

Soirée communautaire *The Division*

sur Discord discord.gg/0i8sKdbZrAdhf3jC et
Twitch [www.twitch.tv/directive51 /v/46193803](https://www.twitch.tv/directive51/v/46193803)

version 2.0-1 18 février 2016

Animateurs

Moon, chef de la communauté francophone **Directive 51** et modératrice du forum Ubisoft TCTD

Zero, co-fondateur et modérateur de la **Directive 51**

MrGoibniiu, joueur expérimenté et modérateur du forum Ubisoft TCTD, organisateur de la soirée.

Invité

Ubi_Apoteozh Community Representative chez **Ubisoft** pour le jeu **Tom Clancy's The Division** (notamment), et modérateur en chef du forum Ubisoft TCTD.

Retranscription du *chat*.

Présentation du jeu.

TCTD est un *TPS RPG Coop On Line*¹. Ce n'est pas un MMO² car les zones du jeu sont limitées en nombre de joueurs.

Petit exposé du contexte du jeu.

Moon annonce un message sur le forum de D51 pour connaître toute l'histoire : forum.directive51.fr/threads/opération-dark-winter.99/

Session questions/réponses.

Q1. Il y a des zones par *levelling*³ dans la DZ. Le maximum est de 24 joueurs dans la DZ ou de 24 joueurs par secteur de la DZ ?

Réponse : il y a un maximum de 24 joueurs dans chaque secteur d'une DZ. Il y a 6 secteurs par DZ, DZ01 à DZ06. Les niveaux de difficulté augmentent en changeant de secteur.

Q2. La campagne va-t-elle être longue ?

R. La durée n'est pas encore connue, mais on peut recommencer la campagne solo en mode difficile.

¹ TPS : *Third Person Shooter*, jeu de tir à la troisième personne. RPG : *Role Playing Game*, jeu de rôle, Coop : jeu en coopération avec d'autres joueurs en réseau.

² MMO : *Massively Multiplayer Online*, jeu en ligne ouvert à un nombre (presque) illimité de joueurs.

³ *Levelling* : niveau atteint par un joueur (de l'anglais *Level* : niveau).

Q3. Le mode solo vaut-il le coup ?

R. Le mode solo en zone PvE⁴ et le mode PvP⁵ dans une DZ sont complémentaires mais le PvP n'est pas obligatoire.

Q4. Quel intérêt d'être renégat ?

R. Le renégat est un agent de *The Division* qui a attaqué un autre agent. Chaque attaque fait progresser le renégat du grade 1 à 5. Quand on est en grade 5, une chasse à l'homme se déclenche et on apparaît sur la *minimap* de tous les joueurs dans la DZ. Si on est tué en renégat, le joueur marque des points. Il y a peu d'intérêt à devenir renégat à part celui de prendre les *loots*⁶ de ses victimes. Il y a eu une amélioration sur la gestion du *timer*⁷ du renégat. Au grade 5, le *timer* s'arrête. Le taux d'XP a été réduit et le gain de survivance en tant que renégat a été augmenté. L'attaque involontaire d'un agent « fidèle » par un autre agent fidèle ne fait plus devenir renégat dès la première balle. On reçoit un drapeau d'avertissement au lieu de devenir renégat aussi sec.

Q5. L'anticheat est-il déjà au point ?

L'animateur : Apo ?

Apoteozh : Je passe sous un tunnel, là. Ah, ça y est, j'ai entendu la question. Je ne peux faire aucune déclaration à l'heure actuelle. J'ajoute que le Patch Notes suite à la Closed Beta a été supprimé, désolé Marcel, parce qu'il va être modifié.

Agent **Marcel** : y'a pas de quoi.

Q6. Quel est le level Max ? Les levels s'adaptent-ils ? Quel est le End Game ?

R. Le *level* 30 dans la DZ a été démenti. Ce ne sont pas les *levels* qui s'adaptent, c'est la difficulté du jeu qui s'adapte au *level* du joueur. Le *End Game* en DZ consiste à atteindre le niveau max et à pouvoir disposer de toutes les armes, tous les équipements et accessoires disponibles, et ouvrir tous les coffres, toutes les portes verrouillées, etc. (ajout de Marcel).

Intervention de **Moon**, qui annonce le dernier *trailer*, sorti hier :

www.facebook.com/TheDivision.FR/videos/696783803796709/

Q7. Qu'est-ce que les Brackets ?

C'est l'intervalle de *level* entre le joueur d'un groupe en PvP qui a le plus petit *level* et celui qui a le plus grand. Il est affiché en haut à gauche de l'écran quand on est en équipe dans une DZ. Il semble que si deux joueurs ont une différence de *level* trop grande, ils ne peuvent plus jouer ensemble. Ce point est en cours d'étude chez les Devs.

