

R.03



BIENVENUE DANS LA BÊTA DE TOM CLANCY'S THE DIVISION™

Vous avez été choisi pour participer au premier bêta-test de Tom Clancy's The Division. Nous sommes extrêmement heureux de vous compter parmi nos joueurs, et très impatients de recueillir votre avis quand vous aurez découvert notre jeu !

Avant de vous plonger dans les rues chaotiques de Manhattan, prenez le temps de lire ce guide. Il vous fournira de nombreuses informations pour vous aider à devenir un meilleur agent et à maîtriser les nouvelles armes et compétences auxquelles vous aurez accès.

ATTENTION
RECRUITMENT AREA



BÊTA



Au fil des prochains jours, vous aurez l'occasion de tester une petite partie du jeu final, qui sortira le **8 mars 2016** dans le monde entier sur Xbox One, PC et PlayStation®4. Vous jouerez en outre un rôle important en nous fournissant des retours supplémentaires sur certains aspects du jeu avant le lancement.

Dans cette bêta, vous pourrez leleveler vos personnages jusqu'au **niveau 8** et au **grade de Dark Zone 12**. Ces plafonds de niveau portent uniquement sur la bêta et différeront dans le jeu final.

En début de partie, vous pourrez choisir un personnage homme ou femme dont vous pourrez générer aléatoirement l'apparence à partir d'un ensemble limité d'options visuelles. Dans la version complète du jeu, vous pourrez personnaliser intégralement l'apparence de votre agent.

Dans cette bêta, le client de jeu (voix, sous-titres et interface) sera disponible en anglais, français, italien, allemand, espagnol et japonais.



WARNING QUARANTINE AREA



BETA OUVERTE - NOTES DE PATCH

AMÉLIORATIONS

Interface

- ▶ La vidéo didacticielle est désormais accessible depuis l'écran de sélection du personnage.

Jouabilité

- ▶ Une nouvelle mission principale est disponible : Morgue du métro
 - Découvrez la fosse commune des Nettoyeurs tout en tâchant de rétablir le courant dans la ville.
 - Portez secours à l'ingénieur disparu, Paul Rhodes.
- ▶ Débloquez une aile supplémentaire dans la base d'opérations.
 - Débloquez une nouvelle compétence : la tourelle déployable.
- ▶ Plusieurs problèmes de triche ont été résolus depuis la bêta fermée. Mais nous n'en resterons pas là. La totalité de ces problèmes sera résolue d'ici le jour de la sortie, le 8 mars prochain.





Dark Zone

- ▶ De nouvelles armes de haut niveau sont disponibles dans la Dark Zone.
- ▶ L'intervalle de réapparition des coffres de la Dark Zone a été considérablement réduit.
- ▶ Dans la Dark Zone, le nombre d'ennemis autres que les joueurs a considérablement augmenté.
- ▶ Dans la Dark Zone, les ennemis autres que les joueurs ont été légèrement améliorés.
- ▶ Le chrono de la chasse à l'homme s'interrompt au lieu de se réinitialiser lorsque vous êtes un agent renégat de niveau 5 engagé en combat.
- ▶ La récompense de survie décernée à un agent renégat est passée à 1,5 fois la prime d'élimination.
- ▶ Dans la Dark Zone, la barre de santé des agents ne devient plus rouge que lorsqu'ils deviennent renégats.
- ▶ Une nouvelle icône d'avertissement a été ajoutée pour indiquer qu'un agent a tiré sur un autre joueur, mais sans faire assez de dégâts pour passer renégat.
- ▶ Les gains d'expérience dans la Dark Zone ont été légèrement modifiés.
- ▶ Les gains monétaires dans la Dark Zone ont été légèrement modifiés.
- ▶ L'option de transfert de niveau dans la Dark Zone a été désactivée pour les agents renégats. Désormais, ils ne peuvent plus utiliser cette option pour s'échapper après être passés renégats.
- ▶ Suppression de certaines cordes qui permettaient aux joueurs d'atteindre des zones qui leur conféraient un avantage déloyal.

Performances

- ▶ Correction de plusieurs problèmes de stabilité qui occasionnaient des plantages
- ▶ Diverses améliorations et optimisations de serveur

