Chapitre 1

PERSONNAGES

Jak

Jak a tout du héros ! Il est capable, en portant Daxter sur une épaule, de courir, sauter, attaquer, conduire des véhicules ou encore faire du Jet board !! Mais depuis que le Baron lui a fait subir de terribles expériences, Jak a beaucoup changé : un côté obscur de son caractère s'est dévoilé…

Dark Jak

Après avoir subi de nombreuses injections d'Eco Noire pendant son séjour en prison, Jak s'est mis à changer…

Désormais, chaque fois qu'il est exposé à la moindre dose d'Eco Noire, son sang commence à bouillir. Lorsque sa rage atteint un certain seuil, il peut se transformer momentanément en Dark Jak pour relâcher un tourbillon de coups.

- Dark Jak est surpuissant
- Dark Jak se déplace très rapidement
- Dark Jak lance des attaques fulgurantes
- Dark Jak peut utiliser des objets spéciaux qui sont normalement nocifs pour Jak (lorsqu'il n'est pas transformé)

Double saut et vrille	⊗⊗◎	Pendant un double saut, réalisez une vrille en appuyant sur ◎. Cette technique vous permet non seulement de sauter plus haut et plus loin, mais aussi de ralentir votre chute pour atterrir avec plus de précision.
Se hisser	⊗	Jak s'agrippe souvent à divers rebords. Aidez-le ensuite à se hisser sur la plate-forme en appuyant sur ⊗.
Se laisser tomber après s'être agrippé	⊗ ↓	Quand Jak s'agrippe à un rebord, il est également capable de sauter légèrement en arrière. Utilisez pour cela la commande suivante : ⊗ + vers le bas.
Activer un interrupteur	□	Actionnez un interrupteur en lui donnant un coup avec □.
Attaque en piqué	⊗□	Sautez et appuyez sur □ une fois en l'air pour que Jak réalise une descente en piqué vers le sol. Cette technique permet d'actionner certains interrupteurs et de briser des plaques au sol pour accéder à un niveau inférieur. Si vous appuyez sur ⊗ avant que Jak n'atterrisse, il rebondit alors très haut.

Eh bien, pas mal, tout ce que ce jeunot arrive à faire ! Je lui ai tout appris, vous savez. Si seulement il avait utilisé tous ses talents à bon escient, on se serait débarrassé depuis longtemps de tous ces problèmes avec le Baron et les Metal Heads. Je m'en serais volontiers occupé moi-même, mais je ne suis plus tout jeune. Au fait, vous n'auriez pas vu ma canne ?

Utiliser des objets	△	En appuyant sur △, vous pouvez grimper dans des véhicules, entrer dans des Téléporteurs ou parler à des personnages. Ces actions ne sont possibles que lorsque le message correspondant s'affiche à l'écran.
Nager et plonger	□	Quand Jak est dans l'eau, il nage automatiquement. Déplacez-le avec le stick analogique gauche. Si vous appuyez sur □, il plonge. Maintenez ce bouton enfoncé pour que Jak reste sous l'eau et relâchez-le pour qu'il remonte à la surface.
S'accroupir et ramper	L1	En appuyant sur L1, Jak s'accroupit. Faites-le ramper en maintenant L1 enfoncé tout en inclinant le stick analogique gauche.

Exécuter une roulade	L1	Si vous appuyez sur L1 pendant que Jak court, il effectue une roulade.
Long saut	L1 ⊗	Appuyez sur ⊗ pendant que Jak effectue une roulade : il réalise alors un véritable saut en longueur. Ce mouvement est également celui qui vous permet de vous déplacer le plus rapidement.
Se balancer	⊗	Lorsque Jak saute sur une barre horizontale, il s'accroche et se balance autour d'elle. Si vous appuyez sur ⊗, il se projète en l'air : la portée et la direction de son envol sont fonctions du moment où Jak relâche la barre.
Se cacher		Si vous cherchez à vous cacher, placez-vous près d'un mur discret et orientez le stick analogique gauche vers lui : Jak et Daxter se colleront alors furtivement à la paroi dans l'espoir de passer inaperçus.

