

Joypad

N° 135 novembre

LA SOLUCE
100%
DU JEU
COMPLETE

JAK II HORS-LA-LOI (PS2)

METTEZ-VOUS À L'ABRI DES ENNUIS
GRÂCE À CETTE SOLUCE

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

mcm

Supplément gratuit à Joypad 135. Ne peut être vendu séparément.

JAK II : HORS-LA-LOI

(PlayStation 2)

O

oubliez dès à présent la première aventure mielleuse de Jak & Daxter. En ces temps obscurs où l'Eco est sur toutes les lèvres, on ne baguenaude pas en chantant lalala et seuls les plus déterminés d'entre vous parviendront à connaître l'issue de Jak II. Modèle de challenge, le jeu se révèle même être un véritable défi pour les nerfs ! En suivant le guide, peut-être pourrez-vous tenir la cadence de Daxter et scander fièrement la maxime suivante : « C'est comme piquer une sucette à un gosse ! »

Keem Kong

Joypad

101-109, rue Jean-Jaurès
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP)
Société anonyme au capital
de 42 000 euros,
immatriculée au RCS de Nanterre
8391341526
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale
et représentante légale : Saghi Zaimi
Principal actionnaire :
Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur d'édition : Xavier Lavy
Directeur commercial publicité :
Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés
Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros
Date de parution : 24 octobre
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an :
11 numéros par an France :
39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros :
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Promovente - 08 00 19 84 57
Imprimé par : Brodard Graphique membre
de E2G et la Galilote-Prénant
Zone industrielle - Boulevard de la Marne

77120 Coulommiers
Distribution : Transport Presse

REDACTION

Redacteur en chef : Teck Hao Taa (Teckoo)
Chefs du rubrique : Angel Davila (Angel)
et Julien Hubert (Julo)
Secrétaire de rédaction :
Géraldine Humphries
1^{er} rédacteur graphiste :
Frédéric Thibault
Correcteur photos :
Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Jennifer Buzenac (maquette), Julien Chizez
(Gollum), Adeline Clère (maquette), Yamina
Djarir (SR), Tristan Ducluzeau (Tristan), Eric
Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan),
Mathieu Ghorbani (Blutch), Suzie Gorini
(maquette), Françoise Guilavogui (SR), Gianni
Molinaro (Plume), Karine Nitkiewicz (Karine)
et Kim-Long Tran (Keem Kong).

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Fax rédaction : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité :
Jérôme Adam
Directeur de publicité :
Gilles de Guillebon
Chef de publicité : Guillaume Pontoire
Chef de publicité : Matthieu Duzan
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00
Télématique 3615 Joypad
Centre serveur : Nudge
La rédaction n'est pas responsable

des textes, illustrations et photos qui
lui sont communiqués par leurs auteurs.
La reproduction totale ou partielle
des articles publiés dans Joypad est interdite
sans accord écrit de la société HDP.
Sauf accord particulier, les manuscrits,
photos et dessins adressés à Joypad,
publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.
Les indications de prix et d'adresses figurant
dans les pages rédactionnelles sont données
à titre d'information, sans aucun
but publicitaire.



Hi-Tech Digital Presse

HDP est une filiale du groupe
The Future Network PLC. The
Future Network PLC
a pour mission de répondre
aux besoins d'informations de
personnes qui partagent une même passion.
Notre but est de la satisfaire en créant des
magazines et des sites Internet offrant une
information de qualité
et des conseils pour gagner du temps et
de l'argent, mais aussi un réel plaisir de
lecture ou de navigation. Cette stratégie
simple a contribué à faire de notre entreprise
l'un des groupes de presse dont la croissance
est la plus forte dans le monde. The Future
Network PLC publie aujourd'hui plus de 90
magazines en France, Italie, Grande Bretagne
et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs
réseaux Internet. Le Groupe accorde
également une licence à 80 magazines
dans 28 pays. The Future Network est
une société cotée à la Bourse de Londres.
(Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Imprimé en France
Printed in France

Joypad est une marque déposée.



Sommaire

JAK II : HORS-LA-LOI



LA SOLUCE

Acte 1	p.4
Acte 2	p.10
Acte 3	p.16
LES ANNEXES	p.24
Les moyens de locomotion	p.25
L'équipement de Jak	p.26
L'Oracle	p.27
Le Baron Praxis, 1 ^{re} rencontre	p.28
Le Baron Praxis, 2 ^e rencontre	p.28
Krew	p.29
Metal Kor	p.29
Les courses officielles	p.30
Les Orbes des Précurseurs	p.31

Note

Nous vous proposons un walkthrough idéal, cependant, le jeu étant loin d'être linéaire, vous pourrez prendre quelques libertés en effectuant certaines missions dans l'ordre de votre choix. Nous vous indiquerons à quel moment il sera possible d'agir ainsi. Vous trouverez aussi en fin de booklet quelques annexes importantes telles que les techniques pour battre les boss ou la meilleure manière d'aborder les courses officielles.



ACTE 1

Cela fait deux ans que Jak est enfermé dans les geôles de la forteresse Grenagarde d'Abriville et il n'a qu'une seule chose en tête, régler son compte au Baron Praxis une bonne fois pour toutes. Mais pour le moment, il faut trouver un moyen de sortir de là. Avec l'aide de Daxter, qui saura donner les bons conseils au bon moment, cela ne devrait pas poser trop de problèmes.

S'ÉCHAPPER DE LA FORTRESSE

Commencez par vous diriger vers la gauche et sautez sur les caisses. Dans l'autre pièce, pensez à récupérer l'Orbe des Précurseurs situé sur votre droite (1). Escaladez ensuite les étagères de gauche et aventurez-vous dans l'immense salle des machines. Sur la route, vous ne pouvez rater l'Orbe placé au-dessus d'un tableau de commandes. À cet endroit, sautez sur la passerelle puis retournez-vous. Empruntez le petit passage (2). Sur



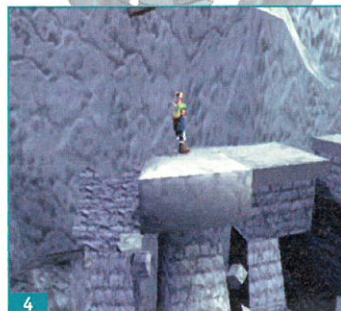
votre route, vous rencontrerez un ravin qu'il faudra passer en exécutant un long saut, laissez-vous tomber dedans afin d'avoir l'Orbe. En revanche, vous ne devez pas rater votre coup au deuxième ravin. Dans la salle où les Grenagardes vous tirent dessus à travers le plancher, vous trouverez un Orbe derrière une machine. En fracassant la dalle, vous atterrirez dans une pièce où se trouvent deux piliers. Derrière celui de droite se trouve un Orbe. Continuez votre chemin jusqu'à tomber dans une chambre remplie d'eau. Cherchez bien, deux Orbes s'offriront à vous (3). Vous êtes maintenant « libre »...

RÉCUPÉRER LE DRAPEAU

Après avoir aidé Kor et l'enfant, les Souterrains, par l'entremise de Torn, vous demandent d'aller chercher le drapeau des renégats dans la Ville Morte. Commencez par vous frayer un chemin parmi les monstres de ce cloaque. Vous ne devriez avoir aucun mal à atteindre le haut de la Tour et décrocher l'objet escompté. Faites cependant attention à certains marches qui s'écrouleront sous votre poids (4). Retournez en ville voir les Souterrains.

OUVRIER LA VALVE

C'est dans la Ville Morte que vous rencontrerez pour la première fois les Metal Heads, alors n'oubliez pas de choper leurs Gemmes Crâniennes.



Avant de monter, prenez l'Orbe qui se trouve derrière ce gros tuyau (5) et longez les bords de la plage sur votre gauche, un autre vous y attend. Sur votre chemin, vous en apercevrez un autre planqué dans un énorme tube. Le reste du parcours ne réserve aucune surprise, et une fois la valve ouverte, vous pourrez retourner voir Torn. N'oubliez pas aussi que dès à présent, vous pourrez aller consulter l'Oracle afin qu'il vous donne accès à de nouveaux pouvoirs (6).



FAIRE SAUTER LA FORTERESSE

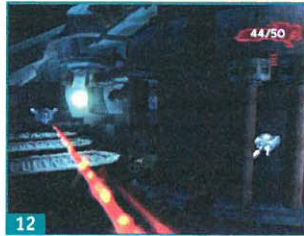
En arrivant à la Forteresse, vous remarquerez qu'il y a un tank monstrueux à l'entrée. Ce dernier s'attaquera à vous dès que vous aurez franchi le palier de gauche. Quand il tentera de vous « verrouiller », il faudra se trouver hors de son champ de tir. La difficulté vient surtout des obstacles qui se trouveront sur votre chemin et seule votre Dextérité, euh... dextérité vous sauvera la mise. Arrivé dans cette pièce, détruisez les tubes au milieu des piliers rotatifs afin d'ouvrir la barrière électrique (7). Dans la dernière grande salle, arrangez-vous pour que le tank tire sur la grosse citerne en vous plaçant à l'opposé (8). Quand le système de sécurité sera bien amoché, il ne vous restera que 10 secondes pour atteindre la sortie. Boum !

PROTÉGER SIG

Après avoir apporté la livraison au Hip Hog et fait le parcours du Pulvérisator offert par Krew, il vous faudra retourner à la Station de pompage, cette fois pour donner un coup de main à Sig, votre nouvel allié. Pour réussir cette mission, vous ne devez jamais laisser Sig tout seul. Afin de combattre



les Metal Heads de manière efficace, variez entre les coups de poing, de pied et les tirs de Pulvérisator. Parfois, Sig vous demandera de le couvrir pendant qu'il charge son Pacificateur en vue d'exterminer un gros Metal Head. Faites comme il dit et protégez-le. Arrivé à cet endroit, l'idéal serait de faire appel au mode Dark pour s'en sortir tranquillement (9). À un moment précis de l'aventure, Sig aura un problème avec son arme, vous vous retrouverez alors tout seul face à des Metal Heads. C'est ici que vous pourrez jager de votre technique de tir ainsi que de votre sang-froid (10). Ces épreuves passées (et cinq gros Metal Heads en moins...), vous pouvez passer faire coucou à Krew.



DÉTRUIRE LES TOURELLES

Direction les égouts pour démolir quatre tourelles Grenagardes trop encombrantes. Après vous être débarassé des deux premières tourelles, vous tomberez dans cette sombre salle infestée de Metal Heads et votre seul salut viendra du mode Dark. Sinon, attendez à cet endroit et tirez

dès qu'ils s'approchent de vous (11). Battez-les tous et occupez-vous des deux dernières tourelles, puis sortez de cet endroit répugnant. Notez que vous n'avez pas le droit à l'erreur sinon vous serez obligé de recommencer depuis le début. Faites par exemple très attention aux tirs de la quatrième tourelle pendant votre passage sur les plates-formes... (12)

Note : les égouts terminés, Krew vous donnera la possibilité d'obtenir le Blaster. Après avoir mis la main dessus et fini l'entraînement au tir, vous avez le choix entre retourner le voir ou aller parler à Torn. Nous irons rendre visite à ce dernier d'abord.





13

SAUVER VIN

Torn vous demandera de vous rendre à la carrière afin d'aller chercher le professeur Vin. C'est un endroit particulièrement dangereux où grouillent les Metal Heads. Après avoir combattu tous les monstres de cette zone, dirigez-vous sur la droite et allez vous occuper des Metal Heads rampants et volants. Prenez l'Orbe en passant. À cet endroit, soyez très attentif au bruit car de nombreux Metal Heads rampants surgiront dans votre dos (13). Sur votre chemin vers Vin, ne loupez pas l'Orbe se trouvant entre les deux tapis roulants. Si vous

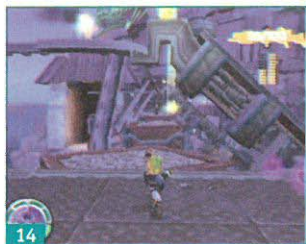
voulez traverser ce passage sans encombre (14), un conseil : éliminez tous les Metal Heads volants (si ce n'était déjà fait auparavant). De l'autre côté, un Metal Head vous attend de pied ferme, ainsi que Vin...

