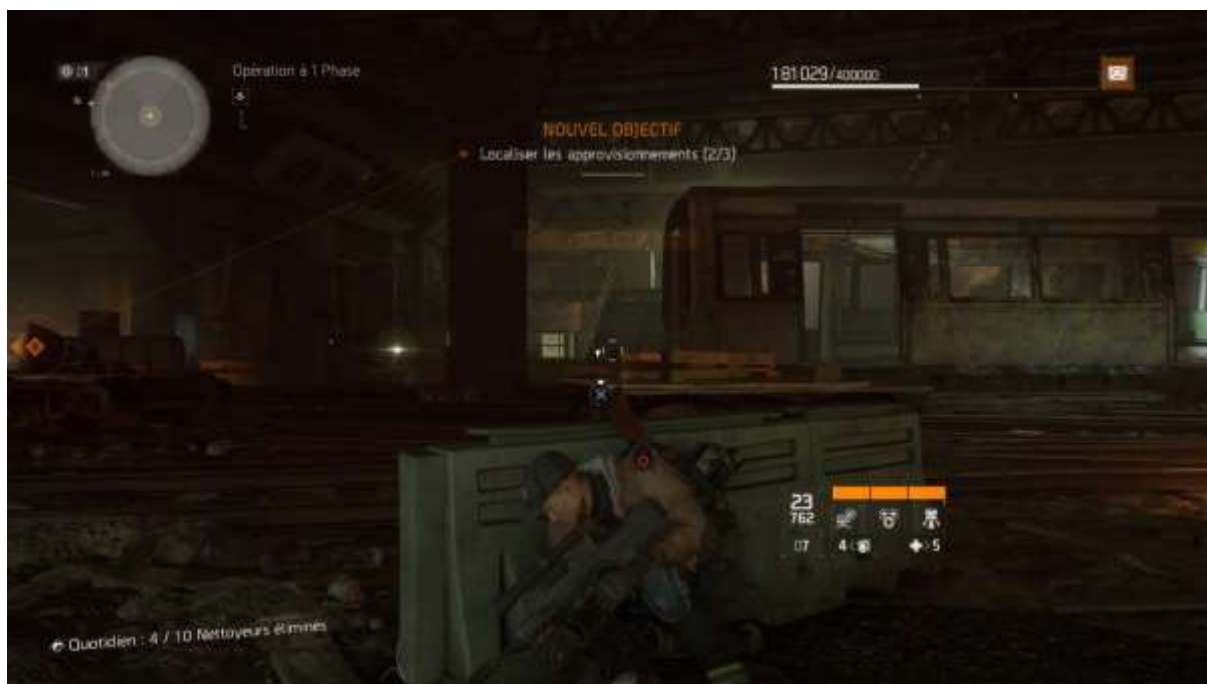
Opération à une phase : localiser des approvisionnements



Il vous reste un peu moins de quatre minutes pour détruire les approvisionnements

De manière générale, quand il y a un objectif à atteindre (ici, localiser et détruire des dépôts d'armes), il est indiqué par un losange orange.

(voir image page suivante)



La caisse est plutôt sur votre gauche (losange orange au bord de l'image)

L'image ci-dessous montre à quoi ressemble un « *Brouilleur actif* » (désactivé). Les brouilleurs empêchent l'utilisation de la bombe collante et de la tourelle. Si vous êtes un expert de la bombe collante, vous aurez peut-être intérêt à désactiver un brouilleur avant toute chose en vidant un (ou deux) chargeur(s) dessus.



De temps en temps, vous vous trouverez devant un volet métallique qui semble infranchissable. Approchez-vous et vous verrez un levier d'ouverture.

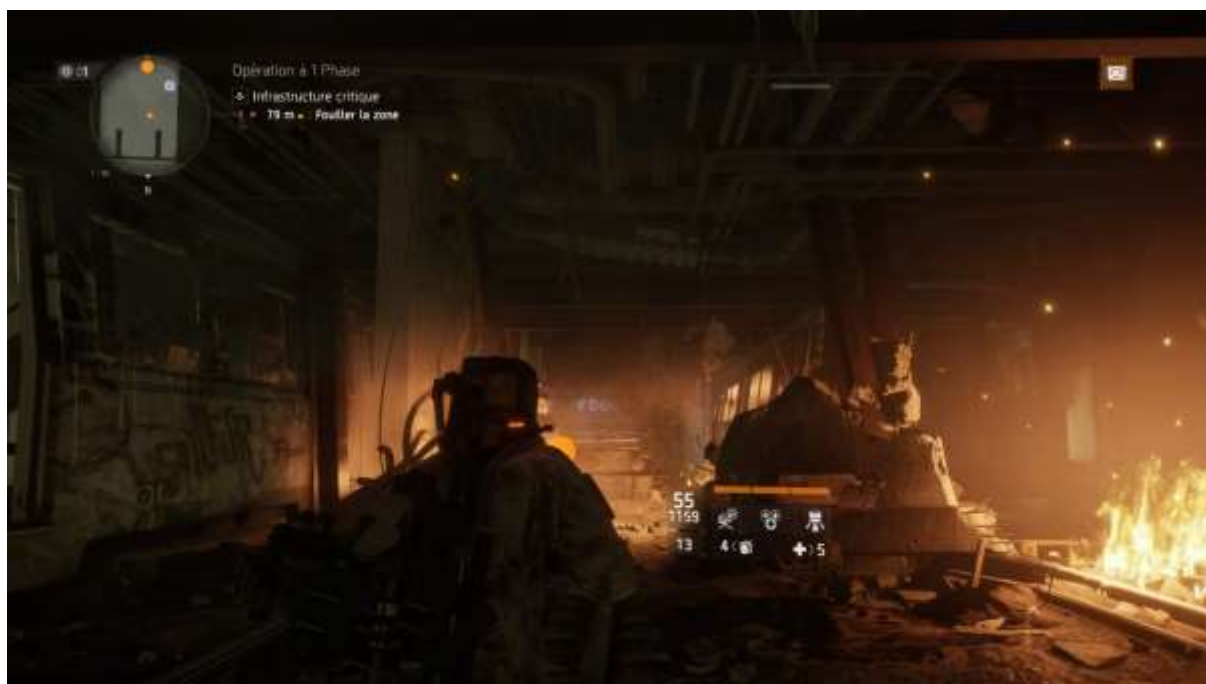


Ah, le fameux levier d'ouverture est ici.

D'autres fois, un mur de flammes semblera vous barrer la route. N'hésitez pas à tirer sur une conduite d'eau qui se trouverait juste au dessus, ou à passer à côté, loin des flammes.



Des flammes partout, mais chic il y a une conduite d'eau au plafond, à gauche



Une rafale dans la conduite et l'eau éteint le feu



Là, pas de conduite d'eau mais on peut passer à droite sans trop de risques

L'image page suivante montre à quoi ressemble un dépôt d'armes.

Quelques fois, il faut bien le chercher (pendant que le compteur tourne), malgré le petit losange orange qui vous clignote sous le nez, et alors que vous êtes sous le feu de l'ennemi qui arrive de partout en pleine obscurité, évidemment.



Quand vous avez terminé votre mission, n'oubliez pas de refaire le trajet à l'envers pour fouiller toutes les caisses, tous les sacs et récupérer votre butin sur les corps de vos ennemis.



A la fin de la mission, au moment de reprendre le Métro pour retourner au Terminal, il y a une caisse à explorer systématiquement car elle contient du butin de *Score* maximum par rapport à votre *niveau de monde actuel* (si vous êtes dans le Monde 1, vous y trouverez du butin GS 163 ; dans le Monde 5 du 256, etc.).



La caisse de récompenses en fin de mission réussie

Et puis c'est tout pour les souterrains. C'est déjà pas mal, non ?

Chapitre 14 - La mission Survie

On vous a publié précédemment la présentation de la mission *Survie* faite par Ubisoft, voyons maintenant ce qui s'y passe en détails.

Début

Descendez au Terminal et approchez-vous de l'accès à la mission :



La mission *Survie* est un DLC, il vous faut donc l'avoir téléchargé au préalable, évidemment.

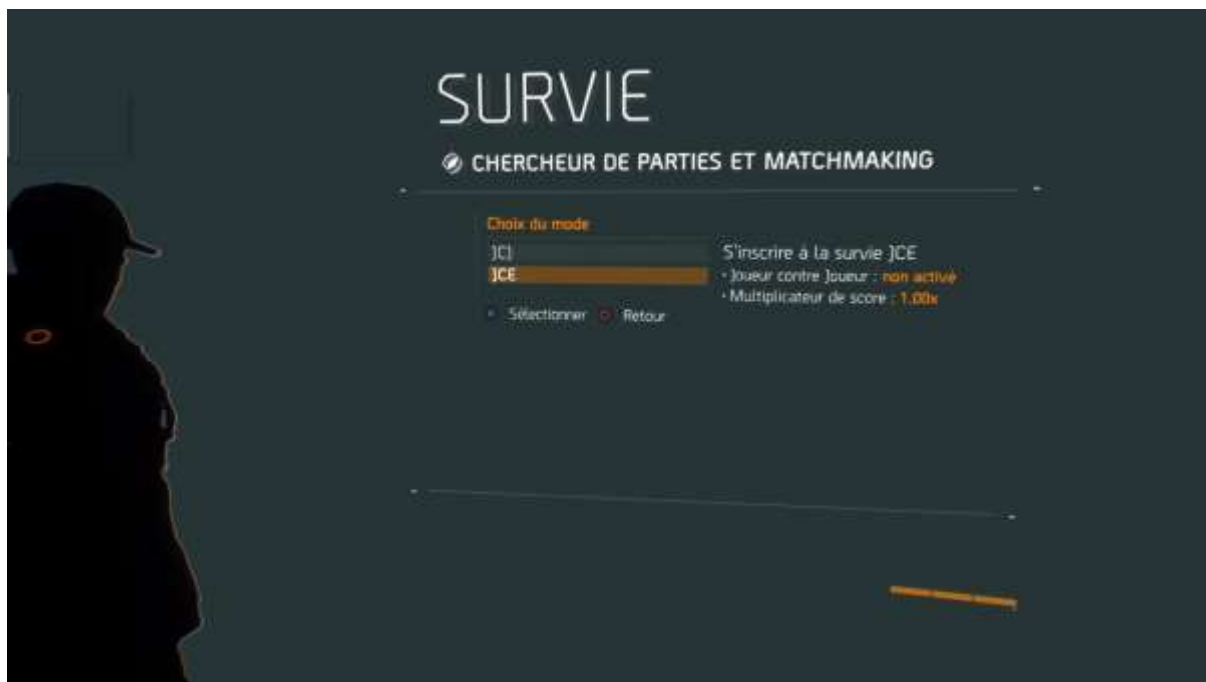
Ouvrez le menu. Il comporte deux choix : *Chercheur de parties* et *Matchmaking* :



Choisissez « *Chercheur de parties* » :



Vous pouvez choisir de réaliser une mission de survie seul (JCE, i.e. PNJ pilotés par la plateforme de jeu) ou à plusieurs (JCJ). Si vous choisissez le mode JCJ, vous aurez un bonus de 20% sur tous les scores que vous allez obtenir avant de mourir de froid, de faim, de soif ou d'une balle ennemie.



Quand vous validez, le chercheur de parties démarre³⁴.



Quand une partie démarre, vous avez droit à une cinématique qui vous explique vite fait la situation.

³⁴ Un serveur de parties de survie peut abriter 24 joueurs en même temps, que vous croiserez ici ou là, même si vous avez sélectionné le mode JCE. La différence avec le mode JCI réside dans le fait qu'ils ne peuvent pas vous nuire (eux).



Puis vous réveillez dans un local vaguement chauffé, après le crash de votre hélico dû à un panneau publicitaire qui s'est détaché à cause de la tempête, et qui est venu lui détériorer les pales.

On vous rappelle alors que votre mission est de récupérer les antivirus qui ont été localisés dans la *Dark Zone*. Or vous, vous êtes en dehors...



L'image ci-dessus vous rappelle aussi discrètement que vous avez été infecté et que votre espérance de vie est de une heure environ, que la tenue que vous portez est « *garantie* » pour vous protéger de l'hypothermie jusqu'à -1° et que la température ambiante actuelle est de 10° (indications en haut à droite).

So far, so good, comme dirait Laetizia Buonaparte³⁵.

Visitez le local où vous êtes. Vous y trouverez un sac et une caisse (comme dans toutes les autres *planques*) :



Dans l'un, vous trouverez un comprimé contre la douleur, qui soigne aussi la progression de votre infection, et dans l'autre une pièce de tissu, élément de base de la fabrication de vêtements (plus chauds) et d'un masque de protection (obligatoire pour entrer dans la *Dark Zone*).



³⁵ Interrogée par un journaliste au sujet du couronnement de son célèbre fils en tant qu'empereur des Français en 1804, elle aurait répondu : « *Jusque là, tout va bien* » (authentique). Anecdote à rapprocher du célèbre « *On verra* » du Moine Zen dans *La Guerre selon Charlie Wilson*, un film de Mike Nichols, avec Julia Roberts, Tom Hanks et Philip Seymour Hoffman, 2008.



On vous dit alors que votre objectif à court terme est justement de vous fabriquer ce masque de protection (appelé « *filtre antiviral* »).

Pour cette fabrication, comme pour celle des vêtements (et des armes, on verra ça plus tard), il y a aussi dans chaque planque un banc de fabrication :



Et des notes, posées ici ou là sur les meubles :

(voir image page suivante)



Lisez-les, vous apprendrez plein de trucs (si, si) :



Quand vous avez fait tout cela, affichez votre carte pour voir un peu la situation :

(voir image page suivante)



Vous y découvrez deux ou trois autres planques non loin de vous (chaque planque à proximité immédiate est distante de 150 à 200 m. maximum).

Fabriquez vous une casquette avec la pièce de tissu que vous avez trouvée, choisissez une destination et sortez courageusement.

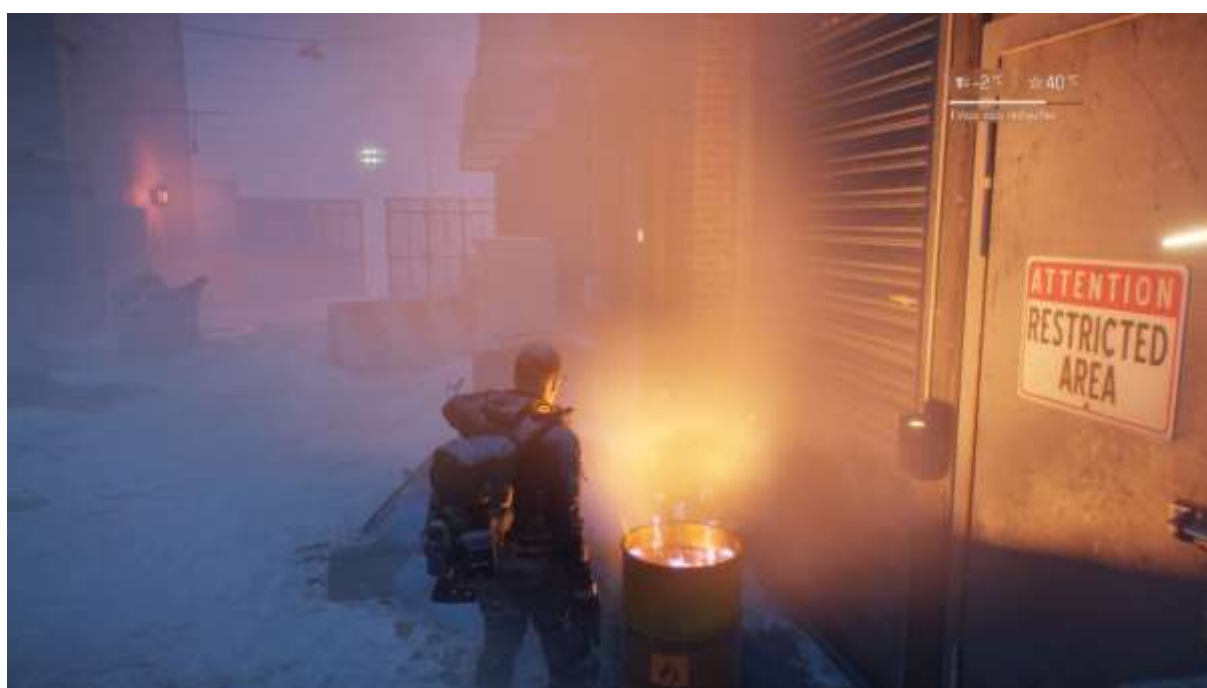


Vous constatez ici que votre casquette vous a fait gagner un degré de protection, mais que dehors il fait -33° . Va falloir courir. Votre destination est indiquée par une icône orange (utile vu le temps qu'il fait).

Heureusement, vous trouverez de temps en temps sur votre chemin un brasero enflammé qui vous permettra de vous réchauffer un peu. Approchez-vous, mais considérez qu'il peut s'y trouver aussi des hostiles non loin...



Vous gelez (protection : -2°, température extérieure : -33°)



Vous ne gelez plus (protection : -2°, température environnante : 40°)

Toutes les planques ont une lanterne devant la porte, visible de loin. Comme dans une session de jeu classique, les armes et compétences sont inutilisables dans une planque, donc vous ne risquez rien ici.



Entrez, fouillez le sac et la caisse, et complétez votre dotation en vêtements avec le poste de fabrication.



Ici, l'agent est passé de -1° à - 4° de protection. Peut mieux faire.

(voir image page suivante)



Il est temps maintenant d'envisager de progresser vers la *Dark Zone*, votre but final, rappelons-le.

Affichez votre carte :



Puis zoomez.

Des abris, des croix rouges et un vague dessin d'hélicoptère apparaissent.



Un *abri* n'est pas un site sécurisé, mais il y règne une température au dessus de zéro qui vous permettra de vous réchauffer (un peu). Attention, les hostiles sont, comme vous, friands d'abris.

Les croix rouges sont des agents qui sont inanimés et que la température ambiante conservera en vie pendant cinq minutes.

Si vous passez à côté d'un agent inconscient, vous pouvez (devez ?) le réanimer, mais vous pouvez aussi lui prendre ce qu'il portait avec lui dans son inventaire et le laisser mourir, mais c'est pas top. Un agent devient inconscient soit par le froid, soit parce qu'il a été agressé par un hostile et que celui-ci ne l'a pas achevé.

Quand vous êtes inconscient, vous avez la possibilité d'attendre qu'on vienne vous sauver (oubliez) ou d'abandonner, mais il vous faudra alors reprendre le processus de lancement d'une nouvelle mission depuis le début.

L'expérience montre que ce n'est pas très utile de vous dérouter pour aller porter secours à un agent inconscient, vu que la quasi-totalité des joueurs abandonnent pour recommencer leur mission au plus vite (et espérer récupérer leur butin, mais ils peuvent toujours rêver).

Lors de vos déplacements, vous trouverez aussi des brasero éteints. Vous avez la possibilité de les allumer.

(voir image page suivante)



(la tempête s'est calmée, il ne fait plus *que* -17°)



Ah, ça va mieux !

Et les armes, me direz-vous ?

Parlons-en.

Au départ vous avez un vague pistolet à bouchon (Beretta 92 FS avec chargeur 9 coups) totalement inutile en cas d'affrontement au cours de vos déplacements. Il est donc essentiel de trouver des outils et pièces d'armes pour vous fabriquer au moins un pistolet mitrailleur (le détail de la fabrication sera vu plus loin). Vous les trouverez souvent dans des caisses abandonnées près des véhicules de Police.



Mais vous pouvez aussi trouver des accessoires et équipements dans la nature (et sur vos ennemis décédés).



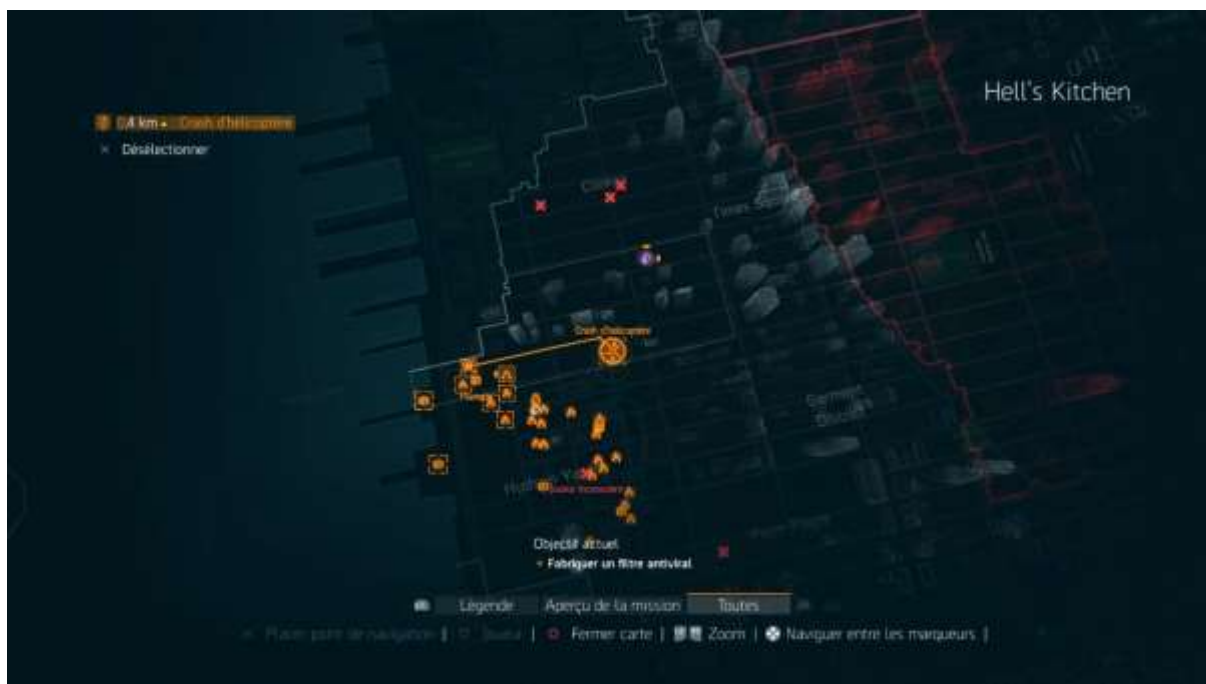
N'hésitez pas aussi à visiter les toits, il y a du feu, des caisses et des sacs (et des hostiles).



Prenez régulièrement vos antidouleur quand vous sentez que votre infection progresse (un message apparaît haineusement sur votre écran) mais vous ne pouvez en conserver que trois sur vous.



On a parlé de l'emplacement du crash de votre hélico. Sachez qu'il a projeté autour de lui de nombreuses caisses et sacs plein de trucs essentiels. Il peut être une bonne idée de vous y précipiter dès que vous avez repris connaissance dans votre planque au début de la mission.



Si vous ne trouvez pas de planque pour vous réchauffer en route, faites des pauses dans les abris (mais soyez prudent).



Vous avez trouvé un bonnet et un soda, c'est bien. « *Continuez comme cela, mais ne vous relâchez pas* »³⁶.

(voir image page suivante)

³⁶ Faye Lau in *Tom Clancy's The Division*, un jeu Ubisoft-Massive, Malmö, Suède, 2016.



Les soda et les barres vitaminées vous évitent de mourir (presque) de faim ou de soif, et surtout vous permettent de conserver toutes vos facultés pour voir les caisses et les sacs au sol. Si vous êtes en état de manque (faim ou soif), ces trésors deviennent progressivement invisibles.

Si vous arrivez dans une planque qui a déjà été visitée, les sacs et caisses sont vides (normal, vous êtes 24 à vous y précipiter) :



Vous avez toujours la possibilité d'avoir de la chance et de passer non loin de l'un de vos camarades récemment décédé (RIP). Les hostiles ne ramassent pas le butin abandonné par un mort. Vous, oui.



Ah, un *loot*. Le message indique en passant votre espérance de vie et la nécessité de prendre un antidouleur

Et puis à un moment, malgré tous vos efforts, vous allez y passer... ☹



Le « *Any auan la santé avec le temps* » n'a pas encore été déchiffré à l'heure où nous mettons sous presse.

Fabrication

Changeons de sujet. La fabrication lors d'une mission *Survie* fonctionne comme dans le jeu classique. Allez au banc de fabrication de n'importe quelle planque.



Regardez quels sont les schémas disponibles.



Sélectionnez par exemple l'habillement. Un schéma en rouge vous montre que vous n'avez pas les conditions requises pour le fabriquer.

(voir image page suivante)



Choisissez un schéma d'arme.

