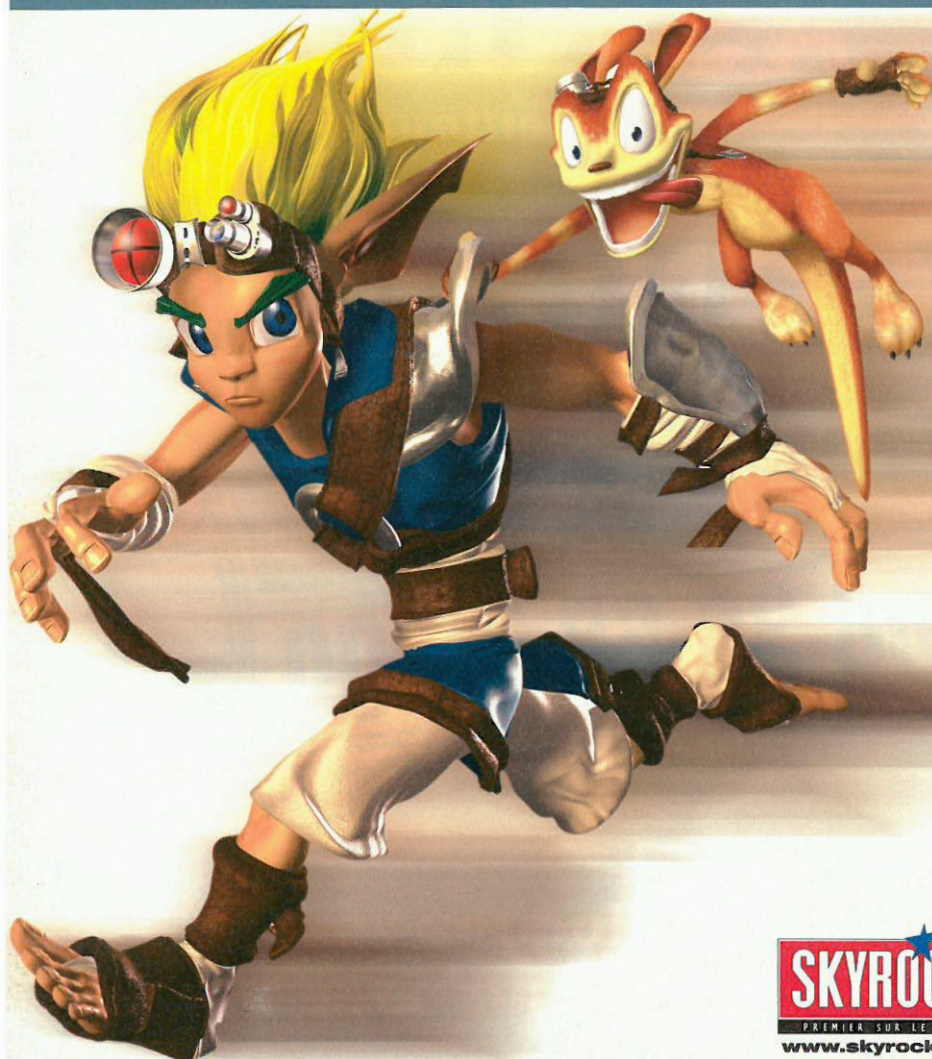


Joy pad

N° 116 février 2002

Jak and Daxter - The Precursor Legacy PS2

La soluce complète • Toutes les piles d'énergie • Toutes les orbes



SOLUCES

intégrales

ASTUCES

les meilleures

CONCOURS

des cadeaux pour tous

08 36 68 75 00

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**



Débloquez-vous
sur un simple coup de fil

JAK AND DAXTER

Édito

V

ous avez demandé Jak and Daxter pour les fêtes ? Excellente initiative, tant ce jeu regorge de richesses, d'épreuves palpitantes et de décors extraordinaires. Maintenant, il s'agit de ne pas rester bêtement bloqué, et ainsi de donner un espoir à notre ami Daxter de se retrouver un jour avec moins de poils sur le corps... et plus de succès auprès des filles (c'est selon). En tout cas, des épreuves dignes des mordus de Naughty Dog vous attendent, dans un monde infiniment vaste où le joueur est totalement libre de ses déplacements. Une liberté bien chèrement acquise cependant. Nous vous indiquons donc ici le chemin complet vers la lumière...

Sommaire

SOLUCE JAK AND DAXTER

● GUIDE	4	Marécage	18
● SOLUCE	6	Bassin Precursor	20
Rocher du geyser	7	Col de la montagne	22
Village des sables	7	Cratère volcanique	23
Plage sentinelle	9	Montagne enneigée	24
Jungle interdite	11	Grotte aux araignées	26
Île de la brume	13	Canal lavique	28
Canyon de feu	15	Citadelle de Gol et Maia	29
Village de pierre	16	Boss final : le Robot Precursor	30
Cité Precursor perdue	17		

Joypad est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Soluce de Jak and Daxter par Sonia Jensen (la Lutaine).
Tous les visuels de cette solution sont © Sony C.E.E./Naughty Dog
Solution et textes © Joypad.
Maquette : Lionel Gey et Joseba Urruela.



JAK AND DAXTER : GUIDE

Tout commence pour Jak et Daxter sur l'île de la brume. Partis à la recherche d'indices sur les mystères de la civilisation precursor, nos amis se retrouvent en présence des vils Gol et Maia, qui ont eux aussi décidé de profiter des pouvoirs de l'eco. Au cours de cette infiltration à l'ombre de toute mise en garde, une « maladie » de Jak coûte cher à son compagnon. Revenu voir Samos, le vieux sage vert qui radote, notre héros se voit investi d'une mission : retrouver celui qui pourra sortir Daxter d'affaire, en se rendant tout au nord du « monde ». Le chemin qui l'y mènera est évidemment semé d'embûches. Le voilà parcouru en long et en large dans les pages qui suivent. Pour en apprécier toute la portée, lisez déjà ces quelques lignes...

