



1. Kapitel

CHARAKTERE

Coole Fliegerbrille mit HUD (Head Up Display).

Ein kleines Bärtchen, das lässt er sich seit der harten Zeit im Gefängnis stehen.

Neue Klamotten für eine neue Stadt.

Jak

Er ist hier der Held! Er darf hier all die coolen Sachen machen, zum Beispiel Daxter auf seiner Schulter tragen. Oder rennen, schießen, springen, fliegen, hoverboarden und vieles mehr. Doch seit er in die Fänge des Barons geriet, hat Jak auch eine dunkle Seite. Aber glücklicherweise liegt sein Schicksal in deiner Hand, und gemeinsam werden wir das Kind schon schaukeln.

Stahlkappen-Kampfstiefel für schwer zugängliches Terrain und hammerharte Wirbeltritte.



Dunkler Jak



Die Dunkles-Eco-Injektionen während der Experimente im Gefängnis haben Jak nicht gerade gut getan: Sein Körper hat sich auf ganz unheimliche Weise verändert...

Kommt Jak heute in die Nähe von dunklem Eco, dann wächst seine Wut. Wenn dieser Ärger ein bestimmtes Maß erreicht hat, kann er sich in den dunklen Jak verwandeln – wenn du willst. Er wird dann zwar nicht groß und grün, kann aber trotzdem alles kurz und klein kloppen.

So was macht Jak natürlich ganz schön alle, und wenn er mit dem Toben fertig ist, hat er immer nur noch ein Lebensenergie-Segment übrig... Du musst lernen, diese Macht weise einzusetzen.

- Der dunkle Jak ist **UNBESIEGBAR!**
- Der dunkle Jak ist **SCHNELLER!**
- Der dunkle Jak schlägt **blitzschnell und HEFTIG** zu!
- Der dunkle Jak kann auch Sachen einetzen, die Jak normalerweise verletzen würden.

Halbtuch, das Staub und giftige Dämpfe im Ödland ansaugt.

Die Morph Gun kann sich in vier verschiedene Waffen verwandeln und schrumpft so klein zusammen, dass sie in den Holster auf dem Rücken passt.

Schutz-Schulterpolster wegen der scharfen Krallen des Sidekicks (Dttsel).

Neue Frisur: Fluffig zurückgekämmt sieht es weniger verdächtig aus, wenn man vor dem Gesetz auf der Flucht ist.

Jet-Board: Damit kommt man superschnell und superlässig überall hin. Klappt sich von selbst ganz winzig zusammen, damit man es auf dem Rücken tragen kann.

Iso-Absorptionshandschuhe: Damit hat Jak die Morph Gun und jedes Rennfahrzeug fest im Griff.



**Doppelsprung-
Wirbel** Wenn du einen Doppelsprung machst und dann zusätzlich mit **C** wirbelst, bekommt Jak einen Extraschub. Aber diese Technik trägt ihn nicht nur höher, sie verlangsamt auch die Sinkgeschwindigkeit. So kannst du bei der Landung noch besser zielen.



Hochziehen Jak hält sich selbstständig an Kanten und Vorsprüngen fest, die in die Reichweite seiner Finger kommen. Nur mit dem selbstständig Hochziehen hapert es, da musst du mit **X** nachhelfen.



**Loslassen nach
Festhalten** Wenn du an einem Vorsprung hängst, kannst du Jak mit **X** + **C** + **↓** wieder fallen lassen.



**Schalter
betätigen** Um einen Schalter umzulegen, drückst du **C**. Mit einem ordentlichen Hieb aktiviert Jak den Schalter.



Hechtsprung Spring und drücke in der Luft **C**. Jak stampft dann energisch auf den Boden. Mit dieser Technik kannst du zum Beispiel Schalter drücken oder durch Gitter im Boden brechen. Wenn du zusätzlich **X** drückst, bevor Jak den Boden berührt, springt er nach der Landung besonders hoch ab.



ist das nicht toll, was der junge Bursche alles kann? Das hat er alles von mir gelernt! Wenn der Knabe davon mal richtig Gebrauch machen würde, hätten sich unsere Probleme mit dem Baron und den Metallschädeln schon längst im Wohlgefallen aufgelöst. Ich würde das ja auch alles im Nullkommantochter selber machen, aber man ist ja auch nicht mehr der Jüngste. Wo ist mein Stock?