Note : après l'avoir sauvé, Vin vous demandera de détruire les œufs de la Plate-forme de forage, mais vous pouvez tout aussi bien retourner voir Torn ou Krew. C'est à vous de décider. Nous nous occuperons des œufs en premier lieu.

DÉTRUIRE LES ŒUFS

Dès le départ, vous serez submergé par des Metal Heads hurlants. Vous ne pouvez pas les toucher au corps à corps et ne pouvez les tuer qu'à l'aide d'une arme à feu. Le Pulvérisator semble être la meilleure solution (15). En empruntant l'ascenseur, vous accéderez à une tourelle de combat. Montez à bord et détruisez les œufs accrochés sur les différentes structures ainsi que

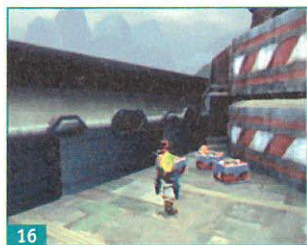
les Metal Heads en combinaisons volantes. Tuez d'ailleurs ces derniers en premier avant de nettoyer la zone des œufs. En redescendant, cherchez bien et vous trouverez un Orbe supplémentaire. Avant d'emprunter l'escalator, allez chercher les caisses et l'Orbe à gauche (16). Pour combattre l'ennemi se cachant derrière son bouclier, attendez qu'il tire, esquivez et mitraillez à votre tour. Restez derrière la porte, et à l'aide du Pulvérisator, éliminez les Metal Heads hurlants. Sur cette plate-forme, vous mettrez la main sur un Orbe (17). Le deuxième ascenseur vous mènera à une nouvelle tourelle de combat. Et c'est reparti pour une descente de Metal Heads en combinaisons volantes et d'œufs de Pâques ! Juste après le gars au bouclier, vous arriverez à un endroit où les plateaux tombent à votre passage. Il faudra être agile et rapide afin d'attraper les poutres (18). Dernier ascenseur, dernière tourelle de combat. Dès le début, ne vous préoccupez pas des œufs et éliminez tous les Metal Heads en combinaisons volantes. Ceci fait, détruisez les œufs, prenez l'ascenseur et l'Orbe à côté, puis rejoignez la sortie.



14



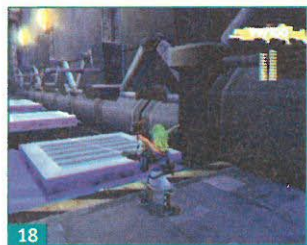
15



16



17



18

AIDER L'AMIE DE TORN

En allant voir Torn, vous apprendrez qu'une de ses anciennes camarades Grenagardes est portée disparue à la Station de pompage. À vous d'aller voir ce qui se trame là-bas. Vous allez rencontrer des sentinelles Metal Heads considérablement vicieuses et il faudra dégainer le premier et les nourrir d'un tir soutenu pour ne pas succomber à leurs assauts mortels. Afin de rejoindre la fille, vous devez tout d'abord atteindre cet endroit avec ces trois piliers (19). Ensuite, empruntez les autres piliers et montez en haut de la falaise. Faites le plein de munitions, occupez-vous des sentinelles et autres monstres, puis faites connaissance avec Ashelin, la Grenagarde. Vous serez alors assiégé par des dizaines de Metal Heads. Utilisez le Blaster contre les grosses sentinelles et le Pulvérisator contre les Metal Heads sorciers. Faites aussi attention à la barre de vie d'Ashelin. Si elle meurt, c'en sera fini pour vous. Revenez à Abriville et consultez Onin comme vous l'a conseillé Ashelin.

RÉCUPÉRER LES TROIS RELIQUES SACRÉES

Il est temps d'aller au Temple de la montagne ! En arrivant là-bas, vous allez tomber sur une sorte de « soucoupe volante » sur laquelle il faudra tirer. Elle se retournera, laissant place à une plate-forme. Sautez dessus puis rejoignez vite l'autre côté !

En descendant, tuez les deux gardes puis prenez à gauche et occupez-vous du Metal Head au bouclier. Plus loin, vous tomberez nez à nez sur un énorme Metal Head (une sorte de rhinocéros). Attendez qu'il vous fonce dessus, esquivez-le et quand il se cabrera sur ses deux pattes arrière, tirez-lui dessus. Actionnez alors le mécanisme en effectuant un coup de poing sauté sur le bouton. En allant plus loin, un ennemi avec un bouclier vous barrera la route, tuez-le et poursuivez votre chemin. Trois plates-formes apparaissent vous permettant d'atteindre le haut de la montagne. Un Orbe vous attend sous la cascade et plusieurs Metal Heads forment un gentillet comité d'accueil de l'autre côté de la rive. En les éliminant, vous accéderez à la lentille. Empruntez la plate-forme qui vient de se dévoiler.

Prenez le chemin de gauche, actionnez les trois « soucoupes volantes » et éliminez le rhino. Actionnez l'interrupteur et grimpez sur la falaise. À côté des caisses se trouve un Orbe. À ce point, vous devrez faire attention aux chutes de pierres. Calculez bien leur point de chute et atteignez le sommet (20). S'il le faut, restez collé contre une paroi, elles ne pourront pas vous toucher. D'autres plates-formes en forme de « soucoupes » vous attendent avant que vous ne puissiez mettre la main sur le deuxième élément demandé par Onin.



21

Empruntez alors le dernier chemin disponible. En décimant le Metal Head au bouclier, vous pouvez obtenir un Orbe de plus. Arrivé ici (21), prenez l'Orbe situé derrière l'arbre au bord de la falaise, sur la droite, et laissez-vous tomber sur la gauche pour récupérer les cinq Orbes sur le chemin. Revenez ensuite et, dès que vous vous trouverez à cet endroit (22), tapez dans les caisses comme suit (on considère les directions par rapport à la position de départ de Jak) :

- face, gauche, face, face, gauche
- gauche, face, face, face, gauche
- face, droite, droite, droite, face
- face, face, droite, face, face
- face, droite, droite, droite, face

Notez qu'il y a de nombreux Orbes inaccessibles pour le moment et qu'il faudra revenir avec le Jet Board pour les récupérer. Quoi qu'il en soit, montez affronter le rhino et récupérez la gemme.



19



20

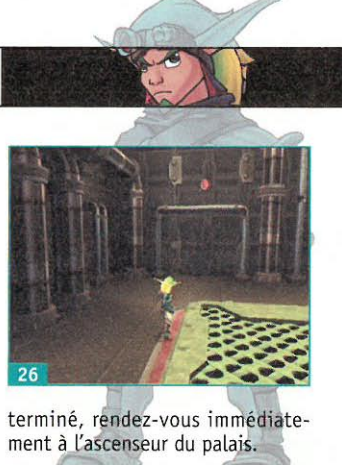


22

S.O.S. JEUX VIDÉO



Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil



REJOINDRE LE GARAGE

Krew vous met au défi d'aller à son garage en un temps record. L'itinéraire idéal est de passer par les champs se trouvant à droite du Hip Hog, de couper à travers le quartier du Bazar, de continuer dans la zone du Temple de la montagne et de suivre bêtement les canaux du district suivant. Vous arriverez alors pile-poïl au Garage (23).



23

Note : après avoir remporté l'épreuve du Jet Board et être revenu voir la garagiste, vous pouvez rendre visite soit à Vin soit à Krew. Pour notre part, nous allons voir Krew.

RÉUNIR L'ARGENT

Après avoir vu Tess, l'espionne des Souterrains, au bar, Krew vous demandera d'aller chercher 14 bourses éparpillées un peu partout près du saloon (24). Cette mission est singulièrement ardue du fait que les Grenagardes vous harcèlent et qu'il faille changer régulièrement de véhicule sous peine d'exploser et de perdre bêtement du temps. Enfin, une fois que vous aurez tout récupéré, allez



24



25

chercher votre upgrade d'arme auprès de Krew (le Pulvérisator possède désormais une puissance de frappe accrue) puis allez discuter avec Vin.

ACTIVER LES BORNES

Vin vous demandera d'activer 5 bornes protégées par des tourelles Grenagardes afin de mettre en marche l'ascenseur donnant accès au Palais. La meilleure technique pour en venir à bout rapidement reste de prendre un gros Hoverboard (Middle ou Heavy), de foncer à toute allure sur la tourelle et de sauter à temps afin d'éviter de manger bêtement des dégâts. L'explosion réduira la tourelle en poussière. Si vous loupez votre coup, vous pourrez toujours avoir recours au bon vieux Blaster. Vous pourrez alors sauter tranquillement sur l'interrupteur jusqu'à l'arrivée des renforts adverses (25). Ce sera donc à vous de trouver promptement un autre véhicule et prendre la poudre d'escampette ! Une fois



26

terminé, rendez-vous immédiatement à l'ascenseur du palais.

LE PALAIS ET LE BARON

Vous trouverez un Orbe dans la salle de l'ascenseur (26). Il va falloir traverser le pont bourré de pièges avant d'arriver au Palais. Quelques règles à suivre. Faites tout d'abord très attention aux planchers branlants. Ensuite, quand vous arrivez face à un parterre électrifié, cherchez à passer sur les côtés. Pensez tout de même à regarder partout, deux Orbes vous attendent. Au bout du pont, prenez garde aux canons rotatifs. Baissez-vous ou faites des sauts en fonction de la hauteur des tirs (27). Ce sera là votre première rencontre avec le Baron Praxis. Battez-le selon la méthode expliquée à la fin du booklet et passez au chapitre suivant. Après votre victoire, une récompense en forme d'Orbe vous tendra les bras à l'entrée de l'ascenseur.



27

CONDUIRE LES SOUTERRAINS

Pour vous faire pardonner d'avoir semé la pagaille dans les rangs ennemis, Torn vous demande d'escorter quatre Souterrains jusque dans leur cache respective. À l'instar de la mission de Krew et de ses bourses (non pas celles-là ! Pfff...), les Grenagardes ne vous lâcheront pas d'une semelle. Il est donc préférable de changer de véhicule aussi souvent que possible (une fois avant d'embarquer un Souterrain semble judicieux), mais surtout préférez des Hoverboards résistants (28). Deux autres choses à savoir, évitez de voler à haute altitude, les Grenagardes en moto et les autres conducteurs ont la fâcheuse tendance de vous foncer bêtement dessus, faisant éclater votre véhicule. Sinon, positionnez-vous toujours de manière à ce que le Souterrain prenne place le plus rapidement possible. Exemple, si le siège passager se trouve à gauche, placez l'Hoverboard à sa droite (29). Les quatre nains rentrés dans leur bercaïl, revenez voir Torn.



29

te activité des plus périlleuses, Torn vous remet le Vulcanobarillet. Bonne chance ! Quelle chance ? Il faudra compter encore une fois sur ses réflexes ouais ! Juste avant de vous lancer dans l'aventure, sachez qu'envoyer les Metal Heads dans la flotte équivaut à les tuer en un seul coup... Sinon, pour bien débuter ce stage, mettez-vous à cet endroit et éliminez les Metal Heads plus bas (30). Faites attention à celui qui jette des projectiles violets ! De même, positionnez-vous de la sorte et visez ces deux monstres de loin (31). Contre ce genre d'ennemis, le Vulcanobarillet est terriblement efficace car il ne laisse aucune chance à sa cible de riposter (32). Après vous être frayé

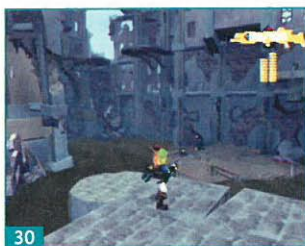
un chemin parmi les Metal Heads, vous arrivez devant un endroit qui vous semble curieusement familier, avant de vous rendre compte que la Ville Morte est... votre monde !

PROTÉGER LE SITE SACRÉ

Il faut retourner dans la Ville Morte et protéger un emplacement très important contre les Metal Heads. Ces derniers ont réussi à briser la barrière protégeant le site et il faut absolument les empêcher de progresser davantage. D'autant plus que le Sphinx vous attend... Pour cet-



28



30



32



31

ASTUCES
& SOLUCES
À GOGO !

