Manuel de l'utilisateur

de

DYINGLIGHT² STAY HUMAN

un jeu TechLand

Version 1.3 du 19 mai 2022 © Les Publications du Marcel lespublicationsdumarcel.com

Table des matières

Introduction	. 3
Paramétrage	.4
Menu <i>Partie</i>	.4
Menu ATH (affichage tête haute)	. 6
Menu <i>Accessibilité</i>	12
Menu <i>Audio</i>	12
Menu <i>Vidéo</i>	13
Menu <i>Commandes</i>	13
Menu <i>En ligne</i>	15
Première mission : le Parkour	17
Combats	27
Compétences	30
Rencontres	31
Déplacements urbains	33
Et la suite ?	35
Menu interactif	36
Onglet Astuces	40
Description des commandes	40
Didacticiels	53

Introduction

Dying Light 2, jeu vidéo édité par **TechLand**, entreprise polonaise, est la suite de **Dying Light**, publié en 2015, après **Dead Island** (2011), **Call of Juarez** (2006) et **Crime Cities** (2000), leur première production.

C'est un jeu de type *Open World*, jouable en solo ou en coop, où le personnage évolue dans un monde peuplé de zombies, beaucoup de zombies, et de quelques survivants.

Il s'agit donc, pour vous, de *survivre* en évitant les dangers, en se nourrissant, en se reposant et en se soignant quand c'est nécessaire, avec pour objectif de réaliser un certain nombre de missions pour aider les autres survivants... à survivre.

Enjoy !

Sur Les Publications du Marcel



Les Publications du Marcel (en abrégé LPDM) est le délire documentaire bénévole d'un informaticien retraité qui s'occupe en éditant des manuels pour les jeux vidéo qu'il a aimés.

De 2003 à ce jour, nous avons produit des documents (au format PDF) disponibles gracieusement pour Ubisoft *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, Tom Clancy's The Division, Tom Clancy's The Division 2*, Rockstar *Red Dead Online*, mais aussi des forums d'assistance pour *Tom Clancy's Rainbow Six III RavenShield, Rainbow Six Vegas II* et Electronics Arts *Battlefield IV*. Se reporter à notre site Web pour en savoir plus.

Toutes les copies d'écran © TechLand ont été publiées ici sans autorisation mais on n'a pas demandé, alors...

Paramétrage

Au début du jeu, après les réglages d'usage de votre PC ou PS4, on accède au menu principal :



Le choix Options affiche les réglages suivants :

Menu Partie



	-24		
Atténuer le tremblement de l'écran –	0 +	Activer astuces Les astuces seront visibles pendant le jeu.	
Dactiver astuces Changer d'arme	oui 🗸		
Retour 🙆 Réglages par défaut			
171	PARTIE ATH ACCES	SIBILITÉ AIRNIN VINÉR COMMANDES EN LIQUE	81
	PARTIE ATH ACCES	SIBILITE AUDIO VIDEO COMMANDES ENLIGNE	83
Atténuer le tremblement de L'écran	PARTIE ATH ACCES	STBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES ENLIGNE Changer d'arme	
Atténuer le tremblement de L'écran	PARTIE ATH ACCES	SIBILITÉ AUGIO VIOÉO COMMANDES ENLIGNE Changer d'arme Vous pourrez changer l'arme de votre main avec celle de l'environnement en maintenant le bouton 🏹	
Atténuer le tremblement de L'écran Activer astuces Dinanger d'arme	PARTIE ATH ACCES	SUBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES ENLIGNE Changer d'arme Yous pourrez changer l'arme de votre main avec celle de l'environnement en maintenant le bouton	
Atténuer le tremblement de L'écran Activer astuces Changer d'arme	PARTIE ATH ACCES	SUBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES ENLIGNE Changer d'arme Mus pourrez changer l'arme de votre main avec celle de l'environnement en maintenant le bouton	
Atténuer le tremblement de l'écran Activer astuces Changer d'arme	PARTIE ATH ACCES	SIBILITÉ AUDIO VIDEO COMMANDES EN LIGNE Changer d'arme Vous pourrez changer l'arme de votre main avec celle de l'environnement en maintenant le bouton	
Atténuer le tremblement de l'écran Activer astuces Changer d'arme	PARTIE ATH ACCES	SIBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES EN LIGNE Changer d'arme Vous pourrez changer l'arme de votre main avec celle de l'environnement en maintenant le bouro S.	