Notre soluce

L'ordre des missions et des domaines indiqué dans notre soluce s'inspire directement de celui du jeu ; il n'y a aucune volonté de linéarité de notre part. Cependant, certaines de ces missions ne pourront pas s'effectuer avant d'avoir complété une tâche précise, ce que nous ne manquerons pas de rappeler. Quant à nos « explications » qui figurent au début de certaines grandes parties, elles n'ont d'autre but que de vous apprendre les quelques subtilités à connaître pour explorer pleinement un endroit...



Ce que nous appelons les « caisses fortes » concerne ces caisses que l'on ne peut casser ni avec une attaque tournoyante (⊙) ou un coup de poing (⊕), ni avec une attaque en piqué (⊗ + ⊕) : elles ne s'ouvriront qu'avec de l'eco jaune ou un projectile comme un boulet de canon ou une charge explosive (1). Ce que nous appelons des « sauts boostés » sont ces roulés-boulés effectués en enchaînant △ + R1 + ⊗. Cette combinaison très utile permettra ainsi d'atteindre des zones difficilement accessibles, et sera même un bon moyen, à l'occasion, d'infliger des dommages à un ennemi !

Peu importe leur véritable nom ou le sobriquet que vous leur avez attribué, nous avons choisi d'appeler « lurkers » tous les ennemis cités de cette soluce (hors boss), quelle que soit leur forme.

Enfin, il est indispensable d'activer les téléporteurs lorsque vous débar-

quez dans les différentes huttes des mages que vous allez visiter dans le jeu, et qui vous permettront de rallier rapidement n'importe quelle région du monde (2).

Les secrets de l'eco

- L'eco verte est votre source de santé. Apparaissant sous la forme de petits ronds verts après la destruction d'un ennemi ou l'explosion d'une caisse, elle vous constitue un capital qui, une fois 50 unités atteintes, vous remet un niveau de santé dans votre jauge (3). Sous forme de grosse charge, elle vous donnera d'office ce niveau de santé. Enfin, les sources d'eco verte vous permettent de remplir entièrement votre jauge de vie.

- L'eco bleue est « le » grand pouvoir du jeu : elle est dotée d'une multitude de capacités. Elle vous permet déjà d'avancer plus rapidement, de casser des caisses sans



1



2



3



effort (4), et même de « capter » automatiquement certaines orbes éventuellement mal placées...

Vous pourrez aussi activer une multitude d'objets precursors grâce à elle : portes, plates-formes, ponts, plaques d'orbes, propulseurs (5), bref, tous ces objets sertis d'un symbole indigo en forme de S et avec lesquels il sera indispensable de composer pour progresser dans l'aventure (6).

- **L'éco rouge** vous permet de bénéficier d'une puissance de frappe plus importante et d'être plus résistant. Ainsi, chargé d'éco rouge, vous



pourrez par exemple exploser allégrement les caisses d'éco noire qui encombrant votre chemin ! (7)

- **L'éco jaune** est votre « arme » de longue portée. Elle vous permet de casser des caisses (notamment les blindées) ou les ennemis à distance, voire de détruire un élément du décor précis suivant la mission (8). Parfois, il sera judicieux de rester positionné sur une charge ou une source d'éco jaune ; vous pourrez ainsi déjouer la menace ennemie, tandis que votre jauge d'éco se remplira automatiquement. L'éco jaune peut également s'utiliser avec la visée en mode tir (Ⓢ), permettant ainsi de gagner en précision (9).

- Enfin, **l'éco noire** n'a aucun effet particulier, si ce n'est envenimer l'aventure. Daxter en a d'ailleurs fait la douloureuse expérience... L'éco noire se présentera sous forme de bain liquide aux reflets violets dans certains sites, ou sera plus souvent cachée dans des boîtes facilement repérables et dont il faudra éviter le



contact, au risque d'y perdre sa santé (10).

Les orbes

Les orbes sont ces espèces d'œufs flottants qui jonchent les diverses parties de votre aventure. Il en existe 2 000 en tout dans le jeu, et si la plupart sont accessibles facilement, d'autres demanderont plus de persévérance et de recherches. Ainsi, nous n'avons pas signalé TOUTS les endroits où se trouvent des orbes, dans notre soluce, mais plutôt précisé justement le cheminement menant à ces orbes cachées ou accessibles au prix d'une manipe particulière... (11)

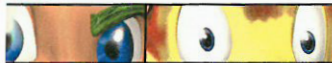
En plus d'être « posées » naturellement dans les décors, on peut aussi trouver ces orbes dans des caisses blindées que seule l'éco jaune pourra ouvrir (12), ou encore sous des « plaques » precursors, qu'il faudra desceller grâce aux vertus de l'éco bleue (13). Dans ce cas, la source d'éco ne sera jamais très loin...





JAK AND DAXTER THE PRECURSOR LEGACY





ROCHER DU GEYSER 4 piles d'énergie

- Localisation : c'est la première zone visitée du jeu. Vous y débarquez après votre « explication » avec le sage vert... (1)



- Explications : cette première zone s'annonce comme une mise en jambes qui fait office de tutorial, avec le communicateur pour vous prodiguer de savants conseils. Complétez les différentes missions pour savoir de quoi il retourne et entraînez-vous aux enchaînements musclés sur les gros bonshommes (⊙), ou bien ⊗ + ⊙), cassez les divers coffres, etc. Apprenez aussi à connaître les vertus de l'éco bleue, ses effets pratiques, ainsi que le principe d'activation des téléporteurs (2).