CORRECTIONS DE BUGS

- ▶ Correction de bugs qui permettaient aux joueurs de devenir invisibles pour les autres joueurs
- ▶ Correction d'une exploitation de bug avec la compétence Bouclier balistique qui permettait aux joueurs de devenir invincibles
- ▶ Correction d'une discordance de stats qui survenait de temps à autre entre l'inventaire d'un marchand et celui du joueur lors de l'achat d'un objet
- ▶ Modification de la vitesse de déplacement du joueur quand il court avec une grenade à la main
- ▶ Correction d'un bug où le nom et la barre de santé des autres joueurs n'étaient pas visibles dans la Dark Zone
- ▶ Correction de certains mods d'armes qui produisaient des valeurs statistiques incorrectes quand ils étaient équipés
- ▶ Correction d'un bug où certaines armes n'apparaissaient pas contaminées lorsqu'elles étaient obtenues dans la Dark Zone
- ▶ Correction d'un bug avec le marchand de récompenses où des piles d'objets consommables se réduisaient dans des circonstances spécifiques
- ▶ Correction d'un bug où l'affichage des stats ne s'actualisait pas correctement quand les joueurs parcouraient l'inventaire du marchand
- ▶ Correction d'un bug très rare qui empêchait les joueurs d'utiliser leurs armes ou d'en changer
- ▶ Ajout des lignes de dialogue absentes dans "Personnes disparues : Heather Lau - Mission secondaire"
- ▶ Correction de plusieurs éléments d'environnement pour empêcher les joueurs de chuter "hors du monde" dans des endroits spécifiques
- ▶ Correction d'un bug où l'écran devenait rouge après l'utilisation d'un kit de soins ou une réapparition dans certaines conditions
- ▶ Diverses améliorations et optimisations de serveur (les joueurs recevront désormais moins d'erreurs de connexion)
- ▶ Plusieurs corrections et améliorations de la localisation
- ▶ Des optimisations et corrections trop nombreuses pour être toutes mentionnées !



SURTOUT, CONTINUEZ À NOUS SIGNALER TOUT PROBLÈME
RENCONTRÉ DURANT LA BÊTA !



VOTRE MISSION

Vous êtes un agent de la Division. Sous couvert d'une vie ordinaire, vous faites partie de cette unité secrète et autonome qui opère pour sauver la société. Une pandémie dévastatrice s'est propagée dans les rues de New York, coupant un par un les services indispensables. Vous avez reçu le feu vert pour participer à la deuxième vague, avec pour mission de sauver ce qui peut l'être encore dans un Manhattan coupé du monde. Seul ou en équipe avec d'autres agents de la Division, vous devrez rétablir l'ordre, remonter jusqu'à la source du virus et reprendre New York.



New York est prise d'assaut par des groupes hostiles qui profitent de la crise. Méfiez-vous des casseurs qui écument la ville en bandes pour attaquer plus faible qu'eux. Affrontez les Nettoyeurs, des individus équipés de combinaisons Hazmat et de lance-flammes, bien décidés à purger New York du virus par le feu.

Aventurez-vous dans la Dark Zone, une zone de quarantaine isolée au milieu de Manhattan qui vous opposera à des ennemis particulièrement retors ainsi qu'à des agents corrompus par l'appât du gain. Il s'agit de l'environnement le plus dangereux et violent du jeu. Faites équipe avec d'autres joueurs pour venir à bout de vos ennemis et évacuez les meilleurs butins par hélicoptère. À vous de choisir : vous pouvez collaborer avec d'autres agents ou les attaquer pour voler leur butin.

SPÉCIFICATIONS PC



Avant d'installer Tom Clancy's The Division sur votre PC, vérifiez que celui-ci correspond à la configuration suivante pour vous assurer une expérience irréprochable.

CONFIGURATION MINIMUM :

SYSTÈME D'EXPLOITATION : Windows® 7, Windows® 8.1, Windows® 10 (versions 64 bits exclusivement) • PROCESSEUR : Intel® Core™ i5-2400 | AMD FX-6100 ou supérieur • RAM : 6 Go • CARTE GRAPHIQUE : NVIDIA® GeForce® GTX 560 avec 2 Go de VRAM (équivalent actuel NVIDIA GeForce GTX 760) | AMD Radeon™ HD 7770 avec 2 Go de VRAM ou supérieure - Voir la liste des modèles pris en charge* • DISQUE DUR : 40 Go • LECTEUR DE DISQUE : DVD-ROM double couche • PÉRIPHÉRIQUES : clavier, souris, micro-casque compatibles Windows • Connexion haut débit 256 Kb/s ou plus rapide