3615 CHEAT

Astuces & Solutions



ACTE 2



33



34

Ayant eu écho des exploits de Jak, le Sphinx a demandé à le rencontrer en personne. Quelle ne fut pas la surprise de Jak et Dexter quand ils s'aperçurent que l'icône d'Abri-ville n'était autre que... Samos ! (33) Bizarrement, le père de Kiera ne reconnaît pas les deux compères. Il leur explique qu'il n'a pas la force de protéger l'Abriforêt contre les Metal Heads. C'est alors qu'il leur confie une mission capitale : pourchasser tous les Metal Heads Éclaireurs de l'Abriforêt...

ATTRAPER LES ÉCLAIREURS

« Ouah ! Le Jet Board est à nous, trop de la balle ! » Ouais, Dexter a raison d'être aussi content, la garagiste vous laisse en effet cet item archi trop « stylish ». De toute façon, il n'aurait pas été possible de faire autrement ici... Pour rejoindre l'Abriforêt, prenez cette plate-forme (34). Maintenant, équipé de votre nouveau joujou, vous avez à poursuivre cinq Metal Heads Éclaireurs. En consultant



35

vosre carte, vous saurez à quel endroit les rencontrer et ce n'est pas franchement difficile de leur mettre la main dessus (grâce au Jet Board, vous êtes plus rapide qu'eux). Il suffit juste de les suivre bêtement jusqu'à les agripper (35). Dans le pire des cas, il faudra sauter de temps en temps histoire de leur couper la route, mais il n'y a vraiment rien de bien sorcier. Seul celui-là vous posera quelques problèmes car il faudra parfaitement grinder sur les troncs d'arbre et sauter au-dessus de l'eau afin de le choper (36). Sinon, pensez à explorer la zone car de nombreux Orbes s'y cachent. Un indice : faites du surf dans le grand bassin, vous en trouverez un paquet au fond de l'eau...

Note : ici, trois possibilités s'offrent à vous : inspecter le Bazar, retourner voir le Sphinx ou bien suivre les directives de Krew. Un petit tour au Bazar peut être sympa, non ? Ah oui, profitez-en pour chercher les Orbes laissés lors de la récupération des trois reliques sacrées maintenant que vous avez le Jet Board...

INTERCEPTER LE CAMION-CITERNE

Au Bazar, vous rencontrerez Ashelin qui vous fait part de l'arrivée imminente d'un convoi d'Eco plutôt louche. Elle attend donc l'arrivée de ce convoi avec des Grenagardes. Vous aussi. Le camion se présente de manière fra-

cassante et vous vous rendez compte que c'est un piège monté par les Metal Heads ! Avec l'aide d'Ashelin, butez-les tous (37). Une technique qui marche pas mal : un coup de Pulvérisator, puis approchez-vous et donnez un coup de pied rotatif dans le tas, et enfin tirez avec le Blaster. Le Vulcanoshoteur s'avère tout aussi utile ici. Il est temps d'aller taper la discute avec cette vieille branche de Samos !

ESCORTER L'ENFANT

« Samos aka le Sphinx aka le père de Kiera aka le vieux » vous demande d'amener l'enfant et son Croco-chien à la Centrale, Kor s'occupera de lui. Restez toujours très près de lui car les Grenagardes sont partout et chercheront à l'arrêter pendant que vous êtes occupé à descendre le reste des troupes (38). Le Pulvérisator apparaît comme la meilleure arme pour repousser les hordes ennemies. Une fois dans l'Hoverboard, ne cherchez pas à comprendre et foncez à ras de terre vers la centrale (39). Là-bas, il faudra encore protéger le gosse le temps d'atteindre le laboratoire. Ça y est, vous avez réussi !



36



37



38



41

DÉTRUIRE LE CARGO

Dans le port d'Abriville, 16 petits blocs spéciaux doivent être détruits. Avec le Jet Board, vous n'avez que 2 minutes 15 pour réussir cela. La difficulté vient de la présence des mines se trouvant à proximité de ces objectifs. Tracez un plan logique selon la disposition de ces chargements et surtout évitez de toucher les mines ! Plus facile à dire qu'à faire, n'est-ce pas ? Effectuer des petits sauts par-dessus les explosifs marche relativement bien et commencer par le côté gauche du port (par rapport au vaisseau vous ayant mené au Site archéologique) est un bon début (43). Pour la suite... que la Force soit avec vous !

LIBÉRER LES LURKERS

Quoi ? Il faut aider des Lurkers ? Ces viles créatures que Jak et Daxter abhorrent à mort ? Ceux-là même que vous avez combattus dans le premier épisode ? Oui, les temps changent et il ne faut pas perdre de vue que l'on est dans le futur à présent (gné ?). Et puis, les Lurkers sont des êtres pacifiques maintenant, alors un petit coup de main ne leur fera pas de mal surtout si c'est pour obtenir... un upgrade d'arme ! Krew vous offre en effet un char-

DÉTRUIRE L'ÉQUIPEMENT AU SITE ARCHÉOLOGIQUE

Deux priorités avant d'aller détruire l'équipement : faites bien attention aux grenades lancées par les ennemis et nettoyez la zone du maximum de Grenagardes possible. Shooter sur les bidons d'essence est un bon moyen d'économiser des munitions (40). Ensuite, il faudra grinder sur la base des fixations pour réussir la mission (41). Il y a en tout 24 câbles à sectionner. Pour atteindre la partie la plus élevée de la structure, vous devrez vous équiper du Jet Board et passer sur cette espèce d'élévateur (42). Après ça, vous pourrez aller parler à Vin.

Note : avant d'aller voir Vin, nous vous conseillons tout de même de vous occuper des affaires de Krew.



40



42

geur supplémentaire pour chacune de vos armes doublant leur capacité maximale ! Pas mal hein ? Tout d'abord, montez sur un Hoverboard (nous vous conseillons un Medium ou un Heavy bien évidemment à cause des assauts Grenagardes, mais si vous maîtrisez suffisamment bien les Hoverboards, un Light sera parfait), équipez-vous du Blaster et tirez sur un vaisseau enfermant un Lurkers (44). Après avoir fait exploser la cage, attendez que la bête vous rejoigne puis forcez le mettre en sécurité auprès de Brutter dans le quartier du Bazar (45). Opérez de cette façon avec les deux autres Lurkers prisonniers des Grenagardes et vous pourrez aller faire la connaissance de ce fameux Brutter. Ceci fait, rejoignez Krew pour qu'il vous donne de nouvelles instructions.



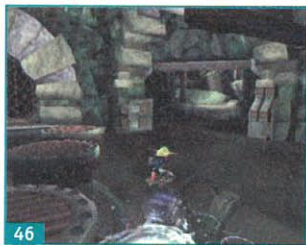
43



44



45



46

TROUVER LA STATUE

Krew a besoin de mettre la main sur une clé faite à partir de rubis. Celle-ci se trouve sur une statue plongée sous les eaux des égouts. Eh ouais, va falloir se salir de nouveau car vider l'endroit obligera véritablement à se mouiller ! Enfoncez votre Jet Board et empruntez ce chemin (46). Au bout du couloir se trouve un robinet qu'il faudra cogner afin d'évacuer une partie de l'eau. Vous pouvez d'ailleurs déjà apercevoir la statue sous la flotte. Sur le passage vous menant au prochain robinet, vous croiserez de nombreuses mines et autres pièges bien vicelards. N'entrez surtout pas en contact avec ces bombes car, contrairement à celles rencontrées sur le port, elles explosent instantanément ! Continuez jusqu'à ce que vous ayez totalement vidé le bassin. À côté du troisième robinet, ne loupez pas l'Orbe. Sur le chemin du retour, regardez bien partout, un autre Orbe vous attend.



47

Note : *Brutter vous dit qu'au-dessus de sa maison se trouve l'un des sceaux que vous recherchez, mais comme Vin n'est pas très loin, autant lui rendre visite maintenant et aller récupérer l'artefact plus tard, non ?*

FAIRE SAUTER LES PUIITS D'ECO

Muni des bombes à retardement, vous devez faire exploser six puits d'Eco dans la Carrière. Le temps vous est compté et si vous ne procédez pas dans l'ordre, vous verrez que deux minutes ne sont largement pas suffisantes. Commencez par vous occuper des quatre puits situés à gauche du téléporteur. Passez par la marre d'Eco noire, occupez-vous du premier puits situé devant vous et faites de même avec les trois autres placés en haut des collines. Pour cela, prenez de l'impulsion avec votre Jet Board et sautez au plus haut de la rampe. Ensuite, pour gagner du temps, grincez sur ce rail (47). Après avoir détruit le cinquième puits, passez par ici et prenez possession de l'Orbe (48). Laissez-vous tomber et empruntez ce passage (49). Bravant tous les obstacles, vous arrivez au sixième et dernier puits.

DÉTRUIRE LE VAISSEAU

En retournant voir Vin, il vous demandera d'exterminer le gigantesque vaisseau Grenagarde qui circule dans

la zone de la Plate-forme de forage. Allez-y ! En sortant du téléporteur, vous apercevez une tourelle de combat montée sur des rails. Prenez les commandes de la machine et... c'est parti pour la guerre des étoiles ! Ici, la bataille sera mortellement rude car les Grenagardes sont nombreux et votre cockpit n'est pas des plus solides. Sachez seulement qu'il faut se focaliser en priorité sur l'ennemi le plus proche et qu'il ne faut pas rester appuyé sur la gâchette sous peine de tomber en rade de munitions (l'appareil chauffe très vite). Et puis, ne cherchez pas absolument à tous les détruire du premier coup, mais favorisez la déstabilisation. En d'autres termes, visez les plus dangereux d'entre eux en balançant des rafales de balles bien chargées (50). Ensuite seulement, vous vous occupez des autres. Quoi qu'il en soit, une fois que vous serez face au vaisseau mère, ne le laissez pas souffler une seule seconde et visez ses canons. Passez voir Onin au Bazar.



49



48



50

BESOIN DE SE DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min

RÉCUPÉRER LE SCEAU À LA CARRIÈRE

Onin vous dira de vous rendre à la Carrière, plus précisément au Site archéologique afin de récupérer un des sceaux recherchés. Avant de continuer plus loin, jetez un œil à droite, vous trouverez un Orbe. Dans la grotte, ne prenez pas tout de suite sur la droite et poursuivez votre chemin. En sautant puis en tapant très fort sur l'interrupteur, vous ferez avancer le puzzle (51). Il ne reste plus qu'à trouver les quatre autres et à vous le sceau ! Sur votre chemin, juste après le deuxième interrupteur, vous trouverez un Orbe au pied de l'arbre géant. Derrière l'Orbe au loin se trouve un autre interrupteur derrière la grille, passez par en bas et profitez-en pour actionner le quatrième commutateur (52). Continuez votre route jusqu'à arriver devant une sorte de montgolfière. Descendez par la droite et allez enclencher le dernier interrupteur. Prenez les deux Orbes puis sautez sur la montgolfière et balancez-vous pour atteindre l'autre bord. À cet endroit, récupérez l'Orbe puis sautez sur le gros pilier (53). Passez la lave en bondissant de roche



51



52



53

en roche (attention, elles s'écroulent lentement sous votre poids), prenez les montgolfières et vous arriverez dans une énorme grotte. Visitez un peu en bas avant de poursuivre votre route, vous y trouverez deux Orbes. Un peu plus loin, il faudra surtout faire attention aux boules géantes. Analysez bien leur cadence. Récupérez le sceau, contournez la statue et prenez le téléporteur.

RÉCUPÉRER LE SCEAU AU GHETTO

Vous vous souvenez peut-être que Brutter vous a parlé d'un sceau accroché au-dessus de sa maison, non ? Faites-y un tour pour voir. À peine avez-vous mis la main sur l'artefact qu'une armée de Grenagardes vous assaille. Il va falloir foncer dans le tas et rejoindre la zone sécurisée (54).

Note : deux nouveaux choix s'offrent à vous : faire un tour au Garage ou bien aller voir Krew. Le Garage n'étant pas très loin, pourquoi ne pas y jeter un œil ?

LA COURSE DE CLASSE 3

Après de chaleureuses retrouvailles avec Kiera (c'était elle la mécanicienne !), montez sur l'un des terribles engins de compétition offi-

cielle et remportez aisément la victoire grâce aux conseils donnés à la fin du booklet... Il est temps d'aller au Hip Hog.