Trouve la pile sur le chemin

Elle est devant votre nez, à quelques pas du début de votre exploration... (3)



Ouvre la porte precursor

Vous la trouvez en toute logique au cours de votre escalade. Allez vous alimenter à la source d'éco bleu après le pont, pour revenir aussitôt vers la porte precursor et l'ouvrir (4) : derrière, la pile d'énergie de la mission.



Monte sur la falaise

Vous trouverez la pile de cette mission devant la plate-forme precursor, après votre petite séance de plates-formes « tam-tam »... (5) Utilisez ensuite la plate-forme



precursor en la déclenchant avec de l'éco bleue, et allez activer le téléporteur grâce à l'interrupteur, pour revenir à la hutte du sage vert.

Libère sept mécamouches

Après la première pile d'énergie se trouvent 7 caisses sur le côté et en hauteur, qu'il faut casser en enchaînant ⊗+⊙ pour faire une attaque en piqué. Elles contiennent les sept mécamouches dont vous avez besoin pour obtenir une pile d'énergie (6).



- 50 orbes : elles apparaissent à vue sur le chemin, à l'exception de 6 d'entre elles, présentes sur un bout de plage à droite après avoir récupéré les mécamouches (7).



VILLAGE DES SABLES 6 piles d'énergie

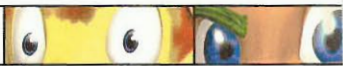
- Localisation : après avoir emprunté le téléporteur du Rocher du geyser, vous voilà dans la hutte du sage vert qui descend vers le village (1).



- Explications : après le topo du sage vert sur les moissonneuses d'éco, vous pouvez privilégier les missions de votre choix. Déjà, rendre visite à Keira, qui prépare le zoomer. Dans le village, vous rencontrez quelques personnes en visitant les huttes. Chacune d'elles exigera de vous une tâche spécifique en promesse d'une pile d'énergie : le maire, une vieille dame, un sculpteur, etc. Selon les cas, vous ne pourrez pas accomplir la tâche dans ce village même, mais dans des zones annexes du « monde ». Quoi qu'il en soit, nous vous rappellerons à eux le cas échéant...

Ramène 90 orbes au maire

Le maire est cet homme à la moustache bleue qui fait les cent pas dans son moulin (2). Son problème : les faisceaux d'éco bleue ne fonctionnent plus et son moulin est inactif. Vous pourrez remplir cette



2



5



9



3



6

Une sous le pont qui mène à la hutte du sculpteur.

Une sur le rivage, en contrebas derrière la maison du sculpteur, juste avant la plage sentinelle (10).

Une dans la hutte du paysan.

Une sur le grand talus près de l'enclos à yacows.

Une sur le chemin menant à l'oracle.

mission en vous rendant dans la jungle interdite. En attendant, vous pourrez toujours lui ramener 90 orbes pour obtenir une première pile de sa part (3).

Ramène 90 orbes à ton oncle

Il s'agit de ce petit moustachu à binocle présent dans sa hutte. La classique mission d'échange sévira une nouvelle fois : allez le voir dès que vous aurez 90 orbes precursors dans votre besace (4).



4

Ramène 120 orbes à l'oracle (2X)

Vous trouverez l'oracle en longeant la falaise qui se trouve à droite de l'enclos à yacows. Montez sur le premier talus accessible sur le rivage, puis ceux d'après, à l'aide de « sauts boostés » (△ + R1 + ⊗) (7). Parlez à l'oracle et vous vous verrez proposer deux fois une pile d'énergie en échange de 120 orbes (8).



7



10

- 50 orbes : outre celles présentes dans le village même, des orbes se trouvent sous une plaque precursor présente sur le talus près de l'enclos des yacows ; la source d'eco bleue qui permet de l'ouvrir se trouve à côté (11). Neuf autres orbes sont présentes derrière la hutte du paysan, avant l'accès au canyon de feu. Enfin, les dernières sont cachées derrière une cascade, lorsque vous pénétrez sur le site de la jungle interdite (12).



8

Ramène les yacows dans leur enclos

Au bas du village, vous rencontrez un paysan désespéré devant sa hutte, qui vous confie une mission : ramener l'ensemble de ses 5 animaux, les yacows, dans leur enclos. Pour cela, contentez-vous simplement de leur filer le train en leur courant autour façon « berger des Vosges », afin de les pousser à revenir en lieu sûr, à tour de rôle (5). Retournez ensuite voir le paysan pour récupérer votre pile d'énergie (6).

Libère sept mécamouches

Les boîtes contenant les mécamouches sont placées comme suit : Une dans la hutte vide du pêcheur, à droite en entrant au village. Une dans un recoin caché, à l'intérieur de la hutte du maire (9).



11



PLAGE SENTINELLE 8 piles d'énergie

- Localisation : en prenant à gauche lorsque vous vous trouvez devant l'enclos des yacows, un chemin sableux vous mène sur la plage sentinelle (1).



- Note : certaines missions du site exigeront que vous ayez « trouvé l'interrupteur d'eco bleue » dans le site de la jungle interdite, pour pouvoir être menées à bien.