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

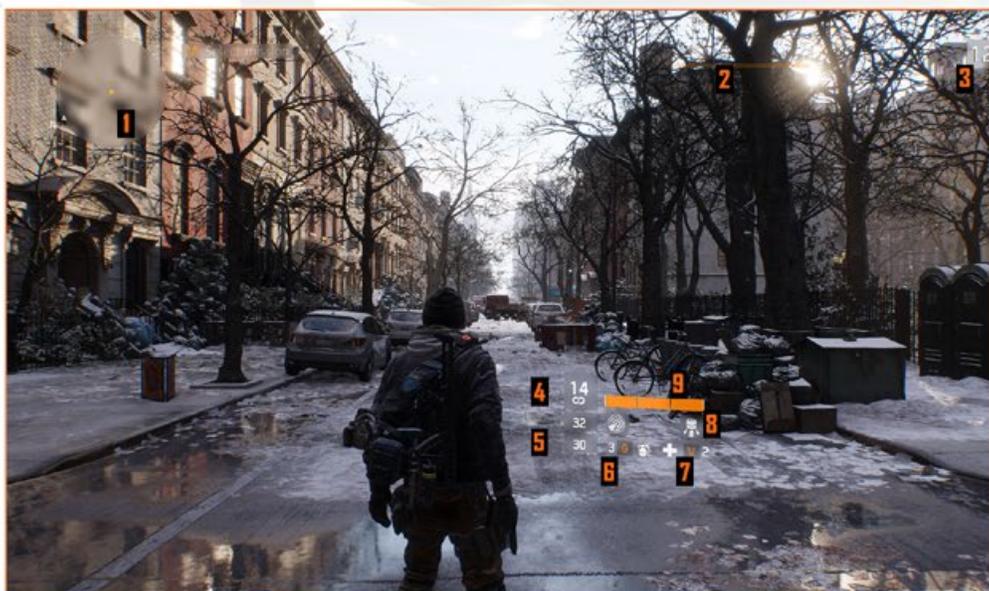
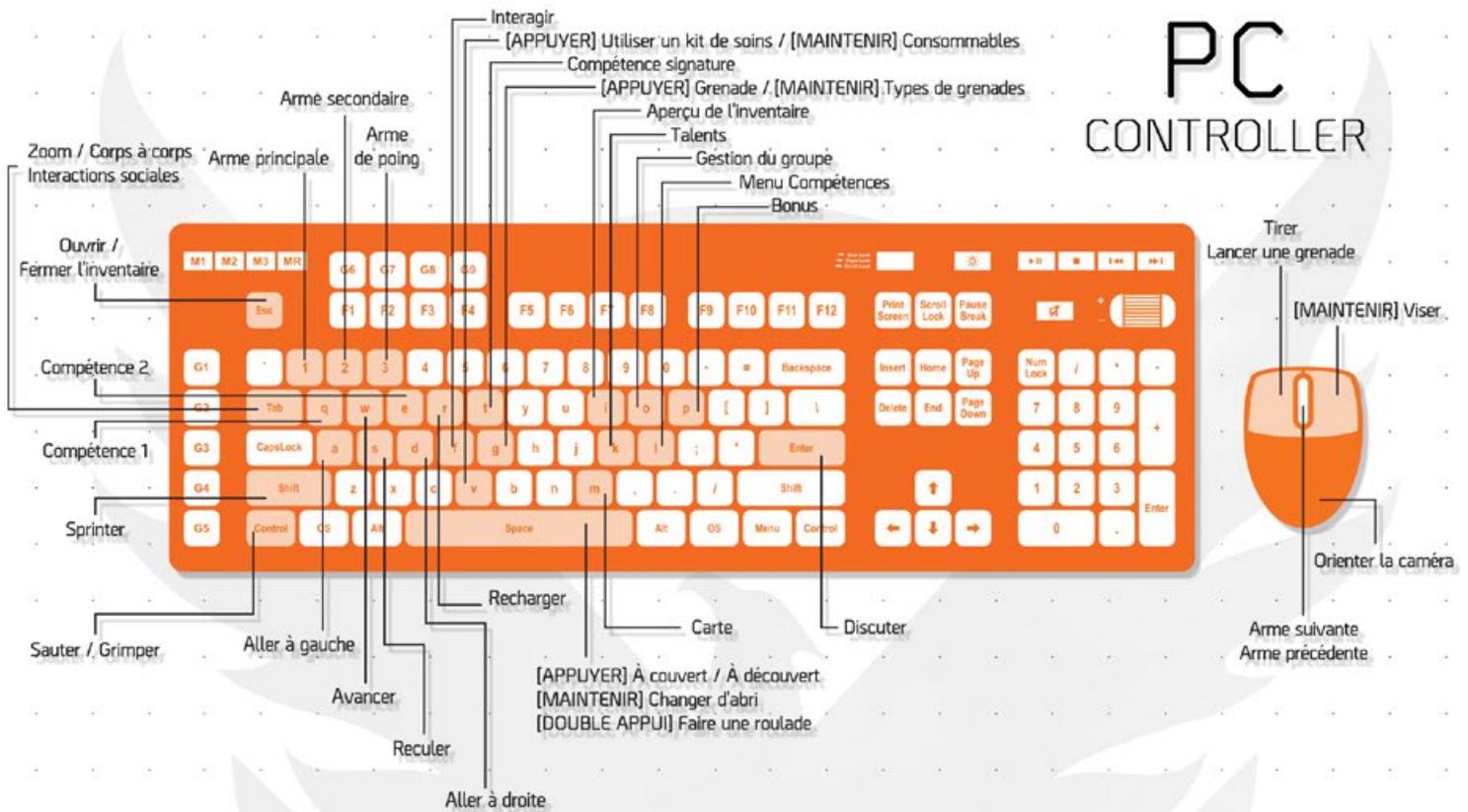
SYSTÈME D'EXPLOITATION : Windows 7, Windows 8.1, Windows 10 (versions 64 bits exclusivement) • PROCESSEUR : Intel Core i7-3770 | AMD FX-8350 ou supérieur • RAM : 8 Go • CARTE GRAPHIQUE : NVIDIA GeForce GTX 970 | AMD Radeon R9 290 ou supérieure - Voir la liste des modèles pris en charge* • DISQUE DUR : 40 Go • LECTEUR DE DISQUE : DVD-ROM double couche • PÉRIPHÉRIQUES : clavier, souris, micro-casque compatibles Windows • Connexion haut débit 512 Kb/s ou plus rapide

*Cartes graphiques NVIDIA prises en charge au moment de la sortie : série GeForce GTX500 : GeForce GTX560 (2 Go de VRAM) ou supérieure • Série GeForce GTX600 : GeForce GTX660 ou supérieure • Série GeForce GTX700 : GeForce GTX760 ou supérieure • Série GeForce GTX900 Titan : GeForce GTX960 ou supérieure • Cartes graphiques AMD prises en charge au moment de la sortie : série Radeon HD 7000 : GeForce HD 7770 (2 Go de VRAM) ou supérieure • Série Radeon 200 : Radeon R7 270 ou supérieure • Série Radeon 300/Fury X : Radeon R7 370 ou supérieure.

