

SURVIVE 2022



THE DIVISION



+ NOTES 2022
RESSOURCES

SURVIE

THE DIVISION

Le mode "Survie", est pour ma part une course contre la montre à grande échelle. Infecté, le joueur a 1 h sans médoc pour trouver l'antidote qui se trouve dans la Dark Zone et s'extraire de celle-ci.

Entre-temps, il va falloir trouver des antidouleurs (Cachets, piqûres) qui vont permettre de stopper l'infection et donc suspendre le temps durant quelque secondes. Les ennemis que l'on croise sont de différents niveaux (**normal**, **difficile** et **expert**). En guise de vêtements, nous n'avons que notre tenue Azmat. Notre arme de départ : un pistolet.

PLANQUE DE DEPART

Selon les lieux où l'on commence, on peut trouver de nombreux objets ou pas, d'où l'importance de faire des points de repères dès que possible. Ils permettent de trouver en général de nombreuses ressources (armes, vêtements, munitions, etc.).

NB : Il n'y a aucunes boites de munitions en survie.

RESSOURCES

Sans que le jeu ne le demande, si ton inventaire est plein et que tu tombes sur une boisson, bois-là ça va te permettre de voir les objets qui sont près de toi le temps de ta digestion. * Bois une boisson également si tu ne connais pas le coin afin de pouvoir trouver des ressources.

La nourriture te permet de te remettre de la santé quand celle-ci est diminuée et d'éviter d'utiliser un kit de soin. Entrer dans une planque fais le plein de ta jauge de santé. Il ne faut pas oublier ce qui t'attends, une fois la DZ franchie, alors pense bien à garder de la nourriture, boissons et surtout médocs dans la mesure du possible.

Pour ma part, le mieux est d'y entrer au minimum avec une arme de niveau difficile (mauve). Si possible, faire un filtre de niveau 2 pour aller dans les sous-terrains (métro) et les lieux de quarantaines.

SURVIE

THE DIVISION

Les points de repères sont gardés par des ennemis de niveau difficile et ceux qui se trouvent dans la DZ par des niveaux expert. En ce qui me concerne, une fois entré dans la DZ, je vais chercher les antiviraux puis la technologie de la division nécessaire à la fabrication du pistolet lance fusée. Sans lui, on ne peut pas appeler l'hélico pour notre extraction. Ensuite, si c'est possible, je commence la fabrication de mon équipement Gold (le pistolet lance fusée, les armes puis le reste) pour attaquer les points de repères. Au niveau de l'équipement, lors de la fabrication c'est la loterie. Tu peux avoir + de dps comme + de santé ou + de compétence. Si tu as les ressources qu'il faut, tu peux rajouter ce qui te manque grâce à la fabrication des mods. Pour ma part, je fais toujours plus de DPS car même en ayant beaucoup de santé, on prend très cher. S'il te manque des ressources pour la fabrication, la technologie de la division permet de le ou la remplacer. Dans chaque point de repère, il y a un Boss qui, une fois tué, lâchera une cache de survie (à prendre absolument). Une fois le repaire nettoyé, ouvrir le ou les coffres/boîtes pour avoir des caches supplémentaires et surtout des munitions (les chargeurs se remplissent automatiquement une fois qu'elles ont été ouvertes sur une seule arme. Dans la DZ, certains Boss sont plus costaud que d'autres.

EXTRACTION

Lors de la demande d'extraction, une fois la fusée tirée. Le Hunter pop généralement pas loin de toi. (Évite de l'affronter de face, à moins d'être sûr de le tuer tout de suite car un coup de sa hache, tu tombe et c'est fini). Parfois, il se cache. Il faut donc le chercher. Jusqu'à présent en ayant un DPS d'au moins 108 avec un fusil d'assaut comme la G36, je le tue rapidement, avec un DPS de + de 120, il n'a même pas le temps de finir de se soigner. Les points d'extractions ou tu peux être en hauteur sont à privilégier. Lors de l'affrontement avec le hunter, des joueurs peuvent venir. D'autres Hunters feront leurs apparitions. Pour chaque Agent il y a un Hunter. Lorsqu'un joueur lance une extraction et qu'il se fait tuer ou qu'il est inconscient. Si tu vas sur lieu pas longtemps après, il y a de forte chance que le Hunter y soit encore. Surtout pour les joueurs inconscients. Le Hunter attends caché près du joueur inconscient celui qui va venir l'aider ou le détrouser.