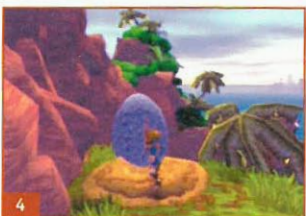
Débloque les moissonneuses d'eco

Le sage vert Samos vous avait informé sur ces fameuses moissonneuses d'eco verte. Il s'agit de ces 5 machines ressemblant à des ballons zeppelins, placées sur les hauteurs de la plage sentinelle. Vous devez briser l'un après l'autre les rochers placés sous leur base, libérant ainsi l'eco verte (2). Une pile d'énergie apparaîtra sous la dernière que vous aurez libérée (3).



Pousse l'œuf de Flut-Flut du haut de la falaise

Une vieille dame habitant au village des sables vous avait demandé de lui ramener son oiseau fétiche, Flut-Flut. Pour le trouver, rendez-vous au niveau des moissonneuses d'eco, puis suivez le chemin des corniches qui longent la falaise en hauteur. Vous finissez par atteindre un œuf. Poussez-le à l'aide de trois coups de poing bien placés et rejoutez-le en contrebas (4). Un charmant Flut-Flut en sortira et la vieille dame vous remettra la pile d'énergie promise (5).



Prends la pile d'énergie du pélican

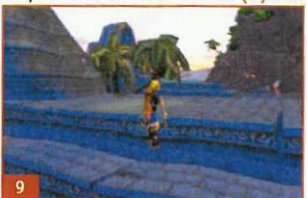
Sur un petit îlot face au second moulin de la plage se trouve le nid du pélican. Celui-ci a ravi la pile que vous convoitez. Allez le trouver et donnez-lui un coup pour lui faire lâcher prise (6). La pile est alors propulsée sur le sable ferme, derrière le moulin dont on parlait. La voie la plus rapide s'impo-



se alors : faites un saut boosté vers celui-ci et montez grâce à ses plateformes (7). Faites-en rapidement le tour et vous ravirez la pile au bec et à la barbe du pélican (8). Si vous n'êtes pas assez rapide, il suffira de retourner taquiner le pélican en suivant le même parcours.

Chasse les mouettes

Sur le bord de la plage, devant la mer, des espèces de promontoires sculptés, les sentinelles, où des mouettes ont élu domicile. Il s'agit de chasser ces oiseaux indésirables vers le fond de la plage, en les poussant de sentinelle en sentinelle, jusqu'à les faire définitivement disparaître du site même (9). La





pile d'énergie apparaîtra alors près des moissonneuses d'eco (10).

Rends-toi à la tour du canon

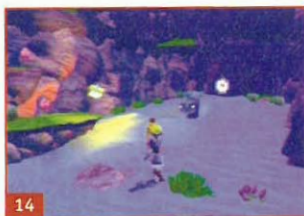
Vous pouvez remplir cette mission à condition d'avoir actionné l'interrupteur d'eco bleue dans la jungle interdite. Une source d'eco bleue s'active alors sur un talus, à proximité du troisième moulin. Chargez-vous et faites des bonds de sept lieues avec les propulseurs qui se trouvent sur les îlots successifs (11) jusqu'à atteindre



la tour du canon. Là, éliminez les deux ennemis et la pile d'énergie se matérialisera devant vous (12). Avant de redescendre, tâchez de lancer quelques boulets de canon sur les caisses fortes placées sur les îlots, afin de récupérer quelques orbes (13).

Explore la plage

À votre arrivée sur la plage sentinelle, contentez-vous de longer le rivage et vous finirez par atteindre la pile dans un recoin à droite (14).



Escalade la sentinelle

Les fameux promontoires sculptés présents sur le rivage, ce sont ces sentinelles ! L'une d'elles présente une pile d'énergie à son sommet. Une mission vite remplie (15).

Libère sept mécanouches

Une à votre entrée de la plage, derrière une rangée de coffres. Une sur un talus au bout d'une passerelle, près du premier moulin. Une sur le chemin vers l'œuf de Flut-Flut. Une sur une portion de plage en contrebas au niveau des moissonneuses d'eco (16).



Une en haut de la première sentinelle au fond de la plage.

Une sur une corniche en hauteur derrière les moissonneuses d'eco. Combinez R1 (accroupi) + X pour l'agripper et aller chercher la mécanouche.

Une sur un talus en hauteur près du dernier moulin ; pour l'avoir, utilisez la source d'eco bleue et le propulseur placé en contrebas, et rejoignez le sommet du talus (17).



- 150 orbes : une plaque precursor près de l'œuf de Flut-Flut peut être ouverte en récupérant les trois sources d'eco bleu qui vous attendent sur le chemin (dont deux dans des coffres) (18) ; une autre plaque



à eco se trouve à côté du nid du pélican, près de la source d'eco bleue. Explorez le rivage derrière les sentinelles, ainsi que les zones aquatiques, par exemple aux abords de l'îlot du pélican (19) pour en trouver d'autres. Des orbes sont aussi





cachées derrière la cascade à proximité du second moulin. N'oubliez pas d'utiliser également le canon pour détruire les caisses fortes placées sur les îlots et sur le rivage (vous avez aussi la possibilité d'attirer les charges explosives vers les caisses fortes du rivage lorsque vous commencez à explorer la plage, pour les faire exploser... [20]).



JUNGLE INTERDITE 8 piles d'énergie

- Localisation : au niveau de l'enclos à yacows du village des sables, prenez à droite et escaladez la colline qui vous mène à la jungle (1).



Connecte les faisceaux d'eco

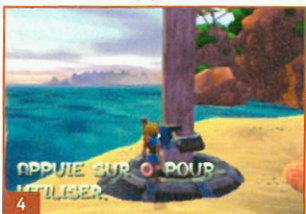
La machine à faisceau eco se trouve derrière la rivière de la jungle, lorsque vous la traversez à droite. Montez dessus grâce à ses pistons : vous remarquez une structure en bois, que vous pouvez casser (2). Le faisceau s'éteint alors, et un pylône monté d'un miroir se dresse à côté.



