

# Tom Clancy's The Division

Les conseils de **Battlechewi** pour les missions **Survie**



## Le spawn

Il y a toujours un premier médicament disponible dans la planque où débute la partie, dans un gros sac de sport de couleur rouge, qui contient un médicament ou une piqûre (la différence étant la durée de l'effet, les piqûres durent deux fois plus longtemps) ainsi qu'un tissu. Dès que ça démarre, prenez-le.

Immédiatement après, ouvrez votre map et mettez un marqueur sur le petit hélico détruit et *rushez*<sup>1</sup> vers la zone du crash, vous y trouverez tout les collectibles nécessaires pour bien avancer<sup>2</sup>.

## Petits conseils

Si celle-ci se trouve trop éloignée de vous, abandonnez et concentrez-vous sur le *farm*<sup>3</sup> des abris (sur la carte c'est un marqueur en forme de triangle avec un buste dessiné à l'intérieur). Ne perdez pas de temps, anticipez toujours votre prochaine action via la map, marquez les planques, *rushez*, *farmez*.

---

<sup>1</sup> « Courrez » (l'auteur est Québécois).

<sup>2</sup> Au sol. Si l'hélico s'est crashé sur un toit, n'essayez pas d'y monter, on ne peut pas. Tout le butin est au sol autour de la zone de crash.

<sup>3</sup> Argot de *gamer* pour désigner la recherche de butin.

Important : à chaque fois que vous entendez que vous redevenez contaminé (une fois le *cooldown*<sup>4</sup> terminé), reprenez immédiatement un médicament ou une piqûre, le but du jeu étant d'arriver en DZ avec au moins 30 mn<sup>5</sup> pour voir large, bien sûr.

Une fois que vous aurez trouvé une bonne arme de couleur bleue, *farmez* les zones violettes les plus près de vous. Sachez qu'elles regorgent de collectibles, de médicaments en tout genre, etc.

Attention : une zone violette est toujours éloignée de tout point de réchauffe, tels les bidons en flamme<sup>6</sup>. C'est fait exprès pour augmenter la difficulté. Donc, repérez une planque ou un bidon et faites-en votre point pour battre en retraite si le *fight*<sup>7</sup> dure trop longtemps.

Astuce : une manip très astucieuse et qui fonctionne à tout les coups, c'est de venir sur une zone violette de front et, une fois le combat engagé, faire le tour par les rue adjacentes pour contourner, rentrer par derrière et piller la zone sans que les *mob*<sup>8</sup> se rendent compte de quoi que ce soit. Enfin sachez que vos kits de soin font office de vie et qu'ils sont à utiliser uniquement pour se réanimer. Le must en jeu c'est d'utiliser une boîte de conserve ou des barres énergétique qui *heal*<sup>9</sup> instantanément et de manière très efficace.

Petit conseil : perso je ne *craft*<sup>10</sup> presque rien via le poste de fabrication car tout est *lootable*<sup>11</sup> en *farmant*, et cela permet de stocker les collectibles pour le *fight* en DZ.

Une fois le mur escaladé (méfie-toi, y'a 2 types du LMB qui font une ronde devant l'entrée : chuuuut), récupère la sacoche d'arme à feu sur ta droite et colle le mur de gauche (2 Rikers en face de toi qui font aussi une ronde).

Prends la ruelle étroite immédiatement à gauche et dirige-toi vers la laverie, tu y trouveras 3 coffres de ressource *gold* et un médicament. Sors de la laverie et dirige-toi vers la DZ 1. Il y a une autre ruelle tout de suite à gauche, tu y entres et tu trouveras un autre médicament et tout de suite à gauche une zone contaminée (attention ! masque de protection

---

<sup>4</sup> Temps de rechargement d'une *capacité*.

<sup>5</sup> Durée de jeu disponible avant décès par infection.

<sup>6</sup> Ou éteints et que l'on peut allumer pour se réchauffer.

<sup>7</sup> Combat.

<sup>8</sup> Argot de *gamer* pour désigner les PNJ (personnages non joueurs) pilotés par l'IA du jeu.

<sup>9</sup> Argot de *gamer* pour désigner l'amélioration de sa santé.

<sup>10</sup> Action consistant à fabriquer un objet (armes, accessoires, équipements) dans un poste de fabrication.