Menu ATH (affichage tête haute)













DERSO	NNALISÉ (82)		
Sélocteur d'objets	< Dynamique	>	Barre de santé du joueur La barre de santé du joueur est visible dans La partle supérieure gauche de l'écran. Elle indique votre niveau de santé actuel.
Indicateur de l'heure de la journée	< Dynamique	*	
Barre de santé du joueur	< Dynamique	>	
Accélération post-parkour - HUD	Oui	4	
Radar	Oui	~	•
	Qui	-	
Gain d'XP Retour 🙆 Réglages par défaut			
Gain d'XP Retour 🙆 Réglages par défout	D PARTIE ATI	I ACCE	CESSIBILITE AUDIO VIDEO COMMANDES EN LIGNE 🖼
Gain d'XP Retour 🙆 Réglages par défaut	PARTIE ATI	I ACCE	CESSIBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES ENLIGNE 🖬
Gain d'XP Retour 🙆 Réglages par défaut DE PERSO Sélecteur d'objets	PARTIE ATI NNALISÉ ED Synamique	ACCE	CESSIBILITÉ AUDIO VIOÉO COMMANDES ENLIGNE 🗊
Gain d'XP Retour 🕜 Réglages par défout De PERSO Sélecteur d'objets Indicateur de l'heure de la journée	PARTIE ATI NNALISÉ RA C Dynamique	ACCE	CESSIBILITE AUDIO VIDĖO COMMANDES ENLIGNE 🚥

Ô

Radar

Gain d'XP

🙆 Retour 🛛 🙆 Réglages par défaut

D PERSON	NALISÉ 62				
Sélecteur d'objets	< Dynamique	>	Radar Le radar s'affiche dans la partie centrale supérieure de l'ATH. Il indique les activités		
Indicateur de l'heure de la journée	< Dynamique	>	et objectifs environnants, ainsi que les types d'emplacements présents (zone sécurisée, zone de quête, zone dangereuse, lampe UVI. Il est fortement		
Barre de santé du joueur	< Dynamique	>	recommandé de l'activer lors de votre première partie.		
Accélération post-parkour - HUD	Oui	2			
Radar	> Oui⊟:				
Gain d'XP	Oui	~			
etour 🙆 Réglages par défout	💷 PARIJE ATH	ACCES	ISTBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES	EN LIGNE RD	
etour 🚱 Réglages par défout	PARTIE ATH	ACCES	ISTBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES	EN LIGNE	
etour 🙆 Réglages par défaut	T PARTIE ATH	ACCES	SIBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES Gain d'XP Le gain d'XP s'affiche dans la partie droite de l'écran torsque vous gagnez des points	EN LIGNE	
etour 🙆 Réglages par défout	PARITE ATH NALISÉ Dynamique Oynamique	ACCES >	SIBILITÉ AUDIO VIDEO COMMANDES Dain d'XP Le gain d'XP s'affiche dans la partie droite de l'écran lorsque vous gagnez des points d'XP pour le parkour ou les combats.	EN LIGNE	
etour 🙆 Réglages par défaut	PARTIE ATH NALISÉ Dynamique Oynamique Oynamique	ACCES > >	Stielute audio vidéo commandes Gain d'XP Le gain d'XP s'affiche dans la partie droite de Véran lorsque vous gagnez des points d'XP pour le parkour ou les combats.	EN LIGNE	
etour 🙆 Réglages par défout	PARTE ATH NALISÉ Dynamique Cui	ACCES	STRUTTE AUGIO VIGEO COMMANDES Bain d'XP Le gain d'XP s'affiche dans la partie droite de l'ecran torsque vous gagnez des points d'XP pour le parkour ou les combats.	EN LIGNE	
etour 🐼 Réglages par défout	PARITE ATH NALISÉ Dynamique Oynamique Oynamique Oui Oui	ACCES > > >	SIBILITÉ AUDIO VIDÉO COMMANDES Bain d'XP Begain d'XP saffiche dans la partie droite d'XP pour le parkour ou les combats	EN LIGNE	