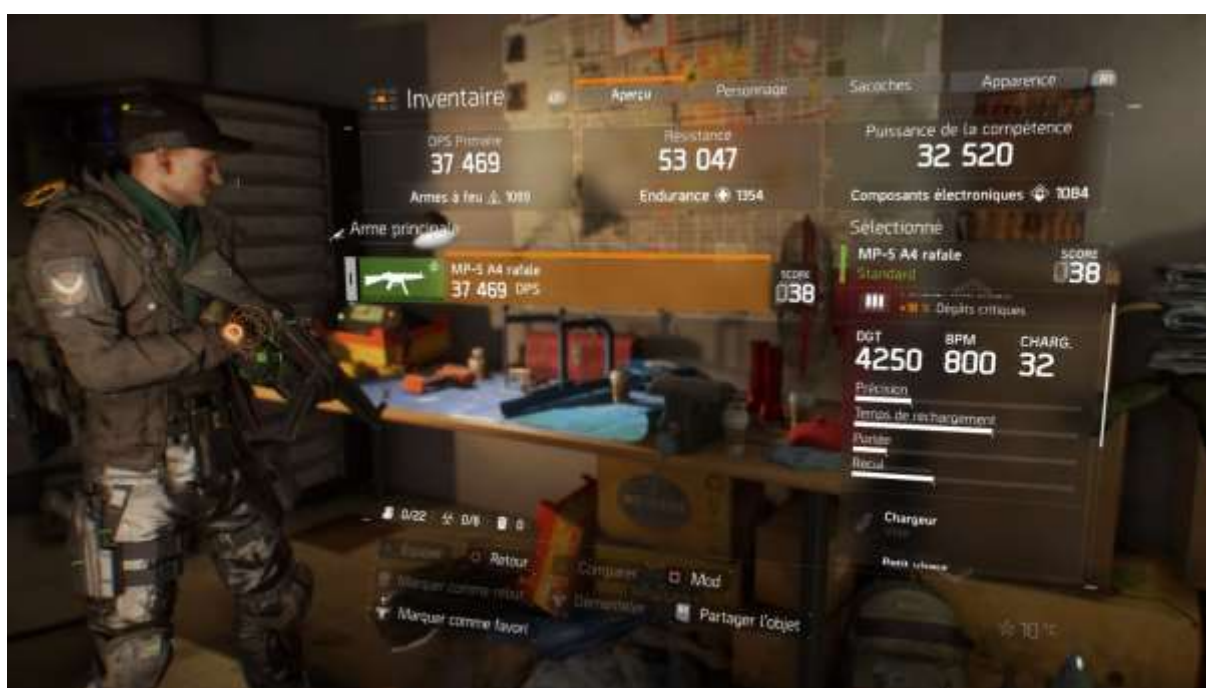


Ce MP5 nécessite deux pièces d'arme, et vous en avez trois. Vous pouvez le fabriquer.

(voir image page suivante)



Voilà qui est fait :



Votre inventaire ressemble maintenant à cela :

(voir image page suivante)



Vous pouvez aussi fabriquer des *Mods* d'arme (des accessoires) :



Il vous manque un outil. Fabrication impossible.

(voir image page suivante)



Vous pouvez enfin convertir des matériaux de qualité inférieure en qualité supérieure :



Fin de la mission

A la fin de la partie, un certain nombre de résultats sont affichés :

(voir image page suivante)



Score de mission



Score de combat



Score de survie



Score de pillage



Score de performance

Synthèse de ce que vous avez extrait de la *Dark Zone*

Dark Zone et extraction

Le lecteur attentif aura constaté qu'il manque un peu dans le présent document des paragraphes sur l'entrée dans la *Dark Zone* pendant une mission Survie, la recherche des antivirus, la fabrication d'un pistolet lance-fusées pour appeler votre extraction durement gagnée, l'arrivée de l'hélico, l'extraction et la gestion des rencontres éventuelles avec des hostiles de toutes sortes (dont des petits camarades si vous avez sélectionné le mode JCE).

L'honnêteté et la décence obligent l'auteur à avouer qu'il n'en est pas encore là...

Mais certains y arrivent. Lire par exemple l'excellent *Walkthrough* de l'Agent **Battlechewi**, disponible sur le site Web des (célèbres) **Publications du Marcel** :

<http://www.didiermorandi.fr/lpdm>

Conclusion

Avec tout cela, Agent, vous devriez pouvoir vous en sortir et *sauver ce qui reste à sauver*.

Quand vous lancerez le jeu la première fois, vous aurez droit à une petite formation.

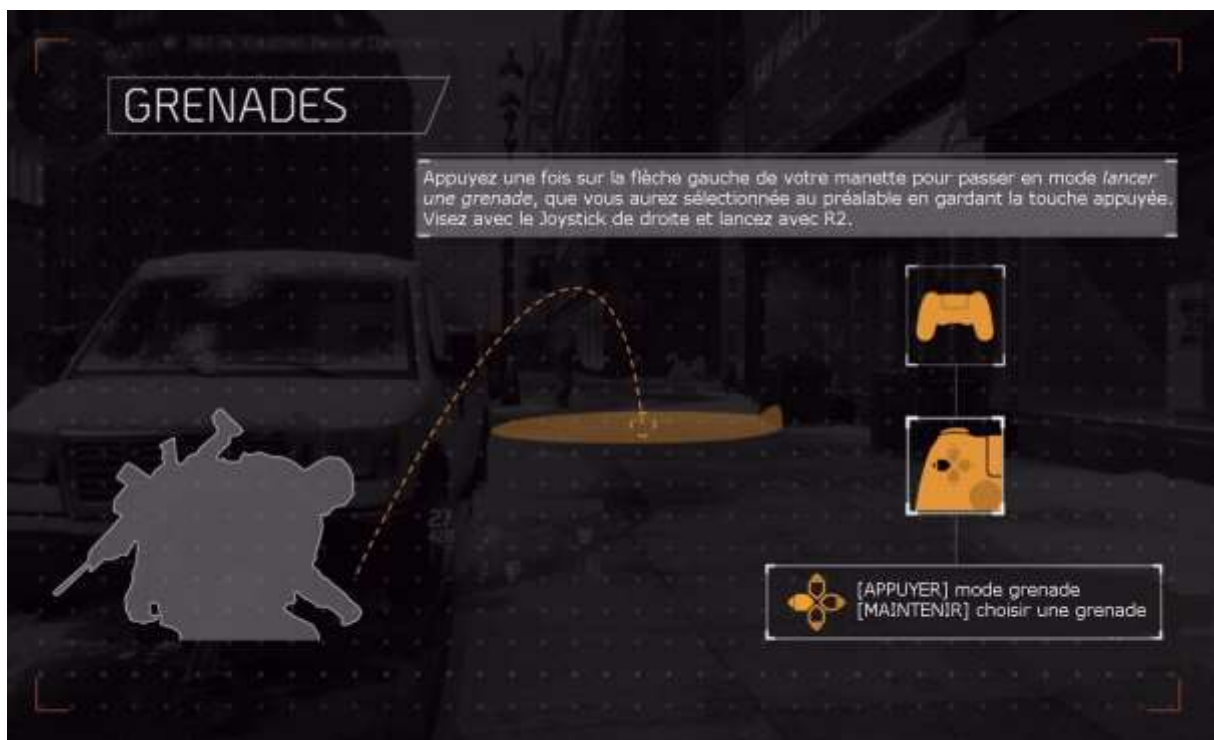
Nous avons jugé utile de publier les six écrans de cette formation dans les pages qui suivent.

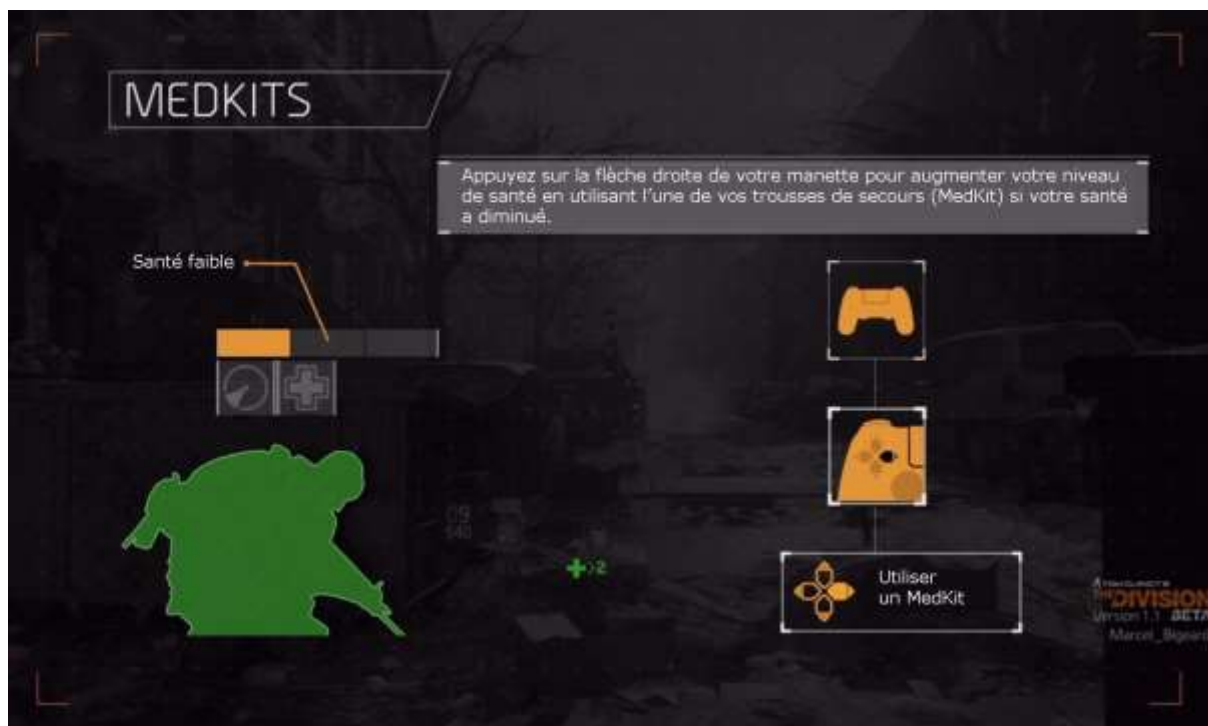
Profitez-en et... bon jeu !

Agent Marcel
The Division, deuxième vague.

Annexe 1 - Formation Ubisoft







Copies d'écran réalisées sur SONY PlayStation 4.

Annexe 2 – Liste des missions

tâches quotidiennes	combat fabrication <i>Dark Zone</i> survie
tâches hebdomadaires	survie
tâches des souterrains	mode difficile mode expert
missions quotidiennes	mission 1 mission 2 mission 3
incursions	Falcon Lost Ciel pur Le Nid du Dragon Signal volé
missions de l'histoire	académie de Police appartement d'Amherst assemblée générale camp de réfugiés de Hudson camp du tunnel du Queens centrale électrique de Warrengate centre d'événements de Lexington checkpoint du tunnel Lincoln consulat russe emporium (centre commercial) de Broadway gare de Grand Central hôpital de campagne Madison morgue du métro relais de communication sur le toit relais électrique de Times Square sécuriser le Centre de quarantaine site de production du napalm
rencontres	acquisition de ravitaillement approvisionnement d'eau attaquer la forteresse checkpoint équipement de mesure du virus interruption de deal d'armes largage humanitaire recherches sur le virus sauvetage d'otages soutien de la JTF

événements

acquisition Caméras de sécurité
acquisition Données du labo
acquisition Filtres UV part. 1
acquisition Filtres UV part. 2
acquisition Filtres UV part. 3
acquisition Médicaments part. 1
acquisition Médicaments part. 2
acquisition Médicaments part. 3
aller à la planque de Clinton
aller à la planque de Flatiron
aller à la planque de Garment District
aller à la planque de Gramercy
aller à la planque de Hell's Kitchen
aller à la planque de Hudson
aller à la planque de Kips Bay
aller à la planque de Midtown Est
aller à la planque de Murray Hill
aller à la planque de Stuyvesant
aller à la planque de Tenderloin
aller à la planque de Times Square
aller à la planque de Turtle Bay
disparu Bernard Gamble part. 1
disparu Bernard Gamble part. 2
disparu Bernard Gamble part. 3
disparu Bernard Gamble part. 4
disparu Michael Dufrane art. 1
disparu Michael Dufrane art. 2
disparu Michael Dufrane art. 3
disparu Michael Dufrane art. 4
disparue Alex Kwan part. 1
disparue Alex Kwan part. 2
disparue Alex Kwan part. 3
disparue Alex Kwan part. 4
disparue Heather Lau part. 1
disparue Heather Lau part. 2
disparue Heather Lau part. 3
disparue Heather Lau part. 4
disparue Judy Walters part. 1
disparue Judy Walters part. 2
disparue Judy Walters part. 3
disparue Judy Walters part. 4
disparue Judy Walters part. 5
disparus Les Samaritains part. 1
disparus Les Samaritains part. 2
disparus Les Samaritains part. 3
disparus Les Samaritains part. 4

disparus Les Samaritains part. 5
enquête Informateur nettoyeur
enquête Ravitaillement en stérilisation
largage de ravitaillement Antivirus Flatiron
largage de ravitaillement Chelsea
largage de ravitaillement Clinton
largage de ravitaillement Gramercy
largage de ravitaillement Hudson
largage de ravitaillement Kips Bay
largage de ravitaillement Murray Hill
largage de ravitaillement Penn Plaza
largage de ravitaillement Stuyvesant
largage de ravitaillement Times Square
largage de ravitaillement Turtle bay
prime Axel Wallis
prime Big G
prime Capitaine Craig
prime Iceman
prime Michelle Mason
prime Seigneur du 212
prime Sergent Belden
prime Sergent Mosely
prime Simon Burris
prime Trigger Mike
prime Wild Child
réparation liaison montante Chelsea
réparation liaison montante Clinton
réparation liaison montante Flatiron
réparation liaison montante Garment District
réparation liaison montante Stuyvesant
réparation liaison montante Tenderloin
réparation liaison montante Terrain de Hudson
réparation liaison montante Times Square
retour au camp Hudson
retourner à la base d'opérations
retourner à la planque de Clinton
retourner à la planque de Flatiron
retourner à la planque de Garment District
retourner à la planque de Gramercy
retourner à la planque de Hell's Kitchen
retourner à la planque de Hudson
retourner à la planque de Kips Bay
retourner à la planque de Midtown Est
retourner à la planque de Murray Hill
retourner à la planque de Stuyvesant
retourner à la planque de Tenderloin

retourner à la planque de Times Square
 retourner à la planque de Turtle Bay
 sauvetage Civil de Stuyvesant
 sauvetage Civil de Times Square
 sauvetage Civil de Turtle Bay
 sauvetage Civils de Flatiron
 sauvetage Civils de Garment District
 sauvetage Civils de Gramercy
 sauvetage Civils de Hell's Kitchen
 sauvetage Civils de Midtown Est
 sauvetage Civils de Murray Hill
 sauvetage Civils de Tenderloin
 sauvetage Soldat O'Brian

didacticiels

aller à la planque de Hudson Yards
 aller au Centre d'opérations tactiques
 amélioration des ailes
 découvrir la *Dark Zone*
 démarrage de la base d'opérations
 déverrouiller la base d'opérations
 déverrouiller l'aile médicale
 déverrouiller l'aile sécurité
 déverrouiller l'aile technologique
 établir la base d'opérations
~~sécuriser le Centre de quarantaine~~³⁷
 signal inconnu

³⁷ En fait, c'est une mission et non un didacticiel, sa présence dans cette liste, fournie par l'éditeur, est donc erronée.

Annexe 3 – Apport des Patches 1 à 8

Patch 1.1

La nouveauté principale de ce patch est la mission dite d'*incursion* : *Falcon Lost*.

Incursion Falcon Lost



Falcon Lost est une nouvelle mission disponible dans le quartier de *Stuyvesant* (à l'entrée de la centrale électrique de *Warren Gate*). Vous devez être de niveau 30, évoluer dans le Monde 2 minimum et avoir terminé la mission *Assemblée générale* pour accéder à cette mission. La mission est équilibrée pour 4 joueurs avec un *Gear Score* élevé : 180 mini, 200 recommandé.

Comme toutes les missions d'incursion, *Falcon Lost* est quasi impossible à réaliser en solo³⁸.

La liste des améliorations, reprise des notes de Patch Ubisoft du 5 avril 2016, est la suivante :

Kits de matériel

Vous trouverez des kits de matériel en terminant les activités les plus difficiles de Manhattan.

Récupérez et équipez-vous des kits de matériel pour obtenir des bonus de stat et des talents.

³⁸ Bien que l'on puisse trouver sur *Youtube* des vidéos de joueurs qui y sont parvenus, mais on ne comprend pas toujours bien comment...

Des kits avec différents scores d'équipements sont disponibles pour de nombreux styles de jeu. Trouvez ceux qui correspondent au vôtre.

- 'Autorité tactique' - Améliore les composants électroniques et les compétences de soutien
- 'Matériel de combat du Cogneur' - Fournit des bonus pour les compétences d'assaut
- 'Appel de sentinelle' - Améliore les compétences des snipers
- 'Voie du nomade' - Fournit des bonus pour les aventuriers solitaires

Échanges

Les objets lâchés par les ennemis peuvent être partagés avec d'autres joueurs.

Échangez des objets de votre inventaire en les déposant au sol pour que les joueurs de votre groupe puissent les récupérer.

Vous ne pouvez partager des objets que pendant deux heures après les avoir acquis ou trouvés.

Les objets ne peuvent être partagés qu'avec les joueurs de votre groupe actuel et qui en faisaient partie au moment où l'objet a été déposé.

Tâches

Les tâches globales et personnelles s'obtiennent automatiquement quand vous vous connectez et que vous apparaissez sur la carte via le menu "Aperçu de mission". Les tâches sont disponibles pendant un temps limité (24h pour les tâches quotidiennes et 7 jours pour les tâches hebdomadaires) après lequel elles sont remplacées par de nouvelles tâches.

Il existe plusieurs catégories de tâches :

- Combat
- *Dark Zone*
- Fabrication

La plupart des tâches peuvent être effectuées en jouant seul, mais certaines nécessitent l'aide d'autres agents.

Largages de ravitaillement de la Dark Zone

Les largages de ravitaillement de la *Dark Zone* sont un événement global durant lequel la Division largue des ravitaillements pour aider ses agents. Plusieurs largages sont effectués chaque jour.

Les largages contiennent du matériel non contaminé de tout type, pouvant être utilisé sans extraction.

Ces largages sont très recherchés par les autres agents et par les factions ennemies qui errent dans la *Dark Zone*, alors attendez-vous à devoir vous battre.

Score de matériel

Tous les objets, hormis les vêtements, trouvables par les agents de niveau 30 possèdent un score de matériel (*Gear Score*). Plus ce score est élevé, plus l'objet est puissant.

Le score de matériel général de votre agent est affiché dans le menu principal à côté du niveau du joueur. Le score de matériel indique la progression d'un agent.

Le score de matériel des autres agents est affiché à côté de leur barre de santé.

L'amélioration de votre matériel et l'augmentation de votre score de matériel général donnent à votre agent accès aux défis les plus difficiles.

Caméra de spectateur de groupe

La caméra spectateur de groupe permet aux joueurs de regarder les membres de leur groupe en attendant d'être réanimés ou en attendant que tout le groupe ait été éliminé.

Les joueurs peuvent utiliser les touches RB/LB, R1/L1 ou Q/E pour passer d'un membre à l'autre.

Nouvelles armes exotiques

Ajout de trois nouvelles armes de haute qualité :

- Seigneur de guerre : Fusil d'assaut
- Valkyrie : Pistolet mitrailleur
- Historien : Fusil de précision

Veillez noter que, bien que l'*Historien* soit implanté dans le jeu avec cette mise à jour, il ne sera pas accessible en jeu avant la mise à jour 1.2

Source : <http://tomclancy-thedivision.ubi.com/game/fr-fr/news/detail.aspx?c=tcm:153-245851-16&ct=tcm:148-76770-32>

Patch 1.2

Le patch 1.2 apporte essentiellement l'incursion *Ciel Pur*.



Voici une *Google Traduction* du Patch Notes anglais, *Ubisoft* ne s'étant pas senti obligé de nous en livrer une version française...

Incursion Ciel pur

Ciel pur est une nouvelle mission de type *incursion* disponible dans *Columbus Circle* (Nord-ouest de *Manhattan*)

Vous devez être au niveau 30.

La rencontre est équilibrée pour une équipe de 4 joueurs équipés de matériel (*Gear Score*) de haut niveau.

Nouveaux Gear Sets

Quatre nouveaux *Gear Sets* ont été ajoutés.

Mesure finale – Protégez votre terrain en désamorçant les grenades hostiles avec ce puissant ensemble défensif.

2 pièces: + 50% Résilience aux dommages exotiques

3 pièces: + 15% de protection contre les élites

4 pièces: Lorsque vous lancez une grenade, obtenez le buff de désamorçage.

Lorsque dans la portée d'une grenade hostile, le buff est consommé, il désamorce la grenade et vous en donne une.

La foi du chasseur - Duel vos ennemis à portée et sortir sur le dessus avec ce jeu de tir

axé sur la survie.

2 pièces: + 20% Fusil d'artilleur Critical Hit Damage

3 pièces: + 20% Dommages aux élites

4 pièces: Frapper un ennemi avec une balle vous accorde une armure temporaire. Plus votre coup, plus l'armure est décernée. L'armure disparaît après une balle vous frappe.

Étoile solitaire - Ne rechargez jamais vos armes à nouveau avec cet ensemble de jeu changeant utilitaire.

2 pièces: + 100% Capacité de la munition

3 pièces: +1000 LMG Dommages, +1000 Dommages au fusil de chasse

4 pièces: Lorsque l'arme est enfoncée, elle récupère des munitions pleines.

La marque du Prédateur - Faites vos ennemis saigner avec ce puissant jeu offensif.

2 pièces: + 20% Gamme optimale

3 pièces: +800 points de dégâts du fusil d'assaut, +700 Dommages aux pistolets

4 pièces: Hit 10 coups sans changement de cible pour faire la saigner cible pour 100% des dommages déjà fait par ces balles.

Missions de recherche et destruction

Au niveau 30, remplissez toutes les rencontres et les missions secondaires dans une zone nommée pour avoir accès aux missions « Recherche et destruction » dans les planques.

Recevoir la cible Intel comme une récompense pour avoir terminé les missions de recherche et de destruction.

Missions sur cibles prioritaires

Apportez des Intel de cible aux officiers HVT à la base des opérations pour localiser les cibles prioritaires.

Missions quotidiennes et hebdomadaires de haute valeur pour les récompenses de jeu final.

Sabotage d'une extraction

Quand un joueur attache un sac à la corde d'extraction, un autre joueur a maintenant la capacité de couper la corde.

Couper la corde fera tomber tous les sacs d'extraction au sol et leur contenu deviendra publique.

Attention, le détournement d'une extraction vous marquera instantanément comme renégat !

Caches scellées

Les ennemis nommés et Elite dans la *Dark Zone* peuvent désormais abandonner les caches scellées qui contiennent des éléments inconnus.

Les caches scellées doivent être extraites avant d'être ouvertes, tout comme le butin.

Il y a quatre qualités de Caches scellées :

- Spécialisé
- Supérieur
- Haut de gamme
- Gear Set.

Réserve du joueur dans les Checkpoint

La réserve du joueur est maintenant disponible dans tous les Checkpoint de la *Dark Zone*.

La réserve du joueur dans tous les Checkpoint élimine le besoin de voyager rapidement à votre base d'opérations pour récupérer le butin que vous avez extrait !

Affectations ISAC

L'affectation ISAC est un nouveau type d'affectation inclus dans l'aperçu de la carte.

La mission ISAC sera disponible pour les joueurs au niveau 30.
Chaque semaine, une nouvelle Affectation ISAC sera mise à la disposition du joueur.

L'attribution ISAC récompensera les joueurs avec des articles de qualité exclusifs.

Armement

Ajout de nouvelles armes haut de gamme dans le jeu.

- Porc affamé : M60 Light Machinegun
- Centurion : Pistolet M 1911
- Medved : SAIGA 12 Fusil de chasse
- Historien : M1A Marksman Rifle
- Showstopper - AA12 Shotgun

Veuillez noter que bien que le *Showstopper* soit implanté dans le jeu avec cette mise à jour, il ne sera pas accessible en jeu avant la mise à jour 1.3

Ajout d'un support 201 + Gear Score pour les joueurs de haut niveau.

(traduction automatique de <http://tomclancy-thedivision.ubi.com/game/en-us/news/152-251907-16/the-division-update-12-conflict-patch-notes>)

Patch 1.3

Le patch 1.3 apporte essentiellement l'extension *Souterrains* et l'incursion *Le Nid du Dragon*.