⁴ *Player versus Environment*, i.e. jeu contre un ordinateur ou une console, où les opposants sont pilotés par un programme dit d'intelligence artificielle (I.A.).

⁵ *Player versus Player*, i.e. jeu en réseau, un à quatre joueurs (maximum) contre tous les autres.

⁶ *Loot* : Butin. Armes, objets et autres choses à ramasser dans la DZ pour décontamination avant de pouvoir s'en servir.

⁷ *Timer* : Chronomètre qui se déclenche lorsqu'un joueur devient renégat. Il commence à 90 secondes, pendant lesquelles le joueur ne doit pas se faire éliminer. S'il réussit, il gagne des récompenses puis redevient un agent « fidèle ».

Q8. Il y a une rumeur sur des raids en PvE.

R. Oui, c'est une rumeur, c'est un exemple de contenu PvE End Game.

Q9. Si mon level augmente trop vite, puis-je toujours jouer avec les membres de mon groupe ?

R. *A priori* non, c'est pourquoi on peut créer 4 personnages au début du jeu, et adapter son *level* en fonction de ses collègues dans le groupe.

Pause publicitaire et envoi du *trailer* (lien ci-dessus).

Q10. Est-ce qu'on peut faire des Clans vides ?

R. On ne sait pas encore. Apo le dira sur le forum.

Q11. Est-ce que relever un renégat fait devenir renégat ?

Si on n'est pas renégat, on ne peut pas soigner un renégat. Si on est dans un groupe, on peut relever n'importe quel membre d'un autre groupe.

Q12. Pourquoi uniquement 4 joueurs par équipe. Est-ce que cela pourrait évoluer ?

R. C'est un début. Les concepteurs peuvent vouloir décider de changer tout cela en fonction de l'évolution du jeu.

Q13. Quid de Brooklyn ?

R. Dans la version Closed Beta sur PC, il y a un fichier qui s'appelle *Brooklyn*. C'est tout ce qu'on sait. Il y a aussi un *trailer* où on voit un agent sous le pont de Brooklyn.



Le pont de Brooklyn est sans doute le plus célèbre de la Grosse Pomme, et l'un des sites touristiques les plus populaires de la ville. Construit en 1883, ce pont fut le premier à enjamber l'East River pour relier Manhattan à Brooklyn, qui était à l'époque une ville indépendante. Le pont de Brooklyn est l'un des plus anciens ponts suspendus des États-Unis et était également le plus long du monde au moment de son inauguration. Tellement long que les Américains doutaient même de sa solidité. Afin de prouver que la traversée était sans risque, un directeur de cirque conduisit un troupeau de 21 éléphants de l'autre côté du pont ! Aujourd'hui, le pont de Brooklyn est considéré comme l'une des plus grandes merveilles architecturales du 19ème siècle. Ses magnifiques tours en briques de style gothique ont ravi de nombreux photographes et apparaissent dans des films majeurs comme *Avengers*, *The Dark Knight Rises*, *Je suis une légende*, et dans l'Open Bêta du jeu *Tom Clancy's The Division*.

Q14. Le jeu est-il terminable en solo ?

R. Oui, si l'on reste dans la zone PvE (hors DZ)

Q15. Le souci de pré chargement de l'Open Bêta sur PS4 a-t-il été résolu ?

R. Souci confirmé. Plus d'info à venir.

Q16. Pourquoi une exclusivité avec Microsoft ?

R. C'est un contrat entre **Ubisoft** et **Microsoft**. C'est du temporaire, habituellement un jour d'avance de disponibilité, mais le jeu sera identique sur les trois plateformes.

Q17. Quelles seront les compétences nouvelles dans l'Open Beta, suite à l'ouverture de la Tech Wing ?

R. Celles qui correspondent à la Tech Wing (aile technologique) dont la tourelle.

Q18. Dans la Closed Beta il y a un Hub social, y en aura-t-il d'autres ?

R. Oui. Et ils seront accessibles en déplacement rapide (hors DZ). Il y aura donc une deuxième mission, et surtout un troisième mode de difficulté en plus de *normal* et *difficile*, le mode *challenge*.

Q19. A quoi sert le marchand tout au fond de la 2e base ?

R. Il servira à récupérer des récompenses, des skins, etc.

Q20. Les DLC à venir permettront-ils des *pay to win* ?

R. Les extensions sont liées aux Season Pass, elles sont payantes. Les DLC sont des contenus gratuits. Les extensions sont :

- Underground (nouveau territoire, missions en coop)
- Survie (défi solo)
- Last Stand (aucune info pour l'instant)

Pour le *Pay to win*, il n'y aura pas de micro-transactions, hors la « *cosmétique* » pour éviter de donner un côté trop financier au jeu, comme dans **Rainbow Six Siege**.

