

Guide Marcel des menus de *The Division 1 & 2*

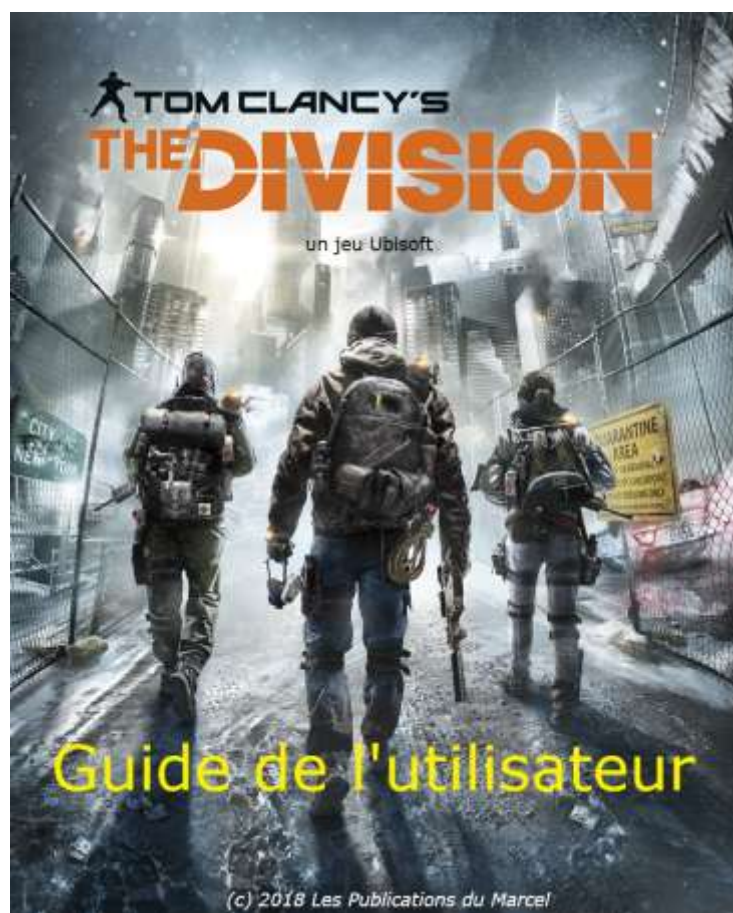


Table des matières

The Division	3
Le menu Options.....	4
Les autres menus du jeu	30
Visite de la Base d'opérations	51
The Division 2	57
Présentation de la carte	58
Visite de la Base d'opérations	59
Compétences.....	62
Clans	64
Accès aux DLC par hélicoptère	67
Les missions hors zone	72
Les spécialisations.....	73
Le barbier	75
Le poste de fabrication.....	76
La marchande de schémas	77
Le poste de bricolage.....	78
Le stand de tir	80
Les projets	83
Les primes	84
L'experte en Dark Zones	85
Le refuge du Théâtre	86
Le refuge du Château	89
Le refuge du Campus.....	90
Les Dark Zones.....	91
La carte en détail	95
Le menu Options.....	100
Les butins ciblés	108

The Division



« Et nous devenons... La Division. »

Le menu Options

Le menu **Options** comporte neuf catégories. Voici la première, **Dossier** :



Chaque objectif atteint au cours du jeu produit un écusson et une récompense par dossier traité. Exemple pour les défis **Boucliers de la Division**¹ :



¹ Introduits avec la mise à jour 1.8.

Idem pour les **Recommandations** :

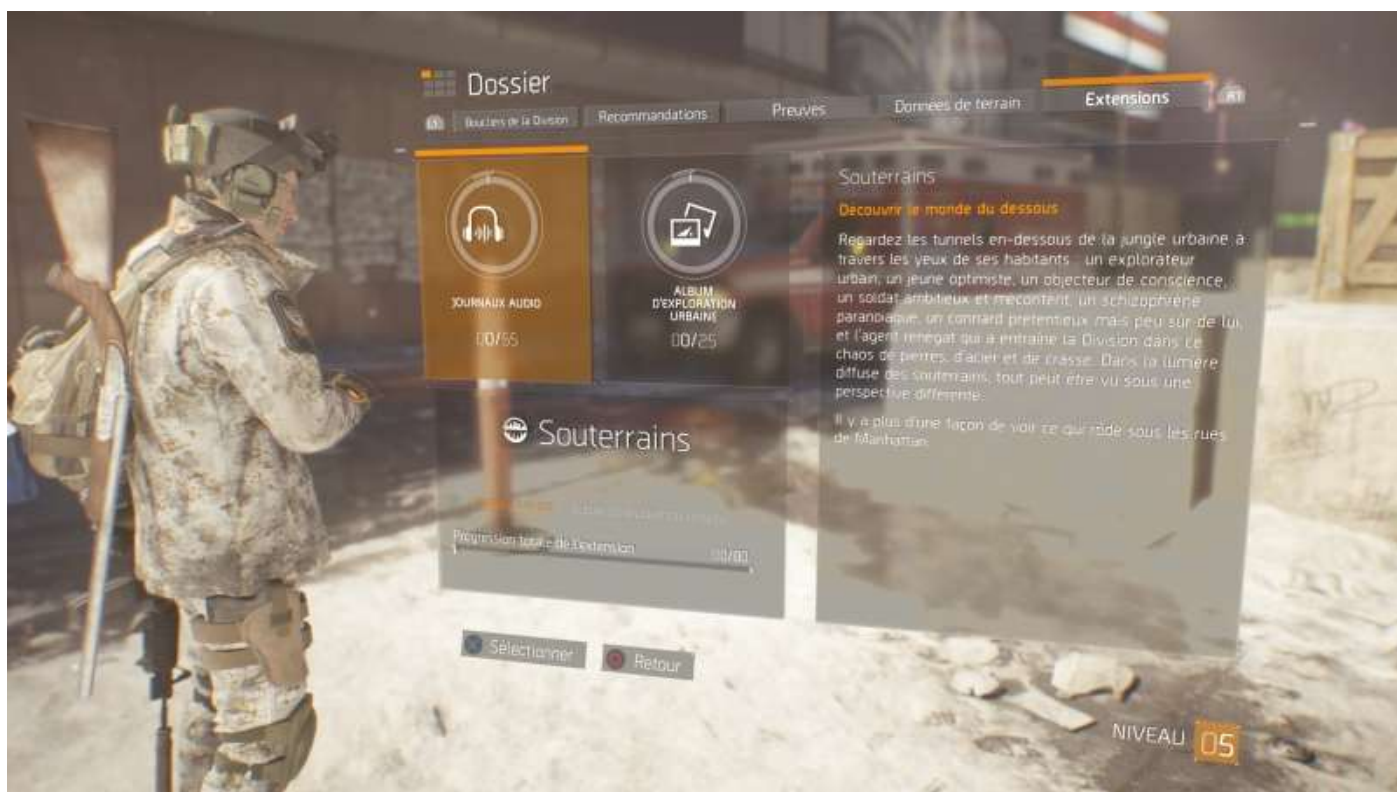


Le jeu propose aussi de nombreux *collectables* regroupés en **Preuves** et **Données de terrain** mais ils ne donnent pas de récompenses :





Le dernier onglet de **Dossier** décrit les extensions que vous avez installées :



La deuxième catégorie du menu **Options** est **Gestion du groupe**. Elle permet l'interaction avec d'autres joueurs que vous avez éventuellement invités dans votre groupe (créé automatiquement lors de l'ajout du premier joueur), ou dans un groupe que vous avez rejoint.



La troisième catégorie est **Carte** que l'on verra en détail plus loin :



Ensuite vient la gestion des **Capacités**, composées de **Compétences**, **Talents** et **Bonus**. Les Compétences sont des accessoires complémentaires à votre équipement, les Talents sont des modificateurs actifs à sélectionner (deux maximum en même temps) selon votre type de jeu, et les Bonus sont des modificateurs passifs qui produisent leur effet en permanence dès qu'ils ont été débloqués.

Compétences :



Talents :



Bonus :



La catégorie suivante du menu **Options** est **Inventaire** que l'on verra en détail plus loin :

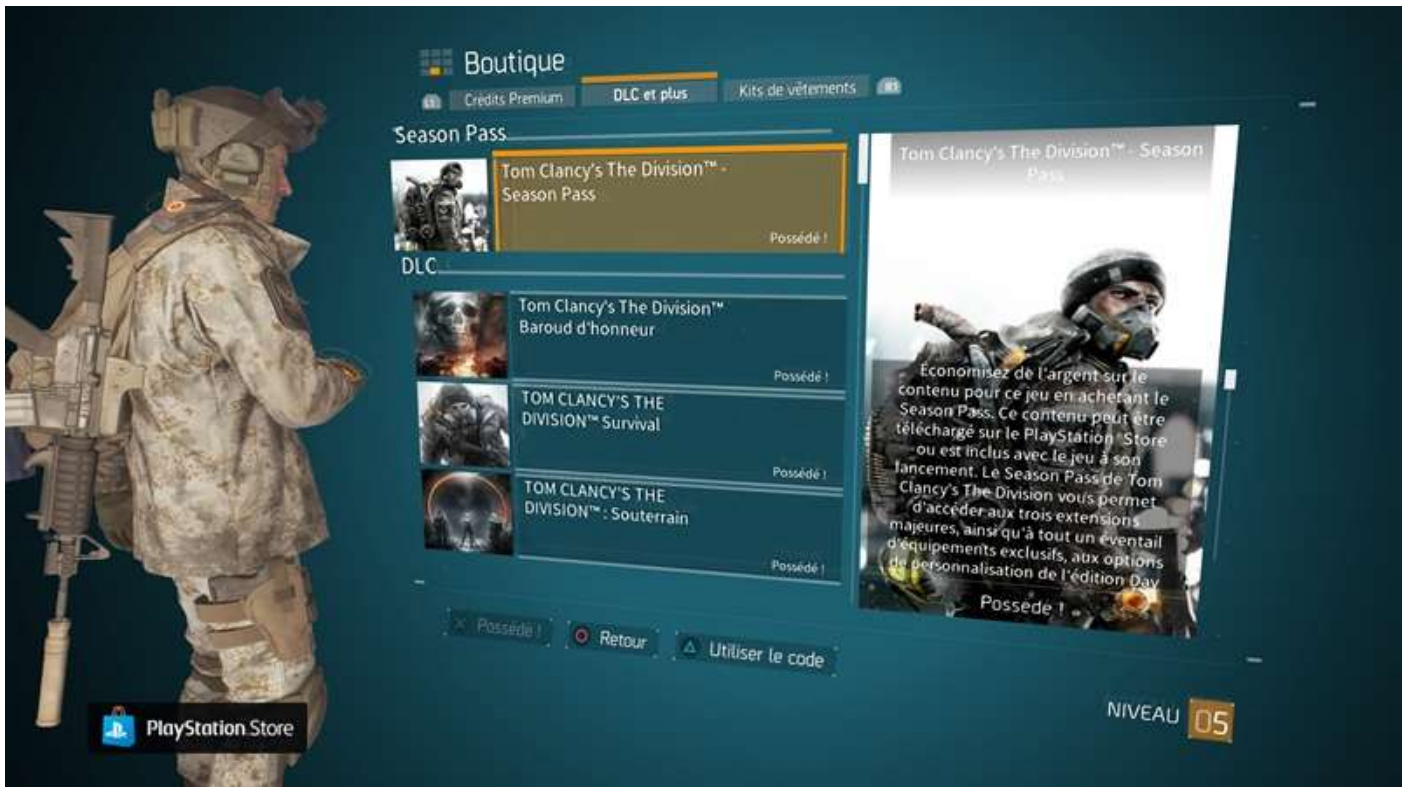


Puis vient un accès à l'**Ubisoft Club** :



Puis à la **Boutique** où vous pouvez acheter des packs de **Crédits Premium**, des **DLC** et **Season Pass**, et des **Kits de Vêtements** :





La dernière catégorie du menu **Options** est **Paramètres**, qui contient les onglets

- Options (du jeu, tels contrôles, graphismes, audio, voix et langue)
- Aide (et tutoriels)
- Crédits.

Contrôles :



Graphismes :



Audio :



Voix :



Langue :



L'onglet suivant du menu **Paramètres** est **Aide** :





















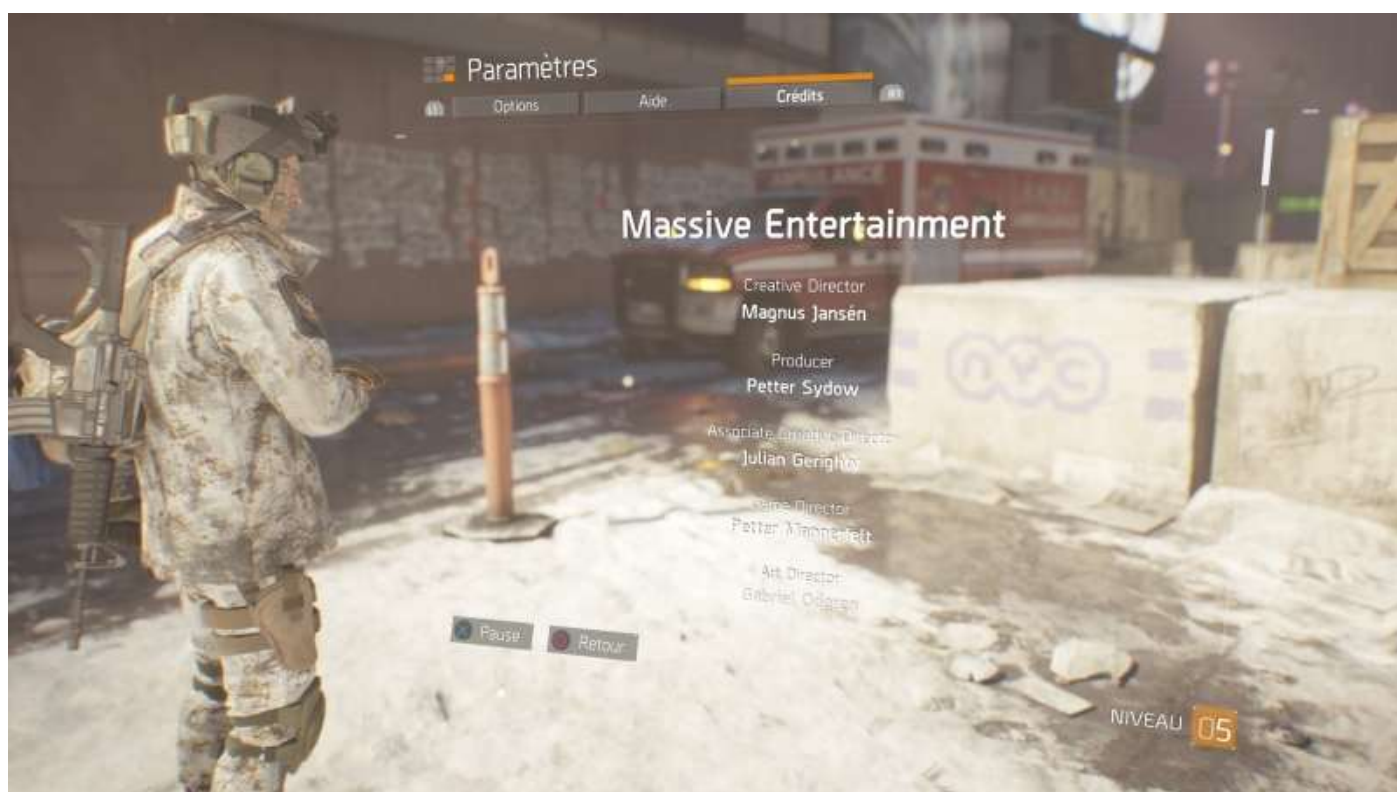






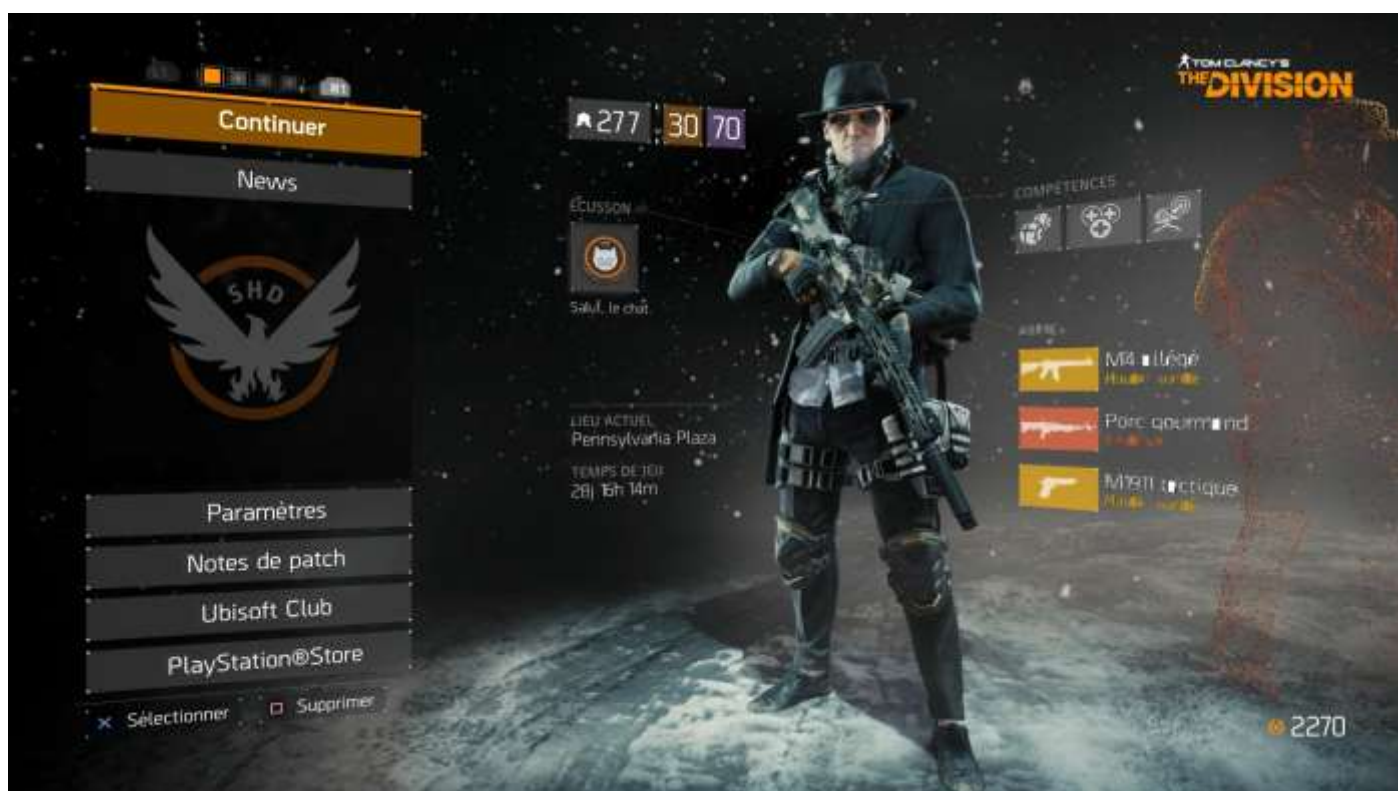


Et voici l'incontournable onglet **Crédits** :



Le menu **Options** vous permet aussi de vous déconnecter, ce qui ne vous fait pas quitter le jeu mais vous renvoie au menu de sélection de vos personnages (quatre au maximum) :

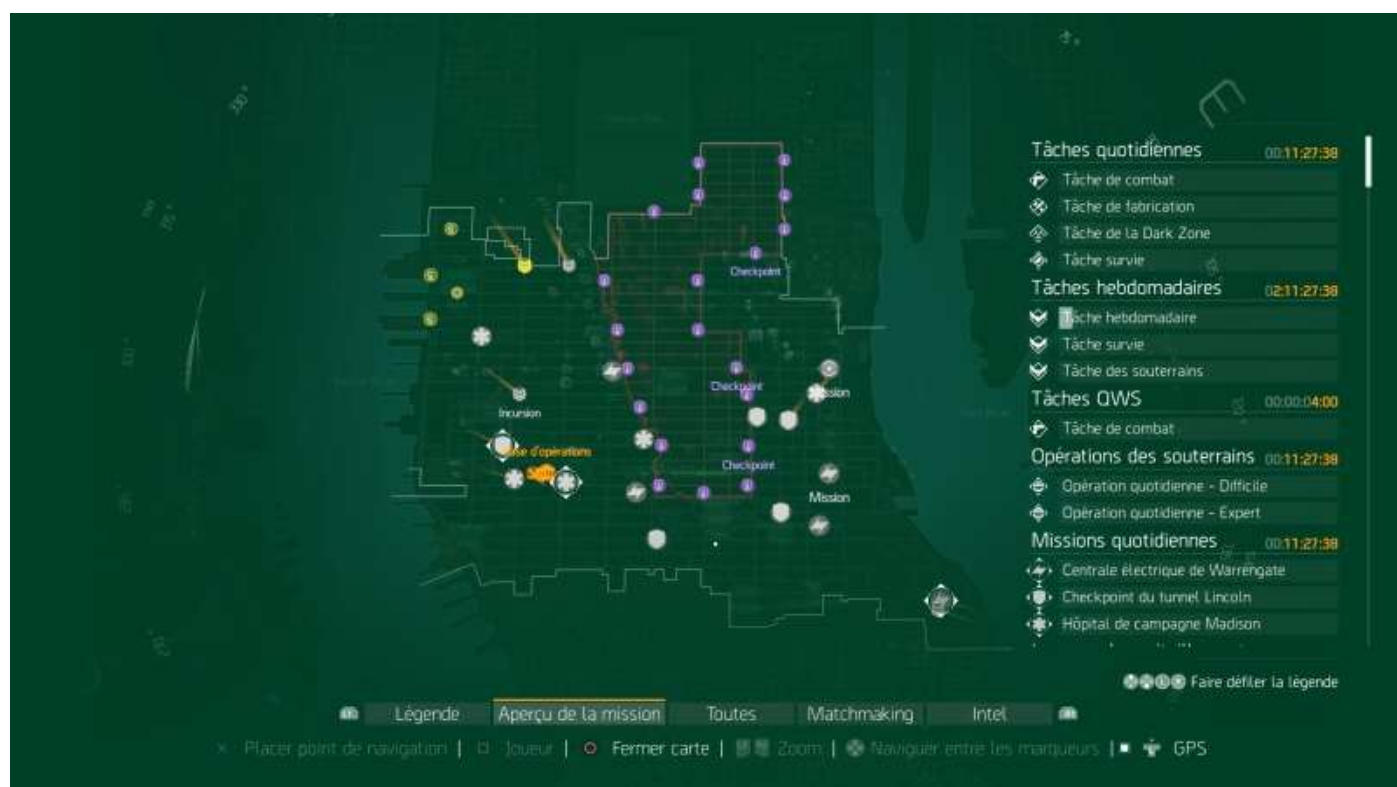


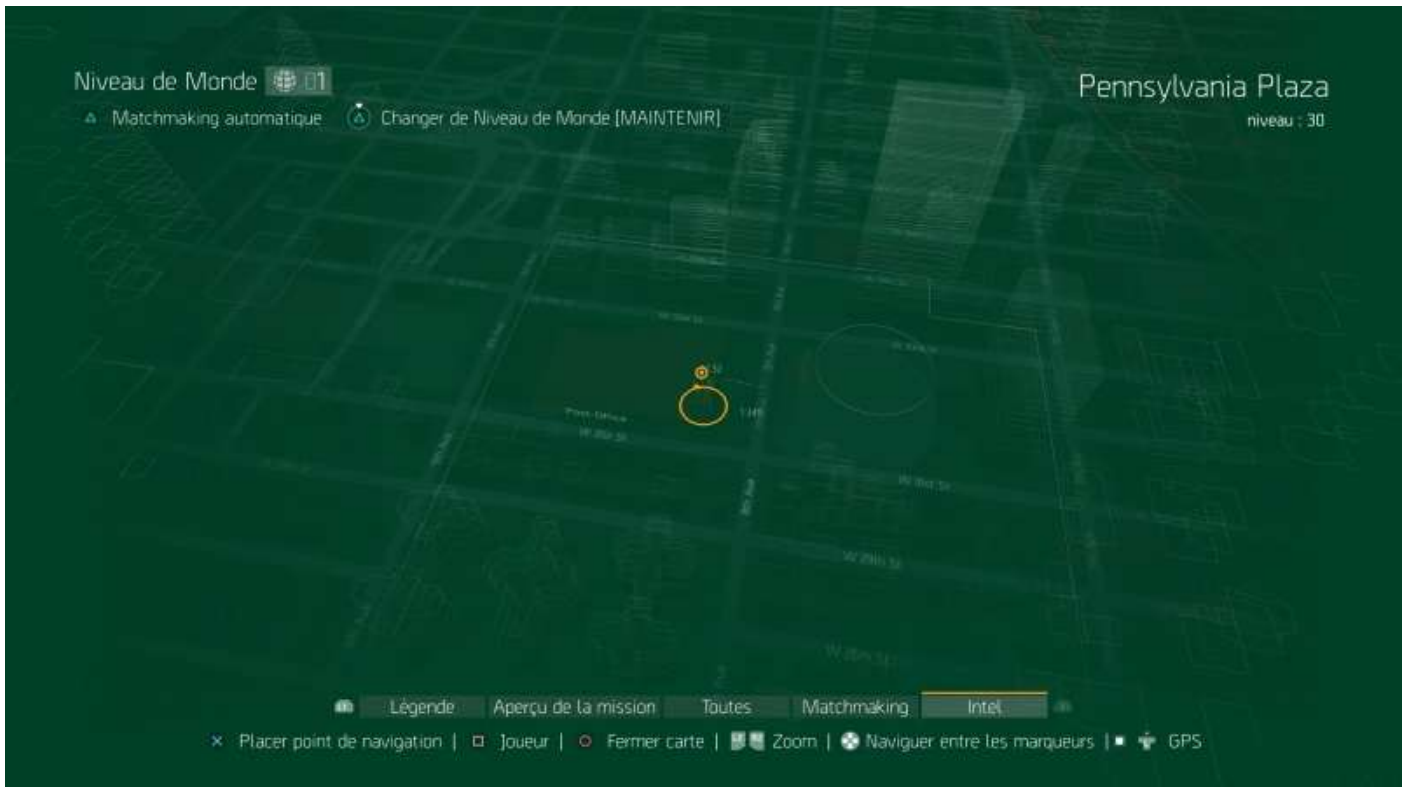


Les autres menus du jeu

Carte

Le menu le plus utilisé à notre avis est le menu de la **carte**, qui contient les onglets **Légende**, **Aperçu de la mission** (en fait *des* missions), **Toutes** (les missions et lieux intéressants), **Matchmaking** et **Intel** :





Quand vous avez quitté Brooklyn et nettoyé le secteur de la Base d'opérations, installée dans la Poste de Manhattan, vous avez accès à de nombreuses ressources via des marchands et des postes de fabrication et recalibrage².