Notez que vous devez posséder le DLC *Souterrains* pour avoir accès à ce contenu.

Les Souterrains

Une guerre secrète a lieu dans les profondeurs sombres et inexplorées de Manhattan. Éliminez la menace et remportez des récompenses uniques.

Explorez les souterrains de New York en jeu solo ou en mode coop jusqu'à quatre joueurs.

Opérations : Profitez de niveaux générés aléatoirement, pleins de dangers et de pièges environnementaux.

Directives : Ajoutez du piment à votre expérience de jeu en modifiant les règles d'engagement de votre équipe et de vos ennemis, et combinez plusieurs directives pour déverrouiller de meilleures récompenses.

Grade souterrain : Gagnez de l'expérience dans les souterrains et montez les échelons pour déverrouiller de nouvelles directives, de nouveaux types d'opérations, et des objets d'habillement exclusifs.

Incursion Le Nid du Dragon

Rendez-vous à Hell's Kitchen et enquêtez sur les rumeurs concernant une nouvelle arme des Nettoyeurs capable de semer le chaos dans tout Manhattan.

Vous devez être de niveau 30 et avoir terminé la mission "Assemblée générale" pour avoir accès à l'incursion.

La rencontre est équilibrée pour une équipe de quatre joueurs dotés d'un équipement de haut niveau.

Le mode Héroïque sera disponible une semaine après la sortie.

Nouveaux kits de matériel et armes

Ajout de cinq nouveaux kits de matériel (Gear Sets) :

- B.L.I.N.D. – Contrôlez le champ de bataille avec une compétence de scan améliorée et des flashbangs grâce à ce kit de matériel hybride.
- DeadEYE – Dominez les attaques à longue portée avec des tirs critiques puissants ou des headshots précis.
- FireCrest – Enflammez l'ennemi avec ce kit de matériel offensif.
- Reclaimer – Boostez tout votre groupe avec le kit de soutien ultime.
- AlphaBridge – Profitez de tous les talents d'armes équipés avec ce kit puissant.

Nouvelles armes haut de gamme et types d'armes

Ajout de neuf nouveaux types d'armes :

- Fusil d'assaut G36
- Fusil d'assaut G36C
- Fusil d'assaut amélioré G36
- Fusil de précision surplus SVD
- Fusil de précision parachutiste SVD
- Pistolet mitrailleur PP-19
- Pistolet mitrailleur amélioré PP-19
- Pistolet X-45
- Pistolet première vague X-45

Ajout d'une nouvelle arme nommée de haute qualité :

Le virtuose – Fusil à pompe automatique parfait pour le combat rapproché.

Fusil de combat MDR B.L.I.N.D. : Veuillez noter que malgré son implémentation dans le jeu, vous ne pourrez l'utiliser que lors d'une prochaine mise à jour.

Missions en modes héroïque et expert

Ajout d'un mode de difficulté Expert pour deux nouvelles missions :

- Camp de réfugiés de Hudson
- Camp du tunnel du Queens

Ajout d'un nouveau mode de difficulté : Héroïque.

Affrontez des ennemis encore plus forts pour déverrouiller de meilleures récompenses.

Disponible dans les incursions et les missions principales : Camp de réfugiés de Hudson, Camp du tunnel du Queens, Consulat russe, Checkpoint du tunnel Lincoln, Centre d'événement de Lexington, Centrale électrique de Warrengate.

Disponible dans les incursions Falcon Lost, Ciel Pur et Le Nid du Dragon. Veuillez noter

que le mode Héroïque du Nid du Dragon sera disponible une semaine après la sortie pour les possesseurs des Souterrains.

Les missions quotidiennes ne bénéficient pas du mode de difficulté Héroïque.

Le Terminal, extension de la base d'opérations

Le Terminal est un nouvel espace social partagé au cœur de la base d'opérations.

L'accès au Terminal se trouve au fond du couloir central de la base.

Rendez visite aux donneurs d'ordre de cible prioritaire et à tous les nouveaux marchands.

Le marchand d'équipements spéciaux a été divisé en deux marchands au sein du terminal, le marchand d'objets et le marchand de schémas.

Les joueurs peuvent se rendre au terminal en utilisant le déplacement rapide.

Recalibrage des armes

Vous pouvez dorénavant recalibrer un de vos talents d'arme à l'atelier de recalibrage.

Recalibrer une arme nécessite des kits d'armes et des crédits Phénix. Les kits d'armes s'acquièrent grâce aux largages dans le jeu ou peuvent être fabriqués.

Patch 1.4

Le patch 1.4 apporte essentiellement le concept de *Niveaux de Monde*.



Nouvelles fonctionnalités

NOUVELLES FONCTIONNALITÉS : NIVEAUX DE MONDE

Lorsqu'ils atteignent le niveau 30, les joueurs peuvent maintenant sélectionner un Niveau de Monde qui contrôle le niveau des PNJ ennemis rencontrés, et la qualité du butin qu'ils abandonnent

Il y a 4 Niveaux de Monde :

Niveau 1 : niveau d'ennemi 30, récompenses de score de matériel 163

Niveau 2 : niveau d'ennemi 31, récompenses de score de matériel 182, déverrouille la difficulté Expert et les Incursions

Niveau 3 : niveau d'ennemi 32, récompenses de score de matériel 204

Niveau 4 : niveau d'ennemi 33, récompenses de score de matériel 229

La difficulté des activités dans un même Niveau de Monde (Normal, Difficile, Expert) fournit plus de récompenses

Améliorations de l'interface

Ajout d'une interface de rapport de joueur pour les utilisateurs PC.

Les joueurs peuvent maintenant avoir l'option "Marquer comme rebut" quand ils équipent des mods.

Les joueurs peuvent maintenant marquer des armes et du matériel comme "favoris", ce qui les verrouille dans leur inventaire. Les objets verrouillés ne peuvent être vendus, partagés ni démantelés.

Ajout d'une option de rachat à l'inventaire du vendeur. Les joueurs peuvent maintenant récupérer les objets qu'ils ont accidentellement vendus (option *Rachat*).

Ajout d'une option de navigation rapide pour les marchands et les menus, permettant aux joueurs de sélectionner rapidement les types d'armes qu'ils souhaitent afficher.

Les apparences d'armes ne prennent plus de place dans l'inventaire.

Les objets recalibrés ont maintenant une icône affichée à côté de leur stat/talent recalibré.

Les matériaux de fabrication peuvent maintenant être convertis en vrac au poste de fabrication.

Les joueurs peuvent maintenant démanteler des objets depuis la Réserve.

Les joueurs ont maintenant une option pour trouver un meilleur serveur s'ils se trouvent sur un serveur qui ne correspond pas à ce qu'ils souhaitent. Ils peuvent le choisir depuis le menu Gestion de groupe.

Les joueurs ne peuvent plus ouvrir leur inventaire tant qu'ils sont sous un effet de statut. Le banc de recalibrage s'ouvre maintenant instantanément au lieu d'attendre l'animation.

Changements du gameplay

Le temps nécessaire pour éliminer les PNJ (*Time To Kill* ou TTK) a été réduit.

De nombreuses améliorations ont été apportées à l'IA ennemie.

La capacité en munitions des joueurs a été augmentée de 50 % au-delà du niveau 30.

Pendant un matchmaking, le jeu essaiera de remplir les emplacements vides si l'intimité du groupe le permet.

Les balles incendiaires et explosives n'appliquent plus d'effets de statut comme Étourdissement et En feu.

La précision sera maintenant diminuée pendant une courte durée après avoir effectué un mouvement d'esquive (saut sur le côté ou en arrière).

Ajout d'un délai entre le moment où vous quittez un groupe et vous vous inscrivez pour un matchmaking.

Les chargeurs sont maintenant remplis quand vous vous réapprovisionnez depuis une caisse de munitions.

Les largages de matériaux de fabrication de la base d'opérations octroient maintenant de la haute qualité au-delà du niveau 30.

La fouille a été supprimée du jeu. Retrait de la stat de fouille secondaire pour tout le matériel. Les nouveaux matériels ne peuvent plus s'ajouter à la fouille.

L'indicateur de carte pour les joueurs renégats devient maintenant plus grand à mesure qu'ils sont plus proches du joueur.

Les dégâts de grenade du joueur s'adaptent maintenant au Niveau de Monde actuel pour assurer une efficacité constant face aux PNJ des différents Niveaux de Monde.

PNJ à fusil à pompe : la diminution de leurs dégâts et leur précision ont été légèrement réduites. Cela devrait limiter leur portée et diminuer la mortalité lors des combats à longue ou moyenne portée.

Plusieurs améliorations de l'IA des PNJ.

La santé des joueurs se régénérera désormais progressivement jusqu'au maximum lorsqu'ils seront hors d'un combat.

Mise à jour de la façon dont les PNJ réagissent aux attaques des joueurs, permettant à ces derniers de mieux gérer l'agressivité ennemie.

Activités, butin et récompenses

Changements globaux

Tous les PNJ ont désormais une probabilité de laisser derrière eux des objets et des kits de matériel de haute qualité, et les ennemis plus difficiles (vétérans, élites) ont de plus grandes probabilités d'en laisser tomber.

Suppression du poids des kits de matériel dans toutes les activités à part les Incursions.

N'importe quel kit de matériel peut maintenant être largué dans n'importe quelle activité.

Les caches de butin des tâches hebdomadaires et quotidiennes octroient maintenant des objets adaptés avec le score de matériel actuel du joueur.

Ajout de nouveaux schémas pour les mods de niveau 33 et scores de matériel 229 de haute qualité.

Ajout de la Maîtrise du Terrain : Les joueurs peuvent maintenant gagner de l'expérience au-delà du niveau 30 et gagner des caches de butin.

Amélioration des stocks de marchand :

La qualité des objets s'adaptera mieux au niveau du joueur lors de la progression de 1 à 30.

Les marchands vendent maintenant des objets de score de matériel 163 à 229 dès que les joueurs atteignent le niveau 30.

Ajout de plus d'objets de haute qualité à vendre dans toutes les monnaies.

Ajout de plus d'objets de kits de matériel aux crédits Phénix et chez les marchands de la Dark Zone :

Le marchand de crédits Phénix vend 1 emplacement aléatoire de chaque kit de matériel.

Le marchand de la Dark Zone vend 1 kit de matériel aléatoire pour chaque emplacement.

Les marchands vendent maintenant des caches scellées pour toutes les monnaies.

Les prix des fusils de précision, fusils d'assaut et fusils à pompe ont été diminués.

Les objets de kits de matériel coûtent maintenant autant qu'un objet de haute qualité, ce qui réduit beaucoup le prix.

Les prix des objets en fonds DZ ont été ajustés. Les prix des objets de score de matériel 182 ont légèrement augmenté, car les objets de score de matériel 204 ont été légèrement réduits. Ces changements ont été apportés pour une augmentation de prix plus juste des objets avec un score de matériel.

Les objets de score de matériel 182 en crédits Phénix coûtent légèrement moins cher qu'avant, tandis que les objets de score de matériel 229 ont légèrement augmenté. Ces changements ont été apportés pour une augmentation de prix plus juste des objets avec un score de matériel.

Les ratios de largage ont été modifiés pour tous les PNJ nommés rencontrés lors des missions et des incursions, à part pour le boss à proprement parler. Ils ne garantissent plus les largages de haute qualité. Au lieu de cela, ils garantissent les matériaux de fabrication et ont une probabilité de larguer un objet de haute qualité ou de kit de matériel.

Le marchand de crédits Phénix a été supprimé de l'aile technologique de la base d'opérations.

La technologie de la Division n'est plus une condition nécessaire pour les schémas de haute qualité et de kit de matériel.

Monde ouvert

Les groupes de PNJ et les boss rôdeurs sont de retour dans le monde ouvert. Ils réapparaissent maintenant toutes les 4 heures.

Missions principales

Récompenses améliorées pour les missions principales :

Mode Normal

Largages des boss :

1x Supérieur ou haute qualité

Récompense:

1x Supérieur

Mode Difficile

Largage des Boss :

1x haute qualité

Récompense:

1x haute qualité

Mode Expert

Largage des Boss :

1x haute qualité

1x kit de matériel

1x mod haute qualité

Récompense :

2x haute qualité ou kit de matériel

30 crédits Phénix

Recherche et Destruction et cibles prioritaires

Rechercher et Destruction récompense maintenant le joueur avec 5 Intels de cible sur le tableau de mission en fin de mission Recherche et Destruction normale, 10 pour Recherche et Destruction critique (au lieu de 2 et 4).

Les marchands de cibles prioritaires hebdomadaires vendent maintenant 2 de chaque type de contrats, au lieu d'1.

Les prix des contrats de cible prioritaire ont été ajustés et normalisés pour éviter les recoupements. Cela a pour résultat une légère diminution générale des coûts de nombreux contrats.

Les cibles prioritaires quotidiennes s'adaptent maintenant à la taille du groupe.

La difficulté de certains des plus durs contrats de cible prioritaire a été légèrement réduite.

Les ennemis des missions Recherche et Destruction sont désormais Normaux et Vétérans au lieu d'être principalement Élites.

Contrats prioritaires et à haut risque

Récompenses améliorées pour les contrats prioritaires et à haut risque :

Cible prioritaire quotidienne à faible coût

Largage des Boss :

1x haute qualité ou kit de matériel

Récompense:

15 crédits Phénix

Cible prioritaire quotidienne à coût moyen

Largage des Boss :

1x haute qualité ou kit de matériel

Récompense:

1x haute qualité

15 crédits Phénix

Cible prioritaire quotidienne à coût élevé

Largage des Boss :

1x haute qualité ou kit de matériel

Récompense:

1x haute qualité ou kit de matériel

25 crédits Phénix

Cible prioritaire hebdomadaire à faible coût

Largage des Boss :

2x haute qualité ou kit de matériel

1x mod haute qualité

Récompense :

1x haute qualité

1x kit de matériel

50 crédits Phénix

Cible prioritaire hebdomadaire à coût élevé

Largage des Boss :

1x kit de matériel

1x haute qualité ou kit de matériel

1x haute qualité

Récompense :

2x haute qualité

1x kit de matériel

50 crédits Phénix

Cible prioritaire hebdomadaire à faible coût

Largage des Boss :

2x haute qualité ou kit de matériel

1x mod de haute qualité

Récompense

1x kit de matériel
 1x haute qualité
 1x arme de haute qualité
 60 crédits Phénix
 Cible prioritaire hebdomadaire à coût élevé
 Largage des Boss :
 1x kit de matériel
 1x haute qualité ou kit de matériel
 1x mod de haute qualité
 Récompense
 2x kit de matériel
 1x haute qualité
 1x arme de haute qualité
 70 crédits Phénix

Souterrains

Les joueurs peuvent maintenant gagner de l'expérience des Souterrains au-delà du niveau 40 et remporter plus de caches des Souterrains.

Récompenses améliorées pour les opérations dans les Souterrains :

Les directives octroient maintenant des crédits Phénix et non plus des objets.

Mode Normal (largage des boss)

1x Supérieur ou haute qualité

Probabilité d'un mod de haute qualité

Mode Difficile (largage des boss)

1x haute qualité ou kit de matériel

1x kit de matériel

Probabilité d'un mod de haute qualité

Challenging Mode (largage des boss)

2 haute qualité ou kit de matériel

1x kit de matériel

Probabilité d'un mod de haute qualité

Incursions

Falcon Lost possède maintenant des checkpoints supplémentaires après chaque explosion de C4.

La couverture de la ferme des 4 cavaliers a été modifiée pour empêcher les joueurs d'éviter les explosions des voitures RC.

Le temps de recharge de vos capacités se réinitialise désormais quand le groupe est éliminé et réapparaît au dernier checkpoint.

Modification du poids du matériel des Incursions : au lieu de garantir des kits de matériel spécifiques, chaque incursion garantit maintenant des objets d'emplacement de matériel spécifiques.

Falcon Lost : Gants et masques

Ciel pur : Armure et holster

Le Nid du Dragon : Sac à dos et genouillères

Récompenses améliorées pour toutes les incursions :

Mode Expert

Largage des boss :

2x haute qualité ou kit de matériel

1x arme de haute qualité

1 mod de haute qualité

Probabilité d'une arme nommée

100 crédits phénix

Récompense :

1x haute qualité ou kit de matériel

Mode Héroïque

Largage des Boss :
 2x haute qualité ou kit de matériel
 1x arme de haute qualité
 1x kit de matériel
 1 mod de haute qualité
 Probabilité d'une arme nommée
 120 crédits phénix
 Récompense :
 2x kit de matériel
 1x arme de haute qualité
 1x haute qualité ou kit de matériel

Dark Zone

Récompenses améliorées pour les largages de boss et les largages d'approvisionnement dans la Dark Zone :
 Largages des Boss
 1x haute qualité ou kit de matériel
 1x mod de matériel de haute qualité ou mod d'arme
 Largages d'approvisionnement
 1x haute qualité ou kit de matériel
 1x kit de matériel
 1x mod de haute qualité
 15 crédits phénix

Statistiques de matériel

Les bonus de compétence ont été enlevés de tous les matériels. En lieu et place, les sacs à dos, les holsters et les genouillères disposent maintenant d'emplacements supplémentaires dédiés aux mods de performance (Sac à dos = 2, Holster = 1, Genouillères = 1). Notez que ce changement ne sera pas rétroactif.

Les matériels de score de matériel 182 et supérieur auront maintenant des statistiques de base fixes pour chacun des attributs principaux (cela s'ajoute aux principaux bonus de statistiques existants)

182 = 48 armes à feu, endurance et composants électroniques

204 = 101 armes à feu, endurance et composants électroniques

229 = 148 armes à feu, endurance et composants électroniques

Réduction de la portée des bonus supplémentaires comme la probabilité de tir critique ou les dégâts de headshot.

Bonus rééquilibrés fournis par les mods de performance.

Suppression du dépassement des stats entre scores de matériel (ceci ne s'applique pas aux stats basées sur les pourcentages).

L'armure a été mise à jour :

Votre valeur d'armure a maintenant une valeur d'atténuation des dégâts différente selon le Niveau de Monde où vous vous trouvez

L'atténuation des dégâts a été plafonnée à 70 %

Il faudra maintenant bien plus d'armure pour atteindre le plafond d'atténuation des dégâts, vous obligeant à décider consciemment de vous spécialiser dans cette statistique.

La résistance prend maintenant en compte la résistance à tous les dégâts

Réduction de 50 % des bonus de Santé sur le matériel. Ce changement s'applique aussi au matériel existant. Le bonus de 2 éléments de Nomade n'est pas affecté par ce changement.

Le bonus d'accélération de compétence affecte maintenant directement les recharges de compétence du même montant. Par exemple, 10 % d'accélération de compétence réduira la recharge de compétence de 10 %.

Rééquilibrage global des talents de matériel :

Accomplis : Les récompenses des honneurs sont triplées (pas de changement)

Astucieux : Les 3 premières balles de votre chargeur ont une probabilité 5 % plus élevée de réussir un tir critique (au lieu de 5 à 10 %)

Fûté : Après rechargement, le prochain tir avec cette arme a une chance de tir critique 10 % plus élevée (au lieu de 5 à 10 %)

Déterminant : Les headshots avec votre arme de poing infligent 35 % de dégâts supplémentaires (au lieu de 10 à 25 %) au lieu de 5 à 10 %)

Endurant : Dans le dernier segment de santé, la santé se régénère d'elle-même jusqu'à ce que le segment soit plein (pas de changement)

Énergique : Votre armure est accrue de 15 % lorsque votre compétence unique est active (au lieu de 5 à 15 %)

Inventif : Votre puissance de compétence est accrue de 15 % lorsque vous êtes en pleine santé (au lieu de 5 à 15 %)

Agile : Lorsque vous effectuez un déplacement d'un abri à un autre en combat, vous guérissez de 2 % de votre santé maximal à chaque mètre parcouru (pas de changement)

Perspicace : Vos bonus de découverte d'or sont accrus de 15 % (au lieu de 10 à 25 %, n'augmente plus la découverte d'objets)

Prospère : Les headshots critiques vous octroient des crédits (pas de changement)

Rapide : Le temps de rechargement pour la guérison des compétences diminue de 15 % (au lieu de 5 à 15 %)

Imprudent : Vous infligez 8 % et subissez 10 % de dégâts en plus (au lieu de 5 à 15 % de dégâts infligés)

Récupéré : Les dégâts subis lors d'un déplacement d'un abri à un autre sont régénérés pendant 5 secondes jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination (pas de changement)

Rafrâichi : Quand votre santé atteint le dernier segment, toute guérison est accrue de 30 % (au lieu de 10 à 30 %)

Réhabilité : Vous guérissez de 2 % par seconde lorsque vous êtes affecté par un statut d'effet (pas de changement)

Rajeuni : L'utilisation d'un kit de soins supprime aussi tous les effets de statut négatifs (pas de changement)

Implacable : 5 % des dégâts infligés par vos compétences vous sont rendus sous forme de guérison (au lieu de 3 %)

Ingénieur : Toutes les guérisons qu'on vous applique s'appliquent également à vos objets de compétence (pas de changement)

Robuste : Vous bénéficiez de 10 % d'armure supplémentaire à couvert (au lieu de 25 à 50 %)

Sauvage : Vos probabilités de tir critique augmentent de 7 % contre des cibles à découvert (au lieu de 5 à 15 %)

Spécialisé : 200 % de vos armes à feu et endurance sont ajoutés à votre puissance de compétence (au lieu de 15 % - Notez que cette augmentation importante est aussi due à une nouvelle méthode de calcul)

Inébranlable : La régénération de la santé survient deux fois plus vite à couvert (pas de changement)

Solide : Votre armure est accrue de 15 % si vous restez plus de 4 secondes à couvert au même endroit (au lieu de 5 à 15 % et 10 secondes)

Technique : Lorsque votre compétence unique est active, votre puissance de compétence augmente de 15 % (au lieu de 5 à 15 %)

Tenace : L'utilisation d'un kit de soins augmente vos dégâts de 10 % pendant 10 secondes (au lieu de 5 à 10 %)

Vigoureux : La surguérison est activée pour toutes vos compétences de guérison (pas de changement)

Talents du personnage

Réaction en chaîne : Diminution du bonus de dégâts de 50 %, de 40 à 20 %

Compétences

Changements globaux

La puissance de compétence n'est plus linéaire, elle suit désormais une courbe de retours décroissants.

Suppression des max sur la plupart des compétences.

La puissance de compétence attendue est maintenant 3 fois plus élevée. La puissance de compétence des composants électroniques a été multipliée par 3.

L'accélération de compétence a été plafonnée à 60 % pour empêcher des temps de recharge trop bas.

Toutes les compétences sauf les compétences uniques ont maintenant un temps de recharge minimum de 5 secondes.