Eh, au fait, si tu appuies sur ⊗ une fois que tu as atterri après un long saut, tu effectues un nouveau bond. Mais, honnêtement, ce mouvement n'est pas indispensable. Et puis, qu'est-ce que tu crois ? Qu'on va s'amuser à faire des sauts et des roulades toute la journée ? C'est ça, oui ! Où sont passées tes techniques de combat, tes armes et tes attaques ?!

Attaques

Jak et Daxter ne seraient pas Jak et Daxter s'ils passaient leur temps à sauter sur place ou à faire des mouvements d'aérobic. Voici donc leur panoplie d'attaques !

Vrille	◎	Lorsque vous appuyez sur ◎, Jak effectue une attaque rotative en tournant comme une tornade, délivrant au passage une série de coups de pied. Déplacez-le avec le stick analogique gauche pendant qu'il exécute cette technique.
Coup de poing	□	Si vous appuyez sur □, Jak se jette vers l'avant tout en donnant un puissant coup de poing. Il est facile de surprendre un adversaire avec cette attaque rapide et profonde.
Attaque en piqué	⊗□	Réalisez un saut avec ⊗ et appuyez sur □ une fois en l'air. Oui, c'est vrai, nous avons déjà mentionné cette technique un peu plus haut, mais précisons qu'elle constitue également un excellent moyen d'attaque.

Comment utiliser le CHEMINEMENT

Allez, on y est presque ! Encore quelques explications, et après on se lance dans l'aventure, c'est promis !

Salut, moi c'est Daxter ! Etant une star mondialement célèbre depuis le jeu Jak & Daxter: The Precursor Legacy™, je suppose que vous me connaissez déjà. J'ai toujours quelque chose d'important à dire. Si vous avez l'intention de guider mon ami Jak tout au long de ce jeu, vous pouvez compter sur moi pour vous fournir de précieuses informations.

Présentation des missions

Le jeu se divise en trois Actes, chacun comprenant une vingtaine de missions. Au début de chaque Acte, vous découvrirez la liste des missions qu'il contient. Les missions sont classées numériquement - (A) - ce qui vous permettra de trouver facilement celle que vous cherchez dans le système vertical d'onglets. (B) correspond au personnage qui vous confie la mission, alors que (C) vous indique s'il est possible d'obtenir un bonus. Le numéro (D) indique à quelle page commence la description de la mission en question. Enfin, notez que lorsque vous avez le choix entre plusieurs missions, vous n'êtes pas obligé de suivre l'ordre indiqué.

(1)

Protège Sig à la Station de pompage			
ACTE 1-8	Krew	–	54
(A)	(B)	(C)	(D)

(1) Nom de la mission

Les noms des missions apparaissant dans le guide sont les mêmes que ceux qui sont utilisés dans le jeu. Vous les trouverez dans l'option « Missions » du menu principal.

(2) Les captures d'écran

La Beloutre affirme qu'une image vaut mille mots. Sans aller jusque là, il est vrai que les captures d'écran facilitent la compréhension du cheminement. Chaque illustration renvoie à un passage particulier du texte, ce qui vous permet de saisir plus facilement son contenu.

(3) Nombres mystiques

Même les plus anciens Précurseurs connaissaient ce principe de progression : quand les nombres augmentent, tout va bien ; quand ils diminuent, alors… essayez de revenir dans le temps ! AAAAH !!! Du calme, pas de panique ! Je suis là !

(4) Les personnages

Les présentations de chaque personnage vous aident à mieux cerner leur personnalité. Pour plus de détails sur les différents protagonistes de l'aventure, consultez le chapitre Personnages.

