

Manuel de l'utilisateur

de



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 <i>ATH</i> (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



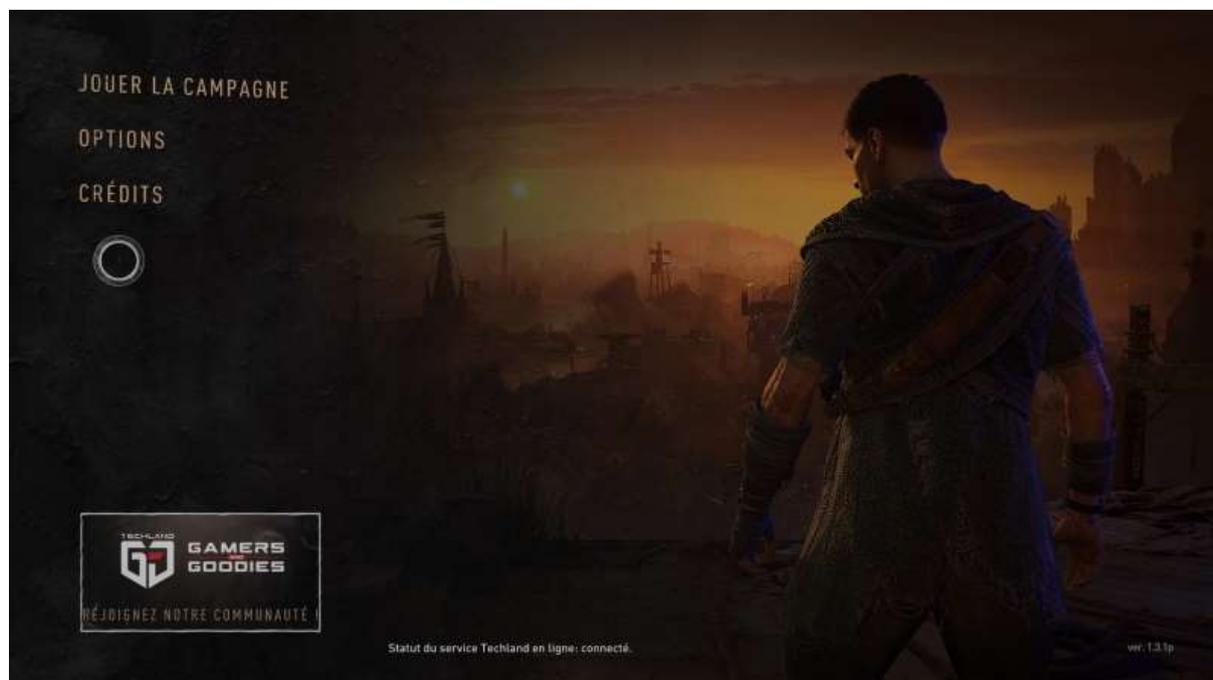
Les Publications du Marcel (en abrégé LPDM) est le délire documentaire bénévole d'un informaticien retraité qui s'occupe en éditant des manuels pour les jeux vidéo qu'il a aimés.

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

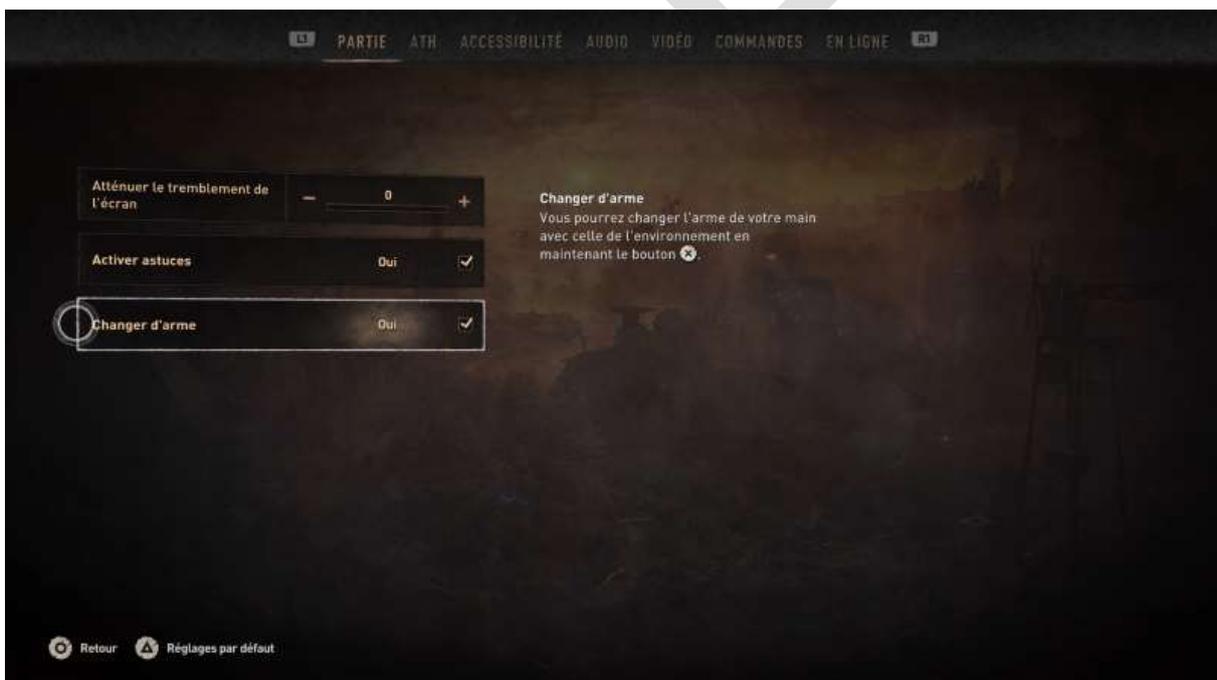
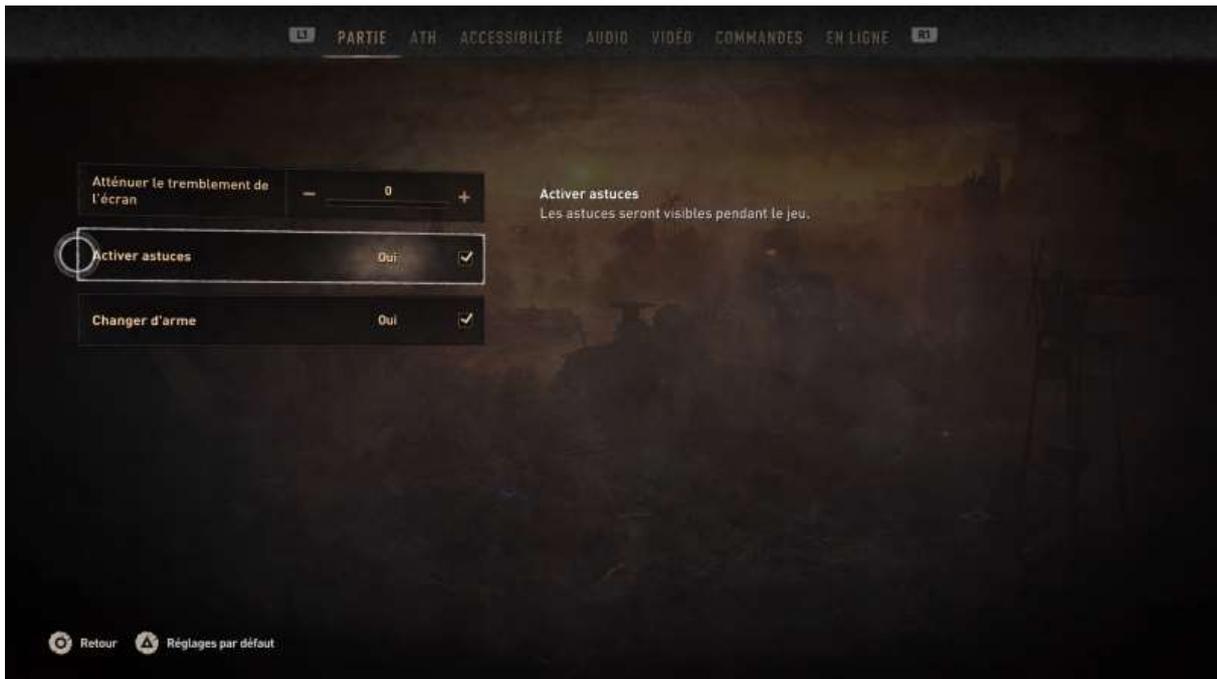
Au début du jeu, après les réglages d'usage de votre PC ou PS4, on accède au menu principal :



Le choix *Options* affiche les réglages suivants :

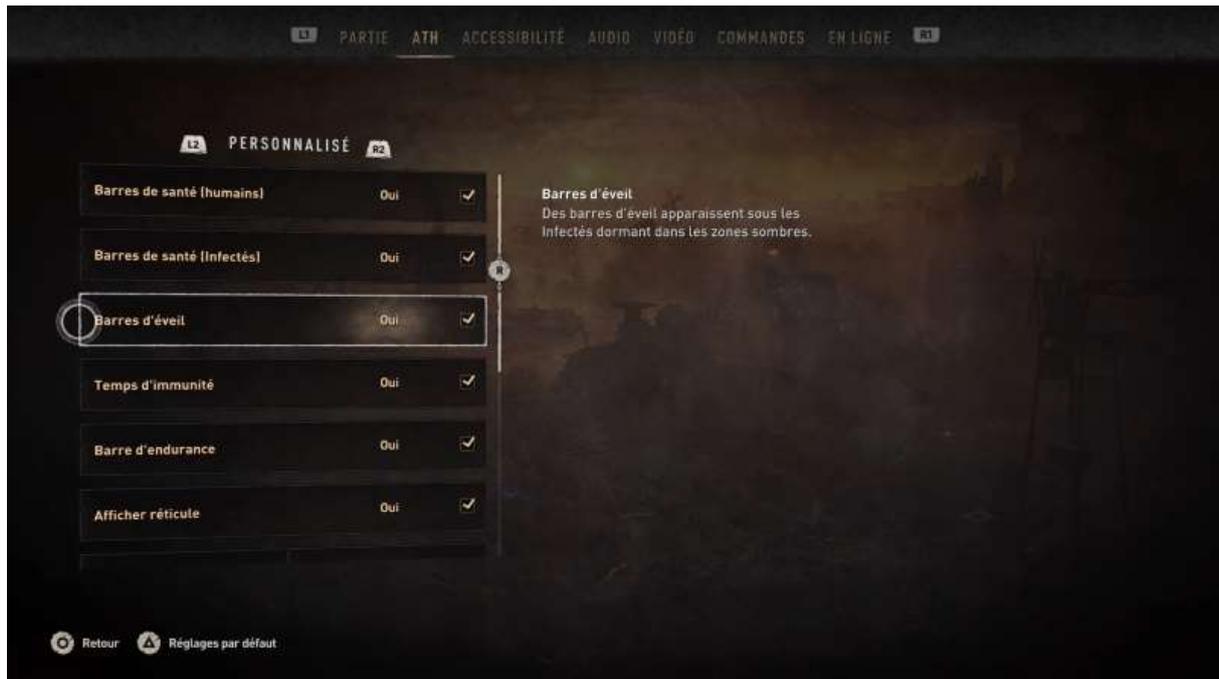
Menu *Partie*

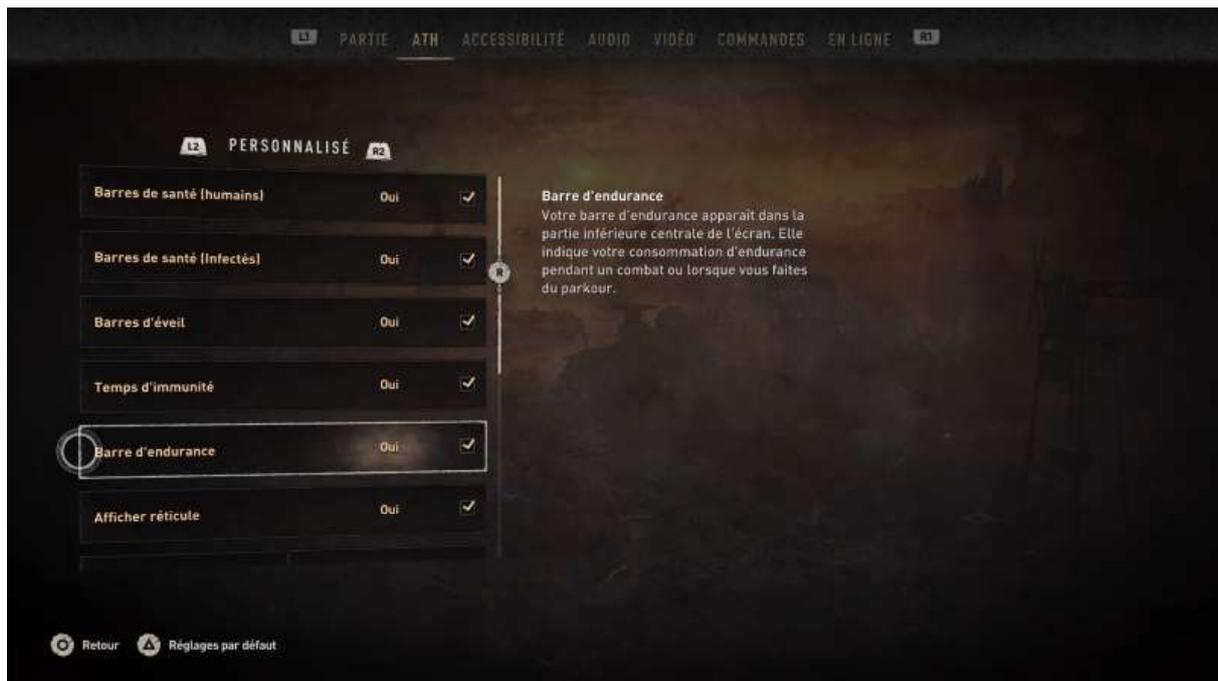


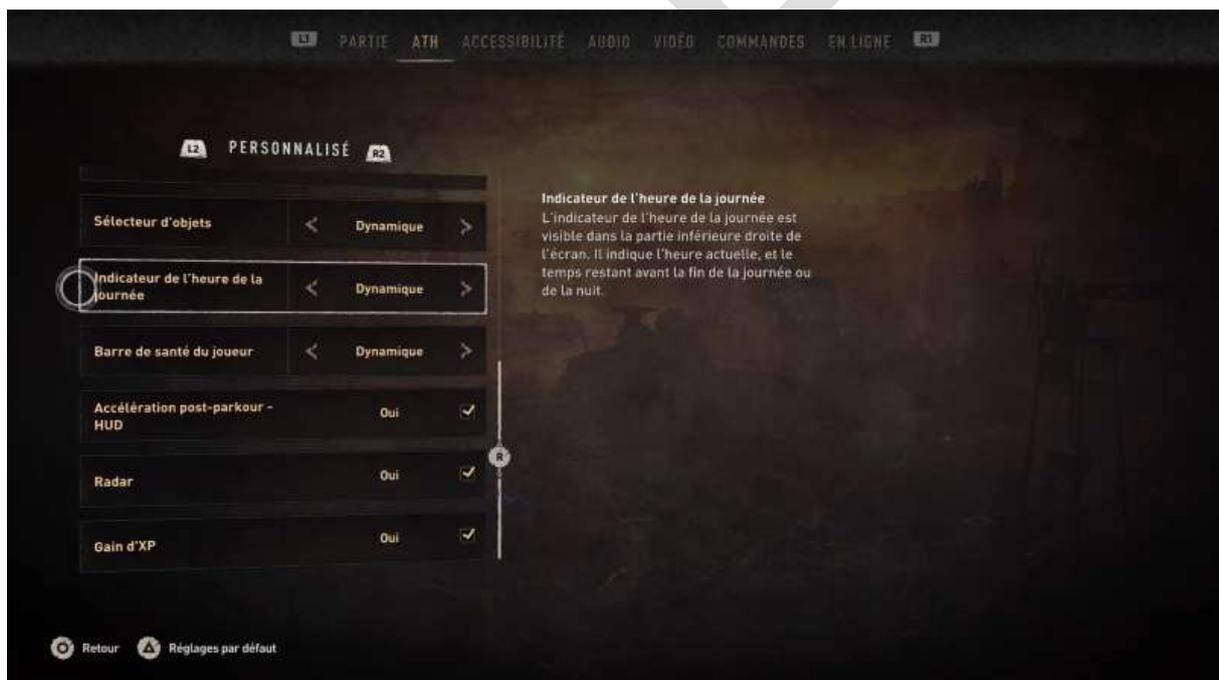


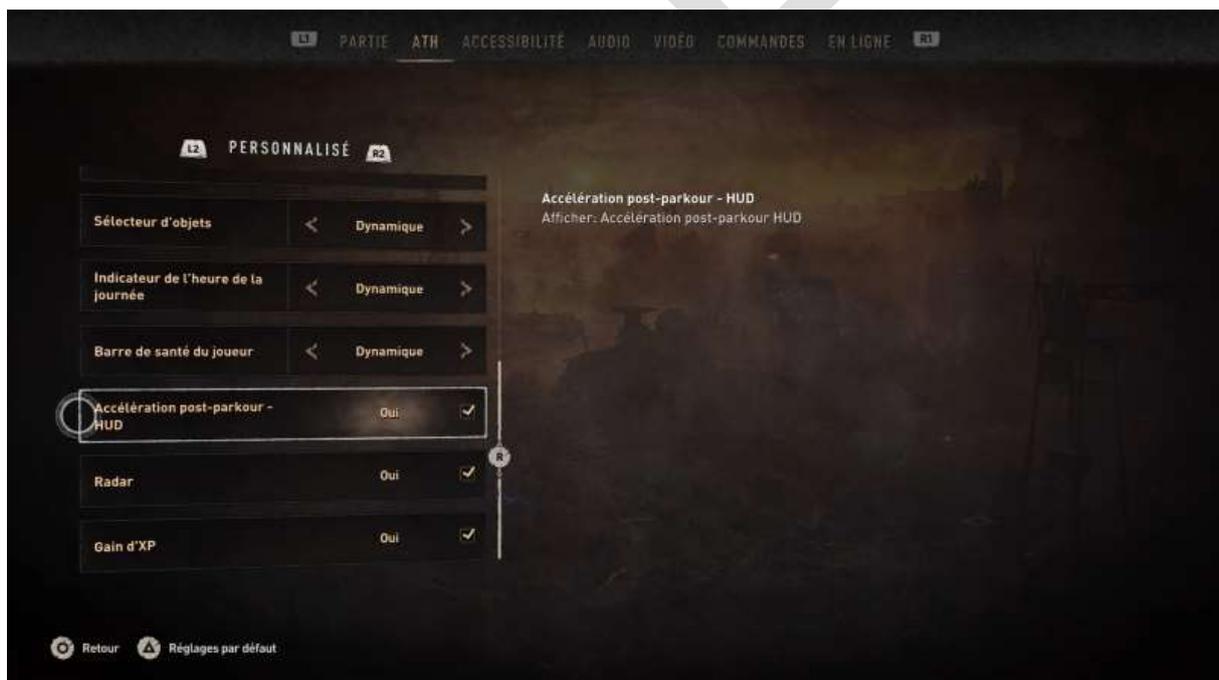
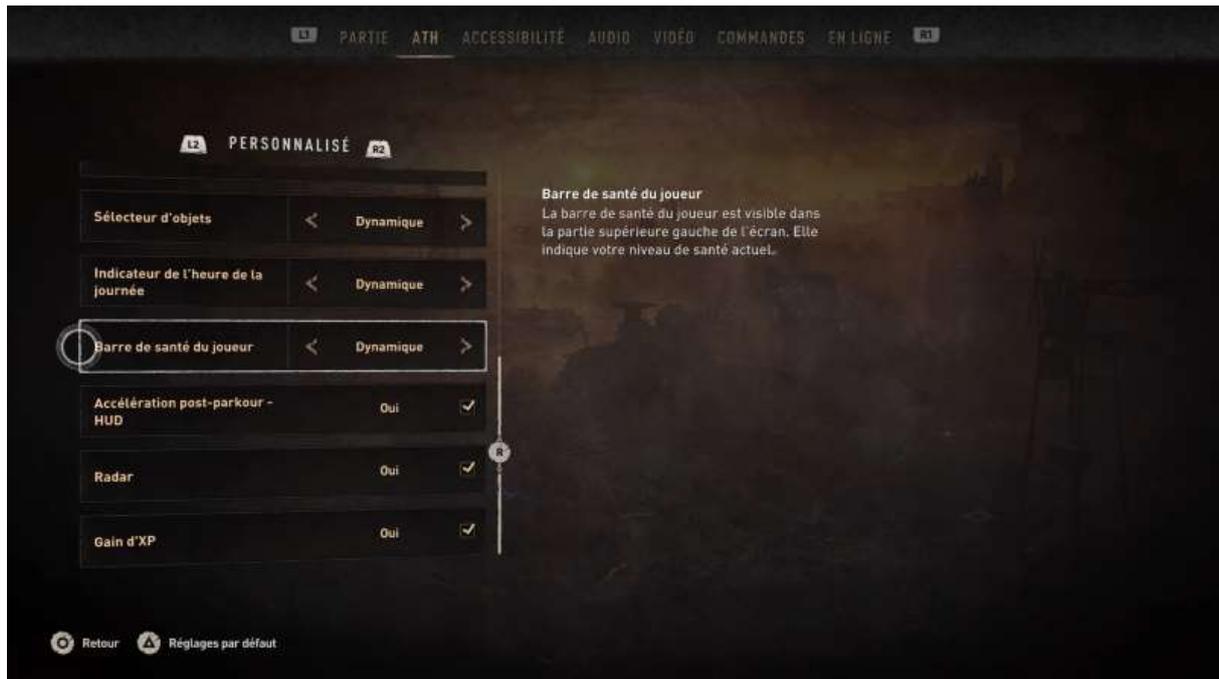
Menu ATH (affichage tête haute)