Les marchands disponibles à la Base proposent les articles suivants :

- Apparences
- Articles Premium
- Armes
- Compétences
- Équipements spéciaux
- Matériels
- Récompenses

Les articles Premium proposés sont :

- Caches chiffrées
- Offres spéciales
- Apparence de sacs à dos
- Apparence de vêtements
- Apparence d'armes
- Paquets (bundle de skins, émotes, etc.)
- Humeurs

² Pour tout savoir sur la fabrication et le recalibrage, voir notre *Manuel de l'utilisateur de The Division* : https://www.didiermorandi.com/lpdm/Guides_Marcel/Guide_Marcel_The_Division_1.pdf























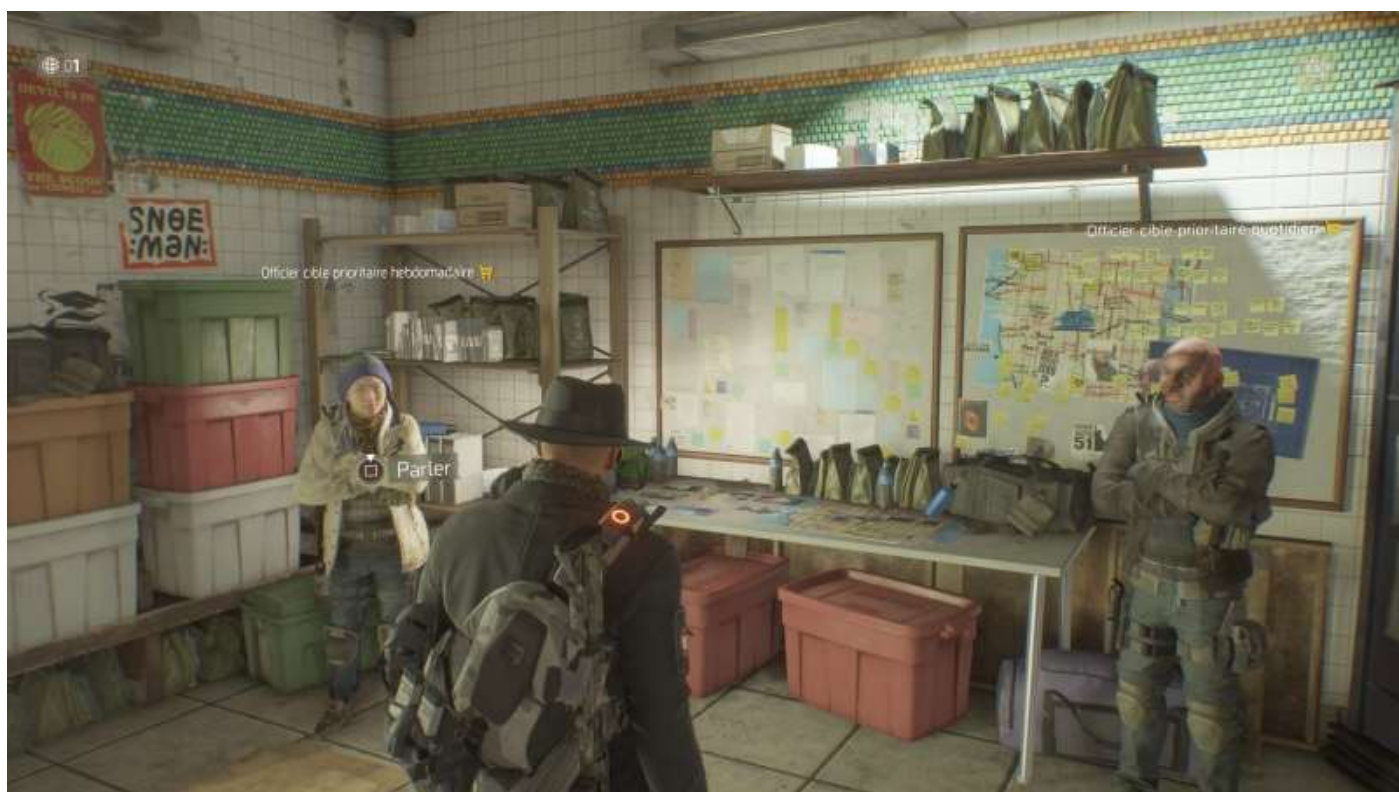
Et si vous rejoignez l'accès aux souterrains (DLC) à partir du terminal, vous trouverez aussi un marchand qui vous proposera des caches scellées de toute beauté :

- Armes
- Matériels
- Mods
- Kits



Pendant que nous sommes au Terminal, vous y trouverez aussi des **Officiers de cibles prioritaires** qui proposent des contrats quotidiens et hebdomadaires.

Ces missions nécessitent des **Intel de cibles** pour être acceptées. Ces Intel de cibles se gagnent à l'issue de missions quotidiennes, hebdomadaires et lors de l'élimination d'ennemis nommés.





Dans le terminal, vous aurez accès aux missions **Survie** (DLC), **Baroud d'honneur** et **Événements mondiaux**, ainsi qu'à des toilettes où vous pourrez changer le look de votre agent.

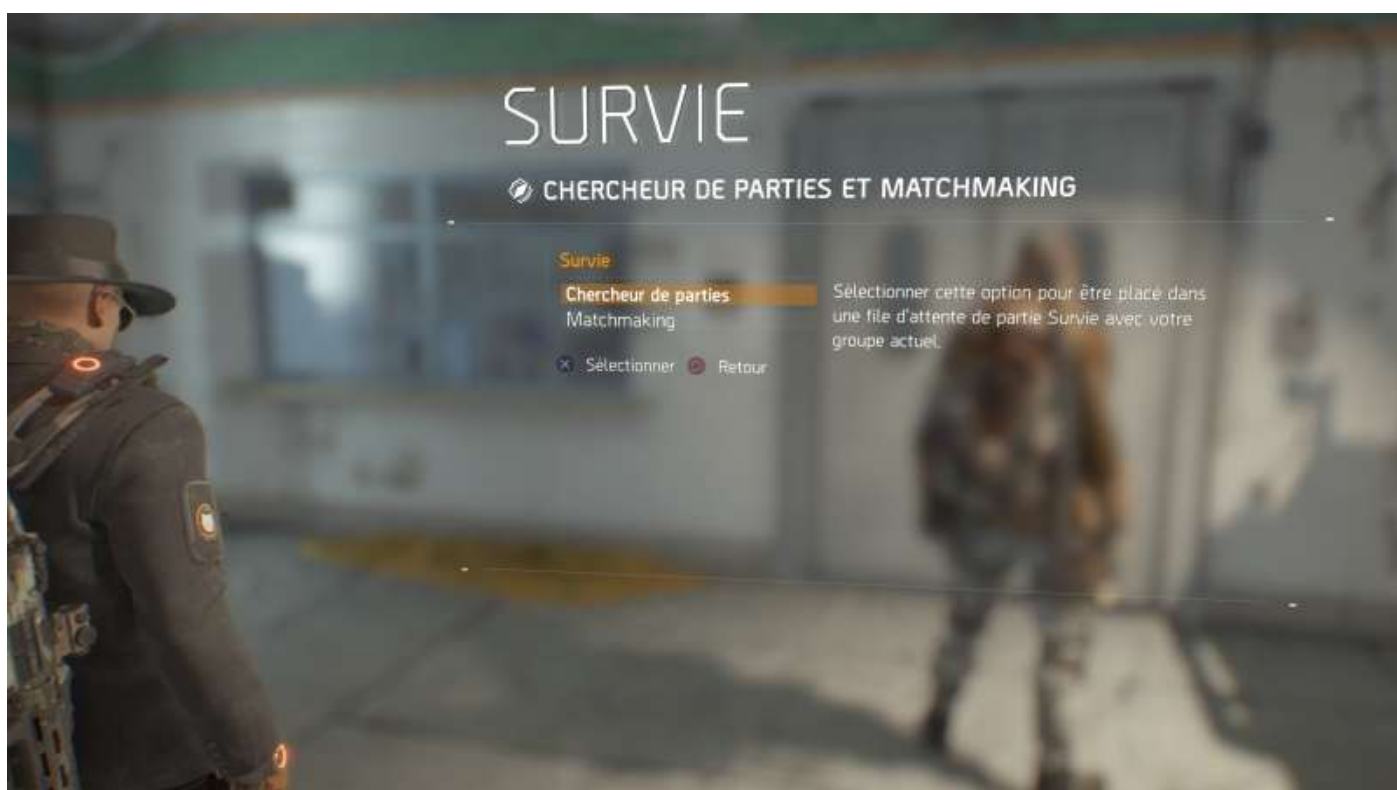
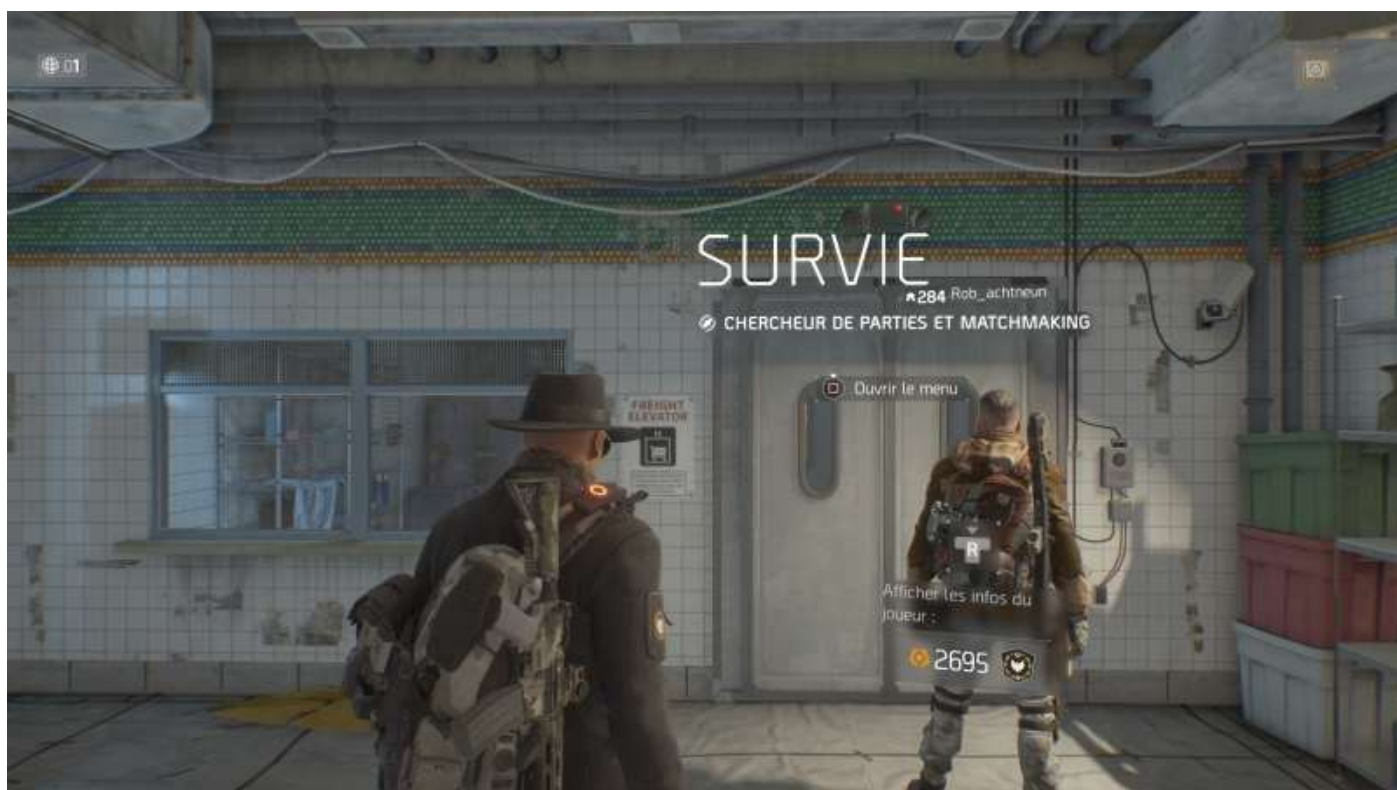
Entrée du terminal :



Toilettes :



Survie :



Baroud d'honneur :



Événements mondiaux :



Quant aux **Souterrains**, ils mènent à des missions... dans les égouts de la ville :



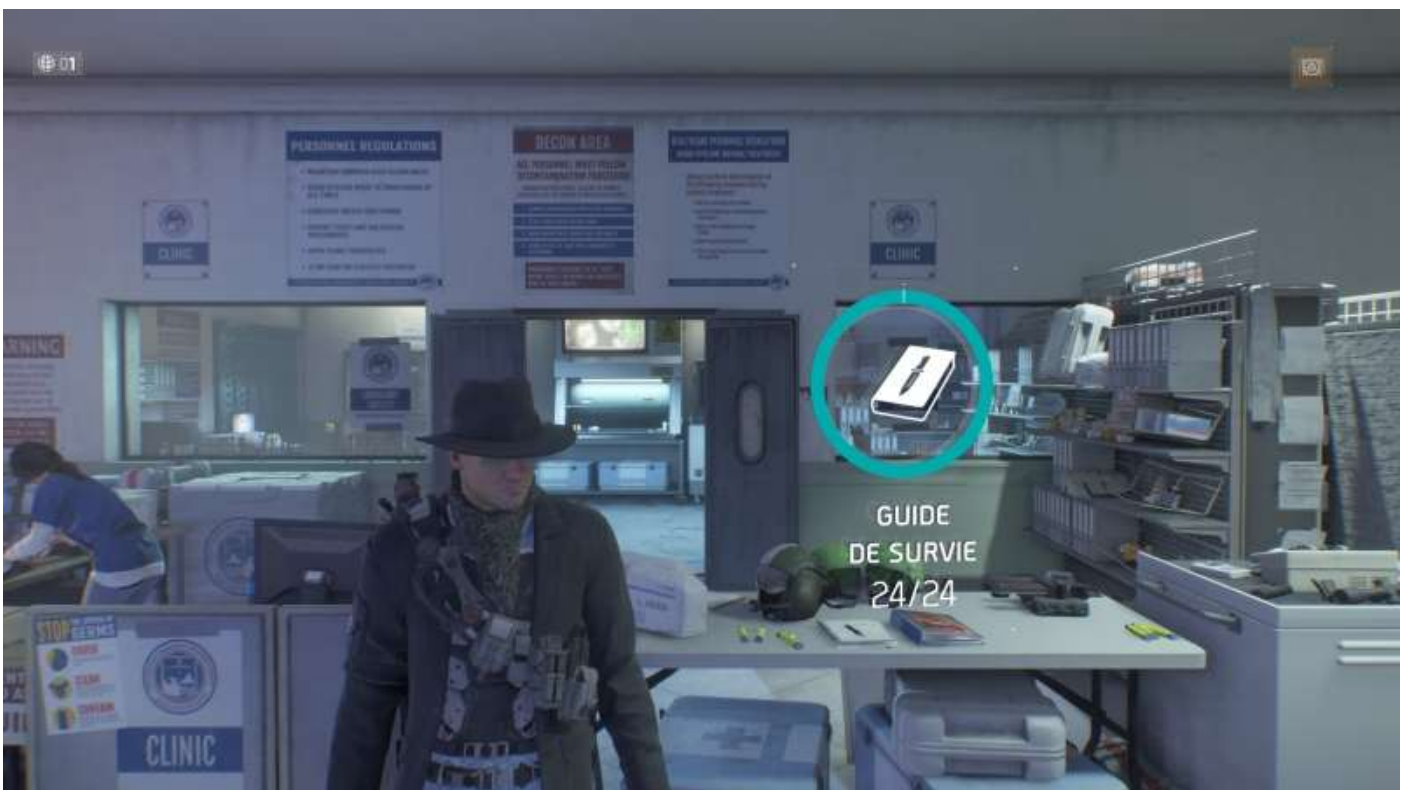


Visite de la Base d'opérations

Mais revenons à la **Base d'opérations**, pour y découvrir d'autres informations :

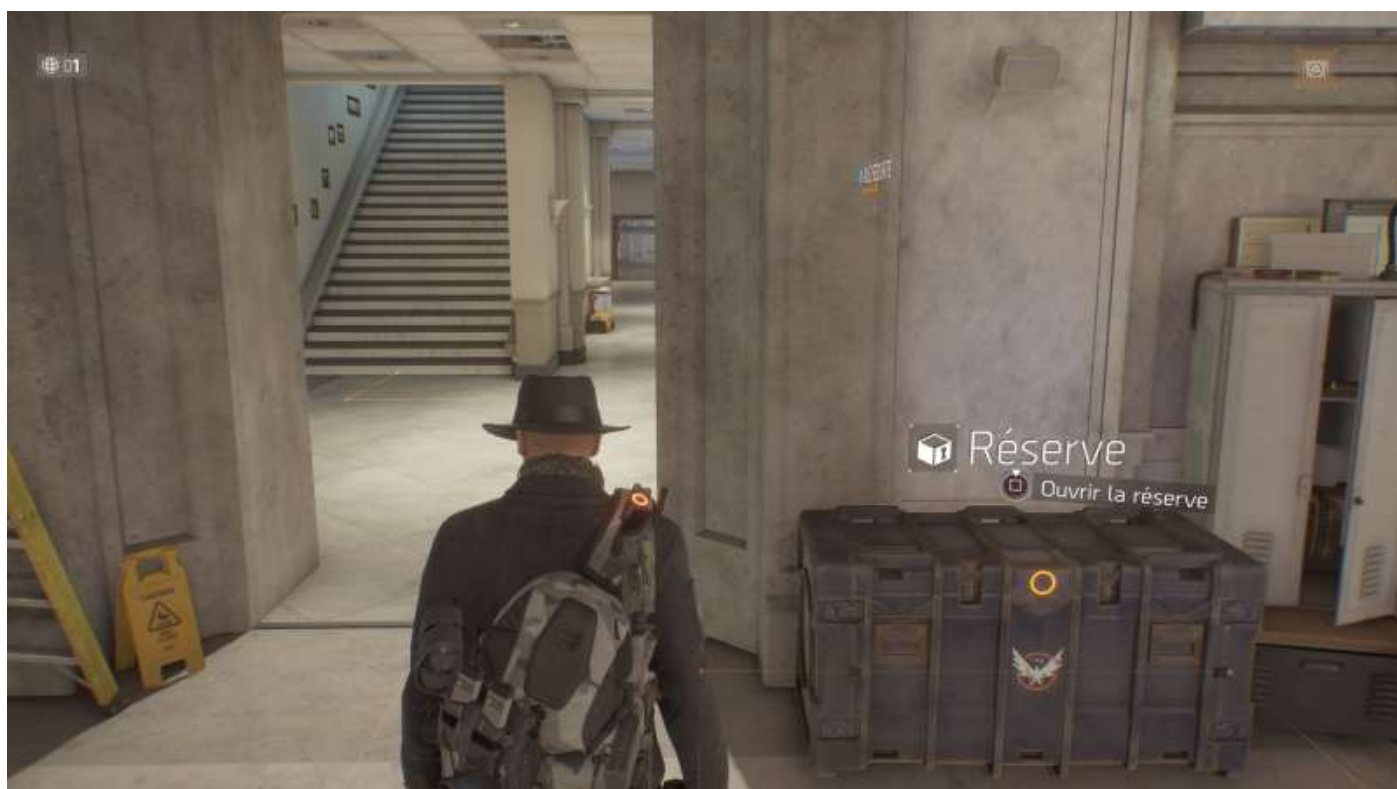
- Agents disparus
- Guide de survie
- Rapports d'incidents

- Enregistrements téléphoniques
- Réserve





Ah, il en manque deux (Note de la Rédaction).



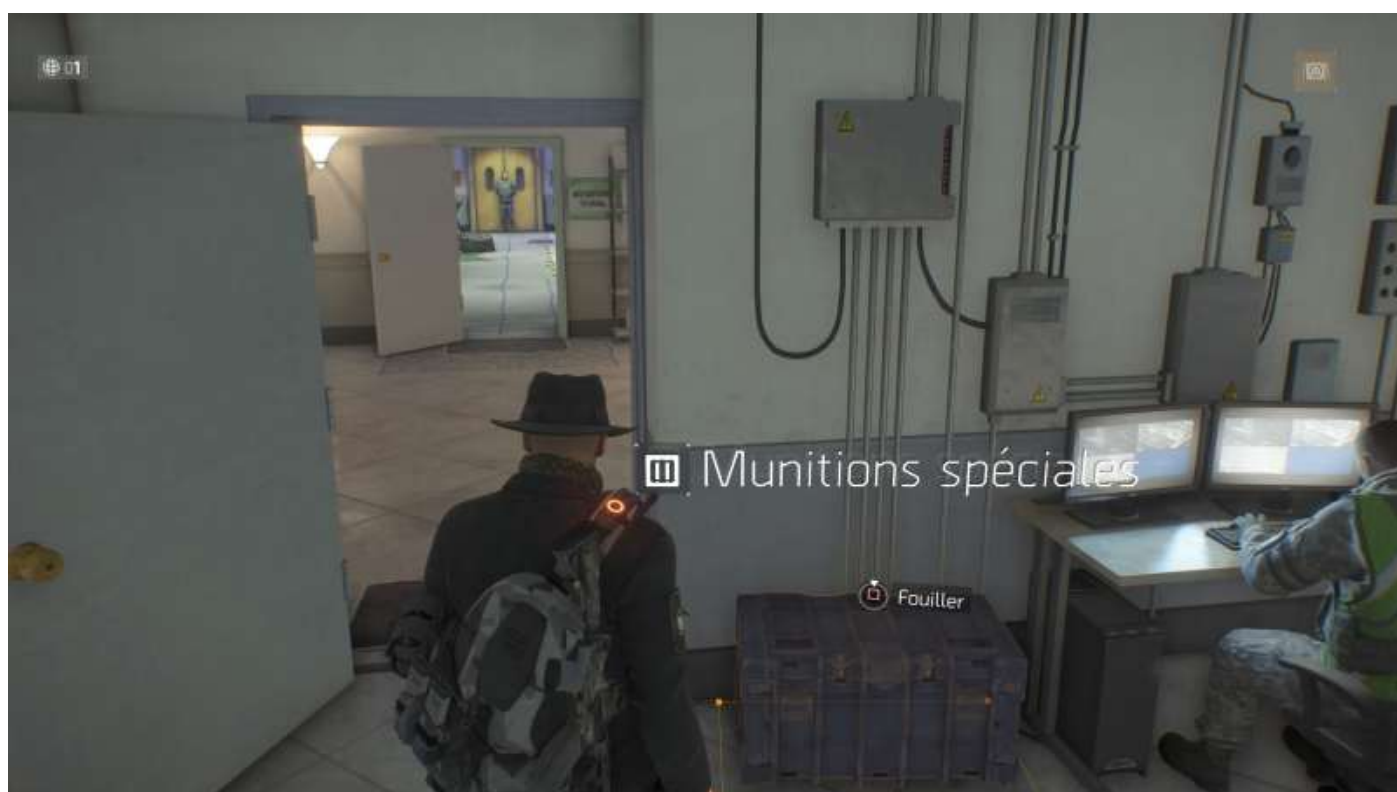
Dans le menu de la réserve, c'est là que vous trouverez les articles décontaminés que vous avez extrait de la Dark Zone, et que vous pouvez maintenant envoyer dans votre inventaire.