Q21. Est-il exact que les possesseurs de Season Pass auront plus de contenu ?

R. Oui. Ils ont un avantage en termes de fréquence ou de disponibilité, en plus des extensions.

Q22. Quels sont les niveaux maximum dans et hors DZ ?

R. 30 dans la DZ, non confirmé. Inconnu dans la zone PvE.

Q23. Est-ce que les micros seront utilisables sur toutes les maps et est-ce que l'on pourra causer avec tous les autres joueurs ?

R. Si on est dans le même groupe dans la DZ, oui. Hors DZ, oui avec tous ceux qui ont activé la fonctionnalité.

Q24. Le Season Pass permet un an d'extensions. Est-il reconductible les années suivantes ?

R. Aucune idée. Mais *a priori* oui.

Q25. On ne connaît pas le contenu précis du Season Pass sur Xbox One.

R. C'est le même pour les trois plateformes.

Info tirée du **Ubiblog** :

Les mises à jour, accessibles à tous, offriront de nouveaux modes de jeu, avec un véritable accent mis sur les missions en coop – il faut bien ça pour survivre ! Quant au Season Pass, inclus dans les Editions Gold et Sleeper Agent, il donnera accès dans l'année à trois extensions. Trois nouveaux chapitres à ajouter à votre quête pour reprendre possession de New York :

- **UNDERGROUND** : cette première extension majeure vous ouvrira un nouveau territoire ! Embarquez dans une aventure en coop, avec jusqu'à 3 de vos amis... dans les souterrains de la ville !
- **SURVIE** : vous tâcherez de survivre le plus longtemps possible dans un environnement hostile qui devrait mettre au défi les plus talentueux d'entre vous...
- **LAST STAND** : grand mystère ici... Soyez patients, plus d'infos à venir.

Si vous achetez le Season Pass, vous débloquerez dès la sortie de *The Division* un fusil à canon scié pour augmenter votre puissance à courte portée. Et croyez-moi, vous pourriez bien en avoir besoin ! Ajoutez à cela du contenu exclusif comme un ensemble de tenues et d'apparences exclusives pour vos armes, ainsi que des événements spéciaux, et vous serez un détenteur du Season Pass heureux.

blog.ubi.com/fr-FR/le-season-pass-et-la-configuration-pc-minimale-de-the-division-devoiles/

Q26. S'il y a un million de joueurs, pourra-t-on choisir son serveur ?

R. Aucune idée, mais **Ubisoft** a investi un maximum pour que tout se passe bien. *A priori*, il n'y aura pas de cloisonnement par pays. Il semble, selon une information tombée à la machine à café d'Apo à l'instant, qu'il y a un serveur commun en PvE si on crée une escouade hors DZ, et des serveurs choisis aléatoirement en PvP quand l'escouade a été formée dans une DZ.

Q27. Dans une DZ, combien de joueurs maxi ?

R. Question déjà posée : 24 joueurs par secteur de DZ. Six secteurs par DZ.

Q28. Est-ce que le *spawning* a changé ?

R. Quand on est grade 5 renégat, ne pas rester près d'une entrée de DZ.

Q29. Qu'est-ce qui est prévu contre le *spawn kill*⁸ dans la DZ ?

R. Rien, on n'a qu'à choisir un autre endroit pour réapparaître. Si les deux endroits sont « *campés*⁹ », se regrouper avec d'autres joueurs et exploser discrètement les *spawn kill campers* par derrière.

Q30. Pourquoi le jeu n'est-il pas cross plateforme comme Rainbow Six Siege.

R. R6S n'est pas cross plateforme, et ce n'est pas prévu, même si **Moon** dit que ce pourrait être envisageable par certains éditeurs.

Q31. Pourra-t-on modéliser son visage comme avec une PS4 et sa caméra dans Vegas II ?

R. Non, pas pour l'instant et *a priori* pas prévu.

Q32. Pourra-t-on personnaliser son personnage en cours de jeu ?

R. Oui. Ce n'est pas activé pour les Bêta mais c'est prévu pour le jeu final.

Q33. Pourra-t-on supprimer des cosmétiques ?

R. *A priori* non.

Q34. La capacité de l'inventaire est-elle limitée ?

R. Dépend du type d'inventaire. Le sac à dos est limité, mais on peut acheter des sacs plus grands. Il n'y a pas de limite pour les vêtements « *lootés* ». Il n'y a pas non plus de limite à la capacité de son coffre perso.