(5) Instructions

Me revoilà ! Comment "Qui ça ?" ! Daxter bien sûr ! Voici un petit aperçu des consignes que Jak et moi recevons tout au long du jeu : « Détruisez ceci, faites exploser cela, allez chercher ci, rapportez ça... » C'est à se demander comment tous ces gens se débrouillaient avant notre arrivée ! C'est nous qui nous occupons de tout ici ! Quoi ? Qui a dit que mes interventions ressemblaient également à des ordres ? C'est faux, moi je ne fais qu'aider…

(6) Les encadrés

Les encadrés fournissent différentes astuces relatives aux armes, aux véhicules, aux emplacements de certains Orbes des Précurseurs, et à bien d'autres choses encore. Ne vous inquiétez pas si vous manquez un Orbe, car le jeu en contient plus que ce dont vous aurez besoin.

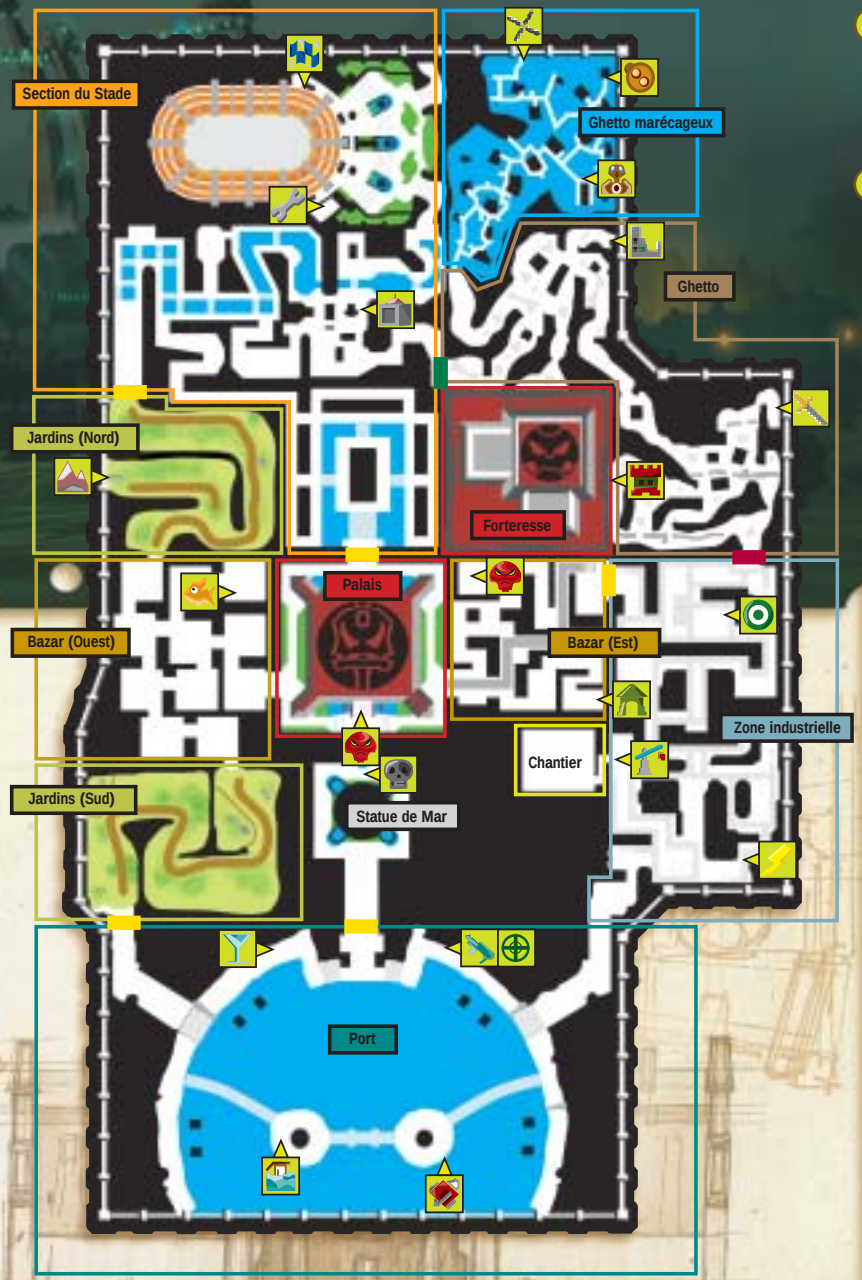
(7) Le cheminement

Le meilleur moyen pour que Jak atteigne son but en un seul morceau ! Vous saurez tout : ce que vous devez faire, ce que vous pouvez faire, et ce dont il faut se méfier ! Elaboré, écrit et testé par des experts.