Menu Accessibilité

	D PART	IE ATH ACC	ESSIBILITÉ AUDIO	EN LIGNE RU	
Sous-titres		Qui 🛃			
Sous-titres - Taille	< Inter	médiaire >			
Sous-titres - Couleur	< 1	Blanc >			
Sous-titres - Couleur de L'interlocuteur		Gris 🗦			
Sous-titres - Couleur de L'arrière-plan	< Trar	nsparent >			
Mode Maintenir en action contextuelle		Non			
Mode daltonien	< A	lucun >			
 Retour Réglages par défaut. 					

Menu Audio

On ne peut changer la *Langue de l'audio* qu'avant de commencer une partie. Pour jouer en VOSTFR (la préférence de votre serviteur), choisir la langue des dialogues et activer les sous-titres.

Volume des musiques		10	+	Mode streaming Si vous êtes un créateur de contenu, vous	
Volume des effets sonores		40	_ +	pouvez activer cette option pour éviter de diffuser de la musique sous licence. Activé, le mode bloquera la diffusion de musique	
Volume des voix	-	40	- +	sous idence dans le jeu. Desactive, il permettra sa diffusion.	
Hode streaming		Non			
Sortie audio		TV			
Langue de l'audio	Rég	gion sélection	née >		

Menu Vidéo

	•	ARTIE ATI	ACCESS	IBILITÉ AUDI	0 <u>VIDÉO</u>		80	
Gamma		20						
Effet vieux film		Non						
Effet de flou cinétique		100	+					
Effet de flou au loin		Qui	~					
0								
🗿 Retour 🛛 Réglages par défar	ut 🗿 Ga	mma						

Menu Commandes

Le menu *Commandes* comporte deux parties, les réglages proprement dits et la configuration de la manette (toutes les copies d'écran ont été réalisées avec la version SONY PS4 du jeu).

Inverser l'axe Y	Non	10			
Sensibilité du jøystick	 10	+			
Zone morte	5				
Vibration	Oui	2			
Visée automatique	Oui	Z			
Visée auto des armes de combat rapproché	Oui	Z			

		-			
Visée auto des armes de combat rapproché	Oui	~			
Inverser les contrôles du parapente	Non	(8)			
Mode expert du grappin	Non				
Aide à l'atterrissage sur les amortisseurs	Oui	2			
S'agripper automatiquement les rebords	Oui	~			
Protection contre les chutes	Oui	Z			



Menu En ligne

Il est judicieux, comme toujours, de faire la *Campagne* avant de se lancer en Coop, afin de s'habituer à l'interface.

Type de jou	*	Solo	>	
Appel à l'aide : recherche et sauvetage	< 5	e lemps en temps		
Chat vocal		Oui	2	
Volume du chat vocal		40		
0				

Une fois les réglages faits, lancez la *Campagne* et choisissez votre niveau de difficulté préféré :

FACILE	Facile Idéal pour les joueurs qui souhaitent	
NORMALE	profiter pleinement de l'histoire. Les ennemis sont relativement faciles à battre et vous subiseer moins de dégâts.	
DIFFICILE	Enfin, les ressources sont plus facilies à obtenir.	



C'est parti !