POURCHASSER LES METAL HEADS

Sur place, vous ne rencontrez que Tess et Sig. Ce dernier vous propose d'ailleurs d'aller taper du Metal Head à l'Abriforêt. Là-bas, vous serez confronté à 30 Metal Heads qui ont trop vu *Predator* ! Enfin, vous n'allez pas vous battre contre les 30 en même temps (heureusement !), mais ils possèdent un camouflage optique ultra performant qui les rend très difficiles à repérer. Pour ne pas être désagréablement surpris, consultez le plus souvent possible la carte. Avancez carrément à tâtons et tirez devant vous si vous n'êtes pas sûr. Après ça, vous pouvez aller voir Torn.



54



DÉTRUIRE LES CHARS ASPICS

Ce bon vieux Torn a toujours le mot pour rire, il vous demande d'éliminer à vous tout seul des gros chars surarmés ! Autant vous prévenir, si vous n'êtes pas bien préparé, vous êtes bon pour recommencer l'épreuve des dizaines et des dizaines de fois. Tout d'abord, un char Aspics, c'est ça... enfin, le truc sur la photo quoi ! (55) Ensuite, il faut savoir qu'une seule attaque sur l'un de ces véhicules et vous vous mettez tous les Grenagardes de la ville sur la gueule ! Cependant, il est bon de savoir que l'épreuve n'est pas chronométrée et que rien ne vous empêche de vous cacher juste après avoir abattu l'un de ces Aspics. Passé un moment, les Grenagardes arrêteront de vous rechercher et vous pourrez repartir à la chasse. Sinon, préférez comme d'habitude un Hoverboard lourd à un léger et n'oubliez pas de voler près du sol quand l'alerte aura été donnée. Le truc très énervant durant cette mission, c'est que les chars Grenagardes se mettent à prendre la fuite dès que vous leur avez tiré dessus. Ceci, couplé au fait que tous



56



57

leurs compagnons d'armes sont à vos trousses, n'arrange en rien vos affaires. Mais, car il y a un mais, avec le Vulcanobarillet, les Aspics n'ont pas le temps de s'échapper et il suffit de quelques rafales de balles pour en venir à bout (56). Si vous n'avez plus de munitions, faites le plein avant (la salle d'entraînement au tir de Krew par exemple), sinon j'espère pour vous que vous êtes patient car avec le Blaster, cela prendra beaucoup plus de temps.

LE JEU D'ONIN

En allant dans la tente d'Onin dans le quartier du Bazar, vous verrez Kor en train de discuter avec la vieille peau d'un plan vous concernant. Cette dernière voudra jauger votre intelligence via un petit jeu assez rigolo, mais très vite prise de tête ! Le principe est simple : des signes (⊗ ⊙ ⊕ ⊗) émaneront de sa marmite et il faudra appuyer sur les boutons correspondants le plus vite possible (57). Et bien sûr, la cadence et le nombre de signes augmentent de plus en plus. Au fait, vous n'avez droit qu'à 20 erreurs (oubli d'un signe ou méprise de touches)... Après



58

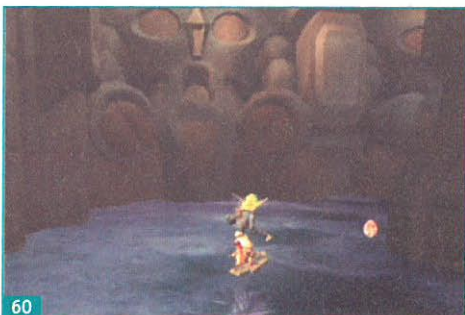


59

ça, vous serez bon pour aller placer les trois sceaux au Canyon désertique (58) afin de libérer le Tombeau de Mar...

LE TOMBEAU DE MAR

On dit qu'un nouveau volet d'Indiana Jones est en préparation. Qu'à cela ne tienne, ici, vous êtes l'acteur principal d'une superproduction intitulée « Indiana Jack » ! Et ouais, c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de passer des épreuves ancestrales... Enfin, commencez par ramasser les deux Orbes sur les côtés (59) puis dirigez-vous vers le centre de la salle. Prenez votre Jet Board, allez chercher les deux Orbes (60) dans l'eau et foncez vers la porte de gauche...



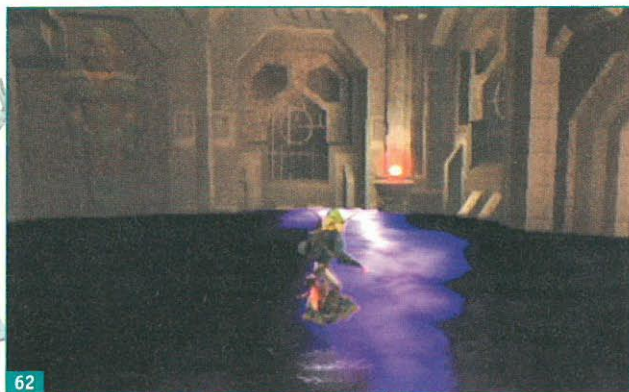
60

LA PREMIÈRE ÉPREUVE

Tuez les araignées puis courez jusqu'au bord et sautez sur la pierre (61). Quand les pics seront rétractés, sautez sur celle d'après et ainsi de suite jusqu'au bout. À cet instant, il faudra calculer parfaitement vos sauts pour ne pas vous retrouver dans la mare d'Eco noire en bas. Mais, si par malheur, vous tombez, il ne vous restera plus qu'à sortir votre Jet Board très vite ! (62) Arrivé au fond, actionnez le bouton et les piliers se mettront à bouger. Sautez de bloc en bloc jusqu'à parvenir de l'autre côté. À l'arrivée, vous aurez encore à voler de poutre en poutre (63) avant d'appuyer sur un commutateur transformant les piliers en escaliers. Tout en haut de ces derniers se trouve un Orbe, mais la route se poursuit plus bas... Daxter fera d'ailleurs une gaffe et se retrouvera poursuivi par une boule géante puis une araignée tout aussi énorme ! Calculez bien vos sauts et doubles sauts car, contrairement à Jak, il ne peut s'agripper aux parois. Une fois parvenu au cul-de-sac de couleur verte, sautez sur les toiles d'araignée et courez sur les bords. Quand Daxter sera à l'abri, vous reprendrez le rôle de Jak pour une autre épreuve « à la Tarzan » entre des poutres et des piliers mais rien de bien difficile. Continuez jusqu'à atteindre un bouton libérant un laser bleu et vous aurez terminé la première épreuve du passage à l'âge adulte.

LA SECONDE ÉPREUVE

En prenant la porte de droite, vous arrivez dans une énorme pièce où se manifestera une montagne d'hannetons



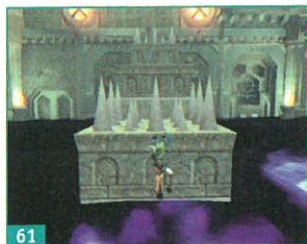
62

netons dès que vous aurez rebondi sur la dalle spéciale. Ne les tuez pas, cela ne sert à rien sauf à vous infliger des dégâts, et retenez de visu les trois qui ont un ventre rouge (64). Quand ils se remettent sur leurs pattes, tapez les trois bêtes que vous avez mémorisées. Ici, plongez au bon moment puis nagez en apnée très vite (65). Le second passage similaire est plus délicat et il est préférable d'utiliser le Jet Board. Appuyez sur les dalles spéciales et bondissez sur les bons carrelages (66). Servez-vous une nouvelle fois du Jet Board pour passer l'eau électriée. Vous tomberez de nouveau sur la salle aux trois hannetons au ventre rouge. Vous traverserez une nouvelle fois un passage électrique avec le Jet Board avant de retomber sur une salle aux dalles sonores. Enfin, un autre chemin électrifié vous barre la route. À la salle des tombes, frappez-les par paires. Pour les reconnaître,

écoutez attentivement les mélodies. Enfin, actionnez le second laser bleu pour réussir la seconde épreuve.

COMBAT CONTRE PRAXIS

En vous rendant vers le fond de la grande salle, vous tomberez une nouvelle fois sur le Baron qui tentera de vous anéantir une bonne fois pour toutes. Il se servira du pouvoir de la Pierre des précurseurs afin de mettre toutes les chances de son côté, mais vous, grâce aux conseils situés à la fin du guide, vous n'aurez aucun mal à le vaincre. Du moins, on l'espère pour vous...



61



63



64



65

ACTE 3



66

En se rendant chez les Souterrains, Jak ne comprend toujours pas comment le Baron a pu intervenir aussi vite au Tombeau de Mar. Torn avoue alors, il a dû les trahir pour sauver la vie d'Ashelin (Praxis était prêt à la sacrifier). Maintenant, tous les amis de nos héros sont prisonniers dans la Forteresse et il ne tient qu'à vous d'aller les délivrer...

LE SAUVETAGE DES ALLIÉS

En débarquant dans la Forteresse, n'omettez pas de rafler toutes les caisses déposées devant vous. Ensuite, équipez-vous du Blaster et allez derrière les machines. À cet endroit, attendez un peu puis, en surgissant subitement, abattez le Grenagarde tenant la surveillance sur le poteau en face (67). Attendez alors que des soldats en combinaison volante se pointent et réglez-leur leur compte. Ceci fait, tuez le maximum de soldats vus au loin (faites attention à celui se trouvant tout de suite à votre gauche). Avancez très doucement et descendez tous vos opposants. Une fois terminé, actionnez les quatre interrupteurs placés sur les pylônes (ceux



67

là même où s'étaient installés les Grenagardes jaunes). Enfin, enclenchez le dernier situé devant la barrière électrique afin de la neutraliser. À ce moment, étudiez attentivement l'ordre de passage des lasers puis passez (en vue de parvenir de l'autre côté de la fosse, vous devrez sauter sur les tourelles laser installées au-dessus du vide, faites gaffe, l'espace pour atterrir dessus est excessivement restreint !). Derrière, vous surmonterez sans difficulté le couloir aux faisceaux électriques mais ferez face à deux autres tourelles laser qui se croisent légèrement plus loin. Le seul moyen de passer cette épreuve est de grincer avec le Jet Board (68). Après ça, ne cherchez pas à comprendre et cavalez pour éviter les tirs venant du plafond et occupez-vous des trois Grenagardes au fond. Faites un break en vous cachant derrière les machines (69). Tuez l'ennemi aérien avant de poursuivre. La salle suivante renferme de nombreux robots électrififiés (les mêmes que vous avez combattus lors de votre seconde rencontre avec le Baron Praxis). Un coup de Pulvérisator, une porte à ouvrir et on se retrouve dans la grande pièce du début du jeu ! Une cinématique en guise de conclusion de niveau et hop, chapitre suivant !

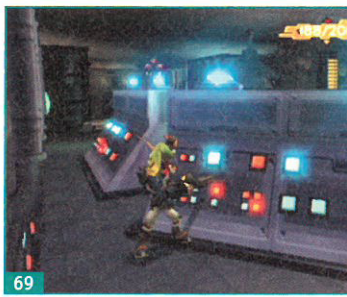
PROTÉGER LA CACHETTE

Retournez voir Torn. Ce dernier vous expliquera que les Grenagardes ont envoyé des Explorobots (trois pour être exact) en vue de détruire votre quartier général. Ils ont en effet découvert

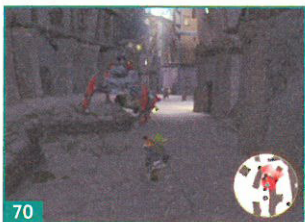


68

l'emplacement de votre tanière ! Vous vous en rendez compte très vite, cette mission fait partie des plus difficiles de tout le jeu ! Sauf si vous suivez avec précaution nos conseils... Tout d'abord, un Explorobot, c'est ce que vous voyez là... (70) Ouais, c'est moche, c'est Grenagarde mais surtout, c'est vachement résistant et archi puissant ! Pour le combattre, oubliez dès à présent de le faire à partir d'un véhicule. Préférez plutôt vous en servir pour entamer les hostilités ! Prenez un bon gros Hoverboard, foncez à toute vitesse sur la machine et sautez hors du véhicule. C'est là que tout se corse. Il faudra alors vous placer juste à côté de lui et, muni du Blaster, enchaîner la combo suivante : coup de pied rotatif et tir modifié. Maintenez la cadence jusqu'à ce que vous entendiez un compte à rebours. Il sera alors temps de déguerpir vite fait avant l'explosion et de quitter les lieux à bord d'un autre engin. Réitérez la séquence avec les deux autres Grenagardes.