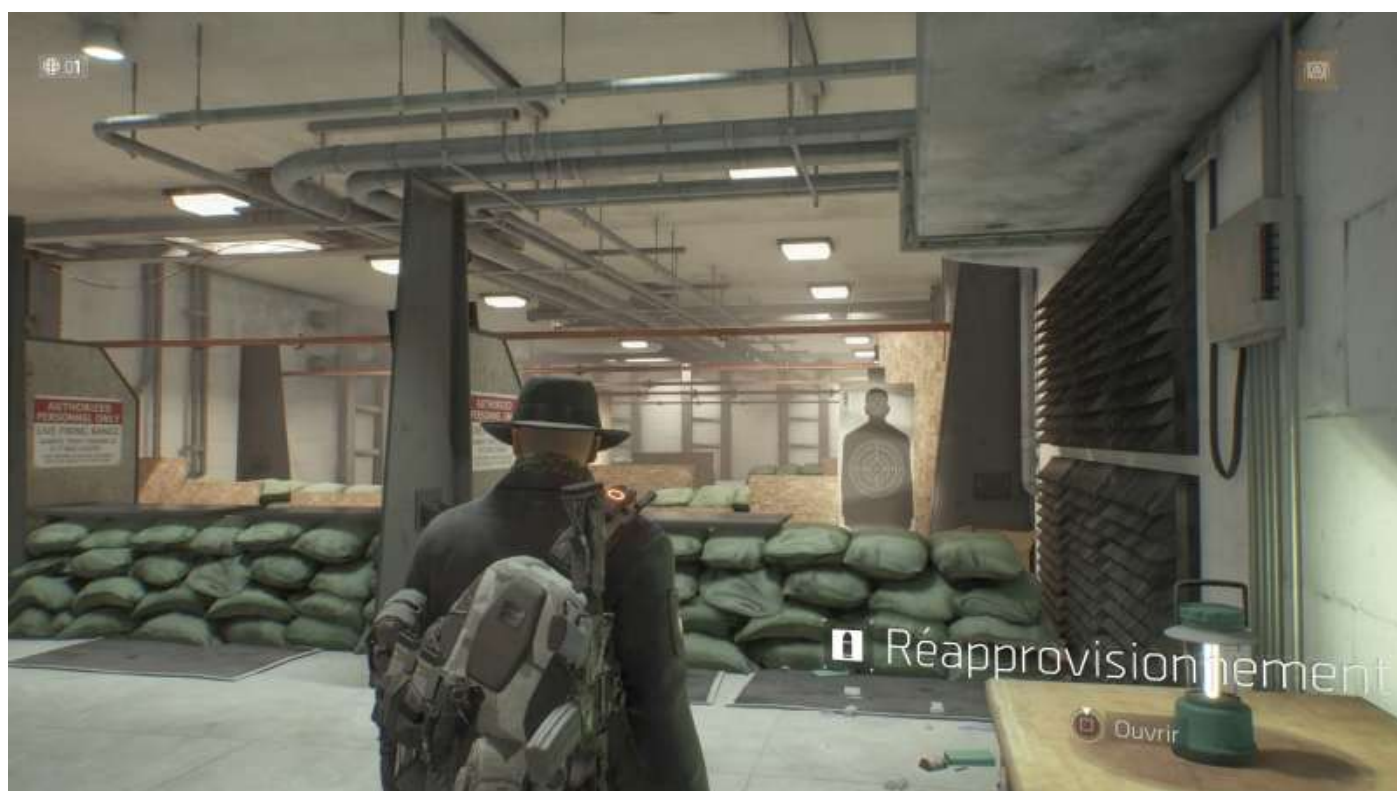
Quant à la **Réserve d'extension**, personne n'a - semble-t-il - trouvé à quoi elle servait...



Au détour d'un couloir, vous trouverez une caisse de **Munitions spéciales** :



Et dans le **Stand de tir**, vous pourrez aussi compléter votre dotation en munitions comme vous pouvez le faire en entrant dans la Base.



Fin de la visite, vous pouvez sortir, n'oubliez pas le Guide, merci.

The Division 2



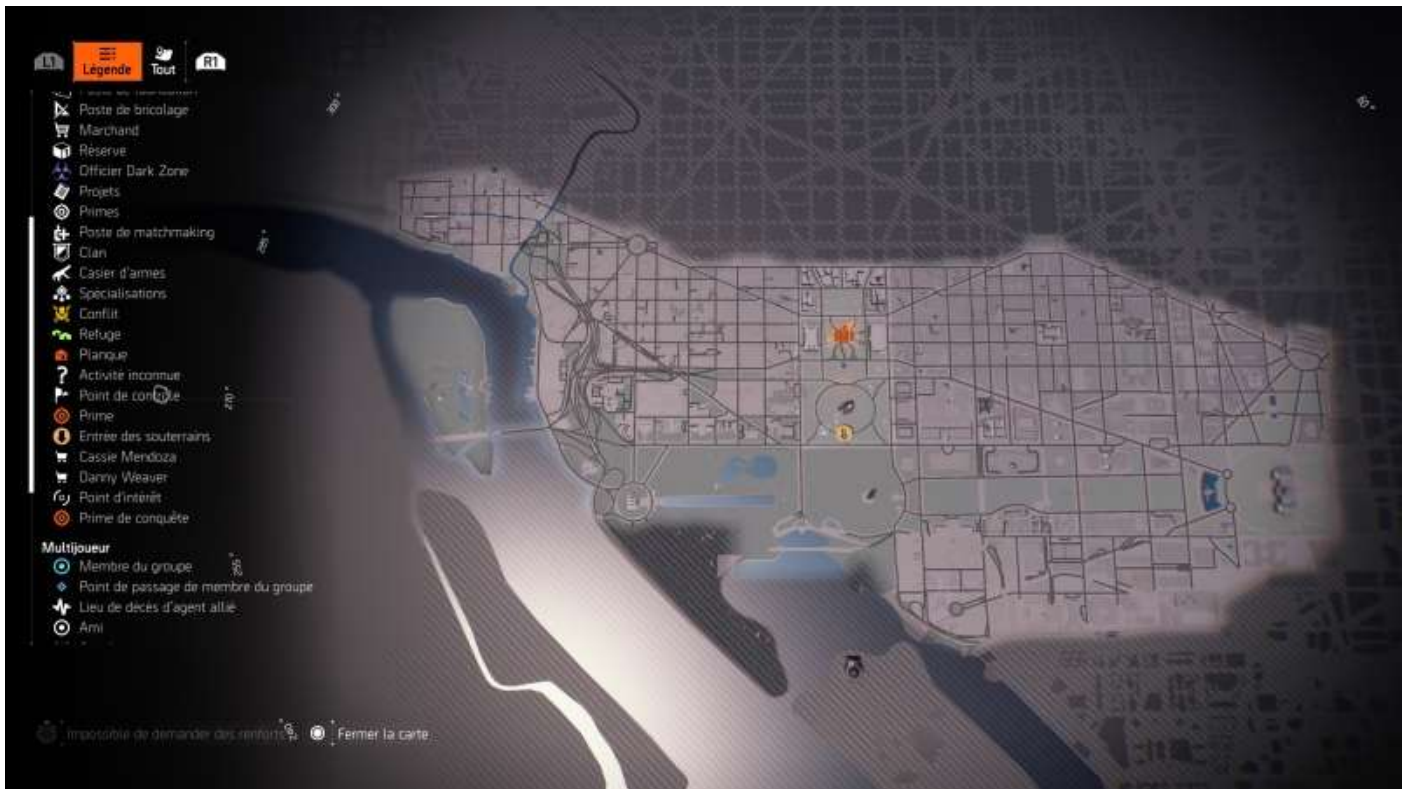
Présentation de la carte

Agent, une fois que vous avez été activé et que vous vous êtes rendu « sur zone », sortez votre carte, elle devrait ressembler à ceci :



L'onglet **Légende** affiche la légende de votre carte (si).





Visite de la Base d'opérations

Traitez les deux ou trois hostiles niais qui glandouillent sur la pelouse sud de la Maison Blanche, entrez et saluez votre poteau l'**Armurier** :



Vous pouvez lui acheter des armes et équipements, accéder à votre inventaire pour vendre ce dont vous n'avez pas besoin, accéder à votre réserve ou racheter ce que vous lui aviez éventuellement vendu par erreur :







En face de l'armurier, vous rencontrerez l'**Intendant**, Coop Dennison, qui gère les compétences des agents :

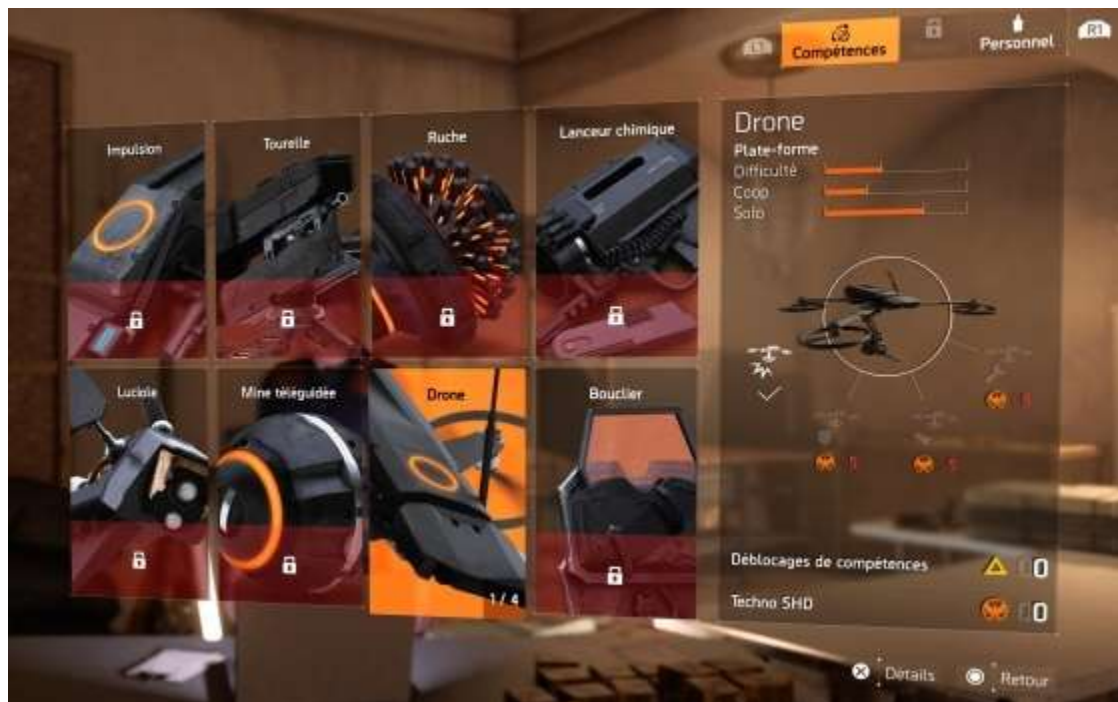


Profitez-en pour débloquent votre première compétence, le drone frappeur.

Compétences

Au début du jeu, les compétences sont au nombre de huit :

- Impulsion
- Tourelle
- Ruche
- Lanceur chimique
- Luciole
- Mine à tête chercheuse (et non *téléguidée* comme traduit de façon erronée)
- Drone
- Bouclier



A côté de l'armurier, vous pouvez accéder à votre **Réserve** :





Clans

Ensuite, prenez le couloir à droite et allez au fond, dans le quartier des... quartiers des **Clans** :



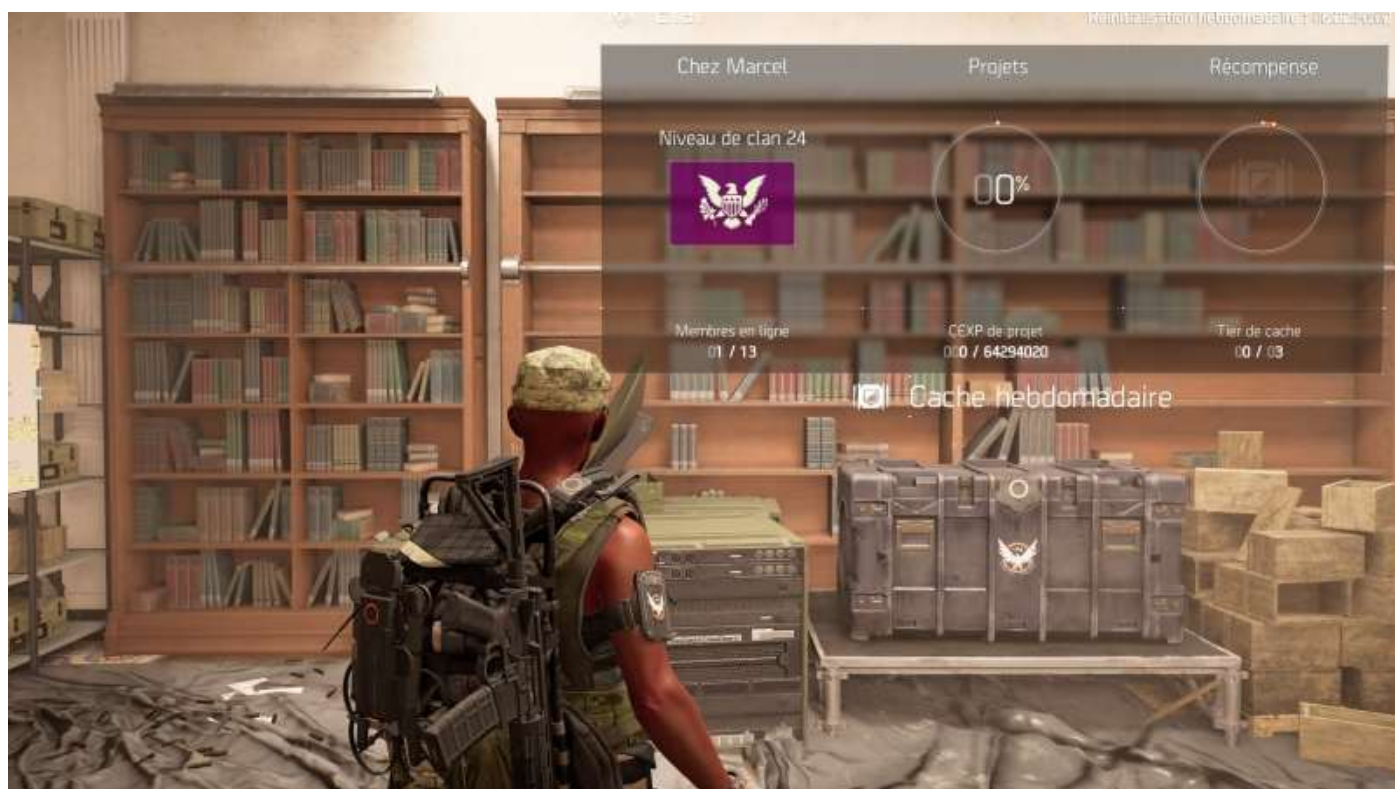
Quand vous aurez rejoint un clan, vous pourrez profiter de la présence d'un autre armurier, lequel ne propose pas les mêmes articles que son collègue :



Au fond de la pièce, un panneau lumineux affiche les meilleurs scores des membres de votre clan pour la semaine en cours :



Ainsi que le score global de votre clan, sa progression et les caches hebdomadaires éventuellement gagnées :



Accès aux DLC par hélicoptère

Maintenant, sortons un peu des lieux et allons voir ce que cet hélico fait en stationnement devant la Maison Blanche :

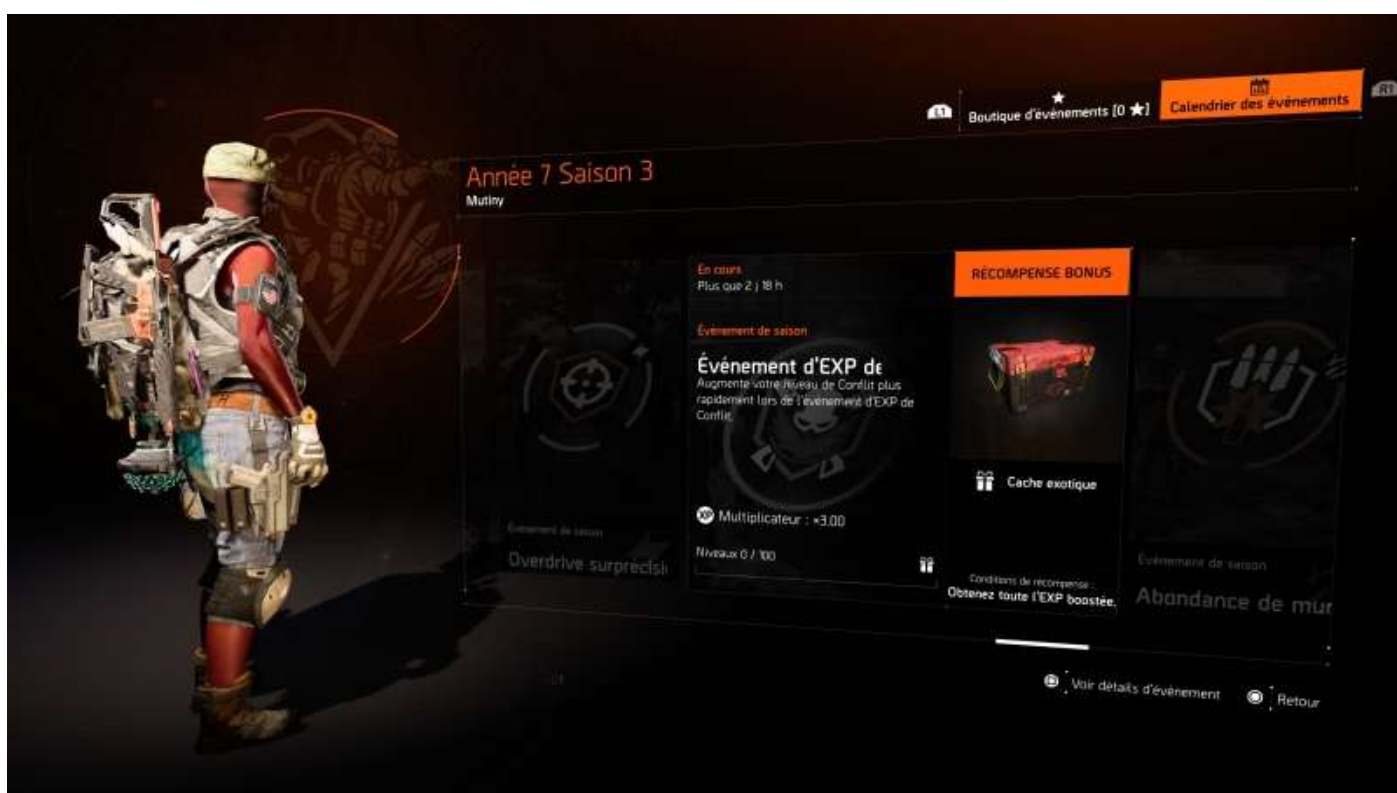


de gauche à droite : Alani Kelso, Lara Croft et le pilote (le fréro du sergent Torres, autre pilote)

Ce pilote de la pelouse Sud peut vous transporter (gratuitement) à **New York** ou à **Brooklyn** (deux DLC non gratuits) :



Revenez à la Maison Blanche, prenez à droite et vous trouverez le stand du marchand de **Saisons** :

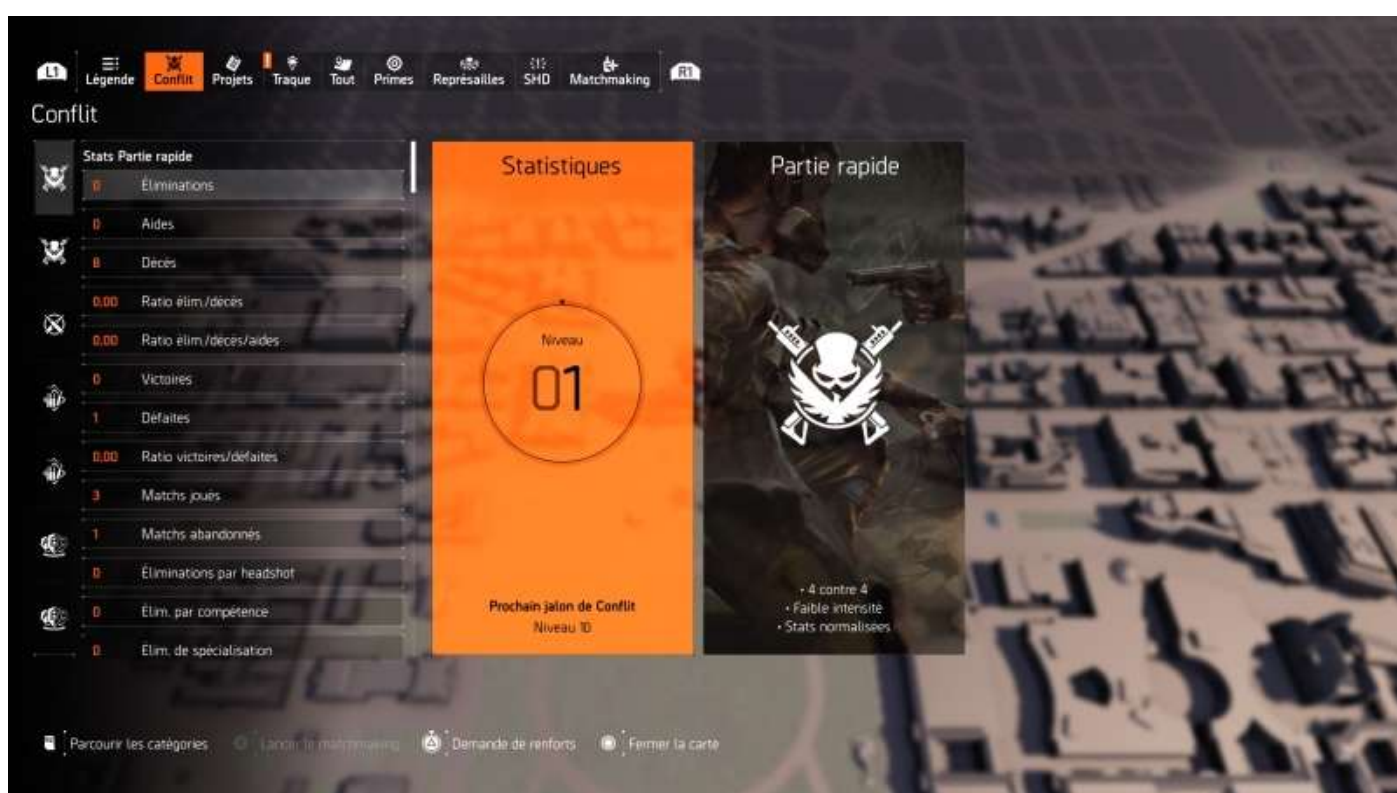


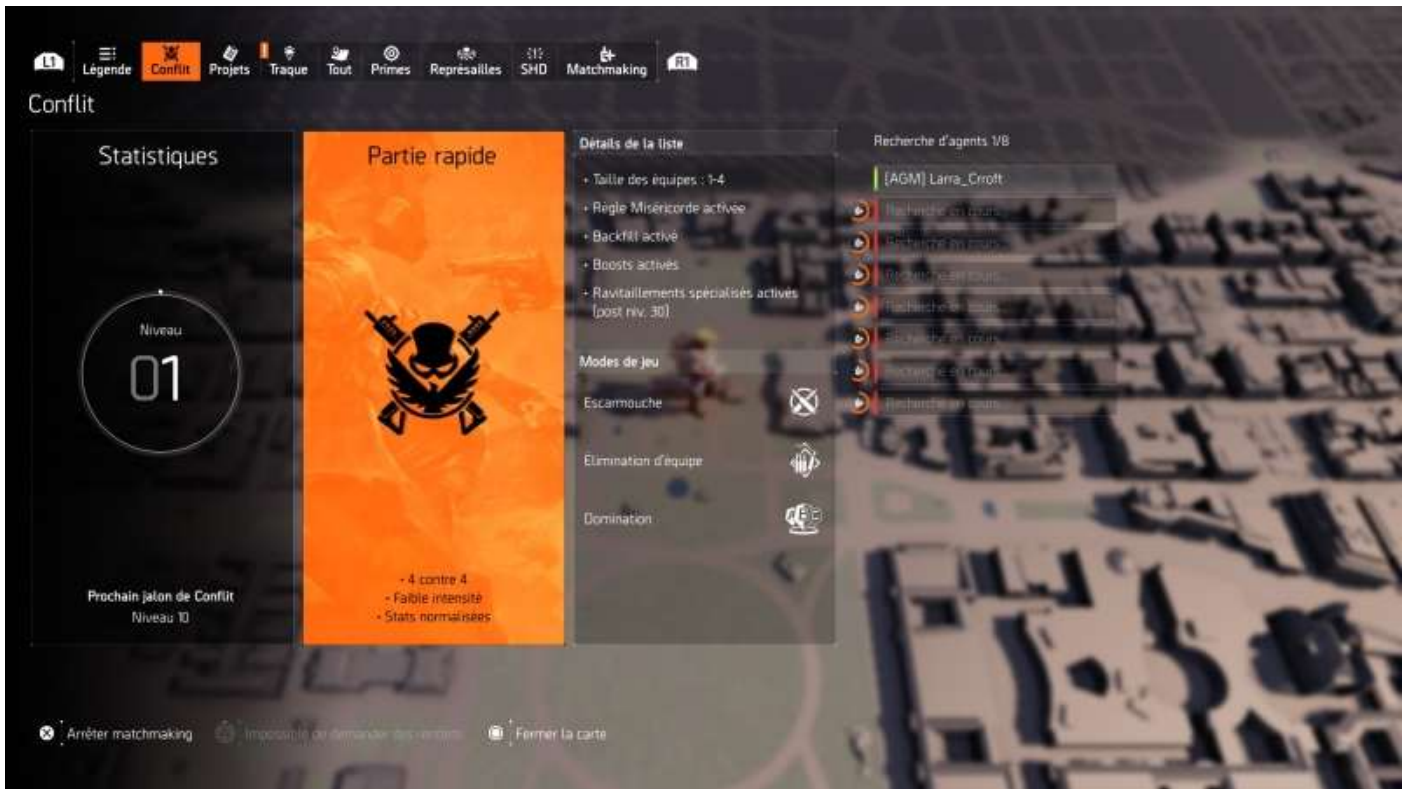
Et juste³ en face, un troisième armurier :



³ c'est toujours son prénom.