(valeurs de référence uniquement, pour personnage de niveau 1)

Premiers soins

Changements globaux

Tous les temps de recharge sont fixés à 60 secondes

Diminution de l'échelle de temps de recharge avec la puissance de compétence, de 100 à 70 %

Compétence de base

Max de guérison accru de 300 %, jusqu'à 300 000

Auto-guérison accrue de 81 %, de 550 à 1000

Guérison des alliés accrue de 81 %, de 550 à 1000

Défibrillateur

Auto-guérison accrue de 36 %, de 550 à 750

Guérison des alliés accrue de 172 % , de 550 à 1500

Overdose

Auto-guérison accrue de 100 %, de 750 à 1500

Guérison des alliés inchangée à 750

Forte injection

Auto-guérison accrue de 105 %, de 440 à 900

Guérison des alliés accrue de 50 %, de 600 à 900

Impulsion

Changements globaux

Diminution de l'échelle de probabilité de tir critique avec la puissance de compétence, de 100 à 50 %

Diminution de l'échelle de dégâts de tir critique avec la puissance de compétence, de 100 à 50 %

Diminution de l'échelle de temps de recharge avec la puissance de compétence, de 100 à 80 %

Probabilité de tir critique des mods et compétence de base fixé à 6 %

Compétence de base

Diminution des dégâts de tir critique de 70 %, de 20 à 6 %

Sac de reconnaissance

Diminution des dégâts de tir critique de 70 %, de 20 à 6 %

Brouilleur

Diminution des dégâts de tir critique de 70 %, de 20 à 6 %

Ajout d'une réduction de menace lors de l'utilisation d'une impulsion avec ce mod

Scanner tactique

Diminution des dégâts de tir critique de 68 %, de 25 à 8 %

Diminution du temps de recharge de 15 %, de 70 à 60 secondes

Tourelle

Changements globaux

Diminution de l'échelle du temps de recharge avec la puissance de compétence, de 100 à 80 %

Augmentation de la santé de tous les mods (sauf le taser) et de la compétence de base de 50 %, de 1000 à 1500
 Augmentation de tous les mods (sauf le taser) et de la compétence de base de 50 %, de 30 à 45 secondes
 L'échelle de santé avec la puissance de compétence fixée à 200 %
 Compétence de base
 Augmentation de la portée de 17 %, de 30 à 35 mètres
 Capteur actif
 Augmentation de la portée de 17 %, de 30 à 35 mètres
 Augmentation des dégâts de 22 %, de 18 à 22
 Lance-flammes
 Augmentation des dégâts de 20 %, de 30 à 36
 Taser
 Diminution de la portée de 20 %, de 20 à 16 mètres
 Diminution de la santé de 50 %, de 1000 à 500
 Diminution des dégâts de 80 %, de 10 à 2

Poste de soutien

Changements globaux

Dans le jeu solo, si le joueur est inanimé alors que son poste est activé, il pourra se ranimer lui-même

Augmentation du taux de guérison de tous les mods (sauf Sauveteur) et de la compétence de base de 67 %, de 30 à 50
 Diminution de la durée de vie de tous les mods (sauf Neutralisateur) et de la compétence de base de 50 %, de 30 à 20 secondes
 Augmentation de la santé de tous les mods et de la compétence de base de 100 %, de 500 à 1000
 La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de taux de guérison
 La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de durée de vie
 Compétence de base et mods : Diminution de la durée de base du temps de recharge de 44 %, de 90 à 50 secondes
 Adaptation du temps de recharge en fonction de la puissance de compétence fixé à 80 %

Sauveteur

Diminution du temps de réanimation de 40 %, de 5 à 3 secondes
 Augmentation de la portée de 33 %, de 6 à 8 mètres
 Augmentation du taux de guérison de 100 %, de 30 à 60

Cache de munitions

Augmentation du taux de guérison au même niveau que les autres mods, de 24 à 30 (+ 25 %)
 Diminution du bonus d'accélération de compétence de 70 %, de 50 à 15 %
 Neutralisateur
 Diminution de la durée de vie de 33 %, de 24 à 16 secondes

Bombe collante

Changements globaux

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de dégâts
 L'échelle des dégâts avec la puissance de compétence est fixée à 125 %
 L'échelle du temps de recharge avec la puissance de compétence est fixée à 80 %
 Compétence de base et tous les mods : Modificateur JCJ réduit de 51 %, de 90 à 44 %
 Compétence de base
 Augmentation du temps de recharge de 80 %, de 50 à 90 secondes
 Mine de proximité
 Augmentation du temps de recharge de 80 %, de 50 à 90 secondes
 Flashbang
 Diminution de la portée d'explosion de 25 %, de 8 à 6 mètres

Explosif puissant

Augmentation du temps de recharge de 80 %, de 70 à 125 secondes

Abri mobile

Changements globaux

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de santé

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond pour le temps de recharge

Bouclier anti-explosion

Les dégâts min et max s'adaptent maintenant à la puissance de compétence

Les dégâts min et max sont maintenant affichés dans l'infobulle

Augmentation de la résistance à l'explosion de 180 %, de 12,5 % à 35 %

Contre-mesures

Augmentation de la santé de 33 %, de 6000 à 8000

Ajout d'une réduction de menace lors de l'utilisation de cet abri

Extension

Ajout de la génération d'une menace lors de l'utilisation de cet abri

Mine téléguidée

Changements globaux

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de santé

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de temps de recharge

Augmentation de la santé de tous les mods (sauf Nuée) et de la compétence de base de 100 %, de 150 à 300

Augmentation du temps de recharge de tous les mods (sauf Charge de gaz) et de la compétence de base de 29 %, de 70 à 50 secondes

L'échelle du temps de recharge avec la puissance de compétence est fixée à 80 %

Compétence de base

Augmentation des dégâts de 100 %, de 1000 à 2000

Explosion aérienne

Augmentation des dégâts de 100 %, de 300 à 600

Augmentation de la portée de 25 %, de 4 à 5 mètres

Nuée

Applique l'effet Hémorragie en plus des dégâts habituels.

Augmentation de la santé de 100 %, de 50 à 100

Augmentation des dégâts de 100 %, de 300 à 600

Charge de gaz

Diminution du temps de recharge de 17 %, de 60 à 50 secondes

Bouclier anti-émeute

Changements globaux

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond d'amélioration de dégâts

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond d'amélioration de défense

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de santé

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de temps de recharge

Diminution du temps de recharge de la compétence de base et des mods de 11 % from 45 to 40 seconds

Adaptation du temps de recharge en fonction de la puissance de compétence fixé à 80 %

Adaptation de la santé en fonction de la puissance de compétence fixée à 200 %

Subit maintenant 50 % de dégâts en moins de la part des PNJ

Compétence de base et tous les mods : Ajout de la génération d'une menace lors du déploiement du bouclier

Compétence de base et tous les mods : Ajout de la génération d'une menace lors du tir quand le bouclier est déployé

Compétence de base

Santé de base augmentée de 25 %, de 3000 à 3750

Absorption des dégâts

Santé de base augmentée de 25 %, de 3000 à 3750

Ciblage réactif

Santé de base augmentée de 25 %, de 4500 à 5625

Bouclier d'assaut

Santé augmentée de 25 %, de 2250 à 2812

Abri intelligent

Changements globaux

Le temps de recharge de l'abri intelligent commence maintenant quant l'abri intelligent est détruit

Diminution de la résistance aux dégâts des mods et de la compétence de base de 65 %, de 20 à 7 %

Le bonus de dégâts des mods et de la compétence de base sont remplacés par deux bonus :

Stabilité de l'arme + 7 %

Précision de l'arme + 7 %

Le temps de recharge des mods et de la compétence de base est fixé à 60 secondes

L'échelle du bonus de défense avec la puissance de compétence est fixé à 150 %

L'échelle du bonus de stabilité de l'arme avec la puissance de compétence est fixé à 150 %

L'échelle du bonus de précision de l'arme avec la puissance de compétence est fixé à 150 %

La compétence de base et les mods n'ont plus de plafond de portée

Piégeur

Applique maintenant une altération de stabilité et de précision aux ennemis à couvert :

Stabilité de l'arme - 5 %

Précision de l'arme - 5 %

Bonus de dégâts pour les ennemis à couvert fixé à 5 %

Résistance aux dégâts diminuée de 75 %, de 20 à 5 %

Le bonus de dégâts a été remplacée par deux bonus :

Stabilité de l'arme 5 %

Précision de l'arme 5 %

Rechargeur

Diminution du bonus d'accélération de compétence de 25 %, de 20 à 15 %

Dissimulation

Ajout de réduction de menace lors de l'utilisation de cet abri

Compétences uniques

Implémentation d'une mécanique de temps de recharge partagée : dans un groupe, les joueurs qui reçoivent une amélioration d'une compétence unique sont immunisés contre cette compétence pendant 30 secondes après l'épuisement de la première.

Compétence unique du lien de récupération

Le lien de récupération ranime maintenant les coéquipiers dans un état de mort et ranime automatiquement le joueur inanimé en jeu solo.

Augmentation de la portée de 25 %, de 40 à 50 mètres

La guérison instantanée guérit maintenant 50 % de la santé totale de la cible

Augmentation de la durée de soin progressif de 140 %, de 5 à 12 secondes

Le soin progressif guérit maintenant 100 de la santé totale de la cible pendant 10 secondes

Compétence unique du lien tactique

Suppression du bonus de probabilité de tir critique

Diminution du bonus de dégâts de 40 %, de 50 à 30 %

Ajout de 3 nouveaux bonus :

+ 50 % BPM

+ 50 % Vitesse de rechargement

+ 30 % Stabilité de l'arme

Augmentation de la portée de 20 %, de 25 à 30 mètres

Compétence unique de lien de survie

Diminution de la résistance aux dégâts de 38 %, de 80 à 50 %

Diminution de la durée de 20 %, de 15 à 12 secondes

Augmentation de la portée de 20 %, de 25 à 30 mètres

Armes

Changements globaux

Les armes nommées ne sont plus attachées à des scores de matériel spécifiques (sauf Damascus, qui reste disponible pour un seul score de matériel)

Le Niveau de Monde détermine le score de matériel de l'arme lorsqu'elle est abandonnée ou achetée

Tous les schémas d'armes nommées ont été retirés de leurs sources. Ils resteront dans votre liste de schémas si vous les possédez déjà, mais vous permettront uniquement de fabriquer une arme de ce score de matériel spécifique

Les armes nommées doivent maintenant être acquises via des largages de butin et des marchands

Le calcul des dégâts par seconde valorise maintenant les dégâts de headshot différemment en fonction des catégories d'armes, pour guider le joueur plus précisément lorsqu'il modifie des armes.

Recalibrage des armes : Lors du recalibrage d'une arme, le joueur peut maintenant choisir parmi 6 talents en plus du talent initial (au lieu de 3+1). Cela devrait limiter l'impact du RNG et augmenter les probabilités d'obtenir le talent que vous voulez avant de ne plus avoir de choix.

Les mods d'armes ont été changés : ils possèdent maintenant un bonus majeur et des bonus moindres en fonction de la qualité du mod.

Certaines stats des mods d'armes ont été fusionnées :

La stabilité horizontale et la stabilité initiale de la balle ont été combinées avec la stabilité

La précision du tir à la hanche a été combinée avec la précision

Les bonus de dégâts s'ajoutent maintenant au lieu de se multiplier.

Les talents d'armes ont été rééquilibrés.

Précis : La précision est améliorée de 25 % (au lieu de 20 à 50 %)

Expert : L'utilisation d'une compétence accroît votre probabilité de tir critique de 7,5 % pendant 15 secondes (au lieu de 3 à 10 % pendant 5 secondes)

Équilibré : L'arme atteint une précision maximum plus rapidement en effectuant un tir épaulé (pas de changement)

Brutal : + 12 % de dégâts de headshot avec cette arme (au lieu de 10 à 25 %)

Capable : Utiliser une compétence améliore la maniabilité de l'arme pendant 15 secondes (la maniabilité est améliorée de 25 % au lieu de 20 à 50 %, 15 secondes au lieu de 5 à 15 secondes)

Commandement : Chaque élimination effectuée quand la compétence unique est active augmente sa durée de (5 à 20) % (pas de changement)

Compétent : Quand vous utilisez une compétence, vos dégâts d'arme sont accrus de 10 % pendant 15 secondes (au lieu de 5 à 15 % pendant 10 secondes)

Imperturbable : Réussir un headshot réduit tous vos temps de recharge de compétence de 5 % (au lieu de 2 à 7,5 %)

Mortel : + 15 % de dégâts de tir critique (au lieu de 5 à 30 %)

Destructeur : + 15 % de destruction d'armure avec cette arme (au lieu de 3 à 20 %)

Déterminé : Éliminer une cible réduit tous vos temps de recharge de compétence de 7,5 % (au lieu de 5 à 10 %)

Dominant : Chaque élimination effectuée quand la compétence unique est active réduit le temps de recharge de vos autres compétences de 10 % (au lieu de 3 à 10 %)

Féroce : + 10 % de bonus de dégâts aux ennemis nommés et élités (au lieu de 5 à 15 %)

Farouche : + 5 % de probabilité de tir critique avec cette arme (au lieu de 5 à 10 %)

Nuisible : Chaque tir a une probabilité de 15 % d'appliquer l'effet de statut Hémorragie à

la cible (au lieu de 3 à 15 %)

Intense : La première balle d'un chargeur a une probabilité de 25 % d'appliquer l'effet de statut En Feu à la cible (au lieu de 3 à 13 %)

Méticuleux : Éliminer une cible a une probabilité de 25 % de recharger instantanément votre chargeur (au lieu de 5 à 25 %)

Prédateur : Éliminer une cible régénère 50 % de votre santé pendant 20 secondes (au lieu de 5 à 15 % pendant 5 secondes)

Préparé : Si vous êtes à plus de 30 mètres de votre cible, vos dégâts sont accrus de 15 % (au lieu de 40 mètres et 5 à 15 %)

Compétent : La première balle tirée après un combat a une probabilité de bonus de 50 % d'infliger un tir critique (au lieu de 25 à 50 %)

Prévoyant : La dernière balle d'un chargeur inflige 60 % de dégâts en plus (au lieu de 25 à 60 %)

Restauré : Ce talent a été retiré du jeu

Doué : Les éliminations headshot avec cette arme augmentent les ressources de compétence unique de 5 % (au lieu de 3 à 13 %)

Stable : La stabilité est améliorée de 35 % (au lieu de 20 à 50 %)

Constant : Ce talent a été retiré du jeu

Soutenu : + 6 % de vie sur élimination (au lieu de 1 à 6 %)

Vif : Le rechargement est 15 % plus rapide (au lieu de 5 à 15 %)

Talentueux : Éliminer une cible avec cette arme accroît votre puissance de compétence de 15 % pendant 20 secondes (ne se cumule pas, éliminer une nouvelle cible remet le compteur à zéro) (au lieu de 3 à 10 % pendant 5 à 15 secondes)

Toxique : Les headshots avec cette arme ont une probabilité de 15 % d'appliquer l'effet de statut Aveuglement (au lieu de 5 à 15 %)

Entraîné : Tirs critiques augmentent votre ressource de compétence unique de 0,1 % (pas de changement)

Impitoyable : Les dégâts augmentent en fonction de la santé qui vous manque : 1 segment manquant + 10 % ; 2 segments manquants + 25 % (au lieu de 5 à 10 %, et 15 à 25 %)

Vicieux : Votre probabilité de tir critique est accru de 10 % quand vous avez au moins deux segments de santé (au lieu de 5 à 15 %)

Réactif : Si vous êtes à plus de 10 mètres de votre cible, vos dégâts sont accrus de 15 % (au lieu de 5 à 15 %)

Auto-préservé : Les tirs critiques avec cette arme vous guérissent de 3 % des dégâts infligés (au lieu de 0,5 à 3 %)

Rééquilibrage global des armes :

Fusils d'assaut

G36 : Diminution des dégâts de base de 5 %

Les talents de Caduceus ont été modifiés, pour remplacer la suppression du talent

Restauré et mieux correspondre à la nouvelle échelle des scores de matériel. Il possède maintenant les talents suivants :

Talentueux : Éliminer une cible avec cette arme accroît votre puissance de compétence de 15 % pendant 20 secondes (ne se cumule pas, éliminer une nouvelle cible remet le compteur à zéro)

Compétent : Quand vous utilisez une compétence, vos dégâts d'arme sont accrus de 10 % pendant 15 secondes

Déterminé : Éliminer une cible réduit tous vos temps de recharge de compétence de 7,5 %

Mitrailleuses légères

Réduction de tous les bonus de dégâts des mitrailleuses légères sur leurs cibles à découvert, d'environ 28 % maximum à 19 % maximum

L86 : Dégâts de base diminués de 7,4 %

RPK : pas de changement

M60 : Dégâts de base diminués de 19,4 %

M249 : Dégâts de base augmentés de 17,4 %

Pistolets mitrailleurs

Diminution de tous les bonus de dégâts de tir critique des pistolets mitrailleurs d'environ 47 % maximum à 38 % maximum

MP7 : Dégâts de base diminués de 27,6%

MP5 : Dégâts de base diminués de 11,1%

Vector : Dégâts de base diminués de 13,8%

SMG9 : Dégâts de base diminués de 9,2%

AUG : Dégâts de base diminués de 10,3%

PP19 : Dégâts de base diminués de 13,8%

T821 : Dégâts de base diminués de 13,3 %

Fusils à pompe

Tous les dégâts des fusils à pompe de score de matériel 229 ont été diminués de 30 %

Virtuose : Dégâts de base augmentés de 20 %

Fusils de précision

M1A : Dégâts de base diminués de 35%

SVD : Dégâts de base diminués de 3,7%

SCAR : Dégâts de base diminués de 22,9%

SRS : Dégâts de base diminués de 20%

M44 : Dégâts de base augmentés de 15%

Pistolets

X45 : Dégâts de base diminués de 40%

M9 : Dégâts de base diminués de 10%

Px4 : Dégâts de base augmentés de 25%

Kits de matériel

Changements globaux

Les scores de matériel des kits de matériel ont été réajustés en fonction des niveaux de scores de matériel de haute qualité.

Les objets de score de matériel 191 ont maintenant un score de matériel de 163

Les objets de score de matériel 214 ont maintenant un score de matériel de 182

Les objets de score de matériel 240 ont maintenant un score de matériel de 204

Les objets de score de matériel 268 ont maintenant un score de matériel de 229

Suppression des bonus de 5 éléments de tous les kits de matériel qui en possédaient.

Matériel de combat du Cognneur

2 éléments : + 20 % stabilité

3 éléments : + 10% dégâts d'armure

4 éléments : Chaque coup consécutif inflige 1 % de dégâts en plus. Se cumule jusqu'à 100 %. Les tirs manqués font baisser le bonus de 2 %. Le bonus diminue de 1 % par seconde.

Autorité tactique

2 éléments : +10% bonus d'accélération

3 éléments : +10% puissance de compétence

4 éléments : Chaque balle que vous et votre groupe logez dans un ennemi vous rajoute 0,2 % de puissance de compétence pour un bonus maximum de 30 %. Le bonus dure 10 secondes sans être réactualisé ou 10 secondes à son maximum

Voie du nomade

2 éléments : + 14 % santé sur élimination

3 éléments : Résolution du Nomade - Administre un petit soin constant, permettant à l'utilisateur de guérir au-delà des segments de la jauge de santé

4 éléments : Voie du Nomade - Lorsque vous recevez des dégâts mortels, vous recouvrez toute votre santé. Ne peut se produire qu'une fois toutes les 4 minutes

Appel de la sentinelle

2 éléments : + 30 % précision de la visée

3 éléments : + 10 % dégâts de headshot

4 éléments : Les headshots marquent l'ennemi, augmentant les dégâts infligés à la cible

de 5 % pendant 30 secondes chacun. Une cible peut recevoir jusqu'à trois marques Étoile solitaire

2 éléments : + 100 % capacité de munitions

3 éléments :

+ 8 % dégâts de mitrailleuse légère

+ 8 % dégâts de fusil à pompe

4 éléments : Quand vous remettez une arme dans son holster, ses munitions sont automatiquement remplies

Marque du prédateur

2 éléments : + 10 % vitesse de rechargement

3 éléments :

+ 8 % dégâts de fusil d'assaut

+ 8 % dégâts de pistolet mitrailleur

4 éléments : Touchez 10 fois sans changer de cible pour faire en sorte que la cible subisse des dégâts progressifs de 50 % du montant total des dégâts déjà provoqués par ces balles.

Mesure définitive

2 éléments : + 25 % résistance aux dégâts exotiques

3 éléments : + 15 % résistance aux dégâts des Élités

4 éléments : À portée de grenades ou de mortiers ennemis, les désamorce ou ajoute les grenades à votre inventaire. Ne peut se produire qu'une fois toutes les 15 secondes

Foi du chasseur

2 éléments : + 20 % portée optimale

3 éléments : + 20 % dégâts de headshot

4 éléments : Toucher un ennemi d'une balle octroie une protection temporaire à vous et votre groupe. Plus vous tirez de loin, plus votre protection est importante. La protection de chaque membre du groupe disparaît lorsque vous êtes touché par une balle ennemie.

DeadEYE

2 éléments : + 40 % stabilité initiale de la balle

3 éléments : 20% dégâts de tir critique du fusil de précision

4 éléments : Quand vous zoomez, les fusils de précision perdent leur bonus de headshot, mais gagnent 100 % de probabilité de tir critique

B.L.I.N.D. devient Banshee

2 éléments : + 20 % de monnaie de la Dark Zone gagnée

3 éléments : + 10 % de dégâts aux cibles à découvert

4 éléments :

En tant que renégat, toutes les munitions sont complètement remplies toutes les 30 secondes. Les dégâts subis par les joueurs non renégats sont réduits de 10 %.

Si vous n'êtes pas renégat, vous ne perdez ni EXP de la Dark Zone ni monnaie si vous mourez. Les dégâts infligés aux joueurs renégats sont accrus de 10 %.

Remarque : Tous les éléments existants de B.L.I.N.D. seront remplacés par leurs équivalents Banshee.

FireCrest

2 éléments : + 3 grenades incendiaires

3 éléments :

+ 30 % dégâts de tourelle lance-flammes

+ 50 % portée de tourelle lance-flammes

4 éléments : Les dégâts aux cibles en feu sont augmentés de 15 %

AlphaBridge

2 éléments : + 100 % bonus de vitesse de régénération de santé

3 éléments : + 5 % dégâts d'armes

4 éléments : Si vos armes principale et secondaire sont de la même catégorie, elles obtiennent toutes les deux tous les talents actifs uniques.

Reclaimier

2 éléments : + 50 % durée des consommables

3 éléments : + 50 % durée du poste de soutien

4 éléments : Les consommables et les munitions spéciales utilisés s'appliquent

maintenant à tout le groupe et ne sont plus consommés lors de l'utilisation. Déclenche les temps de recharge des consommables et ne peut pas commencer les consommables qui sont en recharge

Correction de bugs

Gameplay

Correction d'un bug où les tourelles de PNJ comptaient pour les tâches quotidiennes et hebdomadaires de ce type de PNJ.

Correction d'un bug où les boss nommés pouvaient réapparaître dans le monde ouvert alors que vous alliez vers une planque.

Correction d'un bug où deux schémas désapprouvés (Viseur 2 et 3) pouvaient être récupérés.

Correction d'un bug où les tourelles de PNJ devenaient invisibles et indestructibles si elles étaient détruites par les PNJ.

Correction d'un bug où les personnages pouvaient être bloqués sur des échelles si on sautait dessus après un sprint.

Souterrains

Correction d'un bug où les PNJ pouvaient tirer sur les joueurs à travers les portes en train d'être ouvertes.

Correction d'un bug où l'intensité de la directive Maladie se décidait au début d'une opération, permettant d'en réduire l'effet avec un changement de matériel. L'intensité s'adaptera maintenant de façon dynamique à l'endurance actuelle du joueur.

Compétences

Correction d'un bug où les compétences pouvaient rester indéfiniment bloquées en recharge dans certaines situations

Correction d'un bug où les premiers soins ne se déclenchaient pas si le joueur était en plein combat.

Correction d'un bug où l'effet des premiers soins ne s'appliquait pas immédiatement après l'enclenchement de la compétence.

Correction d'un bug où l'abri intelligent était détruit lors de l'utilisation d'un mouvement d'esquive.

Correction d'un bug où l'abri intelligent était détruit s'il était déployé instantanément alors que le joueur visait vers le bas.

Correction d'un bug où le piègeur d'un abri intelligent s'appliquait à des joueurs neutres.

Correction d'un bug où l'auto-rechargement du kit Étoile solitaire à 4 éléments ne profitait pas de la cache de munitions du poste de soutien.

Correction d'un bug où l'abri intelligent était détruit par des explosions amies ou ennemies. L'abri intelligent ne peut maintenant plus être détruit que par une bombe collante ennemie (Flashbang) et des grenades IEM.

Correction d'un bug où tirer sur un abri intelligent sur un mur lui supprimait son effet.

Correction d'un bug où l'auto-rechargement du kit Étoile solitaire à 4 éléments ne profitait pas de la cache de munitions du poste de soutien.

Correction d'un bug où l'amélioration de cache de munitions était perdu quand deux postes de soutien avec ce mod dépassaient l'un sur l'autre et que l'un d'entre eux était détruit.

Correction d'un bug où les dégâts de feu infligés à un joueur porteur d'un bouclier anti-émeute étaient subis par le joueur au lieu du bouclier.

Correction d'un bug où les joueurs conservaient l'amélioration de l'abri mobile une fois à découvert.

Correction d'un bug où le jeu plantait en maintenant la touche de déploiement de compétence d'une seconde compétence lorsque le personnage utilisait un abri mobile.

Correction d'un bug où l'activation d'une compétence lors d'un déplacement d'un abri à un autre, puis mettre fin au déplacement pouvait bloquer toutes les compétences sur rechargement.

Correction d'un bug où une forte injection de premiers soins n'octroyait pas le bonus de

dégâts attendu.

Correction d'un bug où les premiers soins ranimaient les joueurs, quel que soit le mode de compétence sélectionné.

Correction d'un bug où la guérison de lien de récupération ne s'appliquait pas si le joueur ciblé visait avec une compétence à ce moment-là.

Correction d'un bug où l'abri intelligent était détruit par des grenades ennemies (les grenades IEM peuvent toujours détruire les abris intelligents, comme prévu).

Correction d'un bug où le poste de soutien ne ranimait pas un joueur si l'émetteur du poste est aussi inanimé.