<sup>11</sup> Argot de *gamer* pour désigner la collecte de butin (après avoir *farmé*).

avancée obligatoire sinon...) 3 Rikers t'y attendent, une grenade frag et bye bye ! (attention, car le bruit va attirer 3 autres Rikers, stand-by, laisse-les venir à toi).

Une fois le ménage fait, récupère tes 2 premières technologies de la Division.

Reprends le chemin inverse en repassant par la laverie et dirige-toi vers la planque de la DZ 2. Au carrefour de la bibliothèque, tu trouveras au pied du camion de pompier des outils *gold*.

N'entre pas tout de suite dans la planque, passe par la ruelle qui est accolée à l'entrée (3 Rikers t'y attendent), elle peut te mener à deux endroits : un magasin de sport et une rue où se trouve une ambulance plantée en plein milieu.

Derrière cette ambulance, tu trouveras 2 autres technologies de la Division dans une mini zone contaminée et, en revenant dans la ruelle, prends la direction du magasin de sport. En face de toi se trouve un grand escalier, en dessous tu trouveras des outils *gold* et, au deuxième étage sur le toit, un 2e outil *gold*.

Maintenant que tu as atteint le toit du magasin, entre en mode furtif, les *mob* étant au RDC, ni vu ni connu, prends tout droit tout au fond, regarde à gauche derrière le bureau, tu y trouveras 2 technologies de la Division.

Rebrousse exactement le même chemin et retourne à la planque de la DZ 2.

Tu as maintenant 6 technologies de la Division, ça permet de *crafter* 3 armes (par exemple : un HK G36, une M60 et un PM X45) et de reconverter les trois dernières en tissus *gold* pour commencer à *crafter* des vêtements.

Une fois tes 3 armes et au moins 3 vêtements *gold* construits, tu peux commencer à arrêter le mode *Splinter Cell*<sup>12</sup> et moins longer les murs, d'où l'importance de *farmer* un max avant d'entrer en DZ pour arriver dans une planque en ayant tout de dispo pour *crafter* du lourd !

J'ai toujours fonctionné comme ça. Après, je te dirai que cette méthode à pour seul but de finir *High End*<sup>13</sup> et de *farmer* des zones violettes en DZ, *poutrer*<sup>14</sup> du *nommé*<sup>15</sup> et récupérer ces fameuse caches de survie avant

---

<sup>12</sup> [Jeu vidéo](#) de **Ubisoft**, dans lequel le personnage est censé accomplir un certain nombre de missions sans jamais se faire repérer (donc, sans combats).

<sup>13</sup> Avec un bon score.

<sup>14</sup> Argot de *gamer* pour désigner la « neutralisation » d'un hostile.

<sup>15</sup> Dans le jeu **Tom Clancy's The Division**, les *ennemis nommés* (des PNJ) sont des

d'extraire.

Après la DZ 2, prends la route qui te mèneras en DZ 5 faire le plein de médoc, piqûres etc. et finis de te *stuffer* : accessoires, mods<sup>16</sup>, etc. Personnellement, je *craft*e tout sans exception jusqu'aux accessoires des armes.

Ensuite le *fight* contre les nommés, 6 zones.

Repères pour le *farm* :

- Les ambulances dans la rue ont très souvent autour d'elles des medipacks, des seringues et des médocs
- Les voitures de police ont des pièces d'armes
- Les chantiers, des outils
- Les bureaux, des composants électroniques

Et, pour y voir plus clair dans la tempête, bois de l'eau ou un soda et tu verras toutes les ressources surbriller en jaune, donc tu ne pourras pas les louper.

Si tu as une galère et que tu te refroidis trop vite, aies le réflexe d'ouvrir immédiatement ta carte pour marquer le point chaud le plus proche<sup>17</sup>. Le marqueur est une flamme orange.

Faites une halte à la planque, les amis, et croyez-moi sur parole, cette route est unique car vous allez mettre de côté le froid vu qu'elle est blindée de vêtements, ainsi que ralentir l'infection car elle est over blindée de médocs et seringues. Donc, tranquilles, prenez votre temps, concentrez-vous sur le *fight*. 99 % du temps, je repars de la Morgue du Métro avec full médocs et j'ai mal au cœur pour tout ce que je laisse en route.

La 2e zone violette :

Classique, c'est un souterrain avec 4 *mob*. Si vous voulez la jouer *safe*<sup>18</sup>, comme vous descendez par un escalator, tirez un coup de feu et remontez immédiatement, puis laissez-les venir à vous.