Benutzen Mit **A** kannst du in Fahrzeuge einsteigen, Warp-Tore benutzen oder Personen ansprechen. Diese Aktionen sind aber nur dann möglich, wenn eine entsprechende Information auf dem Bildschirm eingeblendet wird.



**Schwimmen &
Tauchen** Jak schwimmt im Wasser automatisch. Du kannst ihn ganz bequem mit dem linken Analog-Stick umherbewegen. Getaucht wird mit **C**. Halte die Taste gedrückt, damit Jak unter Wasser bleibt. Sobald du loslässt, taucht Jak auf. Du kannst erst wieder tauchen, nachdem er an der Oberfläche war.



**Ducken &
Kriechen** Mit **L1** geht Jak in die Hocke. Halte die Taste gedrückt und bewege den Analog-Stick, dann kriecht Jak auf allen Vieren herum.



Rollen Wenn du Jak bereits bewegt und dann **L1** drückst, macht Jak einen Purzelbaum. Nein, halt, das klingt ziemlich uncool. Er macht eine Rolle. Ja, okay, Rolle kann man durchgehen lassen.



**Weiter
Sprung** Drücke **X**, während Jak eine Rolle macht. Dann springt er am Ende besonders weit ab. Dies ist nicht nur der weiteste Sprung, sondern auch Jaks schnellste Art der Fortbewegung.



Schwingen Springst du an eine Stange, schwingt Jak. Wenn du im richtigen Moment **X** drückst, macht er einen weiten Bogen in die jeweilige Richtung.



Verstecken Wenn du zu Fuß in der Stadt unterwegs bist und dir die Wachen auf den Fersen sind, dann drück dich mit Hilfe des linken Analog-Sticks an eine Wand. Jak & Daxter werden dadurch sozusagen „unsichtbar“. Probiere das doch einfach mal an einer harten Oberfläche aus, wenn du von der Krimzon-Garde verfolgt wirst.



*Falls du bei der Landung nach dem weiten Sprung noch einmal **X** drückst, springt Jak höher als normal ab. Aber das ist nur Show und hat kaum einen praktischen Nutzen. Ich meine, was machen wir hier eigentlich? Purzelbäume schlagen, durch die Gegend hüpfen... wo soll das denn noch hinführen? Hast du keine handfesten Fähigkeiten, Jak? Keine Angriffe? Was ist mit Waffen?*



Angriffe

Natürlich wären Jak & Daxter keine richtigen Helden, wenn sie den ganzen Tag nur durch die Gegend springen würden. Ganz im Gegenteil, die beiden haben sogar eine Menge

Möglichkeiten, um ihren Gegnern einen Satz heiße Ohren zu verabreichen.

Wirbel Mit **C** wirbelt Jak blitzschnell um die eigene Achse wie ein Brummkreisel, pardon, Tornado. Dabei teilt er empfindliche Tritte aus. Währenddessen kannst du Jak mit dem Analog-Stick bewegen – damit kein Gegner in der Nähe zu kurz kommt.



Boxen Wenn du **C** drückst, macht Jak einen blitzschnellen Ausfallschritt und schlägt dabei mit der Faust zu. Mit diesem Angriff kannst du die Distanz zum Gegner schnell überbrücken.



Hechtsprung Springe mit **X** und drücke in der Luft **C**. Richtig, das hatten wir oben bei „Fortbewegung“ schon mal, aber diese Aktion ist auch als Angriff geeignet.