Compatibilité Notebook : les modèles pour ordinateurs portables de ces cartes peuvent fonctionner à condition de remplir au minimum les critères de performances de la configuration minimum.

Pour obtenir une liste à jour du matériel pris en charge, consultez la FAQ de ce jeu sur notre site Web : <http://support.ubl.com>

COMMANDES ET INTERFACE



1. Mini-carte
2. Expérience
3. Niveau actuel
4. MUNITIONS de l'arme principale
5. MUNITIONS de l'arme secondaire
6. Grenades restantes
7. Kits de soins restants
8. Compétences équipées
9. Santé



ATTENTION

LISTE DE CONTRÔLE DES AGENTS



Avant de reprendre New York, voici une liste des premiers éléments que vous devez d'apprendre pour mieux maîtriser les commandes du jeu :



1.

Équiper une compétence :

Accédez à votre panneau Capacités ([Esc] touche Échap - CAPACITÉS), et sélectionnez une compétence à équiper.

Vous pouvez ensuite utiliser A et E pour activer les compétences assignées à ces touches.



2.

2. Examiner votre équipement :

Observez les éléments qui composent votre équipement et pensez à revérifier régulièrement si vous pouvez en équiper de nouveaux ([Esc] touche Échap - INVENTAIRE)



LISTE DE CONTRÔLE DES AGENTS

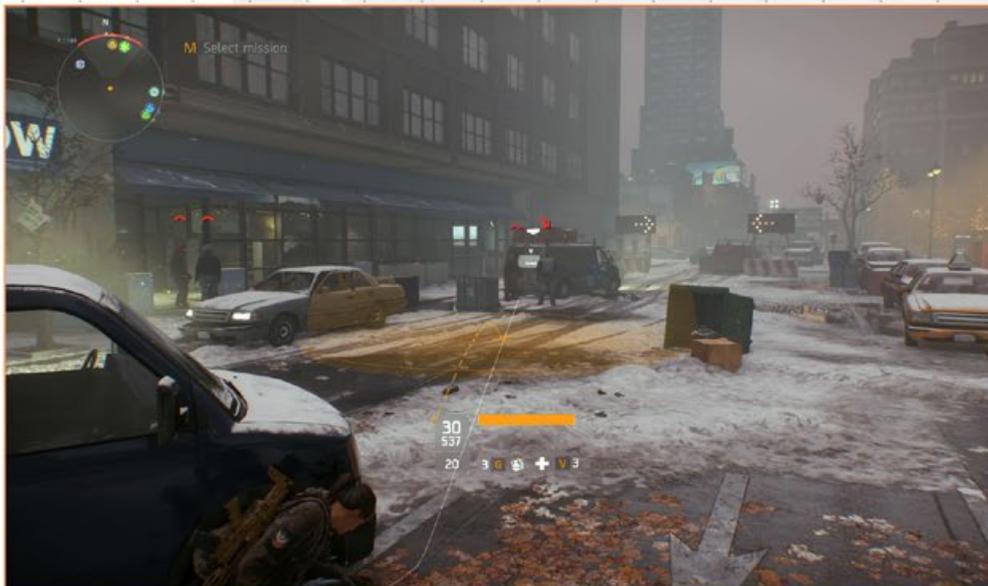


3.

Learn how to take cover:

Appuyez sur  ESPACE pour vous poster à couvert. Appuyez à nouveau sur  ESPACE pour passer d'un abri à l'autre.

À couvert, appuyez deux fois sur  ESPACE pour quitter votre abri en faisant une roulade, ou appuyez sur C pour sauter par-dessus.



4.

Use a Grenade:

Pour apprendre à vous servir des grenades, le mieux est encore d'en lancer une. Appuyez sur  pour sélectionner votre grenade puis visez à la souris et lancez-la avec un  CLIC GAUCHE. Pour annuler, faites un  CLIC DROIT. Maintenez  pour passer en revue les différents types de grenades disponibles. Vous pouvez sélectionner celle que vous voulez avec votre souris.



READ IN CASE OF EMERGENCY!

LISTE DE CONTRÔLE DES AGENTS



5.

5. Utiliser un kit de soins :

Appuyez sur **V** pour utiliser un kit de soins et regagner un peu de vie. Maintenez **V** pour passer en revue les consommables disponibles.



6.

6. Pensez à faire équipe

Appuyez sur **Tab** en désignant un autre joueur pour ouvrir le menu d'interaction, puis sélectionnez « Inviter ». Quand vous jouez en groupe, faites toujours attention à l'état de vos coéquipiers. S'ils sont à terre, vous pouvez les réanimer en appuyant sur **F**.