En ressortant juste en face, de l'autre côté de la rue, là où il y a une

---

« méchants » sur-protégés et sur-équipés, qui sont difficiles à vaincre mais dont la « neutralisation » rapporte plus de score et de butin.

<sup>16</sup> Dans le jeu **Tom Clancy's The Division**, les « Mods » sont des modifications de caractéristiques d'une arme, d'un équipement et d'un accessoire, pour augmenter leur puissance.

<sup>17</sup> Afin de voir l'itinéraire le plus court pour s'y rendre.

<sup>18</sup> En sécurité, sans risquer le combat.

planque et un coin de réchauffe, se trouve le grand centre de la Police à 3 niveaux. Il regorge d'armes et ressources. Enfin, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au nord à la Morgue du Métro.

Attention : 3 *mob* violets et un *élite* vous y attendent. Personnellement, j'ai arrêté de la faire depuis peu pour une seule raison : il n'y a pas de médocs sur cette zone, rien, donc je préfère être *full*<sup>19</sup> avant d'entrer en DZ car c'est là-bas que j'en aurai le plus besoin. Donc, quand j'arrive à une planque, je *craft* le *heal* et je fonce en DZ, mais vous pouvez la faire quand même si vous voulez *looter* du violet.

PS : quand vous sortirez de la dernière planque pour vous rendre en DZ, longez les rues par la gauche, la droite est blindée de *mob* devant la DZ, mais en mode furtif ça passe très bien.

Si tout se passe bien, vous devriez arriver en DZ avec un chrono de 55 minutes. La belle vie, mes amis !

Sachez que 90 % des médocs que vous ramasserez se trouvent sur la grande ligne droite, celle où vous commencez, et se trouvent à même la rue, au sol ou à l'arrière des camions<sup>20</sup>, un tous les 50 mètres.

Et pour tout ceux qui ont la poisse et qui *spawnent*<sup>21</sup> du coté droit de la carte, je vous concocte exactement la même chose, une map en photo avec les détails<sup>22</sup> !

En fait, comme cette route possède plus de médocs et seringues que tu ne peux en porter, et même en prenant tout ton temps, tu verras que tu vas beaucoup en laisser derrière toi. C'est simple, si j'ai 3 seringues et 2 médocs, je vais prendre une seringue et inversement, comme ça je suis sûr à 100 % d'être toujours à 3/3. Une fois *full*, j'ouvre tous les sacs sur ma route et quand mon *cooldown* est fini je retourne chercher ce qu'il me manque.

Une autre astuce :

Hors DZ, une ressource *gold* équivaut au *farm* de 2 voir 3 coffres, alors qu'en Dark Zone c'est un par coffre, donc le calcul est vite fait ! C'est bien pour ça que je privilégie l'entrée précoce en DZ. Sachez que, plus il y a de monde à l'intérieur, plus vous aurez de chance de trouver un max de ressources sur les cadavres en DZ plutôt que hors.

---

<sup>19</sup> Inventaire complet de ce qu'un personnage peut emporter.

<sup>20</sup> Il faut grimper dans le camion par l'arrière pour accéder à ces objets.

<sup>21</sup> Action de commencer une partie à tel ou tel endroit de la carte du jeu.

<sup>22</sup> Pas encore publiée à l'heure où nous mettons sous presse.

Ex : en tout début de jeu, rien ne sert de *rusher* un cadavre. Il y a la distance, les autres joueurs et tout ça, pour deux *loots* verts, un soda et deux outils. Perte de temps inutile. Par contre, en DZ, *rushez* immédiatement car là, c'est le jackpot !

Quand tu *spawnes* tout en haut à gauche, juste en face du crash de l'hélico, tu verras, le site se trouve en haut d'un escalier avant de monter et d'attaquer les mobs. Sur ta droite, de l'autre côté de la rue, il y a une petite ruelle, tu y entres et sur la droite tu verras une planque avec 2 medocs, 2 coffres d'arme, des vêtements et du stuff. Une toute petite zone bien garnie. Juste avant de s'attaquer aux *mob*, c'est l'idéal.

[jeuxvideo.com/forums/42-31031-49465061-1-0-1-0-trucs-et-astuces-survie.htm](http://jeuxvideo.com/forums/42-31031-49465061-1-0-1-0-trucs-et-astuces-survie.htm)

Vidéo partie 1 : <https://youtu.be/ldWVzN-ZYNU>

Partie 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=RiHgPH-Mop4>