(8) Les cartes

Consultez régulièrement les cartes des différents lieux pour faciliter votre orientation. Chaque carte contient des informations importantes : la position de Jak au début de la mission, l'icone correspondant au personnage qui vous a confié la mission, les objectifs de la mission, les emplacements des objets tels que les Orbes des Précurseurs et les caisses Grenagardes, l'espèce et la position des ennemis, l'itinéraire recommandé… bref, tous les renseignements dont vous aurez besoin ! L'intégralité des légendes est regroupée à l'intérieur de la couverture dépliante.

Plan de la Ville



PERSONNAGES
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
ENNEMIS
SECRETS
COMMENT UTILISER LE CHEMINEMENT
PLAN DE LA VILLE
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3
ACTE 1.1
ACTE 1.2
ACTE 1.3
ACTE 1.4
ACTE 1.5
ACTE 1.6
ACTE 1.7
ACTE 1.8
ACTE 1.9
ACTE 1.10
ACTE 1.11
ACTE 1.12
ACTE 1.13
ACTE 1.14
ACTE 1.15
ACTE 1.16
ACTE 1.17
ACTE 1.18
ACTE 1.19
ACTE 1.20
ACTE 1.21
ACTE 1.22
ACTE 1.23
ACTE 1.24

Protège Sig à la Station de pompage

ACTE 1.8

Tu as déjà pensé à rejoindre les Renégats ? Leur boulot est de me dénicher certains objets en dehors des murs de la ville. Si vous, les rigolos, travaillez pour moi, je saurai vous récompenser, vous savez... Pour le moment, j'ai besoin de quelqu'un pour assurer les arrières de Sig à la Station de pompage.

Le 'X' sur la carte indique le sas qui mène à la Station de pompage. Trouvez un véhicule et foncez vers le Ghetto en passant par la Zone industrielle. Une fois à destination, allez à la rencontre de Sig (image 1).

01

Sig

Garde du corps personnel de Krew, ce Renégat est aussi l'un des meilleurs chasseurs de Metal Head. A l'aide de son arme puissante, le Pacificateur, il a déjà accumulé de nombreux trophées de ses victimes, qu'il destine à la décoration du Saloon le Hip Hog. Au combat, c'est un allié de choix.

Salut les filles ! Prêts à chasser du Metal Head ? Nos cibles sont cinq spécimens différents de ces monstres. Restez près de moi et protégez mes arrières. Mais laissez faire le professionnel !

02

03

07

08

En haut à gauche de l'écran est affichée l'énergie restante de Sig. Vous pensez peut-être que ce gros dur est tout à fait capable de se débrouiller seul, mais pour le moment, votre assistance lui est vitale. Aidez-le à éliminer les quelques Znorkle Tooth et autres Juice Goons qui se trouvent sur la plage (image 2). Efforcez-vous aussi de ne pas lui tirer dessus en dehors des combats, sous peine de subir une violente riposte de sa part.

04

Ne vous éloignez pas trop de Sig. Lorsqu'il s'écrie « reste avec moi », rapprochez-vous de lui, quitte à renoncer à une caisse Grenagarde. En effet, si Sig se rend compte que vous l'avez laissé seul, il abandonnera la mission immédiatement. Une vraie mauviette... Heureusement qu'il vous laisse récupérer toutes les Gemmes crâniennes (image 3) !