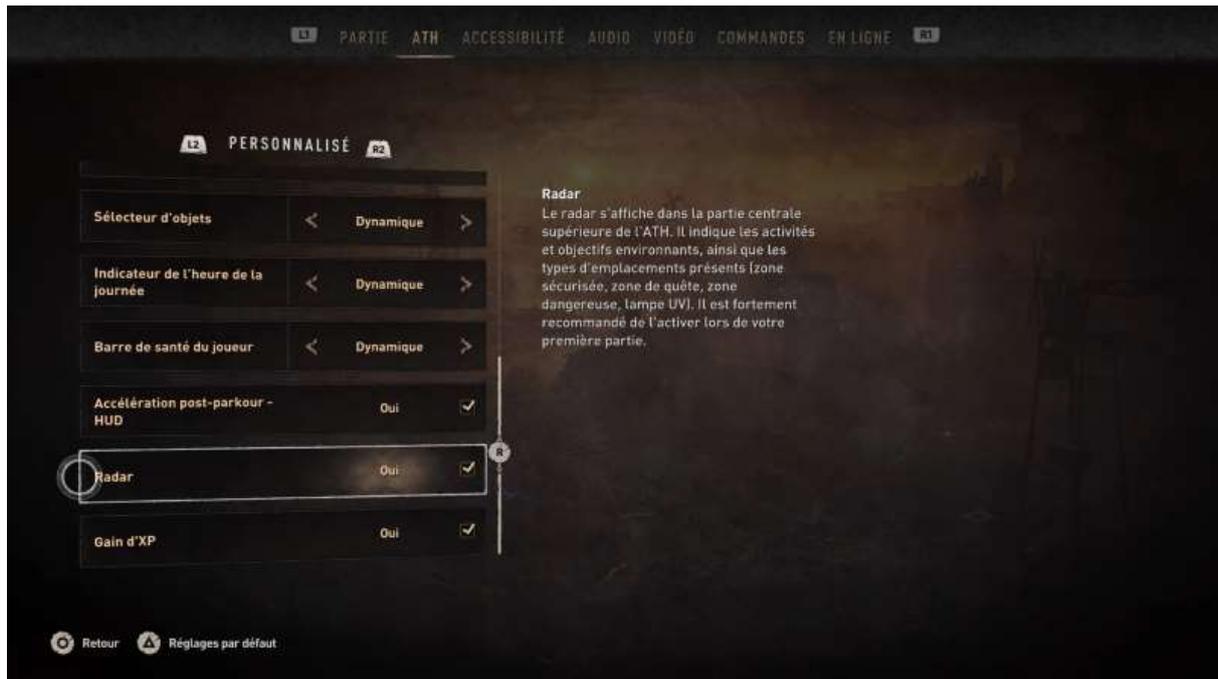










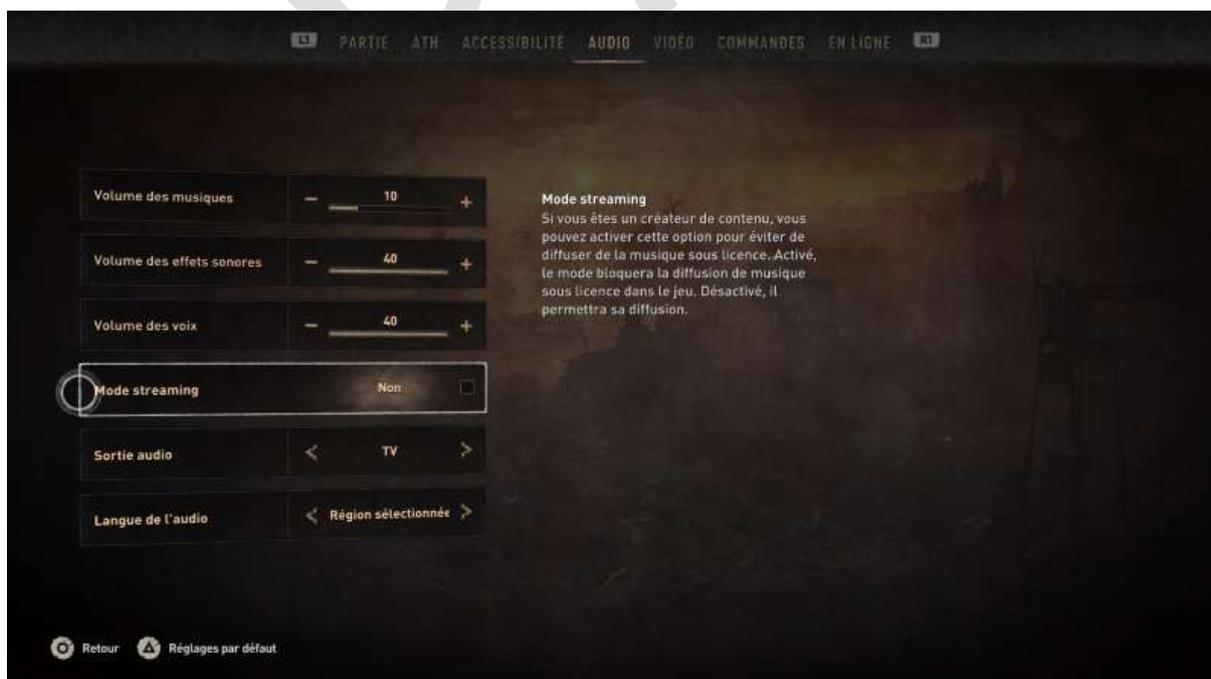


Menu Accessibilité

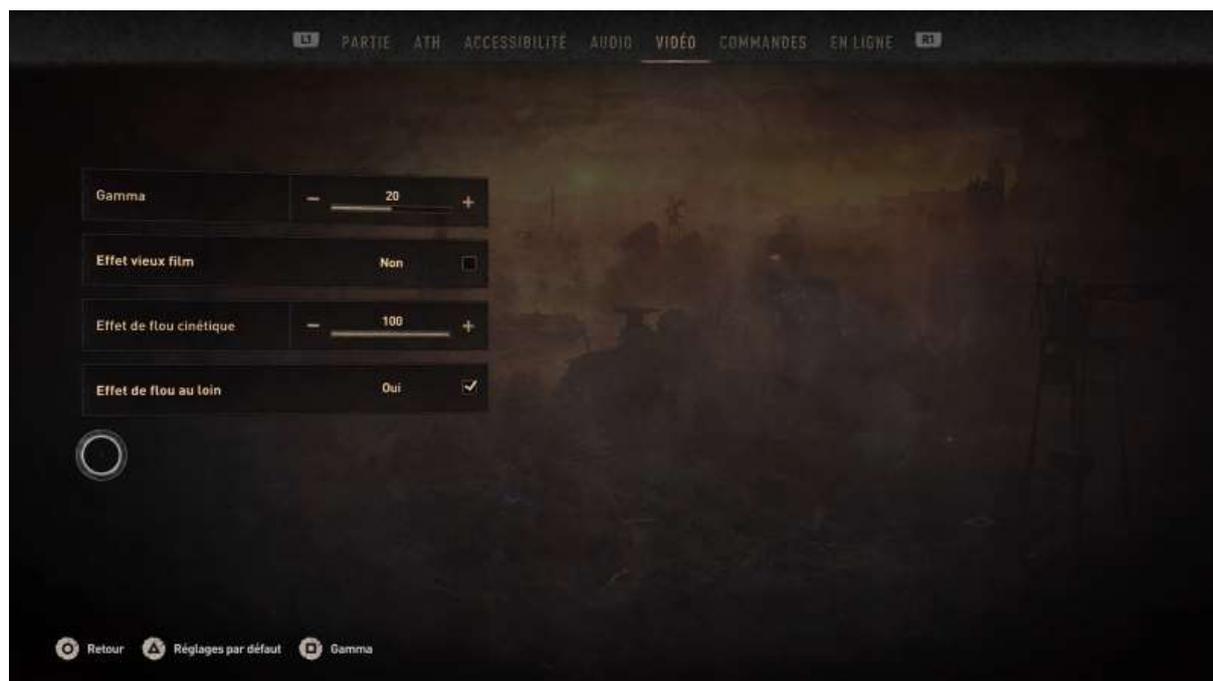


Menu Audio

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



Menu Vidéo



Menu Commandes

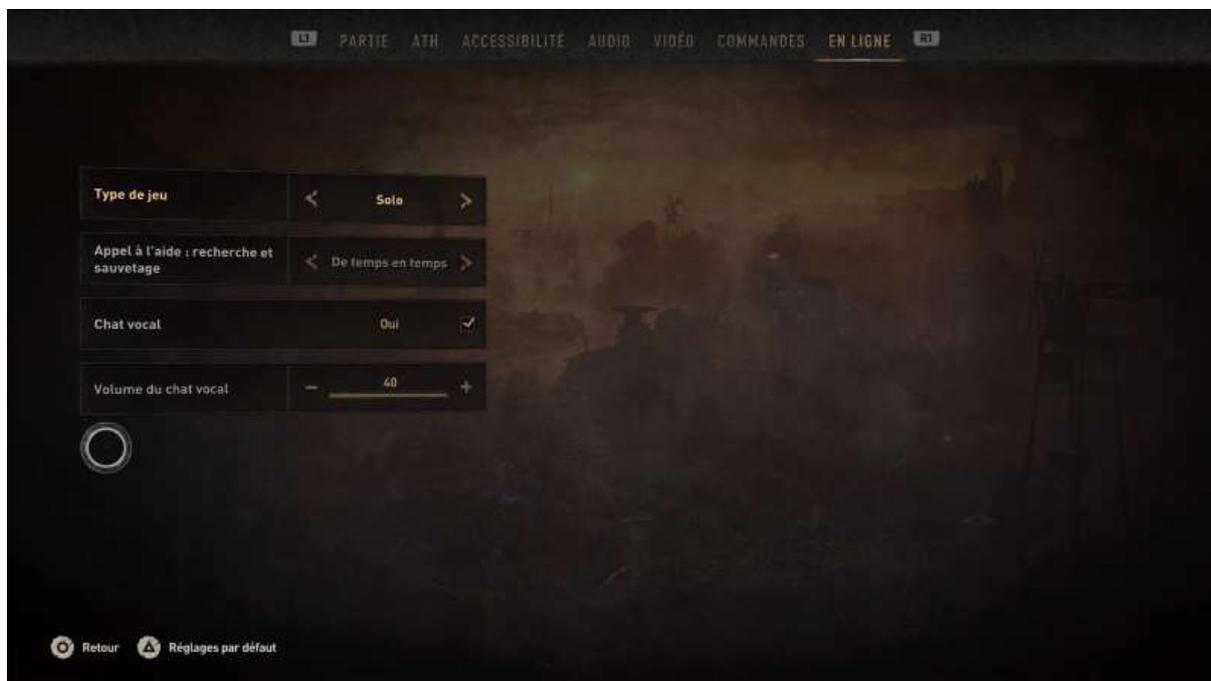
Le menu *Commandes* comporte deux parties, les réglages proprement dits et la configuration de la manette (toutes les copies d'écran ont été réalisées avec la version SONY PS4 du jeu).



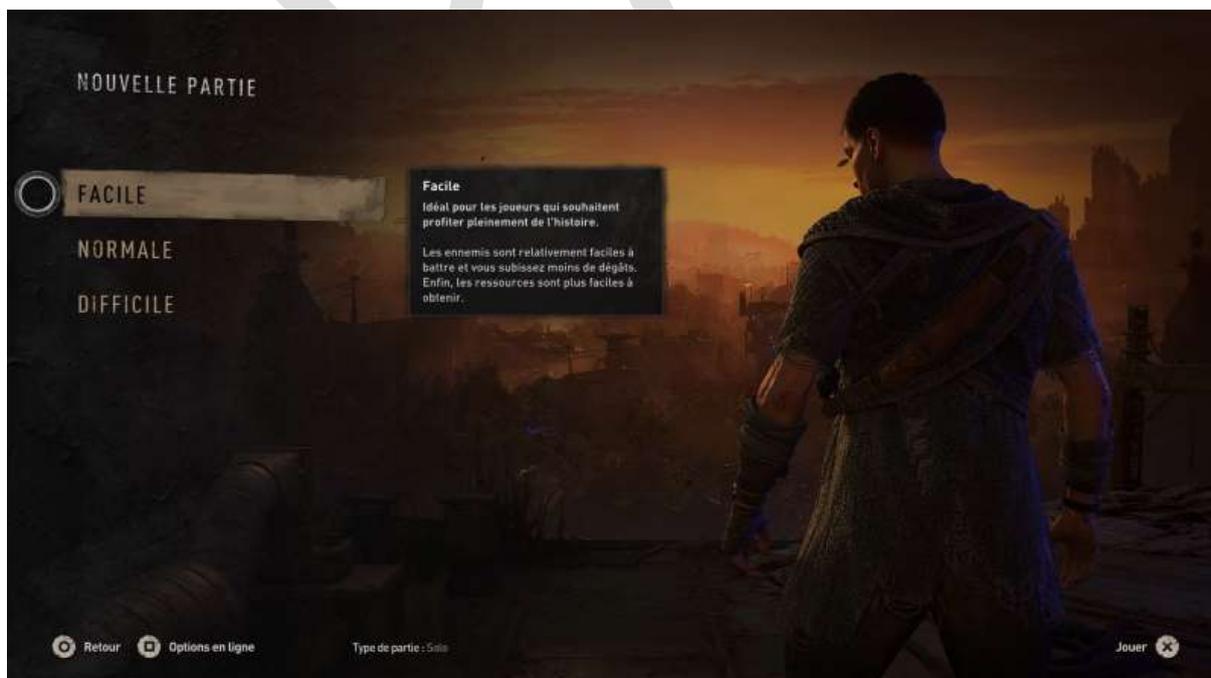


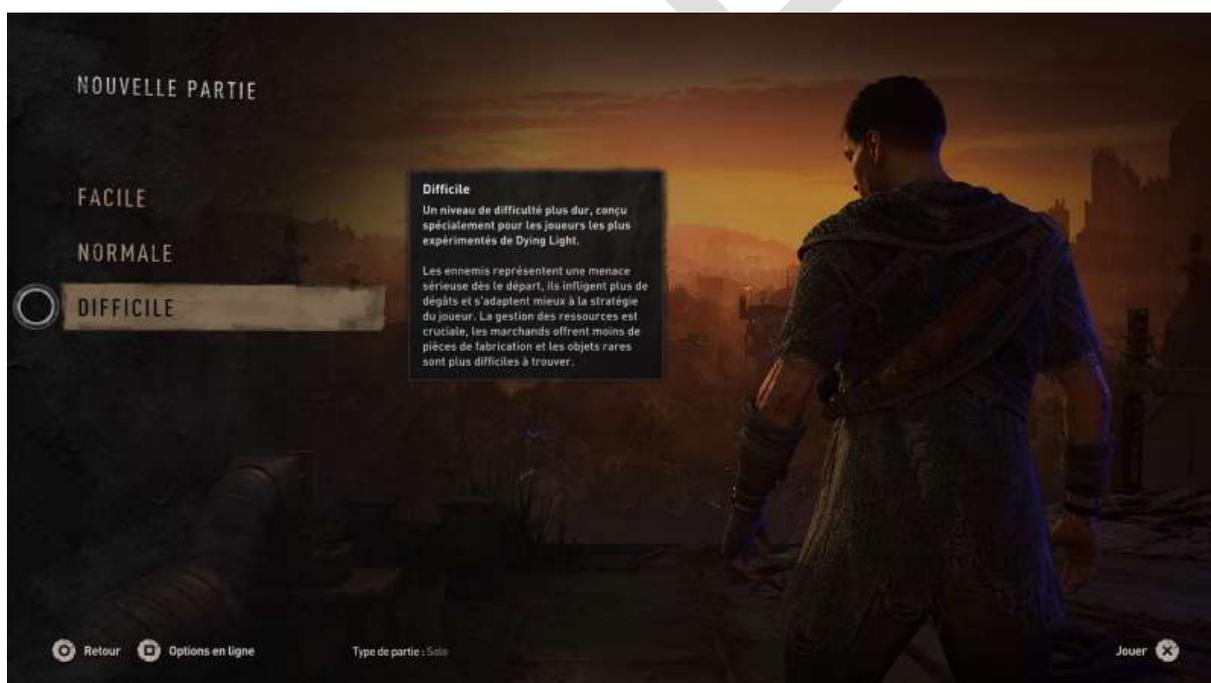
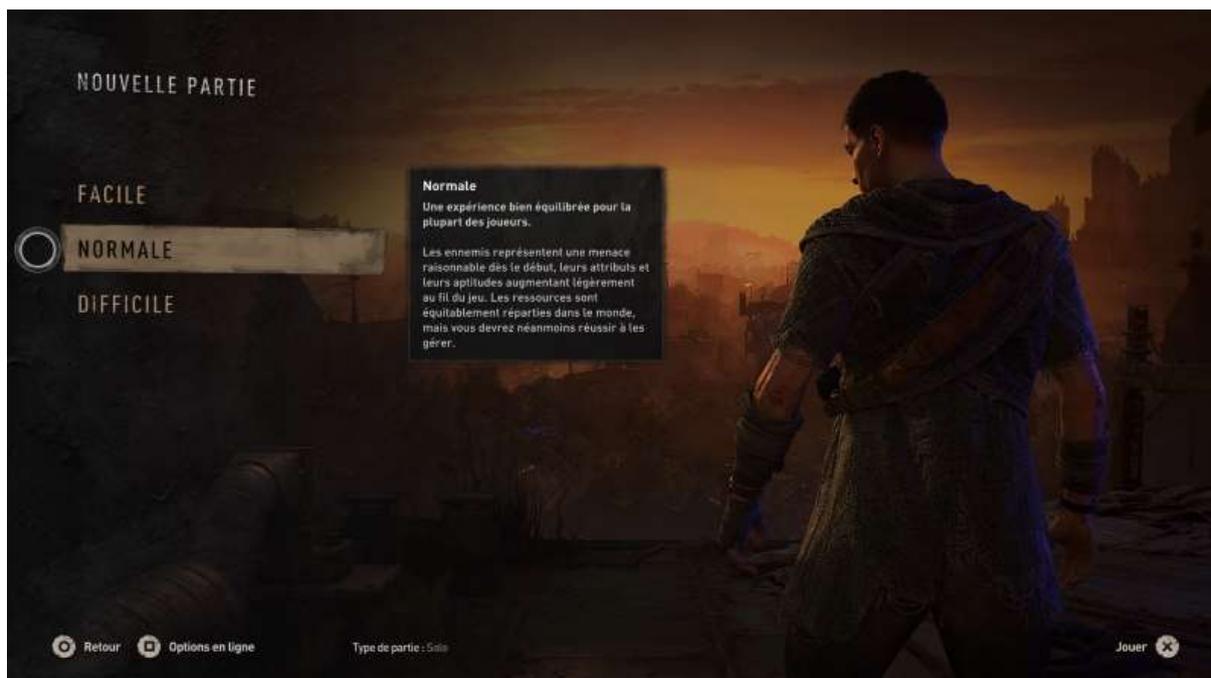
Menu *En ligne*

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



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





C'est parti !

Première mission : le Parkour

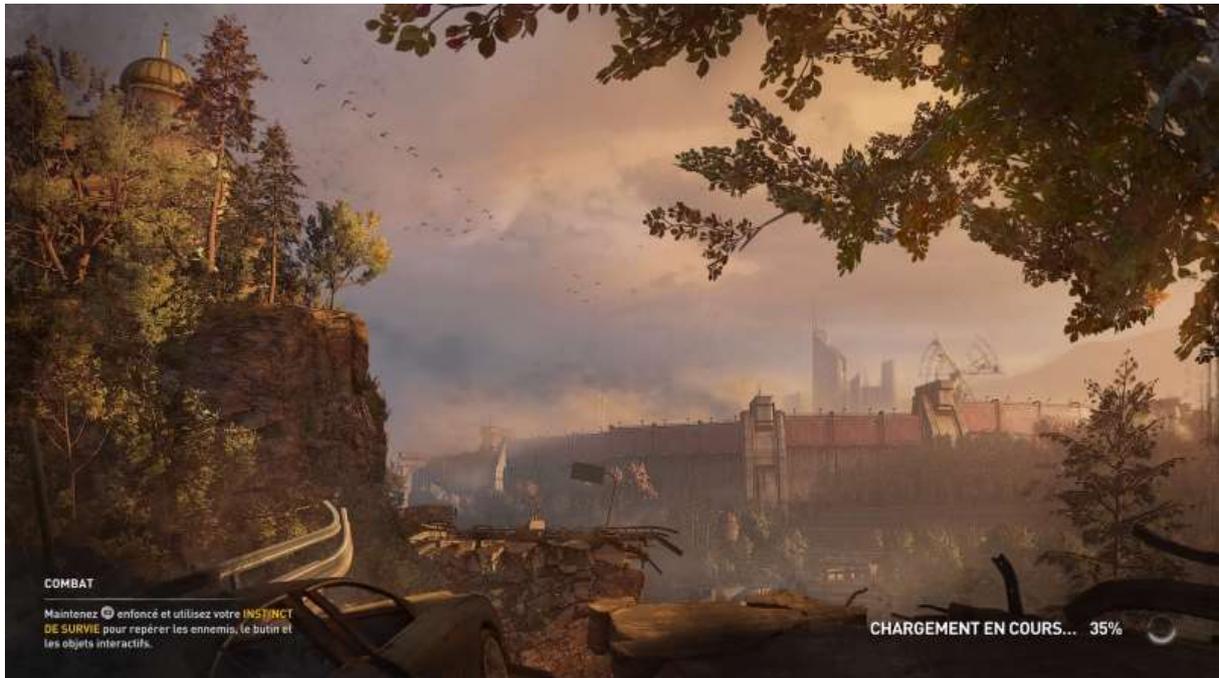


Votre mission va consister à apprendre les quelques manipulations nécessaires à vos déplacements en dehors des rues et des routes goudronnées de la ville. C'est le mode *Parkour* (activité plutôt sportive qui consiste à se déplacer en zone urbaine en passant par les toits des maisons, les grues, les 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 :

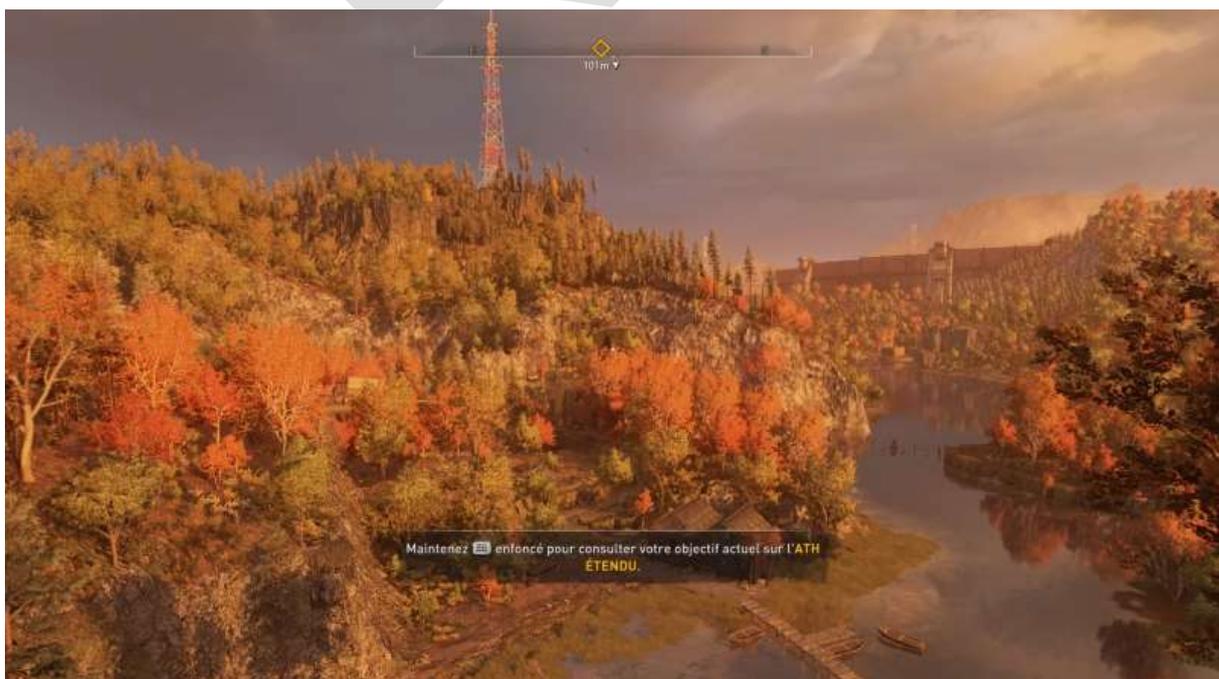


Au début, vous êtes dans la campagne profonde, il n'y a pas trop de zombies partout, et vous devrez simplement apprendre à courir, à sauter, à grimper, à escalader, bref à progresser jusqu'à votre objectif quels que soient les obstacles.