Descendez l'utiliser : déplacez ainsi le curseur apparaissant dans votre lunette de visée vers un autre réflecteur, en vous aidant de la position de la flèche (3). Une fois ce premier faisceau créé,



allez rejoindre le nouveau pylône réflecteur, pour procéder de la même façon et en capturer un troisième. En tout, il y a 5 de ces machines à lier au faisceau, à différents endroits de la jungle. Le dernier apparaîtra sur la plage des sables ; il vous permettra de fermer la « boucle » et d'alimenter à nouveau le moulin du maire (4). Retournez donc le



voir dans sa hutte pour récupérer la pile d'énergie de la mission.

Monte en haut du temple

Prenez le pont qui vous attend à gauche lorsque vous traversez la rivière. Passez outre les divers ennemis, jusqu'à atteindre une source d'eco bleue tout proche de deux plots precursors. Chargez-vous d'eco et approchez-en pour matérialiser un pont menant devant la porte du temple precursor (5), en vous assu-



rant d'avoir suffisamment d'eco bleue pour ouvrir celle-ci. À l'intérieur, suivez les chemins successifs en activant les plates-formes precursors et en utilisant les propulseurs grâce au pouvoir de l'eco bleue. Les dernières plates-formes vous mèneront au sommet du temple... et à la pile d'énergie (6).



Trouve l'interrupteur d'eco bleue

Après votre ascension du temple precursor, vous vous retrouvez au sommet et pouvez actionner un interrupteur qui vous fait redescendre. Commence alors l'exploration du temple proprement dit. Progressiez en passant les diverses plates-formes, jusqu'à atteindre une salle où trône une pile d'énergie (7). Récupérez-la et vous déclen-



chez ainsi un grand nombre de sources d'eco bleue dans le « monde ». Utilisez justement celle placée non loin, et après deux portes precursors, vous voilà revenu sur vos pas.

Bats la plante d'eco noire

Après avoir trouvé l'interrupteur d'eco, vous ouvrez une porte precursor qui libère un second passage dans le temple. Au bout, vous vous trouvez face à un boss qui n'est rien d'autre qu'une créature d'eco noire malfaisante. Éliminez les lurkers qu'elle va lancer contre vous, tout en évitant ses « coups de tête »



8



9

(8). Une fois ses sbires achevés, la plante d'éco se referme provisoirement et des feuilles-plates-formes apparaissent devant elle. Montez sans attendre jusqu'à la plus haute et frappez la tête de la plante pour l'atteindre (9), puis redescendez. Suivez ce même principe deux fois encore, et la plante d'éco noire ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Une pile vous récompensera de votre bravoure, et toutes les « plantes nocives » auront totalement disparu de la jungle. Avant d'abandonner la plante à son sort, exécutez encore quelques sauts sur sa tête, vous aurez une bonne surprise...

Attrape 200 kilos de poissons

Au bas du pont que vous trouvez à gauche après la rivière, se trouve le pêcheur du coin (10). Il vous soumet une épreuve : attraper une grande quantité de poissons en échange d'une pile d'énergie... et surtout le droit d'utiliser son bateau



10

amarré au village des sables. Suivez donc ses conseils : un poisson vert pèse 1 kg, un jaune 5 kg, et un seul poisson rouge peut vous faire perdre tout le bénéfice de votre pêche. Ne vous avisez pas non plus de laisser passer plus de 19 kilos de poissons entre les mailles de votre filet, ou il faudra remettre ça... (11) Une fois la pêche miraculeuse accomplie, la pile et le bateau seront à vous.



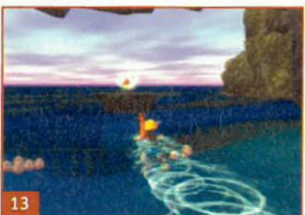
11

Suis le canyon jusqu'à la mer

Après l'épreuve du pêcheur, remontez et rejoignez des sortes de plates-formes tam-tam. Descendez en contrebas, sous le pont placé à côté, et longez la falaise jusqu'à l'embouchure (12). De là, vous pouvez voir une pile d'énergie sur un îlot. Oubliez la menace des gros poissons et plongez dans la mer pour aller la récupérer (13).



12



13

Ouvre la porte fermée du temple

Traversez la rivière à droite pour trouver la machine à faisceau eco. Montez dessus et chargez-vous de



14



15

ce pouvoir bleu (14), puis redescendez aussitôt pour suivre l'allée qui longe le temple jusqu'à une porte precursor. La pile d'énergie vous attend derrière (15).

Libère sept mécamouches

Une sur un des promontoires présents à droite à votre entrée dans la jungle.

Une derrière la machine à faisceau eco.

Une sur un promontoire à proximité des « tam-tam » (16).

Une dans le canyon qui vous mène vers la mer.

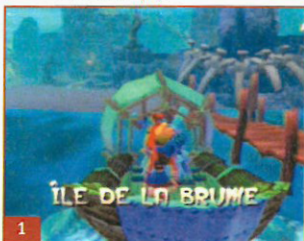
Une sur une corniche, sur le côté droit du temple. À votre entrée dans le temple, utilisez le trampoline



16

ÎLE DE LA BRUME
8 piles d'énergie

- Localisation : au large du village des sables. Utilisez le bateau du pêcheur (amarré devant sa hutte) pour y accéder (1).