READ IN CASE OF EMERGENCY!



CRÉER VOTRE AGENT DE LA DIVISION

Lors de votre première connexion à la bêta, vous serez invité à créer un personnage. La **personnalisation manuelle** sera disponible dans le jeu complet, mais elle a été verrouillée pour cette bêta. Vous pourrez néanmoins sélectionner le sexe de votre personnage et choisir une apparence aléatoire.

La bêta n'est qu'une petite fraction du jeu complet ; nous avons retiré le début pour éviter tout spoiler. En d'autres termes, votre personnage commencera directement au **niveau 4**, avec un équipement de base prédéfini. Vous aurez accès à d'autres armes et équipements en explorant le monde et en accomplissant des missions. Vous trouverez aussi des **modifications d'armes**, facteur crucial pour personnaliser votre arsenal et perfectionner votre build. Veillez à consulter régulièrement votre inventaire (**[Esc]** touche Échap - INVENTAIRE) pour vérifier si de nouveaux objets et mods plus puissants peuvent être équipés.





ATTENTION!

DISCOVER THE SECRETS!

SAUVEZ CE QUI PEUT L'ÊTRE

Pour reprendre la ville, vous devrez procéder une rue après l'autre. Bien sûr, il est important de suivre les instructions et d'éliminer les cibles stratégiques pour prendre l'ascendant sur vos adversaires ; mais sauver ce qui peut l'être implique aussi d'aider et de protéger les plus démunis. Dans cette bêta, vous aurez accès à **plusieurs missions et objectifs** d'importance égale. Ouvrez votre carte (M) pour voir les objectifs disponibles.



WARNING!

DO NOT DISTURB
GAME AT PLAY



Après avoir débloqué votre base d'opérations, vous recevrez votre première mission scénarisée. N'hésitez pas à explorer toute la carte, car d'autres missions annexes sont disponibles et de nombreux civils vous demanderont de l'aide ! En vous aventurant dans les rues, vous rencontrerez aussi des groupes de maraudeurs ennemis, parfois menés par un puissant leader. Vous pouvez augmenter vos récompenses en les éliminant.



PÉNÉTRER DANS LA DARK ZONE

La Dark Zone peut se révéler gratifiante, mais c'est chacun pour soi : vous n'avez pas seulement à vous soucier des factions ennemies, mais aussi des joueurs adverses... des agents renégats qui n'hésiteront pas une seconde à vous éliminer.

Dans cette zone où le [c] est autorisé, la prudence est plus de mise que jamais. Vous rencontrerez non seulement des PNJ en maraude, mais aussi d'autres groupes de joueurs qui se disputent les meilleurs équipements du jeu.



Dans la Dark Zone, il ne suffit pas d'obtenir des équipements : encore faut-il les **extraire** avant de pouvoir les utiliser. Pour ce faire, vous devez atteindre l'un des rares lieux d'extraction disponibles. Dès que vous aurez tiré votre fusée d'extraction, vous devrez survivre **90 secondes** pendant lesquelles tous les autres joueurs pourront tenter de vous tuer pour vous dépouiller de votre butin chèrement acquis et essayer eux-mêmes de l'extraire. Une fois l'extraction réussie, **les objets obtenus seront disponibles dans votre dépôt à la base d'opérations.**

On ne tue pas un autre agent impunément. Quand un agent tue un joueur neutre, il devient automatiquement **renégat**. Un crâne blanc apparaît alors à côté de son nom, pour que les autres joueurs puissent l'identifier plus facilement. Plus il tue d'agents, plus son niveau de renégat augmente. En éliminant un agent renégat, non seulement vous pouvez prendre le butin qu'il a prélevé sur ses victimes, mais vous gagnez également **une prime** en fonction de son niveau de renégat.