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



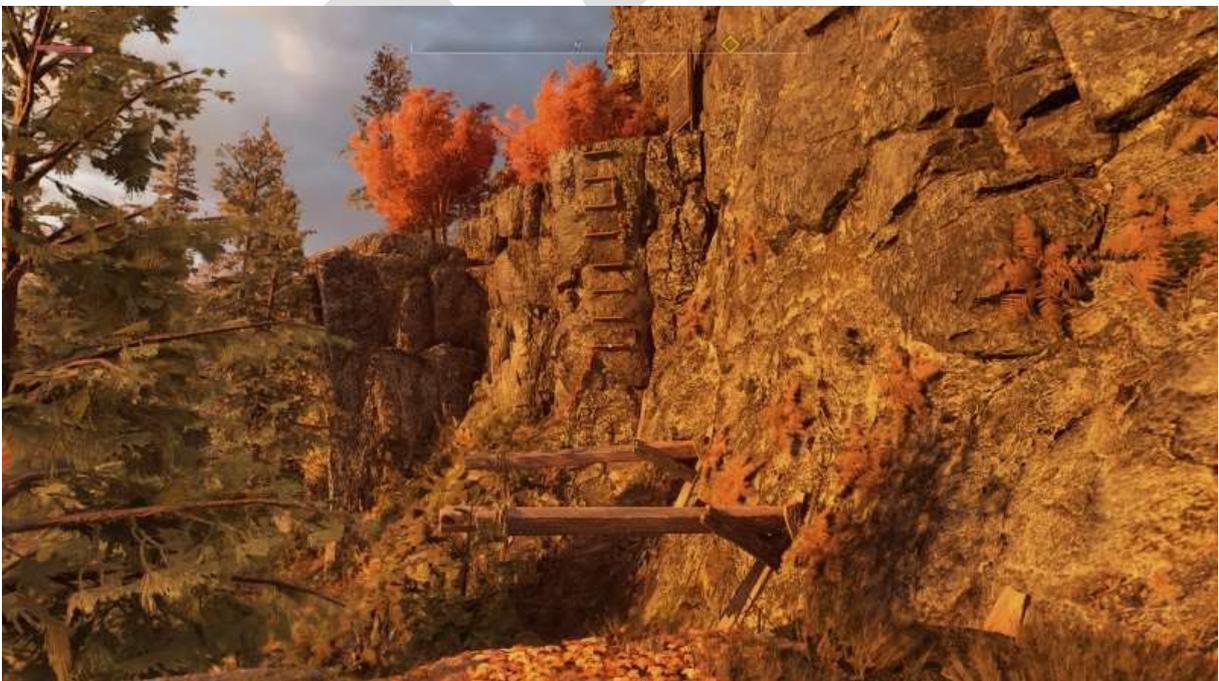
Chaque nouvel objectif vous est indiqué clairement :



Si vous arrivez à des échelons métalliques scellés dans la roche, approchez-vous 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 :

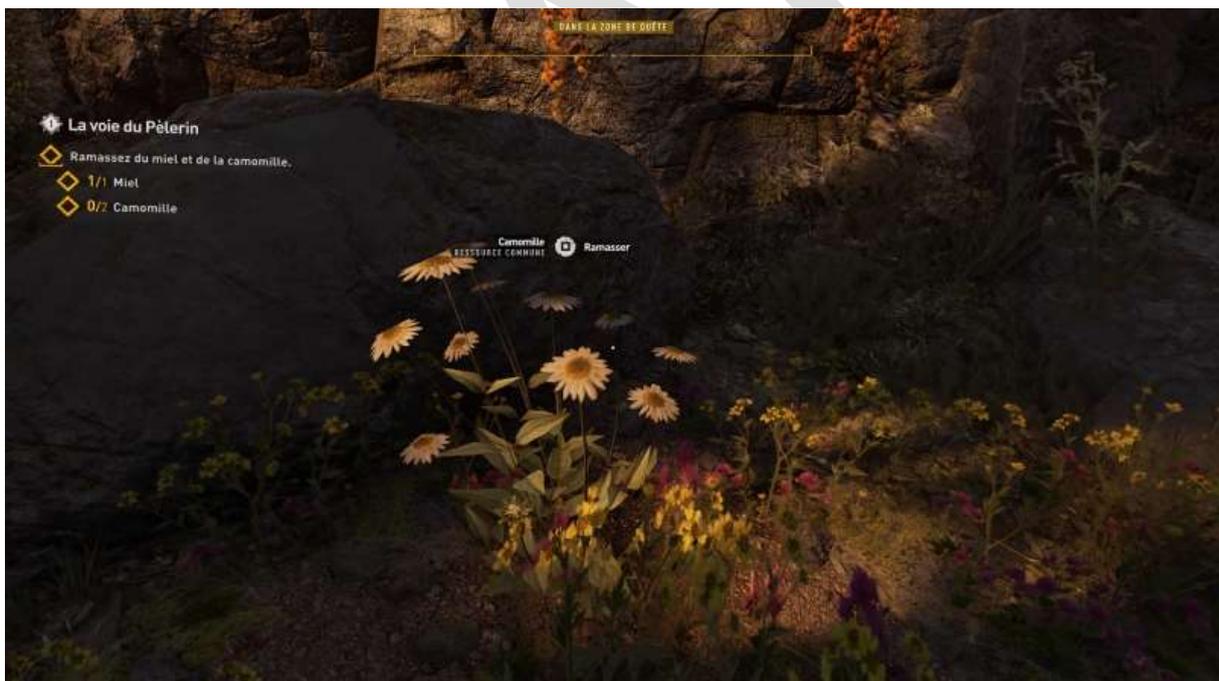


Une fois le *Parkour* fini, vous gagnez votre premier point de compétence :

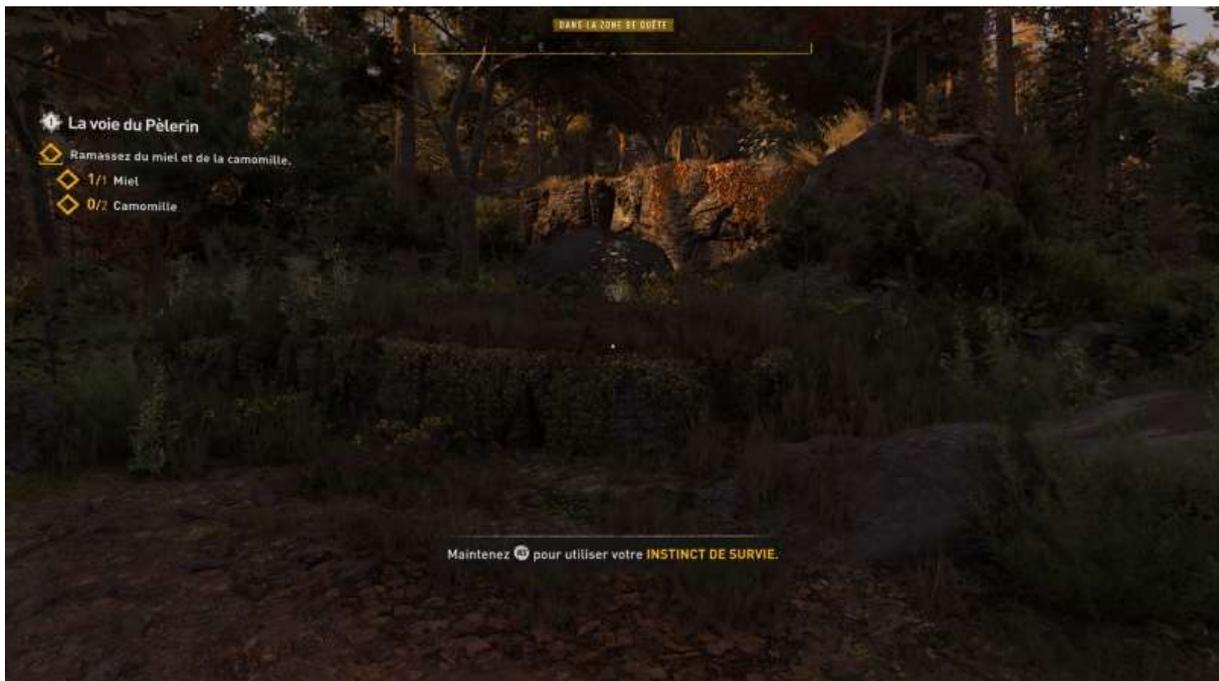


Ensuite, vous allez arriver dans une baraque où on va vous apprendre à *louter*. Pour cela, utilisez votre *Instinct de survie* pour révéler les objets ou endroits intéressants autour de et dans la maison (portes et fenêtres accessibles, armoires et tiroirs à ouvrir, etc.)

Les *loots* les plus importants sont le **miel** et la **camomille**, qui permettent de *craft*er 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 :



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*, vendez-le, 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 :



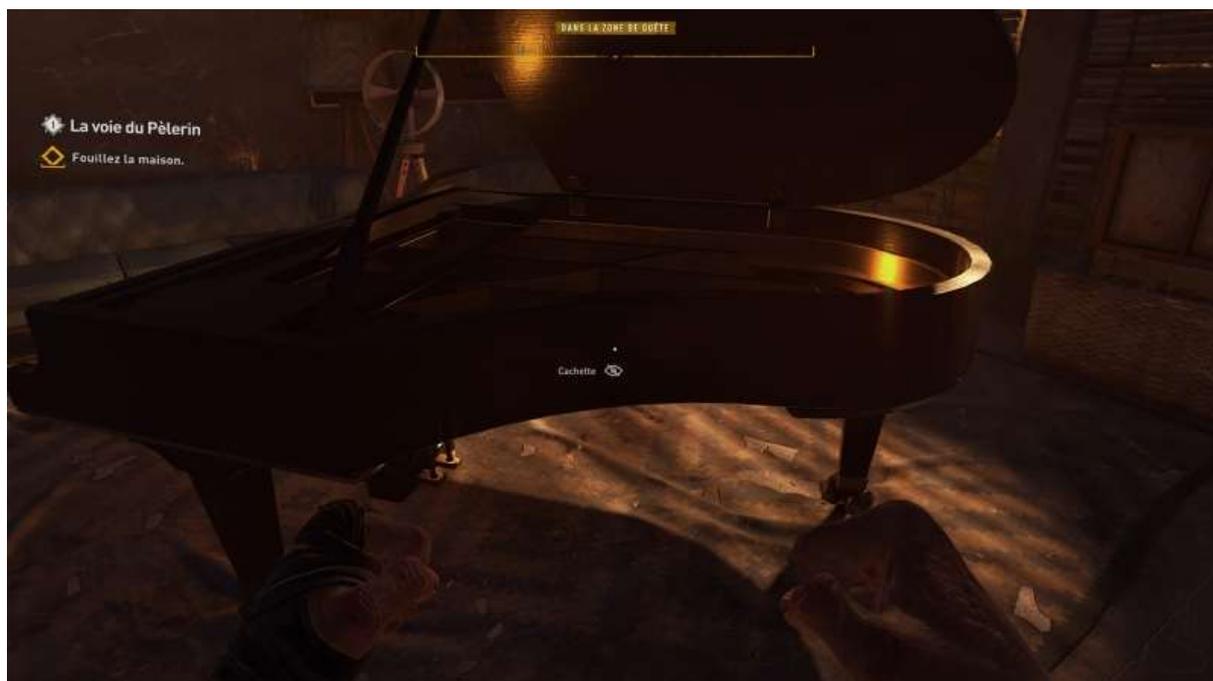
Au fur et à mesure que ces écrans s'afficheront, vous pourrez les retrouver via le menu *Options*.

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



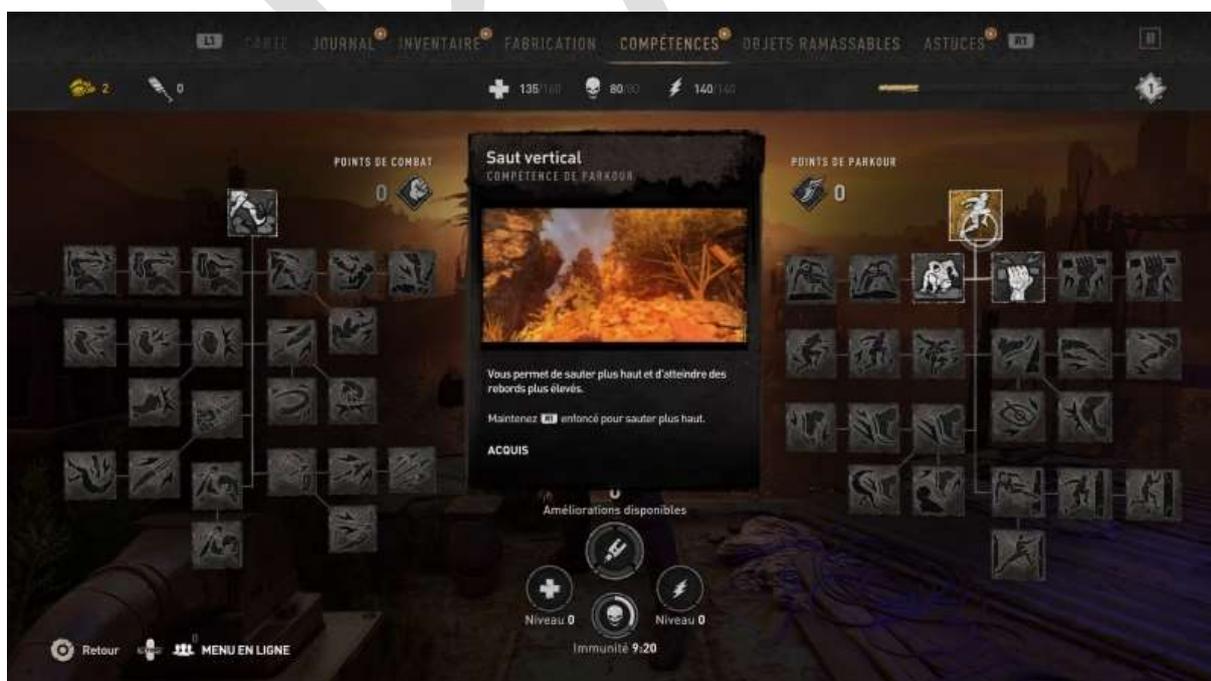
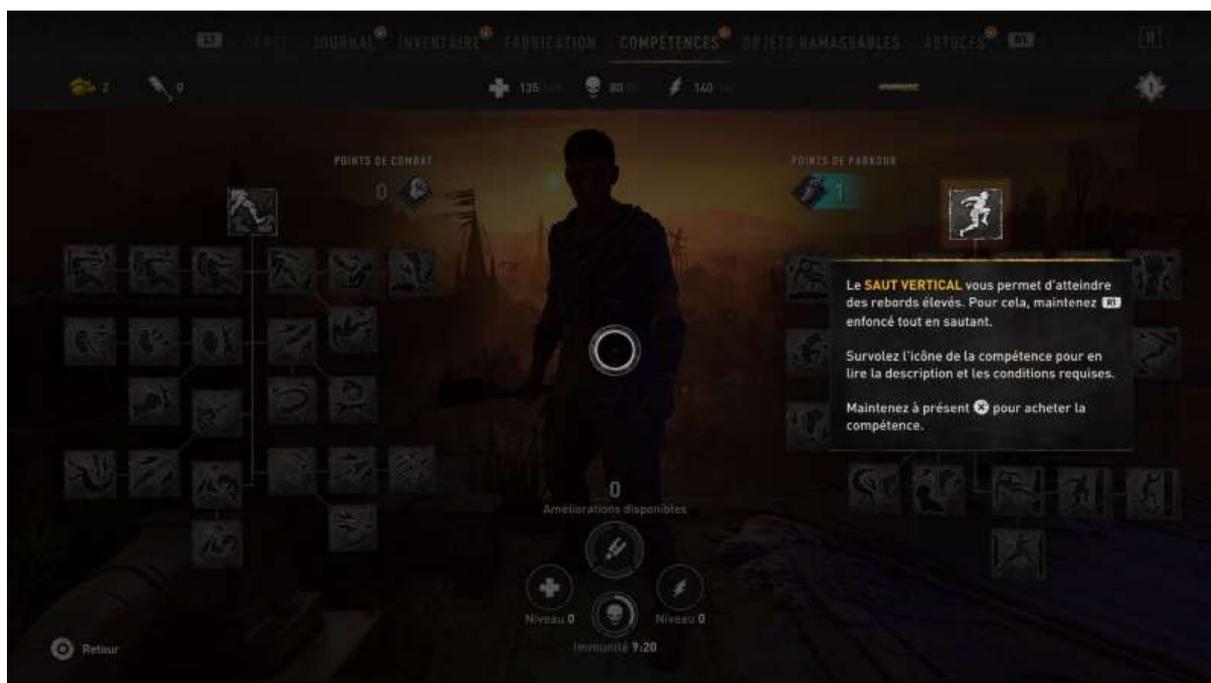
Sur cette image, vous les avez tous tués, donc pas besoin de se planquer.

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 ceux-ci 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 courez 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.

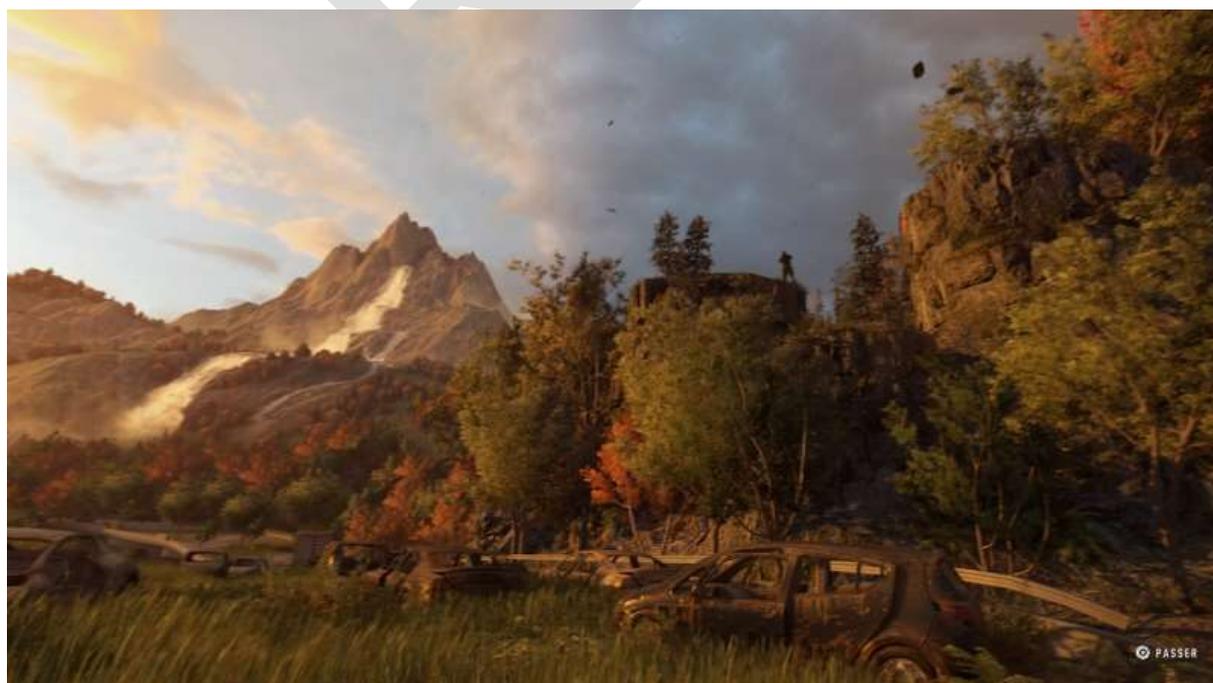
Dans les dialogues, vous pourrez rencontrer des situations où le jeu vous donne plusieurs réponses possibles à formuler.