Première mission : le Parkour



Votre mission va consister à apprendre les quelques manipulations nécessaires à vos déplacements en dehors des rues et des routes goudronnées de la ville. C'est le mode *Parkour* (activité plutôt sportive qui consiste à se déplacer en zone urbaine en passant par les toits des maisons, les grues, les échafaudages et autres planches ou éclairages publics judicieusement placés là où il faut pour aller d'un point A à un point B). Votre objectif (un seul à chaque mission) est indiqué par un losange jaune :



Au début, vous êtes dans la campagne profonde, il n'y a pas trop de zombies partout, et vous devrez simplement apprendre à courir, à sauter, à grimper, à escalader, bref à progresser jusqu'à votre objectif quels que soient les obstacles.

A chaque fois que vous rencontrerez une nouveauté, un écran d'aide vous donnera quelques indications :



Chaque nouvel objectif vous est indiqué clairement :



Si vous arrivez à des échelons métalliques scellés dans la roche, approchezvous au plus près, visez le premier échelon et sautez :



S'il y a plusieurs supports pour votre cheminement, visez-les chacun l'un après l'autre (en positionnant soigneusement dessus le point blanc au centre de votre écran) et sautez :



Un rebord, deux bouts de bois et des échelons scellés : trois sauts.

Si vous devez escalader, approchez-vous au plus près de l'obstacle et sautez :



Vous êtes trop loin



Là, c'est mieux

Si vous tombez dans l'eau (et lors de cette première mission, vous allez tomber dans l'eau), la première fois vous aurez un écran d'aide qui vous donnera des indications (comme déjà dit plus haut) :



Si vous vous trouvez face à une corde, sautez en maintenant la touche qui va bien pour vous y accrocher :



Si c'est une tyrolienne, pareil :



Une fois le Parkour fini, vous gagnez votre premier point de compétence :



Ensuite, vous allez arriver dans une baraque où on va vous apprendre à *louter*. Pour cela, utilisez votre *Instinct de survie* pour révéler les objets ou endroits intéressants autour de et dans la maison (portes et fenêtres accessibles, armoires et tiroirs à ouvrir, etc.)

Les *loots* les plus importants sont le **miel** et la **camomille**, qui permettent de *crafter* des **kits de soins** :





Pour les trouver, utilisez votre Instinct de survie :

Lequel révèle aussi les conteneurs :



N'hésitez pas à rechercher tout ce que vous pouvez récupérer quand vous arrivez quelque part, cela vous sera utile plus tard !

Certains *loots*, situés dans une autre pièce, apparaîtront en surbrillance atténuée :



Certains sont à ramasser :

🐠 La voie du Pèlerin 🚫 Fouillez la maison.		
	Riz DEJETS DE VALEUR FEU COMMUNS	
7		

D'autres devront être ouverts avant pour ramasser ce qu'il y a (éventuellement) dedans.

Fouillez aussi les cadavres de vos victimes !

L'*instinct de survie* permet aussi d'afficher les issues accessibles pour entrer ou sortir d'un bâtiment si vous ne disposez pas d'éclairage et que la nuit tombe :



Mais si vous vous retrouvez coincé en train de *louter* dans une pièce sans autre issue que la porte par laquelle s'engouffrent des zombies, hé bien vous décédez paisiblement :



Un dernier mot, plus positif : quand vous aurez des tonnes de *loot*, vendezle, ça vous fera de la thune.

Combats

Quand vous commencez votre *Parkour*, vous êtes armé d'une vague batte de baseball, qui s'usera très vite. N'hésitez pas à ramasser tous les objets contondants qui pourraient vous servir d'armes, vous pouvez en porter quatre à la fois (changement par simple pression d'une touche).





Vous avez changé d'arme, l'ATH vous l'indique (en bas à gauche).

Certains ennemis sont plus dangereux que d'autres. A votre premier combat, un écran d'aide vous donnera quelques indications :



Au fur et à mesure que ces écrans s'afficheront, vous pourrez les retrouver via le menu *Options*.

Si vous êtes blessé, planquez-vous et soignez-vous :



Sur cette image, vous les avez tous tués, donc pas besoin de se planquer.