COMMENTAIRES ET SIGNALEMENT DE BUGS

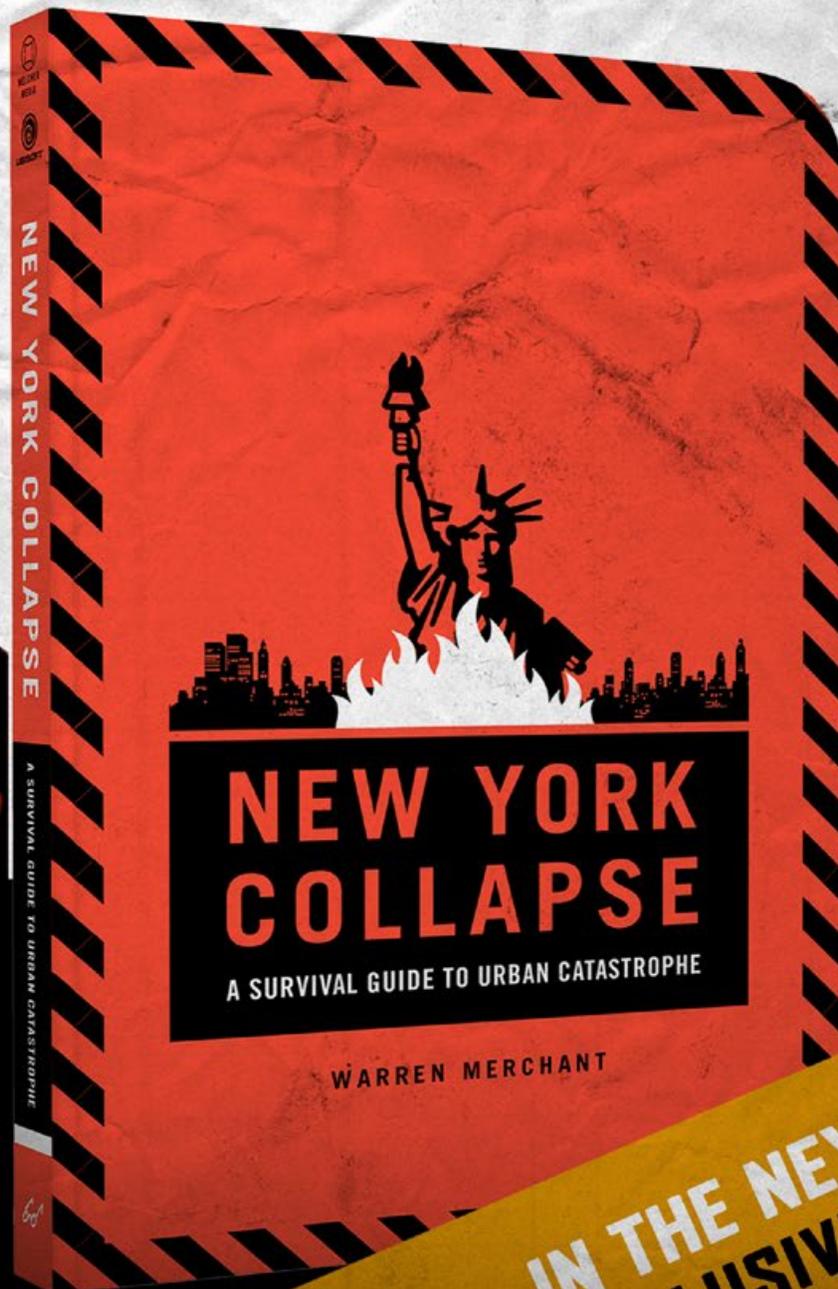
Vos commentaires et avis sont cruciaux pour nous aider à rendre ce jeu encore meilleur et nous sommes extrêmement impatients de découvrir ce que vous en pensez ! Rejoignez-nous sur notre stream Twitch et laissez-nous une bafouille sur le chat, envoyez-nous un tweet, prenez part aux discussions sur nos forums officiels ou rédigez-nous un petit courrier sympa ! Il est également important que nous soyons informés de tout problème ou bug que vous rencontrerez pendant votre partie ! Rendez-vous sur nos forums officiels pour décrire votre problème ou contactez directement notre service client officiel !



INFORMATION IS VITAL!



PREPARE TODAY SURVIVE TOMORROW



IN THE NEXT PAGES
EXCLUSIVE EXCERPT
FROM THE OFFICIAL STORY COMPANION

!!!!!! This is on the bag I got from the man who saved me.
.....
Exact same thing. Cannot be a coincidence.

It's the same bag. How could he know??



Division?

THE GO-BAG

Some kind of antenna?

A standard feature of any prepared household is the emergency supply kit, more colloquially known as the go-bag. All branches of the military use them, as do other federal agencies. The basic principle of the go-bag is that you always have at the ready

Have one that was Eva's. It doesn't have all the recommended loops, etc., but it'll have to do. I'll keep an eye out for something better.

one thing you can grab that contains everything you'll need for the immediate future. Sure, if I was home

Some people gather their emergency kits in a plastic tote or a duffel bag. I consider this a mistake. A **BACKPACK** is better for the simple and crucial reason that you can wear it with minimal effect on your balance while keeping your hands free. If you need to climb, run, or fight, you shouldn't have to drop all of your supplies to do it.

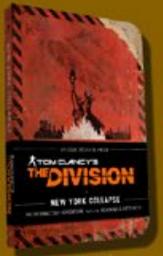
The exterior of your go-bag should have webbing to contain small items you need to keep close to hand. It should also have rings to attach carabiners and other hooks, so frequently used items are always available. Carabiners are also useful if you want to keep your go-bag off the ground, away from animals, or hung up somewhere out of sight, away from other humans. (In fact, carabiners should be considered part of the go-bag. You'll be amazed how often you'll use them to hang/fasten/connect things.)

When it comes to a go-bag's contents, there are a number of key items every authority agrees on, but you'll want to tailor your go-bag to your own needs. For example, if you have young children, you'll include things a single adult has no use for. In the next couple of pages, I'll offer inventory suggestions, beginning with the federal government's recommendations.

It's a clue. Deliberate. He left it so someone would find it. What else did he leave? - "Money will be toxic" - he knew - not just about the Bug, he knew about the Division.