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 :

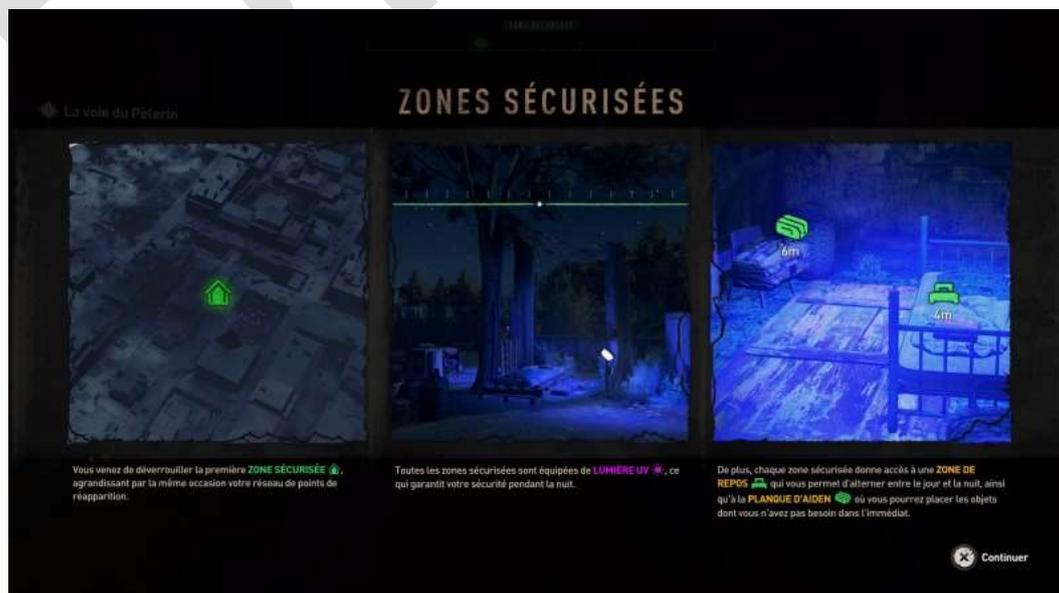


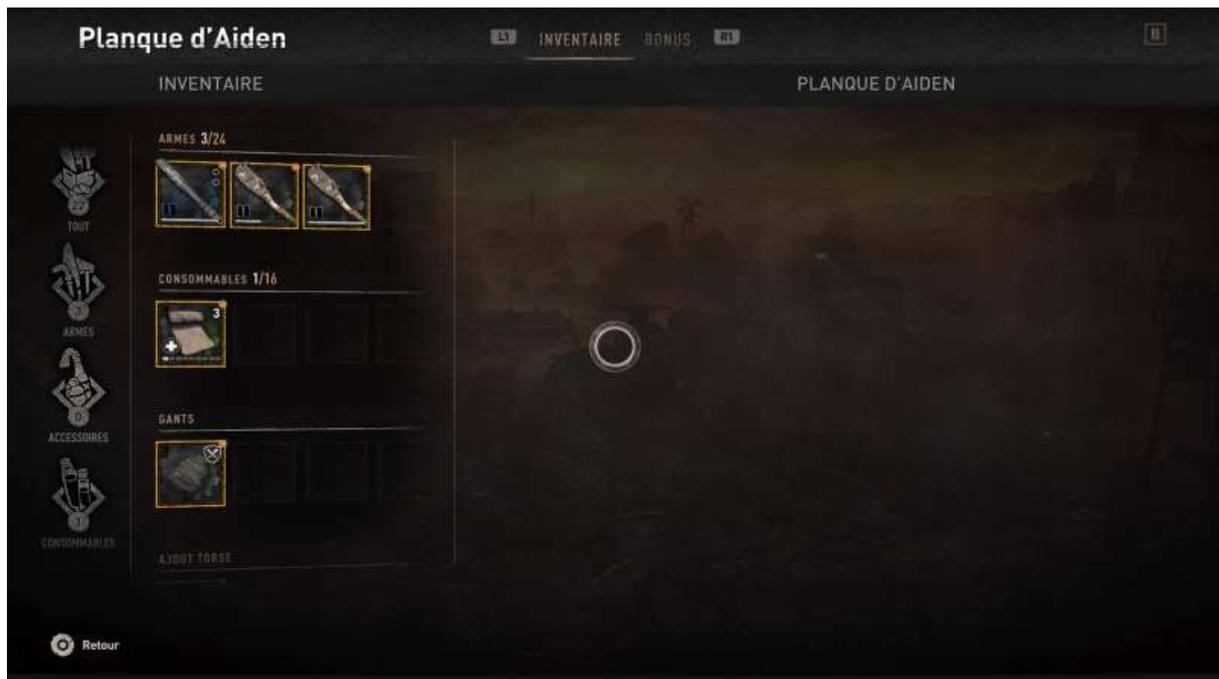
Déplacements urbains

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)





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*



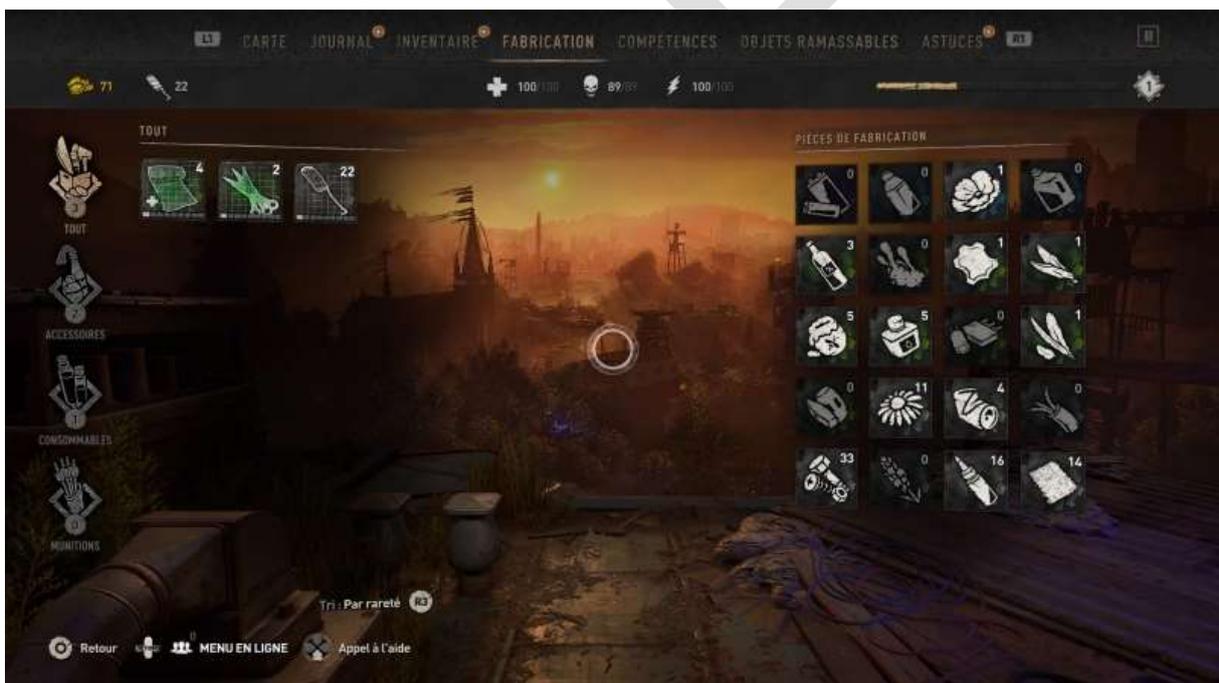
Et voilà.

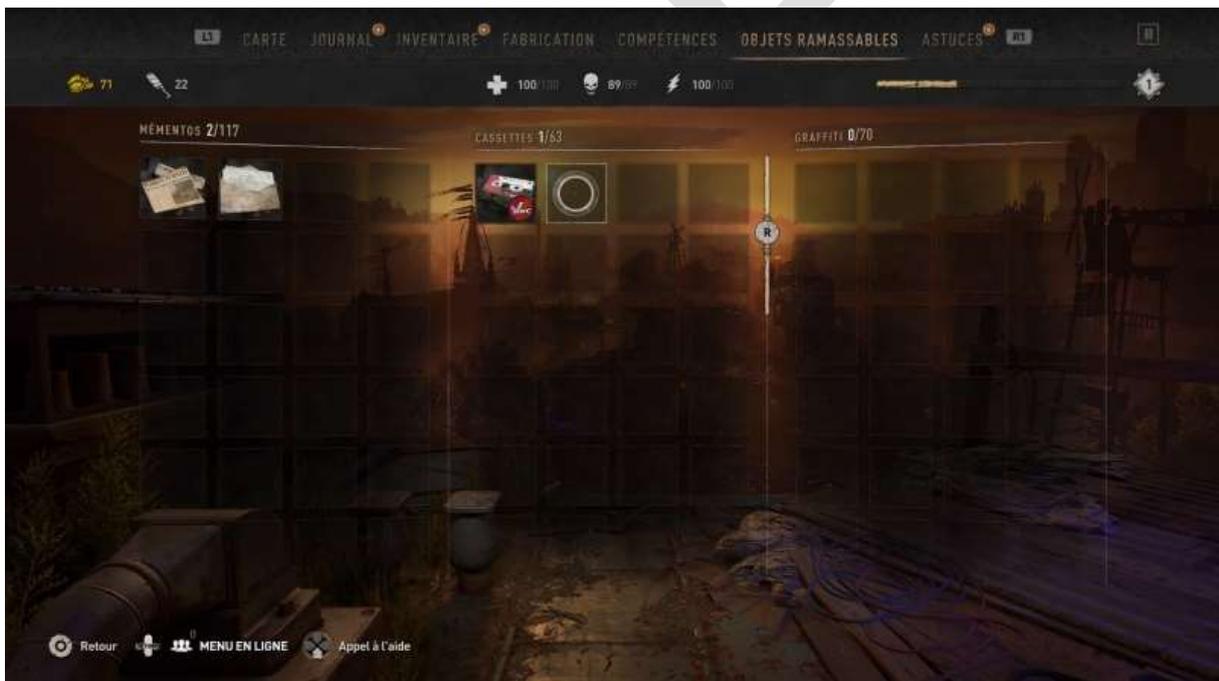
Menu interactif

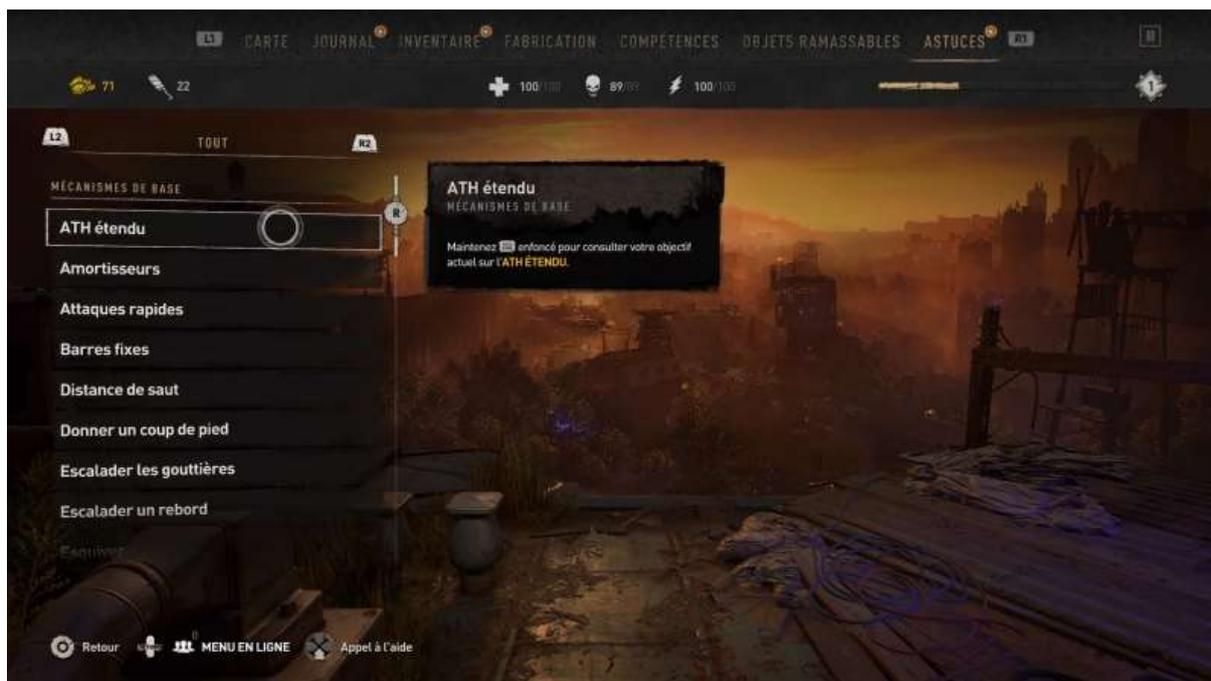
Le *Menu interactif*, différent du menu *Options*, permet en cours de partie de consulter la carte, la configuration de son personnage, ses compétences et de réaliser un certain nombre d'opérations sur le personnage. Ce menu comprend les onglets suivants : carte, journal, inventaire, fabrication, compétences,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

Voici leur description :







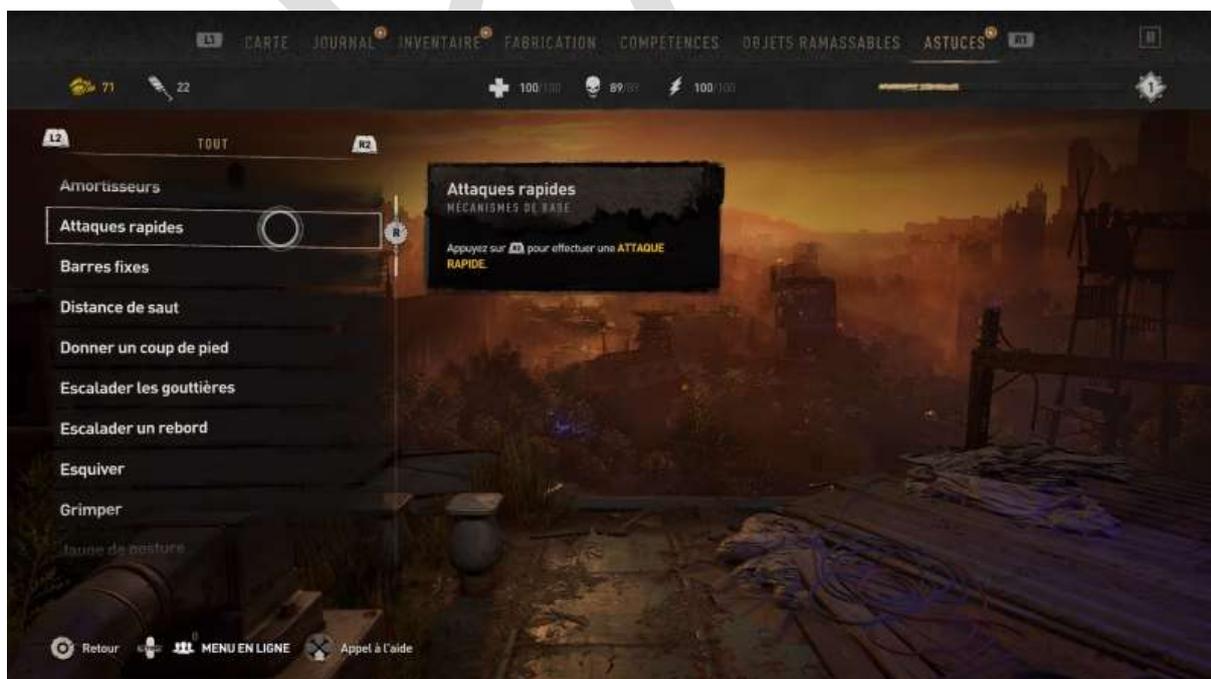
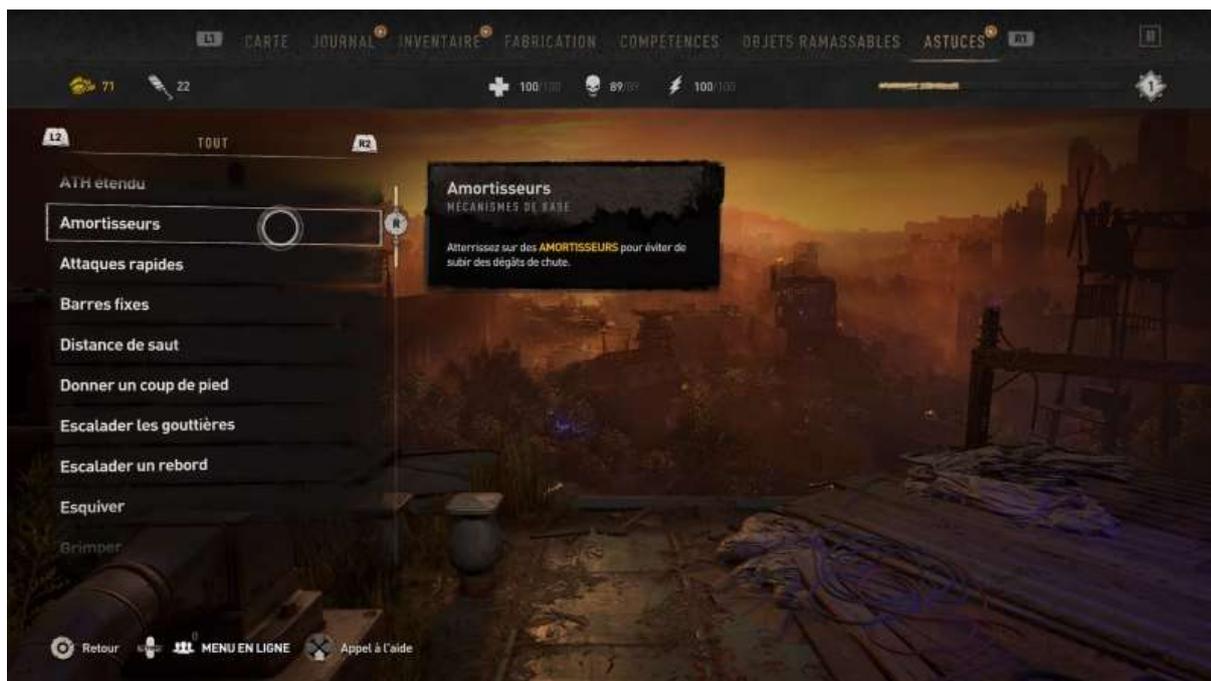


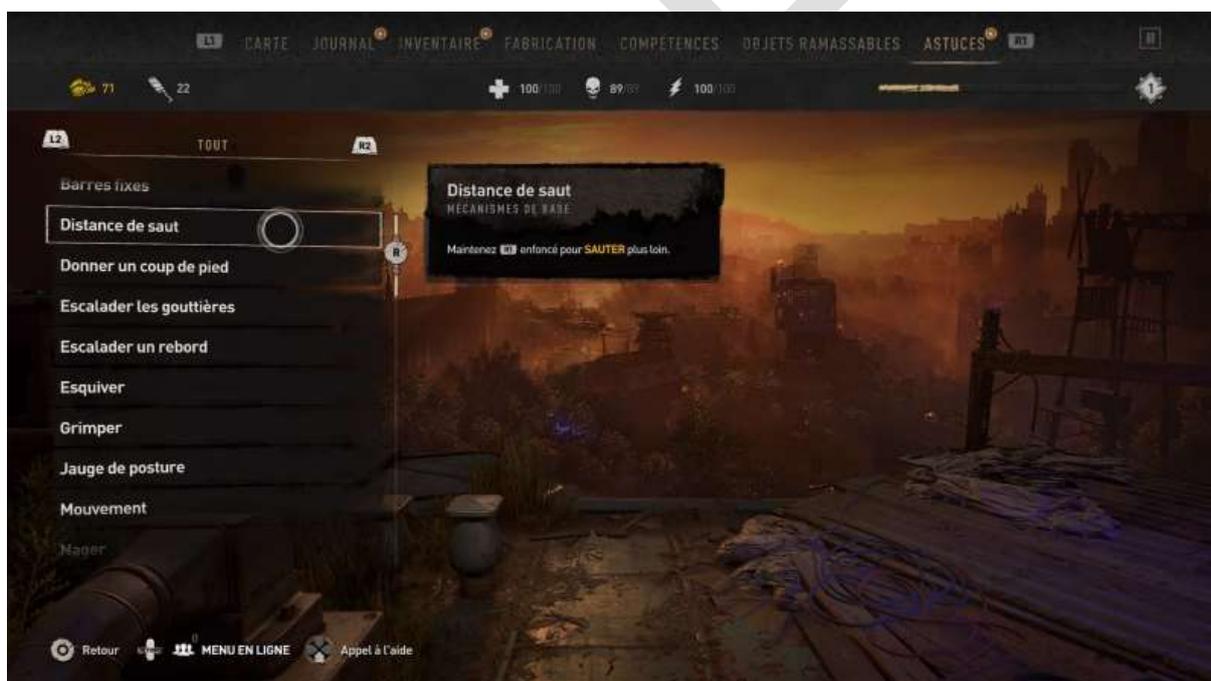
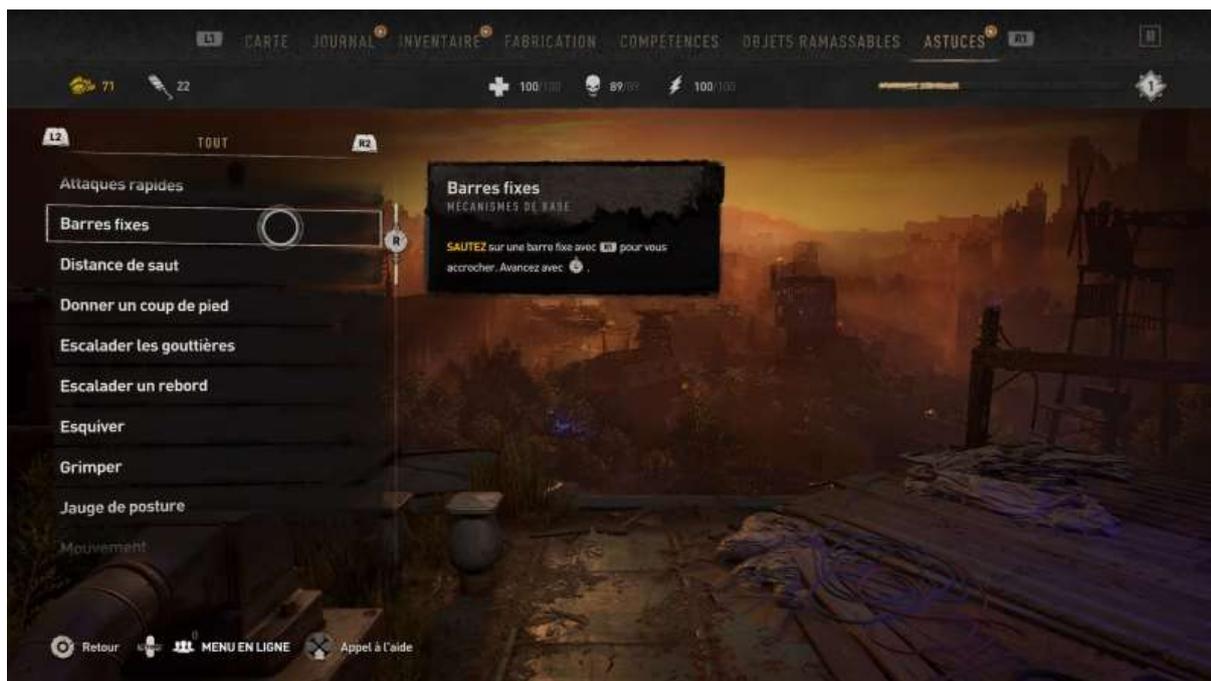
L'onglet *Astuces* fait l'objet d'un chapitre spécifique ci-après.