69



70





LA COURSE DE CLASSE 2

Décompressez un peu en allant discuter avec la jolie Kiera. Enfin, c'est vite dit vu que Jak et Kiera se font la tête maintenant et que c'est à Daxter de gagner l'épreuve ! Ne vous inquiétez pas, il ne sera pas du tout difficile de remporter la victoire. Pour cela, rendez-vous dans la partie Les courses officielles (p. 30). Passez voir Krew.

FAIRE SAUTER LA STATUE

Krew vous demande d'escorter trois de ses hommes dans les égouts au niveau de la statue (celle sur laquelle vous avez récupéré la clé de rubis). Comme avec Sig ou l'enfant, il ne faudra jamais les laisser seuls car ils se feront dévorer immédiatement par les Metal Heads. En suivant cette démarche, vous ne devriez pas avoir trop de soucis à passer ce stage : en entrant dans les égouts, prenez les munitions et foncez avec le Jet Board sur le couloir de gauche. Abattez les trois Metal Heads se présentant devant vous puis attendez vos coéquipiers. Occupez-vous alors de ceux qui arrivent par le plafond (la sacro-sainte technique du tir de Blaster modifié est inévitable pour s'en sortir ici). Une fois que vous les avez tous éliminés, réfugiez-vous (derrière les trois gars ou à côté des caisses de munitions) pendant que les acolytes de Krew libèrent le passage, sinon vous pouvez dire bye bye à une partie de votre barre de vie (71). Courez alors

abattre les deux Metal Heads se trouvant de l'autre côté de la passerelle puis revenez en arrière vous occuper du cas des deux autres dans le couloir. Une fois en bas, prenez le temps d'avancer doucement en compagnie de Groucho, Harpo et Gépludechico tout en éliminant les monstres qui se présentent gentiment sur votre route (attention à ceux se trouvant derrière...). À ce moment précis, vous devrez sauter et esquiver les lasers lancés par les trois Metal Heads afin de les buter le plus vite possible (72). Faites de même avec les trois suivants. Équipez-vous alors du Pulvérisator et juste après la seconde explosion, apprêtez-vous à combattre une armée entière de Metal Heads surgissant du plafond ! (73) Si vous avez vu le film Aliens, vous comprendrez aisément ce que je veux dire... Quand les trois petits cochons auront fait sauter la statue, vous pourrez retourner voir le gros Krew afin de faire l'acquisition de votre quatrième et dernière arme, le Pacificateur !

BATTE EROL

Dans le même temps, Krew vous demandera de perdre le championnat contre Erol. Bien sûr, vous refuserez et ce dernier vous lancera alors un défi, une sorte de course d'anneaux se déroulant quasiment dans tout Abriville ! Attention à ne pas en louter un seul sinon vous êtes bon pour recommencer depuis le début ! Et puis,

ces anneaux vous offrent un coup de boost non négligeable alors pourquoi les éviter ? (74) Pour ne pas perdre de temps, pensez à sauter par-dessus les petits obstacles au lieu de les contourner. Sinon, vous pouvez apprendre à connaître le parcours en suivant Erol et à recommencer une fois le parcours bien en tête. N'oubliez pas aussi que vous avez une meilleure vitesse de pointe que lui. Vous aurez droit à plusieurs Orbes en guise de récompense.

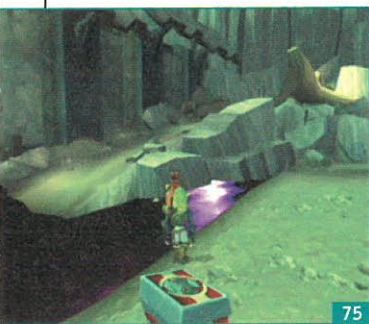


Toutes les
nouveautés...
Et même + !

SUR LE...

3615 CHEAT

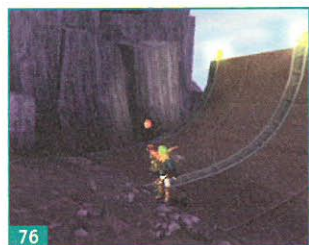
Astuces & Solutions



75

DÉTRUIRE LES ŒUFS

En retournant à la Centrale, Vin vous demande une nouvelle fois de détruire des œufs à la Carrière. Cette fois-ci, ce ne sera pas aux commandes de tourelles de combat sur rails que vous accomplirez votre tâche mais en utilisant énormément votre Jet Board. Vous souvenez-vous du passage vous menant au sixième puits d'Eco ? Parce que c'est par ici qu'il faudra passer (75). Après avoir grindé les premiers tuyaux et passé les scies se trouvant derrière le sixième puits, ne loupez pas cet Orbe (76). Ici, prenez énormément d'élan sous peine de louper les tuyaux (77). Ensuite, ne speedez pas trop dessus car vous risquez de tomber malencontreusement. Un conseil : sautez un peu avant chaque « cassure » de tuyau et repositionnez-vous en fonction de la direction, puis grindez à nouveau. C'est difficile à ma-



76



77



78

triser mais au moins, vous êtes sûr de ne pas chuter bêtement. S'ensuit alors une phase « à la Tony Hawk » (ou tout autre jeu de skate, surf, etc.). Vous êtes dans un tube et devez prendre suffisamment d'élan afin de le passer. Tout de suite après le passage très stressant des plaques mobiles et des tuyaux à grincer, vous trouverez deux Orbes cachés derrière la rampe de gauche. Prenez ensuite les tapis roulants situés en face de cette dernière. Sur votre chemin menant à la grosse caisse, un Orbe vous attendra gentiment au-dessus d'un rocher. Pour faire tomber la caisse et réussir cette mission, prenez un maximum d'élan avec le Jet Board puis sautez en direction du câble de l'énorme boîte.

RÉCUPÉRER LA GRAINE VITALE

En sortant de la Centrale, vous recevez un message de Samos vous incitant à aller chercher la graine vitale dans son labo, qui se trouve à la Ville morte. Peu après le début, vous apercevez une Titanocombi sur votre gauche. Enfilez-la et détruisez le mur à côté en frappant de toutes vos forces (78). Tuez le Metal Head puis défoncez l'autre mur. Attention aux deux monstres se trouvant derrière. En cassant le troisième mur, vous voyez un bloc de pierre au sol. Calez-le près du muret comme indiqué sur la photo (79). Sautez des-



79

sus en vue de vous retrouver sur la partie supérieure mais n'oubliez pas de quitter votre armure pour aller mettre la main sur l'Orbe à gauche. Avant de remonter dans le scaphandre, tuez le Metal Head qui monte la garde au bout du couloir. Reprenez la Titanocombi et fracassez la cloison au bout du chemin. Derrière, calez le bloc à gauche puis montez. Nettoyez la zone avec Jak et ses armes à feu, prenez l'Orbe puis continuez votre chemin avec la combinaison. Plus loin, servez-vous des blocs de pierre pour les balancer sur les poteaux et autres murs se trouvant hors de votre portée. Pour cela, saisissez-les comme n'importe quelle pierre, placez-vous devant l'objectif visé et jetez les projectiles. Vous arrivez enfin au labo de Samos et mettez la main sur la graine vitale. Un message venant du père de Kiera vous demande alors de remettre l'objet fraîchement acquis à son autre « moi » dans la zone de l'Abriforêt.

LE COUP DE FIL
QUI SAUVE !



0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

0,34 €/min

PROTÉGER SAMOS

J'espère que vous avez un sacré paquet de munitions sur vous car vous serez seul contre tous (non, pas le film de Gaspar Noé !) et devrez en sus sauver la peau croûteuse de ce vieux Samos (enfin, le jeune mais c'est tout comme !) (80). Commencez par éliminer les Grenagardes se trouvant en bas de la passerelle gauche avec votre Blaster. Ceci fait, courez vite vers celle de droite et tuez les autres. C'est là que les premiers soldats volants arriveront (81). Toujours à l'aide du Blaster, descendez-les. Occupez-vous des nombreux autres ennemis débarquant alors de toutes parts. Le Pulvérisator ou le mode Dark se révèlent assez efficaces ici. Sinon, la technique « coup de poing ou de pied + tir de Blaster » fonctionne très bien aussi. La difficulté ne viendra pas de ces Grenagardes-là mais bien de ceux venus du ciel ! Un bon coup de Pacificateur et on n'en parle plus ! (82) Tenez le rythme pendant quelques instants et Samos vous révélera que le Baron Praxis compte détruire la Pierre des Précurseurs ! Il faut l'arrêter à tout prix !

Note : sauver six Lurkers pour Brutter ou anéantir la tour à la plate-forme de forage pour Kor ? Tel est le dilemme auquel vous êtes confrontés maintenant. Dans le premier cas, passez voir le Lurkers dans le Bazar. Sinon, partez voir Vin à la Centrale. On ira d'abord voir Brutter du fait de la proximité de son bar par rapport à l'Abriforêt.



80



82

SAUVER LES LURKERS

Ce sympathique Brutter vous demande une nouvelle fois de venir en aide à ses pauvres camarades, prisonniers des geôles... fascistes (c'était trop bien les Inconnus) ! En revanche, au lieu de signer la pétition pour Abel Chémoul (c'était vraiment archi trop bien les Inconnus sans déc) et ses potes Lurkers, il faudra prendre un Hoverboard (on vous conseille un Light), charger son Pacificateur et aller faire exploser les vaisseaux renfermant ces pauvres bêtes. Mais que fait la police ? Brigitte B., lève-toi ! Donc, surpuissance armée de la sorte, vous vous pointez devant l'une des navettes desservant les Lurkers vers une mort lente et douloureuse (c'est comme fumer, ça tue !) et vous balancez un coup de gun dans la cage (83). Attendez que le Lurkers monte à bord de l'Hoverboard et vous filez vers la cachette la plus proche. Celle-ci change selon le Lurkers que vous venez de libérer mais est marquée sur la carte et est facilement visible grâce à un halo de lumière (84). Déposez-le et allez délivrer les autres. Un conseil : si les Grenagardes sont trop

nombreux et que vous n'arrivez pas à vous en sortir, allez vous planquer le temps qu'ils arrêtent d'être à vos trousses.



83



84



DÉTRUIRE LA TOUR

Maintenant que vous avez rétabli l'ordre et la justice (la vôtre !) chez les Lurkers, allez voir Kor à la Centrale. Ce dernier vous confiera que le seul moyen de ralentir davantage la progression du Baron Praxis et de ses Grenagardes est de démolir la tour de la Plate-forme de forage. Dès votre arrivée via le téléporteur, enflez la Titanocombi se trouvant devant la porte et détruisez-la (85). Après l'ascenseur, sautez par-dessus les trois lasers de la



première salle. Devant la porte, attendez que le laser disparaisse avant de frapper (le fait de taper vous expose au laser alors faites bien attention) (86). Pour la pièce suivante, descendez de votre scaphandre et tuez les deux Metal Heads à distance puis bondissez sur le tremplin en prenant de plus en plus d'impulsion (87). Actionnez le levier et reprenez l'armure. Détruisez la porte et sautez de plate-forme en plate-forme (attention, certaines tombent après votre passage et d'autres sont enflammées !). Ici, descendez de la Titanocombi, tuez les Metal Heads et tirez sur le levier afin de libérer la plate-forme (88). Faites de même avec l'autre levier et passez avec la combinaison de combat. Plus loin, vous aurez à bien étudier l'ordre d'apparition des lasers et des flammes sous les plates-formes pour traverser les deux salles. L'ascenseur vous mènera alors dans une salle gardée par cinq Metal Heads. Combattez-les puis réduisez en bouillie les dix ordinateurs placés autour des tableaux de commandes (n'oubliez pas les deux placés dans la pièce adjointe) (89). Ceci fait, il vous restera à peine plus d'une minute et trente secondes pour vous enfuir (90). Pre-

nez le Jet Board (n'hésitez pas à planer au-dessus des plates-formes enflammées, vous ne craignez rien) et barrez-vous, nom de Zeus !

LA COURSE DE CLASSE 1

Ça y est, le grand jour est arrivé ! En allant rendre visite à Kiera, vous apprenez que la course de Classe 1 est sur le point de commencer. C'est maintenant ou jamais qu'il faut monter à tout Abriville qui est le plus grand pilote de tous les temps ! Mais surtout, en gagnant la compétition, vous pourrez vous rapprocher de Praxis et peut-être réussir à lui faire payer le prix de deux années de douleur. Grâce à nos conseils, vous gagnerez logiquement cette épreuve les doigts dans le nez de Daxter et vous assisterez à la mort d'Erol en live.