⁸ Le *Spawn Kill* est l'événement (désagréable) qui arrive à un joueur lorsqu'il réapparaît devant un ennemi et qui, donc, bénéficie à cet instant d'une espérance de vie plus que limitée...

⁹ Dans un jeu vidéo de type FPS ou TPS, le *Camping* consiste pour un joueur à se cacher soigneusement sur un lieu de passage et à éliminer tous les joueurs qui lui passent devant sans le voir.

Q35. Est-ce qu'il y aura des véhicules ?

R. (Apo) Désolé, mon Pote, je ne peux pas répondre.

Q36. Est-ce qu'il y aura des produits dérivés ?

R. Bé oui, il y en a déjà.

- Vêtements : store.ubiworkshop.com/tom-clancys-universe/the-division/
- Goodies : tomclancy-thedivision.ubi.com/game/fr-fr/news/detail.aspx?c=tcm:153-102463-16&ct=tcm:148-76770-32

Q37. Est-ce que Ubisoft va se servir de TCTD pour tester de nouvelles « features » pour TC Ghost Recon ?

R. Aucune info.

Q38. Y aura-t-il un système de reporting des bug/glitch ?

R. Pas d'information pour l'instant.

Page publicitaire. Info d'**Apo**. Allez visiter l'expo **l'Art dans le jeu vidéo** : www.parisgamesweek.com/fr/news/l4a
ou
artludique.com/jeuxvideo.html

Q39. *Question supprimée par le Comité de Censure*

Q40. Le projet d'appli pour smartphone est-il toujours en cours ?

R. Pas d'info pour l'instant. Mais le drone sur tablette a été retiré et annulé car il donnait une trop grande efficacité à certains joueurs, ce qui déséquilibrait le jeu.

Q41. *Question supprimée par le Comité de Censure.*

Q42. A-t-on droit aux questions gênantes ?

R. Essaie.

Q43. Sur PC on peut modifier les fichiers en local pour changer des paramètres du jeu. Comment empêcher les joueurs malhonnêtes d'utiliser cette possibilité ?

R. Pas d'info officielle là-dessus.

Q44. Est-ce que la perte d'XP d'un joueur qui meurt renégat a changé depuis la Bêta fermée ?

R. Pas d'info.

Pause pub par **Moon**. Nouveau trailer sur la nouvelle faction *Last Man Battalion*.
www.youtube.com/watch?v=OrdX4uzgbcM

Q45. Pourquoi on n'a pas eu de questions sur le downgrade graphique ?

R. Chuuuuuuuuuuut ! Mais la différence entre des images créées par des graphistes pour la promotion d'un jeu et des images extraites du jeu est compréhensible.

Q46. Y aura-t-il des saisons autres que l'hiver ?

R. Bonne question. Pas d'info pour l'instant. Mais l'histoire se déroule juste après le *Black Friday*¹⁰, donc on ne voit pas bien comment on pourrait se retrouver en été.

Q47. Est-ce qu'on va avoir des succès *in game* ?

R. Il y a les récompenses déjà prévues dans le jeu, mais *a priori* rien en *in game*.

Q48. Y aura-t-il des titres à remettre en jeu ?

R. Non. Pas prévu.

Q49. *Illisible, coupures de son.*

Q50. Quels sont les types de dégâts.

R. Il y a des dégâts normaux, des dégâts qui attaquent des points d'armure, des dégâts spéciaux et des dégâts critiques, qui concernent des parties vitales de l'ennemi.

Q51. Qu'est-ce que c'est que les tags Alpha, Bravo, Charlie que l'on voit dans les vidéos d'AREKKX¹¹ ?

R. Aucune idée. Pas important.

Q52. Est-ce qu'on pourra faire des groupes de plus de 4 agents ?

R. Pas d'information pour l'instant.

Q53. Qu'est-ce que c'est que les DPS. Quelle différence avec les dégâts des armes ?

R. DPS = dégâts par seconde. Les dégâts des armes sont fixes.

Q54. On peut s'arrêter là ?

R. Oui.

Compte-rendu © **Les Publications du Marcel** - www.lespublicationsdumarcel.com

¹⁰ Le *Black Friday* marque le coup d'envoi des achats de Noël aux États-Unis. Au menu : des rabais monstres sur tous les rayons et une folie acheteuse qui s'empare des consommateurs (L'Express).

¹¹ **AREKKZ** est l'un des *Youtubers* les plus connus et les plus prolifiques sur TCTD avec **Silenc0re** : www.youtube.com/channel/UC-zjH-e5XBzMpy_VtwIGRxQ
www.youtube.com/channel/UCmfP0uZhGtExqyTbyaC8x8w