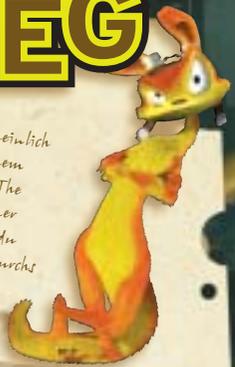




3. Kapitel

So nutzt du den LÖSUNGSWEG

Hallo, ich bin Daxter! Wahrscheinlich kennst du mich schon aus meinem früheren Erfolg *Jak & Daxter: The Precursor Legacy*™. Ich habe immer wichtige Dinge zu sagen. Wenn du meinen Kumpel Jak erfolgreich durchs Spiel führen willst, kannst du auf meine hilfreichen Tipps zählen.



Stadtplan



Moment mal. Immer langsam mit den jungen Ottseis. Bevor wir zwei so richtig loslegen, erzähle ich dir noch ganz schnell, was uns erwartet, und dann kann es auch schon losgehen. Versprochen!

Missionsübersicht

Das gesamte Spiel besteht aus drei Akten mit jeweils rund 20 Missionen. Zur besseren Übersicht haben wir die Missionen durchnummeriert (A). So kannst du im Register immer blitzschnell die gesuchte Information finden. Übrigens ist die hier beschriebene Reihenfolge der Missionen nicht bindend. Wenn du mehrere Missionen zur Auswahl hast, kannst du sie auch in anderer Reihenfolge spielen. In der Missionsübersicht am Anfang der Akte steht, bei welchem Charakter die neuen Missionen starten (B) – und ob eine Belohnung dabei herausspringt (C). Die Zahl (D) gibt an, auf welcher Seite die Mission startet.

Beschulze Sig an der Pumpstation			
AKT 1-8	Krew	54	
A	B	C	D

1 Missionsname

Diese Namen werden auch im Spiel benutzt. Du findest sie im Hauptmenü unter der Rubrik Missionen. So weißt du immer sofort, wo du deine benötigten Infos findest.

2 Bilder aus dem Spiel

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, behauptet der Volksmund. Das ist natürlich totaler Quatsch. Hat überhaupt keine Ahnung, dieser Herr Volksmund! Dem würde ich gern mal ein paar Takte erzählen. Trotzdem sind Bildschirmfotos natürlich nützlich, um dir den Inhalt näher zu bringen. Wenn du eine Situation wiedererkennt, bist du auf dem richtigen Weg!

3 Mystische Zahlen

Schon die alten Precursoren kannten dieses Prinzip, um den Fortschritt zu messen. Werden die Zahlen größer, ist alles in Ordnung. Aber wenn sie kleiner werden, dann... bewegst du dich wahrscheinlich rückwärts in der Zeit! AAAAH!!! Ganz ruhig, jetzt bloß nicht die Nerven verlieren! Keine Angst, ich bin ja bei dir!



6 Infokasten

Wenn Besonderheiten im Spiel auftauchen, dann bekommst du hier den entscheidenden Hinweis auf neue Waffen, Fahrzeuge, Fundorte seltener Precursor-Orbs und vieles mehr. Gräme dich nicht, wenn du mal einen Orb verpasst hast. Es gibt viel mehr im Spiel, als du gebrauchen kannst.

7 Lösungsweg

Der beste Weg, um Jak ans Ziel zu bringen: Was du machen musst, kannst, worauf du achten solltest, was du besser nicht machst. Verbrüet, erprobt, von Experten empfohlen. Das gibt die Zahnarztfrau ihrer Familie!

8 Karte

Das ist der Bezirk, in dem die aktuelle Mission spielt. Wichtige Dinge sind hier eingezeichnet. Zum Beispiel Jaks Gesicht – dort beginnst du den Abschnitt. Oder Symbole der Auftraggeber. Wichtige Missionsziele. Fundsachen wie Precursor-Orbs. Die Position der Gegner. Krimzon-Wache-Kisten. Der empfohlene Weg. Lauter nützliche Informationen halt. Die Legende zu den Karten findest du natürlich auf dem Ausklapper.

4 Charaktere

Kurzinfos zu den Charakteren: Damit du weißt, mit wem du es zu tun hast. Ausführliche Portraits findest du im Charakterkapitel.