Un peu plus loin, sous la plateforme de l'héliport, vous rencontrerez Marcelle Ségala, qui gère les **Conflits** :





Vous trouverez aussi un autre coffre de réserve (qui contient en fait la même chose que tous les autres coffres de réserve que vous rencontrerez dans la map) :



Les missions hors zone

Montons maintenant à l'héliport, où est stationnée le sergent féminin Torres :



Torres propose douze missions hors zone :



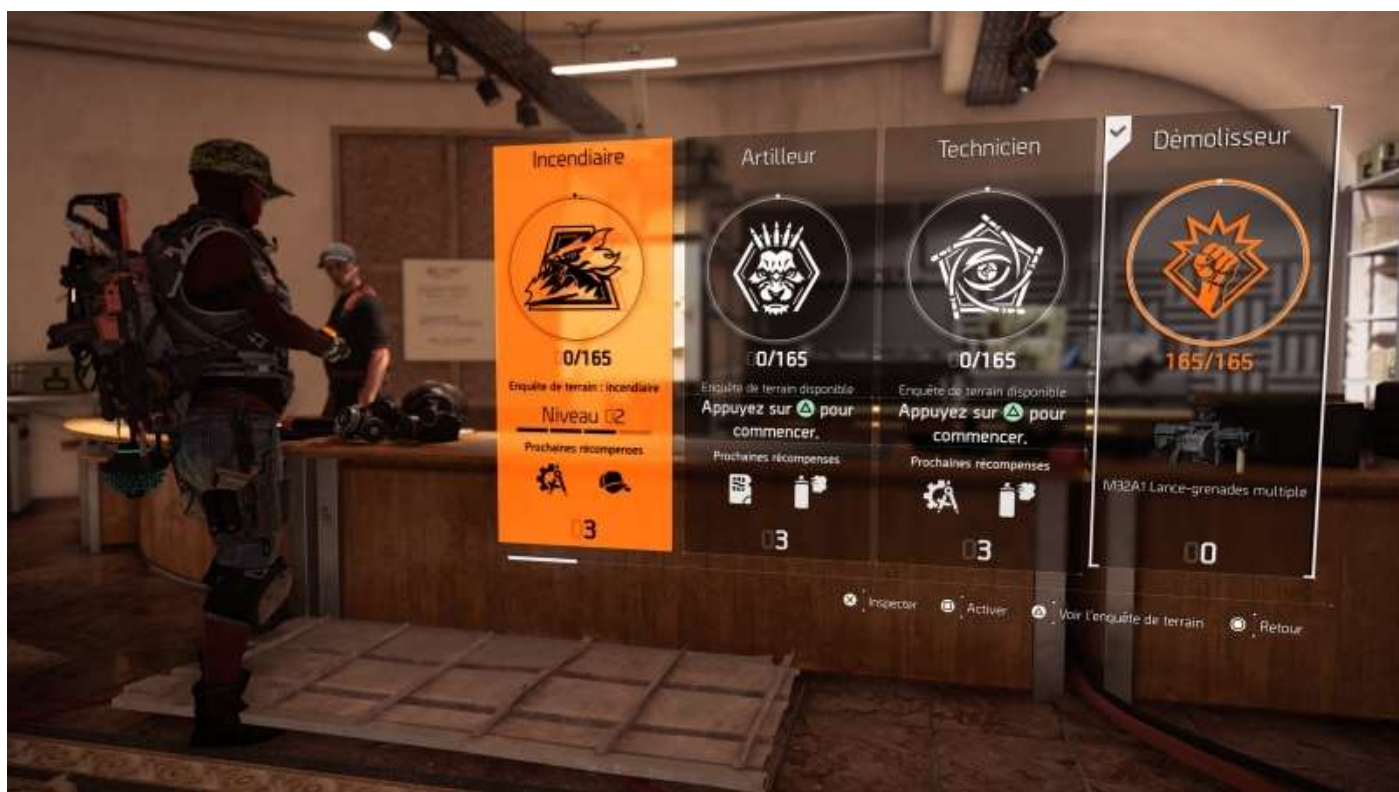


Les spécialisations

Mais revenons maintenant à la Base, vous avez atteint le niveau 30 et vous avez donc débloqué les **Spécialisations**, également proposées par l'intendant Dennison, très coop...ératif⁴ :

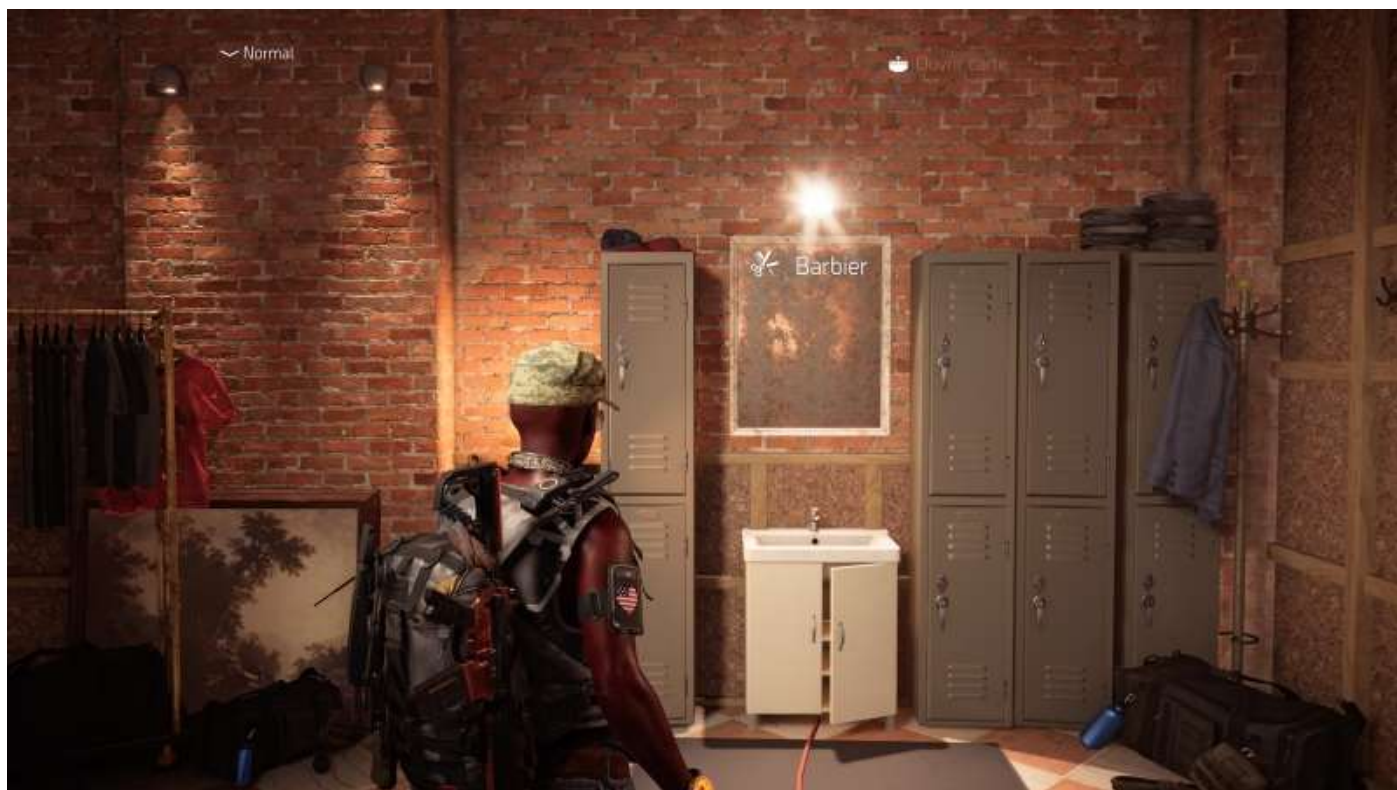


⁴ Nul. Convoquez-moi l'auteur dans mon bureau (Note de la Rédaction).



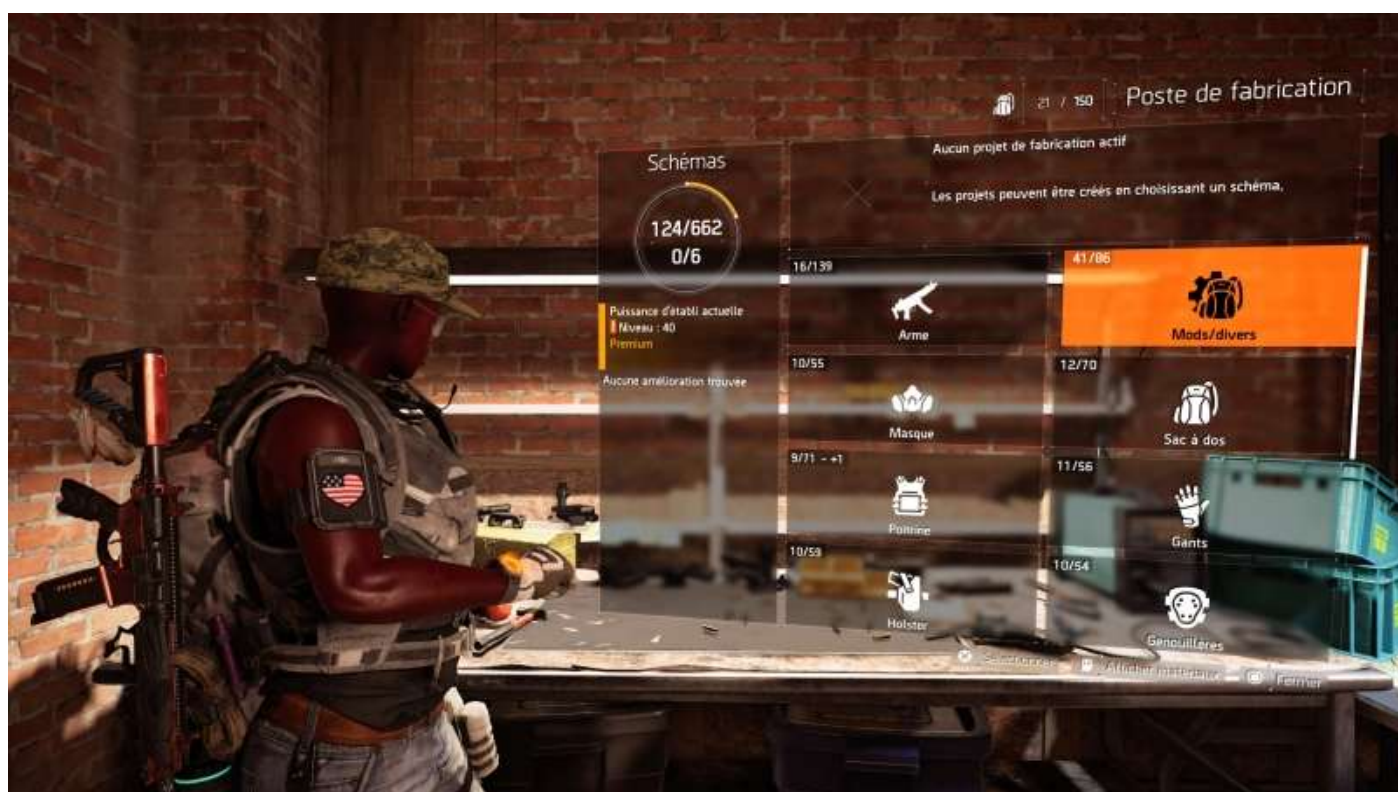
Le barbier

Un peu plus loin, dans le salon *Séville*, vous trouverez la boutique du **Barbier** :



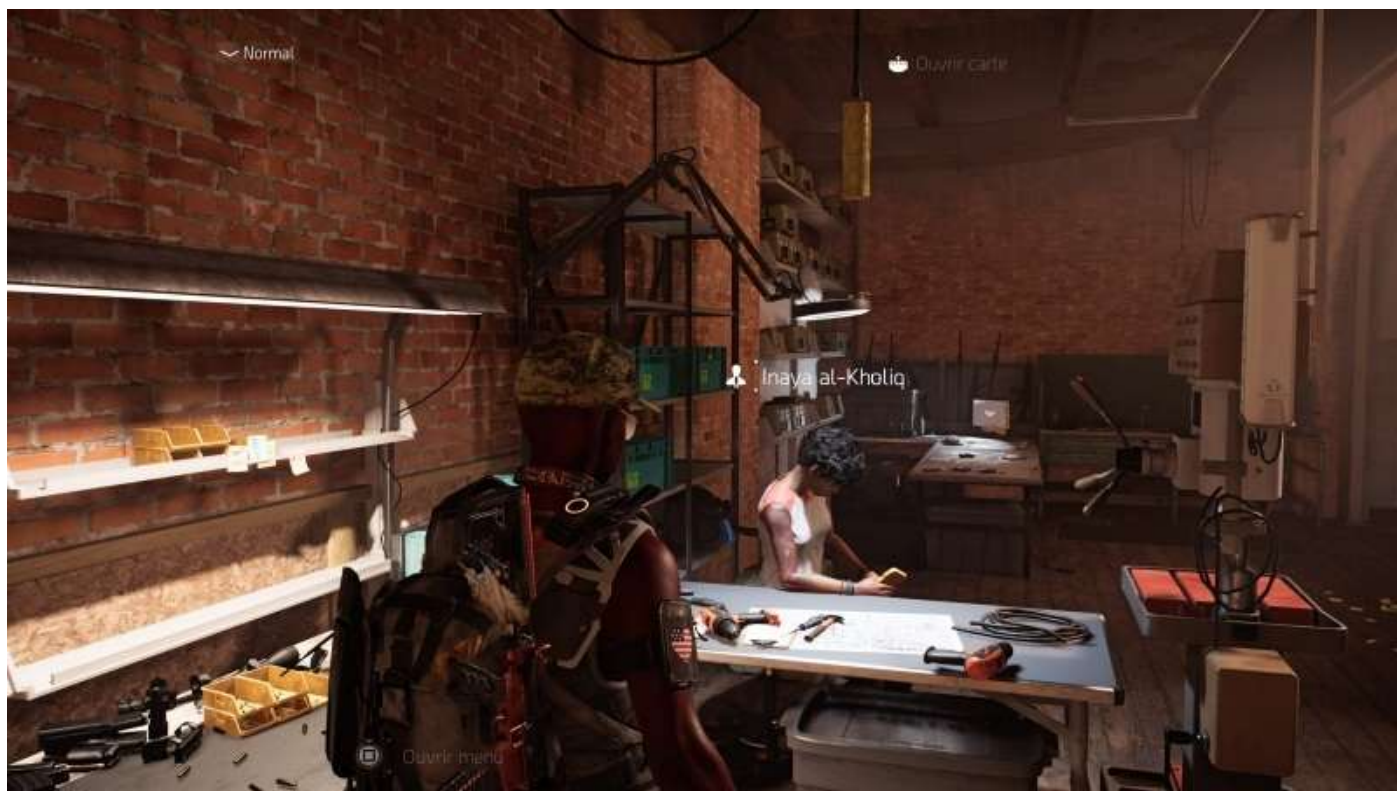
Le poste de fabrication

De l'autre côté du couloir d'accès, se trouve un **Poste de fabrication** :



La marchande de schémas

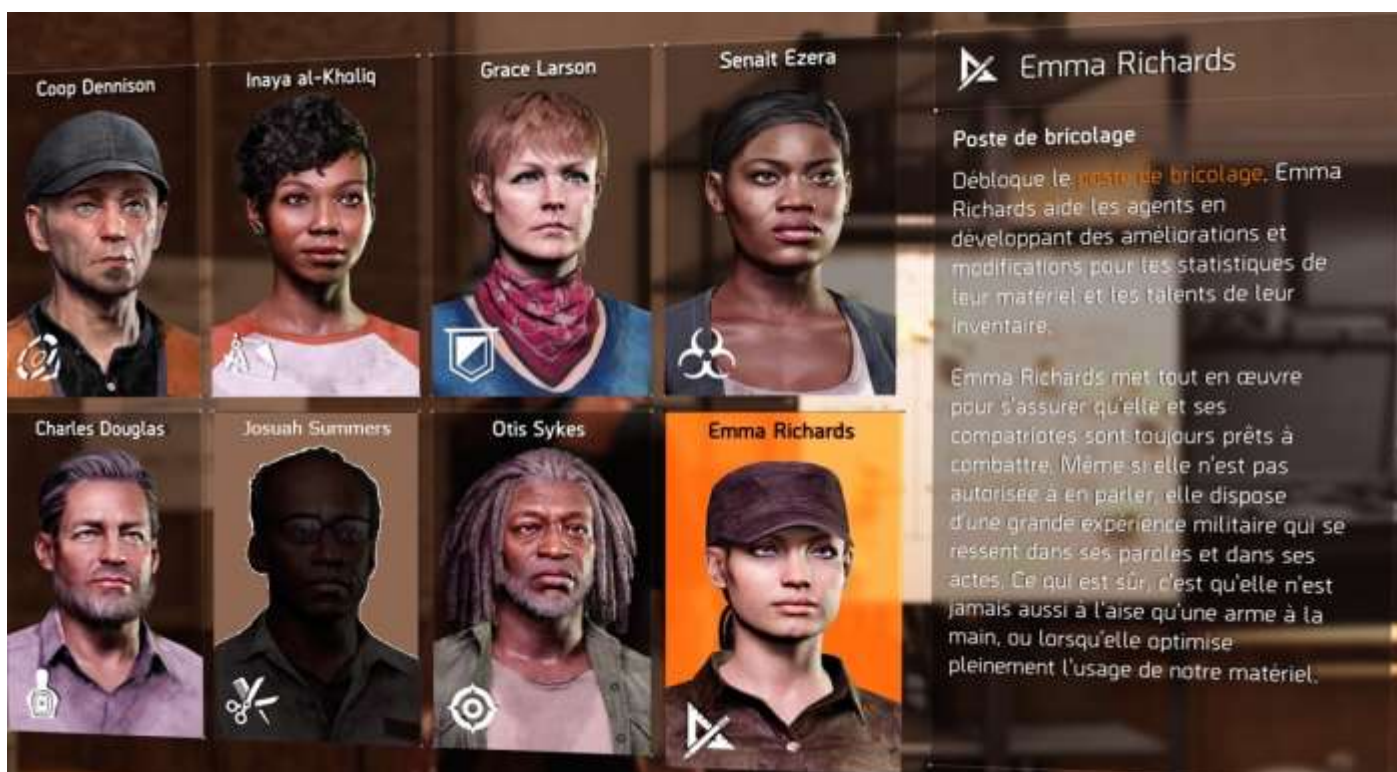
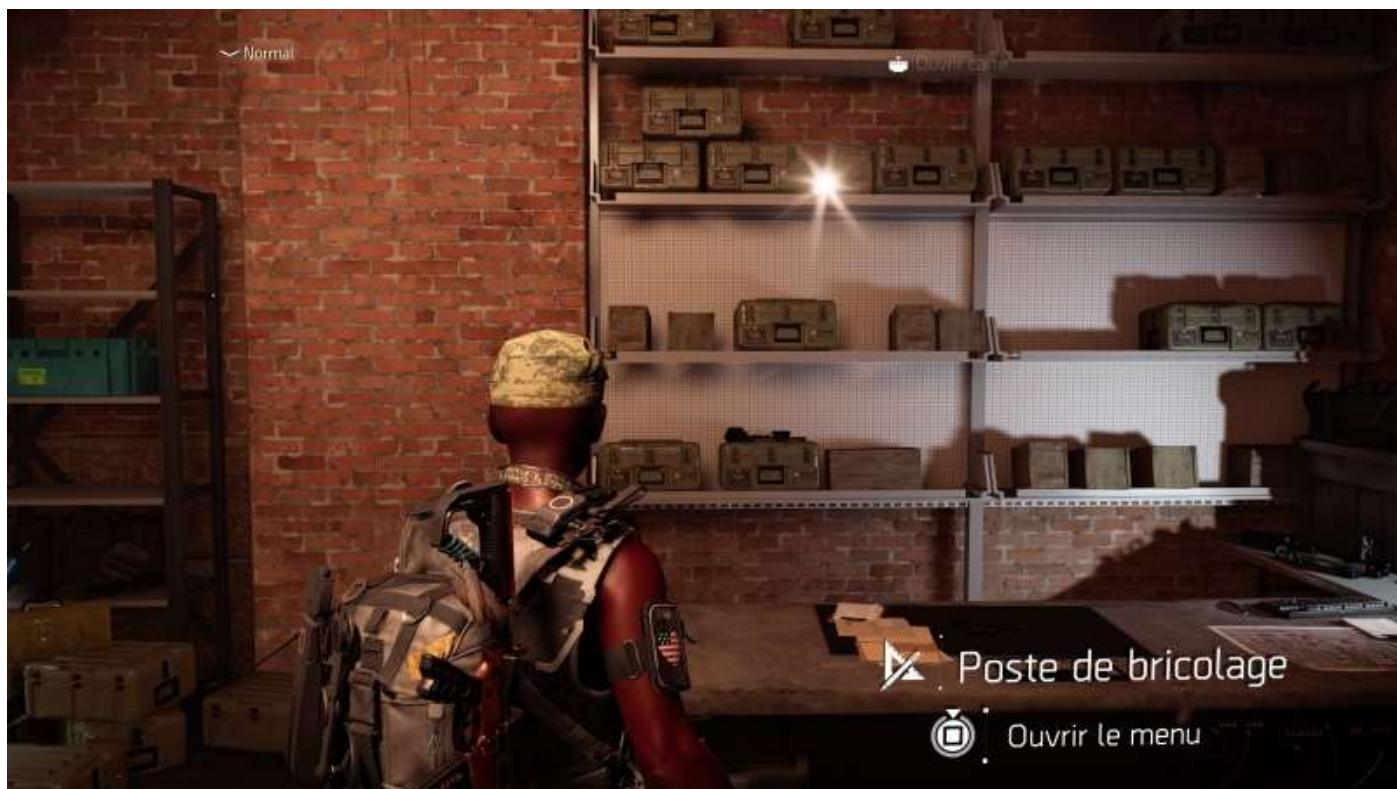
A côté, se trouve une marchande (qui ne boit plus maintenant que de l'eau) qui propose des **Schémas**⁵.