Pour vous cacher, vous pouvez vous glisser sous un meuble, par exemple. Un symbole (oeil barré) vous l'indiquera :





Compétences

On a vu précédemment que la fin de votre *Parkour* vous attribue une première compétence, celle de pouvoir sauter plus haut pour atteindre par exemple un rebord ou un échelon scellé trop haut. Utilisez le menu *Options* pour accéder à la gestion des compétences :





Ce chapitre sera dûment complété au fur et à mesure de l'avancement de votre serviteur dans le jeu...

Rencontres

Lors de vos déplacements, pendant votre *Campagne* en mode *Solo*, vous allez rencontrer trois types de PNJ :

- Les zombies
- Des personnages passifs
- Des personnages actifs

Les *zombies* sont repérables par leurs déplacements erratiques et surtout une barre de *status* au dessus de leur tête, qui indique notamment leur niveau de santé.

Il y a trois types de zombies :

- Les infectés
- Les mordeurs endormis
- Les hurleurs

Les *infectés* ne feront qu'essayer de vous frapper si vous passez à proximité. Ils sont attirés par la lumière de votre torche la nuit.

Les *mordeurs endormis* dorment sauf si vous les réveillez en passant à côté. Alors, ils se comporteront comme des infectés.

Les *hurleurs* sont plus ennuyeux car, lorsqu'ils vous détectent, ils lancent tous les zombies alentour à votre poursuite. Si vous arrivez à échapper à une poursuite, vous gagnez des points de bonus de poursuite. Pour y arriver, deux méthodes de base : se cacher sans avoir été vu au moment où vous vous cachez, ou aller près d'une source UV, auprès de laquelle les zombies qui s'en approcheront mourront dans d'atroces souffrances.

Les *personnages passifs* sont des survivants avec lesquels vous ne pouvez pas avoir de relations, mais qui seront pris à partie par les zombies si ceuxci leur tombent dessus inopinément. Donc, si un jour vous êtes poursuivi et un peu coincé dans une rue, essayez de repérer des survivants passifs et courrez vers eux, les zombies se feront un plaisir de les attaquer et vous oublieront (un peu). Oui, c'est nul, mais bon, la mission avant tout, ils n'avaient pas à glander dans la rue comme cela sans protection... ©

Les personnages actifs sont ceux avec qui vous pouvez (devez) dialoguer.

Il y a deux types de personnages actifs : des *gentils-gentils* et des *méchants-méchants*, les *renégats*, qui n'hésiteront pas à vous buter si votre tête ne leur plaît pas ou si vous dites une c*nnerie.

Dans les dialogues, vous pourrez rencontrer des situations où le jeu vous donne plusieurs réponses possibles à formuler.

Choisissez soigneusement votre réponse car elle conditionnera la suite du scénario :



Exemple nul où les réponses ne conditionnent rien du tout, appelez-moi le rédacteur.

Si les cinématiques vous gonflent, une touche *Passer* vous permet de les sauter :



Déplacements urbains

Une fois votre première mission terminée, vous allez vous retrouver dans une planque sécurisée où les zombies ne peuvent pas entrer car une lampe ultra-violette diffuse une lueur qui leur est insupportable :



L'une de vos missions sera de localiser toutes les planques non encore sécurisées de la carte et les investir, tuer les zombies qui pourraient s'y trouver et ainsi les sécuriser. Dans chaque planque sécurisée, vous trouverez un accès à votre inventaire et un couchage où vous pourrez attendre le lever du jour si vous y êtes arrivé en pleine nuit (le comportement des zombies est différent pendant le jour ou la nuit)



Plan	que d'Aiden	ES INVENTAIRE HONUS CO	
	INVENTAIRE	PLANQUE D'AIDEN	
	ARMES \$/24		
	CONSOMMABLES 1/16	0	
ACCESSIONES	GANTS		
CONSOMMAILES			

inventaire accessible dans une planque sécurisée

Vos objectifs sont indiqués par un losange jaune, on l'a vu. Si vous ne savez pas par où passer, vous trouverez de temps en temps des indicateurs discrets, telles une ou deux planches (jaunes, évidemment) posées négligemment en direction de votre objectif :



Et la suite ?