5 Aufträge

Eine Zusammenfassung der Aufträge aus dem Spiel: „Mach dies kaputt, jag das in die Luft, hol uns dies, bring uns das...“ Wie sind die Leute hier eigentlich zurechtgekommen, bevor Jak und ich aufgetaucht sind? Keiner kriegt irgendwas gebacken, wenn wir es nicht machen. Wie bitte? Du meinst, auch die Daxter-Kisten wurden manchmal verdächtig nach Aufträgen aussehen? Nein, das tauscht. Ich bin doch nur hier, um zu helfen... ganzliebguckknuddelknuddel...

Beschütze Sig an der Pumpstation

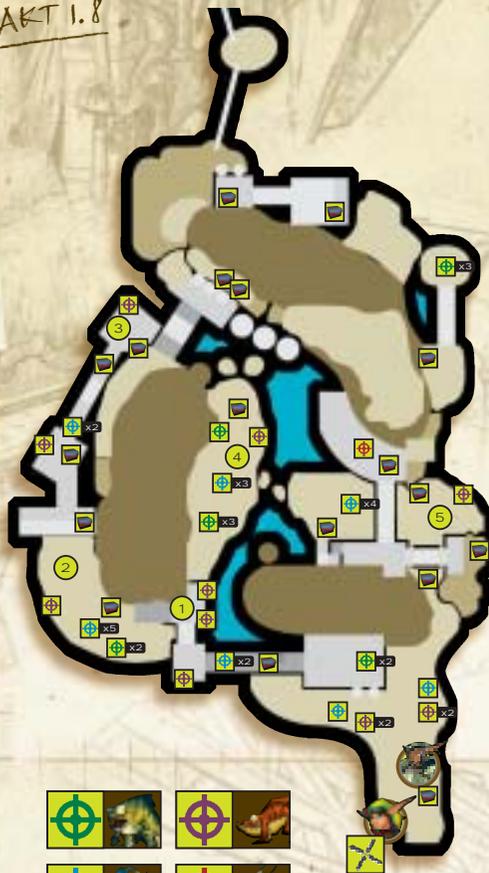
AKT 1.8



Haltet ihr mal über eine Karriere als Ödländer nachgedacht? Ödländer finden für mich Dinge außerhalb der Stadtmauern.

Wenn ihr Clowns für mich arbeitet, springt für euch auch was dabei raus. Im Moment brauche ich jemanden, der Sig Rückendeckung bei der Pumpstation gibt.

Das X-Symbol auf der Karte markiert die Schleuse zur Pumpstation. Schnapp dir ein Fahrzeug und fliege durch die Industrie-Zone zurück in die Slums und dann weiter bis zum Ausgang in den Wasser-Slums. Draußen trifft du dann Sig, der dir alles weitere erklärt (Bild 1).



Sig

Der riesige Ödländer ist der persönliche Leibwächter von Krew – und ein passionierter Metallschädel-Jäger. Mit seiner mächtigen Waffe, dem Friedensstifter, hat er schon die eine oder andere Trophäe für den Hip-Hog-Saloon erlegt. Im Einsatz ist er ein mächtiger und zuverlässiger Kamerad.

Hallo Mädels! Wir machen jetzt Jagd auf Metallschädel. Unser Ziel sind fünf ganz bestimmte Exemplare. Bleibt in meiner Nähe und haltet mir den Rücken frei. Ich arbeite nicht mit Amateuren!



Oben im Bild siehst du jetzt eine Anzeige für die Lebensenergie von Sig. Man sollte meinen, dass der Kerl ganz gut auf sich selbst aufpassen kann, aber momentan ist er auf deine Hilfe angewiesen. Also nimm dir ein paar der Znrorkle Tooth und Juice Goons vor, auf die Sig so zielstrebig zumarschiert (Bild 2). Achte darauf, dass du den Kollegen außerhalb von Gefechten nicht angreiffst, er wird dann immer schnell handgreiflich.



Entferne dich nicht zu weit von Sig. Wenn er dich ruft, solltest du nicht viel weiter wegrennen – auch dann nicht, wenn du es nur auf ein paar entfernte Kisten abgesehen hast. Wenn sich Sig allein gelassen fühlt,

bricht er die Mission sofort ab. Ein netter Zug ist, dass er keinerlei Interesse an Schädelsteinen hat. Die kannst du dir komplett unter den Nagel reißen (Bild 3).