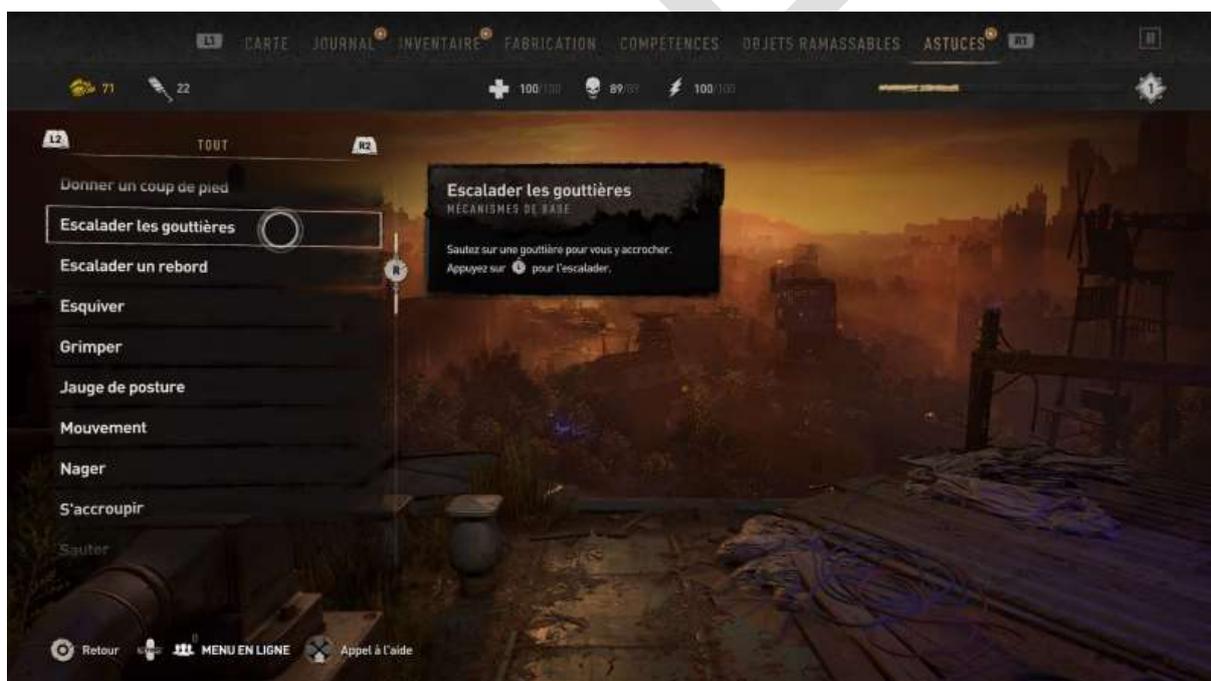
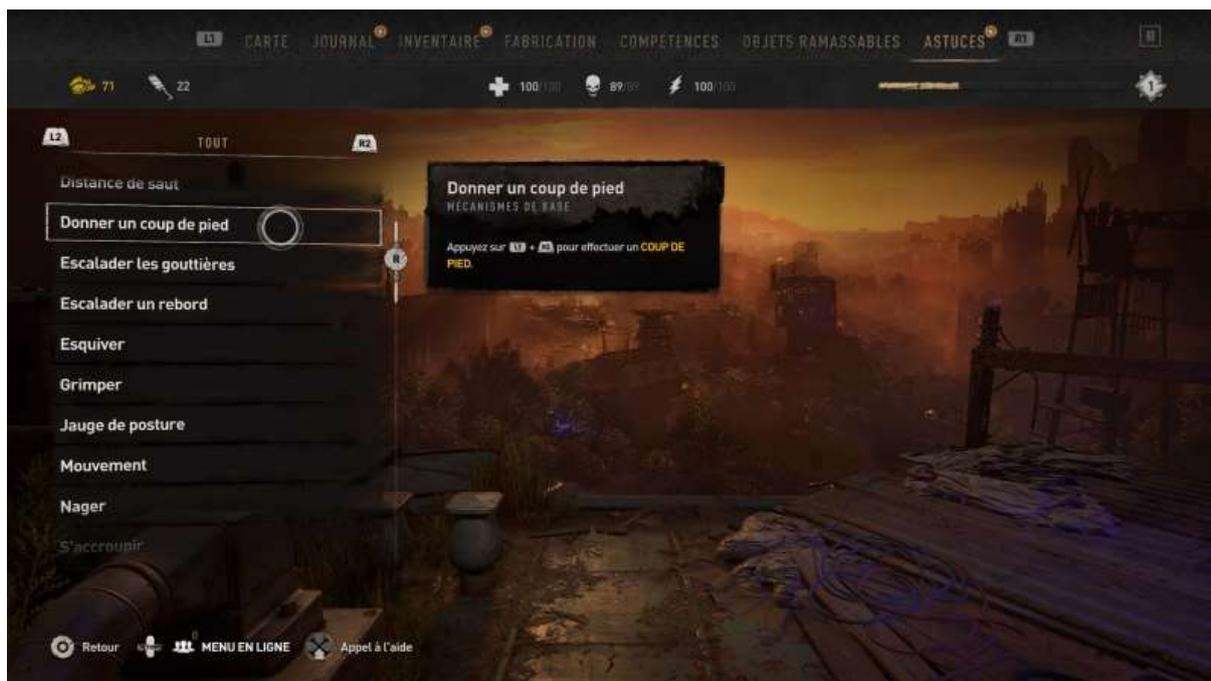
Onglet Astuces

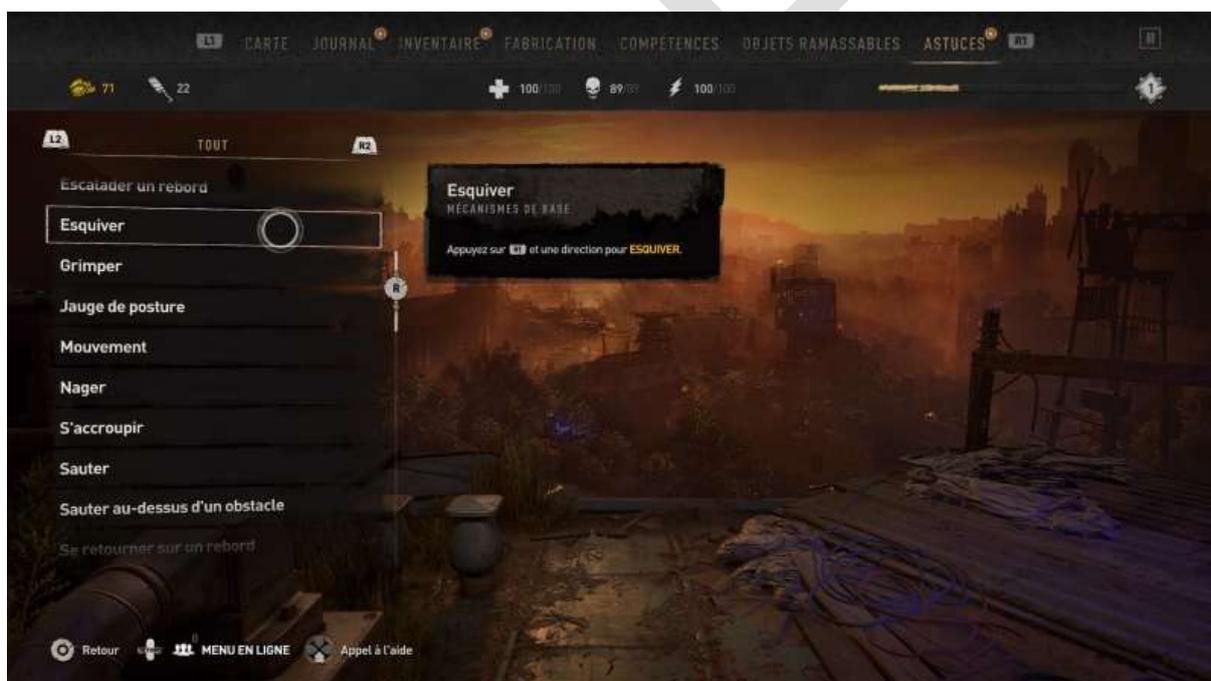
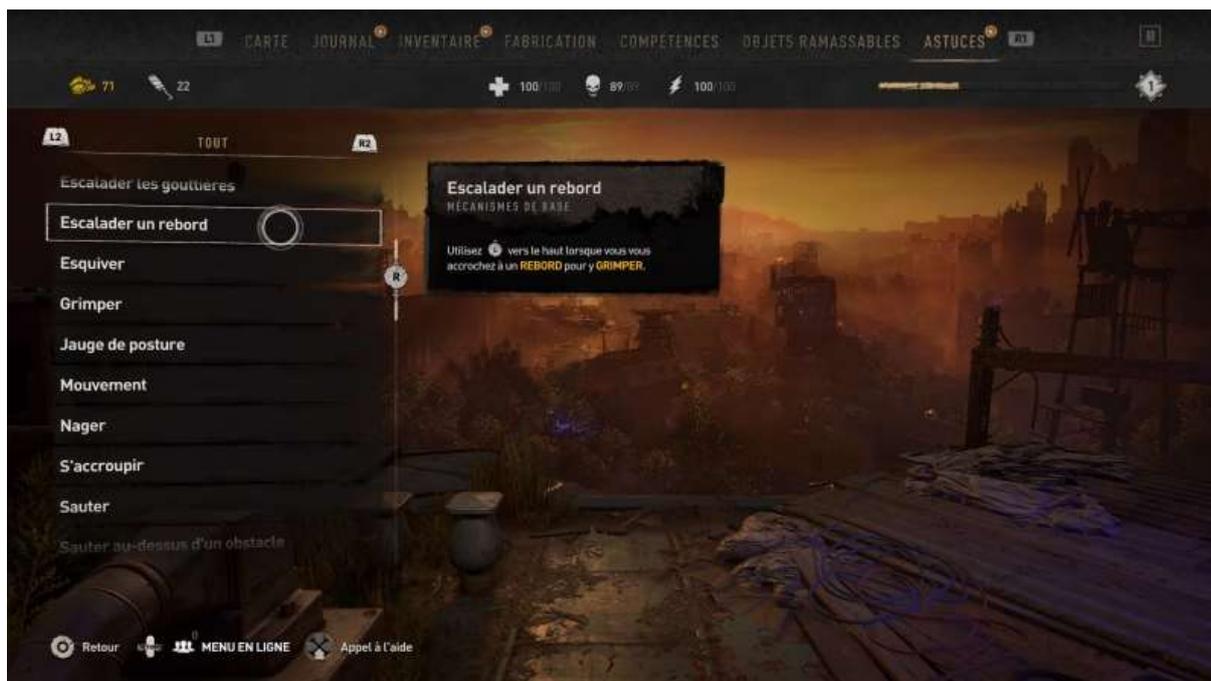
L'onglet *Astuces* affiche une description de toutes les commandes et les écrans des didacticiels.

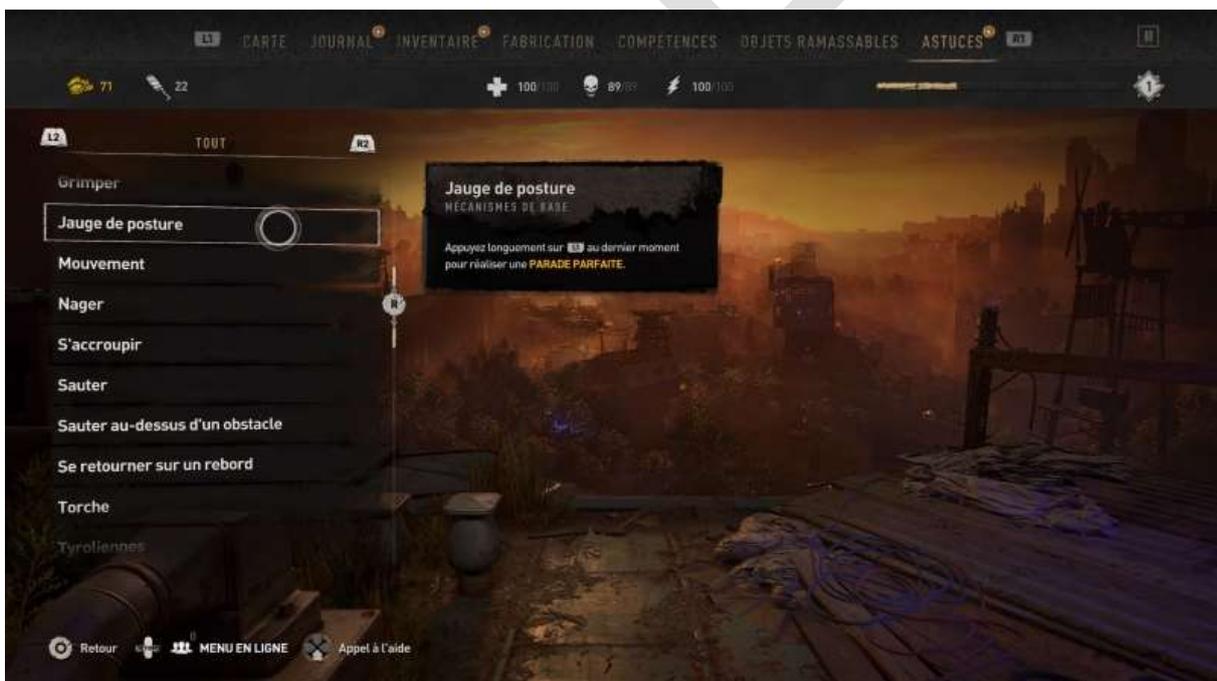
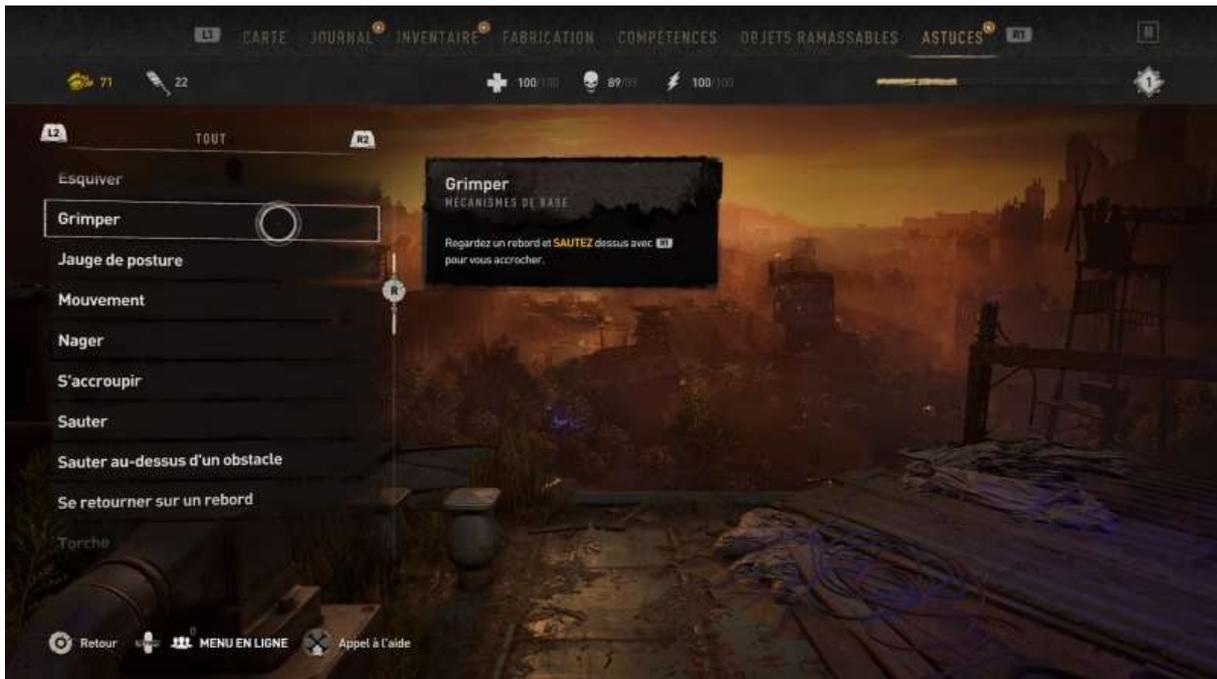
Description des commandes

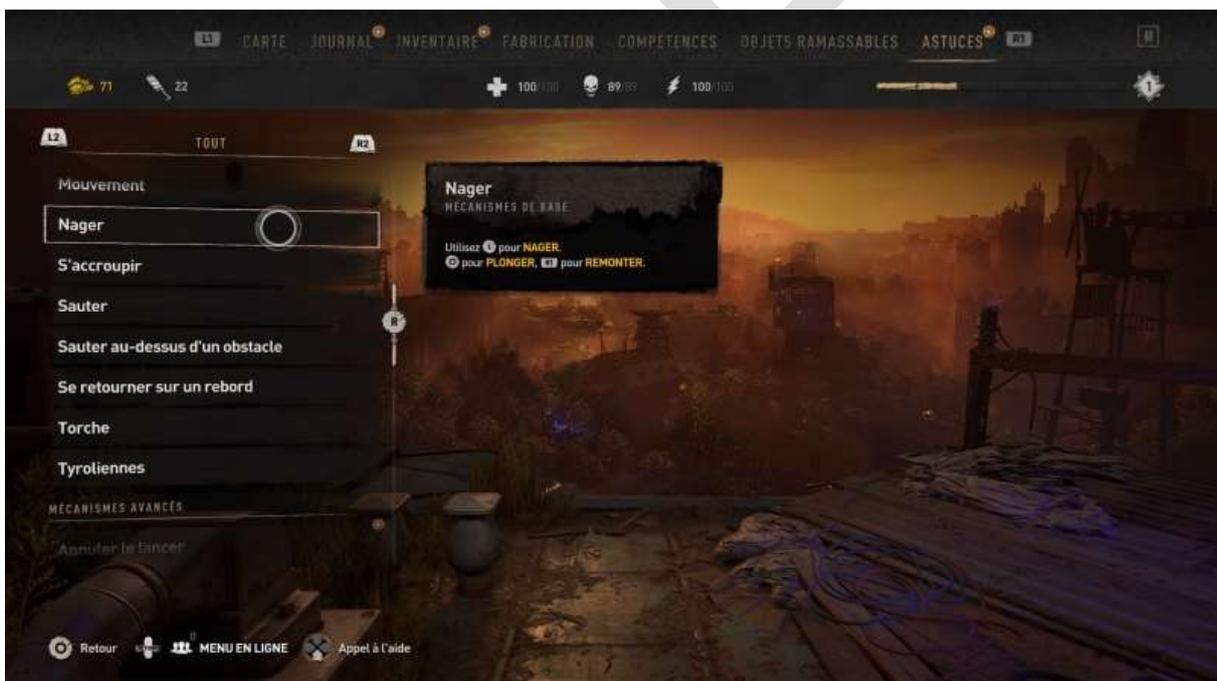
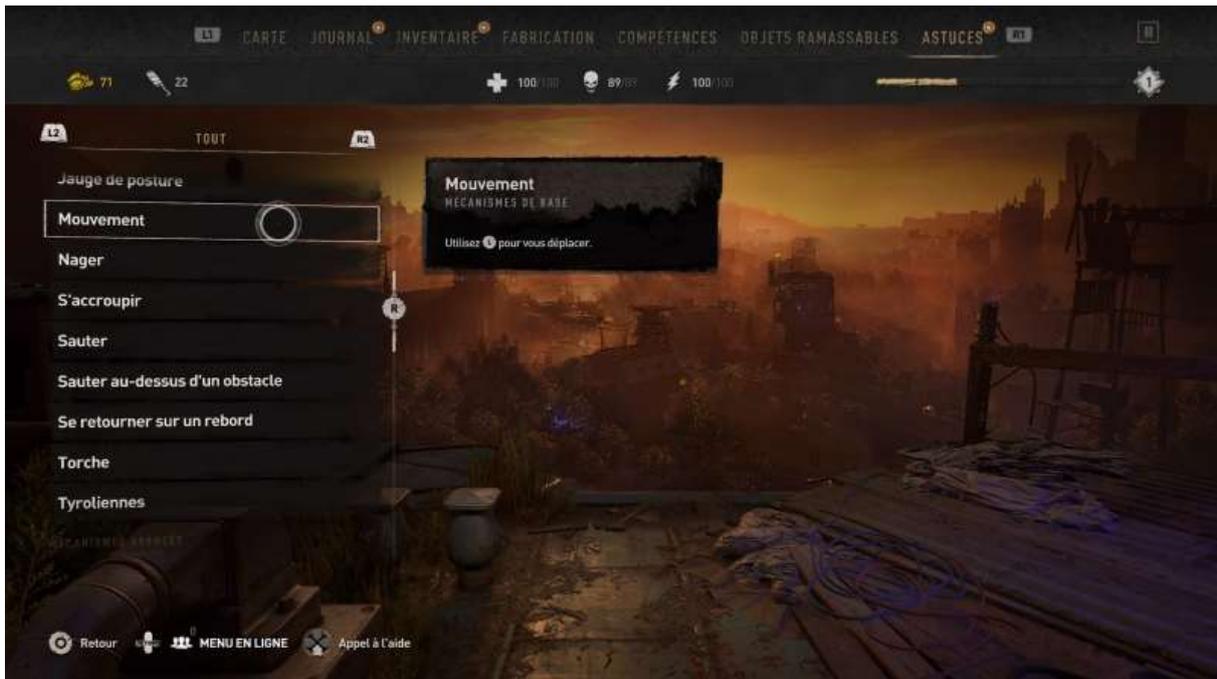


