

Construisez votre personnage

http://static2.ubi.com/pxm/TCTD/AG/TD2/Assets/Infographic/Character_Progression_Division2.jpg

Bonus

Les bonus sont des avantages passifs qui, une fois débloqués, sont toujours actifs. La plupart des bonus ont des niveaux d'amélioration qui doivent être débloqués dans un certain ordre.

Les bonus modifient les capacités d'emport d'objets dans votre inventaire, la capacité de votre réserve, le nombre de grenades et de kits de protection, mais aussi des matériaux de fabrication et des ressources. Ils permettent aussi de gagner des points d'XP, des matériaux de construction, des améliorations pour la détection de conteneurs et d'ennemis, et de nouveaux niveaux de difficulté pour obtenir des primes.

Les bonus et leurs améliorations doivent être débloqués auprès de l'Intendant dans la base d'opérations, en utilisant des technos SHD.

Compétences

Il existe huit plateformes de compétences qui sont débloquées en réalisant des missions de déverrouillage de compétences : Impulsion, Drone, Lanceur chimique, Ruche, Mine téléguidée, Tourelle, Luciole et Bouclier.

Les agents peuvent s'équiper de deux compétences en même temps, ce qui augmente les options à leur disposition pour faire face aux situations de combat.

Variantes de compétences

Chaque plateforme dispose de trois ou quatre variantes, qui permettent de modifier des caractéristiques très différentes, de la capacité de réparer un kit de protection à la zone d'effet d'une attaque ou au ciblage d'un ennemi avec des dommages accrus.

Débloquer une compétence permet aux joueurs de sélectionner une seule variante. Les autres doivent être débloquées en utilisant des technos SHD.

Lorsqu'ils s'équipent d'une compétence, les joueurs peuvent ensuite choisir quelle variante de la compétence ils souhaitent utiliser.

Modificateurs de compétences

Les modificateurs de compétences sont des éléments que l'on peut trouver en tant que butin. Ils sont spécifiques à chacune des plateformes de compétence.

Ils permettent d'améliorer certaines caractéristiques des compétences telles que leur rayon d'action ou leur niveau de dommages. Les modificateurs de compétences ont comme prérequis que le personnage du joueur doit disposer d'un certain niveau de puissance de compétence afin de pouvoir les attribuer à celles-ci, les puissances de compétences étant une statistique qui peut apparaître sur plusieurs équipements.

Les modificateurs de compétences suivent les mêmes règles de niveau et de qualité que les autres équipements.

Niveau du joueur

Atteignez le niveau 30 en réalisant les activités et les missions du monde libre. Une fois ceci réalisé, les équipements n'ont plus de niveau à atteindre pour s'en servir mais ont un score d'équipement (Gear Score).

Équipements du joueur

Il y a trois caractéristiques pour l'équipement d'un joueur : la qualité, les modificateurs et les talents.

Qualité

Des paliers et des niveaux de haute qualité permettent aux équipements d'avoir des statistiques uniques, des valeurs plus grandes et des talents plus variés.

Il y a cinq niveaux de qualité : médiocre, standard, spécialisé, supérieur et haut de gamme.

Modificateurs

Les équipements peuvent être modifiés pour spécialiser leur comportement ou leurs statistiques.

Les armes peuvent disposer de points d'attache pour chargeurs, bouches de canon (réducteurs et silencieux), rails Picatinny supérieurs pour optiques (lunette, visée point rouge, etc.) et inférieurs pour poignées (ou laser), améliorant ainsi certaines caractéristiques des armes d'un agent comme la taille d'un chargeur, la vitesse de rechargement ou la stabilité.

Chaque modificateur d'arme présente une caractéristique d'équilibrage du bonus obtenu, tel que la diminution de la précision ou de la cadence de tir (pour ceux qui ne comprennent pas, si on privilégie une stat, on en diminue automatiquement une autre).

En obtenant des schémas de construction d'armes lors de la réalisation de missions et de projets, vous pouvez construire celles-ci dans un poste de fabrication. Certains modificateurs sont obtenus en tant que butin normal, ils suivent les mêmes règles de qualité que celui-ci et peuvent être adaptés sur les équipements qui disposent de points d'attache.

Choisissez vos modificateurs d'équipements à partir de votre choix préférentiel de statistiques, du niveau de dommage des grenades à l'augmentation des points d'expérience. Les modificateurs d'équipement ne disposent pas de caractéristique d'équilibrage comme les modificateurs d'armes.

Une fois que les agents ont construit ou débloqué un modificateur d'arme, ils peuvent l'utiliser sur toutes les armes dont ils disposent tant que celui-ci peut y être adapté. Les modificateurs d'équipement, en revanche, ne peuvent être adaptés que sur un seul équipement à la fois.

Talents

Les talents sont des effets spéciaux très puissants qui permettent d'améliorer ou de changer le style de jeu et l'efficacité d'un personnage. Les talents les plus puissants ne sont activés que lorsque l'agent remplit certaines conditions préalables.

Équipements

Emplacements d'équipement

Un agent dispose de six emplacements pour équipements : masque, sac à dos, veste, gants, holster et genouillères.

Chaque équipement dispose d'une statistique d'armure qui est un indicateur du niveau de dommages que le personnage peut supporter avant de perdre sa protection balistique. Lorsque cette protection est perdue, le personnage devient totalement vulnérable.

Marques d'équipements

Le fait de doter un personnage d'un ensemble d'équipements de la même marque débloque des statistiques supplémentaires.

Chaque équipement de marque augmente le nombre de statistiques actives jusqu'à trois. Avec six emplacements d'équipements, les agents disposent d'un très large choix de marques et de combinaisons pour créer leur style de jeu préféré.