Folge ihm nach oben auf den Steg, wo er den großen Tank aus dem Weg räumt. Dann musst du vorgehen und zwei Juice Goons ausschalten oder zumindest vom Steg stoßen (Bild 4). An der Ecke musst du an dem Brückenteil hochspringen und die Brücke mit deinem Körpergewicht nach unten ziehen (Bild 5). An der Rampe, die zum Strand hinabführt, nimmt Sig das erste Ziel auf Korn. Während er seinen Friedensstifter vorglüht, hältst du ihm die Gegner vom Leib, die auf den Steg springen. Stell dich am besten direkt neben Sig und schieß von da auf alle Znrorkle Tooth, die links und rechts auftauchen (Bild 6).



Nach dem Blattschub geht es runter zum Strand. Ihr müsst an einem Haufen Glubs und Juice Goons vorbei zum zweiten Ziel (Bild 7). Während sich Sig auf seine Vorbereitung konzentriert, verhrst du die Kreaturen ab, die aus dem Meer gehupft kommen. Dann geht es weiter nach Norden. Unterwegs musst du erneut ein Brückenteil runterdrücken und dann am Ende des Steges zum dritten Mal die Gegner zurückschlagen (Bild 8).



Anschließend folgst du Sig wieder hinunter zum Strand (Bild 9). Bevor er das vierte Ziel anvisieren kann, musst du ihn den Strand von den Juice Goons säubern.

Danach, auf dem Weg zur fünften Trophäe, versagt unter der Brücke plötzlich Sigs Waffe (Bild 10). Während er mit dem störrischen Friedensstifter hadert, musst du zahlreiche Juice Goons in die Schranken weisen, die vorwitzig von obenunterspringen. Hier könnte eine Verwandlung in den dunklen Jak nützlich sein.

Wenn du das überstanden hast, ist es fast geschafft. Ein paar Meter weiter kümmert sich Sig um das fünfte und letzte Ziel, während du noch einmal die Znrorkle Tooth ruhig stellst (Bild 11).

Anschließend kannst du durch die Schleuse nach Haven City zurückkehren – wo das Glas auf der Karte zeigt, dass Krew wieder deine Dienste in Anspruch nehmen will.



4. Kapitel

GEGNER

Jak & Daxter haben es nicht leicht: Alle haben es auf sie abgesehen. Baron Praxis, seine allgegenwärtige Krimzon-Garde, unzählige Metallschädel und sogar die ganz normalen Vertreter der örtlichen Fauna wollen ihnen an den Kragen – oder Daxter in einen schmucken Pelzkragen verwandeln. Das kann man eigentlich niemandem verübeln, obwohl der flauschige Puschel als Nierengurt noch viel besser geeignet wäre.

Wie gut, dass du im Laufe des Spiels ein stättliches Waffenarsenal ansammelst, um die Lage unter Kontrolle zu halten. Grundsätzlich solltest du das Motto beherzigen: Angriff ist die beste Verteidigung. Sei nicht zimperlich, das sind deine Widersacher auch nicht. Aber wasserscheu! Wenn du einen Gegner ins Wasser stoßen kannst, siehst du ihn nie wieder. Selbst dann nicht, wenn das feuchte Nass nur knietief ist. Das ist sehr praktisch – genau wie die gelben Schädelsteine, die besiegte Metallschädel hinterlassen. Die kannst du beim Orakel in den Wasser-Slums gegen nützliche Spezialfähigkeiten für den dunklen Jak eintauschen. Also dann: Weidmannsheil!



Feindliche Viecher



Glub

1	1	2
ANGRIFF	PANZERUNG	HERDENTRIEB

Die meisten Glubs treiben sich in Sümpfen und Abwasserkanälen herum, aber das ist ja auf Dauer kein Leben. Manchmal braucht daher selbst so ein kleiner grüner Glub Urlaub, und zwar an der idyllischen Pumpstation. Doch selbst das ist er nicht vor Jak & Daxter sicher.