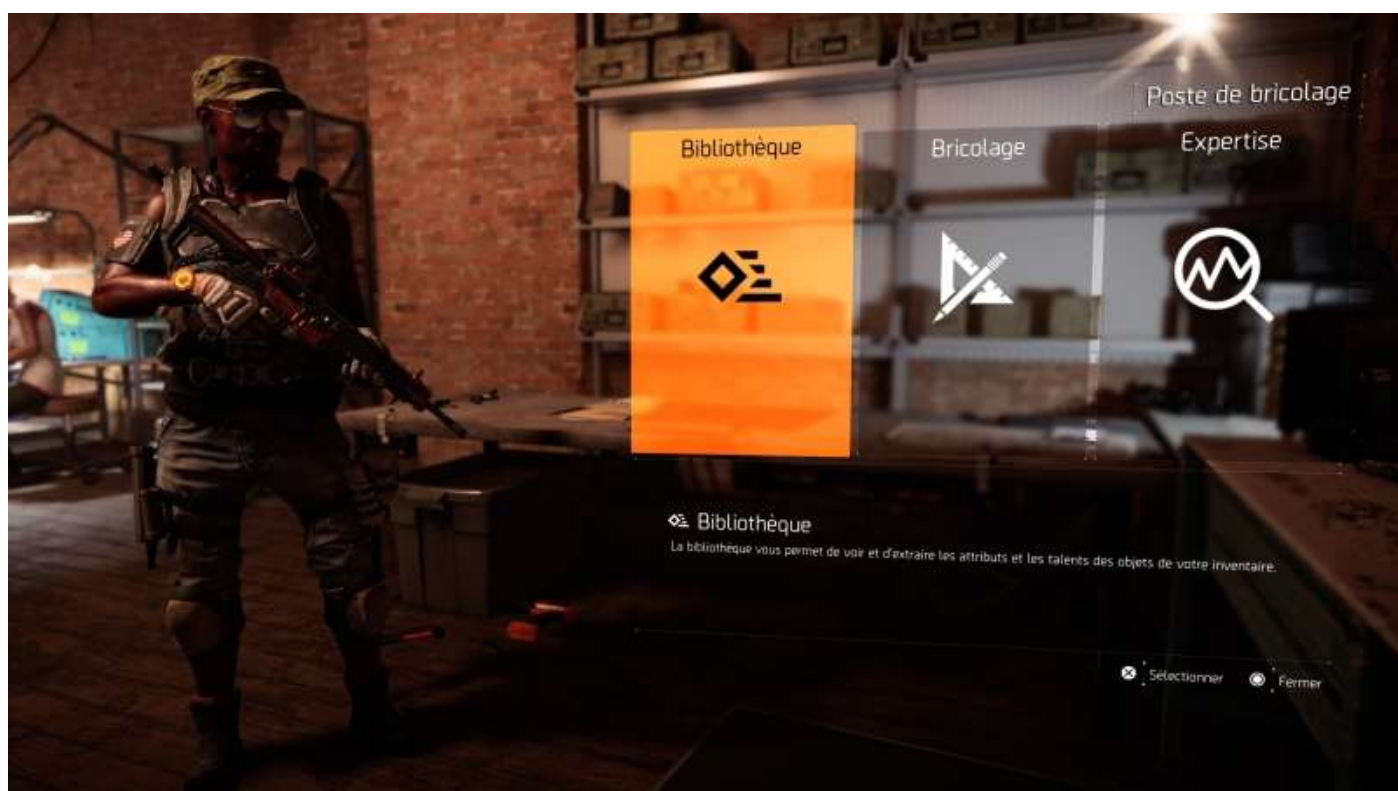


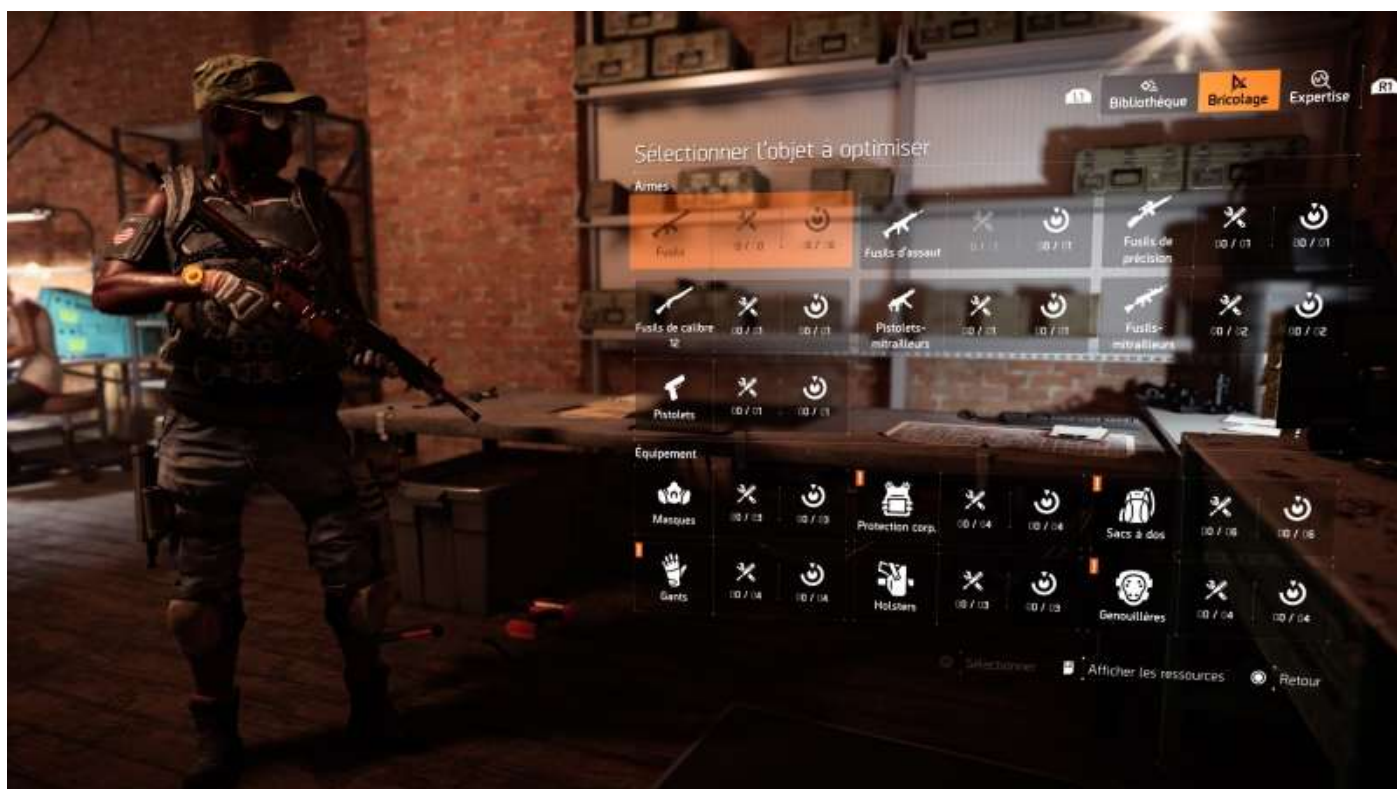
⁵ Après sept ans de jeu, l'auteur n'a toujours pas compris l'intérêt de ces schémas qui ne servent qu'à fabriquer des articles ayant des caractéristiques inférieures à ceux que vous pouvez acheter chez les marchands ou *louter* ici ou là...

Le poste de bricolage

A côté d'Inaya, se trouve le **Poste de bricolage** de sa copine Emma Richards, laquelle a disparu des radars depuis une mise à jour récente :







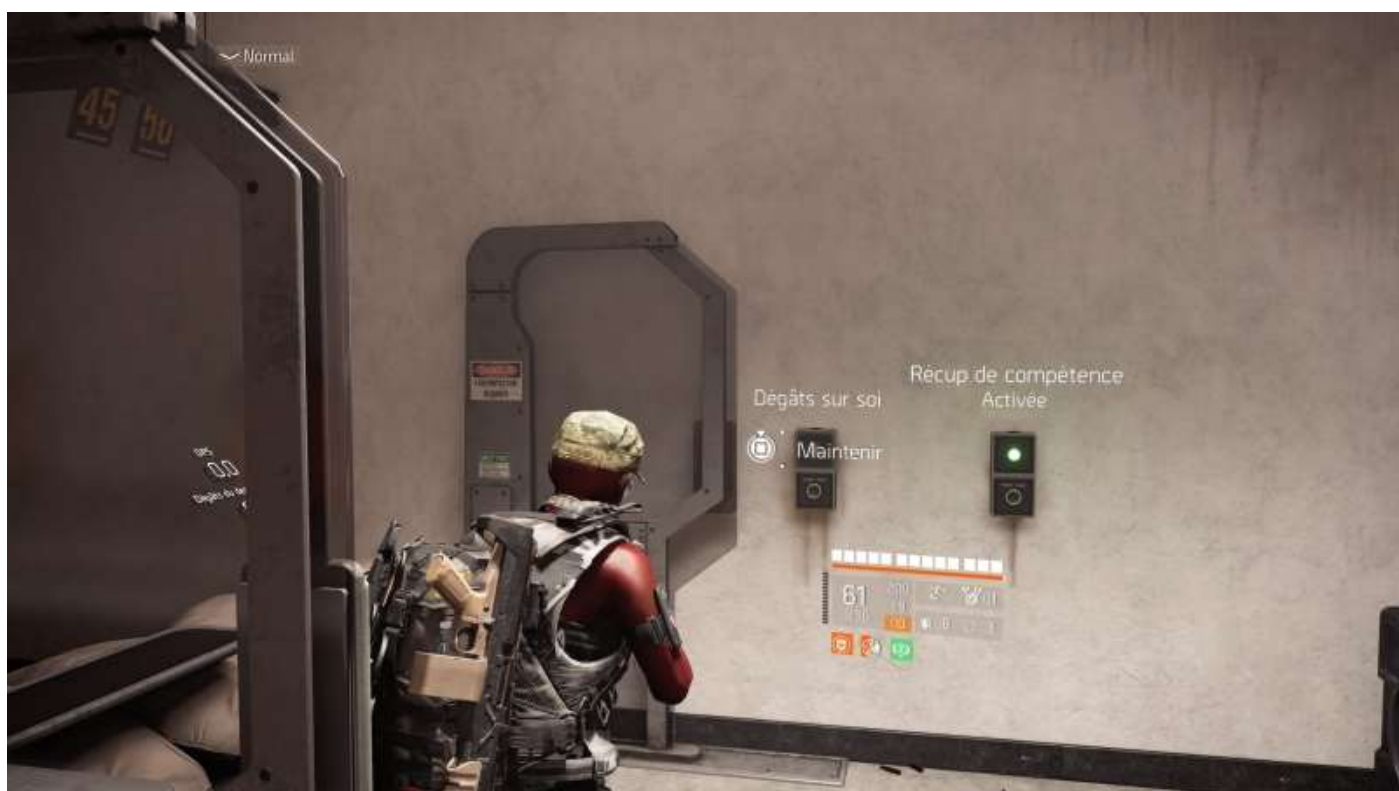
Le stand de tir

Descendez quelques marches à côté de la boutique du barbier et vous accédez au **Stand de tir**.

Vous pouvez y tester vos armes, et il y a même une caisse de réappro pour vos munitions.



Le bouton **Dégâts sur soi** convertit les impacts de vos balles des cibles vers vous, ce qui permet de mesurer l'efficacité de vos armes et de vos protections. Vous pouvez aussi désactiver l'effet de la ruche de réanimation (*Récup de compétence*) :



Vous pouvez aussi régler la difficulté de vos séances de tests :



(niveau de l'ennemi : zéro, c'est rassurant) 😊

Vous pouvez également ajouter des directives pour corser votre entraînement :



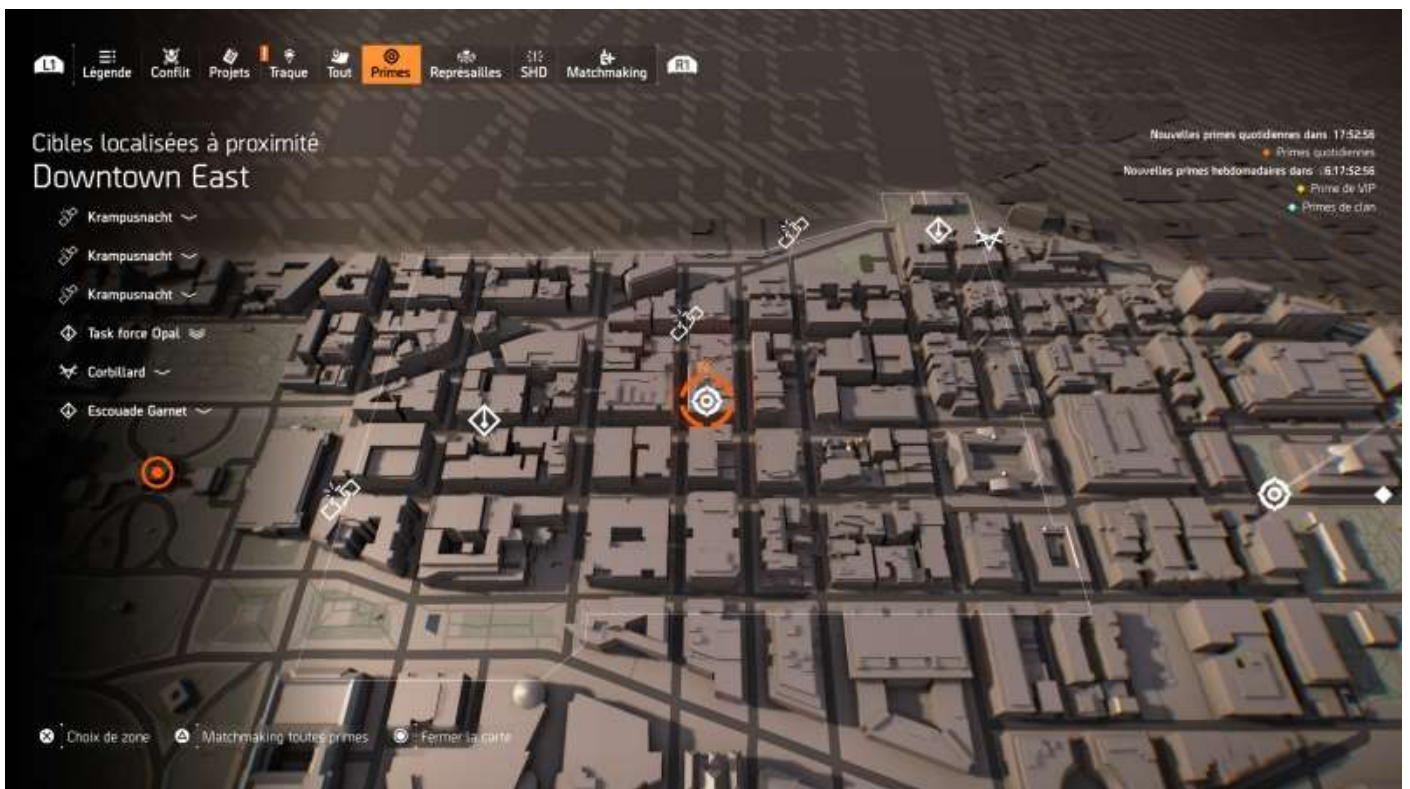
Les projets

Continuons la visite de la Base d'opérations, et rencontrons Anne Honymé, la petite Dame qui gère les **Projets** :



Les primes

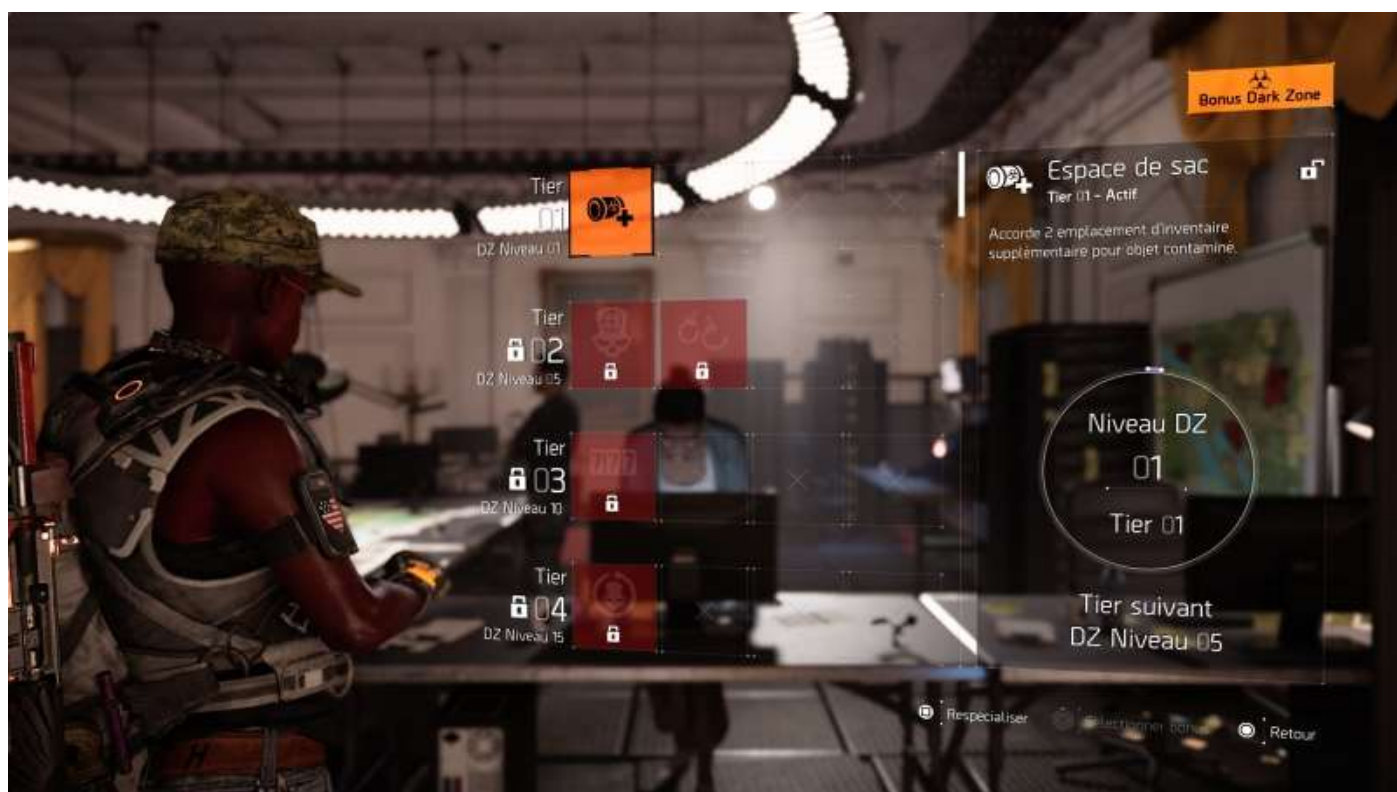
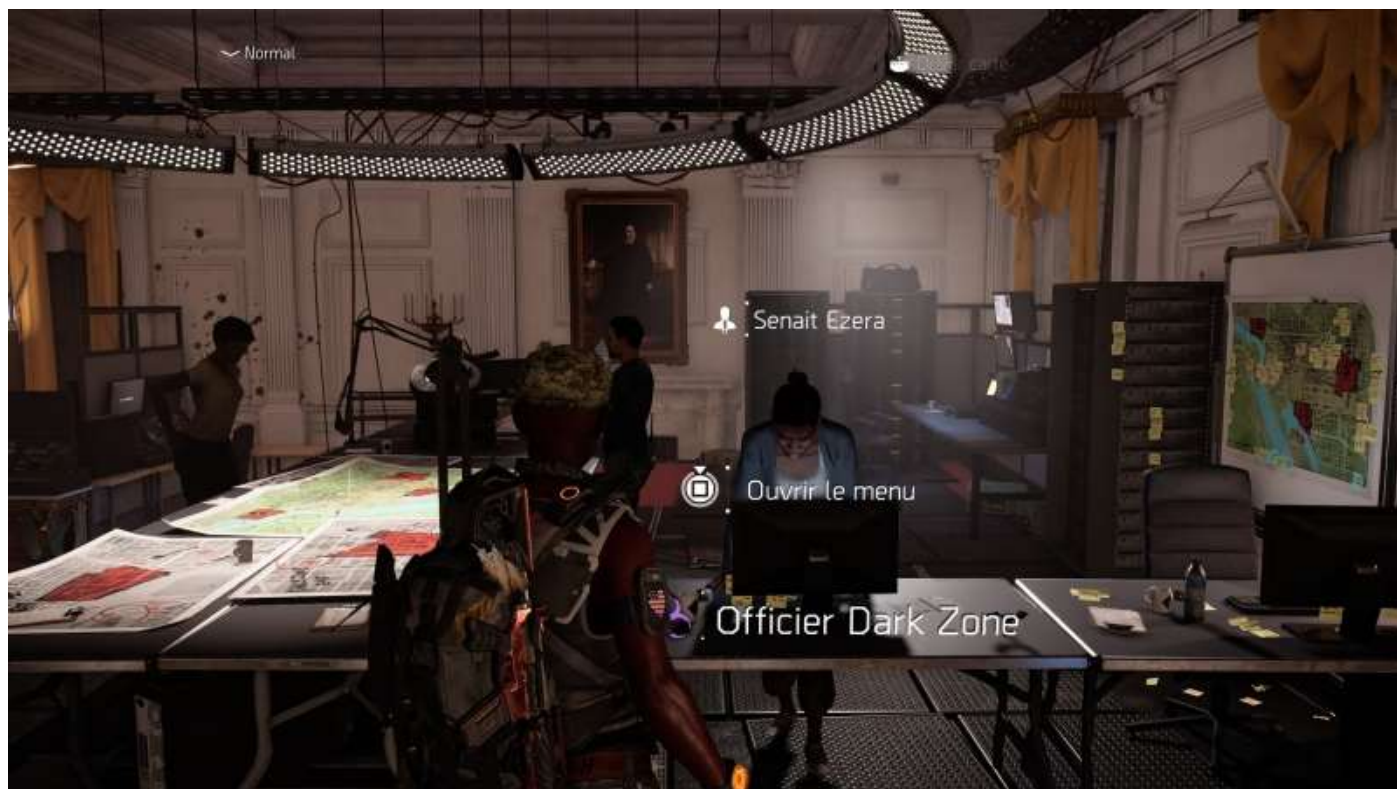
A ses côtés, Otis Sykes, célèbre par son monologue⁶ et par les **Primes** qu'il propose (quand il n'est pas dans un ascenseur) :



⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=hmLldVIGqxU>

L'experte en Dark Zones

Un peu plus loin sur la droite⁷, nous rencontrons Senait Ezera, votre conseillère sur les **Dark Zones** :



⁷ Un roman de Fred Vargas, Éditions J'ai Lu, 1996.

Le refuge du Théâtre

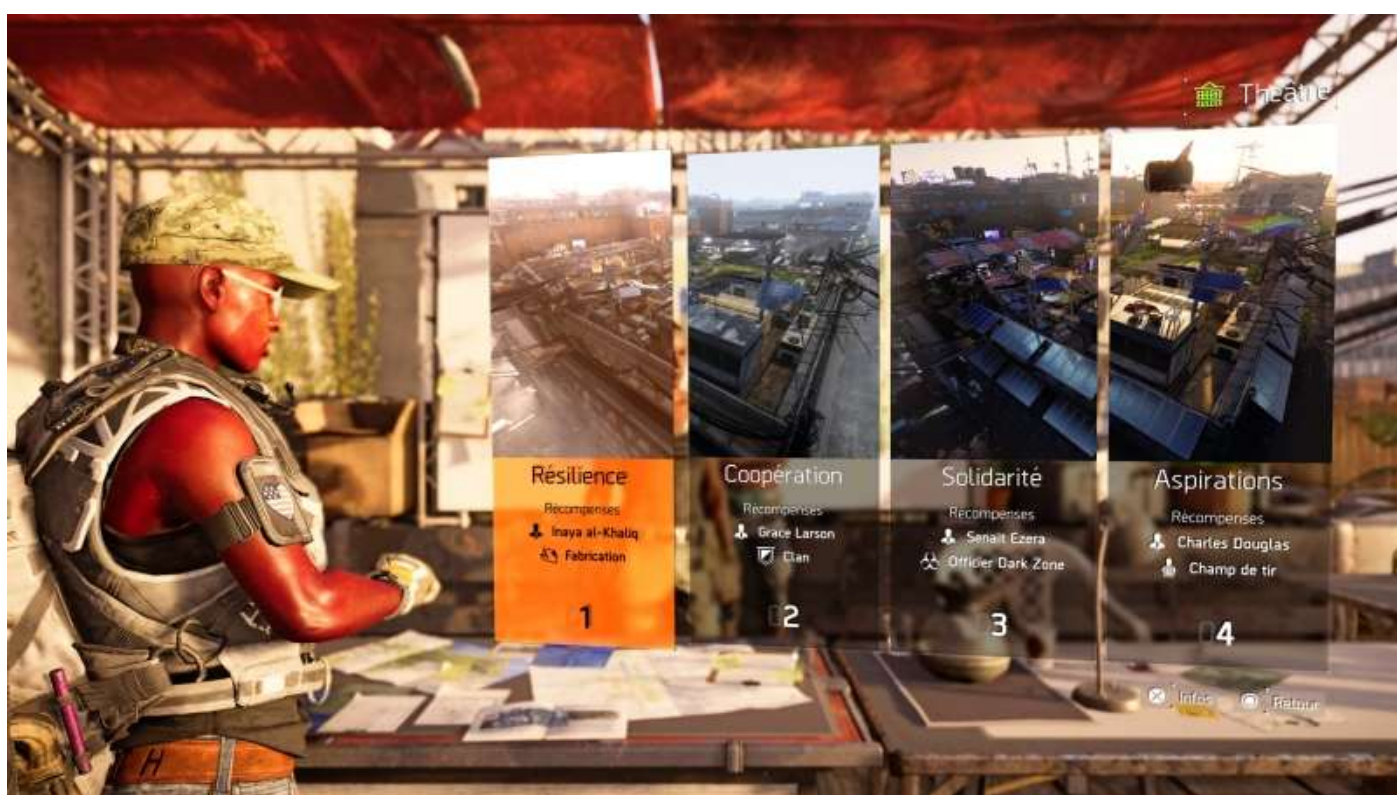
Faisons maintenant un saut au **Refuge du Théâtre**, où nous trouvons un autre armurier :



Et une autre gentille Dame qui propose les mêmes **Projets** que sa petite camarade de la Base d'opérations :



Montons maintenant sur la terrasse, on y trouve un **Bureau d'informations** sur votre progression des missions du refuge :



Au début du jeu, il n'y a pas grand-chose de plus à voir.