Suivez Sig sur la passerelle où il détruit la citerne qui bloque le chemin. C'est maintenant à votre tour de prendre les devants et d'éliminer deux Juice Goons (image 4). Une fois au bout, sautez sur le pont, à droite, pour l'abaisser sous votre propre poids (image 5) et ainsi libérer le passage pour Sig. Celui-ci repère alors sa première cible. Pendant qu'il charge son fidèle Pacificateur, protégez-le des Znorkle Tooth qui sautent sur la passerelle. Le meilleur point stratégique se trouve sur la droite de Sig, d'où il est facile de couvrir les deux côtés (image 6).

Après avoir réglé son compte au premier Metal Head, suivez Sig sur la plage. Une horde de Glubs et de Juice Goons vous sépare de votre deuxième objectif (image 7). Pendant que Sig se prépare, repoussez toutes les créatures qui surgissent de la mer. Et de deux ! Continuez alors vers le nord. Sur votre route, vous devez abaisser un nouveau pont. Au bout de la passerelle, éliminez les intrus pendant que Sig se concentre pour ajuster la troisième cible (image 8).

09

Descendez ensuite sur la plage (image 9). Nettoyez la zone pour permettre à Sig de régler son compte au quatrième Metal Head. Après ce nouveau trophée, l'arme de Sig se grippe subitement (image 10). Pendant qu'il la répare, vous devez contenir les assauts des nombreux Juice Goons. En cas d'urgence, n'hésitez pas à vous transformer en Dark Jak.

Après ce massacre, vous êtes proche du but : la cinquième et dernière cible ! Pendant que Sig charge son arme, débarrassez-vous d'un dernier gang de Znorkle Tooth opiniâtre (image 11).

Mission accomplie ! Retournez tranquillement à Abriville – le verre à cocktail vous indique alors que Krew désire à nouveau faire appel à vos services.

05

06

10

11

Chapitre 4
ENNEMIS

Jak et Daxter ont du pain sur la planche. Tout le monde leur en veut ! Le Baron Praxis, ses omniprésents soldats Grenagardes, les Metal Heads et même la faune locale, d'un naturel pourtant paisible : tous semblent unis dans le même désir irrépressible de transformer Daxter en (petite) peau de bête. Cela dit, on ne peut pas leur en vouloir de ressentir une envie aussi compréhensible, même s'il est certain que la Beloutre préfèrerait finir en col de fourrure.

Heureusement, vous accumulerez durant le jeu tout un arsenal d'armes plus puissantes les unes que les autres, qui vous permettront de faire face à ces ennemis. Comme l'a dit autrefois un vieux stratège militaire : la meilleure défense, c'est l'attaque. Ne soyez pas nerveux, car vos adversaires ne le seront pas. Sauf s'ils se retrouvent près d'une étendue d'eau : la plupart des créatures auxquelles vous serez confronté éprouvent en effet une aversion totale pour les bains. Si vous réussissez à les jeter, pousser, bref à les contraindre à aller dans l'eau, elles ne vous ennuieront plus jamais. La moindre éclaboussure leur est fatale, ne l'oubliez pas.

Autre point important : pensez à ramasser les Gemmes crâniennes que les Metal Heads vaincus laissent derrière eux. Il est possible de les échanger auprès de l'Oracle, dans le Ghetto marécageux, contre des mouvements spéciaux pour Dark Jak. Bonne chance ! Vous en aurez besoin…

Les Créatures hostiles

Glub

ATTAQUE 1 | DEFENSE 1 | ATTAQUE EN GROUPE 2

Les Glubs rôdent principalement dans les marécages et les égouts. C'est un travail très difficile, et les petites bêtes vertes partent donc régulièrement en villégiature dans le cadre idyllique de la Station de pompage. Mais si vous en croisez une sur son lieu de vacances, n'hésitez pas à la remettre à sa place.