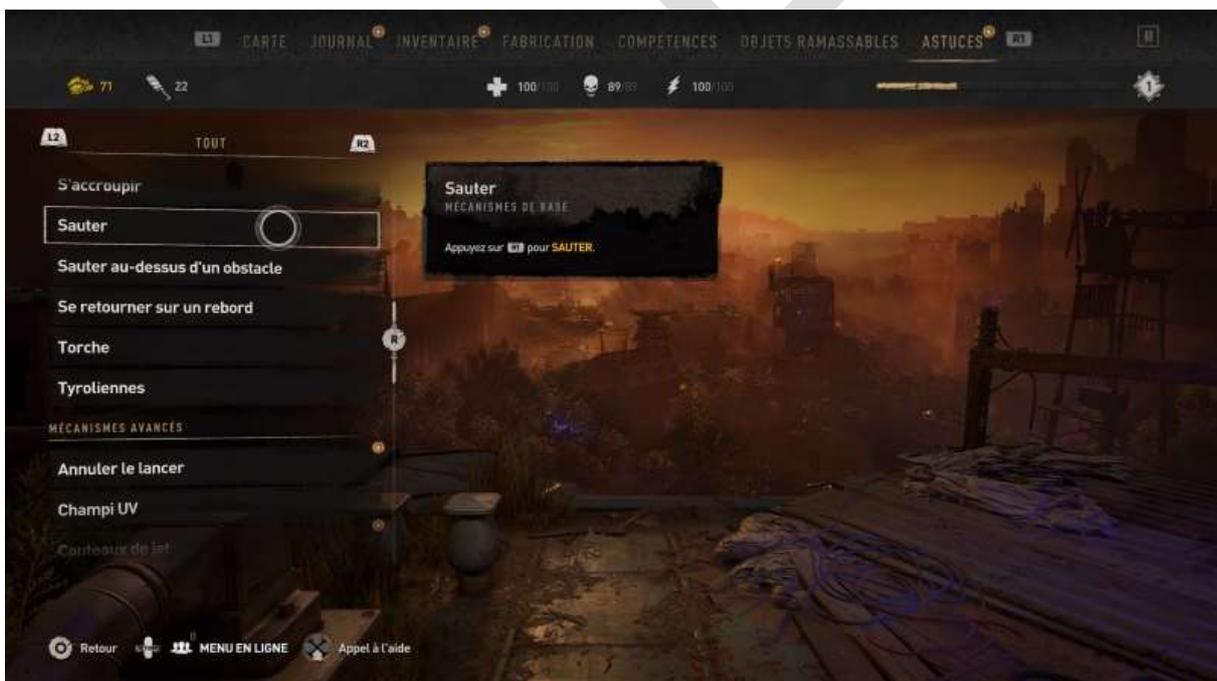
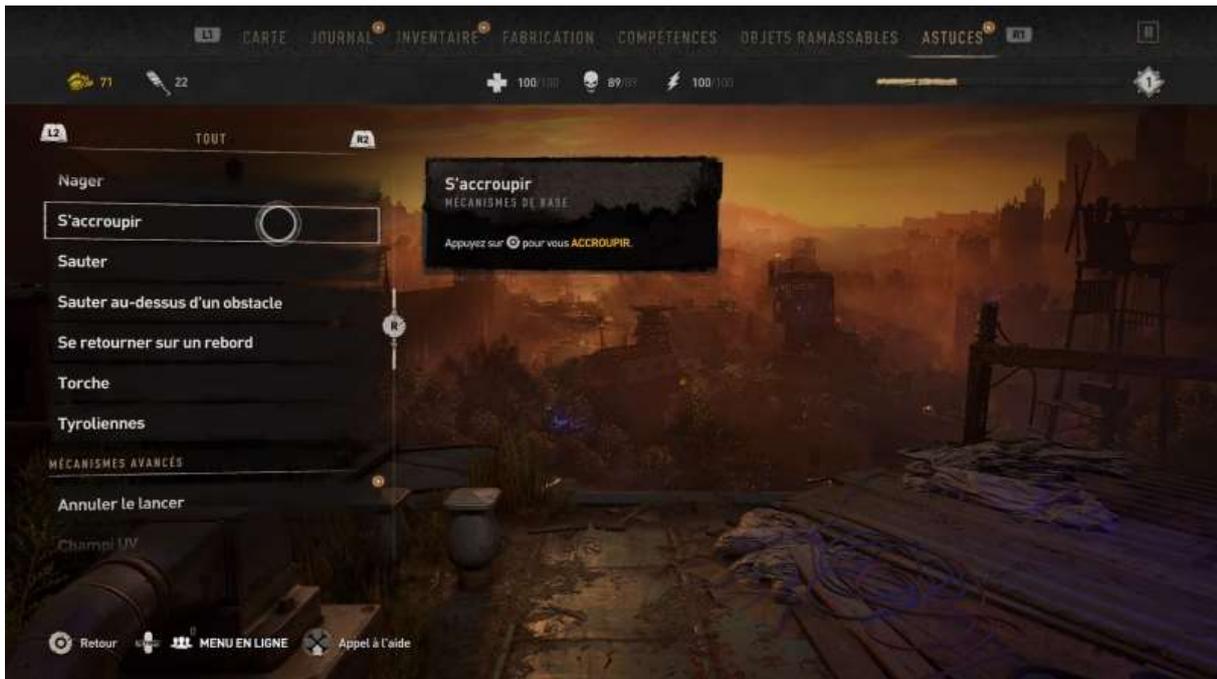


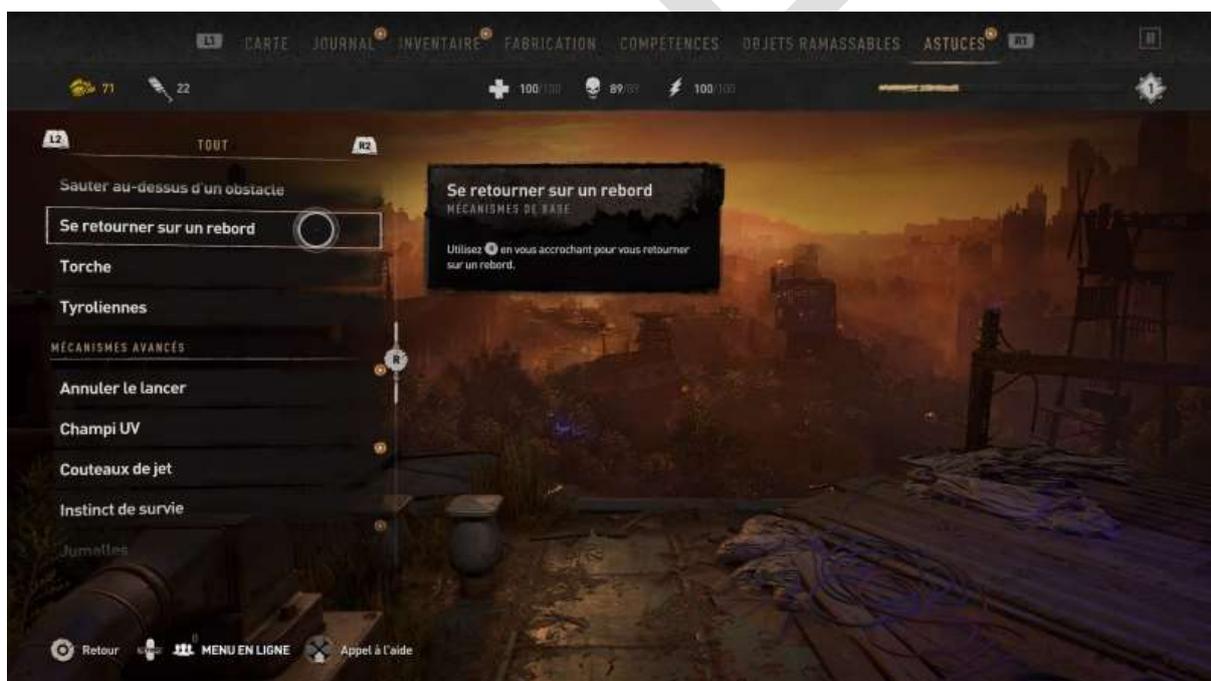
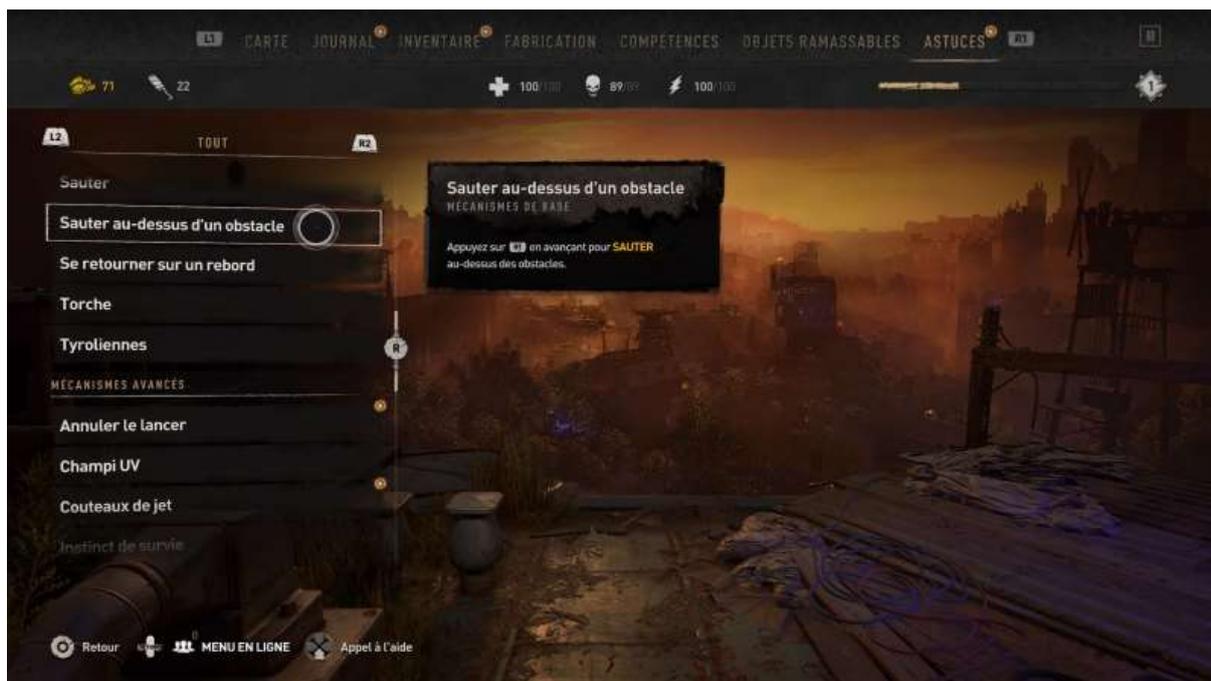


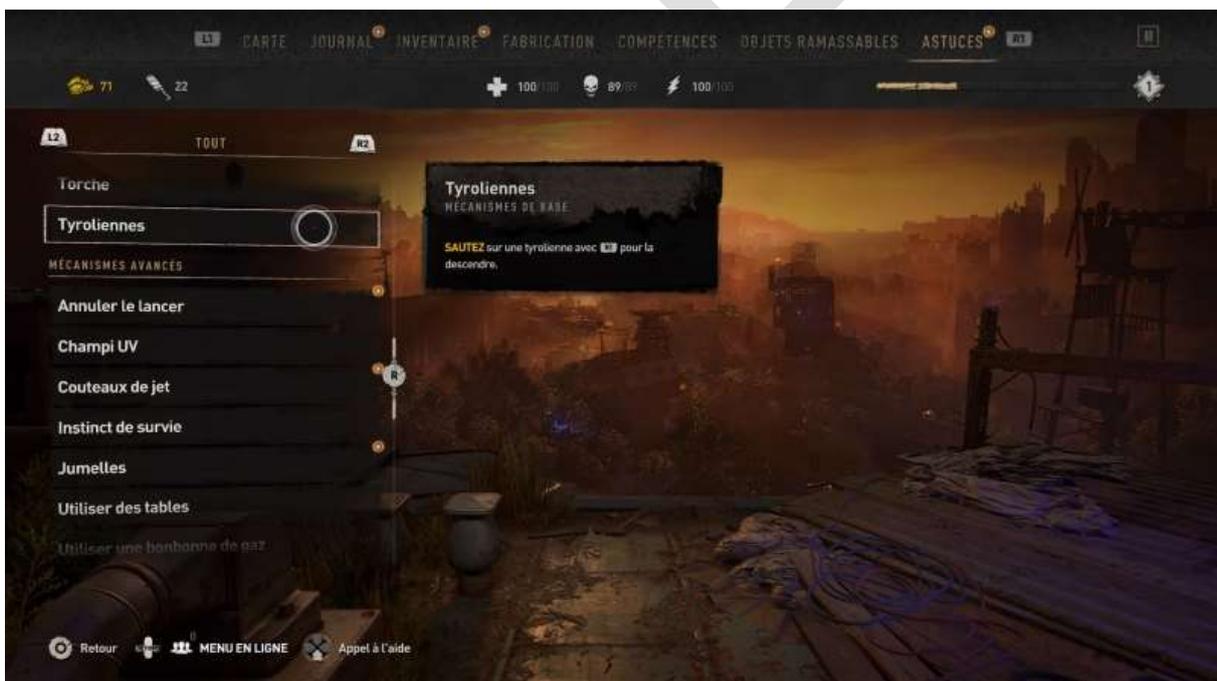
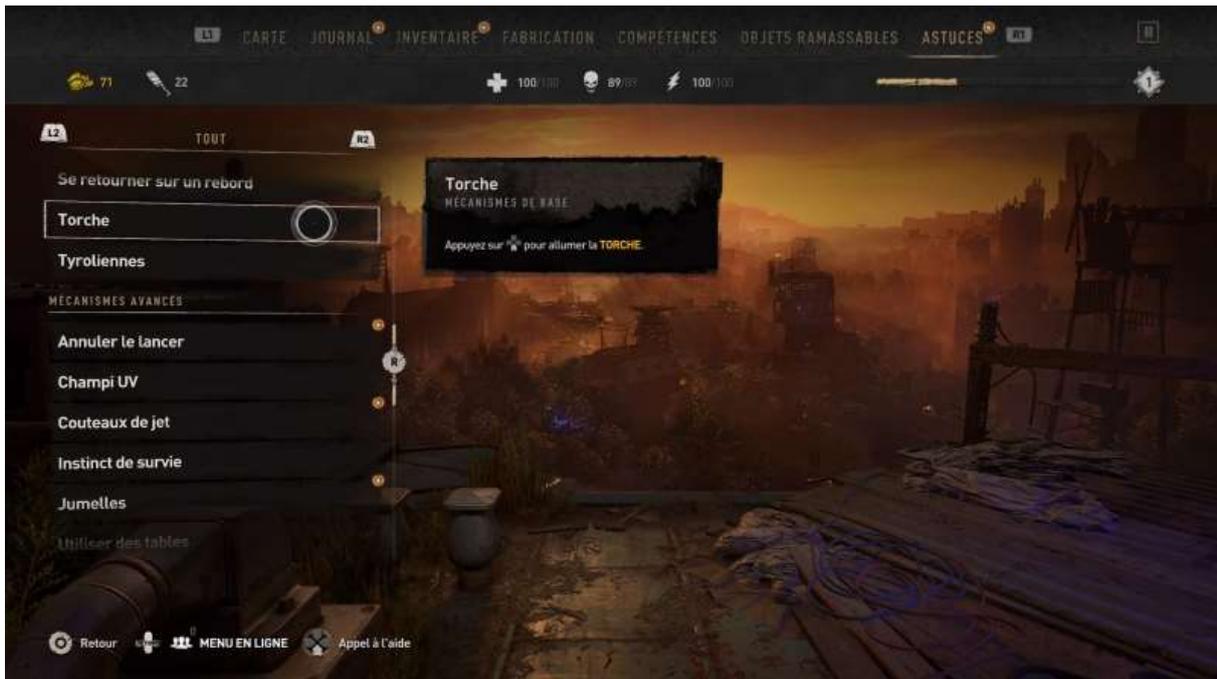


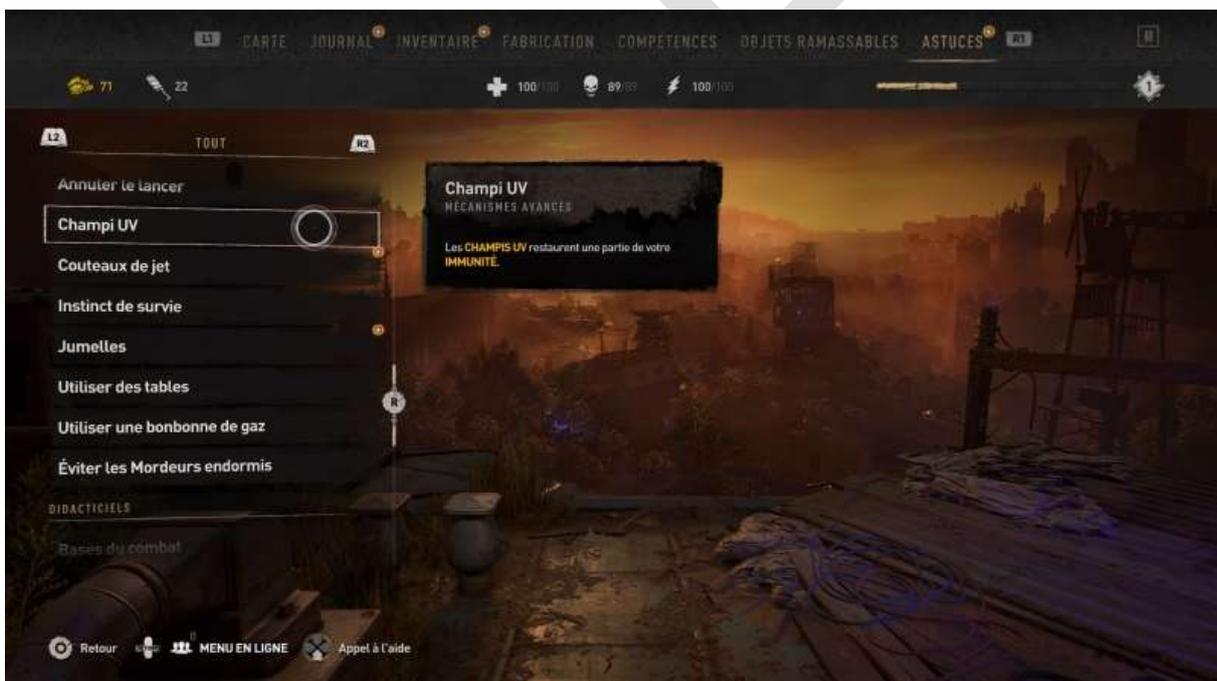
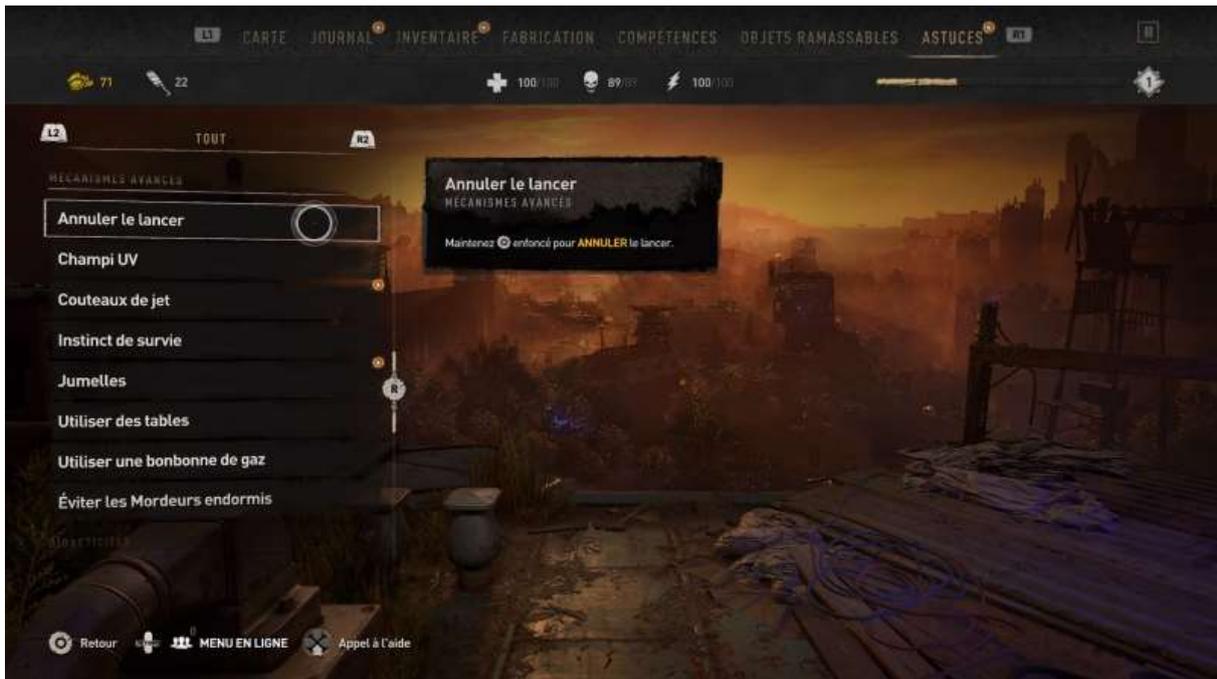