Correction d'un bug où le lien de récupération ne se déclenchait pas correctement à la mort du joueur.

Correction d'un bug où les contre-mesures de l'abri intelligent ne dissimulaient pas correctement l'agent de l'impulsion.

Correction d'un bug où les joueurs ne pouvaient pas utiliser de compétence unique en visant avec des grenades.

Correction d'un bug où les compétences étaient bloquées en étant de recharge permanente.

Correction d'un bug où le tir instantané de la bombe collante alors qu'une autre compétence était prête provoquait des problèmes d'affichage.

Correction d'un bug où l'utilisation instantanée de l'abri mobile tout en visant avec une autre compétence provoquait des problèmes avec l'abri mobile.

Correction d'un bug où la cache de munitions du poste de soutien était affectée par son propre bonus d'accélération de compétence.

Correction d'un bug où l'auto-guérison avec des premiers soins tout en visant vers le bas faisait lâcher les premiers soins au sol au lieu de les appliquer à l'utilisateur.

Correction d'un bug où les joueurs ranimés avec le défibrillateur des premiers soins n'obtenaient pas l'immunité obtenue avec d'autres méthodes de réanimation.

Talents

Correction d'un bug où le chargeur gratos donnait des balles au joueur qui tuait un ennemi avec l'arme principale.

Correction d'un bug où les bonus de dégâts d'avance tactique n'étaient pas correctement calculés.

Correction d'un bug où le triage s'appliquait aux recharges de consommables.

Correction d'un bug où Spécialisé n'augmentait pas correctement la puissance de compétence.

Correction d'un bug où Ingénieux ne s'appliquait pas au bouclier anti-émeute.

Contrôles

[PC] Correction d'un bug où se mettre à couvert en maintenant appuyé le bouton de la souris pour tirer continuellement interrompait le tir jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché et réappuyé.

Kits de matériel

Correction d'un bug où l'amélioration de 4 éléments Cogneur était perdue en passant de l'arme principale à l'arme secondaire.

Correction d'un bug où AlphaBridge ne prenait pas en compte un talent d'arme si les deux armes en étaient équipées et que les conditions n'étaient pas respectées avec l'une d'entre elles.

Correction d'un bug où les 4 éléments du talent de Mesure définitive ne désamorçaient pas les tirs de mortier du transporteur de troupes dans Falcon Lost.

Interface

Correction d'un bug où l'hélicoptère de largage de ravitaillement était audible de la carte dans une planque.

Correction d'un bug où l'ouverture du menu de mod de l'inventaire s'ouvrait toujours sur l'arme équipée au lieu de l'arme sélectionnée.

Correction d'un bug où le personnage et le fond deviennent noirs quand vous essayez de parcourir l'onglet Apparence dans l'inventaire.

Correction d'un bug où l'audio s'arrêtait sur PS4.

Correction d'un bug où la portée de la grenade ne s'affichait pas correctement et

apparaissait plus petite qu'elle n'est vraiment.

Correction d'un bug où les bonus de kits de soins et de munitions assemblés avec des sacs à dos ou des matériels équipés restaient après être passé à d'autres objets.

Correction d'un bug où les joueurs atteignaient leur capacité maximum de vêtements et ne pouvaient plus en choisir de nouveaux.

Correction d'un bug où l'utilisation d'un poste de soutien de cache de munitions dans les Souterrains avec la directive Pas de gaspillage, pas de cupidité pouvait donner des munitions négatives.

Correction de diverses erreurs et fautes de texte..

Correction d'un bug où le troisième bonus de mods d'arme de haute qualité n'apparaissait pas quand le mod était attaché à une arme.

Correction d'un bug où certains paramètres se réinitialisaient au redémarrage du jeu.

Correction d'un bug où le didacticiel de Niveaux de Monde s'affichait à chaque fois que le joueur entrait dans le terminal.

Correction d'un bug où le schéma Valkyria ne s'affichait pas chez le marchand de schémas.

<http://tomclancy-thedivision.ubi.com/game/fr-FR/news/detail.aspx?c=tcm:153-271342-16&ct=tcm:148-76770-32>

Patch 1.5

Le patch 1.5 apporte essentiellement la mission *Survie*.



Mission *Survie*

Veuillez noter que vous devez posséder le DLC *Survie* pour avoir accès à ce contenu.

Mode survie activé

Assommé par le froid, la maladie, la faim, dénué de tout équipement, et frappé par une tempête de neige, vous devez survivre dans la *Dark Zone* jusqu'à ce que vous réussissiez à vous échapper. Trouver des approvisionnements, des vêtements chauds et de l'équipement de survie sera essentiel à votre réussite. Mais l'environnement n'est pas le seul danger. D'autres agents et des chasseurs meurtriers seront les plus gros obstacles à votre survie.

Survie est un mode de jeu offrant une expérience plus difficile en raison de ses mécanismes de survie et de mort permanente.

Ce mode de jeu accueille 24 joueurs et se déroule dans une version modifiée de Manhattan, qui réutilise l'intégralité du monde ouvert.

Ce mode de jeu est basé sur des sessions, et une partie dure jusqu'à deux heures.

Changements du jeu

Ajout du Niveau de Monde 5 (224+ SM)

Les PNJ ennemis ont un niveau de 34.

Le score de matériel maximum monte à 256.

Les Incursions héroïques sont maintenant disponibles uniquement dans le Niveau de Monde 5.

Les matériels nommés ont été implémentés dans le jeu. Un matériel est disponible pour

chaque emplacement de matériel, et chacun dispose d'un talent unique. Les matériels nommés ne peuvent être acquis que dans le Niveau de Monde 5 ou dans le mode de jeu Survie.

[Masque] Masque à oxygène de Ferro : Les joueurs peuvent se déplacer et tirer tout en étant sous un effet de statut de brûlure.

[Genouillères] Genouillères de championnat Shortbows : Les grenades des joueurs ont un temps de déclenchement plus court.

[Holster] Holster du colonel Bliss : Grandes améliorations pour armes de poing.

[Gants] Gants Skulls MC : Les dégâts d'armes augmentent quand aucun bonus de kit de matériel n'est actif.

[Chestpiece] Gilet pare-balles de Barret : Bonus puissants quand les compétences sont en recharge.

[Backpack] Sac de messenger NinjaBike : Moins de butin de la DZ et d'EXP DZ perdue quand vous mourez dans la *Dark Zone*.

Les dégâts d'armure ennemis fonctionnent maintenant en JCJ : le calcul des dégâts en JCJ ignore un pourcentage de l'armure de la cible égal à un tiers des dégâts d'armure ennemie du tireur.

L'étourdissement fonctionne maintenant en JCJ : les armes à effet d'étourdissement élevé (fusils à pompe et fusils de précision) feront maintenant reculer le viseur de la cible.

Avance tactique : Ce talent octroie maintenant un maximum d'augmentation de dégâts de 30 %.

La taille de la réserve passe de 70 à 150 objets.

Butin, récompenses & marchands

Les PNJ ont maintenant une probabilité de larguer des matériaux de fabrication. La probabilité d'obtenir des objets de haute qualité augmente en fonction des Niveaux de monde.

Les largages d'approvisionnement du monde ouvert du Season Pass s'adaptent maintenant au Niveau de monde. Ouvrir un largage d'approvisionnement dans le Niveau de Monde 1 vous octroie de score de matériel 163, 182 pour le Niveau de Monde 2, etc.

Les objets de la caisse de charognard dans la base d'opérations s'adaptent maintenant au Niveau de Monde.

Les marchands s'adaptent désormais au score de matériel du joueur, indépendamment du Niveau de Monde où il se trouve. Cela signifie que le score de matériel et la valeur en monnaie des marchandises qu'ils vendent s'adaptent au score de matériel du joueur.

Nous avons ajusté les récompenses en crédits et en crédits Phénix des missions principales, des cibles prioritaires et des incursions pour mieux s'adapter au Niveau de Monde. Cela a pour effet une augmentation globale à partir du Niveau de Monde 4 et au-delà.

Récompenses modifiées pour avoir terminé les tâches hebdomadaires :

Déplacement de 30 crédits Phénix depuis la récompense de tâche hebdomadaire pour les placer dans une cache de tâche hebdomadaire (le montant total reste inchangé)

Ajout d'un mod de haute qualité supplémentaire dans la cache de tâche hebdomadaire

Talents

Vif : Le bonus vitesse de rechargement passe de 15 à 25 %.

Prévoyant : Ce talent a été supprimé du Niveau de Monde 5 et ne s'ajustera pas ni ne sera disponible en recalibrage pour les armes de score de matériel 256.

Pressé, concentré et discipliné ne sont plus exclusifs pour les PP19, G36 et SVD.

Armement

Tous les types d'armes

Le tir à la hanche a maintenant un recul plus élevé que le tir via le viseur. La puissance de cet effet varie selon les types d'armes. Du plus impacté au moins impacté : Fusils de précision, mitrailleuses légères, fusils d'assaut, pistolets mitrailleurs, fusils à pompe, pistolets et revolvers.

Pistolet mitrailleur

Vector 45 ACP & Vector 45 ACP de la première vague : la taille de base du chargeur passe à 25.

MP7 : les dégâts de base passent à 9 %.

Mitrailleuse légère

Le bonus de dégâts sur les cibles à découvert a été légèrement réduit pour toutes les mitrailleuses légères de score de matériel 256.

M60 : dégâts de base réduits de 3 %.

M60 & M249 mettent plus longtemps à atteindre leur pleine précision lors du tir.

Hungry Hog : dégâts de base réduits de 13 %, pour empêcher un dépassement d'adaptation avec l'implémentation du Niveau de Monde 5.

Fusil à pompe

Baisse de la force de l'assistance de visée des fusils à pompe.

Baisse de l'effet de la précision pour les fusils à pompe.

Le bonus de base des headshots passe de 80 % à 60 %.

Virtuose : La précision à couvert a été réduite.

M870 : dégâts de base réduits de 12 %.

Ajout de 12 nouveaux types d'armes. Ces types d'armes ne peuvent être largués que dans le Niveau de Monde 5 :

- Mitrailleuse légère MG5
- Mitrailleuse légère d'infanterie MG5
- Fusil d'assaut Famas
- Fusil de précision Model 700
- Fusil de précision tactique M700
- Fusil de précision M700 Carbon
- Pistolet mitrailleur converti USC
- Pistolet mitrailleur police UMP-45

- Pistolet mitrailleur tactique UMP-45
- Rhino corne retroussée
- Pistolet Rhino
- Pistolet spécial Rhino

Ajout de 4 nouvelles armes nommées de haute qualité (disponibles à différents scores de matériel selon la source) :

- Rhino doré
- Fusil d'assaut urbain MDR
- Tommy Gun
- Thompson M1928

Kits de matériel

Mesure définitive

4 éléments : Les grenades peuvent maintenant être ramassées toutes les 8 secondes au lieu de 15 secondes.

Foi du chasseur

3 éléments : Le bonus de headshot passe de 20 % à 10 %.

Ligne de Front a été ajouté

2 éléments : + 15 % de protection contre les Élites

3 éléments : + +30% de santé pour le bouclier anti-émeute

4 éléments : Permet d'utiliser un pistolet mitrailleur s'il est équipé quand le bouclier anti-émeute est déployé. La probabilité de coup critique du pistolet mitrailleur baisse à 0 %

Changements de compétences

Impulsion

Tous les mods (sauf le sac de reconnaissance) : Durée de vie réduite de 25 à 20 secondes.

Sac de reconnaissance :

Durée de vie augmentée de 14,3 %, de 17,5 secondes à 20 secondes.

Temps de recharge diminué de 25 %, de 60 secondes à 45 secondes.

Scanner tactique :

Temps de recharge augmenté de 10 %, de 60 secondes à 66 secondes.

Premiers soins

Défibrillateur :

Guérison des alliés augmentée de 10 %, de 1500 à 1650.

Overdose :

Auto-guérison diminuée de 10 %, de 1500 à 1350.

Temps de recharge augmenté de 10 %, de 60 secondes à 66 secondes.

Station de soutien

Tous les *mods* (sauf Neutralisateur) : Durée de vie augmentée de 10 %, de 20 secondes

à 22 secondes.

Bombe collante

Compétence de base et mine de proximité : Durée de vie réduite de 10 %, de 90 à 81 secondes.

Explosif puissant :

Temps de recharge diminué de 4,8%, de 105 secondes à 100 secondes.

Mine téléguidée

Nuée :

Effet Hémorragie diminué de 25 %, de 8 secondes à 6 secondes (le total des dégâts d'hémorragie est inchangé).

Bouclier anti-émeute

Compétence de base et tous les mods : Les PNJ infligent 10 % de dégâts en plus au bouclier.

Abri intelligent

Tous les mods (sauf piègeur) : Impact de la puissance de compétence diminuée de 20 % sur les bonus de résistance aux dégâts, la stabilité de l'arme et la précision de l'arme, de 150 % à 120 %

Lien tactique

Durée augmentée de 8,3 %, de 12 secondes à 13 secondes.

Lien de survie

Durée augmentée de 8,3 %, de 12 secondes à 13 secondes.

PC uniquement

Ajout d'un menu radial pour les humeurs.

Ajout d'un nouveau paramètre d'affichage d'interface qui réduit la latence du jeu au détriment de la cadence d'image.

Patch 1.6

Le patch 1.6 apporte essentiellement l'extension *Baroud d'honneur* et l'incursion *Signal volé*.



Voici une traduction du Patch Notes anglais, effectuée par l'Agent *Fakezilla* (qu'il soit béni jusqu'à la millième génération) :

Set & gear score

Alpha bridge nerf, il aura seulement 4 talents, les 3 de votre arme plus le dernier de l'arme non équipée.

Nouveau set SEEKR qui permet d'avoir un tir critique automatiquement après 2 tirs dans le torse.

Le Set D3-FNC permettra d'avoir des tirs critiques avec les SMG mais on pourra utiliser le bouclier sans modification (1er des 4 dans le choix des capacités)

Le set reclaim donnera les bonus des 3 stations en une (station rez, la immunizer et celle à munition) mais les consommables seront retirés.

Le set tacticien le bonus de puissance de compétences sera stacké jusqu'à utilisation d'une compétence au lieu de durer 10 secondes.

Competence & skill

Les builds orientés compétences (mines, tourelles etc) feront beaucoup de dégâts mais ils nécessitent beaucoup d'électronique (450K de puissance pour tuer un joueur direct).

Le CD (cooldown) du premier soin sera augmenté.

Les tourelles électriques ne font plus de dégâts juste le contrôle.

La bombe collante sera modifiée, un cercle rouge apparaît au sol (comme pour les grenades) et un son sera émis avant détonation.

Les ultimes ont un CD de 60 secondes entre chaque utilisation (on ne peut plus gaspiller un ultime dans le vent).

Ultime DPS fait moins de dégâts et la stabilité est réduite (uniquement PVP)

Sticky : 3 modes : BFB (dégâts), Flashbang (contrôle de masse, pas de dégâts, ne rend plus "disrupté"), EMP (empêche l'utilisation des skills y compris les tourelles et mines)

Personnage

Le CD du kit de soin sera augmenté à 15 sec (12 avant) de plus les kits enlèveront les effets de statut (talent du masque rajeuni) et celui-ci donnera une résistance supplémentaire à la place.

L'armure sera modifiée pour privilégier la santé et celle-ci donnera une résistance à tout type de dégâts.

Certains talents de personnage seront modifiés comme par exemple "en déplacement" et donneront moins de survivabilité.

Le tir à la hanche sera moins précis et nouvelle vue pour le tir à la hanche. On ne pourra plus recharger en sprintant, et l'on pourra faire qu'une seule roulade par seconde.

La différence de dégâts entre un tir à la tête et au corps sera diminuée. Le talent personnage adrénaline ne donnera plus de surguérison mais un heal sur la durée (HOT).

La barre de vie d'un joueur ennemie fera un flash lors de l'utilisation d'un kit de soin.

Dark Zone

DZ 7 sera au nord de la 6 puis il faudra aller à l'est pour rentrer dans la 8 et la 9.

Des nouveaux camps seront mis, aussi il pourra avoir plusieurs vagues d'ennemies dans le camp pour le finir. Aussi on obtiendra des loots qui ne nécessitent pas d'extraction et qui seront directement dans votre inventaire (comme pour les ravitaillements de dz)

Toujours 24 joueurs maximum dans la DZ.

Un nouvel événement aura lieu dans la DZ, il aura lieu toutes les heures environs et il fera pop des Cleaners dans les souterrains (métro) qu'il faudra tuer pour obtenir des loots.

Cependant durant cet événement le niveau de contamination sera trop élevé pour notre filtre donc, on pourra survivre qu'une durée limitée dans le métro pendant l'événement avant de mourir de contamination.

Les classements seront mis en dz et permettront de voir votre classement par rapport à d'autres joueurs (renégats tués, extractions empêchées, objets extrait etc) et des récompenses vous seront octroyées selon votre performance lors du reset des classements.

Possibilité de se téléporter directement depuis l'intérieur de la *Dark Zone*.

Players vs environnement

Nouveau mode de difficulté *Légendaire* pour 3 missions Times Square, Warrengate et Site de production du Napalm.

Les ennemis auront des stratégies plus poussées pour vous attaquer, ils réagiront à vos effets de statut, vous attaqueront au corps à corps à la machette comme les hunters du mode survie et auront pour les boss des capacités.

Ce mode sera calé sur le nombre de joueurs dans le groupe, au plus il y en a au plus les mobs feront mal et seront nombreux. Les missions pourront se faire en solo pour les meilleurs joueurs.

Il y aura un loot propre à ce mode de jeu que l'on ne pourra pas avoir ailleurs.

Une nouvelle incursion est ajoutée.

Des caches exotiques pourront être obtenues dans les missions légendaires en tant que récompense hebdomadaire et donneront obligatoirement du stuff exotique.

Les armes

Les nommés du jeu deviendront des exotiques (nouvelle couleur de stuff) et posséderont des talents propres à l'objet. Par exemple le "porc gourmand" gagne un buff de 20% de dégâts fait après avoir tué une cible tant que l'on ne s'arrête pas de tirer.

Le Tenebrae lui se verra octroyé le talent "lights out" qui permettra de mettre fin à tous les CD de vos compétences et de celles des membres de votre groupe à proximité de vous lorsque vous détruisez les points faibles des ennemies (sacoche de grenades, bonbonne de gaz etc).

Il y aura aussi des sets d'armes exotiques qui permettront de débloquent des talents spéciaux en possédant 2 armes exotiques sur soi.

AUTRES

Recalibration illimité et le prix augmentera à chaque fois jusqu'à la 5eme puis sera à un prix fixe.

Aider les civils en zone PVE donnera maintenant des intels.

Le pistolet d'extraction de survie ne nécessitera plus de technologie de division pour être crafté.

Nouvelle(s) emote(s)

Nouveaux skins

Baroud d'Honneur

Général :

Nouveau mode de jeu PvP qui aura lieu en *Dark Zone*. Ce sera du 8 joueurs contre 8 (2 groupes de 4 joueurs dans chaque équipe).

L'action aura lieu dans un des 4 lieux aléatoire de la *Dark Zone*, soit DZ 1-3 soit 4-6 soit 7-8 ou 8-9.

Il y faudra contrôler 3 sites d'une zone pour former une "base" et ainsi engranger des points pour gagner la partie.

Trois "bases" sont disponibles (A, B et C).

Il y aura toujours des camps avec les PNJ (personnages non joueurs) dans la zone de combat.

Les PNJ tués reviendront plus vite (repop plus rapide).

En tuant des PNJ on peut gagner de la "shade division" qui débloquera des bonus pour votre base comme des tourelles ou un scan d'ennemie s'ils s'approchent trop près.

Aucune perte d'expérience de *Dark Zone* ou de crédits *Dark Zone* dans ce mode.

Pas de vol de loot sur les autres joueurs.

Récompenses en fin de partie selon votre score de jeu (similaire au mode survie).

Plus de récompenses pour l'équipe gagnante.

Le stuff sera "normalisé" c'est-à-dire que tout le monde aura plus ou moins le même niveau de stuff pour valoriser le talent (skill) des joueurs.

Il y aura 40 niveaux à monter (comme les souterrains) et des récompenses par palier de niveau.

Deux skins de personnage et deux d'arme seront à gagner.

Source : [http://forums-fr.ubi.com/showthread.php/109797-Notes-de-patch-STP-globales-\(Mise-%C3%A0-jour-1-6-amp-Baroud-d-Honneur\)](http://forums-fr.ubi.com/showthread.php/109797-Notes-de-patch-STP-globales-(Mise-%C3%A0-jour-1-6-amp-Baroud-d-Honneur))

Voir aussi <https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/fr-FR/news/detail.aspx?c=tcm:153-284629-16&ct=tcm:153-76770-32>

Mise à jour 1.6.1

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : PAQUETAGES

Les paquetages permettent aux joueurs de sauvegarder leurs armes, matériel, compétences et talents dans des emplacements de paquetages à utiliser en fonction des activités.

Les joueurs pourront créer et sauvegarder jusqu'à 6 paquetages par personnage. Chaque paquetage peut être directement équipé en dehors des combats.

GAMEPLAY

L'assistance de visée ne sera plus activée quand les joueurs effectuent un tir à la hanche à la manette.

Correction de plusieurs bugs qui pouvaient empêcher les joueurs d'être ranimés par des compétences ou des interactions s'ils avaient précédemment été ranimés par une station de soutien et que cette réanimation avait été annulée.

Corrections de cas où des boss prioritaires restaient coincés sur leur lieu d'apparition, empêchant de pouvoir terminer la mission.

Correction de cas où des joueurs restaient bloqués "en combat" avec des PNJ en dehors de la zone de mission après avoir terminé une mission.

Correction d'un bug où la résistance aux effets de statut était comptée comme une probabilité de résister à l'effet dans son ensemble, en plus de réduire sa durée. La valeur de résistance réduit maintenant correctement et uniquement la durée de l'effet de statut.

Correction d'un bug où certains extincteurs infligeaient de sérieux dégâts aux NPC dans certaines missions. Pour plus de cohérence, les extincteurs de tout le jeu n'infligent plus de dégâts et appliquent uniquement l'effet de désorientation aux PNJ.

Correction d'un bug où les grenades lancées par des grenadiers du LMB appliquaient parfois un étourdissement et des dégâts avant l'explosion.

OBJETS

La capacité du sac à dos ne sera plus générée aléatoirement pour les sacs à dos de haute qualité, exotiques et de kits de matériel. Au lieu de cela, ils auront une capacité de 110 (120 avec les bonus de la base d'opérations débloqués). Ce changement est rétroactif.

Les chargeurs étendus de niveau 34 auront maintenant une taille supplémentaire entre 109 % et 121 % (au lieu de 109 à 111 %).

Ce changement n'est pas rétroactif.

Les anciens chargeurs étendus de niveau 33 qui avaient un bonus de taille de chargeur supérieur à 108 % seront ramenés à 108 %.

Agile appliquera maintenant la guérison progressive en 4 étapes sur 4 secondes.

Le sac à dos NinjaBike Backpack a été retiré des butins jusqu'à ce qu'il soit correctement réactualisé. Cela signifie qu'il ne sera plus largué par des PNJ ou dans des caches exotiques.

Correction d'un bug où certains objets ne pouvaient pas être recalibrés au niveau de stat maximum affiché sur le poste de recalibrage.

Correction d'un bug de la Voie du Nomade où la progression de recharge d'un talent de quatre éléments était réinitialisé en cas de mort dans Baroud d'honneur.

Correction d'un bug avec l'autorité tactique où les bonus de quatre éléments ne se réinitialisaient pas correctement en démarrant une session Baroud d'honneur consécutive.

TALENTS

Correction d'un bug avec Éclat où l'effet d'hémorragie ne s'appliquait pas correctement aux ennemis à proximité lors de l'utilisation du kit de matériel Prédateur de quatre éléments.

Correction d'un bug avec Triage où la réduction du temps de recharge ne s'affichait pas correctement dans l'interface.

Correction d'un bug avec le talent Rapide où la réduction du temps de recharge ne s'affichait pas correctement dans le menu Compétence.

Correction d'un bug avec Agile où le joueur pouvait être ranimé par le talent s'il mourait lors d'un déplacement d'un abri vers un autre.

Correction d'un bug avec Peur où l'effet de choc ne s'appliquait pas correctement aux ennemis à proximité.

Correction d'un bug avec Incendie où l'effet de brûlure ne s'appliquait pas correctement aux ennemis à proximité.
Correction d'un bug où le talent Pakhan ne fonctionnait que sur les PNJ et pas sur les joueurs.