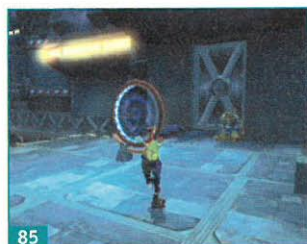
88



86



89



85



87



90

EXPLORER LE PALAIS

En remportant la compétition, vous avez pu mettre la main sur un passe donnant accès au Palais. Peu après avoir pénétré à l'intérieur, vous discuterez avec Ashelin sur les agissements de son père. Cette cut-scène terminée, prenez le passage secret d'Ashelin. Sautez de poutre en poutre puis éliminez les trois Grenagardes jaunes et récupérez les munitions (attention aux plates-formes qui lâchent sous votre poids !). Plus loin, mettez-vous au-dessus de la tourelle de sécurité et tuez le maximum de soldats avec votre Blaster. Récupérez les munitions et tirez sur la vitre comme indiquée sur la photo (91). Vous pouvez désormais grinder avec le Jet Board sur le rebord. Il ne reste plus que trois petites plates-formes à passer et vous vous retrouvez dans le grand hall du Palais. Tapez dans les caisses mais faites attention à la tourelle qui monte la garde. Grindez sur les espèces de rails de la seule pièce accessible et récupérez les vivres. Tuez tous les Grenagardes rencontrés sur votre chemin, détruisez le lustre géant et grindez dessus. Descendez tous les autres opposants et, passé quelques épreuves assez simples de plates-formes, sortez du Palais.

RÉCUPÉRER LE CŒUR DE MAR (1^{RE} PARTIE)

Votre tête est désormais mise à prix (celle de Daxter aussi bien évidemment) et vous êtes recherché par toutes les troupes Grenagardes d'Abri-



92



93

ville ! Il est temps de mettre un terme à tout cela. En même temps, on se demande encore ce que cela change puisque les soldats de Praxis ne vous attaqueront pas avant que vous ne les provoquiez (en leur tirant dessus, en les tapant ou en les renversant avec le Jeat Board ou à bord d'un véhicule). Quoi qu'il en soit, partez récupérer le cœur de Mar dans le Labo d'armes. Ashelin vous informe qu'elle vous rejoindra même là-bas. L'usine se trouve près du Site archéologique. Prenez le vaisseau Grenagarde stationné dans le Port d'Abriville. Avant d'emprunter l'ascenseur, prenez l'Orbe situé sur le côté droit. Sur le tapis roulant, éliminez les Grenagardes, placez-vous devant la barrière électrique et tuez les soldats placés derrière. Pour couper le champ électrique, sautez et frappez ce bouton (92). Pour inverser le sens de marche de ce tapis roulant, tirez sur l'interrupteur rouge, il deviendra bleu et vous pourrez passer (93). En haut, vous attendent deux Grenagardes rouges ainsi que quatre caisses (deux à gauche, deux à droite). En continuant, vous tomberez sur des robots qui se transforment en boules et essayent de réaliser un strike. Un strike ? Ah ouais, j'ai oublié de vous dire, c'est vous la quille ! Tirez-leur dessus jusqu'à ce qu'ils se mettent sur pied. Une autre cartouche en plein corps et vous en aurez terminé avec eux. Tuez les deux Grenagardes jaunes en face et actionnez le robinet en effectuant un coup de pied rotatif (94). Derrière les deux caisses à gauche, un Orbe est planté là. Prenez l'élévateur et

abattez les deux Grenagardes rouges qui se présenteront à vous. Équipé du Jet Board, passez les tapis roulants (attention aux scies et prenez l'Orbe sur le deuxième tapis sur la droite). Sur ce même tapis, descendez tout doucement et tirez sur les planches en face (95).



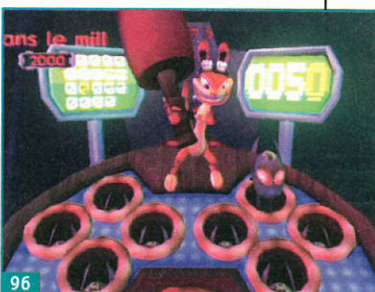
94



95



91



96

RÉCUPÉRER LE CŒUR DE MAR (2^E PARTIE)

Prenez maintenant votre Jet Board et sautez dessus. Faites de même avec le tapis roulant suivant. Dans la pièce juxtaposée, quelques ennemis vous attendent de pied ferme, ainsi qu'un Orbe derrière les tubes au centre. Pour traverser tous ces tapis roulants, commencez par taper le premier bouton, prenez le tapis puis sautez jusqu'à la trousse de secours déposée sur la plate-forme. Second tapis. Exécutez des doubles sauts jusqu'à arriver devant un autre interrupteur. Ne vous en préoccupez pas et tirez sur les planches sur le mur à droit du troisième tapis. Une fois au bout, sortez le Jet Board et foncez au bout du tapis roulant et sautez jusqu'au dernier bouton. Au-dessus, vous aurez à combattre de nouveaux robots

« boules de bowling ». Shootez-les tous et vous aurez accès à l'interrupteur protégé par le champ électrique. Tout en haut, un Orbe vous attend juste à côté du premier robinet. Abattez les Grenagardes puis continuez votre chemin en actionnant les robinets quand il le faut. Vous arrivez dans un cul-de-sac et la seule issue semble être le plancher à casser. En bas, faites le plein de munitions et combattez fièrement tous les robots de la pièce. Ainsi, vous libérez le passage vous menant à Krew !

LE JEU DES METAL HEADS

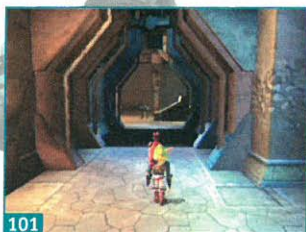
Maintenant que vous avez obtenu un upgrade pour vos armes (elles sont plus puissantes) et que vous battu Krew, allez au Hip Hog et remportez le jeu des Metal Heads afin de mettre la main sur la Carte du temps dont a tant besoin Kiera. Le principe du jeu est ultra simple : appuyez sur les boutons correspondant aux cases dans lesquelles les « bons » Metal Heads apparaissent, les mauvais étant

ceux qui sont entourés d'une aura électrique (96).

TROUVER SIG

Les Metal Heads ont investi la ville, il y en a partout ! Cependant, on n'a pas le temps de tous les combattre et il faut aller chercher Sig avant. Dans le Port souterrain, prenez la Titanocombi et retenez votre respiration car tout va se dérouler sous l'eau ! Si vous manquez d'oxygène, passez sur ces socles (97). Entre les Metal Heads Pieuvres (on dirait les Sentinelles de Matrix) et les portes à casser, il n'y a rien de bien difficile et se frayer un chemin sera assez aisé. Il suffit de garder un œil sur sa barre d'oxygène. Arrivé à cet endroit, frappez dans les quatre ancres et prenez l'élévateur (98). Sautez alors sur les plates-formes formées par les ancres et plongez dans le bassin en face (99). Vous y trouverez un Orbe à l'intérieur (100). Cassez la porte et occupez-vous des pieuvres. Continuez votre chemin jusqu'à parvenir à Sig.





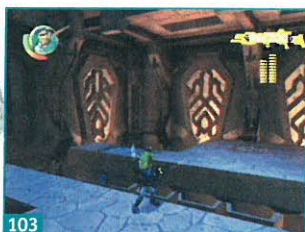
101

EN TANDEM

Pour passer le ravin, utilisez le Jet Board (101). Dans cette salle, vous devrez amener les deux caisses dans les encoches prévues à cet effet (102). Pour faire bouger les cubes, tapez dedans mais gardez bien en tête qu'une fois que vous en aurez frappé un, vous serez limité dans le temps pour insérer les deux dans les trous. Vous serez alors poursuivi par un Metal Head géant. Prenez vos jambes à votre cou ! Ici, bougez le bloc de sorte qu'il se trouve en face de l'encoche puis passez de l'autre côté du ravin et poussez-le en lui tirant dessus avec un gun ! (103) Dans l'autre pièce, Sig s'occupera des Metal Heads pendant que vous remplacez les cubes. Faites vite, il ne pourra tenir longtemps ! Un autre Metal Head géant vous coursera alors. Un conseil avant d'enclencher la cinématique d'apparition du monstre : préparez le Blaster ou le Vulcanobarillet, vous en aurez besoin pour tirer sur les plates-formes « soucoupes volantes » le plus rapidement possible.

DÉFENDRE LE STADE

Vous n'avez pas le temps de pleurer sur la perte de Sig et devez déjà repartir au front. En rejoignant Kiera au Stade, vous serez pris d'as-



103

saut par les Metal Heads. Protégez les deux Samos pendant qu'ils transportent la machine à remonter le temps de Kiera (104).

LE NID DES METAL HEADS

Après avoir inspecté le Chantier, pris conscience que Kor était le chef des Metal Heads, assisté à la mort de Praxis et trouvé deux Orbes, vous vous rendez à la Barrière et comptez bien la franchir. Actionnez ce robinet et retournez en arrière pour emprunter le passage ainsi formé (105). En plaçant la Pierre des Précurseurs dans le canon géant, vous ouvrirez une brèche dans le Nid des Metal Heads. Prenez votre courage à quatre mains (les vôtres et celles de Dexter) et forcez dans le tas. De toute manière, il n'y a que ça à faire. En effet, la suite de l'aventure consiste en une succession d'arrivages réguliers de Metal Heads qu'il faudra combattre encore et encore. Ne vous attaquez pas aux sortes de mammouths et éliminez simplement les plus rapides. Ainsi, vous arriverez plus vite à la tanière de Metal Kor. N'omettez cependant pas de ramasser cet Orbe (106) et celui-ci (107). Bien sûr, vous serez confronté au big boss des Metal Heads à la fin du périple. Consultez alors notre



105

guide (p. 29) pour prendre le dessus tranquillement sans se prendre la tête (ou préférez plutôt prendre celle de Dexter !). Ça y est, vous pouvez lâcher le pad et admirer le magnifique générique de fin du jeu (huhu-hu...). Et même si cela ne vous enchante guère, au moins vous êtes maintenant confortablement installé dans votre fauteuil sans stress. Enfin !



102



104



106

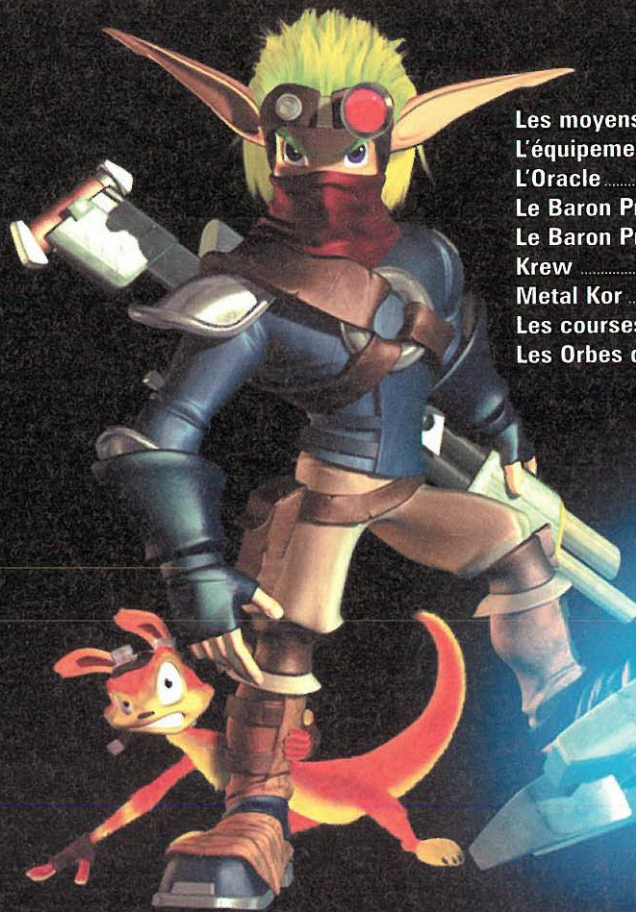


107




LES ANNEXES


Voilà, vous venez de terminer Jak II : Hors-la-loi mais vous ne comprenez pas pourquoi vous n'êtes pas à 100 % du jeu. Les pages suivantes vous aideront à le finir entièrement et à connaître un peu mieux certains points particuliers de l'aventure. Vous apprendrez par exemple à optimiser votre équipement de combat ou à vous servir au mieux des véhicules. Ci-dessous sont rappelés les points abordés dans les annexes :