Survie, c'est également l'obtention de points et de statuts (novice, expert, maître). En obtenant un total de plus de 11 000 points, tu passes Maître et tu as environ 62 % ou plus sur 100. En générale deux survies suffit pour atteindre les 100. Une fois les 100 % atteints, tu as un exotique. Pour obtenir des points supplémentaires. Avant de monter dans l'hélico, boire et manger tout en ayant toujours son inventaire plein.

SURVIE

THE DIVISION

EQUIPEMENT DE SURVIE

Si possible, avant d'entrer en DZ, se faire également une sacoche supplémentaire pour avoir trois kits de soins. Si elle ne sert pas durant la survie, elle servira pour obtenir des points en plus ou relevé un joueur, et là aussi ça te donnera des points pour avoir fait cette bonne action. Les vêtements : lorsque tu en trouves de nouveau les flèches vertes indiquent qu'ils sont plus chaud, mets les directement ou laisse-les si ils sont plus bas que ceux que tu portes pour des joueurs qui seraient susceptible de passer après toi.

Si tu regarde mes vidéos, ce qui peut être un peu long. Ça te donnera une idée des parcours à faire. Sachant que les miens sont assez long mais ils permettent de rentrer dans la DZ dans de meilleurs conditions. *Il faut à la base connaître la DZ ou apprendre à la connaître en faisant souvent des survies ou en y allant en PVP. Apprendre à connaître et découvrir les points d'intérêts de la carte, te permet de faire ton parcours mais aussi d'en suivre un autre, si un joueur est déjà sur le même.*

*Les joueurs inconscients peuvent être réanimés, s'ils n'ont pas quitté Survie, d'ou le troisième Kit de soin (ils sont précieux et peuvent vite partir). Tu peux choisir à la place de voler leurs loots ce qui n'est pas vraiment sympa mais des joueurs le font. Ils apparaissent sur la carte en blanc. Les joueurs morts, sont indiqués par une croix rouge sur la carte. si tu ne te trouves pas trop loin, tu peux récupérer les loots. Tout au long de la survie, lorsqu'un joueur sera tué ou qu'il quittera survie. Le jeu t'indiquera en l'affichant sur l'écran le nombre de joueurs restant. Il fut un temps ou en survie, c'était en moyenne 22 à 23 joueurs. Aujourd'hui, on tourne autour de 8 et 4 joueurs.

Une bonne survie peut atteindre une durée de 2 h. Si tu pars lorsque le jour se lève, se sont des points en plus.

SURVIE

THE DIVISION

RESSOURCES

BANC DE FABRICATION

Tous les schémas ne sont pas disponibles dès le départ, c'est en allant dans les planques de plus en plus proches de la DZ, qu'ils seront débloqués.

TECHNOLOGIE (Outils bleu nécessaires)

IMPULSION	3 composants électroniques
TOURELLE	3 pièces d'armes + 1 composant électronique + 1 outil
BOMBE COLLANTE	3 pièces d'armes + 1 outil
BOUCLIER	3 outils
PREMIER SOINS	3 composants électroniques + 1 kit de soin + 1 outil
STATION DE SOUTIEN	3 composants électroniques + 1 kit de soin + 1 outil
MINE CHERCHEUSE	3 pièces d'armes + 1 composant électronique + 1 outil
ABRI INTELLIGENT	1 pièce d'arme + 3 outils
PROTECTION MOBILE	1 pièce d'arme + 3 outils

● Compétences de sécurité ● Compétences médicales ● Compétences techniques

EQUIPEMENT DE SURVIE (à faire avant d'entrer dans la Dark Zone)

Filtre antiviral basique	2 tissus + 2 outils bleu
Filtre antiviral avancé	1 tissu + 1 outil bleu
Sacoche de kit de soins supplémentaires.	2 tissus + 2 outils bleu
Kit de soins	1 tissu + 1 outil bleu