ARMES

Les armes à tir en rafales auront maintenant un BPM maximum, rendant impossible une cadence de tir non-rafale avec des modifications de contrôle spécifiques.
Cela inclut les MP5, FAL et 93R.
L'effet de recul de base a été significativement diminué pour toutes les armes. Ce changement affecte les JcJ et JcE (les armes des PNJ provoquent moins de recul).

COMPÉTENCES

Mine téléguidée - Explosion aérienne

L'effet En Feu a été modifié en vrai effet de statut guérissable avec des kits de soin.

L'effet Étourdissement a été complètement retiré de ce mod.

Compétences uniques :

Correction d'un bug où des joueurs ne recevaient pas toujours la réduction du temps de recharge bonus correcte de la compétence unique en tuant des PNJ ou d'autres joueurs.

Correction d'un bug avec le bouclier où le joueur tirait sur son propre bouclier en rechargeant et en interagissant avec le bouclier déployé.

Correction d'animations incorrectes lors de l'utilisation du bouclier avec le kit de matériel D3-FNC et un pistolet-mitrailleur.

Correction de la description de la couverture mobile - bouclier anti-explosion qui n'indiquait pas clairement qu'il appliquait également un effet d'aveuglement aux ennemis.

Correction d'un bug où des joueurs n'étaient pas guéris par les premiers soins s'ils subissaient des dégâts alors qu'ils se trouvaient dans le rayon d'action de la compétence.

Correction d'un bug où l'effet de ralentissement de l'hémorragie s'appliquait plusieurs fois à un personnage utilisant un bouclier.

Correction d'un bug de la forte injection de premiers soins où une autre application de la compétence alors que le bonus est toujours actif ne réinitialisait pas sa durée.

Correction d'un bug du défibrillateur de premiers soins où un joueur inanimé n'était pas réanimé lorsque la compétence était administrée trop rapidement.

Correction d'un bug où les premiers soins et la station de soutien ne guérissaient pas les joueurs neutres dans la Dark Zone.

MISSIONS

Correction d'un bug dans Grand Central où les tourelles restaient actives même une fois la mission terminée.

Correction d'un bug dans Relais électrique de Times Square où le boss pouvait sortir de la zone de mission.

Correction d'un bug dans le mode Légendaire de Site de production du napalm où la mission cessait de fonctionner si les joueurs restaient inactifs trop longtemps.

Correction d'un bug dans Camp de réfugiés de Hudson où des portes restaient fermées quand une tourelle était utilisée à proximité.

Correction d'un bug dans Site de production du napalm où des joueurs ne pouvaient pas terminer la mission s'ils effectuaient un déplacement rapide pendant l'étape "S'échapper du bâtiment".

INCURSIONS

Signal volé

Correction d'un bug où Curveball arrêta de lancer des grenades pendant le combat.

Correction d'un bug où un Riker lourd se déplaçait trop lentement et ne permettait pas aux joueurs de le tuer avant la fin du temps imparti.

Correction d'un bug où un Riker lourd pouvait rester bloqué sur le lieu d'apparition de la salle des boss.

Correction d'un bug où des Checkers n'apparaissaient pas sous certaines conditions.

Correction d'un bug de plusieurs incursions où les dernières vagues d'ennemis n'apparaissaient pas dans certains cas spécifiques.

SOUTERRAINS

La caisse de munitions a été déplacée dans un nouveau lieu au début d'une nouvelle phase des Souterrains pour faciliter son accès.

Correction d'un bug dans les missions Sécuriser l'intel dont le dernier objectif "Récupérer le rapport" pouvait être situé hors de la carte, rendant la mission impossible à terminer.

Correction d'un bug où des joueurs étaient bloqués dans un donjon injouable s'ils se déconnectaient alors qu'ils se trouvaient dans la dernière salle d'un donjon.

Correction d'un bug où le joueur se trouvait face à l'ascenseur au lieu des escaliers en retournant au terminal depuis le centre d'opérations.

SURVIE

Correction d'un bug qui permettait aux joueurs de se regrouper dans une session de survie solo.

Correction de plusieurs lieux dans Survie où les joueurs se retrouvaient bloqués.

Correction de plusieurs cas où le chasseur n'apparaissait pas pour les joueurs se tenant dans des endroits spécifiques alors qu'un autre joueur déclenchait une extraction.

Correction d'un bug dans Survie où un groupe de deux était démantelé si l'un des membres était déconnecté et reconnecté immédiatement.

Correction d'une porte bizarre.

BAROUD D'HONNEUR

Ajout de marques de maîtrise au mode Baroud d'honneur : Les marques de maîtrise sont offertes au joueur qui obtient le meilleur score lors d'un rôle de gameplay particulier.

Chaque équipe a sa propre liste de marques de maîtrise.

Plusieurs marques de maîtrise peuvent être octroyées au même joueur.

Les marques de maîtrise sont mises à jour en temps réel dans les classements en temps réel.

Remporter une ou plusieurs marques de maîtrise booste le score personnel d'un joueur à la fin de Baroud d'honneur.

Améliorations du menu Gestion de l'équipe : Les joueurs peuvent maintenant voir les membres du groupe allié et utiliser leur fonction couper le son / inspecter comme pour les membres de leur propre groupe.

Le gain de ressources passives des compétences uniques pour l'élimination de PNJ ne s'applique plus dans Baroud d'honneur, car il fonctionnait de façon incohérente. Le gain de ressources d'autres sources, comme les talents, fonctionne toujours.

Des améliorations ont été apportées à la logique d'apparition pour limiter les campeurs sur les lieux d'apparition.

Des améliorations ont été apportées à certaines zones de fortifications pour améliorer la ligne de tir des tourelles des fortifications.

Correction d'un bug où des joueurs restaient bloqués en chargement en lançant des sessions de Baroud d'honneur consécutives.

Correction d'un bug de Baroud d'honneur où des joueurs capturaient un point neutre ou ennemi alors qu'ils étaient en état de mort.

Correction de plusieurs cas où des joueurs pouvaient réapparaître dans des zones injouables de certains lieux.

Correction d'un bug où des joueurs pouvaient tirer à travers les lieux tactiques de certaines cartes.

Correction d'un bug où la jauge de santé des fortifications de tourelles ne s'affichaient pas convenablement.

Correction d'un bug où un message incorrect s'affichait lorsqu'un joueur qui n'avait pas complètement terminé la mission d'introduction de Baroud d'honneur lançait un matchmaking.

Correction d'un bug où des joueurs faisaient un matchmaking pour Baroud d'honneur sans avoir d'abord terminé la mission didacticielle de Baroud d'honneur.

Correction de plusieurs plantages dans Baroud d'honneur.

Correction d'un bug où des joueurs pouvaient activer des consommable avant le début d'un match Baroud d'honneur.

Correction d'un bug où des tourelles de fortification pouvaient parfois tirer à travers certains murs.

Correction d'un bug où des joueurs rejoignant une session en cours de Baroud d'honneur ne pouvaient pas voir tous les lieux d'apparition de la carte dans certains cas.

Correction d'un bug où la mégacarte n'était plus disponible si elle était ouverte avant le début du match.

Correction d'un bug où l'écran de rapport du joueur débordait sur l'écran de fin de match de Baroud d'honneur.

Correction d'un bug où les fortifications ennemies apparaissaient parfois en bleu au lieu de rouge sur le lieu de départ de l'équipe ennemie.

Correction d'un bug où la fortification d'Impulsion ne fonctionnait pas correctement.

Correction d'un bug où l'utilisation du lien de récupération à proximité d'un ennemi ayant utilisé le lien de récupération juste avant rend la compétence inutilisable une fois rechargée. (Ce bug n'apparaissait que dans Baroud d'honneur)

Correction d'un bug où l'effet visuel de montée en grade de la Dark Zone s'affichait sur les autres joueurs dans Baroud d'honneur.

Correction d'un bug où des joueurs pouvaient effectuer un matchmaking dans Baroud d'honneur alors qu'ils avaient des objets contaminés dans leur inventaire.

Correction d'un bug où les conditions de talent d'arme ne s'adaptaient pas correctement sur la valeur 256 du score de matériel si le joueur entrait en mode Baroud d'honneur avec des armes dont le score de matériel était inférieur à 256.

Correction d'un bug de Baroud d'honneur où le score de matériel s'affichait à la place du grade Baroud d'honneur sur l'écran de gestion de groupe.

Correction d'un bug où des joueurs rejoignant une session en cours ne voyait pas les informations des joueurs sur l'écran de matchmaking.

MONDE

Correction de plusieurs cas de corruption graphique en divers endroits du jeu.

Correction de plusieurs cas d'éclairages incorrects.

Correction de plusieurs cas d'objets qui disparaissaient.

Correction de plusieurs cas d'objets placés aux mauvais endroits.

Correction de plusieurs cas de textures manquantes.

Correction de plusieurs cas où des joueurs se retrouvaient en dehors de la zone jouable.

Améliorations apportées aux collisions et aux abris en plusieurs endroits de la carte (monde ouvert et Dark Zone).

Améliorations de plusieurs endroits où des joueurs se retrouvaient bloqués.

DARK ZONE

Ajout de récompenses pour nettoyer un point de repère dans la Dark Zone. Les joueurs reçoivent maintenant de l'expérience Dark Zone, de la monnaie ainsi qu'un objet non contaminé directement dans l'inventaire.

Des changements importants de *level design* et des améliorations ont été apportées à plusieurs endroits de la Dark Zone pour limiter les rencontres injustes.

Correction d'un problème où des points de repère n'apparaissaient pas comme nettoyés alors que tous les PNJ avaient été éliminés.

Corrections de plusieurs cas de points de repère ne générant pas de deuxième vague d'ennemis une fois la première vague terminée.

Correction d'un bug où le nettoyage d'un point de repère ou d'un largage d'approvisionnement d'une section de la Dark Zone inférieure au niveau 30 signalait que 0 crédits Phénix avaient été gagnés. L'écran de récompense ne liste plus les crédits Phénix comme récompense dans les section DZ en-dessous du niveau 30.

Correction d'un bug où le PNJ nommé ne se trouvait pas au point de repère Arch Plaza dans DZ04.

Correction d'un bug où la mission nord de la Dark Zone ne fonctionnait pas si plusieurs membres du groupe interagissaient simultanément avec le bureau de la planque DZ09.

Correction d'un bug où des joueurs ne pouvaient pas effectuer de déplacement rapide vers les checkpoints de la Dark Zone s'ils étaient déverrouillés depuis l'intérieur de la Dark Zone.

Correction d'un bug au point de repère Greenhouse de DZ09 où des ennemis n'apparaissent pas si des joueurs se tenaient trop près du lieu d'apparition.

INTERFACE

La barre d'onglets de l'inventaire n'apparaît désormais plus lorsque vous inspectez un objet.

Suppression du son d'interface déclenché lorsque le HUD se cache automatiquement, car il se déclenchait trop souvent.

Ajout d'un nouveau paramètre permettant aux joueurs d'ajuster la sensibilité de la visée via une lunette.

Correction d'un bug où la résistance à un effet d'hémorragie n'était pas correctement indiquée aux autres joueurs.

Correction d'un bug où des objets disponibles auprès du marchand de récompenses indiquaient une quantité "0".

Correction d'un bug où l'interface disparaissait pendant un match Baroud d'honneur.

Correction d'un bug dans la Dark Zone où le bouton "Butin" affichait le texte "Contaminé" si l'inventaire du joueur était plein et qu'il tentait de prendre le butin avec l'option Examiner.

Correction d'un bug où dans la Dark Zone où la couleur du message "Objet volé" était inadaptée à la qualité de l'objet volé.

Correction d'un bug où le grade de la Dark Zone s'affichait incorrectement dans le panneau des amis et du groupe.

Correction d'un bug où l'écran de confirmation "Vendre en vrac" s'affichait deux fois.

Correction de plusieurs cas de pathfinding GPS ISAC incohérents.

Correction d'un bug où un clic sur les boutons "Défiler vers le haut" et "Défiler vers le bas" dans un menu spécifique ne faisait pas défiler la page.

Correction d'un bug où la sélection d'un matchmaking sur la mégacarte faisait que le joueur était envoyé en mode Baroud d'honneur même s'il avait choisi une autre activité.

Correction d'un bug où les types de grenades changeaient aléatoirement de position dans la roue des grenades.

Correction d'un bug où le menu du marchand d'apparences ne pouvait être fermé s'il est vide.

Correction d'un bug lors de l'acquisition de nouveaux vêtements, où le montant des

nouveaux objets s'affichait aussi sur l'onglet de la sacoche.
Correction d'un bug lors de la comparaison d'objets d'un menu de marchand où les stats affichées pour l'objet équipé étaient incorrectes.

SPÉCIFIQUE SUR PC

Ajout d'un nouveau paramètre de contrôle pour permettre aux joueurs de sélectionner le mode de détection de la manette.
Plusieurs améliorations aux textures d'image et à la vitesse de chargement des modèles.
Correction d'un bug où la visée à la lunette était décalée lorsque l'affichage double était fixé sur droite ou gauche dans les paramètres.
Correction d'un bug où l'appui sur la touche Échap pour sortir du menu Réserve peut faire disparaître l'interface jusqu'à un nouvel appui sur la touche Échap.
Correction d'un bug où des joueurs ne peuvent pas faire défiler leurs objets contaminés s'il y en a plus de 5 dans l'inventaire.
Correction d'un bug où des joueurs ne peuvent pas taper dans la fenêtre de discussion de l'écran post-match de Baroud d'honneur.
Correction d'un bug qui provoque des sauts rapides de la caméra à l'entrée de la base d'opérations.
Correction d'un bug où la désactivation de la synchro verticale provoque des temps de chargement plus longs.
Correction d'un bug où des touches reconfigurées pour utiliser une combinaison de touches n'allument qu'une des touches lors de l'utilisation d'un clavier Logitech LED.
Correction d'un bug où la touche liée au classement ne s'allume pas lors de l'utilisation d'un clavier Logitech LED.
Correction d'un bug où le nombre de fps chutait de façon significative lorsque l'option limite d'affichage était activée.

AUTRES

Correction d'un bug où des joueurs pouvaient être déconnectés du jeu après avoir acheté des crédits Premium.
Correction d'un bug où le jeu pouvait planter à la fin d'une installation en streaming.
Correction de plusieurs cas où l'apparition d'objets provoquaient des problèmes graphiques.

Source : <http://forums-fr.ubi.com/showthread.php/126008-Notes-de-Version-Mise-%C3%A0-Jour-Qualitative-1-6-1>

Patch 1.7



Nouvelles fonctionnalités

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : ÉVÉNEMENTS MONDIAUX

Les Événements Mondiaux sont des événements à durée limitée qui ajoutent des modificateurs spéciaux aux parties JcE de The Division.

Participer à un Événement Mondial vous octroie des jetons que vous pouvez utiliser pour acheter des caches de matériel classé (détails ci-dessous) et des objets de personnalisation uniques.

L'Événement Mondial comporte un modificateur qui peut être appliqué à un contenu existant. Deux modificateurs supplémentaires peuvent être activés pour augmenter la difficulté et les récompenses.

Rempportez des jetons d'Événement Mondial en jouant au contenu et échangez-les contre des caches d'Événement Mondial chez le marchand.

Les récompenses incluent

Trois kits de matériel classé.

Trois apparences d'armes différentes.

Un kit de personnalisation.

Des recommandations spécifiques à l'Événement Mondial sont disponibles pour vous apporter encore plus de challenge.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : RECOMMANDATIONS & ÉCUSSENS

Les Recommandations apportent des centaines de défis à relever par les agents, et classés par catégories. Les Recommandations couvrent tous les aspects et zones du jeu, tant en JcE qu'en JcJ.

Débloquer des succès octroie au joueur un score de Recommandation. Votre score est visible des autres agents.

Certaines Recommandations spéciales vous octroient un écusson, un nouvel objet de personnalisation. Ces écussons sont affichés sur le bras de l'agent en remplacement de

l'écusson Phénix par défaut.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : MASQUES FACIAUX

Les masques faciaux sont un nouvel objet de personnalisation permettant au joueur de personnaliser encore plus le look de leur agent.

Les masques faciaux s'obtiennent lors des Événements Mondiaux.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : PERSONNALISATION DU VISAGE

La base d'opérations comporte maintenant une pièce dotée d'un miroir interactif que vous pouvez utiliser pour modifier l'apparence de votre agent. Vous trouverez cette pièce en tournant à droite tout de suite après être entré dans le Terminal depuis les escaliers de la base d'opérations.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : CACHE CHIFFRÉE

Une cache chiffrée est un conteneur de butin obtenu auprès du marchand Premium du terminal. Elle nécessite une clé pour l'ouvrir.

Les caches chiffrées contiennent des objets d'apparence uniques, des humeurs et des apparences.

Des clés de chiffrement sont nécessaires pour ouvrir les caches chiffrées. Ces clés sont créées en récupérant des fragments de clé disponibles dans le jeu normal. 10 fragments de clé sont nécessaires pour créer une clé de chiffrement. Vous pouvez aussi des clés auprès du marchand Premium.

Les objets d'apparence uniques des caches chiffrées sont organisés en collections que vous retrouverez dans l'onglet Vêtements. Une fois une collection complète, l'agent reçoit une récompense.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : KITS DE MATÉRIEL CLASSÉ

Les éléments des kits de matériel classé sont des éléments de kit de matériel uniques pour les kits de matériel pré-existants, et comportent des bonus de 5 et 6 éléments.

Les éléments des kits de matériel classé ne peuvent au départ être reçus qu'en participant à des Événements Mondiaux.

À la fin d'un Événement Mondial, les éléments de matériel classé peuvent être trouvés dans le jeu normal, mais avec des taux de largage plus lents que lors des Événements Mondiaux.

Les éléments de kits de matériel classé ont des gammes de stats primaires plus élevées que les éléments de kits de matériel normal.

Gamme de stats primaires : 1274 – 1401

Les kits de matériel classés peuvent recevoir deux recalibrages.

Trois kits de matériel classés seront introduits à chaque Événement Mondial, tandis que d'autres seront disponibles à l'avenir pour chaque nouvel Événement Mondial. Ces kits de matériel classés sont :

Étoile solitaire

5 éléments :

+50% de capacité de munitions

+12% de dégâts pistolet mitrailleur

+12% de dégâts fusil à pompe

6 éléments : Fou furieux

Quand il reste 50% du chargeur d'une arme, vous avez 75% de probabilité de recevoir un bonus qui s'active quand la dernière balle est tirée avec ce chargeur. Une fois activé, le chargeur se remplit instantanément, les dégâts d'arme augmentent de 20%, tout

comme la cadence de tir. Le bonus est annulé en rechargeant ou en quittant le combat.

Mesure définitive

5 éléments :

+15% de résistance aux dégâts exotiques

+15% de protection contre les Élites

6 éléments : Mesure définitive améliorée

Quand une grenade est désamorcée, le joueur et les membres du groupe à moins de 30 mètres remportent un bonus en fonction du type de grenade désamorcée.

-IEM/Choc électrique : La puissance de la compétence augmente de 20% pendant 8 secondes.

-Frag/Incendiaire : Dégâts de l'arme augmentés de 20% pendant 8 secondes.

-Flashbang/Gaz lacrymogène : Réduction des dégâts augmentés de 20% pendant 8 secondes.

DeadEYE

5 éléments :

+40% de stabilité initiale de la balle

+20% de dégâts de coup critique du fusil de précision

6 éléments : DeadEYE amélioré

En zoomant, réussir une élimination par headshot au fusil de précision augmente les dégâts de tir critique de 20% par seconde jusqu'à un maximum de 100% et augmente la stabilité de 100%. Dure 10 secondes ou jusqu'à ce que vous ne zoomiez plus.

Changements du jeu

GAMEPLAY

Les schémas sont maintenant partagés par tous les personnages d'un même compte.
Les monnaies sont maintenant partagées par tous les personnages d'un même compte.
La fabrication des matériaux est maintenant partagée par tous les personnages d'un même compte.

Une fois qu'un kit de soins a nettoyé un effet de statut, il octroie une invulnérabilité temporaire de trois secondes à l'effet affecté.

Correction d'un bug où les joueurs pouvaient obtenir l'effet de statut En feu malgré une résistance aux brûlures de 100 %. Notez que les joueurs peuvent toujours subir des dégâts de certaines attaques par le feu, comme avec les lance-flammes des Nettoyeurs.
Correction d'un bug où les joueurs recevant un effet de statut Brûlure juste après avoir lancé une grenade ou une compétence à lancer voyaient la grenade ou la compétence désactivées.

Correction d'un bug où les joueurs pouvaient courir plus vite que la normale en appuyant à répétition sur la touche de sprint.

Correction de la sensibilité maximum de la lunette à la manette qui est plus basse que prévue. La sensibilité maximum est maintenant identique à ce qu'elle était dans la mise à jour 1.6.

Correction d'un bug où un joueur échappait à l'état inanimé et passait directement à l'état de mort s'il se faisait tuer après avoir brièvement appuyé sur « abandonner » lors d'une tentative de réanimation précédente.

ÉQUILIBRAGE DES ARMES

Toutes les armes

Ajout d'un plafond sur le BPM de toutes les armes. Il ne sera plus possible de dépasser la limitation de BPM d'une arme, quelle que soit la méthode de tir employée.

SVD

Le recul et la dispersion du SVD ont été revues pour être en cohérence avec celles du M1A.

SASG

Augmentation de la durée de précision maximum quand vous portez l'arme à l'épaule. Vitesse augmentée.

Ajustement de la valeur BPM indiquée dans l'interface des armes à tir en rafale pour donner leur véritable BPM plutôt que le BPM en tir simple. Ce changement résulte aussi d'une valeur de DPS mise à jour pour les armes considérées. Notez que ce changement de l'interface permet de mieux refléter le comportement de ces armes. Leur cadence de tir et leurs dégâts réels n'ont pas changé.

KITS DE MATÉRIEL

D3-FNC : Bonus de 3 éléments changé de 30% de santé de bouclier à +10% de dégâts sur les Élites.

DeadEYE : Le bonus de 4 éléments donne maintenant une probabilité de coup critique de 50% à découvert, et 100% à couvert.

Correction d'un bug avec le Banshee où les munitions ne se rechargeaient pas correctement après être devenu renégat.

EXOTIQUES

Sac de messenger NinjaBike

Talent : Sac de messenger NinjaBike

S'intègre avec n'importe quel objet de kits de matériel équipé pour pouvoir débloquent un bonus de kit de matériel. Peut débloquent des bonus de plusieurs kits simultanément. Ne peut pas débloquent de bonus de kits de matériel classés.

Pakhan :

Le talent d'arme Pakhan applique maintenant uniquement la taille de chargeur bonus lors du rechargement. Cela signifie que les renouvellements des 6 éléments de Meticuleux et Étoile solitaire ne remplissent le chargeur qu'à la quantité de la base sans le bonus.

Correction d'un bug où le talent Pakhan pouvait être limité si l'animation de rechargement était interrompue.

Historien :

Les éliminations avec l'explosion Historien déclenchent maintenant le talent Discipliné.

TALENTS

Le talent Stable augmente maintenant la stabilité de 10% au lieu de 35%. (ce changement est rétroactif)

Les talents Imperturbable et Déterminé ont maintenant un effet sur la recharge de toutes les compétences, y compris les compétences uniques.

Correction d'un bug où le triage était appliqué de nombreuses fois.

Correction d'un bug avec le camarade de combat où le bonus s'appliquait deux fois si le joueur se ranimait lui-même avec un station de soutien.

Correction d'un bug où le talent ne fonctionnait pas en tuant un ennemi avec une compétence ou une grenade au lieu de l'arme elle-même.

Correction d'un bug où la Contre-attaque réduisait la recharge des kits de soin.

PAQUETAGES

Des modifications de couleur mineures ont été apportées pour rendre l'interface du paquetage plus cohérente.

Correction d'un bug où changer le mod d'un paquetage avec un inventaire plein permettait de dépasser la capacité du sac à dos.
 Correction d'un bug où un agent ne pouvait pas passer d'un paquetage à un autre identique en utilisant des mods différents si le sac à dos était plein.
 Correction d'un bug où certains clips audio se jouaient en boucle.

COMPÉTENCES

Bouclier anti-émeute :

Ajout d'un modificateur JcJ aux dégâts appliqués au bouclier. Les dégâts du joueur sur les boucliers d'autres joueurs augmentent maintenant de 20% en JcJ.

Correction d'un bug où le bouclier ne subissait pas de dégâts de vos propres grenades ou bombes collantes.

Correction d'un bug avec le bonus du bouclier anti-émeute où l'agent obtenait plusieurs bonus en effectuant certaines actions.

Impulsion :

Correction d'un problème où l'icône d'impulsion dépassait sur d'autres éléments de l'interface.