Le principal mode d'attaque de cette créature est de sautiller timidement vers Jak d'un air innocent. Arrêtez immédiatement cet adversaire avec une attaque rotative bien placée. Un coup suffit pour envoyer l'animal manger les pissenlits par la racine. Si un Glub vous touche, vous perdez une unité d'énergie. Très vulnérables face à vos armes, les Glubs comptent parmi les ennemis les plus faibles que vous affronterez.

LIEUX : VILLE MORTE, STATION DE POMPAGE, EGOUTS

Znorkle Tooth

ATTAQUE 1 | DEFENSE 2 | ATTAQUE EN GROUPE 2

Les zoologistes estiment que le Znorkle Tooth est la plus grande découverte depuis celle de l'ornithorynque. Cette bête au physique ingrat et à l'allure balourde révèle une grâce insoupçonnée une fois dans l'eau. C'est en effet dans ce milieu que sont apparus ses ancêtres. De ses aieuls, le Znoorkle Tooth a tout gardé, y compris l'intelligence… aussi développée que celle d'un pois chiche.

Lorsque ces créatures se trouvent sur la terre ferme, elles s'avancent en tortillant vers ce qui leur paraît comestible (c'est-à-dire presque tout !). Quand elles se sentent menacées, leurs joues se gonflent et, après avoir émis un étrange croassement, elles envoient leur gigantesque langue vers leur proie. Mais ne vous laissez pas intimider, les Znorkle Tooth trépassent généralement en deux coups et sont encore plus vulnérables aux armes à feu.

LIEUX : VILLE MORTE, STATION DE POMPAGE, EGOUTS

Fodder

ATTAQUE 2 | DEFENSE 1 | ATTAQUE EN GROUPE 1

Le Fodder est né du croisement inattendu entre un poisson exotique et un bulldog. Ses principales activités consistent à barboter dans l'eau et à dormir. Par contre, il devient furieux s'il est troublé dans sa quiétude par un quelconque trouble-fête, surtout s'il a une fourrure tape-à-l'œil !

Les Fodders sont persuadés qu'ils peuvent surprendre leur cible en s'approchant d'elle sans être vus. Pauvres naïfs ! Leurs ailerons les trahissent irrémédiablement. A vous de leur faire comprendre la dure réalité de la vie en les transformant en chair à saucisse.

LIEU : TOMBEAU

Super crack

Dès que vous remportez les différentes courses dans le Stade, elles deviennent disponibles en tant que mini-jeux. Activez-les de la même manière que le jeu du Jet-Board, en utilisant le champ d'énergie dans l'impasse, en face du Stade. Si vous réussissez à battre les temps de référence, vous recevrez jusqu'à neuf Orbes des Précurseurs pour chaque Classe. Il est également possible de participer à des courses en Sens inverse : elles font partie des secrets à débloquer.

Super crack Classe 3

OR	ARGENT	BRONZE
2:19	2:24	2:29

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 3 au Stade (Acte 2)

Super crack Classe 2

OR	ARGENT	BRONZE
2:10	2:15	2:20

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 2 au Stade (Acte 3)

Super crack Classe 1

OR	ARGENT	BRONZE
2:13	2:18	2:22

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 1 au Stade (Acte 3)

Super crack Classe 3 - sens inverse

OR	ARGENT	BRONZE
2:48	2:53	2:58

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 1 au Stade (Acte 3), et débloquez le Secret avec 135 Orbes des Précurseurs

Super crack Classe 2 - sens inverse

OR	ARGENT	BRONZE
2:25	2:30	2:35

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 1 au Stade (Acte 3), et débloquez le Secret avec 135 Orbes des Précurseurs

Super crack Classe 1 - sens inverse

OR	ARGENT	BRONZE
2:20	2:25	2:30

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 1 au Stade (Acte 3), et débloquez le Secret avec 135 Orbes des Précurseurs

Il existe deux courses de rue en dehors du Stade : activez la Course de la Ville à partir du terminal avec le point d'interrogation, près du Saloon le Hip Hog ; activez la Course du Port en utilisant la borne située à l'est du port.