Hé bien, la suite c'est la mission d'après, qui consiste à vous rendre au *Bazar*, le siège des Survivants, où vous rencontrerez plein de gens très sympathiques qui vous expliqueront comment vous pouvez vous rendre utile.



Votre deuxième objectif, vous rendre au Bazar



Menu interactif

Le *Menu interactif*, différent du menu *Options*, permet en cours de partie de consulter la carte, la configuration de son personnage, ses compétences et de réaliser un certain nombres d'opérations sur le personnage. Ce menu comprend les onglets suivants : carte, journal, inventaire, fabrication, compétences, objets ramassables (lol : *collectibles* !) et astuces.



Voici leur description :











	📫 100 100 🦉 59 87 87 🍹 100 100	
VECANISMES DE BASE	ATH étendu	
ATH étendu	Recaribles de late	
Amortisseurs	Maintenez 🗃 enfencé pour consúltar votre objectif actuel sur l'ATH ÉTENDU.	
Attaques rapides	The same second states of the second	
Barres fixes		
Distance de saut		
Donner un coup de pied		
Escalader les gouttières		
Escalader un rebord		and the second s
	AND STATE HERE	
	and the second sec	and the second

L'onglet Astuces fait l'objet d'un chapitre spécifique ci-après.

Onglet Astuces

L'onglet *Astuces* affiche une description de toutes les commandes et les écrans des didacticiels.

Description des commandes

See 71 3 22	📫 100 00 🦉 89757 🍹 100 055	ų.
A TOUT 🙉		
ATH etendu	Amortisseurs	
Amortisseurs		
Attaques rapides	Atternissez sur des AMORTISSEURS pour éviter de subir des dégâts de chute.	
Barres fixes	and the second sec	
Distance de saut		
Donner un coup de pied		
Escalader les gouttières		
Escalader un rebord		
Esquiver		Part and a state
		the second second
TRotour of III MENUENLIGNE Appel &	Inventaire [®] Fabrication compétences dejets ramassable	es astuces [®] 🚥 🔳
Rotour Carife JOURNAL	Inventaire FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE	ES ASTUCES [®] III II
Rotour C State MENUENLIGNE Appel & CARTE JOURHAL CARTE JOURHAL TOUT	IGoide INVENTAIRE® FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE 100/100 @ 89787 / 100/100	IS ASTUCES [®] III II
Retour CARTE JOURNAL CARTE JOURNAL TOUT	Laide INVENTAIRE® FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE 1000/000 @ 89/07 \$ 1000/000 - Attaques rapides	s Astuces 🖬 🛄
Retour C State MENUEN LIGNE Appel & CARTE JOURNAL CARTE JOURNAL TOUT Amortusseurs Attaques rapides	ISolde INVENTAIRE® FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE 100/100 99/89 100/100 Attaques rapides HECANISMES DE JASE	S ASTUCES® III III
Retour Retour	Itade INVENTAIRE® FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE 100/100 Attaques rapides HECANISMES DE TASE Appuyer sur D pour effectuer une ATTADUE RAPIDE	ES ASTUCES® D
Retour CARTE JOURHA. CARTE JOURHA. CARTE JOURHA. CARTE JOURHA. CARTE JOURHA. Amortisseurs Attaques rapides Barres fixes Distance de saut	Caide INVENTAIR FABRICATION COMPÉTENCES DEJETS RAMASSABLE 100/100 Filos/100 Attaques rapides RECANISHES DELEARE Appropres sur Compose effectuer une ATTAQUE RAPIDE	S ASTUCES®
Retour Retour	Itade INVENTAIRE® FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE 100/100 97/00 97/00 100/100 97/00 100/100 97/00 100/100 97/00 97	s ASTUCES®
Retour CARTE JOURNA. CARTE JOURNA.	Itade	ES ASTUCES®
Retour Retour	Itade INVENTAIRE FABRICATION COMPETENCES DEJETS RAMASSABLE 100/100 99703 100/100 Attaques rapides HEGANISMES DE TABE Apuper sur D pour effectuer une ATTAQUE Papies	s ASTUCES®
Retour Appet Appet	Stade	ASTUCES®
Retour Retour Appel Appel	Itade	S ASTUCES®
Retour Appel Appel	Itade	s ASTUCES D