Die glubschäugigen Glubs hüpfen ganz neugierig auf Jak zu, und ein Wirbelangriff erwischt sie meist auf dem falschen Fuß. Ein Treffer genügt, um die zutraulichen Tierchen ins Jenseits zu befördern. Und wenn sie doch mal selbst ihr Opfer berühren können, dann kostet das grade mal ein Lebensenergie-Segment. Waffen haben die Glubs nichts entgegengesetzt.

LEBENSRAUM: TOTEN-STADT, PUMPSTATION, KANALISATION

1	2	2
ANGRIFF	PANZERUNG	HERDENTRIEB

Znorkle Tooth

Biologen halten den Znorkle Tooth für die größte Entdeckung seit dem Schnabellier: Welches andere Lebewesen kann schon durch seine Zähne znorkeln, pardon, schnorcheln und dabei so anmutig durchs Wasser gleiten? Das Durchs-Wasser-Gleiten können diese Tierchen seit prähistorischen Zeiten, dafür sind sie seitdem aber auch nicht unbedingt schlauer geworden.

An Land watscheln sie zielstrebig auf alles los, was ihre kurzsichtigen Augen für essbar erachten. Aber manchmal halten sie ihr Revier für bedroht, blähen mit einem froscharligen Quaken die Backen auf und schnellen dann ihre lange Zunge heraus. Durch einen schnellen Schlag lassen sich Znorkle Tooth aber meist überrumpeln, und bei Schusswaffengebrauch bist du sowieso auf der sicheren Seite.

LEBENSRAUM: TOTEN-STADT, PUMPSTATION, KANALISATION



2	1	1
ANGRIFF	PANZERUNG	HERDENTRIEB

Fodder

Der Fodder ist eine bizarre Kreuzung aus aromatischem Plattfisch und aggressiver Bulldogge. Eigentlich will er den ganzen Tag (und den größten Teil der Nacht) nur im lauwarmen Wasser liegen und schlafen. Wenn ihn irgendwelche Helden dabei stören, wird er meistens ziemlich stinkig. Als ob ein Fodder nicht sowieso schon grasslich riechen würde...

Fodder glauben, dass sie im hüfthohen Wasser unbemerkt an ihre Opfer herankommen und sie dann überraschend anspringen können. Der Plan klingt ganz gut, wenn bloß die Rückenflossen nicht schon von weitem sichtbar wären... Ihre schwammigen Angriffe kann man also mit etwas Waffengewalt gut parieren, und dann wird ein Fodder auch schnell zu Fischfutter.

LEBENSRAUM: GRABMAL



NYFE-Rennen

Nachdem du die Air-Renner-Missionen gewonnen hast, stehen die Rennen auch als Minispiele zur Verfügung. Aktiviert werden sie, wie das Jet-Board-Spiel, an dem Energieschirm in der Sackgasse vor dem Stadion. Wenn du die vorgegebenen Zeiten schlagen kannst, wirst du mit bis zu neun Precursor-Orbs pro Klasse belohnt. Die Rückwärts-Rennen musst du im Geheimnisse-Menü erst freischalten.



NYFE-Rennen dritter Klasse



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der dritten Klasse im Stadion

NYFE-Rennen zweiter Klasse



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der zweiten Klasse im Stadion

NYFE-Rennen erster Klasse



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der ersten Klasse im Stadion

NYFE-Rückwärts-Rennen dritter Klasse



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der ersten Klasse im Stadion, Geheimnis mit 135 Precursor-Orbs freigeschaltet

NYFE-Rückwärts-Rennen der zweiten Klasse



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der ersten Klasse im Stadion, Geheimnis mit 135 Precursor-Orbs freigeschaltet

NYFE-Rückwärts-Rennen der ersten Klasse



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der ersten Klasse im Stadion, Geheimnis mit 135 Precursor-Orbs freigeschaltet

Es gibt auch zwei Straßenrennen außerhalb des Stadions. Das City-Rennen startest du am Fragezeichen-Terminal neben dem Hip-Hog-Saloon. Das Hafen-Rennen aktivierst du an dem Schirm im Osten des Hafens.