Mine téléguidée :

Les dégâts Explosion ont été réduits de 900 à 600.

Les dégâts du mod Explosion aérienne ont été réduits de 300 à 120.

Correction d'un bug où la mine téléguidée avec le mod Nuée refusait parfois d'exploser contre une cible si celle-ci était au-dessus d'un abri.

Bombe collante :

Correction d'un problème où la bombe collante ne s'appliquait que sur un plan et non une sphère, et ne provoquait donc aucun dégât aux ennemis à différentes hauteurs.

La bombe collante IEM n'étourdit plus l'ennemi.

Station de soutien :

Correction d'un bug où un agent ranimé par une autre compétence alors qu'il se trouve dans la zone d'effet d'une station de soutien provoquait la disparition du poste.

Correction d'un bug où les premiers soins ne ranimaient pas un agent s'il était ranimé par une station de soutien détruite avant la fin de la réanimation.

Correction d'un bug où la station de soutien restait dans la main de l'agent après l'avoir déployée.

Correction d'un bug où un agent n'était parfois pas ranimé si un membre du groupe utilisait les premiers soins avec le mod Défibrillateur.

Correction d'un bug où un agent était ranimé s'il était en cours d'auto-réanimation avec une station de soutien alliée, mais essayait d'annuler l'action.

Correction d'un bug où la guérison du mod Maître d'une station de soutien s'applique toujours si le joueur a annulé son poste juste après qu'il a été détruit.

Premiers soins :

Correction d'un bug où le défibrillateur de premiers soins ne prenait pas la priorité sur d'autres réanimations plus lentes déjà en cours.

Correction d'un bug où l'effet des premiers soins était retardé tandis que le projectile descendait lentement vers le sol.

Correction d'un bug du défibrillateur de premiers soins où un joueur équipé d'un talent Vigoureux faisant une roulade dans la zone recevait une guérison instantanée et non pas progressive.

Abri mobile :

Correction d'un bug où l'abri mobile pouvait être détruit par d'autres agents et des PNJ ennemis, même s'ils étaient immobilisés par des effets de statut.

Correction d'un bug de l'abri mobile où un agent pouvait être soulevé au-dessus du sol.

Correction de la description du mod de contre-mesures de l'abri mobile pour qu'il indique clairement que tirer sur une cible en étant à couvert donnera une impulsion à la cible pendant 5 secondes.

Correction d'un problème avec le mod de contre-mesures de l'abri mobile où des

membres du groupe n'étaient pas protégés en s'y abritant.

Autres :

Correction d'un bug où les temps de recharge des compétences des membres du groupe à couvert ne diminuaient pas lorsqu'ils étaient à couvert dans une zone affectée par l'abri intelligent avec le mod Rechargeur.

Correction d'un bug où tenter d'utiliser une compétence immédiatement après l'entrée dans la Dark Zone déclenchait la recharge de la compétence.

Le lien de récupération ne peut plus être utilisé quand vous faites feu, comme pour Survivant et Lien tactique.

Correction d'un problème avec la mise en priorité de la cible de la tourelle.

MISSIONS

Correction d'un bug dans le site de production du napalm où un agent pouvait battre Joe Ferro dans sa pièce avant d'avoir éliminé ses gardes.

Correction d'un bug dans Grand Central Station où les tourelles étaient réactivées après la mort d'un agent.

Correction d'un problème où il était impossible de terminer le Camp de réfugiés de Hudson si les boss étaient tués trop rapidement en mode Expert.

Correction d'un problème dans la Centrale électrique de Warrengate où une porte refusait de s'ouvrir si le joueur mourait avant de terminer un certain objectif.

Correction de plusieurs instances dans différentes missions, dont Consulat russe et Site de production du napalm, où un agent pouvait rester coincé ou tirer à travers les murs et les planchers.

Correction d'une porte bizarre dans le parking d'Assemblée générale.

Correction d'un lieu où le joueur pouvait lancer une mine téléguidée à travers un mur et tuer les ennemis de l'autre côté.

Correction d'un problème dans Assemblée générale où un panneau de verre s'interposait lors du combat contre Raptor.

SOUTERRAINS

Correction d'un bug où les directives des souterrains ne se poursuivaient pas entre les phases des souterrains.

Correction d'un problème avec la directive Compétences folles où la deuxième compétence se rechargeait lorsque le joueur visait pour la première fois.

Correction d'un bug où l'agent pouvait se déplacer rapidement dans les Souterrains en transportant des objets contaminés.

Correction de plusieurs grandes portes bizarres dans les Souterrains.

Correction d'un problème où des ennemis ne parvenaient pas à détecter le joueur après avoir traversé une étrange porte anti-feu.

SURVIE

Les récompenses obtenues dans Survie ont été augmentées.

Atteindre le niveau 1 vous octroiera une cache de survie au lieu d'une cache de matériel.

Atteindre le niveau 2 vous octroiera une cache de survie et une cache d'armes.

De nouveaux objets à score ont été ajoutés :

Matériaux sensibles au temps (600 pts) : Acquérir les antivirus en moins de 20 minutes avant extraction.

Loup solitaire (700 pts) : S'extraire en tant que joueur solo sans se regrouper, échanger d'objets ou ranimer d'autres agents.

On ne laisse personne derrière (400 pts/membre du groupe) : Commencer Survie avec un groupe et s'extraire avec tous les membres du groupe.

Victoire alliée (400 pts/joueur) : S'extraire avec des joueurs qui n'étaient pas dans votre groupe en début de session.

Punisseur (1600 pts) : Aider à éliminer au moins 4 chasseurs.

Turncloak (1600 pts) : Éliminer au moins 4 agents avant extraction

Correction de plusieurs problèmes de l'environnement, où les joueurs restaient bloqués.

Correction d'instances où le jeu plantait en quittant Survie.

BAROUD D'HONNEUR

Vous pouvez maintenant voir des joueurs récents à proximité de l'équipe adverse en plus de ceux de votre équipe.

Correction d'instances où le jeu plantait en quittant Baroud d'honneur.

Correction d'un problème avec le positionnement d'un accessoire qui bloquait le joueur au point tactique A1.

BASE D'OPÉRATIONS

Empêche un arbre de Noël proche du marchand Premium de piéger les joueurs.

Correction d'un bug où la base d'opérations devenait inutilisable après avoir rendu visite au marchand Premium.

MONDE

Correction de plusieurs problèmes dans le monde comme :

Impossibilité de sauter par-dessus certains objets.

Se faire tirer dessus par des PNJ à travers un mur près de l'entrée de la planque de The Ward.

Être bloqué par des objets invisibles.

Être coincé entre des objets.

Des objets qui rentrent dans d'autres objets.

Pouvoir passer à travers différents murs.

Drapeaux flottants et textures au mauvais endroit.

Correction d'un problème où les agents pouvaient sauter d'un toit à Turtle Bay.

Nous empêchons les PNJ de vous suivre dans un ascenseur à Turtle Bay.

Correction à plusieurs endroits où se cacher derrière certains objets empêchaient les ennemis d'attaquer l'agent.

DARK ZONE

Corrections de plusieurs problèmes de la Dark Zone comme :

Les agents recevaient parfois le message Hors limite dans le point de repère The Armory.

Un objet récupérable de la DZ7 se trouvait dans un endroit inaccessible.

Pouvoir passer à travers un mur du point de repère The Mall.

Ne pas pouvoir larguer certains objets une fois que l'agent est monté dessus.

Problèmes graphiques mineurs dans The Armory.

Déplacement de plusieurs sacs poubelle pour que les joueurs ne se retrouvent plus coincés derrière.

Déplacement d'un éclairage de renégat.

PNJ capables de tirer à travers certains murs.

Correction d'un problème où un PNJ nommé manquait dans le point de repère The Basement de la DZ09.

Les PNJ ne passent plus à travers un espace entre deux portes et un toit de la DZ09.

Correction d'un problème où les points de repère nettoyés n'octroyaient pas de

récompenses.

Le PNJ nommé « Beans » appartient maintenant à la bonne faction.

Correction d'un bug où des ennemis cessaient d'attaquer le joueur s'il se cachait derrière certains objets du bâtiment Q.

Correction d'un problème où le joueur peut se téléporter hors de la carte dans la Dark Zone 2.

INTERFACE

Des caches de consommables sont maintenant disponibles auprès des marchands de la Dark Zone.

Déplacement de la position de l'icône de paquetage sur les objets que vous avez marqués comme favoris pour rendre leur identification plus facile.

Ajout de la capacité du sac à dos à la prévisualisation du butin.

Correction d'un bug où, après être mort et placé le curseur sur un lieu de réapparition, le surlignement de l'option s'affichait en bas de l'écran.

Correction d'un bug où appuyer sur retour en ayant l'option de désactivation de partage d'un objet faisait que l'objet ne pouvait pas être partagé.

Correction d'un bug où racheter des objets pouvait rapidement dépasser la limite de l'inventaire.

Correction d'un bug où le bouton « Vendre » chez un marchand était activé même s'il n'y avait rien à vendre.

d'un bug où vous obteniez le mauvais message en achetant un objet chez un marchand.

En achetant tous les objets d'un marchand d'apparences, vous pouvez maintenant voir toutes vos monnaies disponibles.

Correction d'un bug où le pop-up Action terminée de l'Ubisoft Club apparaissait à chaque fois que vous démarriez le jeu.

Les joueurs sont maintenant avertis si leur portefeuille est plein d'une monnaie donnée et qu'ils ouvrent une cache contenant cette monnaie.

Correction d'un bug où un membre décédé du groupe apparaissait toujours comme inanimé dans l'interface de groupe.

Correction d'un bug dans le menu de gestion du groupe où les détails de l'agent dépassaient sur l'avertissement du serveur « Connexion faible vers le serveur de l'hôte ».

SPÉCIFIQUE AU PC

Correction d'un problème où un agent faisait un clic droit sur un objet et le texte de description clignotait rapidement.

Correction d'un dépassement dans l'interface qui pouvait se produire quand un agent comparait des objets et déplaçait un objet pour le partager ou le démanteler.

Correction d'un problème où des agents pouvaient toujours utiliser la molette alors que le message Espace insuffisant était présent.

Correction d'un bug où le curseur de la souris était parfois absent de l'écran de chargement.

Correction d'un problème où le menu de gestion du groupe se mettait à clignoter quand un agent passait le curseur de sa souris sur le nom d'un ami.

Correction d'un problème où les FPS du joueur étaient toujours limités même en désactivant la limite d'affichage.

Correction de plusieurs instances de compétences verrouillées en visant trop rapidement après qu'une autre compétence a été déployée.

AUTRES

Correction d'un problème où la scène du PNJ frappant un cadavre n'avait pas d'effets

sonores.

Correction d'un problème avec la saturation du tatouage qui ne change pas entre 0 et 30 % lors de la création d'un personnage.

Correction d'un bug visuel où un agent saignait en permanence s'il était ranimé par le lien de récupération d'un membre du groupe alors qu'une autre réanimation était en cours.

Correction d'instances d'animations incorrectes de PNJ.

Ajout d'effets sonores pour la scène de l'officier de la JTF frappant des barreaux dans le commissariat de Brooklyn. Peut-être que quelqu'un l'entendra vraiment et pourra l'aider à partir de maintenant.

Le marchand de schémas du terminal devrait parler à nouveau.

Plusieurs améliorations ont été apportées à la vitesse de chargement des textures après un déplacement rapide.

Les agents ne clignent plus des yeux et ne bougent plus les yeux une fois morts. Dites non aux zombies.

CHANGEMENTS DU STP 3 APPORTÉS À LA MISE À JOUR 1.7 FINALE

KITS DE MATÉRIEL CLASSÉ

Équipement du cogneur : Les cumuls de 6 éléments sont désormais réinitialisés quand le joueur quitte le combat.

Mesure définitive : Les joueurs ne désamorcent plus de grenades s'ils sont inanimés.

Appel de la sentinelle : Le bonus de 6 éléments a maintenant une probabilité de 50% (au lieu de 25%) de se disperser sur 25 mètres (au lieu de 10).

Correction d'un bug où les attributs n'étaient pas normalisés correctement si le joueur recalibrerait l'un d'entre eux.

Correction d'un bug où des joueurs équipés d'une Étoile solitaire à 6 éléments n'infligeaient parfois plus de dégâts après le déclenchement du talent Fou furieux.

Diverses améliorations de l'interface.

Diverses corrections de l'interface.

ÉVÉNEMENTS MONDIAUX

Correction d'un bug où la progression de l'Événement Mondial de Manhattan se réinitialisait à chaque fois qu'un joueur jouait à une session des Souterrains, de Survie ou de Baroud d'honneur.

L'effet Contagieux d'Épidémie a été diminué. Ses dégâts diminuent de 40% et la durée du DOT réduite de 3 secondes à 1 seconde.

Les caches d'Événements Mondiaux ont été mises à jour avec le contenu suivant :

2x de chaque

45% de kits de matériel classé

43,5% de kits de matériel

11,5% d'exotique

12,5% de probabilité d'un objet supplémentaire

90% de kits de matériel classé

10% d'exotique

Les jetons d'Événements Mondiaux sont maintenant correctement largués dans les caches de Survie et de Baroud d'honneur.

Correction de plusieurs instances de jetons d'Événements Mondiaux qui ne sont pas comptés dans le total gagné lors d'un Événement Mondial.

Correction d'un bug où des boss cibles prioritaires ne larguent aucun jeton d'Événement Mondial.

Correction d'un bug où certains boss d'incursions ne larguent aucun jeton d'Événements Mondiaux.

Correction d'un bug où des boss des souterrains ne larguent pas la bonne quantité de jetons d'Événements Mondiaux.

Correction d'un bug où des boss du monde ouvert ne larguent aucun jeton d'Événement Mondial.

Diverses corrections de l'interface et de texte.

CACHES CHIFFRÉES

Taux de largage des fragments de clé augmenté de 3% à 20%. Ces fragments peuvent être largués par des PNJ nommés du monde ouvert, de la Dark Zone, des missions, des incursions et des contrats de cibles prioritaires.

Diverses corrections de l'interface.

RECOMMANDATIONS

Des corrections de diverses Recommandations ne se mettent pas correctement à jour.

Diverses corrections de l'interface.

EXOTIQUES

Correction d'un problème où le bonus du sac à dos Ninja ne s'appliquait pas correctement au moment de l'équiper.

Source : <https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/fr-fr/news/detail.aspx?c=tcm:153-298795-16&ct=tcm:153-76770-32>

Lire aussi :

Recommandations <http://forums-fr.ubi.com/showthread.php/126910-Mise-%C3%80-jour-1-7-Recommandations>

Événements mondiaux <http://forums-fr.ubi.com/showthread.php/126527-Mise-%C3%A0-Jour-1-7-%C3%89v%C3%A9nements-Mondiaux>

Mise à jour 1.7-1



CLASSEMENTS

Les masques faciaux, récompenses de personnalisation, sont maintenant liés aux Recommandations des Événements Mondiaux au lieu des classements. Les classements d'Événements Mondiaux vous octroient maintenant des caches classées dont le nombre dépend de la place de l'agent dans ces classements à la fin de l'événement.

Correction d'un problème où les agents recevaient une notification de récompense erronée.

La première colonne des classements de la Dark Zone et des Événements Mondiaux affiche désormais le grade, bien que le texte parle de position.

GAMEPLAY

Correction d'un exploit lié au BPM.

Correction d'un problème où les agents rencontraient des blocages d'armes avec des armes au BPM faible, comme les fusils à pompe et les fusils de précision.

Correction d'un problème où un agent pouvait être désynchronisé si l'agent annulait l'animation de mise à couvert avec une roulade.

Correction d'un problème de désynchronisation qui pouvait se produire après qu'un agent saute d'une structure élevée.

Correction d'un problème de désynchronisation qui pouvait se produire lors du contournement d'un angle.

Correction d'un problème de désynchronisation qui pouvait se produire en descendant d'un objet et en courant se mettre à couvert.

Correction d'un autre problème de désynchronisation qui pouvait se produire si un agent effectuait une roulade avant de finir un déplacement d'un abri à un autre.

Plusieurs améliorations permettant d'empêcher divers problèmes de désynchronisation.

Mise à jour de la description du kit du Cogneur à 4 éléments pour indiquer maintenant que le bonus sera perdu en quittant le combat.

Patch 1.8



Globalement, les nouveautés apportées par cette mise à jour sont :

A - Une nouvelle zone de jeu en PvE : **Quais du West Side** (et non Quais *de* West Side, traduit de façon incorrecte³⁹).

Les missions qui y sont proposées sont de deux types : "classique" et "Résistance", précédées d'une mission de découverte du site :

- Fouiller le Camp Clinton

Les missions *classiques* proposent, comme toutes les autres que nous connaissons, une victoire (éventuelle) à la fin et les récompenses qui vont avec icelle.

Les missions *Résistance* sont "sans fin", c'est-à-dire que les ennemis arrivent par vagues successives sans jamais s'arrêter, le but étant de vaincre le plus de vagues possible, moyen astucieux pour rendre les joueurs accrocs au jeu... Pour ce qui est des récompenses, on en touche une à chaque fois que l'on réussit à vaincre cinq vagues (une cache de missions QWS, avec un loot *de chez*, quelque soit le niveau de monde dans lequel on évolue).

Les principales missions classiques, appelées *Alerte des Quais du West Side*, sont :

- Accès interdit (protéger une station SHD)
- Interception du Messenger (tir sur drones qui passent)
- Éliminer le brouilleur de technologies SHD
- Les ennemis se rassemblent

³⁹ On constate malheureusement la prolifération des traductions automatiques au détriment de la qualité, et l'absence générale de relecture en contexte. Un exemple flagrant sera montré page suivante : Le nom de la carte « Carrier » qui se déroule dans un porte-avions (*aircrafts carrier* en anglais) a été traduit par « Transporteur », ce qui est bien évidemment incorrect, mais ne pouvait être détecté qu'en relisant la traduction dans son contexte.

- Les trois lieutenants

Les missions *Résistance* sont :

- Porte-avions (et non *Transporteur*)
- Quai 93
- Centrale électrique

A cela s'ajoutent des "Challenges" chronométrés qui changent toutes les quinze minutes et s'ajoutent à votre mission en cours :

- 50 éliminations
- 25 éliminations à couvert
- 25 éliminations par Head Shot
- 25 éliminations par explosifs
- 25 éliminations à plus de 50 m.
- 25 éliminations à moins de 10 m.
- 15 éliminations au corps à corps
- 15 éliminations incendiaires

etc.

Chaque challenge réussi dans le temps imparti rapporte une récompense.

B - Un nouveau mode de jeu : **Escarmouche**.

Dans *Escarmouche*, deux équipes de quatre joueurs s'affrontent pour réussir le plus grand nombre d'éliminations avant la fin du temps imparti. Les équipes remportent des points à chaque fois qu'un agent mis à terre est éliminé.

C – D'autres nouveautés détaillées dans le Patch 1.8 publié ci-dessous *in extenso* :

Nouveautés

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : QUAIS DE WEST SIDE

Les Quais de West Side est une toute nouvelle zone accessible à tous les agents et comportant deux nouveaux modes de jeu : 'Résistance' et 'Escarmouche'. Dans les zones, les factions ennemies s'associent pour s'attaquer aux agents de la Division. La carte des Quais de West Side s'étend sur deux zones nommées : Quais nord et Quais sud.

Une nouvelle planque du nom de Campement Clinton sera disponible. À l'instar du terminal, le campement Clinton servira de nouveau hub social dans la mise à jour 1.8.

Les Quais de West Side offrent un nouveau système d'apparition dynamique des ennemis⁴⁰, de nouvelles tâches spéciales et des tâches quotidiennes.

Les Recommandations des Quais de West Side ont été ajoutées.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : ESCARMOUCHE

Dans *Escarmouche*, deux équipes de quatre joueurs s'affrontent pour réussir le plus grand nombre d'éliminations avant la fin du temps imparti. Les équipes remportent des points à chaque fois qu'un agent mis à terre est éliminé.

⁴⁰ En clair, cela veut dire que l'on ne peut plus traverser une rue sans tomber sur un ou plusieurs groupes de malfaisants qui vous déboulent dessus de tous côtés, rendant la progression un peu plus intelligente que dans les quartiers de Manhattan hors Dark Zone, où les apparitions des « méchants » sont relativement prévisibles car visibles de loin.

Les agents peuvent débiter une session Escarmouche depuis le portail de matchmaking de Baroud d'honneur dans la base d'opérations ou le campement Clinton.

Le plafond du grade JCJ (précédemment appelé grade Baroud d'honneur) a été accru de 40 à 99. Baroud d'honneur et Escarmouche contribuent tous deux à cette progression.

De nouvelles récompenses de grade JCJ ont été ajoutées, dont les caches classées.

Les Recommandations d'Escarmouche ont été ajoutées.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : RENÉGAT 2.0

Le système de Renégat de la Dark Zone a été revu pour la mise à jour 1.8.

Pour devenir renégat, l'agent doit activer son statut de renégat avant de pouvoir faire subir des dégâts aux agents alliés. Chaque membre d'un groupe peut choisir de devenir renégat ou de quitter le groupe.

Les objectifs et niveaux de Chasse à l'homme ont été ajoutés. Les agents qui atteignent le statut Chasse à l'homme auront maintenant un objectif avec lequel interagir et qui vous octroie des caches Chasse à l'homme. Les agents non-renégats verront la zone générale de l'objectif Chasse à l'homme et seront récompensés lorsqu'ils réussissent à arrêter les agents Chasse à l'homme.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : POSTE D'OPTIMISATION

L'optimisation de matériel offre aux agents une nouvelle manière d'investir dans leur matériel préféré et de bâtir l'équipement min-max parfait pour leur style de jeu. Les agents peuvent apporter leur matériel au nouveau poste d'optimisation de matériel et dépenser de la technologie de la Division et des crédits pour améliorer la qualité des statistiques des objets jusqu'à leur maximum.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : RÉSISTANCE

La mise à jour apporte un nouveau mode de jeu JCE appelé 'Résistance' dans lequel des factions collaborent pour combattre les agents de la Division. Les PNJ ennemis apparaissent continuellement par vagues tandis que les agents tentent de survivre aussi longtemps que possible.

Ce nouveau mode de jeu JCE se déroule dans trois arènes des Quais de West Side.

Les agents peuvent lancer un événement depuis la carte ou en se rendant sur les lieux des arènes situées sur les Quais de West Side et en y démarrant l'événement.

Les Recommandations de Résistance ont été ajoutées.

NOUVELLE FONCTIONNALITÉ : CHANGEMENTS DES SOUTERRAINS

Les anciennes directives ont été supprimées et remplacées par de nouvelles qui apportent de nouvelles options de gameplay.

Technologie électronique – La nouvelle technologie électronique expérimentale permet au joueur de bénéficier d'un temps de recharge des compétences nettement plus faible, mais ses effets secondaires perturbent les autres systèmes électriques quand une compétence est activée.

Guérison par adrénaline – Les agents reçoivent un boost d'adrénaline constant, ce qui restaure leur santé, mais le dosage supplémentaire signifie qu'un usage moins fréquent est disponible pour toutes les capacités de guérison.

Armure cinétique – Nouveau matériel expérimental qui augmente l'armure des agents lorsqu'ils augmentent leur vitesse de déplacement. La protection de l'armure diminue sensiblement en restant immobile.

Compensateur – Technologie expérimentale qui octroie une meilleure stabilité à toutes les armes utilisées via le viseur. Toutefois, en raison de son poids, les agents ont une capacité de munitions réduite.

Munitions électriques - Des chargeurs conçus spécialement autorisent des balles électriques permanentes mais en tirant constamment, cela peut entraîner une instabilité de courte durée et éventuellement électrocuter l'agent.

Les Souterrains incluent maintenant des checkpoints.

Les chasseurs ont été ajoutés aux Souterrains où ils apparaissent aléatoirement. Il apparaîtra toujours un chasseur de plus qu'il n'y a d'agents. Les chasseurs tués ont une probabilité de lâcher des kits de matériel exotiques et classés.

La salle Rave à la fin de la mission NY dieu NY maître a été ajoutée à la rotation de salle. Nouveau panneau de directives ajouté au centre d'opérations tactiques.

Nouvelles options de lancement rapide dans le centre d'opérations tactiques pour des opérations de 3 phases et 5 directives.

Opérations quotidiennes des souterrains et informations de tâches hebdomadaires ajoutées à la carte.

Les souterrains reçoivent des tâches hebdomadaires et octroient en récompense une cache hebdomadaire contenant un objet exotique.

Les récompenses ont été globalement augmentées dans les souterrains.

Ajout de nouvelles Recommandations des souterrains.