TOUT		
Attaques rapides Barres fixes Distance de saut	Barres fixes HECANISHES DE LASE SAUTEZ sur une barro fixe avec 🖬 pour vous accrecher. Avanez avec 🕥 ,	STRAT HEY
Donner un coup de pied Escalader les goutlières Escalader un rebord		
Esquiver Grimper Jauge de posture		
Aouvement .		

TOUT		
Parres fixes	Distance de saut	
Donner un coup de pied	Mantenez Elli enfancé pour SAUTER plus loin.	
scalader les gouttières		
scalader un rebord		
squiver		
Primper		
auge de posture		
louvement		and the second se
		and the second
	All and a second the CAR	Contraction of the second

TOUT .		
Distance de saut	Donner un coup de pied	- Home
Escalader les gouttières	Appuyez sur 100 + 🖾 pour effectiver un COUP DE PED	
Escalader un rebord		
Esquiver	The state of the second second	
Grimper		
Jauge de posture		
Mouvement		
Nager	KE STATIST	
		State 1



tour 🖉		
Escalader les goullieres	Escalader un rebord	Alle
Escalader un rebord	HECHNOMES BETALE	
Esquiver	Utilisez 🔍 vers le haut forsque vous vous accrechez à un REBORD pour y GRIMPER.	
Grimper		
Jauge de posture		
Mouvement		
Nager		
5'accroupir		The second second
Sauter		The second se
	the second	and the second
	I LAND TO A STATE OF STATE	Contraction of the second second



TOUT /22		
Esquiver	Grimper Hécaniahis ar LASE	1 the
Grimper O	Regardez un rebord et SAUTEZ dessus avec CD pour vous accrocher.	
Mouvement	•	
Nager		
5'accroupir		
Sauter		
Sauter au-dessus d'un obstacle		
Se retourner sur un rebord		and the second s
		and the second



TOUT		
Jauge de posture	Mouvement	
Mouvement O	MECANISMES DE LARE	
Nager	Utilise O pour vous déplacer.	
5'accroupir		
Sauter		
Sauter au-dessus d'un obstacle		
5e retourner sur un rebord		
Torche		
Tyroliennes		Contraction of the second
	A State March	
	I - IN CASE TO STREET	Contraction of the

TOUT		
louvement lager		
'accroupir auter	pour PLONGER, pour REMONTER.	
auter au-dessus d'un obstacle		A TH
e retourner sur un rebord		
yroliennes		
ANISHES AVANCES		
		C C C C C C C C C C C C C C C C C C C

TOUT		
Nager	S'accroupir	
S'accroupir		- alter Alter
Sauter	Active 2 sur C pour vous Addrivurite.	
Sauter au-dessus d'un obstacle		
Se retourner sur un rebord		
Torche		
Tyroliennes		
ÉCANISMES AVANCÉS		
Annuler le lancer	The state of the second	
		and the second second
		SETTING -

TOUT		
S'accroupir	Sauter NECANISHES DE TARE	
Sauter 🔾		
Sauter au-dessus d'un obstacle	and the second sec	
Se retourner sur un rebord		
Forche		and the second second
fyroliennes		
CANISMES AVANCÉS		
Annuler le lancer		
Champi UV		and the second s
		The second se
		VIII



TOUT	a	
auter au-dessus d'un obstacle	Se retourner sur un rebord	A CONTRACTOR OF THE OWNER
se retourner sur un rebord		
orche	Utilisez 🗣 en vous accrochant pour vous retourner sur un rebord.	
yroliennes		
CANISMES AVANCÉS		And I have
nnuler le lancer		
hampi UV		
outeaux de jet		
nstinct de survie		
	MA DETTA AND A	and the second
10 PM	the set of the second of the second of	Contraction of the second



tout d		
forche		
CANISMES AVANCES	SAUTEZ sur une hyrolienne avec 💷 pour la descendre.	
Annuler le lancer		
Champi UV		
Couteaux de jet	•	
nstinct de survie		
lumelles		
Itiliser des tables		
	A DATES AND	And and a second second
	I LA STREAM STREAM	and the second second