NYFE-City-Rennen



Voraussetzung: Besiege Erol im Rennen

NYFE-Hafen-Rennen



Voraussetzung: Gewinne das Rennen der ersten Klasse im Stadion und Bonusmission: Orb-Suche 3



Onins Spiel

In Onins Zelt musst du im Rahmen der Akt-2-Mission *Gewinne Onins Spiel* deine Geschicklichkeit unter Beweis stellen (vgl. Seite 105).

Anschließend steht dir die Prüfung als Minispiel zur Verfügung. Geh in das Zelt und sprich mit Onin. Wenn es dir gelingt, 1000 Punkte oder mehr zu erreichen, wirst du beim ersten Mal mit drei Precursor-Orbs belohnt.



Hau-den-Metallschädel

Nach der Akt-3-Mission *Meistere das Hau-den-Metallschädel-Spiel* kannst du jederzeit wieder an Krews Spielautomaten im Hip-Hog-Saloon daddeln. Die besten Punktzahlen werden auch im Bestenliste-Menü eingetragen, aber es gibt keinen Blumentopf zu gewinnen.



Einen Blumentopf vielleicht nicht. Aber was ist mit Ruhm und Ehre... und der Bewunderung von Tets? Wozu sollen denn diese ganzen Precursor-Orbs überhaupt gut sein? Wie lästige, das steht im nächsten Abschnitt? Na, dann lass mal sehen, ob das was taugt. Mir würde es ja schon reichen, wenn wir Jak sein albernes Bärtchen abnehmen könnten! Sieht ja bald aus wie der alte Zamsel Samos!

Geheimnisse-Menü

Einige Geheimnisse-Funktionen kannst du im Menü an- und abstellen. Andere wie die Rückwärts-Rennen werden freigeschaltet und stehen dir dann an bestimmten Stellen im Spiel zur Verfügung. Und dann gibt es noch welche, die im zusätzlichen Geheimnisse-Menü im Titelbild des Spiels auftauchen, zum Beispiel das Album.

200 Precursor-Orbs sind nötig, um alle Geheimnisse freizulegen. Durch Bestenlisten in den Minispielen, erfolgreiche Bonusmissionen oder schnödes Einsammeln in den Levels kannst du insgesamt 286 bekommen:

- 94 sind in den Levels versteckt
- 36 gibt es in der Schießanlage
- 9 beim Jet-Board-Minispiel
- 3 beim Onin-Minispiel
- 72 bei den Bonusmissionen
- 72 bei den NYFE-Rennen

Geheimnisse im Hauptmenü

Im Hauptmenü werden in der Abteilung Geheimnisse durch Precursor-Orbs Geheimnisse freigeschaltet. Oben im Menü siehst du, wie viele Orbs du insgesamt gesammelt hast. Darunter steht in einer Liste, welche Sachen du aktivieren kannst. Die Zahl rechts daneben sagt dir, wie viele Orbs dazu nötig sind. Viele Geheimnisse sind anfangs nur als eine Reihe von Fragezeichen dargestellt. Das ist der Fall, wenn neben der Orb-Menge noch eine zweite Bedingung erfüllt sein muss, damit dieses Geheimnis zur Verfügung steht. Einige Funktionen stehen erst zur Verfügung, wenn du den Endgegner besiegt hast. Nach dem Abspann geht es dann im Hafen weiter.

Jaks Bart an/aus

Precursor-Orbs: 5

Du kannst Jaks kleines grünes Kinnbärtchen je nach der vorherrschenden Mode an- und abschalten. An bedeutet, dass die bartlose Version an ist. Der Bart ist dann also weg – im Spiel, und in den Zwischensequenzen.



Spiegelwelt

Precursor-Orbs: 15

Die gesamte Spielumgebung wird gespiegelt. Das ist sehr nützlich für Belfahrer, die ständig links und rechts verwechseln.



Großer-Kopf-Modus

Precursor-Orbs: 30

Jak trägt eine riesige Melone auf den Schultern.