THEORY: Bill was killed because he was working on a treatment, maybe without knowing that was the project. So that means the Dr. was, too. They were colleagues. Dr. told me that much. I'll ask Merch when I find him. I get more + more certain that he's left bread crumbs in the book for someone to track him down. But I can't write it all out because people are looking for me now. I've already had the book taken once. Can't risk the wrong people knowing what I know.

Merch, who are you? You knew this was going to happen. You knew... what else did you know?



EXPOSE SECRETS FROM THE GAME

HOW YOU SHOULD PREPARE

THE FEDERAL GOVERNMENT'S RECOMMENDED "DISASTER SUPPLY KIT"

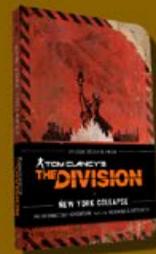
- Water—one gallon of water per person per day for at least three days, for drinking and sanitation
- Food—at least a three-day supply of nonperishable food
- Battery-powered or hand-crank radio and a National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) Weather Radio with tone alert and extra batteries for both
- Flashlight and extra batteries
- First-aid kit
- Whistle to signal for help *HA! From who? Whom*
- Dust mask to help filter contaminated air and plastic sheeting and duct tape to shelter-in-place *Never worried about this until the Cleaners came along*
- Moist towelettes, garbage bags, and plastic ties for personal sanitation
- Wrench or pliers to turn off utilities
- Manual can opener for food
- Local maps
- Cell phone with charger, inverter, or solar charger
- Medications *No tampons??*
- Important papers *You can tell a man wrote this*
- Cash—as much as you can comfortably afford to keep aside



THINGS ON THAT LIST THAT ARE A WASTE OF TIME IN A LONG-TERM SITUATION

- Batteries—If the batteries are going to die eventually anyway, why not use hand-crank models instead?
- Phone—It's going to die, and cell phone towers won't work as soon as the power goes out.
- Moist towelettes—This is a luxury item.

I carried mine until 2 days ago. Left it behind @ Drew + Miko's. Sentimental attachment.



UNLOCK ACHIEVEMENTS
WITH IN-WORLD
COLLECTIBLE PAGES

- Important papers—They're only important if normalcy is going to be restored quickly. In the situations we're discussing, that's not going to happen.

THINGS THEY DON'T INCLUDE THAT MIGHT KEEP YOU ALIVE LONGER

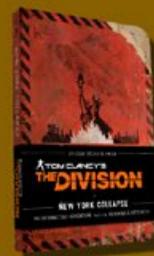
Outside a deli that's somehow still open



- Needle and thread—The tough kind that you can use to punch through leather, canvas... or skin.
- ✓ • Superglue—Useful for sticking things together, of course, and one of those things is skin. If you have a cut that would otherwise require stitches, quite often you can glue it together.
- ✓ • Multitool with pliers—
The good ones have a small knife, screwdrivers, scissors, a file, and a hacksaw blade.
- Knife with a heavy blade—You'll need to cut something significant eventually, and your 2.5-inch multitool blade won't be up to it.
- Magnifying glass—Primarily as a backup means to start a fire, although it also can be useful in first aid.
- ✓ • Dental floss—It really deserves its own entry. See "Making Do" on page 119 for more details.
- ✓ • Monofilament fishing line—In addition to catching fish, you can use this to hang a tarp, stitch a wound, etc.
- Pry bar—Essentially, a pry bar multiplies your strength. In an ongoing catastrophe, you'll need to break a lock off a door or pull up nails at some point.
- Candles—Alternate source of light and dryer of wet clothing.
- ✓ • Matches and lighters—You can never possess too many ways to start a fire.
- Space blanket—It folds up into a package the size of a handkerchief but can keep you alive on a cold night.
- Binoculars—In a collapse environment, you're going to want to scout out an unfamiliar location before you approach it.

Where do you find a space blanket?
I don't think there's a NASA store in

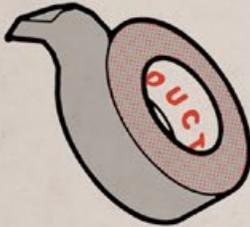
Times Square



SPOT THE SURVIVOR
IN SIDE MISSIONS

HOW YOU SHOULD
PREPARE

AN ODE TO DUCT TAPE



You've seen jokes about it. You've seen teenagers make wallets out of it. You've used it for things it was never meant to be used for, but—surprise!—duct tape was designed to be used for everything! (Actually, I don't know if that's true, but it seems like it must be.)

Conceptualized and prototyped by a worried Navy mother, Vesta Stoudt, during World War II, it was put into production immediately. The new product was named "duck tape" because it was made from a fabric base of duck cloth. Duct tape got Apollo 13 home; it'll do your jobs too.

A bunch of consultants once ran numbers about what commodities would be the most valuable in a post-disaster situation where recovery was arrested and no outside help or supplies were coming. Their conclusion? Duct tape. Why? Because you can use it to seal windows against fallout, tape up wounds, hold together your shoes, patch clothing and gear, brace a sprained joint, turn a knife and stick into a spear, cover a blister. . . the list is practically endless.

Another thing they found out was the price at which the average person becomes willing to kill for a roll of duct tape. That price?