Recalibration

Lorsqu'un agent s'approche de la fin du jeu (niveau 30), la recalibration devient disponible. Cette faculté permet aux agents de personnaliser leurs équipements en changeant les statistiques et les talents, et en augmentant leur score (Gear Score) jusqu'à une certaine limite.

Aux postes de recalibration, les agents peuvent – moyennant l'utilisation de crédits et de matériaux de recalibration – changer les statistiques ou les talents d'un équipement en les modifiant ou en les échangeant avec ceux d'un autre équipement possédé. L'équipement qui a été utilisé pour le transfert est alors détruit à la fin de la recalibration.

Pour réaliser un transfert, les deux statistiques ou talents concernés doivent appartenir à la même famille (offensive, défensive, utilitaire, etc.) Les agents ne peuvent recalibrer qu'une statistique ou talent par équipement, mais cela peut se faire indéfiniment.

Spécialisations

Lorsque les agents s'approchent de la fin du jeu, ils débloquent l'accès à des spécialisations : tireur de précision, survivaliste et démolisseur. Les agents peuvent changer de spécialité sans restrictions une fois qu'elles sont débloquées en s'adressant à l'Intendant dans la base d'opérations. Chaque spécialisation est disponible avec une signature d'arme et un emplacement de signature d'arme ajouté à vos armes en plus des points de fixation existants. Ces armes sont puissantes mais leurs munitions sont rares. Chaque spécialisation est disponible aussi avec un arbre de compétences qui contient de nouvelles variantes, des types de grenades et des talents qui correspondent mieux à votre thème de spécialisation.

Vous pouvez débloquent les capacités d'un arbre de spécialisation avec des points de spécialisation. Vous en gagnez lorsque vous réalisez des missions d'invasion, des missions quotidiennes prioritaires, des chasses à la prime en réseau et des projets hebdomadaires. De même, chaque changement de niveau vous attribue des points de spécialisation.

Score d'équipement

A partir du niveau 30, la puissance des équipements et des armes est représentée par un score d'équipement (Gear Score) en plus de leur qualité. La puissance globale d'un agent est représentée par un score d'équipement moyen calculé à partir de tous les équipements qu'il porte.

Les agents peuvent trouver des éléments avec un score plus élevé en réalisant des activités de niveau 30 qui produisent du butin. La disponibilité du butin est basée sur *la capacité de leurs équipements à faire progresser leur score et non leur puissance actuelle* (traduction approximative à améliorer). Ce qui signifie que les agents peuvent jouer avec n'importe quelle combinaison d'équipements et recevoir quand-même un butin de valeur significative.

Des activités plus difficiles (par exemple des missions principales et des chasses à la prime de difficulté supérieure) donnent plus de chances de faire progresser votre score.

Le niveau 30 est organisé en « paliers mondiaux ». Chaque palier a un score maximum qui représente celui que le joueur peut trouver dans les butins.

Afin de progresser dans les paliers mondiaux, les agents doivent réussir le *World Tier Challenge* : deux missions d'invasion et la prise d'une forteresse. La mission *Forteresse* a un prérequis de score, ce qui veut dire qu'un agent doit avoir la puissance nécessaire pour entreprendre la mission.

La réussite d'un challenge fait automatiquement progresser l'agent au palier suivant.

Les équipements et armes exotiques

Les « Exotiques » sont des armes et équipements uniques qui comportent leurs propres caractéristiques, aspect et talents. Vous ne pouvez utiliser qu'une arme et un équipement exotiques en même temps, soit deux au maximum.

Pour acheter des *Exotiques*, vous devez réaliser des tâches spécifiques que les agents découvriront au fur et à mesure de leur reprise de contrôle de Washington D.C.

Les *Exotiques* peuvent être améliorés par la fabrication. Les agents devront acheter les schémas de fabrication auprès des marchands. Les schémas nécessitent du matériau exotique qui ne peut être obtenu qu'en démontant un objet exotique.

Kits d'équipement

Les kits d'équipement (Gear Sets) se composent de six pièces d'équipement qui, une fois utilisés, débloquent des talents spéciaux et très puissants, composés de cinq ou six pièces. Ils ont une couleur de qualité différente des équipements normaux, n'en suivent pas les mêmes règles et n'ont pas de marques.

Les kits d'équipement peuvent être trouvés dans du butin ou gagnés comme récompenses, comme n'importe quel équipement ou arme. Réaliser des activités spécifiques garantit des récompenses de ce genre.

Les premiers kits d'équipement seront ajoutés peu après la sortie du jeu **The Division 2**.

La construction

La construction nécessite deux composants principaux : des schémas et des matériaux de construction. Les agents trouveront des schémas lors de plusieurs activités telles que les projets hebdomadaires, la prise de contrôle de points de contrôle (lol) ou directement achetés auprès des marchands.

La fouille est une source principale de matériaux de construction, mais aussi la prise de contrôle de points de contrôle (re-lol), les activités du monde libre, l'accomplissement des projets et le butin pris sur des *Boss*. La déconstruction d'équipements non nécessaires est aussi un moyen efficace d'obtenir des matériaux de construction.

Au fur et à mesure de votre progression, la construction est un très bon moyen de découvrir de nouveaux styles de jeu et d'obtenir de nouveaux objets avant de les trouver spontanément dans le monde libre, ou de construire des accessoires qui pourront s'adapter aux points de fixation disponibles sur vos armes. C'est aussi le moyen principal pour les agents de trouver des modificateurs d'armes.

Une fois que les agents ont atteint le niveau 30, ils peuvent débloquent d'autres schémas qui leur permettront de construire d'autres équipements, des modificateurs d'armes, des modificateurs d'équipements ou des Exotiques.

(traduction © Agent Marcel – [Les Publications du Marcel](#))