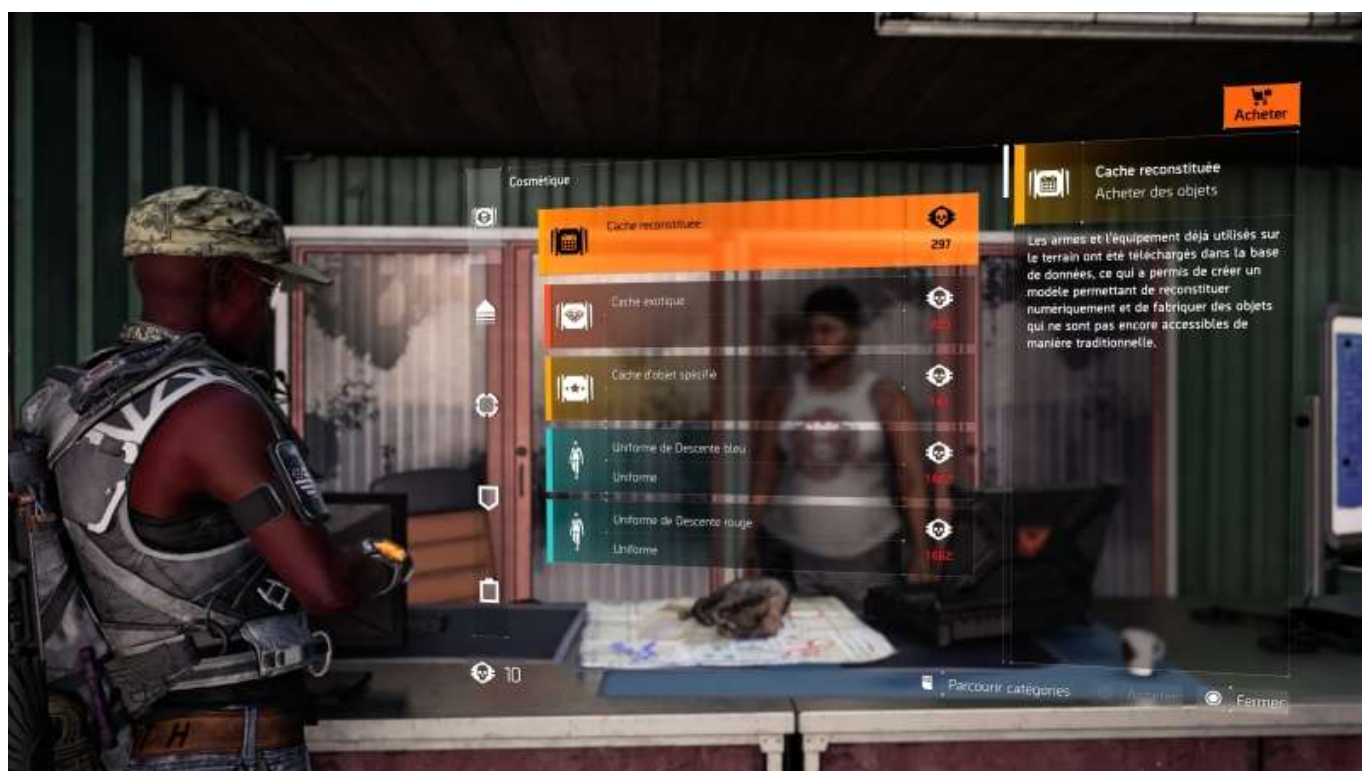
Faisons donc maintenant un saut au **Refuge du Château**.

Le refuge du Château

Vous y trouverez une nouveauté, **Descente**, le simulateur de combat géré par une gentille Dame de la NSA⁸ :



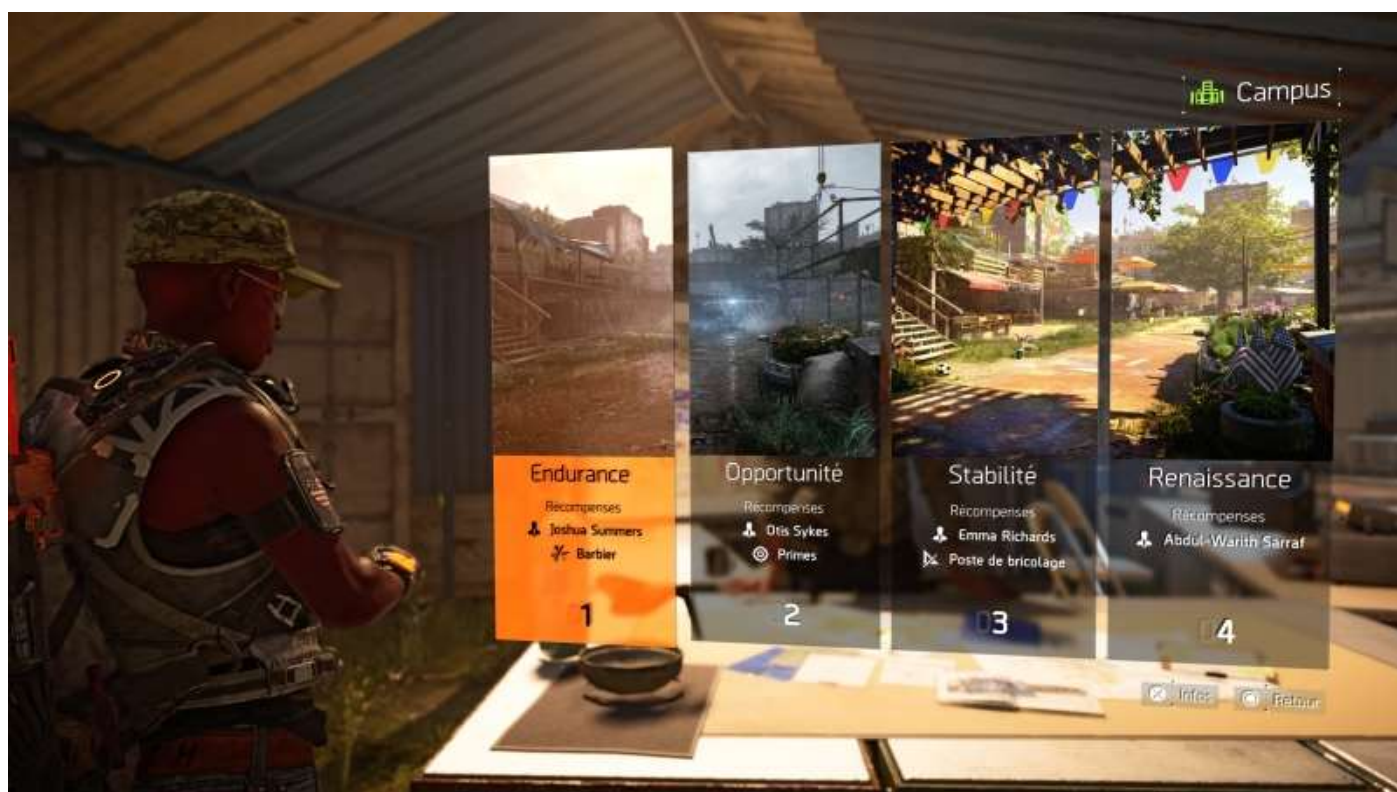
Après vous avoir fait un topo sur le simulateur, elle vous proposera des caches que vous pourrez acquérir avec les crédits gagnés pendant votre parcours au simulateur :



⁸ National Security Agency.

Le refuge du Campus

Continuons notre visite de la map, et faisons un tour au **Refuge du Campus**, où vous trouverez un **Bureau d'informations** sur la progression de vos missions :



Les Dark Zones

Il nous reste maintenant, et pour finir, à nous rendre dans les trois **Dark Zones** pour voir un peu ce qui pourrait s'y trouver. Voici tout d'abord la **DZ Est** :

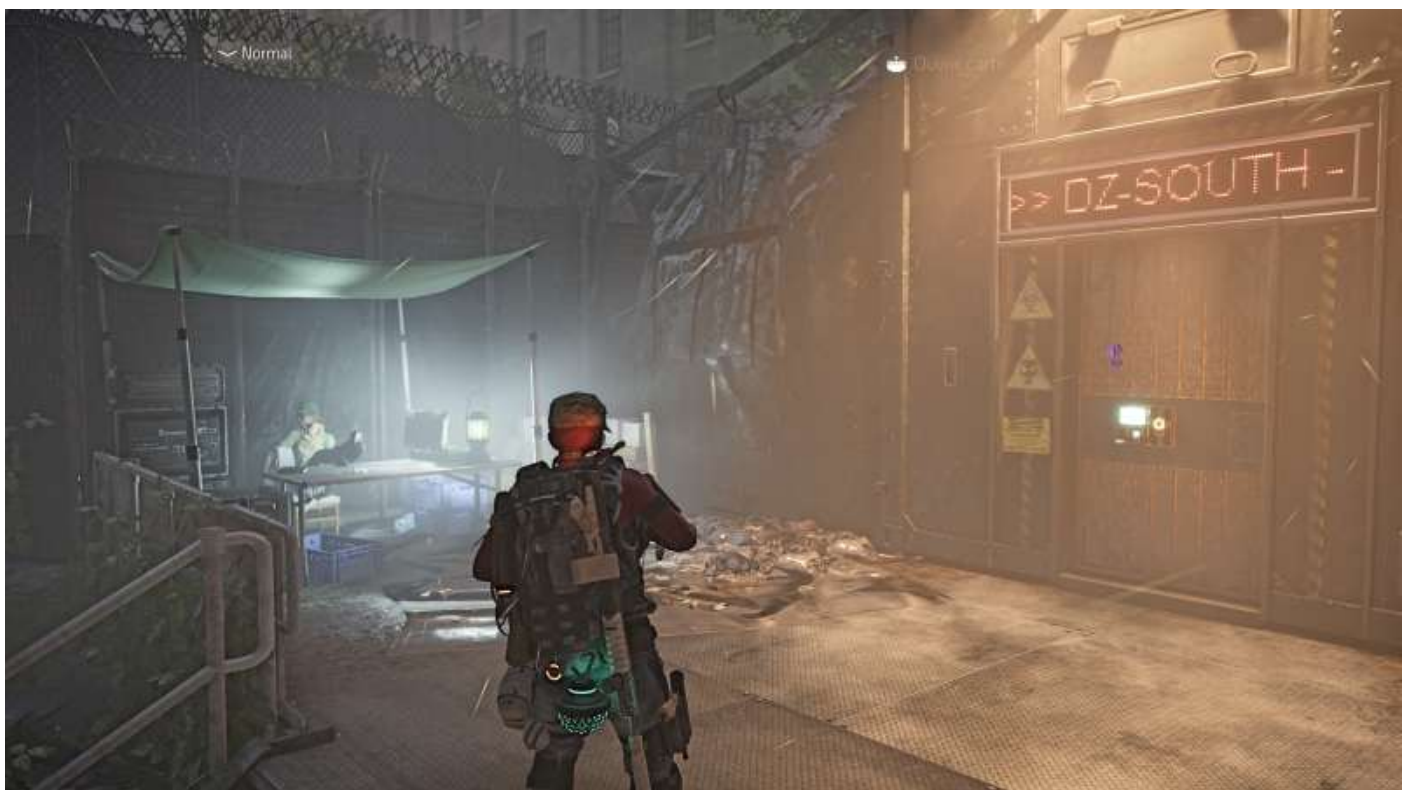


Ah, il y a un vendeur :





Passons maintenant à la **DZ Sud** :



Où se trouve aussi un vendeur, qui propose des articles différents :



De même à l'entrée de la **DZ Ouest** :



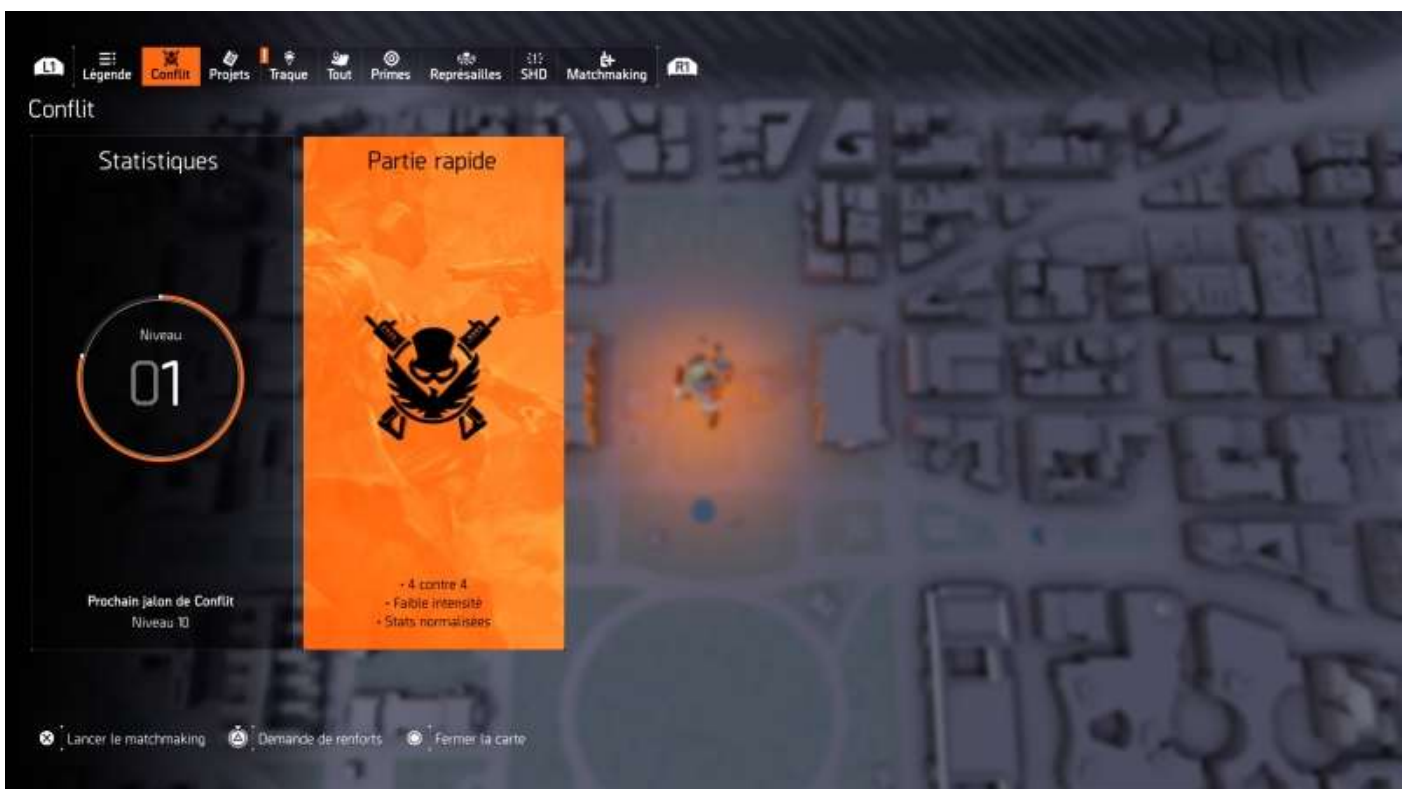


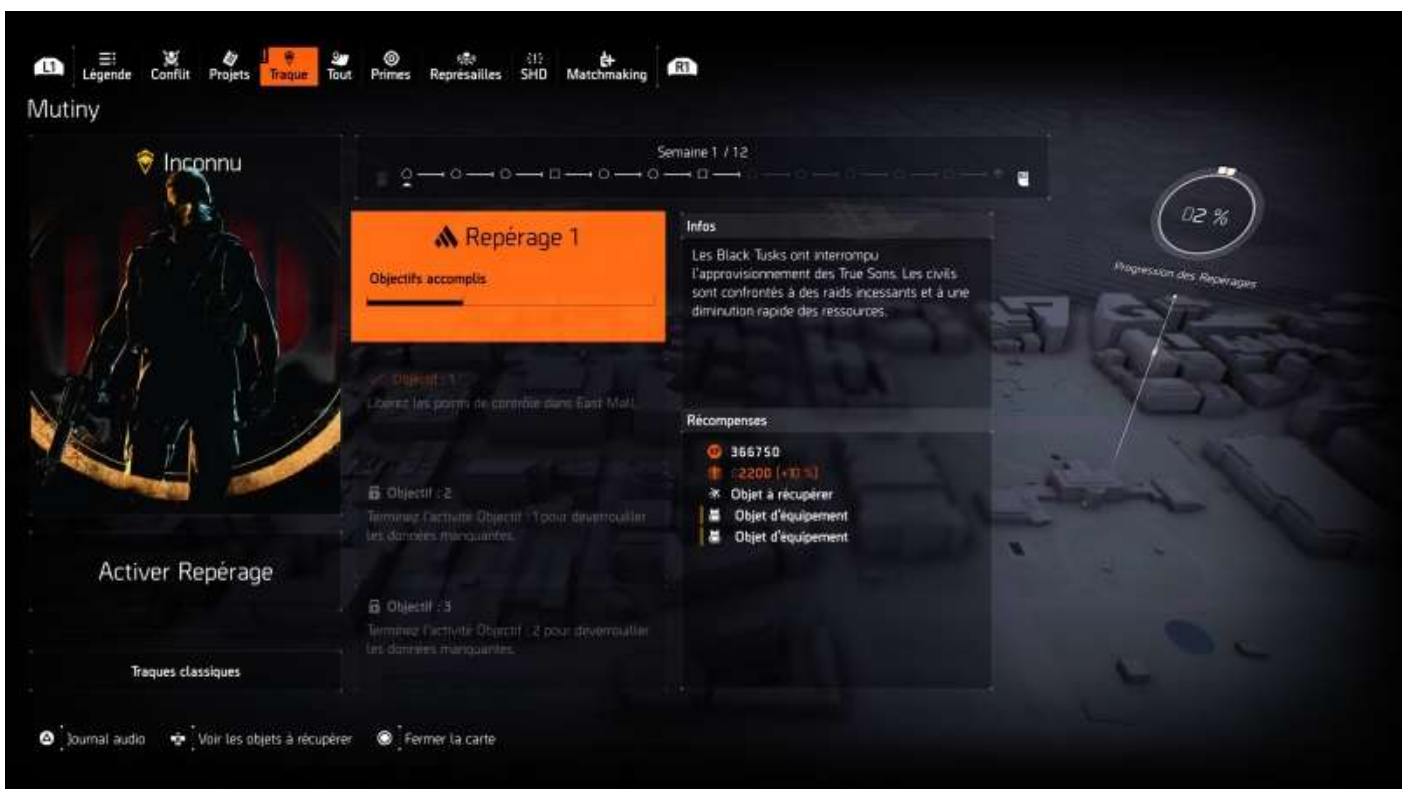
La carte en détail

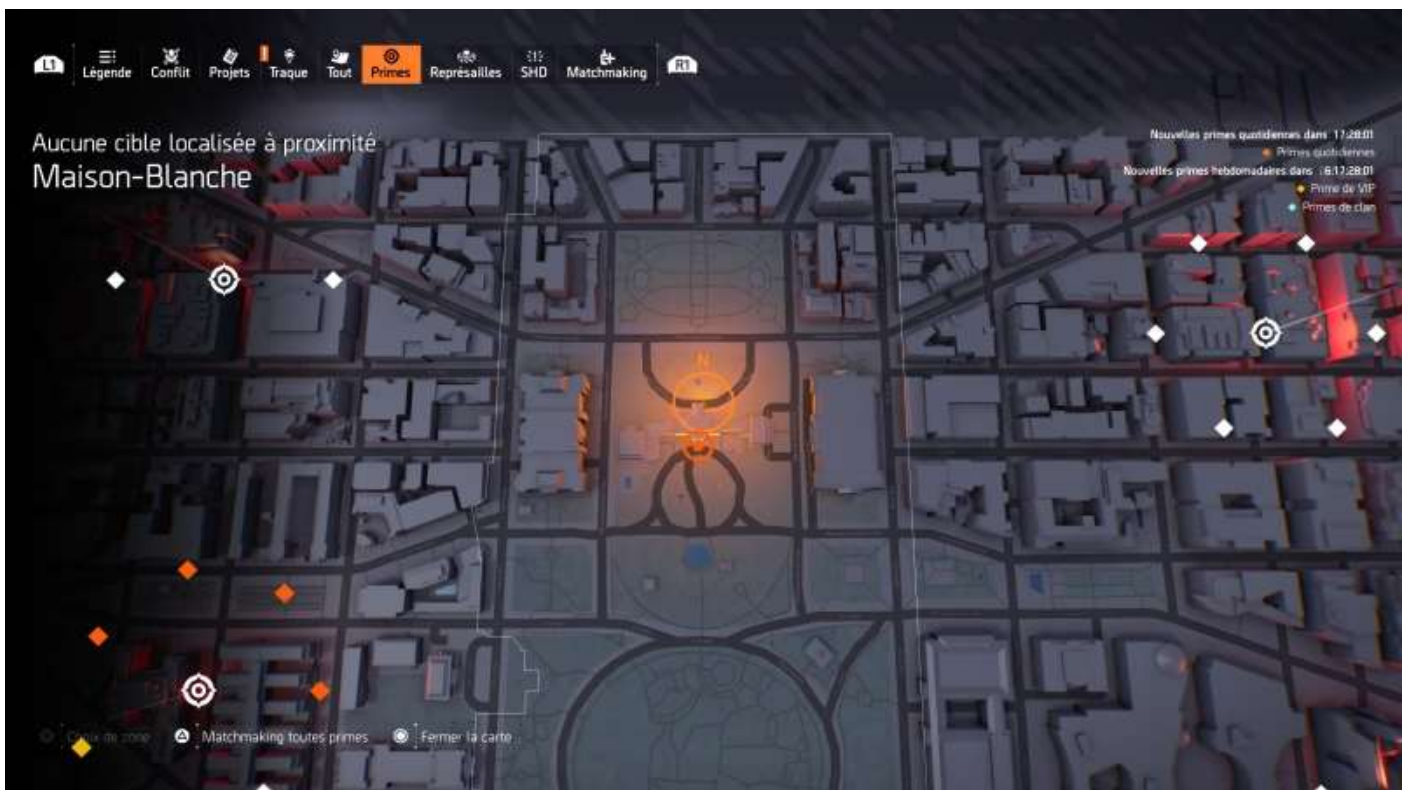
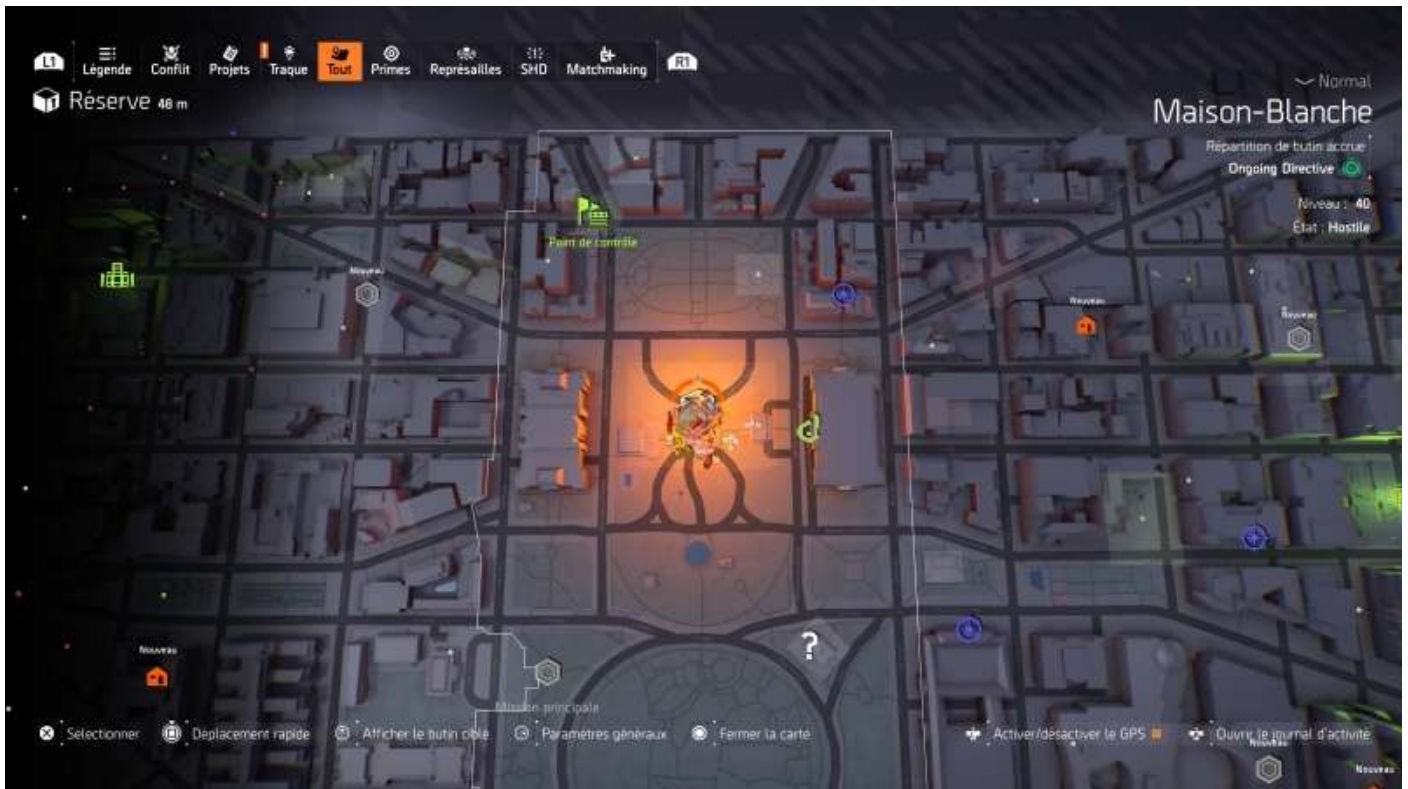
Nous en avons fini avec la visite de la map, regardons donc celle-ci en détail. Voici l'affichage par défaut de votre **Carte** quand vous l'activez :