Les moyens de locomotion	p.25
L'équipement de Jak	p.26
L'Oracle	p.27
Le Baron Praxis, 1 ^{re} rencontre	p.28
Le Baron Praxis, 2 ^e rencontre	p.28
Krew	p.29
Metal Kor	p.29
Les courses officielles	p.30
Les Orbes des Précurseurs	p.31

LES MOYENS DE LOCOMOTION

Abriville est une très grande ville, et le meilleur moyen de se déplacer (on laisse de côté ses pieds et le Jet Board) reste l'Hoverboard. En plus, c'est rapide et marrant à manier. A l'instar de Star Wars, ces véhicules permettent de planer dans la ville. Pas besoin de rails ni de lignes... tracées, les Hoverboards peuvent aller n'importe où, sauf dans le quartier du Bazar où les véhicules sont interdits. Quelques trucs à savoir sur les Hoverboards. Ils peuvent voler à deux altitudes différentes : au ras du sol et à mi-hauteur (hauteur réglementaire). Il faut savoir que ces deux zones de circulation ont chacune leur utilité. Pour se déplacer très vite, préférez voler à ras de terre. En revanche, faites attention aux Grenagards qui patrouillent à pied ; si vous les touchez, ils donneront l'alerte et vous serez pourchassé. Pensez alors à changer d'altitude. Cette technique sert aussi pour mieux aborder les montées d'escaliers, les bosses ou les ponts. En effet, on perd moins de temps à changer d'altitude pour passer l'obstacle puis à revenir au ras du sol plutôt que de rester continuellement près de la terre ferme. Autre chose à savoir, en restant en l'air, on peut aisément sauter et changer de véhicule en plein vol. Pour cela, foncez à vive allure vers un autre véhicule, appuyez sur , dirigez-vous vers l'Hoverboard dont vous désirez prendre possession

et appuyez de nouveau sur . Il est très important de savoir changer de véhicule de cette façon, car les Grenagards sont particulièrement hargneux quand ils se lancent à vos trousses. Avec de la pratique, vous parviendrez même à sauter de votre véhicule, vous mettre sur votre Jet Board avant de prendre place à bord d'un autre Hoverboard. La classe, tout simplement ! En plus, cela déconcerte méchamment les ennemis. Pour finir, vous trouverez ci-dessous une description des différents modèles d'Hoverboard ainsi que leurs points forts et faibles.

LE LIGHT HOVERBOARD

Équivalent de la moto, ce monoplace est idéal pour se rendre rapidement à un endroit ou pour remporter les courses bonus des renégats. Très maniable et rapide, ce véhicule permet de prendre les courbes à pleine vitesse sans s'écraser contre les parois. Il suffit d'anticiper les virages (comme lors des courses officielles). Cependant, le moindre choc lui fait perdre de sa superbe et il faut penser à changer très vite d'Hoverboard sous peine d'exploser avec.

LE MEDIUM HOVERBOARD

Compromis entre le Light et le Heavy, cet Hoverboard apparaît plus comme une volonté de diversifier les véhicules dispos dans Jak II plutôt

que de lui donner une utilité propre. Moyennement maniable, on ne peut prendre les tournants à pleine vitesse. Insensé ! Au niveau de la résistance, c'est là aussi très médiocre car à peine plus solide que le modèle précédent. Très bof quoi !

LE HEAVY HOVERBOARD

D'une lenteur incroyable, le Heavy Hoverboard sert tout de même bien plus que le Medium. Pourquoi ? D'une part, il est plus maniable (ouais, je sais, je cherche encore la logique dans tout ça...), mais surtout il résiste rudement bien aux chocs, faisant de lui le véhicule parfait pour les opérations de sauvetage ou de destruction massive des éléments adverses (1).

L'HOVERBOARD GRENAGARDE

Si vous avez la chance de mettre la main sur un tel engin, faites en sorte de le garder le plus longtemps possible. Légèrement moins véloce que le Light Hoverboard mais encaissant bien mieux les coups, il constitue LE compromis des Hoverboards ! Bien sûr, il ne vous sera pas d'une grande utilité durant les grandes batailles contre les chars Aspics par exemple, mais il a parfaitement sa place pour tout le reste. De plus, son canon intégré le rend très attachant... (2)





L'ÉQUIPEMENT DE JAK

LE PULVÉRISATOR

Première arme mise à votre disposition, le Pulvérisator s'apparente à un fusil à pompe. Il manque autant de précision que ce dernier (comprenez par là qu'il est inutile de chercher à toucher des ennemis de loin), mais inflige beaucoup de dégâts à bout portant. Idéal contre un attroupement de Grenagardes ou de Metal Heads. Si vous êtes vraiment encerclé, pensez tout de même à placer un coup de poing ou de pied entre chaque décharge, ou vous risquez de le regretter, le Pulvérisator ne se recharge pas très vite (3).

Munitions maximales : 50 puis 100 après upgrade

LE BLASTER

Avec ça, Jak peut se la jouer sniper du futur tant la portée de tir est grande. En effet, le Blaster possède un laser permettant non seulement de viser avec précision, mais aussi de locker de manière semi-automatique. Comme tout fusil sniper qui se respecte, il est assez puissant mais ne peut tirer qu'au coup par coup. Pourtant, il peut se transformer en mitraillette pendant quelques secondes. Il suffit de frapper un ennemi au corps à corps puis de tirer, vous aurez alors droit à deux puissantes rafales de balles. À noter que le Blaster se recharge plutôt vite pour un fusil sniper et vous pouvez obtenir une cadence de tir convenable si vous êtes un vrai fou de la gâchette ! (4)

Munitions maximales : 100 puis 200 après upgrade

LE VULCANOBARILLET

Véritable sulfatuse, le Vulcanobarillet (ou Vulcanoshooteur) est un peu lent à la détente, mais, une fois chauffé, il fera vraisemblablement des ravages dans les rangs ennemis étant donné sa grande cadence de tir. Dans cet état, il pourra même carrément faire office de bouclier si vous tournez sur vous-même. Aucun opposant ne parviendra à vous approcher ! Attention cependant, les munitions sont rares et celles du Vulcanobarillet le sont encore plus, vu la vitesse avec laquelle elles partent ! (5)

Munitions maximales : 100 puis 200 après upgrade

LE PACIFICATEUR

Dernière arme donnée par Krew, le Pacificateur est LE gun ultime ! À l'instar du Blaster, il possède un laser de visée et un système de lock semi-automatique. En quoi est-ce la meilleure arme de Jak ? Le Pacificateur fait très mal en infligeant des dommages à la fois monstrueux mais aussi collatéraux ! En fait, quand

vous appuyez sur la gâchette, une boule d'énergie électrique fonce vers l'ennemi que vous avez locké mais se déchargera aussi sur ses autres acolytes se trouvant à proximité. C'est en quelque sorte le lance-roquettes du jeu et il servira tout aussi bien face à des groupes d'opposants que face aux boss. Des défauts ? Il prend du temps pour tirer et se recharger mais surtout, il n'y a pas assez de munitions... (6)

Munitions maximales : 5 puis 10 après upgrade

LE JET BOARD

Kiera vous offre là un bien bel objet. Classe et utile, ce gadget vous sauvera la vie de nombreuses fois. Il offre la possibilité à Jak de se mouvoir plus rapidement tout en flottant au-dessus du sol. Mais le Jet Board n'est pas simplement un moyen de locomotion cool et hype, il sert aussi à passer des obstacles trop haut placés, à sauter par-dessus des ravins, à se déplacer au-dessus des zones mortelles (liquides toxiques, poutres enflammées...) et à amortir votre chute (7).



3



4



5



6



7



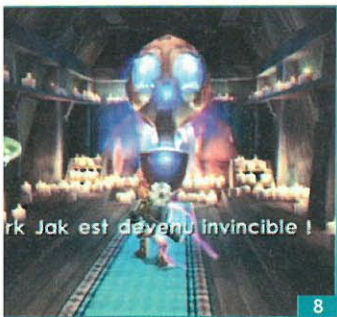
LES GEMMES CRÂNIENNES

En combattant les Metal Heads, vous remarquerez qu'ils laissent tomber des grosses gélules dorées. Si vous ne savez pas à quoi servent ces « médicaments », allez rendre visite à l'Oracle (8). Tel un docteur, Il vous donnera des traitements spéciaux en vous prescrivant des doses bien spécifiques. Voici les « remèdes » qu'il vous confectionnera tout au long de l'aventure. Étant basées sur de l'Eco noire, cela tombe sous le sens que ces aptitudes ne peuvent être employées qu'une fois la jauge d'Eco noire totalement remplie et Jak sous l'emprise du mode Dark.

LA DARK BOMB

En récoltant 25 Gemmes Crâniennes, vous pouvez accéder à votre première Énergie Noire. Il suffit d'aller voir l'Oracle une fois ces gemmes à votre disposition et il vous octroiera le pouvoir de la Dark Bomb. En sautant avec ⊗ puis en mettant un coup de poing avec ⊕, Jak exécutera un superbe saut avant de terminer avec un magistral coup de poing au sol immobilisant ainsi tous les ennemis alentour (9). À utiliser lorsque l'on est encerclé.

Nombre de gemmes demandées : 25
Manipulation : en mode Dark, appuyer sur ⊗ puis ⊕.



8

L'ORACLE

LA DARK EXPLOSION

Après avoir récupéré le pouvoir de la Dark Bomb, il vous faudra acquérir 200 Gemmes Crâniennes et les apporter à l'Oracle en vue d'apprendre une autre technique dévastatrice, la Dark Explosion. Pour faire éclater votre colère, tapez avec ⊕ puis enchaînez un saut via ⊗. Jak se mettra alors à effectuer des rotations sur lui-même, puis à balancer des coups de poing électriques autour de lui (10). Excellent pour infliger de nombreux dégâts à des ennemis volants. Très utile aussi face aux boss.

Nombre de gemmes demandées : 200
Manipulation : en mode Dark, appuyer sur ⊕ puis ⊗.

LE DARK JAK

Bien qu'il soit exceptionnellement fort en mode Dark, Jak n'en est pas pour autant insensible à la douleur et reste fébrile aux assauts adverses. Mais ce temps est désormais révolu avec le Dark Jak ! Moyennant 200 Gemmes Crâniennes, l'Oracle vous offrira la possibilité de ne craindre aucune vengeance une fois en mode Dark (11). Contre les boss, il n'y a rien de mieux que de déchaîner toute sa fureur en snobant leurs attaques.

Nombre de gemmes demandées : 200
Manipulation : aucune. Il faut juste être en mode Dark.



9



10

DARK...

Il existe une quatrième énergie. Malheureusement, le mystère plane autour de ce pouvoir et seuls les plus persévérants d'entre vous sauront de quoi il s'agit. Pour cela, il faut posséder les trois autres énergies noires et retourner voir l'Oracle avec 200 gemmes. Il est dit cependant que le détenteur de cette force ne craindrait vraiment plus rien... (12)

Nombre de gemmes demandées : 200
Manipulation : Mystère... Freeze ?



11



12



LES BOSS

BARON PRAXIS, ÉPISODE 1

• Première étape :

Dès qu'il vous verra, le Baron tentera de vous canarder avec ses deux gros canons, ne cherchez pas à broncher et esquiviez les tirs ou cachez-vous. Quand il aura gaspillé sa réserve de munitions (jauge au-dessus de sa barre de vie), il ira se réfugier derrière la barrière électrique afin de recharger ses accus. À ce moment-là, blastez-le à l'aide du... Blaster ! (13). Réitérez l'opération jusqu'à ce que sa jauge de vie soit jaune.