- Explications : pour utiliser les tremplins en bois, faites une attaque en piqué (⊗ + ⊕) pour élever la pierre qui, une fois retombée, vous donnera de l'élan pour monter. Des os placés à la verticale à certains endroits du site pourront également être cassés, vous créant un passage parfois bien venu.

Attrape la muse du sculpteur

Le sculpteur du village des sables vous avait réclamé sa muse. C'est ici qu'elle se trouve.

Dès votre début d'exploration sur l'île, vous remarquez un animal jaune qui fuit à votre approche. Le but est de l'atteindre pour lui donner le coup de poing qui vous permettra de l'attraper. L'animal se contente de suivre toujours le même chemin, dans un sens comme dans l'autre, mais dans des décors torturés et étroits (2). Lorsque vous aurez bien saisi ses pièges, vous pourrez tenter une approche directe de la bestiole, en la prenant éventuellement à revers pour la piéger... Une fois la muse en votre



possession, vous pourrez retourner voir le sculpteur du village pour obtenir la pile promise (3).

Grimpe sur le navire des lurkers

À votre arrivée sur l'île, prenez à gauche jusqu'à trouver un renforcement où se trouve un zoomer sur sa base. Pour le moment, suivez la passerelle placée à côté (4). Éliminez ces maudits lurkers jusqu'à atteindre le ponton du bateau, et montez à son sommet pour décrocher la pile d'énergie (5).



Arrête le canon

Note : la mission de la « mare d'eco noire » pourra être complétée plus facilement si vous ne faites pas cette mission en premier.

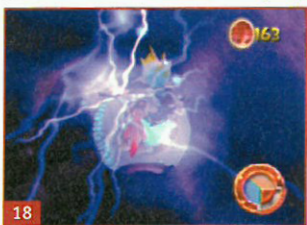
Une fois sur le toit du bateau (voir mission précédente), un passage se présente, encombré de rondins de bois roulants. Anticipez leur arrivée pour les éviter ; une fois sur trois, l'un d'eux rebondit, et vous devez vous ajuster ou vous accroupir pour qu'il passe au-dessus de votre tête



pour atteindre la corniche en question (17).

La dernière dans le temple au cours de votre ascension.

- 150 orbes : une plaque precursor se trouve dans le canyon menant à la mer ; l'eco bleue est placée non loin. Quelques orbes sont aussi immergées autour de l'îlot de la pile d'énergie du canyon. À l'intérieur du temple, lorsque vous aurez activé l'interrupteur d'eco bleu, vous pourrez utiliser les propulseurs à eco placés dans les différents tunnels : des orbes pourront ainsi être récoltées (18).



En sautant sur la tête de la plante d'eco noire, vous en ferez également apparaître ! (19) Après l'avoir



battue, précisément, utilisez le propulseur pour ressortir et vous décrocherez les orbes inaccessibles jusqu'alors sur un promontoire de la jungle...



(6) ; des zones de repos ont aussi été ménagées sur les côtés. Le chemin de « travers » n'est pas bien long, vous atteignez rapidement le fameux canon. Éliminez les deux ennemis qui le gardent pour faire apparaître la pile d'énergie (7).



Vous pouvez maintenant utiliser le canon pour détruire, à distance, les caisses fortes placées dans l'arène que vous visiterez ou avez visitée (voir mission de la « mare d'eco noire ») ; elles contiennent des orbes.

Retourne à la mare d'eco noire

Il y a deux façons d'accéder à l'arène où se trouve le bain d'eco noire : soit en prenant à droite à votre arrivée sur l'île, soit en empruntant le pont tendu après le navire des lurkers. D'un côté comme de l'autre, vous finissez par atteindre une porte precursor qui vous ouvre sur l'arène.

Une fois à l'intérieur, les issues se bloquent et vous devez affronter des dizaines de lurkers lâchés à vos trousses (8). Si vous n'avez pas enco-



re rempli la mission du canon, des charges explosives seront balancées tour à tour dans l'arène ; remplir la mission se révélera ainsi plus simple, il suffira d'attirer les ennemis vers les charges. Dans le cas où le canon n'est plus actif, il faudra éliminer cette meute féroce à la force de vos poignets, en récupérant les charges d'eco apparaissant ici et là. Lorsque les ennemis ne seront plus que l'ombre d'eux-mêmes, un passage se mettra en place, vous permettant de monter jusqu'à la source d'eco noire où se trouve la pile d'énergie (9).



Détruis les ballons des lurkers

Six zeppelins conduits par des lurkers circulent à proximité du navire. Il s'agit de les détruire lorsque vous êtes à bord du zoomer, en privilégiant la nacelle du « conducteur » lorsqu'il se trouve suffisamment au ras de l'eau (10), car des balles explosives le protègent. Au besoin, exécutez un boost avec R1 pour en venir à bout. Une fois tous éliminés, une pile d'énergie apparaîtra dans le passage situé sous le navire (11).



Utilise le zoomer pour atteindre la pile d'énergie

À gauche de votre zone d'arrivée sur l'île se trouve un zoomer positionné sur une base stationnaire. Montez dessus et explorez les flots. Des tremplins sont présents, vous permettant d'atteindre quelques séries d'orbes. Suivez le chemin pour atteindre, au prix d'une ultime accélération, la pile d'énergie (12).



Utilise l'eco bleu pour atteindre la pile d'énergie

Montez vers la droite à votre arrivée sur l'île. À côté d'un des divers blocs de pierre qui se présentent, une plate-forme precursor. Pour l'activer à l'aide de l'eco bleu, il convient de suivre un parcours bien précis, qui vous permettra de posséder suffisamment de charges à votre arrivée près de la plate-forme. À la première charge d'eco, cassez l'os une fois pour toutes, de façon à créer un passage aisé vers la seconde charge (13), puis descendez vers la troisiè-



me charge. De là, allez vers la plate-forme sans perdre une seconde pour l'activer et rejoindre la pile (14).