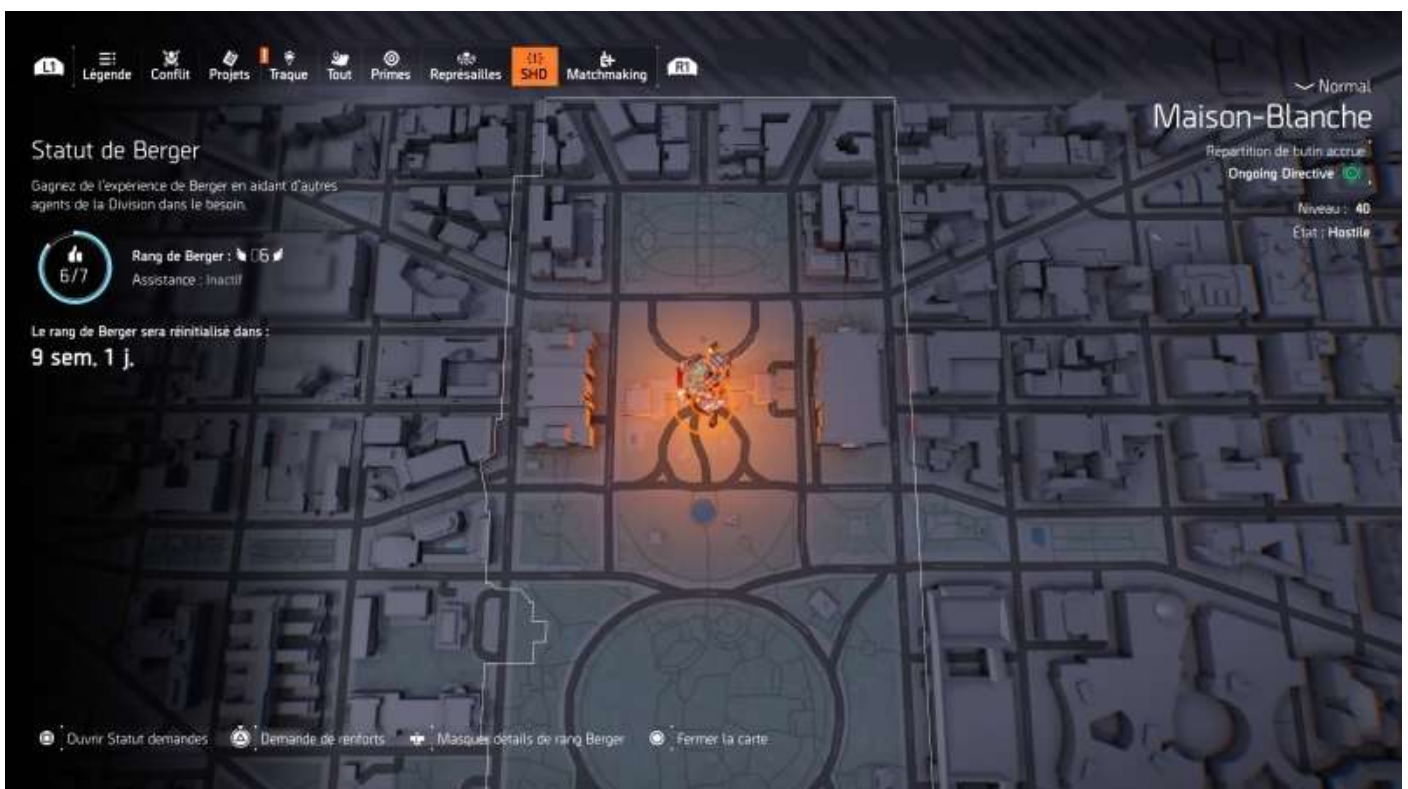
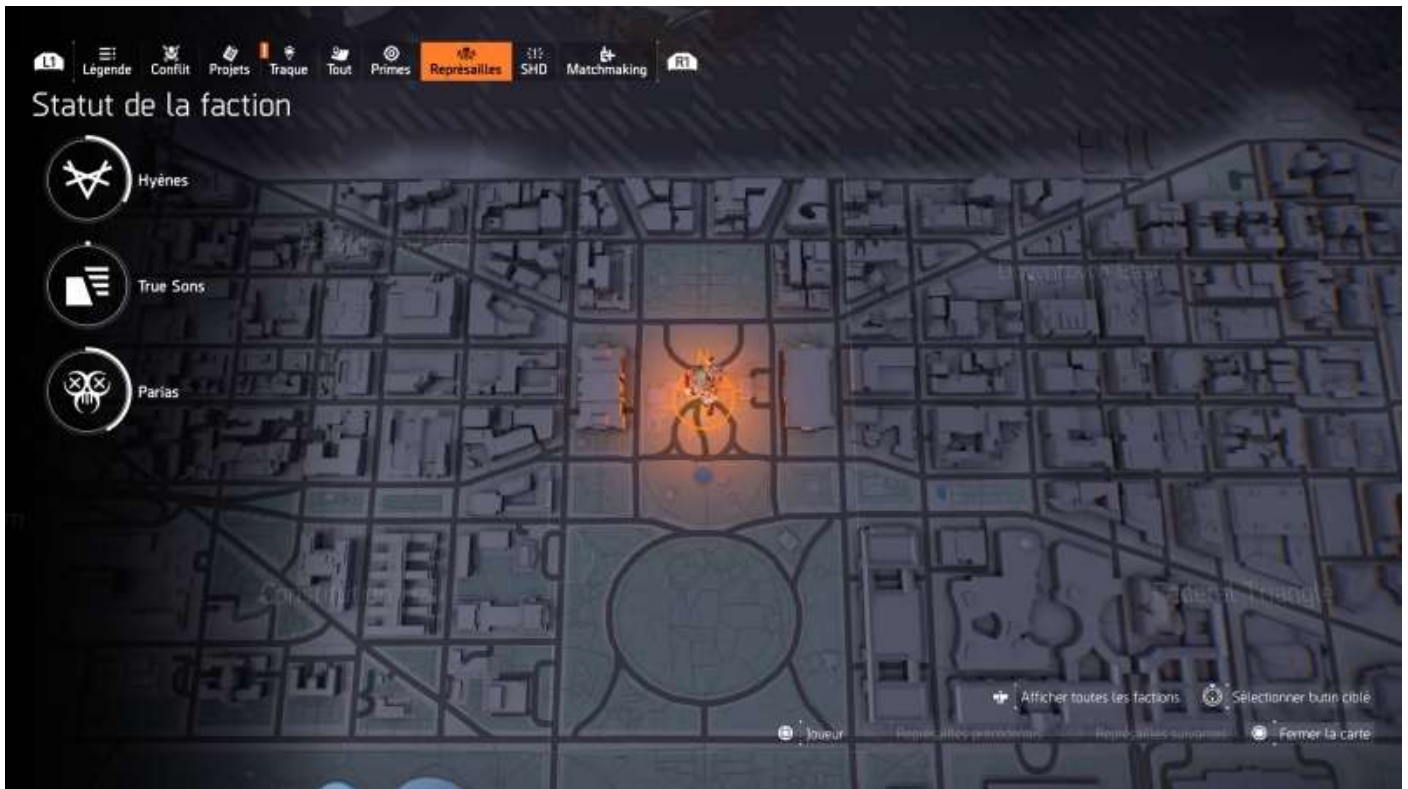


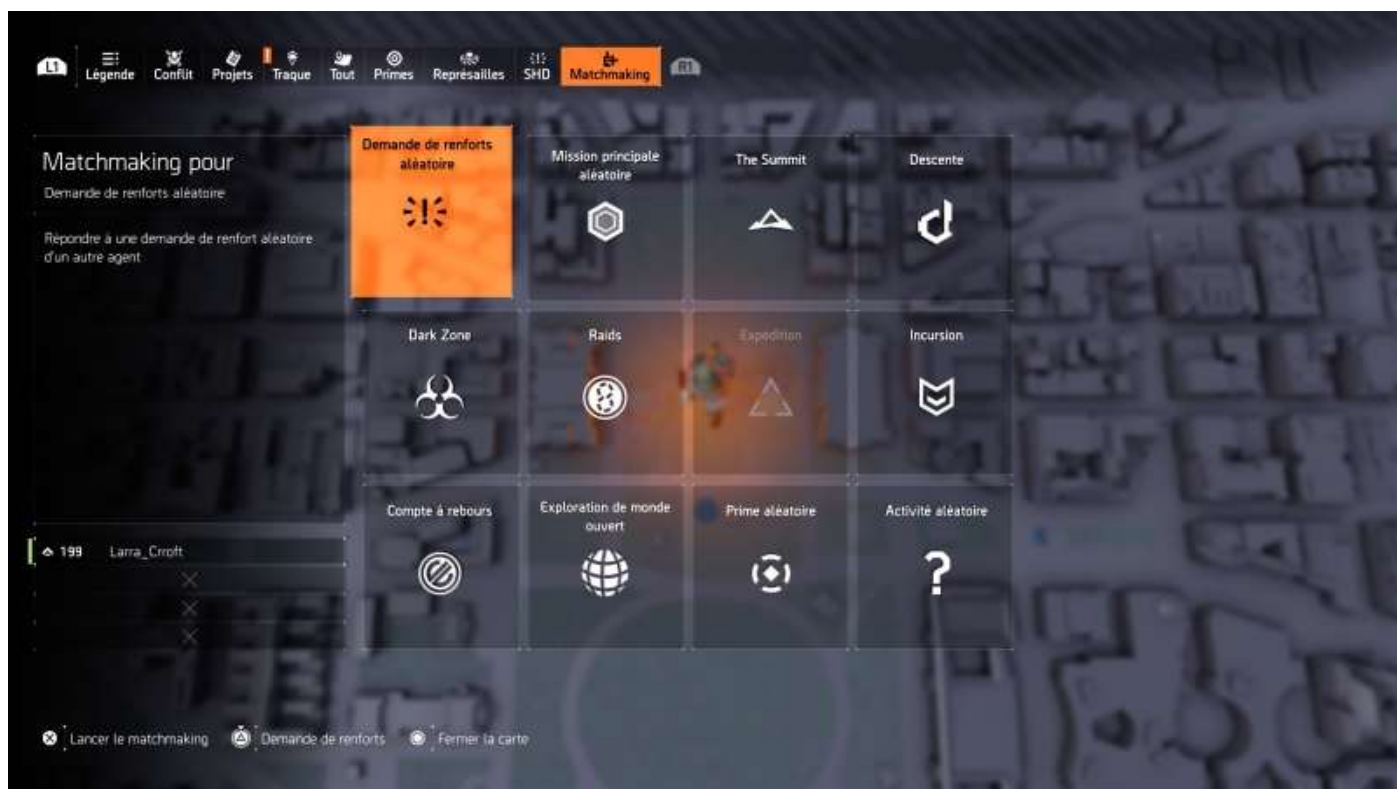
Elle comporte neuf onglets : **Légende**, **Conflit**, **Projets**, **Traque**, **Tout**, **Primes**, **Représailles**, **SHD** et **Matchmaking**.











Le menu Options

Regardons maintenant le menu **Options** :



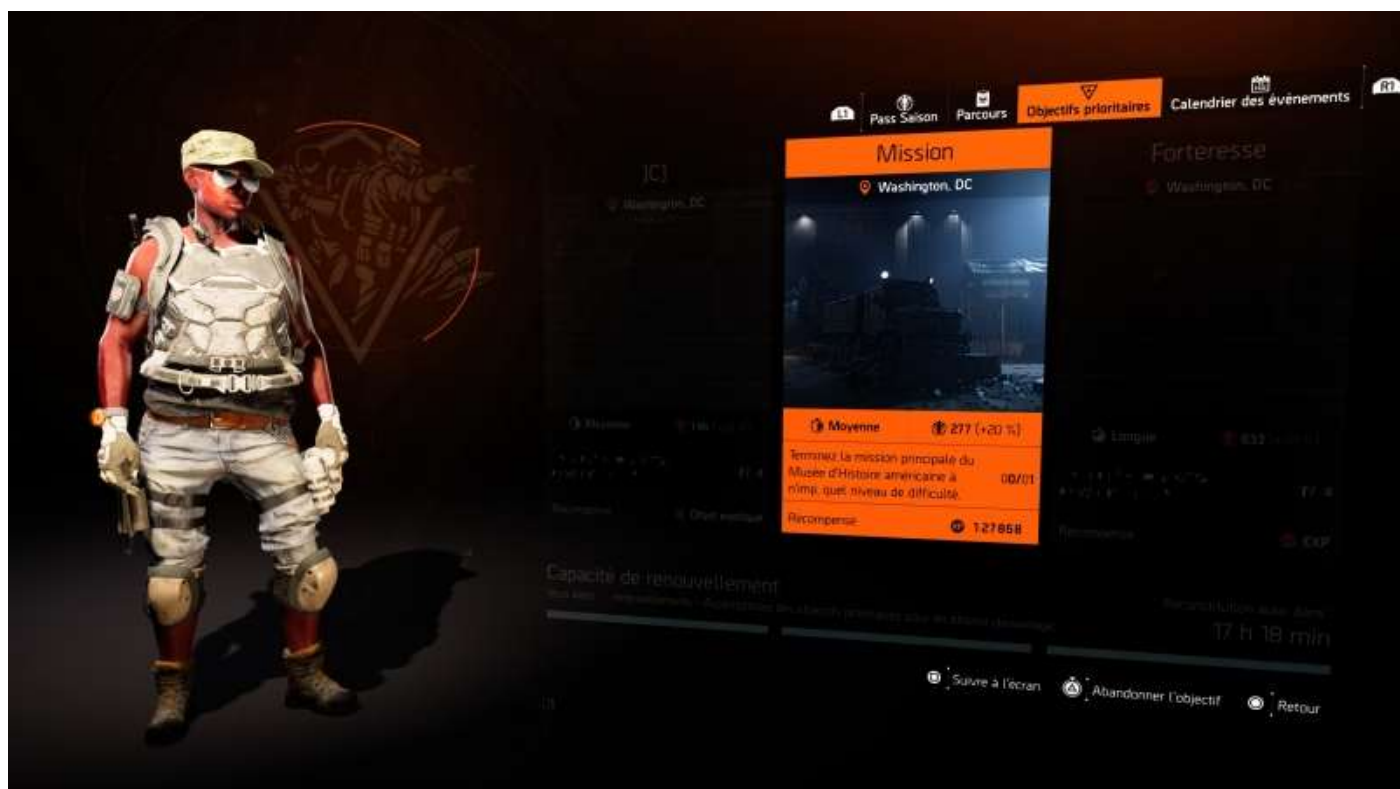
Le menu **Inventaire** comporte cinq onglets : **Vêtements**, **Inventaire**, **Matériaux**, **Statistiques** et **Tutoriels**.



A côté de l'Inventaire, dans le menu **Options**, vous avez accès au menu de la **Saison en cours**, ici **Mutiny** :



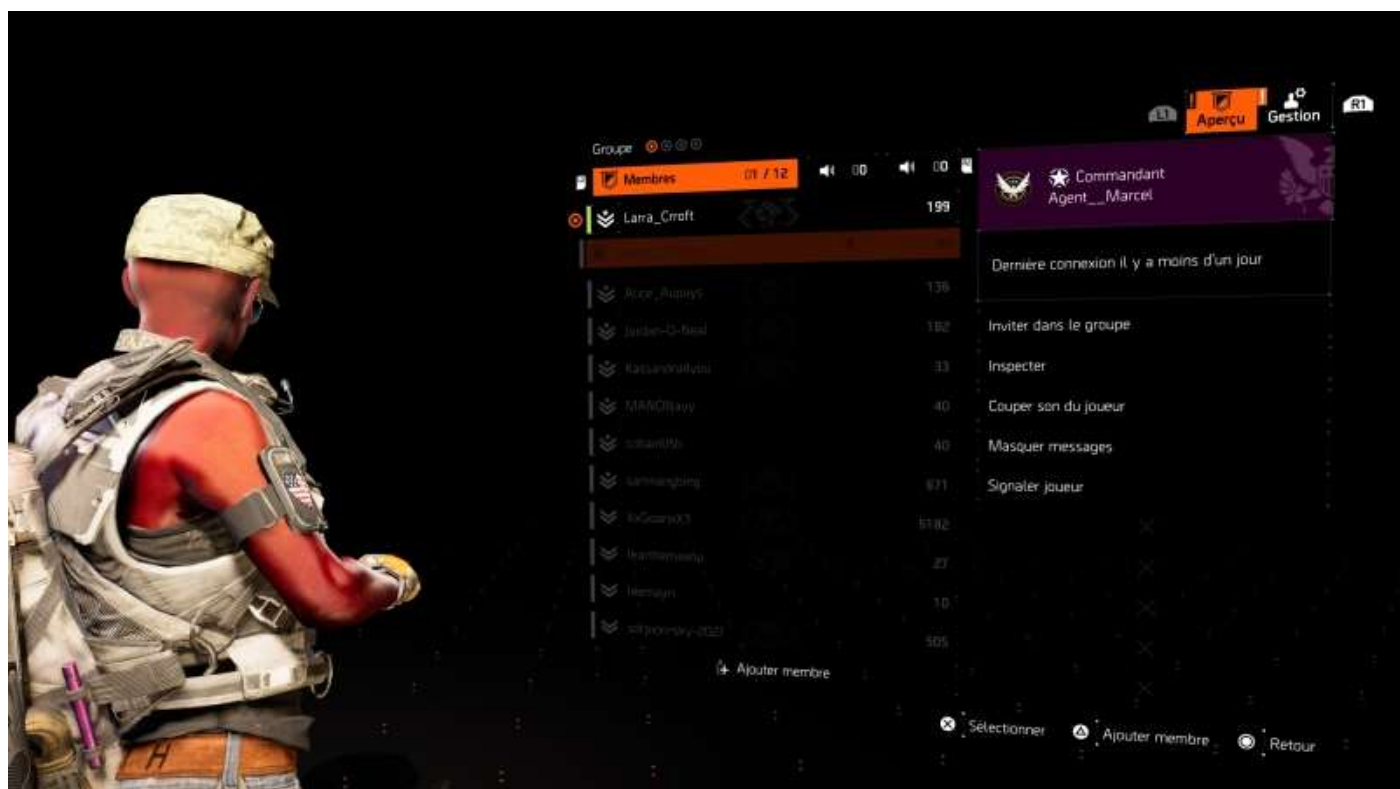
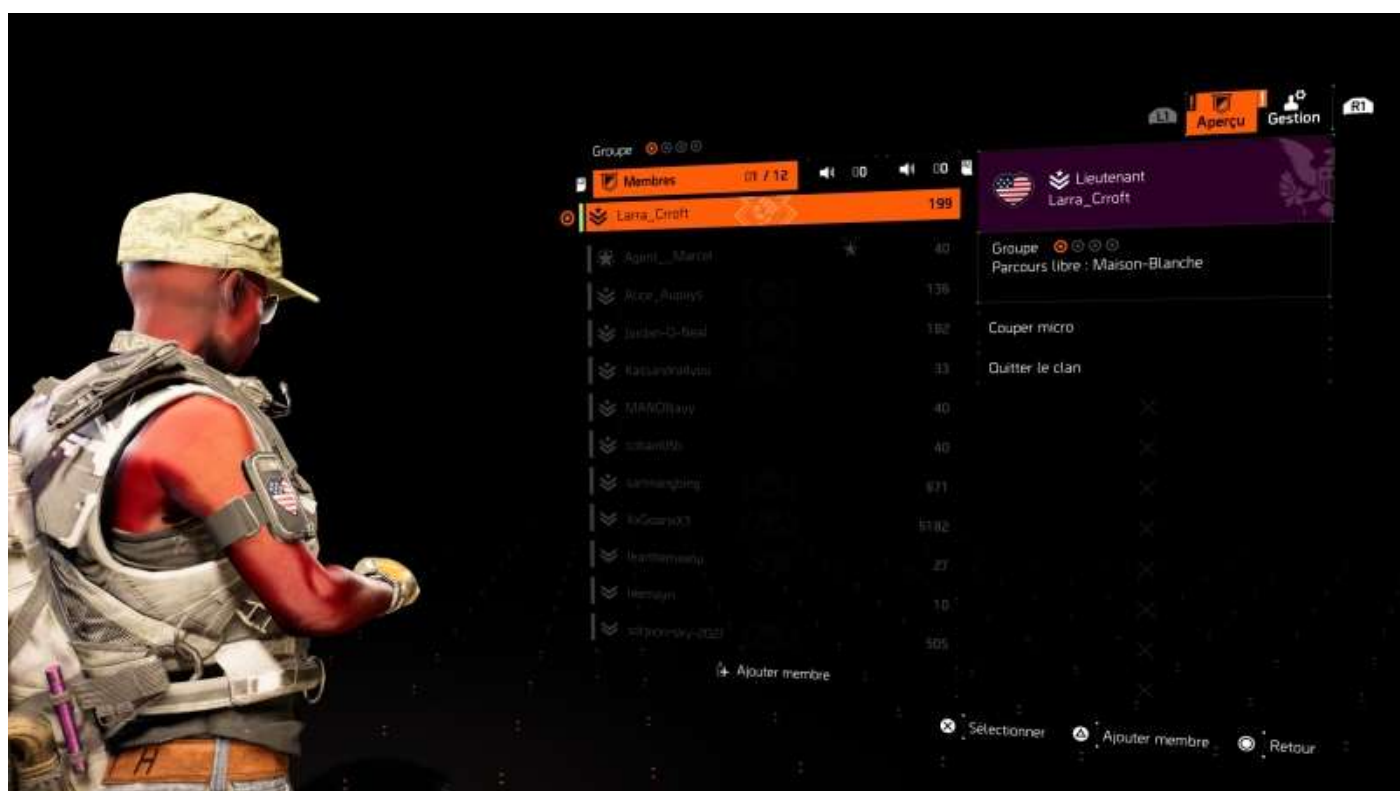
Le menu de la Saison en cours comporte quatre onglets : **Pass Saison**, **Parcours**, **Objectifs prioritaires** et **Calendrier des événements**.