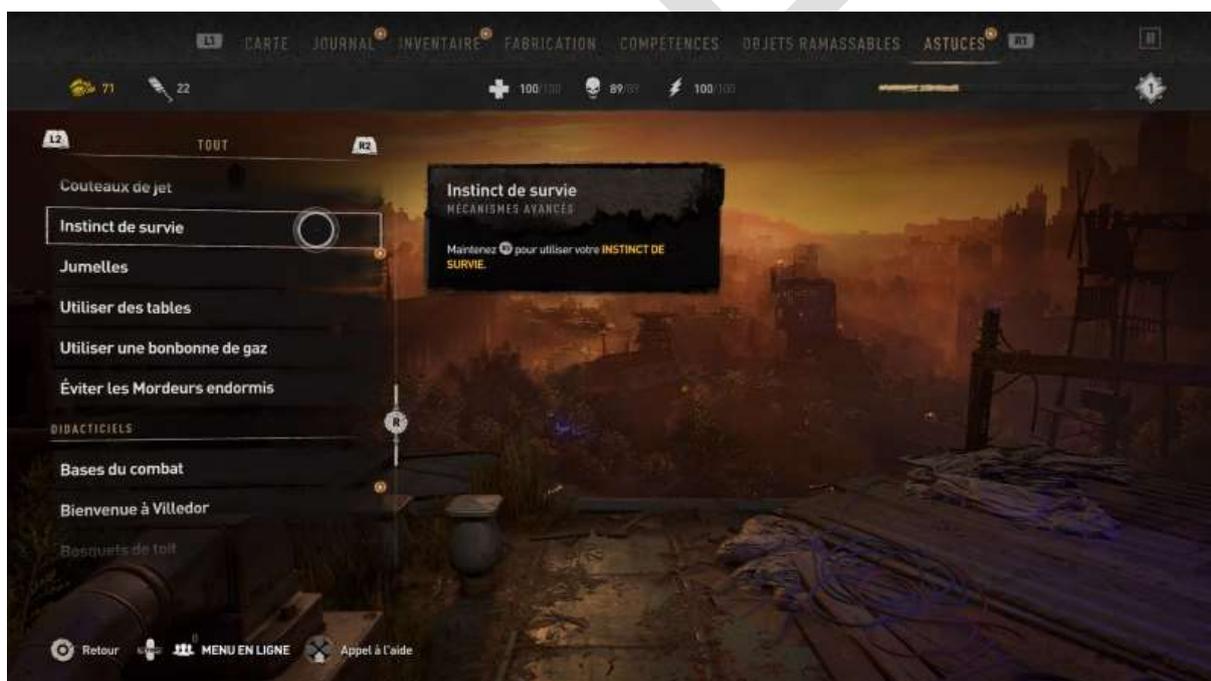
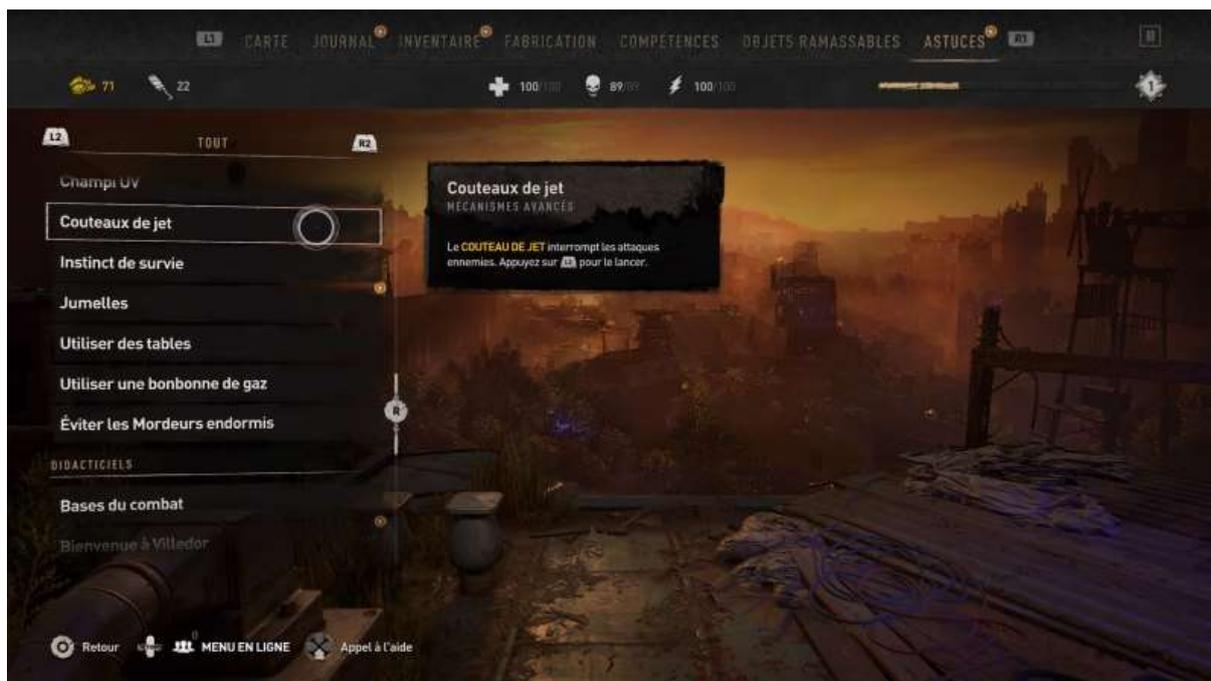


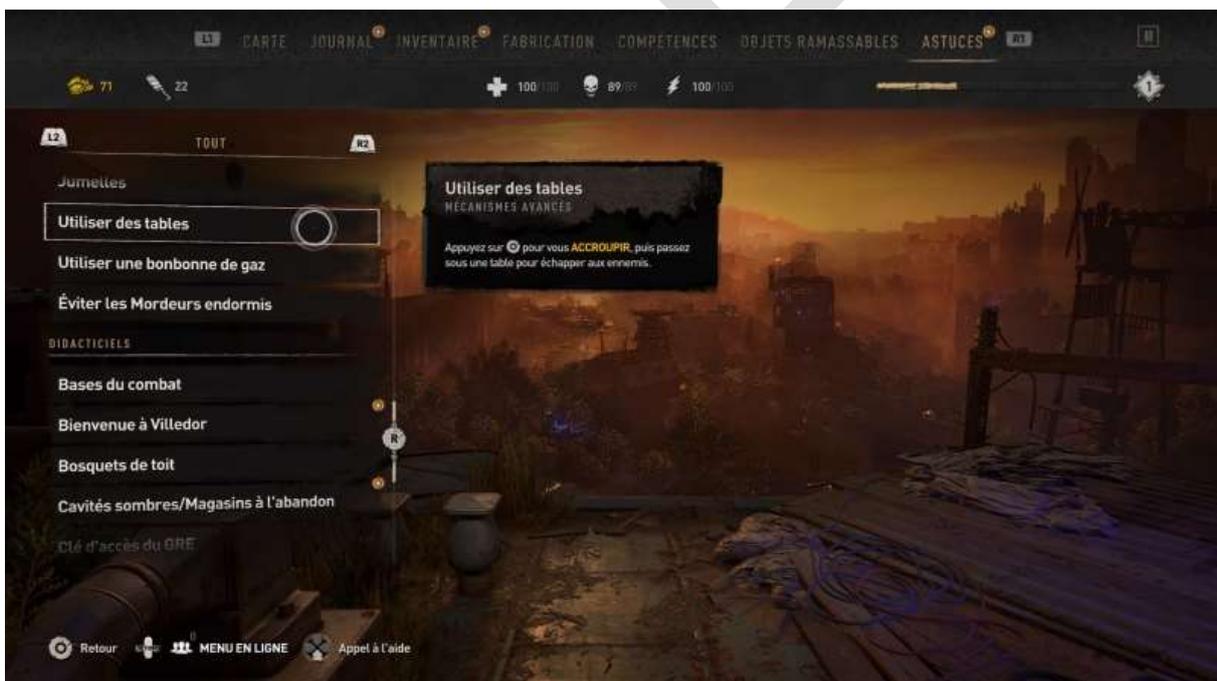
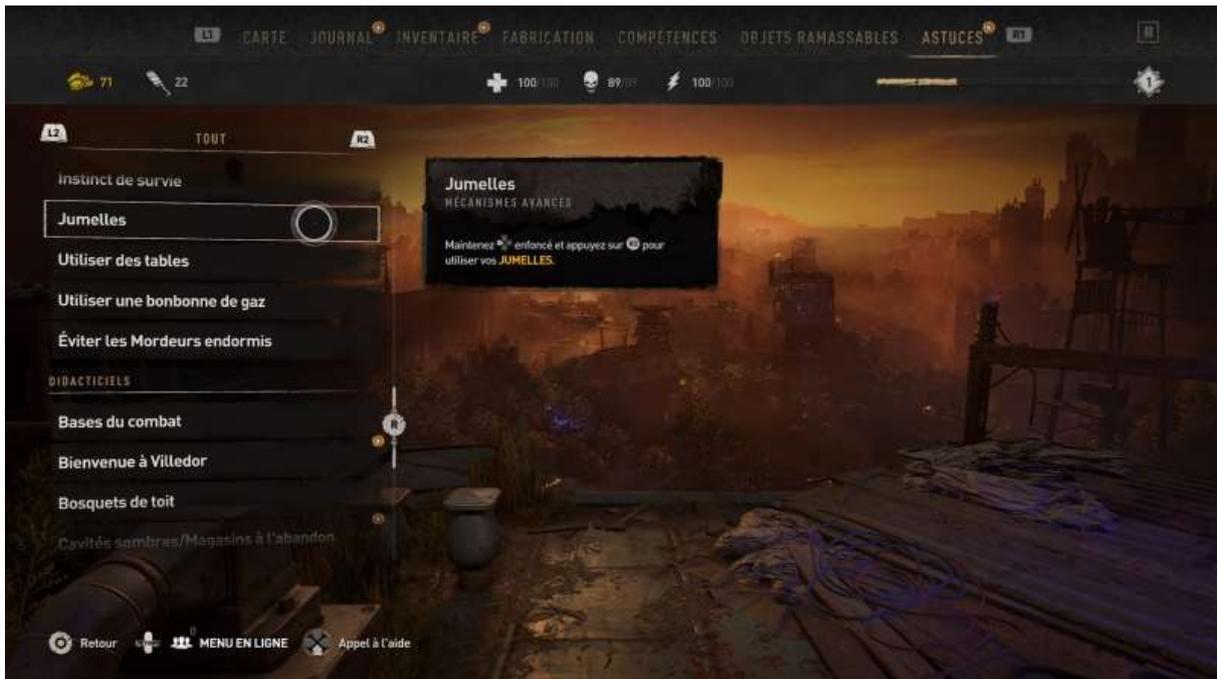


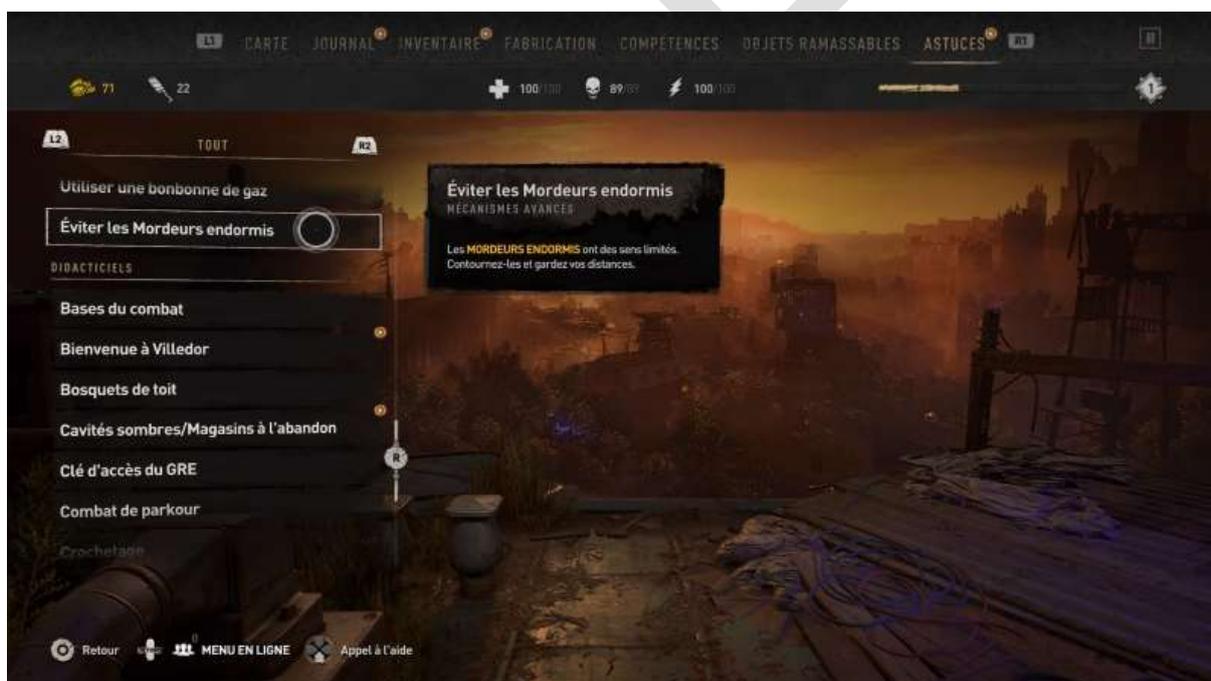
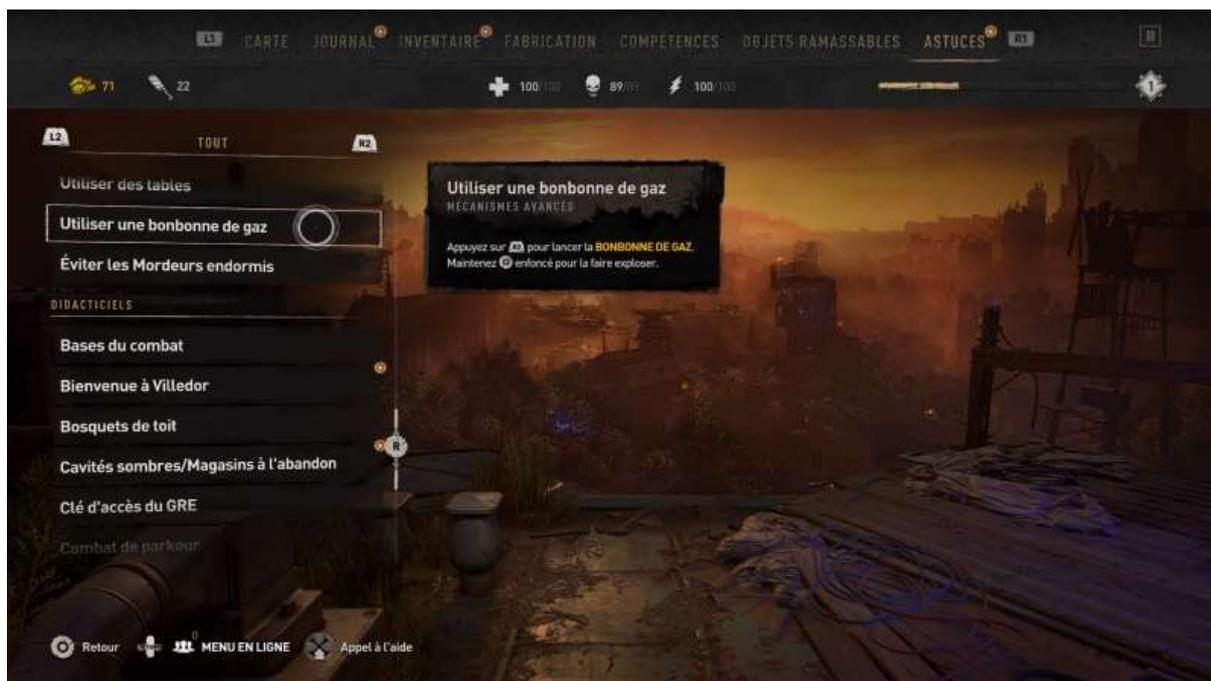






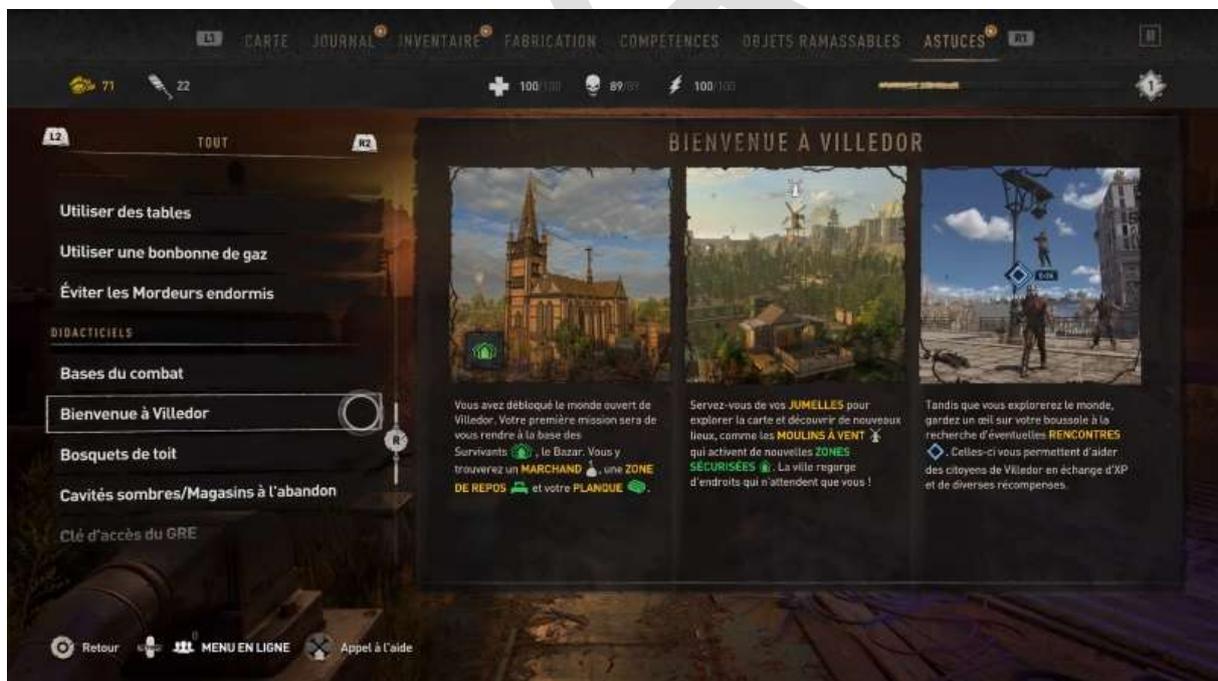


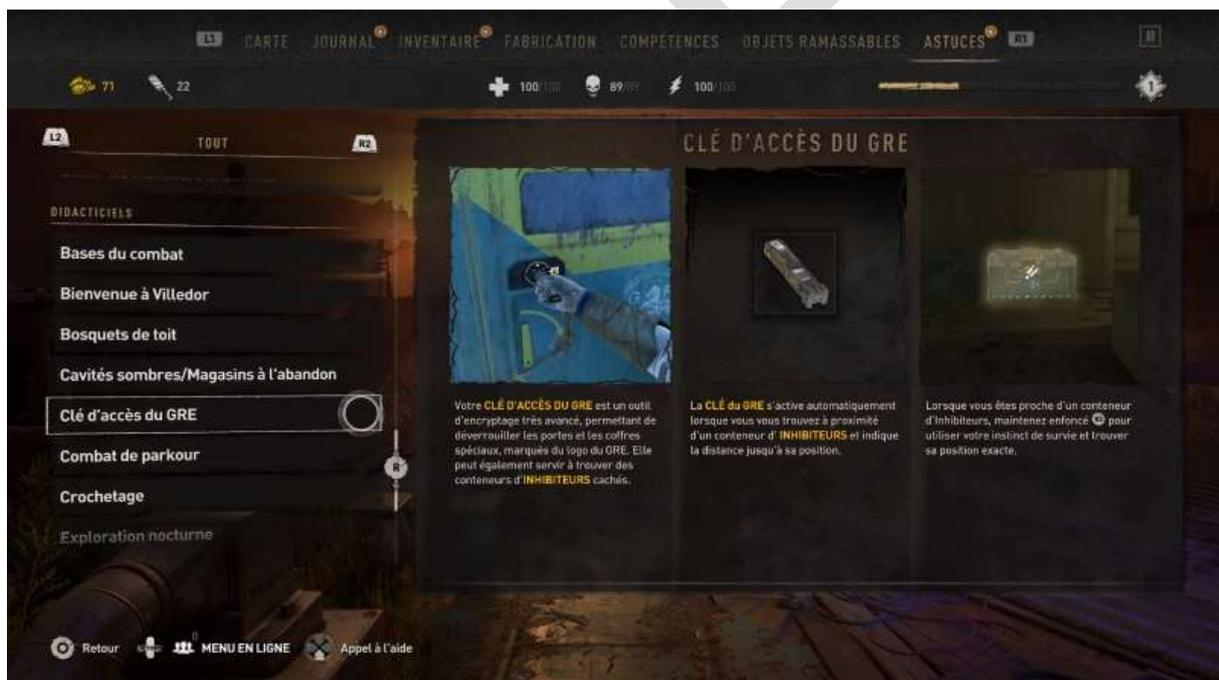
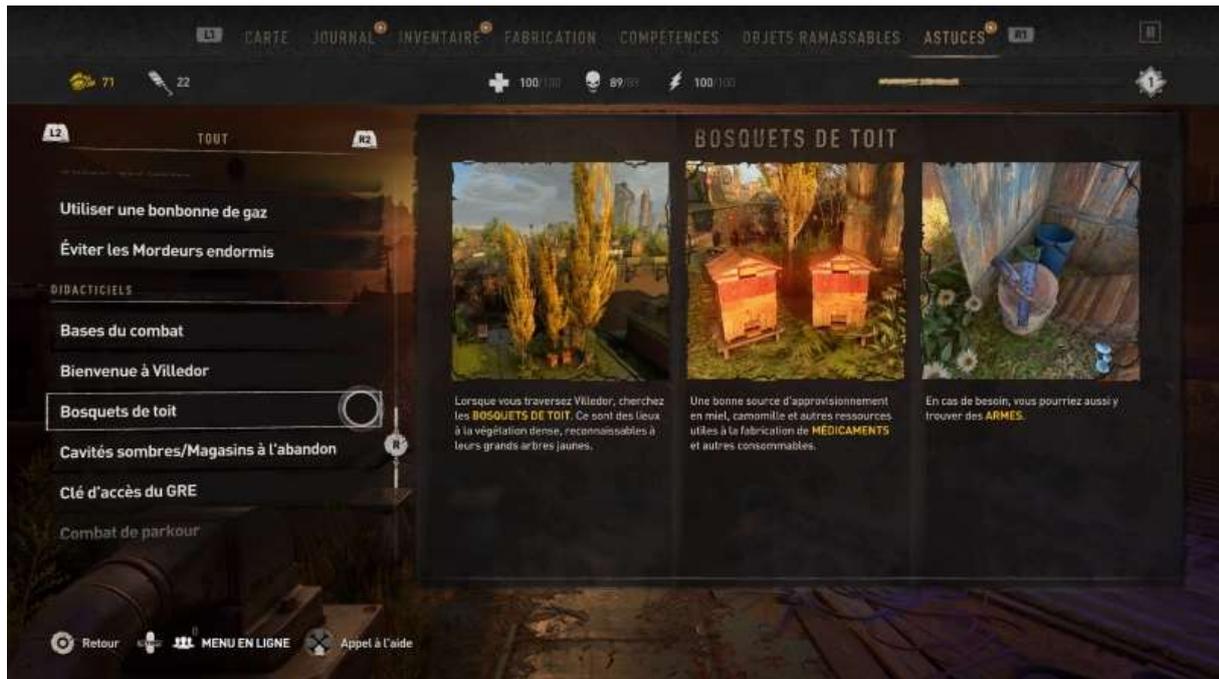