TOUT	a	
outeaux de jet	Instinct de survie Hécanismes avancés	
umelles	Mantenez @ pour utiliser votre INSTINCT DE SURVIE.	
tiliser des tables		
tiliser une bonbonne de gaz		
viter les Mordeurs endormis	6	
ases du combat		-
ienvenue à Villedor		
	HILL PROPERTY AND THE REAL	and the second second

Tour 🙉		
nstinct de survie	Jumelles	- All
Jumelles	REGRADALE ATARCE	
Utiliser des tables	Mainternet Str enfonce et appuyez sur @ pour utiliser vos JUMELLES.	
Utiliser une bonbonne de gaz	Station and Station	
Éviter les Mordeurs endormis		
DACTICIELS		
Bases du combat		
99 Bienvenue à Villedor		
Bosquets de toit		a state of the sta
		Completion Completion







Didacticiels

Les écrans des didacticiels, qui ne s'affichent qu'une seule fois, peuvent être retrouvés via le *menu interactif* (pas le menu *Options*), onglet *Astuces* :

















Observez attentivement le réticule de visée au centre de l'écran. Plus un emplacement est proche, plus le réticule de visée rétrécit.

é at

6

Les lieux découverts à l'aide des jumelles sont automatiquement ajoutés à votre

CARTE

Crochetage Exploration nocturne Inhibiteurs

Jumelles

Lumière UV Maître artisan

🜀 Retour 🔹 🏨 MENU EN LIGNE 😽 Appel à l'aide

 \bigcirc



Bienvenue à Villedor Bosquets de toit

Cavités sombres/Magasins à l'abandon

Clé d'accès du GRE

Combat de parkour

Crochetage

Exploration nocturne

🔞 Retour 🔹 🏨 MENU EN LIGNE 😵 Appel à l'aide

ez sur un obstacle ou un ennemi REENTE et appuyez longuement sur oour voltiger au-dessus de lui.



C'est la base du COMBAT DE PARKOUR. Plus tand, vous apprendrez de nouvelles compétences qui viendront s'ajouter à votre éventait de capacités.

🐲 n 🔪 22	🕂 100/100 🧶 89/17 g	100 /105	
E TOUT Contraction nocturne Inhibiteurs Jumelles Lumière UV Oantie Parade parfaite Zones sécurisées	Little EE Uv est un signe de sécurité à la NUIT tombée	LUMIÈRE UV	Maintener @ enfonce poer utiliser votre Institute de survie et marquer la source de Institute de survie et marquer la source de Institute de survie et marquer la source de Institute de survie et marquer la source de
Retour To Retour	ENTAIRE® FABRICATION COMPET	ENCES DØJETS RAMASSABLES	ASTUCES® III III
CLE D ACCES OU UNE	305425005	ZONES SÉCURISÉES	NAME OF TAXABLE

Doc arrêtée vu que votre serviteur a abandonné le jeu au bout de deux
jours. On ne peut pas faire cent mètres sans qu'il y ait un chrono qui
démarre parce qu'on est rentré dans une pièce contaminée, ou dans un
tunnel, ou dans un souterrain, ou dans un hangar, bref, où qu'on aille il y a
des chronos et les chronos, ça fait monter la tension, ça donne des
palpitations, bref c'est mauvais pour le cœur.

otre securité pendant la

Désolé, une doc de 300 pages pour Dying Light 2, ce sera sans moi. Bye.

Marcel

Crochetage Exploration nocturne

Inhibiteurs Jumelles Lumière UV

Maître artisan Parade parfaite Zones sécurisées

📲 🏨 MENU EN LIGNE 💦 Appel à l'aide

0