Libère sept mécamouches

Une sur un promontoire au cours de votre « filature » derrière la muse (également accessible par un tremplin placé en contrebas). Une sur le navire des lurkers.



Une sur le chemin de votre ascension périlleuse vers le canon.
Une sur le tremplin accessible avec le zoomer.
Une en hauteur dans la zone qui suit le pont relié au navire (accessible à l'aide d'un tremplin à pierre) (15).



Une accessible par un recoin à gauche dans la falaise, lorsque vous montez vers la droite à votre arrivée sur l'île (16).



La suivante placée non loin, en suivant toujours la même corniche le long de la falaise.

- 150 orbes : le zoomer vous permet d'en récolter certaines, par exemple sous un ossement (17). Le canon de



l'île vous permet aussi de détruire des caisses fortes placées dans l'arène. Quelques orbes sont soigneusement planquées près de l'arène lorsque l'on y accède par la gauche de l'île : il y a un petit recoin de plage où l'on peut descendre (18).



Il recèle des orbes mais également une charge d'eco bleue qui, associée aux deux autres charges des environnements, vous permettra d'ouvrir la plaque precursor placée quelques mètres plus loin...

CANYON DE FEU 2 piles d'énergie

- Localisation : sur la colline derrière l'enclos à yacows du village des sables (1). Attention, l'utilisation



du zoomer que Keira a équipé d'un bouclier thermique exige que vous possédiez 20 piles d'énergie au minimum.

Arrive au bout du canyon de feu

Empruntez le zoomer en suivant les conseils avisés de Keira. Récupérez pendant le trajet un maximum de ballons bleus pour ne pas surchauffer votre appareil et évitez de survoler les zones de lave pure (2). Abusez des boosts (R1) pour les sauter et n'hésitez pas à puiser dans la source d'eco bleue pour gagner en vitesse. Les caisses d'eco noire, elles, risquent tout simplement de faire



sauter votre appareil. Au bout d'un trajet assez « chaud », la pile vous attendra sur la base du zoomer (3).



Libère sept mécamouches

L'ensemble des boîtes à mécamouches sont facilement visibles sur le chemin que vous survolez avec le zoomer. Vous pourrez refaire le trajet autant de fois que voulu, quoi qu'il en soit (4).



- 50 orbes : vous atteindrez facilement le total, les orbes apparaissant à vue ou bien dans des caisses fortes, que vous pouvez casser avec le zoomer (5).

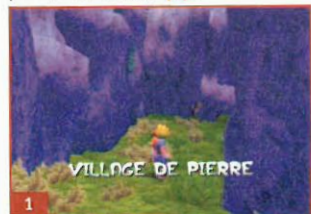




VILLAGE DE PIERRE

6 piles d'énergie

- Localisation : Derrière le canyon de feu, au niveau de la hutte du sage bleu. N'oubliez pas d'activer ici même le téléporteur qui vous permettra de rejoindre certaines parties du monde (1).



Ramène 90 orbes au parieur

Il se trouve dans la zone de marchandises, un tonneau autour du fondement. Il vous promet une pile en échange de 90 orbes, et vous convie à battre le temps record de la gorge du bassin precursor. Lorsque vous aurez réussi ce challenge, il faudra revenir le voir pour obtenir votre pile... (2)



Ramène 90 orbes à la géologue

Cette jeune femme, présente devant une charrette, vous remettra une pile d'énergie en échange de 90 orbes, et vous convie à l'épreuve des taupes égarées. Cette mission se déroulera dans le bassin precursor. Une fois remplie, vous devrez retourner voir cette géologue pour obtenir votre pile (3).

Ramène 90 orbes au guerrier

Gros bras, mais nerfs sensibles... Un gladiateur éploré se trouve à côté du parieur. Il vous réclame 90 orbes, et acceptera à ce prix de vous donner une pile, et surtout de remettre en place des plates-formes



flottantes qui vous créeront un chemin bien utile... (4)

Ramène 120 orbes à l'oracle (2X)

L'oracle se trouve dans un recoin, près de la charrette enflammée. Un simple échange en perspective, une nouvelle fois (5).



Libère sept mécamouches

Une cachée entre deux talus, à proximité de la cascade lorsque vous quittez le canyon de feu (6). Une derrière un rocher brûlant, à proximité du bassin precursor (7). Une sur un pont bordant la zone des tables. Une sur une plate-forme flottante en bois.



Une derrière un rocher brûlant, près d'un pont de bois (8).

Une sur la corniche cernant la hutte du sage bleu.

Une à proximité du marécage ; vous ne l'atteignez que lorsque vous aurez reconstitué le passage des plates-formes sur l'eau (cf. « guerrier »).

- 50 orbes : une plaque precursor se trouve près d'un chariot enflammé. Il y a deux charges d'eco bleu dans les parages : commencez par ravir celle se trouvant près du bassin precursor, puis prenez la seconde à côté du rocher brûlant, et enchaînez avec des sauts boostés pour atteindre la plaque à temps (9).

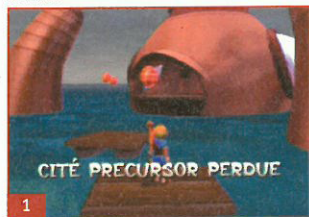


D'autres orbes sont aussi isolées sur un îlot à proximité de la cité precursor.