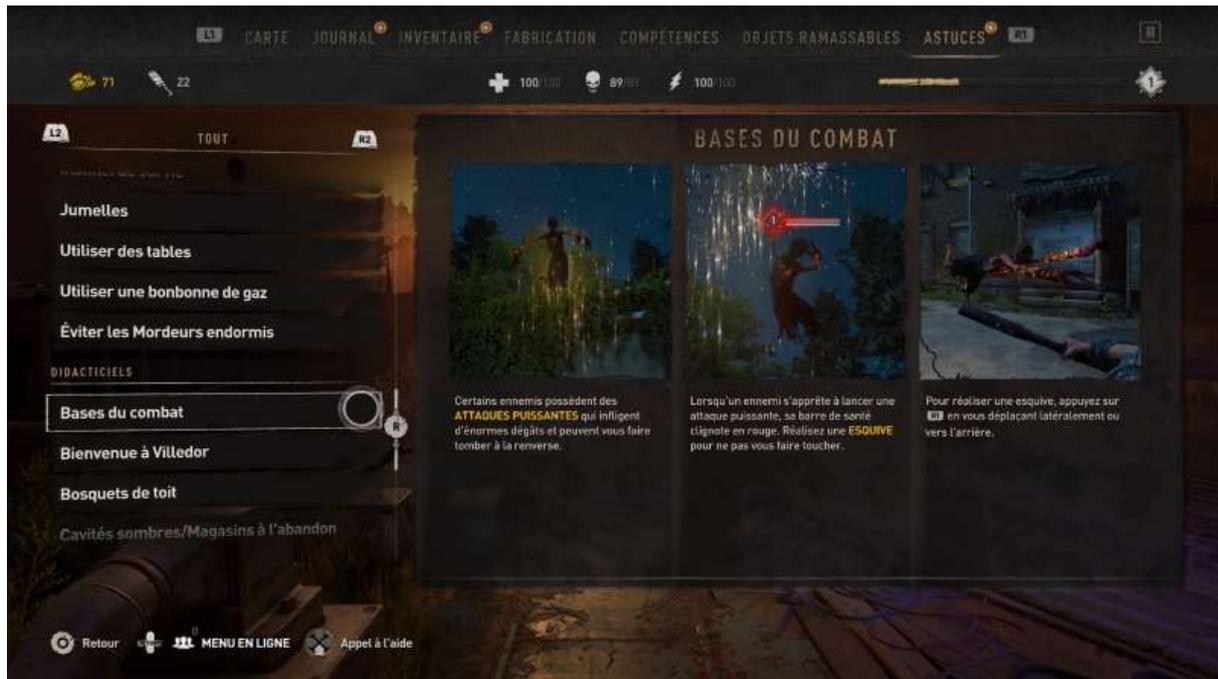


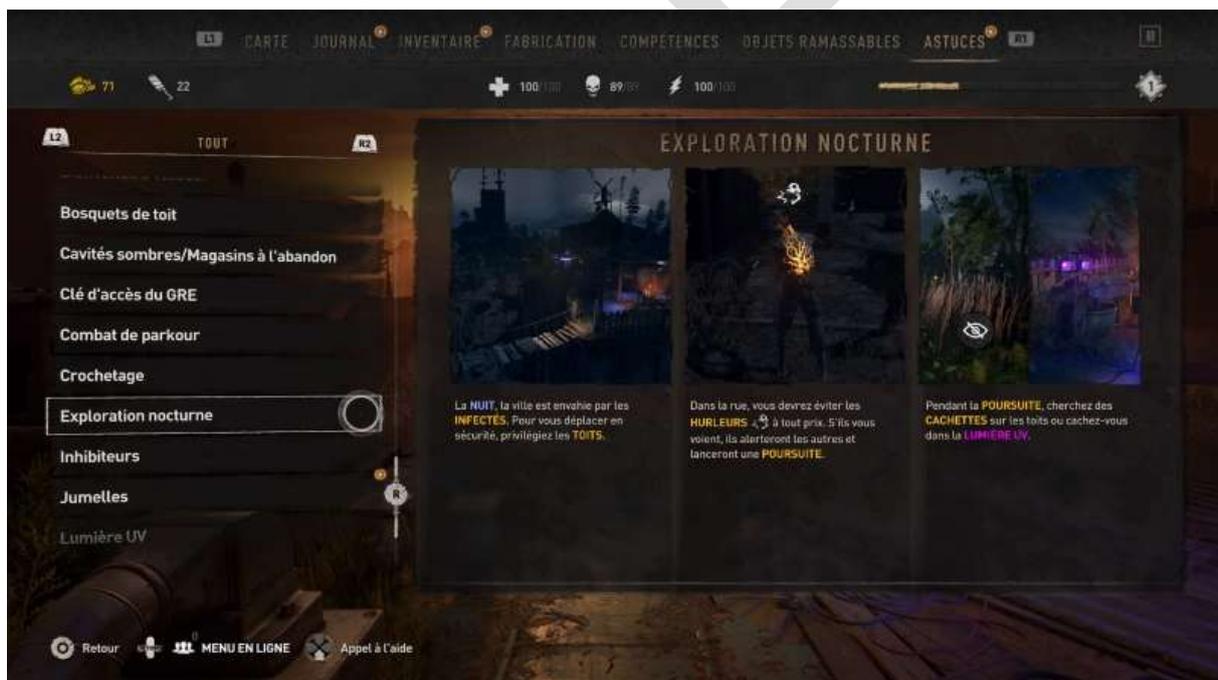
Didacticiels

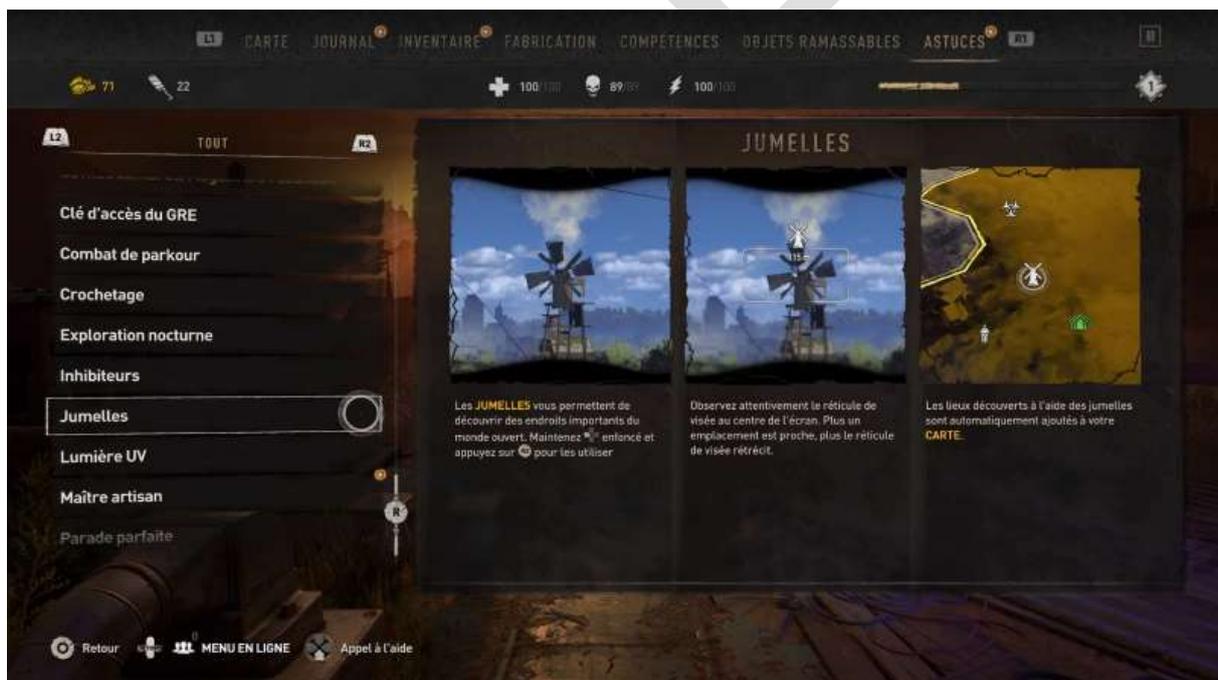
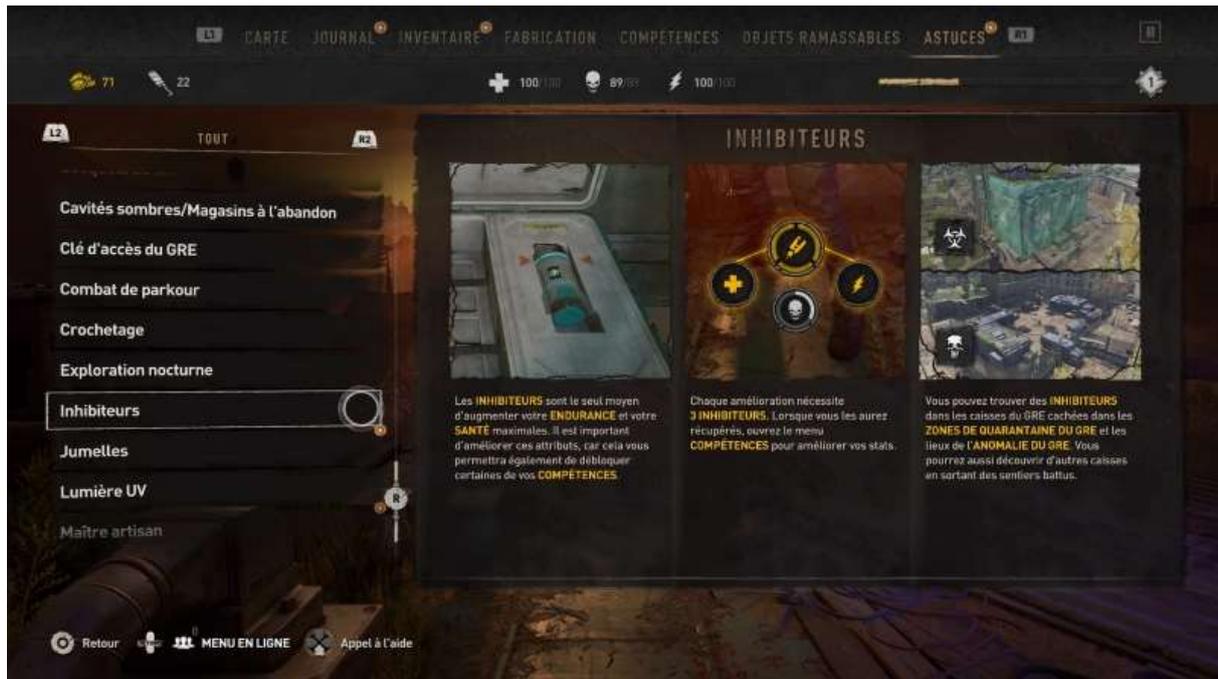
Les écrans des didacticiels, qui ne s'affichent qu'une seule fois, peuvent être retrouvés via le *menu interactif* (pas le menu *Options*), onglet *Astuces* :

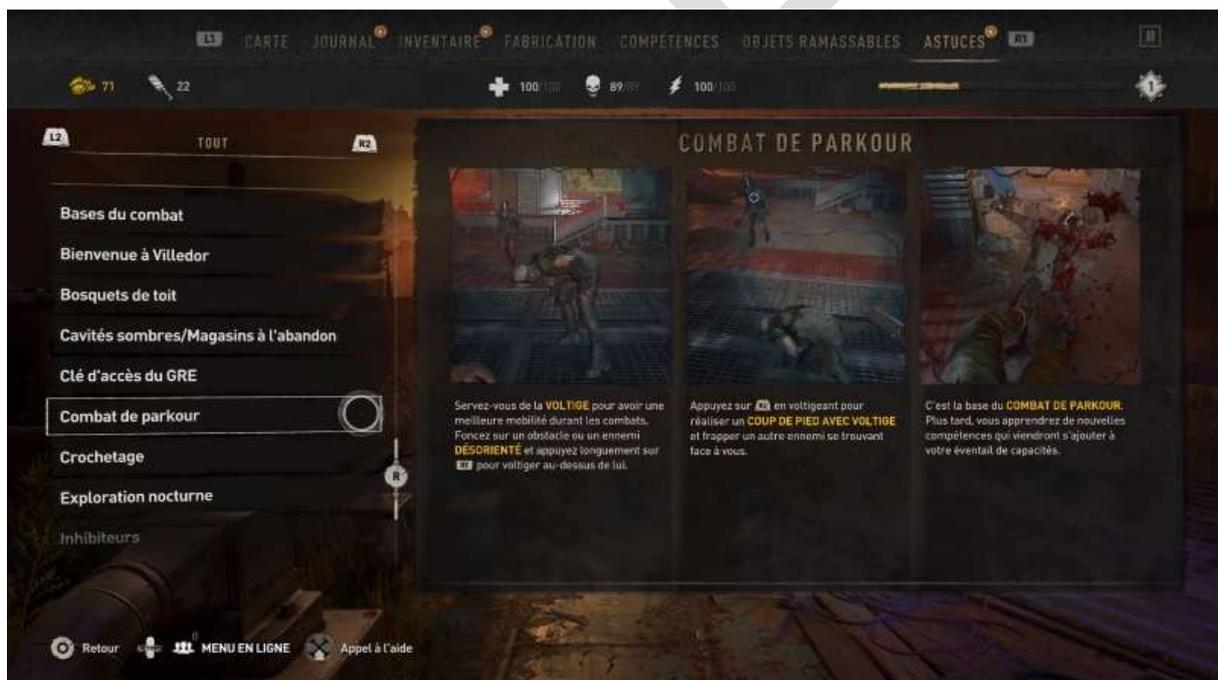
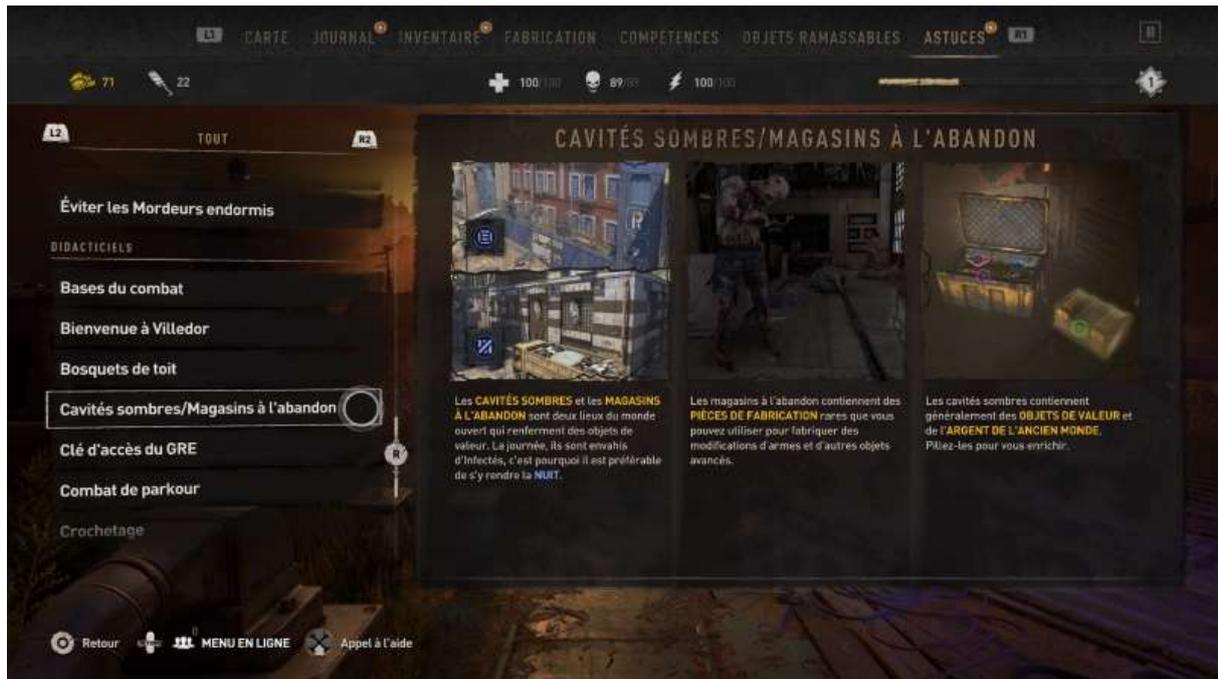


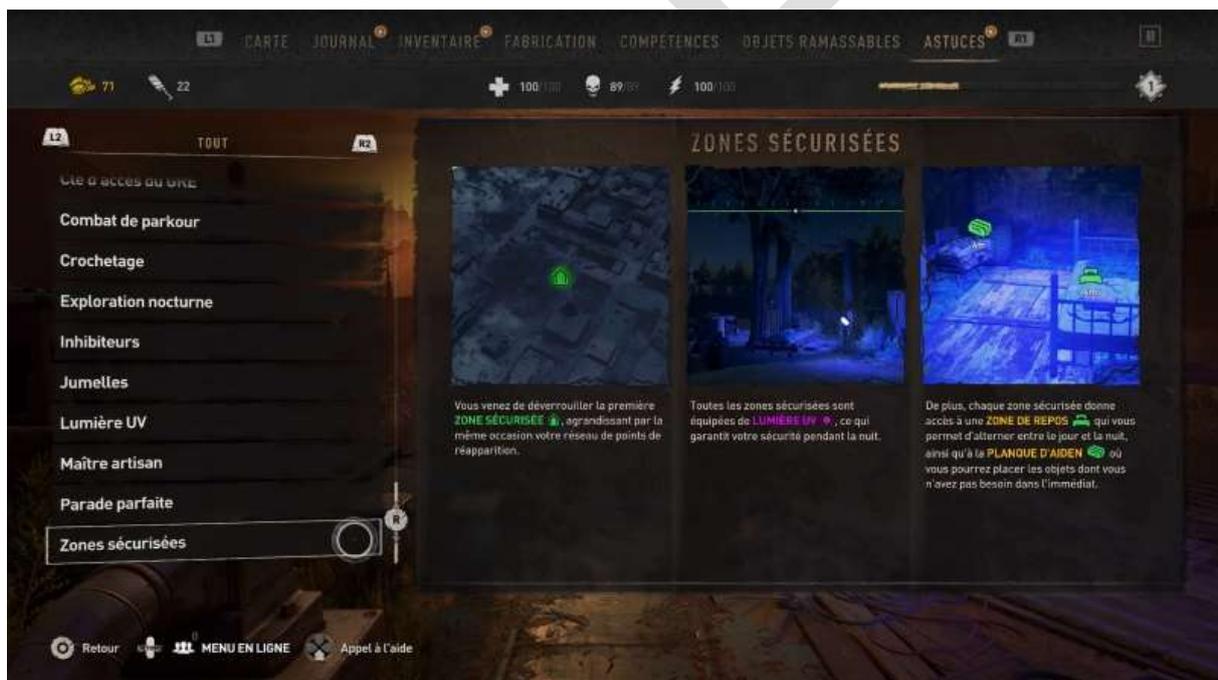
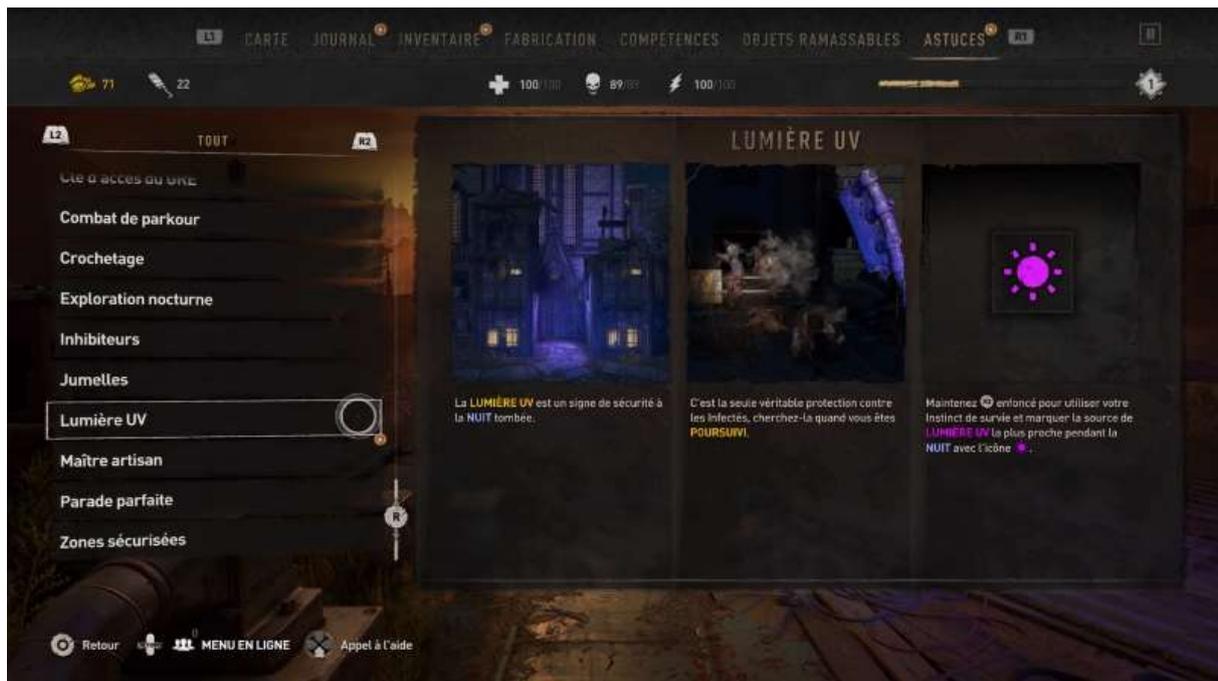












Doc arrêtée vu que votre serviteur a abandonné le jeu au bout de deux jours. On ne peut pas faire cent mètres sans qu'il y ait un chrono qui démarre parce qu'on est rentré dans une pièce contaminée, ou dans un tunnel, ou dans un souterrain, ou dans un hangar, bref, où qu'on aille il y a des chronos et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

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

Marcel