Super crack Course de la Ville

OR	ARGENT	BRONZE
2:07	2:12	2:17

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Bats Erol à la course (Acte 3)

Super crack Course du Port

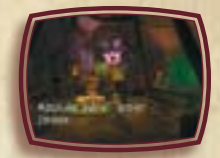
OR	ARGENT	BRONZE
2:12	2:17	2:22

CLASSEMENT/TEMPS

Condition : Remporte la Course de Classe 1 au Stade (Acte 3) et la mission bonus : recherche de l'Orbe 3.

Le jeu d'Onin

Dans sa tente, Onin vous invite à prouver votre habileté lors de la mission de l'Acte 2 : Gagne le jeu d'Onin (voir page 105). Par la suite, cette épreuve devient disponible en tant que mini-jeu. Entrez dans la tente et parlez à Onin : vous obtenez trois Orbes des Précurseurs la première fois que vous réalisez un score supérieur ou égal à 1000 points.



Le jeu du Metal Dead

Après la mission Gagne le jeu du Metal Dead (Acte 3), vous pouvez à tout moment retourner vous amuser avec la machine de Krew dans le Saloon le Hip Hog. Une fois encore, vos performances sont enregistrées dans le menu « Meilleurs Scores ». Cela dit, vous ne recevrez aucune récompense pour ce jeu.

Pas de récompense, pas de récompense... Peut-être ! Mais ce n'est rien à côté de la gloire, de la renommée... et de l'admiration de Tess ! Et puis, c'est quoi de toute façon, ces Orbes des Précurseurs ? C'est expliqué dans la section suivante ? Ah, bon, on va enfin savoir si ça sert à quelque chose. Ça m'étonnerait. Oh, au fait, si quelqu'un pouvait nous débarrasser du bouc ridicule de Jak ! Il commence à avoir l'air aussi négligé que ce vieux Samos !

Le menu Secrets

Certaines fonctions particulières s'activent (et se désactivent) directement dans le menu des Secrets. D'autres, telles que les courses en sens inverse, se débloquent automatiquement et deviennent alors disponibles à certains endroits du jeu. Enfin, quelques options comme l'Album apparaissent dans le menu supplémentaire Secrets, sur l'écran titre.

200 Orbes des Précurseurs sont nécessaires pour révéler tous les secrets. En les ramassant tout au long de l'aventure, en réalisant les Meilleurs Scores dans les mini-jeux et en réussissant les missions bonus, il est possible de réunir jusqu'à 286 Orbes :

- **94 dans les différents niveaux**
- **36 dans les Parcours de tir**
- **9 dans le jeu du Jet Board**
- **3 dans le jeu d'Onin**
- **72 dans les missions bonus**
- **72 dans les courses**

Les Secrets du menu principal

Les secrets se débloquent avec les Orbes des Précurseurs dans la section correspondante du menu principal. En haut du menu, vous apercevez le nombre d'Orbes des Précurseurs en votre possession. En dessous se trouve la liste de tous les secrets. Le nombre à côté de chaque élément de la liste correspond aux Orbes nécessaires pour l'activer. Au début, plusieurs secrets sont associés à des points d'interrogation : même si vous avez ramassé suffisamment d'Orbes, cela signifie que vous devez réaliser une condition supplémentaire avant d'avoir accès au secret. Par ailleurs, certains secrets ne deviennent disponibles qu'une fois que vous avez vaincu le boss final du jeu : après la séquence vidéo, vous pouvez en effet reprendre votre partie dans le port.

Rase ou non le bouc de Jak

Orbes des Précurseurs : 5

Selon votre humeur, rasez ou faites repousser le bouc de Jak. Avec On, il sera sans bouc, autant dans le jeu que dans les séquences cinématiques.

Monde miroir

Orbes des Précurseurs : 15

La totalité de l'environnement du jeu est inversé. Une option très utile pour ceux qui confondent la gauche et la droite.

Mode Grosse tête

Orbes des Précurseurs : 30

La tête de Jak est plus grosse qu'une citrouille !