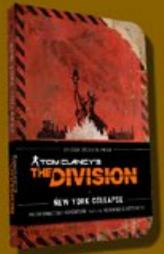
\$850.

Really.

Toxic, right Merch? ←

In some scenarios, a single roll of duct tape escalates in value to hundreds of dollars and becomes something people will kill for. That's the kind of situation we're trying to anticipate here.

There's also the question of when money becomes worthless, which we'll look at elsewhere in this book. It's my belief that, in a real collapse, you should get money out of your hands immediately, because it will quickly become worthless. I'll probably say that again somewhere else, just to make sure the message gets across. You should always keep cash on hand for short-term emergencies when no power means no ATMs, but in a long-term collapse situation, get money out of your hands quickly. Use it and forget about it.



FIND HIDDEN IN-GAME ITEMS TO GRAB AND USE

12/24: Listening to the pirate radio gave us away. But I got my book back. Oh, and I'm alive. Merry Christmas to me. My gift to myself is this new red pen. No way I'm

Generally, anything that will help you make, repair, or customize objects in your environment is good to have in your go-bag. Anything else is optional. But I will suggest some specific things to have in your go-bag, beyond the inventory outlined above.

A TIP: Once you start carrying the go-bag, be very careful about how and where you put it down. This is my version of the old adage about never pointing a gun at someone unless you intend to shoot them (which I also believe). If you're in a situation where you think the go-bag is necessary, you have to act like it's necessary. It is the most important thing you can possess. If you lose it, you won't be able to count on finding anything to replace its necessities. People will try to steal it from you, and that will be a threat on your life. Be prepared to do what you must. (See "Fight Dirty," page 111.)

going back in there after the old one. I'd rather chance the Rikers Gang.



Need VHF radio

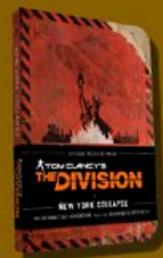
The National Weather Service maintains a network of broadcast stations in the VHF frequency range. You can't pick them up with a normal radio, so it's a good idea to have a radio capable of VHF reception. Get a hand-crank model and you'll never have to worry about batteries.

The frequency of New York City's NWS station, KW035, is 162.550.

12/16: NWS still on the air, but the weather is the least of our problems.

The pirate radio guy is nuts, but I think he's got some good information too. He's saying the escapees from Rikers are staking out Hell's Kitchen + looking to expand from there. There are other gangs coming together too. And the Cleaners... my God, it's like they've all gotten a collective psychosis. Part religious fanatic, part homicidal maniac, part psychotic heat-freak. There are fires all over the city - again. At first people accidentally started lots of fires because they didn't know what they were doing. Now those people are dead, and survivors are learning not to burn their buildings down while they stay warm. At least most of them have learned. There aren't nearly as many fires as there were in the 1st week or so after the power started going out. The Cleaners are burning bodies too - clearly they have not read your book, Merch. I don't go anywhere without something covering most of my face. The cloth rags I breathe through are black @ the end of every day from the ash.

HOW YOU SHOULD PREPARE



DISCOVER THE GAME'S BACKSTORY

UNLOCK SECRETS FROM



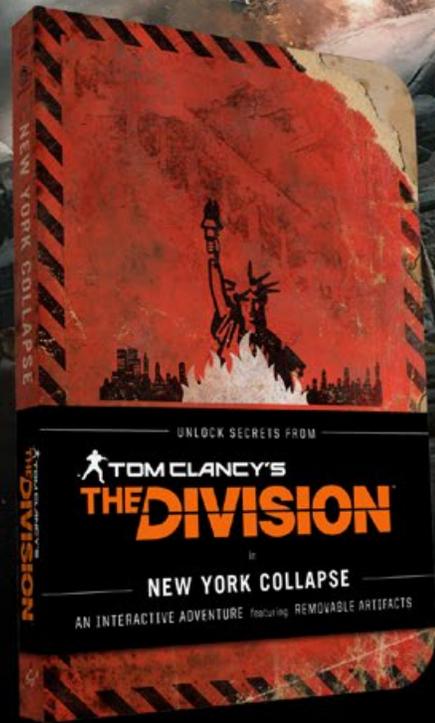
TOM CLANCY'S

THE DIVISION™

IN

NEW YORK COLLAPSE

A SURVIVAL GUIDE TO URBAN CATASTROPHE



Within this discarded survivalist field guide, written before the collapse, lies a mystery – a handwritten account of a woman struggling to discover why New York City fell. The keys to unlocking this survivor's full story are hidden within seven removable artifacts, ranging from a full-city map to a transit card. Retrace her steps through a destroyed urban landscape and decipher her clues to reveal the conspiracy at the heart of Tom Clancy's The Division.

Includes seven removable artifacts:
A folded full-city map, a transit card, and more!



UBISOFT



MELCHER
MEDIA



CHRONICLE BOOKS

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, The Division logo, the Soldier icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Pre-order it at newyorkcollapse.com

MERCI POUR VOTRE
PARTICIPATION À LA BÊTA DE

 **TOM CLANCY'S**
THE DIVISION™
BETA