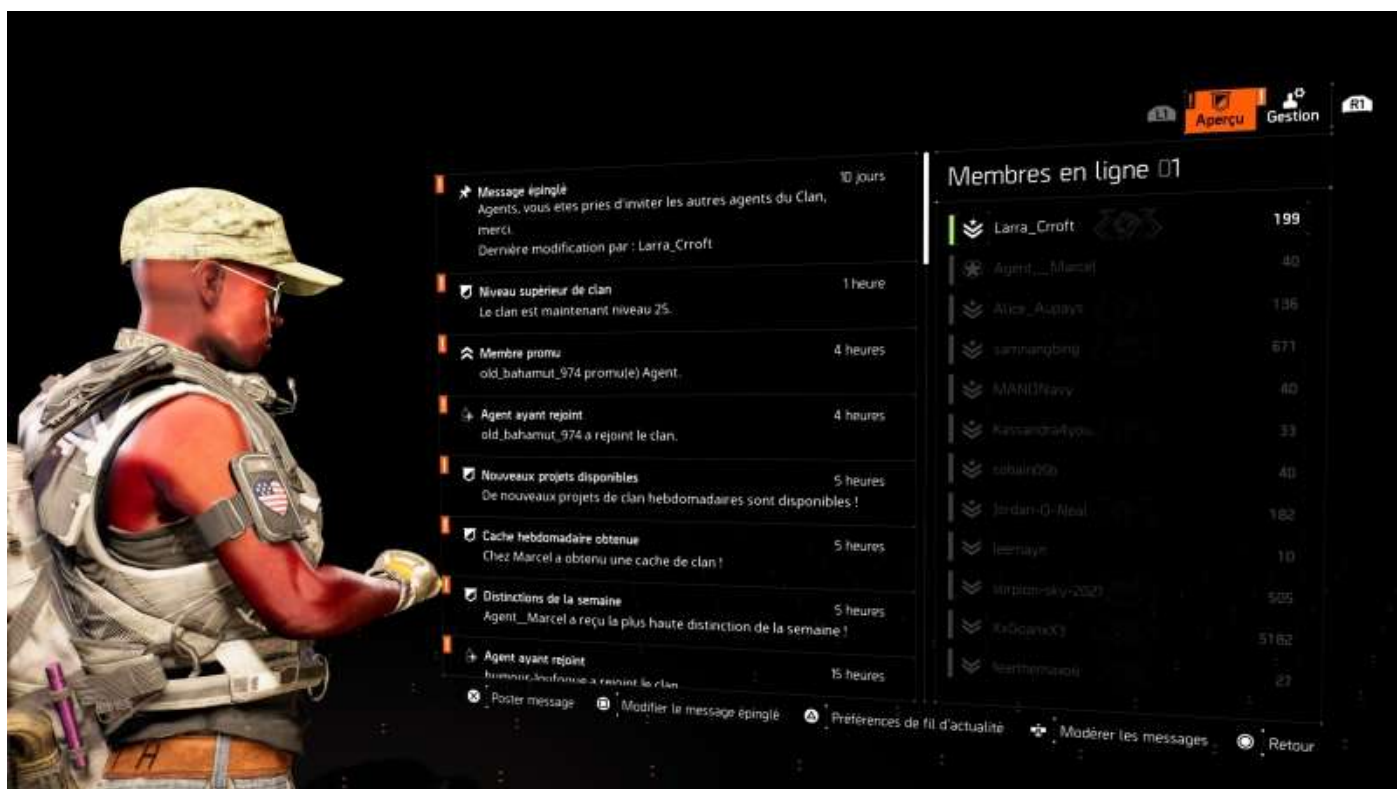




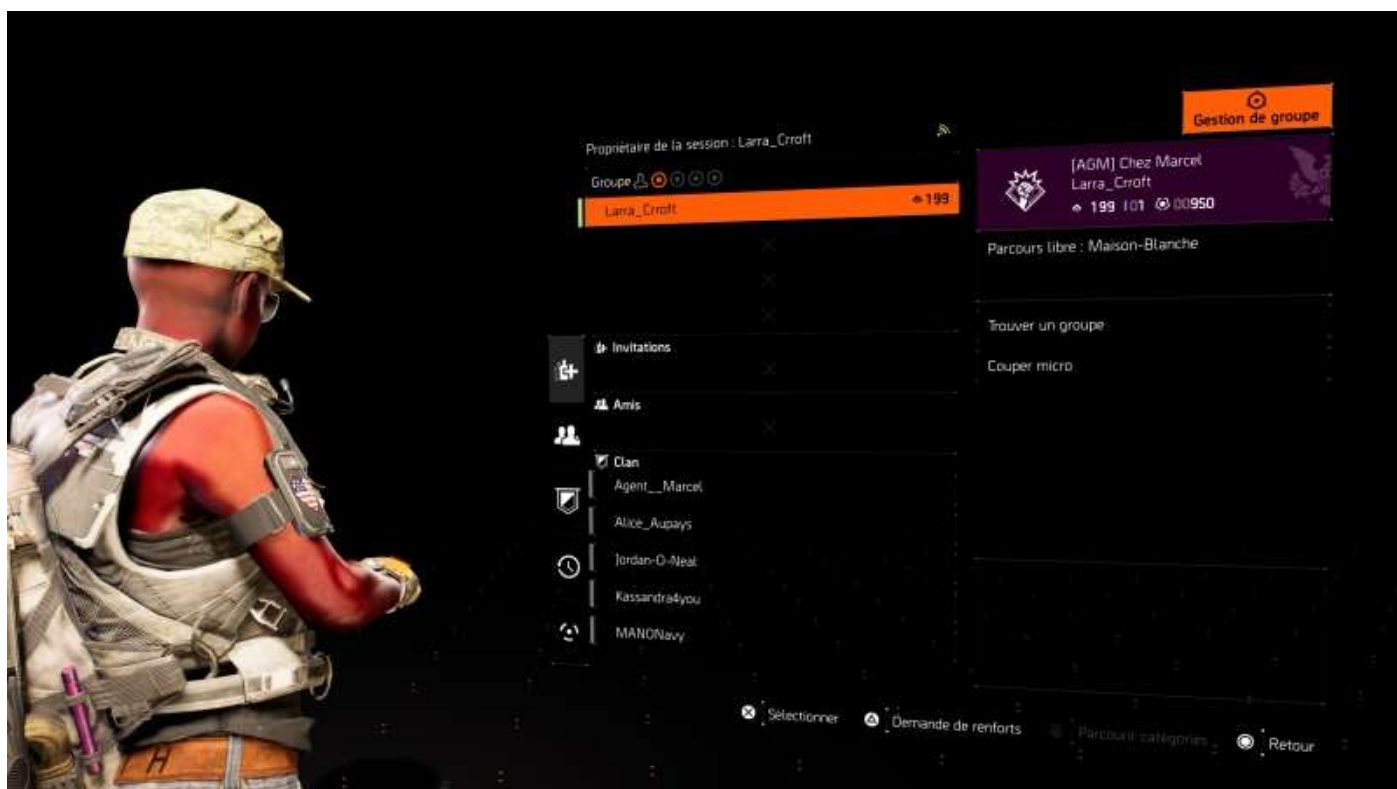
A gauche de l'Inventaire, dans le menu **Options**, vous avez accès à la gestion de votre **Clan** si vous en avez créé ou rejoint un :



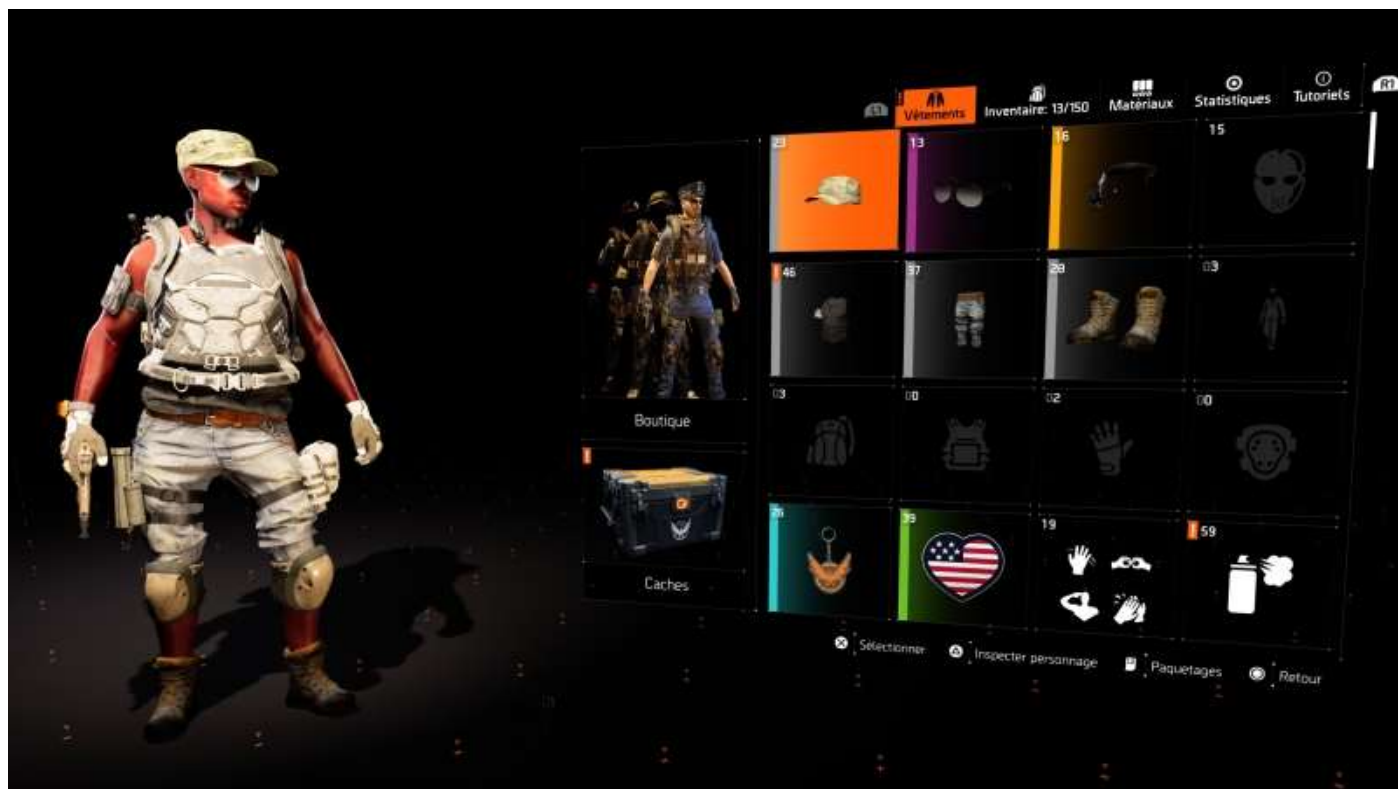




Sous **Clan**, vous avez accès à la gestion de vos relations avec d'autres joueurs via le menu **Social** :



Ensuite, toujours dans le menu **Options**, vous avez la gestion de votre apparence via le menu **Vêtements** :

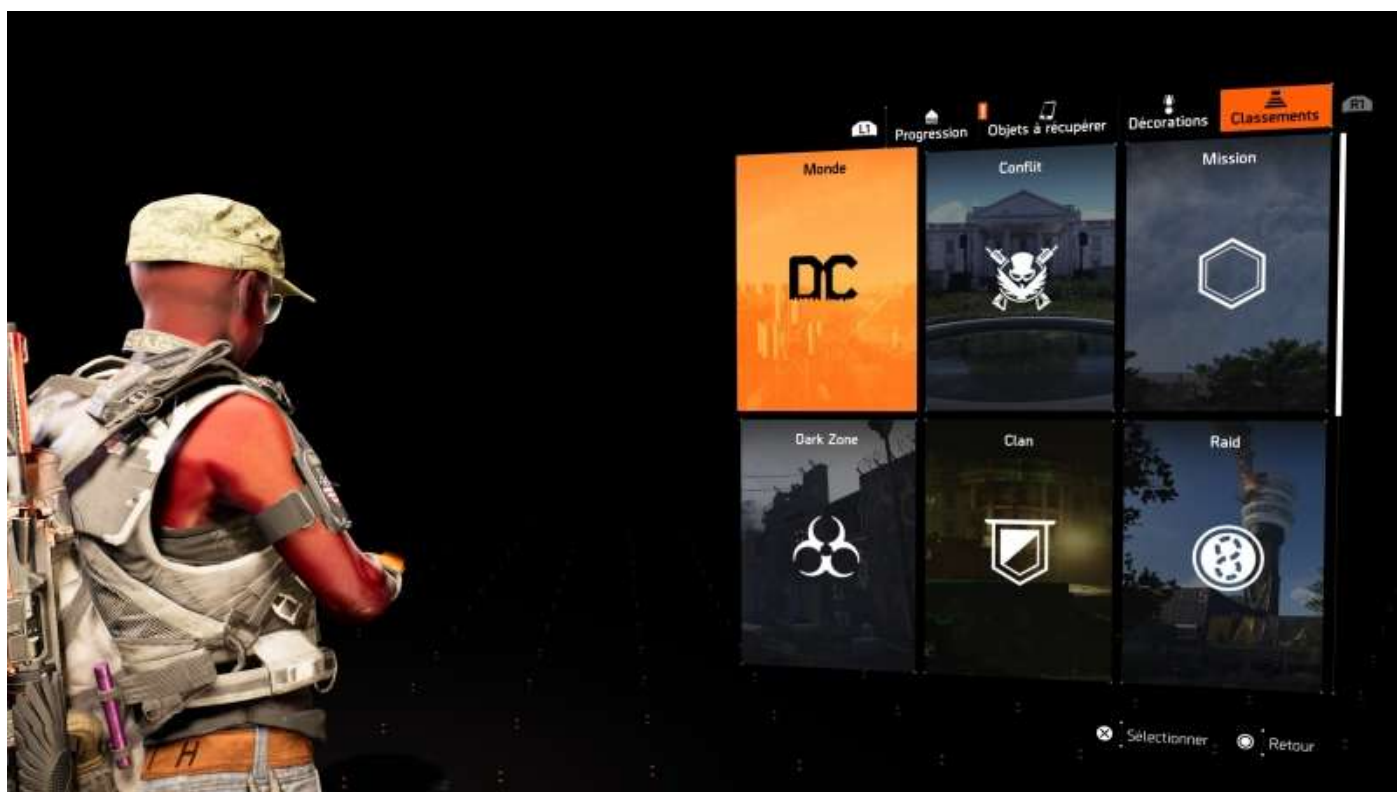


Ensuite, vous avez le menu **Progression** :



Lequel comporte quatre onglets : **Progression**, **Objets à récupérer**, **Décorations** et **Classement**.



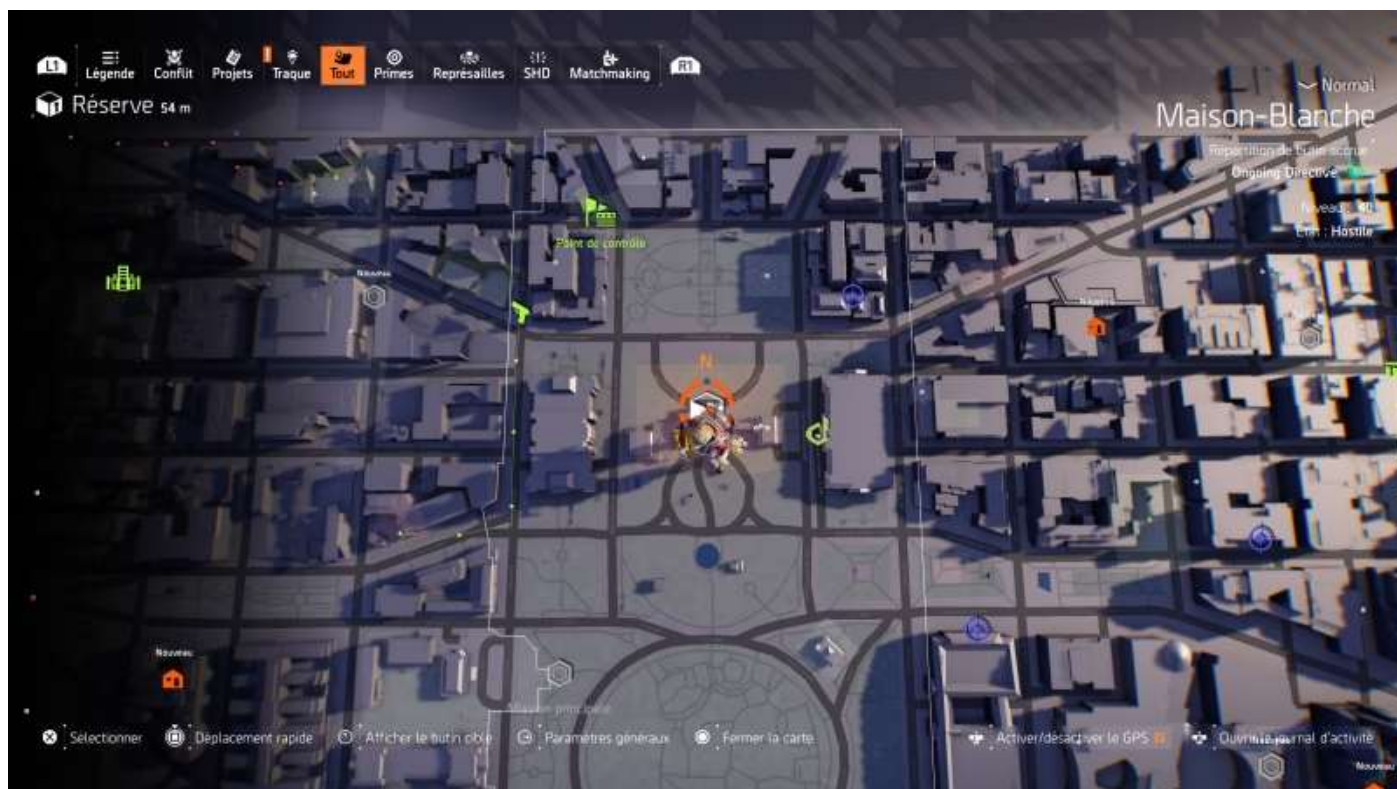


Les butins ciblés

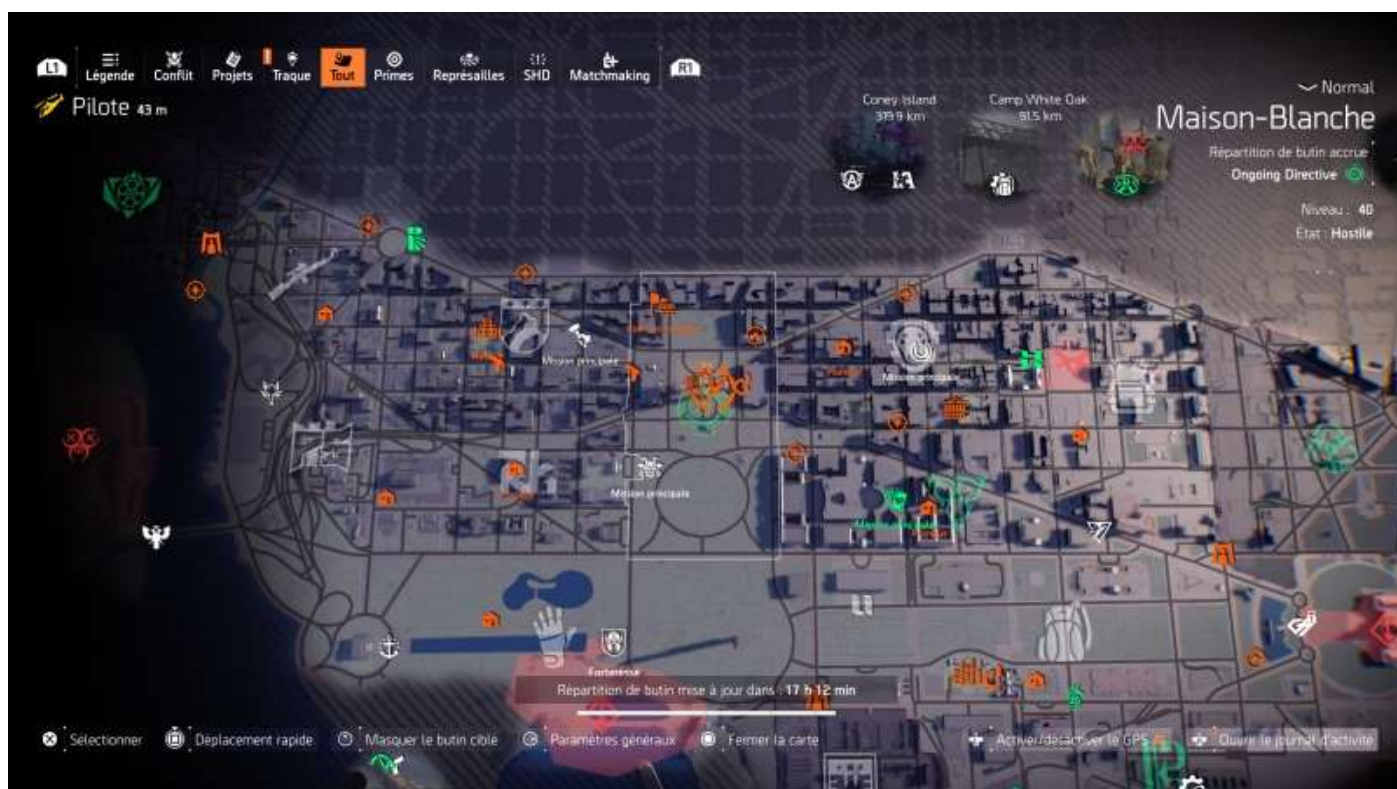
Une option de la carte permet d'afficher ou non le **Butin ciblé**, qui désigne les marques de *Gear* qui ont statistiquement plus de chances de tomber pendant des combats de rue. Les *loots* des missions ont un ciblage indépendant, qui est indiqué lors de la sélection d'une mission, principale ou secondaire. Sachez en passant que la mission **The Summit** permet de sélectionner le butin ciblé avant de la commencer, ce qui est

très pratique pour *louter* un Gear qui vous manque.

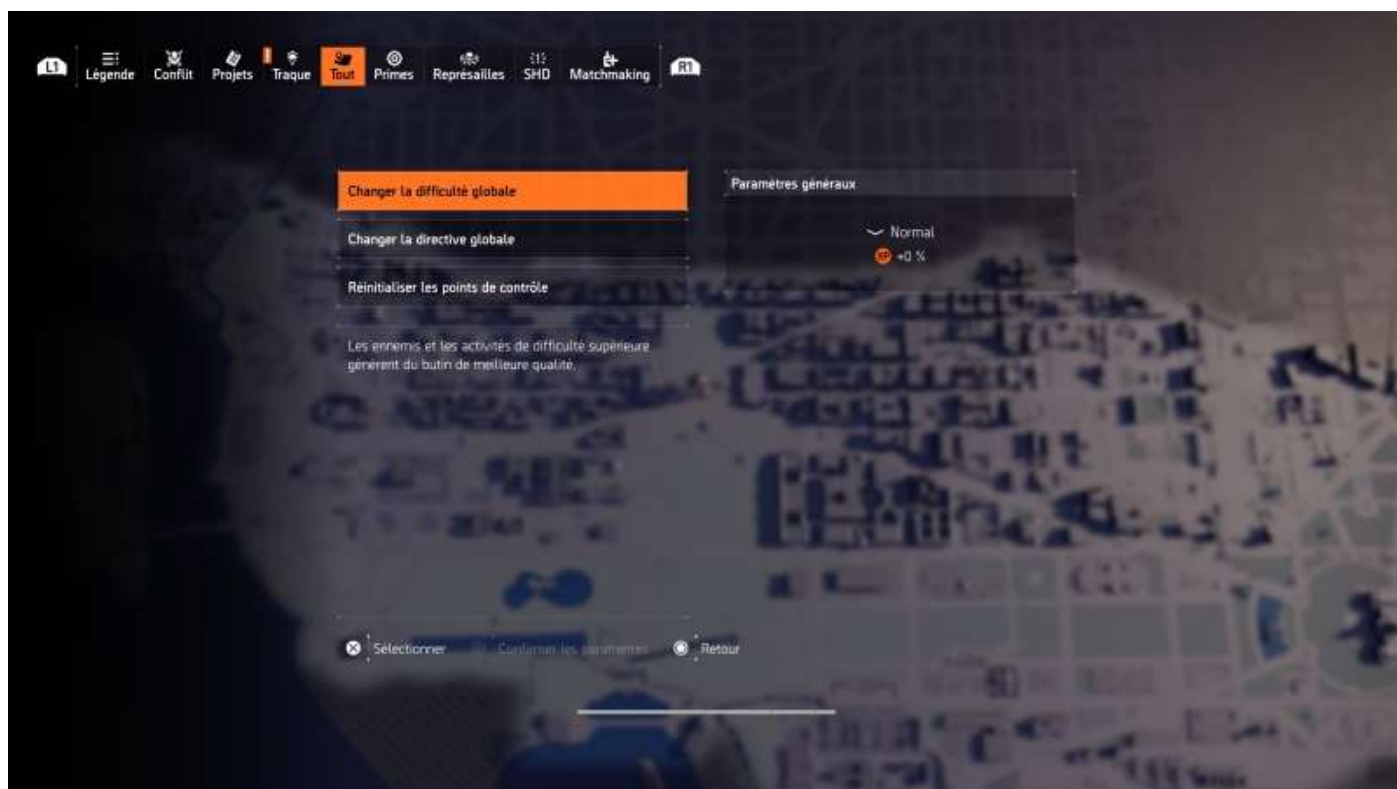
Carte sans affichage du **Butin ciblé** :



Avec :



Un menu **Paramètres généraux** permet aussi de changer la difficulté de vos déplacements dans la map :



Et ceci termine notre exposé documentaire sur les menus de **The Division 1** et **2**. Nous espérons avoir été utiles, et vous donnons rendez-vous pour les 10 ans de **The Division** sur la chaîne Touthche de l'Agent Marcel : https://www.twitch.tv/agent_marcel

Agent Marcel, terminé⁹.

Ta Ti Ti Ta 😊



⁹ Tous les lecteurs qui ont remarqué « *hebdromadaire* » ont gagné une boîte de chocolats ou un pack de 6.