• Deuxième étape :

Après les mitrailleuses, le Baron essaiera de vous avoir avec des gre-



13



14



15

nades. Quand il vous vise, des verrouillages rouges apparaissent sur le sol. Il suffit alors de se trouver suffisamment loin de ces marques afin d'être à l'abri des explosions. Cela laisse alors tout le loisir de faire comprendre à Praxis qui est le vrai boss. Faites-lui alors profiter de la puissance de votre Blaster (14). Bien sûr, profitez-en pour l'arroser quand il ira remplir son stock d'explosifs derrière la barrière électrique. Une fois que sa barre de vie sera rouge, vous pourrez passer au paragraphe suivant.

• Troisième étape :

Tout d'abord, il faut absolument éviter les tornades qu'il envoie. Le mieux reste de se tenir à distance et de lui tirer dessus avec le Blaster. Quand il essaiera de vous écraser en vous fonçant dessus, esquiviez-le simplement en vous décalant sur les côtés et remettez-vous à lui tirer dessus (15). Remarquez qu'une trousse de secours se trouve sur la plate-forme de combat si vous manquez d'énergie.



16



17

BARON PRAXIS, ÉPISODE 2

• Première étape :

Le Baron commencera à vous envoyer des petites araignées électriques. Éliminez-les avec n'importe quelle arme (j'ai une nette préférence pour le Pulvérisator qui en élimine plusieurs d'un coup). Quand vous les aurez toutes exterminées, Praxis balancera des bombes à retardement. C'est le moment de les lui envoyer sur la tête. La meilleure méthode consiste à courir sur le côté et à mettre un coup de pied rotatif (16). Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez le toucher trois fois avant qu'il ne vous envoie ses unités robots.

• Deuxième étape :

Cette fois-ci, il viendra aider ses araignées en vous agressant avec ses mitrailleuses. Protégez-vous alors derrière un pilier (17). Il reviendra ensuite à sa position initiale et vous enverra ses bombes. Renvoyez-les-lui et apprêtez-vous à affronter sa nouvelle attaque.

• Troisième étape :

La Pierre des Précurseurs en sa possession, le Baron Praxis détruira des parcelles de la plate-forme par le biais d'un gros laser vert (18). Restez à l'écart jusqu'à ce qu'il jette des bombes. Essayez de les lui balancer en pleine tête tout en évitant ses passages aux mitrailleuses (cachez-vous alors derrière un pilier).



18



DUEL AU SOMMET CONTRE KREW

• Première étape :

Commencez par vaincre les formes ectoplasmiques en vous servant essentiellement du Pulvérisateur ou du Vulcanobarillet. S'ils vous encerclent vraiment trop, pensez à vous servir du Jet Board en vue de prendre le large et de faire le plein de munitions avec les caisses disposées tout autour. Tous ses clones vaincus, Krew s'approchera et vous canardera avec un pistolet-mitrailleur (19). S'il vous reste des munitions de Pacificateur, utilisez-les, sinon contentez-vous du Blaster. Recommencez.

• Deuxième étape :

La seule différence notable à relever est que les ectoplasmes sont en plus grand nombre et se montrent un poil plus agressifs. Utilisez alors le Jet Board pour vous ressourcer, vous tomberez même parfois sur des boîtes de secours (20). Tuez tous les fantômes puis occupez-vous du cas de Krew. Faites cependant attention à lui car la cadence de ses tirs a augmenté et cela devient plus difficile de les éviter.



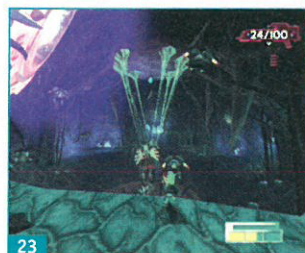
• Troisième étape :

Krew a encore augmenté le nombre de ses monstres. Particulièrement belliqueux, il devient vraiment hard de les éviter. Un conseil : servez-vous du Vulcanoshoteur comme écran protecteur (voire description de l'arme). Même si les balles descendent à vitesse grand V, les clones de Krew laissent tomber des munitions de Vulcanoshoteur lorsqu'ils meurent (21). Finissons-en avec Krew en l'envoyant ad patres grâce au Pacificateur ou au Blaster.

CONFRONTATION FINALE FACE À METAL KOR

• Première étape :

S'il vous reste beaucoup d'ogives électriques de Pacificateur, balancez-en deux ou trois, sinon je vous conseille d'avoir un bon index afin de tirer comme un malade avec le Blaster. Le Vulcanobarillet est pas mal non plus au début (22). Quand la tête du monstre se mettra à briller, courez ! Il balancera un rayon à déflagration. Profitez-en pour faire le ménage (Pulvérisateur) en tuant les Metal Heads sortis de Metal Kor et accumulez de l'Eco noire pour plus tard.



• Deuxième étape :

Maintenant, il y a non seulement des Metal Heads rampants qui viennent en aide à Kor, mais aussi des Metal Heads volants (dommage, y a pas Baygon vert et Baygon jaune...) (23). On n'oublie pas non plus le fait que Metal Kor balance deux rayons d'affilée dorénavant. Super. C'est là que le Pacificateur trouve toute son utilité. Deux ou trois coups et on passe au chapitre suivant ; sinon arrangez-vous pour vous mettre en mode Dark et balancer une énergie noire. Ça sert aussi.

• Troisième étape :

Phase finale. Metal Kor est seul, mais vous poursuit avec ses grosses pattes griffues. Servez-vous du Jet Board pour lui échapper et récolter des bonus genre caisses de munitions et Eco noire (24). Si vous l'entendez grogner, c'est qu'il s'apprête à lancer trois salves de rayon déflagrateur. Faites alors très attention. Évitez d'aller trop vite et de vous retrouver nez à nez avec lui. Sinon, arrêtez-vous de temps en temps et tirez-lui dessus avec ce que vous avez !



LES COURSES OFFICIELLES



25

Au stade où Kiera travaille se déroulent trois courses importantes durant l'aventure (25). Essentielles pour la suite de l'histoire, elles peuvent se révéler très difficiles à remporter si l'on ne prend pas en compte deux ou trois points cruciaux. Pour vous aider à vous en sortir sans trop de difficulté, nous vous proposons quelques astuces pour chacun de ces parcours.

LA COURSE DE CLASSE 3

Cette épreuve ne requiert pas d'astuces particulières, même l'utilisation des turbos est inutile. Cependant, il faut garder en tête quelques petits trucs. Tout d'abord, prenez toujours les virages de l'intérieur, et ce de manière très serrée. Cela implique bien évidemment de connaître le parcours ou de jeter fréquemment un œil sur le radar en vue d'anticiper les courbes. Ensuite, ne cherchez pas à cogner les autres adversaires, cela endommage votre véhicule jusqu'à lui faire perdre de la performance. De toute façon, les concurrents sont très lents ici, donc il n'y a aucun souci à se faire quant à leur présence. Dans le même ordre d'idées, évitez de vous cogner contre les murs et préférez ralentir à fond. Comme dit précédemment, les ennemis manquent tellement de vélocité qu'il est assez aisé de les rattraper. Et si vous n'avez plus le choix,



26

soyez audacieux et optez pour ce raccourci mortel ! À cet endroit, si vous prenez suffisamment de vitesse, que vous utilisez un turbo et que vous sautez au bon moment, vous pourrez couper à travers ! Ça fait gagner du temps (et des places) mais c'est extrêmement dangereux (26). À n'utiliser qu'en dernier recours.

LA COURSE DE CLASSE 2

Ici aussi, les adversaires n'opposent pas vraiment de résistance et le parcours se révèle plutôt facile. Daxter semble d'ailleurs se manier plus aisément que Jak (simple impression peut-être...) et la course se termine avec moins de difficulté que celle de classe 3. Il faut bien sûr suivre à la lettre les conseils cités plus haut afin de mettre toutes les chances de son côté, mais en règle générale, on passe moins de temps sur cette compétition que sur les deux autres. Si vous désirez tout de même remporter l'épreuve en mettant encore moins de temps et surtout en vous la jouant casse-cou, il existe un raccourci dans la mê-



27

me veine que celui du premier parcours. À cet endroit, en mettant un coup de boost et en appuyant sur les réacteurs à l'instant précis où Daxter atteint le bord, on peut gagner de précieuses secondes et mettre tout le monde dans le vent (27). À consommer bien sûr avec modération.

LA COURSE DE CLASSE 1

Ultime test avant la rencontre avec le Baron, la course de classe 1 ne peut être gagnée que si l'on utilise les deux raccourcis dissimulés. Si le premier est facile à repérer (il se trouve à la fin du parcours) (28), le second est plus difficile à percevoir alors que, paradoxalement, il se trouve près de la grille de départ ! En fait, juste après celle-ci, prenez à droite et vous prendrez directement la tête du peloton (29). Concernant le raccourci de fin, il vaut mieux lâcher l'accélérateur quand on arrive en haut de la montée pour éviter de s'écraser contre le mur en face et négocier le virage de manière optimale.

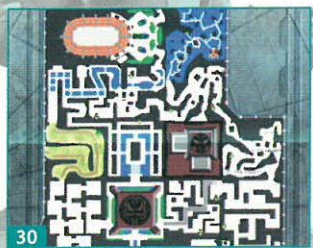


28



29

LES ORBES DES PRÉCURSEURS



L'UTILITÉ ET L'OBTENTION DES ORBES

286 Orbes ! Il y a en tout et pour tout 286 Orbes des Précurseurs dissimulés dans le jeu. Sorte de monnaie permettant de débloquer divers secrets, ces artefacts sont extrêmement difficiles à trouver. Pour la plupart, vous les trouverez cachés dans les décors (nous vous indiquons l'emplacement de certains Orbes dans le walkthrough). Pour mettre la main dessus, usez et abusez de la vue subjective. Sinon, vous pouvez aussi en gagner énormément durant les courses bonus (il y en a 24 au total). Pour cela, consultez le plus sou-

vent possible la carte d'Abriville. Les Souterrains vous lanceront régulièrement des défis qui se résument à des livraisons ultra rapides, des courses aux anneaux ou des recherches d'Orbes cachés. Un conseil : apprenez par cœur les zones de jeu et persévérez, cela vaut le coup. Trois Orbes vous sont alloués à chaque réussite ! Les épreuves de Pulvérisator, de Blaster et de Jet Board (30) vous offrent aussi trois Orbes à chaque médaille gagnée. De quoi vous motiver, non ? Et même s'il y en a 286, vous n'avez besoin que de 165 Orbes, voire 75 en Mode Héros (voir ci-dessous), afin d'avoir accès à tous les secrets du jeu. Notez que durant la course contre Erol (celle qui se déroule en plein Abriville), vous pouvez obtenir trois Orbes en la battant ou en finissant la course.

LE MODE HÉROS ET LES SECRETS

Une fois que vous avez terminé Jak II, vous pourrez le refaire via un mode intitulé Héros. Dans ce dernier,

vous avez accès dès le début aux quatre armes (Pulvérisator, Blaster, Vulcanobarillet et Pacificateur) (31). Bien qu'elles ne soient pas upgradées (munitions et puissance de base), elles vous faciliteront largement la tâche. De plus, vous n'aurez pas besoin d'obtenir autant d'Orbes des Précurseurs pour débloquer les secrets. En parlant de ça, vous trouverez un tableau où ils sont tous répertoriés et où vous connaîtrez le nombre d'Orbes demandés pour chacun d'entre eux.



NOM DU SECRET DÉBLOQUÉ	COMMENTAIRE	ORBES NÉCESSAIRES	ORBES REQUIS EN MODE HÉROS
Rase ou non le bouc de Jak	Question de look	5	5
Monde miroir	Tout Abriville est inversé !	15	14
Mode Grosse tête	Jak a chopé le melon !	30	70
Mode Petite tête	Jak se fait tout petit	45	70
Album 1	Divers travaux de story-board	55	16
Scènes Acte 1	Cut-scenes de l'Acte 1	65	40
Massacre au Vulcanoshooteur	Entraînement au tir	75	35
Album 2	Divers travaux de story-board	85	25
Scènes Acte 2	Cut-scenes de l'Acte 2	95	45
Parcours du Pacificateur	Entraînement au tir	105	50
Album 3	Divers travaux de story-board	115	30
Scènes Acte 3	Cut-scenes de l'Acte 3	125	60
Courses en sens inverse	Les 3 courses officielles se roulent à contresens	135	55
Sélectionner le niveau	Euh... sélection de niveau...	145	65
Munitions à gogo	Munitions infinies pour toutes les armes	155	70
Dark Jak illimité	Jak est continuellement invincible	165	75