SUBVIE

THE DIVISION

RESSOURCES

HABILLEMENT *(à faire vraiment si nécessaire ou beaucoup de ressources)*

Casquette, blouson,
écharpe, etc. | 1 tissu

ARMES

Toutes armes **verts** | 2 pièces d'armes **verts**
Toutes armes **bleues** | 2 pièces d'armes **bleues**
Toutes armes **mauves** | 4 pièces d'armes + 2 outils **bleus**

ARMURE *(Sac à dos, masque et gants, etc.)*

Verts | 2 tissus verts
Bleu | 2 tissus bleus
Mauve | 4 tissus + 2 composants électroniques

MODS D'ARMES *(schémas chargeurs, lunettes, silencieux, etc. selon les couleurs de niveau.)*

Verts | 2 outils verts
Bleu | 2 outils bleus
Mauve | 2 outils + 1 pièce d'arme bleus

MODS DE MATERIAUX *(schémas de performances et matériels)*

Verts | 2 composants électroniques verts
Bleu | 2 composants électroniques bleus
Mauve | 2 composants électroniques + 1 tissu bleus

SURVIE

THE DIVISION



Pour obtenir du matériel de niveau supérieur, il faut le convertir.

Pour fabriquer du gold, il faut pas mal de ressources.

Pistolet lance-fusée : 2 pièces d'armes + 1 technologie de la division

EQUIPEMENTS Gold (*Ressources jaune*)

Armes	3 pièces d'armes + 1 outil + 1 technologie de la division
Armures	3 tissus + 1 composant électronique
Mods d'armes	1 outil + 1 pièce d'armes

CONVERSION DES MATERIAUX (*composants, outils, tissus, pièces d'armes*)

Pour faire du bleu	3 pièces du matériel vert que l'on souhaite convertir
Pour faire du gold	3 pièces du matériel Bleu que l'on souhaite convertir

MODS D'ARMES Gold

Chargeurs, lunettes, silencieux, etc.	3 pièces d'armes + 1 outil + 1 technologie de la division
--	---

MODS DE MATERIAUX Gold (*performance, armes à feu, endurance, matériel élect.*)

Gold	1 composant électronique + 1 tissu
-------------	------------------------------------

EQUIPEMENT DE SURVIE

Kit de soins de haute qualité	2 tissus jaunes
--------------------------------------	-----------------

SUBVIE

THE DIVISION

POINTS DE REPERES



NORD-OUEST AU SUD-OUEST

NOM	LIEU	ENNEMIS
World Plaza Square	Clinton	Rickers
Times Square	Times Square	Rickers
L'Amtrack	Hudson Yards	Emeutiers
Décombres de la morgue	Garment District	Nettoyeurs
Poste de secours du CERA	Chelsea	Emeutiers
La ligne rouge	Tenderloin	Nettoyeurs
Hardware store courtyard	Flatiron District	Rickers

SUD-EST AU NORD-EST

NOM	LIEU	ENNEMIS
Hôtel Empire Autumn	Gramercy	Rickers
Stuyvesant Subway South	Stuyvesant	Nettoyeurs
Alley passage	Kips Bay	Rickers
Zone de construction	Murray Hill	LMB
Toit d'Abel	Turtle Bay	LMB
Church Square	Midtown Est	LMB

SUBVIE

THE DIVISION

POINTS DE REPERES



POINTS DE REPERES EN DARK ZONE - DZ01 à DZ06

LIEU	NOM	FACTION ENNEMIS
DZ01	Ancienne extraction Station service abandonnée Barricade	Rickers Emeutiers Emeutiers
DZ02	Site de construction La bibliothèque Magasin de sport Kalkesse Site d'extermination virale	Rickers Rickers LMB Nettoyeurs
DZ03	Station souterraine	Emeutiers
DZ04	Planque de bureau Site de construction	LMB Rickers
DZ05	Dépôt d'approvisionnement du LMB Centre commercial souterrain Intersection brûlée	Nettoyeurs Rickers
DZ06	Check point ravagé du LMB Bâtiment Q	Nettoyeurs