Ajout de nouveaux écussons comme récompenses de Recommandations.

Ajout de la possibilité d'effectuer un déplacement rapide vers les opérations quotidiennes.

Les joueurs peuvent maintenant effectuer un matchmaking pour des opérations personnalisées et des opérations quotidiennes.

NOUVEAU SYSTÈME DE SCORE DE MATÉRIEL :

Un nouveau système a été implémenté pour aider le joueur à évaluer rapidement la qualité de butin largué d'un score de matériel de 256. Tous les objets de score de matériel de 256 auront désormais une étendue de score de matériel de 256 à 286, représentant la qualité générale des objets.

NOUVEAU MATÉRIEL CLASSÉ :

Nouveaux kits de matériel classés disponibles lors des prochains Événements Mondiaux :

Événement Mondial 3 'Frappe' :

- Voie du nomade
- D3-FNC
- Marque du prédateur
- Ombre de Banshee

Événement Mondial 4 'Embuscade' :

- AlphaBridge
- FireCrest
- Foi du chasseur
- Autorité tactique.

AlphaBridge

Bonus de kit (4⁴¹ éléments) :

+25 % régénération santé

+10% de dégâts d'arme

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : AlphaBridge amélioré

Les versions personnelles désactivées de toutes les compétences uniques changent toutes les 6 secondes et peuvent être activées en éliminant des joueurs ennemis ou des PNJ vétéran/élites. Les compétences uniques présentes au moment où un ennemi est tué s'activent pendant 10 secondes quand toutes les statistiques primaires sont équilibrées entre elles. Ces durées diminuent en fonction de la différence entre les portées de vos

⁴¹ Et non 5 comme indiqué par erreur dans tout le document du patch 1.8.

attributs primaires. Vous ne pouvez plus activer de compétences uniques ni être affectés par les compétences uniques d'un allié.

Ombre de Banshee

Bonus de kit (4 éléments) :

+20 % fonds de la Dark Zone pillés.

+5 % dégâts aux cibles à découvert.

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : Banshee amélioré :

Si vous êtes renégat, la durée pour annuler le statut de chasseur diminue de 5 % pour chaque membre du groupe à moins de 10 mètres. Toutes les actions de statut renégat résultant en une montée de grade sont doublées. Les récompenses pour l'annulation du statut de chasse à l'homme sont améliorées. Si vous n'êtes pas renégat, les dégâts aux agents au statut de chasse à l'homme augmentent de 2% par niveau de chasse à l'homme de l'agent. Les récompenses pour l'élimination des agents au statut de chasse à l'homme sont améliorées.

D3-FNC

Bonus de kit (4 éléments) :

+15% de protection contre les Élites

+5 % résistance aux dégâts du bouclier

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : FrontLine amélioré

Quand le bouclier est déployé, les dégâts de combat rapproché augmentent de 2000 % et toute la surguérison que l'agent reçoit s'applique au bouclier en tant que guérison. Après avoir subi un certain niveau de dégâts physiques ou exotiques, le bouclier octroie un bonus à l'agent et à tous les membres du groupe à moins de 15 mètres pendant 6 secondes. La durée du bonus augmente de 2 secondes par tranche de 3000 points d'endurance de l'agent.

Dégâts physiques : L'armure augmente de 30 %.

Dégâts exotiques : Les dégâts d'arme augmentent de 30 %.

FireCrest

Bonus de kit (4 éléments) :

+1 capacité de grenades incendiaires

+5 % portée de la tourelle lance-flammes

+20 % dégâts de la tourelle lance-flammes

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : FireCrest amélioré

Les balles ont une probabilité de 2 % de brûler un ennemi. Les cibles en feu peuvent provoquer une grosse explosion lorsqu'elles sont éliminées par des balles une fois toutes les 10 secondes. Les PNJ touchés par votre tourelle de flammes brûlent 25 % plus longtemps par tranche de 2000 composants électroniques.

Foi du chasseur

Bonus de kit (4 éléments) :

+20 % portée optimale

+10% de dégâts de headshot

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : Précision du chasseur

Les headshots doublent le bonus de dégâts augmentés obtenu. 2 tirs manqués consécutifs sont nécessaires pour perdre les dégâts bonus.

Voie du nomade

Bonus de kit (4 éléments) :

+10 % santé sur élimination

Talent : Résolution de Nomade améliorée

Augmente la quantité de guérison de la résolution de Nomade. La résolution de Nomade surguérit à présent.

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : Chance du Nomade

Probabilité de 50% de n'avoir aucun temps de recharge pour la Voie du nomade.

Subissez 60 % de dégâts en moins pendant 10 secondes une fois la Voie du nomade enclenchée.

Marque du prédateur

Bonus de kit (4 éléments) :

+10 % vitesse de rechargement

+8 % dégâts de fusil d'assaut

+8% de dégâts pistolet mitrailleur

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : Marque du prédateur améliorée

Tirer 10 coups sans changer de cible applique désormais la Marque du prédateur, ce qui fait saigner la cible de 50 % des dégâts déjà infligés par les balles. La Marque du prédateur ignore la résistance aux hémorragies de la cible. Les dégâts progressifs à la cible augmentent de 15% % par tranche de 3000 points d'endurance et peuvent constituer un tir critique. Lorsque les points d'endurance sont à 9000, le bonus de dégâts progressifs augmente de 120 % supplémentaires.

Autorité tactique

Bonus de kit (4 éléments) :

+5 % accélération de compétence

+5 % puissance de compétence

Bonus de kit (6 éléments) :

Talent : Autorité tactique améliorée

L'utilisation d'une compétence en étant au bonus max réinitialise le bonus de puissance de la compétence mais augmente le plafond de 60 %. L'utilisation d'une compétence différente à 60 % a une probabilité de 40 % de ramener la puissance de la compétence à 30 % et de maintenir le plafond à 60 %. Cette probabilité augmente de 20 % par tranche de 3000 composants électroniques.

NOUVELLES ARMES EXOTIQUES :

Quatre nouvelles armes exotiques ont été ajoutées dans le jeu.

The House (pistolet mitrailleur)

Talent spécial : Compteur de cartes

La moitié du chargeur inflige 20 % de dégâts augmentés. La moitié qui inflige des dégâts augmentés change au bout de 15 secondes ou quand le chargeur est vide.

Big Alejandro (mitrailleuse légère)

Talent spécial : Tireur à couvert

Chaque balle tirée à couvert augmente les dégâts de l'arme de 0,5 % jusqu'à 50 %. Le bonus dure 10 secondes. Réussir une élimination avec cette arme à couvert réinitialise la durée. Les dégâts bonus sont annulés en rechargeant, en changeant d'arme ou en quittant le combat.

Devil (fusil de précision)

Talent spécial : Feu

Les headshots augmentent la stabilité de 30 % pendant 15 secondes. Les tirs au corps augmentent les dégâts de headshots de 30 % pendant 15 secondes.

Talent de bonus de kit utilisé conjointement avec Heel : The Devil's Heel

Les deux armes obtiennent les talents Feu et Furie et les durées de bonus augmentent de 15 secondes. Les bonus de Feu et Furie ne se perdent plus en passant de Feu à Furie. La vitesse de changement d'arme augmente de 50 %.

Heel (fusil de précision)

Talent spécial : Furie

Effectuer un tir sur des points faibles augmente les dégâts de l'arme de 15 % pendant 15 secondes. Toucher des personnes dotées de compétences augmente les dégâts de tir critique de 30 % pendant 15 secondes.

Talent de bonus de kit utilisé conjointement avec Devil : The Devil's Heel. Voir ci-dessus.

NOUVEAUX AJOUTS AU MARCHAND PREMIUM

Les joueurs peuvent maintenant obtenir tous les nouveaux objets et collections de personnalisation en débloquent la cache chiffrée Mk 2.

Le marchand Premium PNJ se trouve maintenant au campement Clinton, ainsi que dans le terminal.

Gameplay

Ajustement du modificateur JcJ pour équilibrer le TTK⁴² avec les nouvelles améliorations d'endurance.

Augmentation du gain de point de santé par point d'endurance à 30 (anciennement 15).

Augmentation du temps de rechargement des grenades à 6 secondes (anciennement 3).

Probabilité de coup critique réduit de 50 % lors du tir à la hanche.

Suppression du viseur lors du tir à la hanche.

Remplacement de toutes les instances de la statistique de matériel + dégâts des armes avec le % de dégâts des armes. Cela octroie des avantages plus cohérents pour toutes les armes, quel que soit leur BPM.

Correction d'un problème où une grenade pouvait devenir invisible lorsqu'elle est lancée au moment où le joueur entre dans l'état inanimé.

Démanteler du matériel haut de gamme, des armes haut de gamme, des objets de kits de matériel, des kits de matériel classés, des armes et armures exotiques a maintenant une probabilité d'octroyer de la technologie de la Division.

La vitesse à laquelle tournent les agents a été légèrement augmentée.

Correction de problèmes où les dégâts du bonus de 4 éléments de la Foi du chasseur n'atteignaient pas les plus grandes quantités d'accumulation avec des armes à BPM élevé.

Le bonus de l'autorité tactique fonctionne maintenant pour tous les dégâts infligés, y compris ceux des tourelles alliées à une cadence réduite.

Correction d'un bug où les agents pouvaient tirer plus vite que prévu avec un fusil à verrou.

Correction d'un problème où un agent ne recevait pas de cache après avoir terminé une tâche si leur inventaire était plein.

Les agents peuvent maintenant voter pour expulser des membres du groupe. Cette fonctionnalité est disponible quand un groupe a 3 ou 4 membres. Quand un agent rejoint un groupe via matchmaking, cet agent sera immunisé contre l'expulsion de son groupe pendant 3 minutes. De plus, un agent qui rejoint un groupe via matchmaking ne peut être sorti du groupe que s'il est expulsé par un vote.

INTERFACE

Ajout de couleurs de rareté au menu Apparence de l'inventaire pour correspondre au reste de l'interface.

Correction d'un bug d'interface où un .0 était ajouté aux armes à feu et aux statistiques DPS des armes.

Correction de plusieurs problèmes d'interface où le texte dépassait dans certaines langues.

⁴² « Time to kill » : durée moyenne pour neutraliser un opposant dans un combat armé.

Correction d'un problème d'interface où le HUD apparaissait dans la Dark Zone même si l'option Masquer automatiquement était activée.

Correction d'un bug d'interface où il semble qu'un agent avait le consommable Balles de feu activé même s'il n'était pas activé. Ce problème n'apparaissait que si le consommable était utilisé peu avant que l'agent n'entre en état inanimé.

Correction d'un problème où l'abri intelligent dépassait sur la mégacarte.

ÉQUILIBRAGE DES ARMES

Armes exotiques

Légère augmentation des dégâts de Seigneur de guerre, Caduceus, Historien, Tenebrae, Damascus, Rhino doré, Midas, Porc gourmand, Virtuose, Thompson M1928, et le fusil Tommy.

Légère réduction des dégâts du Pakhan et de sa dispersion.

Augmentation de la portée du Medved et dispersion légèrement augmentée.

Armes

Diminution des dégâts des armes à BPM élevé.

Diminution des dégâts des M4, MP5 et MP7.

Talents

Adrénaline donne maintenant à l'utilisateur une immunité de 2 secondes pour tous les effets de statut.

Expert donne maintenant un simple cumul de son bonus qui est rafraîchi si une autre compétence est utilisée alors qu'il est activé. Il ne se cumulera plus plusieurs fois consécutivement.

Correction d'instances où Rapide ne fonctionnait pas.

Correction d'un problème où Camarade de combat s'appliquait deux fois à un agent après qu'il a été ranimé par un poste de soutien.

Correction d'un problème où le Pakhan perdait ses cumuls lors d'un changement d'arme avec l'Étoile solitaire de 4 éléments active.

COMPÉTENCES

Poste de soutien

Correction d'un bug où la compétence Poste de soutien restait sur le sol et n'était pas disponible quand l'agent qui souhaitait l'utiliser s'en éloignait de plus de 100 mètres.

Correction d'un problème où les bonus du poste de soutien restaient même si le poste était perturbé.

Correction d'un problème où le taux de guérison du poste de soutien était incohérent.

Tourelle

Le modificateur JCJ de toutes les tourelles a été diminué de 35 %.

Bombe collante

Suppression du délai de détonation de la bombe collante (anciennement 1,2 seconde).

Premiers soins

Suppression de la capacité d'activation des premiers soins tout en faisant feu.

Lien du survivant

Mise à jour de l'infobulle du lien du survivant pour clarifier le fait que les membres du groupe de l'agent reçoivent le boost de santé d'urgence.

Lien de récupération

La réanimation automatique du lien de récupération vide maintenant le bonus de l'autorité tactique.

Impulsion

Les agents pourront utiliser Impulsion quand le temps de recharge est écoulé, même si la compétence est déjà activée.

RECOMMANDATIONS / ÉCUSSENS

La Recommandation Pacifiste n'octroie plus de récompense suite à une mission de Survie terminée en JCE.

Correction d'un problème où la chemise d'épidémie et l'écusson Habitant des cavernes ne se mélangeaient pas bien si l'agent avait équipé le blouson de baseball ou Banshee.

Correction d'un problème où les Recommandations accompagnées de conditions ainsi qu'une récompense d'écusson s'affichaient parfois incorrectement.

Correction d'un problème où les écussons provoquaient un clignotement lors du port du cardigan rembourré noir ou du blouson de chasseur marron avec un personnage féminin. Les Recommandations Cible prioritaire et Agent ciblé n'octroient plus le même écusson que L'heure du direct.

Réanimation Baroud d'honneur octroie maintenant le bon écusson.

Correction d'un bug où la progression des Recommandations Pas de retraite et On ne se rend pas était octroyée, même si les agents étaient morts en action.

Correction d'un bug où la recommandation Pourfendeur des égouts n'était pas toujours mise à jour après l'élimination d'un ennemi nommé.

Correction d'un bug qui permettait à la recommandation Faire les poubelles de progresser en se réapprovisionnant.

Correction d'un bug qui permettait au joueur d'ignorer les conditions de la recommandation Agent armé d'un fusil à pompe.

KITS DE MATÉRIEL

Autorité tactique

Bonus de kit (4 éléments) :

Chaque balle qui touche l'ennemi ajoute 1 % de puissance de compétence bonus. Chaque balle de compétence déployée qui touche l'ennemi ajoute 0,2 % de puissance de compétence bonus. Le bonus max de puissance de compétence est de 30 %. Le bonus est consommé lors de l'utilisation d'une compétence.

D3-FNC

Bonus de kit (2 éléments) :

+15% de protection contre les Élités

Bonus de kit (3 éléments) :

+10% résistance aux dégâts du bouclier

Bonus de kit (4 éléments) :

Permet d'utiliser un pistolet mitrailleur s'il est équipé quand le bouclier est déployé. Seul le mode de bouclier de grade maître est activé. La santé du bouclier augmente de 57 % par tranche de 3000.

Foi du chasseur

Bonus de kit (4 éléments) :

Chaque tir consécutif touchant un ennemi avec un fusil de sniper à verrou inflige 3 % de dégâts supplémentaires. Le bonus de dégâts augmente de 4 % par tranche de 3000 points d'armes à feu. Le bonus de dégâts est retiré quand un tir manque sa cible, lors d'un changement ou d'un rechargement d'arme, ou au bout de 10 secondes.

KITS DE MATÉRIEL CLASSÉS

Équipement du cogneur

Bonus de kit (6 éléments) :

Chaque coup ajoute un bonus d'auto-guérison de 0,02 % de la santé maximum par seconde. Ce bonus augmente de 0,05 % par tranche de 3000 points d'endurance.

S'accumule jusqu'à 100 coups. Les tirs ratés font diminuer le bonus de 1 coup et le bonus diminue de 2 coups par seconde.

Chaque coup augmente le bonus de dégâts de l'équipement du Cogneur de 1 % supplémentaire. Les tirs ratés font diminuer le bonus de dégâts de l'équipement du Cogneur de 1 % et le bonus diminue de 2 % par seconde.

Reclamer

Bonus de kit (6 éléments) :

Le poste de soutien gagne 40 % de probabilité de ne pas voir son temps de recharge activé quand il est détruit par un ennemi. Cette probabilité augmente de 20 % par tranche de 3000 composants électroniques.

Mesure définitive

Bonus de kit (6 éléments) :

Quand une grenade est désamorcée, le joueur et les membres du groupe à moins de 30 mètres remportent un bonus en fonction du type de grenade désamorcée. IEM/Choc électrique : La puissance de la compétence augmente de 40 % pendant 8 secondes.

Fragmentation/Incendiaire : Dégâts de l'arme augmentés de 40 % pendant 8 secondes.

Flashbang/Gaz lacrymogène : Armure augmentés de 40 % pendant 8 secondes.

Ajout d'un modificateur JcJ au kit D3-FNC, ce qui l'oblige à infliger plus de dégâts en JcJ.

Correction d'un problème du matériel classé où la comparaison de paquetages n'indiquait parfois aucune différence dans les statistiques.

Correction d'un problème où le talent DeadEye de 6 éléments ne s'activait pas après avoir tué un agent ou un PNJ en utilisant l'Historien.

Correction d'un bug où le « temps de réanimation du poste de soutien » du kit de matériel Reclamer classé était remis à 0.

Correction d'un bug où l'hémorragie de la Marque du prédateur ne s'appliquait pas toujours à la cible.

Correction d'un bug où l'accumulation du chargeur du Pakhan est perdue quand le talent Meticuleux est utilisé.

Correction d'un problème où les bonus de kit des kits de matériel classés non disponibles apparaissaient au poste de recalibrage.

Correction d'un exploit potentiel où les agents pouvait se servir du kit de matériel Ombre de Banshee pour faire le plein de munitions n'importe où dans la Dark Zone.

La description du bonus de 6 éléments du D3-FNC est plus claire.

ÉVÉNEMENTS MONDIAUX

Ajout de support pour les prochains Événements Mondiaux.

Les masques d'Événements Mondiaux de l'épidémie sont maintenant récompensés en terminant des recommandations d'épidémie spécifiques quand l'événement est actif.

Modification d'une infobulle pour indiquer que les apparences d'armes et kits de personnalisation d'un Événement Mondial ne peuvent être obtenus que via les classements.

Correction d'un bug qui conduisait la vie sauvage à exploser lors de l'Événement Mondial Frappe.

Diverses corrections de l'interface.

Diverses corrections de localisation.

MISSIONS / CIBLES PRIORITAIRES

Joe Ferro est désormais invulnérable lorsqu'il est bloqué dans la salle en verre.

Correction d'un bug où les ennemis n'apparaissaient pas lors d'un contrat de cible prioritaire après avoir rejoint la session d'un autre agent.

Correction d'un problème où terminer le site de production de napalm en difficulté Légendaire ne comptait pour rien dans les missions d'Événement Mondial.

Correction d'un problème dans la centrale électrique de Warrengate où les médecins de la vague de boss de déployaient pas leur station de soutien en certaines circonstances.

INCURSIONS

Correction d'une instance où les agents pouvaient profiter d'une certaine pièce pour bénéficier d'un avantage injuste lors du combat final de Signal volé.

DARK ZONE

Augmentation du chrono Renégat de 19 à 90 secondes.

Correction d'un problème provoquant la non remise à zéro du statut de chasse à l'homme d'un membre du groupe abattu lorsqu'il est inanimé.

Correction de la notification "Groupe devenu renégat" qui s'affichait pour les joueurs solo lors de la reconnexion au jeu en statut renégat ou chasse à l'homme.

SURVIE

Augmentation des crédits EM dans les caches Survie, de 85 à 170.

Correction d'un bug où le menu du Store était disponible dans Survie.

Correction d'un problème où terminer une tâche quotidienne de Survie ne donnait pas lieu à une notification.

SOUTERRAINS

Correction d'un bug où une mission des souterrains menait à une impasse.

Correction d'un problème où le boss final des souterrains pouvait être farmé⁴³ indéfiniment.

Correction d'un bug où l'objectif final n'était pas mis à jour après avoir éliminé le boss. Les agents ne sont plus pris au piège dans les souterrains si le chef d'équipe quitte le groupe directement après avoir ouvert la dernière porte.

Correction d'un problème où la cadence d'affichage chutait brutalement dans une certaine pièce.

Correction de l'impossibilité de sauter au-dessus de certains objets dans toutes les directions.

Correction de l'impossibilité de se mettre à couvert dans certains endroits.

Correction d'un bug qui permettait aux agents de quitter la zone jouable.

Correction de plusieurs lieux où le joueur restait bloqué.

Suppression d'un mur invisible.

Correction d'une fissure dans le sol qui empêchait l'agent d'avancer.

Mise à jour des astuces pour correspondre avec les souterrains revisités.

Plusieurs ajustements relatifs au placement des objets.

Correction de portes bizarres.

Diverses corrections de l'interface.

BAROUD D'HONNEUR

Le grade Baroud d'honneur a été renommé grade JCJ.

Des fragments de clé de chiffrement peuvent maintenant être obtenus dans les cache de Baroud d'honneur.

Correction d'un problème où un agent recevait une pénalité de mort de 30 secondes dans Baroud d'honneur après être précédemment mort en tant que renégat dans la Dark Zone.

Correction d'un problème où un agent recevait une pénalité de mort de 30 secondes dans Baroud d'honneur après être précédemment mort dans Survie.

Correction d'un problème où un agent restait bloqué sur l'écran de matchmaking de Baroud d'honneur.

Correction d'un problème où un agent ne voyait parfois pas le menu de réapparition après sa mort.

Correction d'un problème où le joueur recevait un message pour participer à un match Baroud d'honneur si le groupe avait auparavant fermé le jeu pendant un match Baroud d'honneur.

⁴³ Argot de *gamer* signifiant « récupérer un butin » (ici, sur le corps d'un ennemi neutralisé).

PAQUETAGES

Passer d'un paquetage à l'autre en utilisant des configurations de touches affiche maintenant un message d'avertissement si le paquetage actuel n'est pas sauvegardé. Ajout de nouvelles options de nom de paquetages.

MARCHAND PREMIUM

Correction d'un bug où un objet du marchand Premium ne comportait pas d'infobulle.

Correction d'un bug où l'effet lumineux des objets de personnalisation rares ne disparaissait pas du menu des objets de personnalisation.

Correction d'un bug où une cache chiffrée pouvait s'ouvrir automatiquement si l'agent achetait une clé de chiffrement.

Correction d'un problème où un second marchand Premium apparaissait après qu'un agent avait acheté une cache chiffrée.

Correction d'un problème où l'agent était bloqué sur l'écran d'ouverture de la cache s'il était expulsé du groupe pendant l'ouverture de la cache chiffrée.

Correction d'un problème des caches chiffrées où le bouton de prévisualisation fonctionnait toujours, même s'il n'était pas visible dans l'interface.

Diverses corrections de l'interface.

Diverses corrections de problèmes d'animation.

Correction d'un problème où un second marchand Premium apparaissait après qu'un agent avait acheté une cache chiffrée.

MONDE

Correction d'un abri de la Dark Zone qui montrait les agents comme étant hors limites.

Correction d'un problème du point de repère « The Armory » de la Dark Zone où un agent ne recevait parfois pas de récompense pour avoir nettoyé le point de repère et continuait de s'afficher comme activé.

Correction d'un problème où les agents ne pouvaient pas récupérer d'Echo à Chelsea.

Correction d'un problème où des agents étaient bloqués entre le poste de recalibrage et le poste d'optimisation de la base d'opérations.

SPÉCIFIQUE AU PC

Correction d'un problème sur PC où le tri des objets par nom n'affichait pas toujours les objets par ordre alphabétique.

Correction d'un problème où le moteur de rendu DirectX 12 ne fonctionnait pas avec certaines cartes graphiques.

Les agents peuvent maintenant utiliser la commande /rejoindre pour rejoindre un groupe d'agents dans un groupe ouvert.

AUTRES

Correction d'un problème où le plafond de Cadet vert et celui de Cadet blanc apparaissaient comme identiques.

Amélioration de la portée de tir dans la base d'opérations⁴⁴ pour permettre aux agents de tester certains des nouveaux talents de matériel nécessitant que l'agent soit en combat.

Diminution de l'opacité des piles de butin en combat.

Correction d'un problème où l'utilisation de l'Historien contre une cible du stand de tir ne générait pas de particules d'explosion.

Correction d'un bug de la Dark Zone où le masque d'Événements Mondiaux d'un agent dépassait du masque de matériel normal.

Correction d'un problème d'animation lié à l'utilisation d'humeurs après avoir sauté d'un objet.

<https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/fr-fr/news/detail.aspx?c=tcm:153-315417-16&ct=tcm:153-76770-32>

⁴⁴ Plus exactement dans le stand de tir de la base d'opérations.