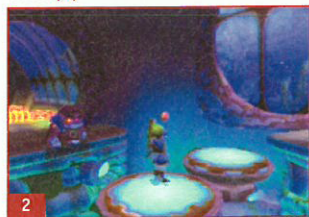
CITÉ PRECURSOR PERDUE
8 piles d'énergie

- Localisation : dans les fonds marins, accessibles via une plate-forme precursor flottant au large de

la hutte du sage bleu (1). Son existence est annoncée par Keira lorsqu'elle vous rejoint dans cette hutte.



- Explications : les lurkers volants bleus peuvent être attaqués tant qu'ils ne sont pas « développés ». Pour détruire les « lurkers doubles », frappez d'abord celui du haut puis achevez le tout ; enchaînez ⊗ + ⊕ pour éliminer les toupiques-lurkers lorsqu'elles sont à l'arrêt. Attention à l'eau, qui s'électrifie régulièrement, et dont il faut connaître le rythme. De même pour les fameuses plates-formes jumelles, qui suivent une rotation seulement lorsque vous vous trouvez sur la première, et se stabilisent lorsque vous sautez vers elles (2).



Monte sur le toit de la salle

Le premier « toboggan » de la cité precursor vous mène à une salle circulaire où se trouve une source d'eco bleue. Commencez par éliminer toutes les toupiques-lurkers sévissant dans la zone, puis repérez les 5 balles d'énergie qui y sont placées. Vous devez les activer avec l'eco bleue en un temps donné (3). Une porte precursor s'ouvrira alors dans une sorte de dôme : actionnez l'interrupteur qui s'y trouve (4) et vous le ferez émerger au-dessus de la mer, une pile apparaissant à son sommet. Pour l'atteindre, ne comptez pas sur le talus placé à côté ; activez plutôt à nouveau l'interrupteur pour



que le dôme redescende dans les fonds de la cité : la pile sera alors encore sur son toit !

Suis les tubes colorés

Votre progression dans la cité vous mène à une pièce où des cloches de verre sont reliées à des tubes. Utilisez les plates-formes jumelles pour y accéder (5). L'une des



cloches contient une pile. Actionnez l'interrupteur placé devant pour la faire apparaître sur une corniche. Suivez alors le chemin latéral vers la pile, en utilisant avec précaution les plates-formes qui se dérobent, et sans perdre de temps car l'objet rejoindrait sa place initiale (6).



Atteins le fond du complexe

De la zone où se trouve la dernière mécamouche part un nouveau « toboggan », le second de la cité. Descendez encore en évitant les résistances et autres caisses d'eco noire, et en éclatant les autres (7). La pile vous accueillera fièrement au bout de votre périples.



Traverse la mare infestée de lurkers

Dans la zone où trois toupiques-lurkers s'agitent autour d'un tourbillon, prenez le passage de gauche. Dans la salle, repérez l'interrupteur et actionnez-le : il fait émerger des plates-formes au-dessus d'une eau électrifiée, vous permettant de rallier une pile d'énergie (8). Dépêchez-vous car leur temps d'action est bref...



Assortis les couleurs de la plate-forme

Toujours dans la zone où les trois toupiques-lurkers s'agitent, prenez le passage de droite. Vous arrivez dans une salle où un lurker volant survole des plates-formes. Éliminez déjà ce gêneur pour pouvoir évoluer tranquillement (avec ⊗ + ⊕ lorsqu'il est dans sa forme initiale). Il s'agit alors d'allumer les plates-formes tour à tour en passant dessus, et en suivant un parcours bien précis ; il faut en fait terminer par la plate-forme située devant la



porte precursor, pour déclencher son ouverture à ce moment-là. Commencez ainsi par celle placée tout à gauche et allumez les plates-formes de la périphérie, puis celles du centre, jusqu'à rejoindre celle placée devant la porte (9). En cas d'erreur, mettez-vous sur la corniche latérale pour réinitialiser le parcours.



Grimpe sur le toboggan

Après avoir récupéré la pile du dernier « toboggan descendant », la porte se referme et l'éco noire commence à envahir la salle circulaire. Chargez-vous d'éco bleue et empresses-vous de monter les corniches, en vous méfiant de la menace adverse et en vous pressant car l'éco noire est à vos trousses (10). Le dernier propulseur à éco bleue vous permettra de sortir de la salle et de récupérer la pile d'énergie (11).



Atteins le centre du complexe

Dans la salle des tubes colorés, un passage vous mène à une zone circulaire où trône une pile d'éner-



gie sur la plate-forme centrale (12). Utilisez les parcelles pivotantes, en surveillant leurs mouvements, pour l'attraper sans dommage.

Libère sept mécanouches

Une première dans la première salle visitée, sur une plate-forme gardée par un lurker.

Une seconde dans la salle annexe, sur une corniche accessible avec les plates-formes jumelles.

Une troisième dans la salle des tubes colorés, derrière un bassin électrifié (13).



Une quatrième dans la même salle, sur une corniche.

La cinquième et la sixième dans leur cloche de verre : appuyez sur leurs interrupteurs respectifs pour aller les décrocher, moyennant l'aide des plates-formes jumelles (14).



Une dernière sur une corniche accessible par des plaques « élévatrices », après l'épreuve de la mission du « toit ».



- 200 orbes : dans la première salle, deux interrupteurs permettent de créer des plates-formes et d'atteindre des orbes au-dessus de l'eau (15). Une plaque precursor s'y trouve également. Une autre plaque est présente près de la troisième mécanouche : pour l'ouvrir, rejoignez la corniche où se trouvent deux charges d'éco bleue (16) ; ravissez-



les et redescendez aussitôt pour prendre la troisième charge, puis rejoignez la plaque « élévatrice » pour monter et atteindre la plaque precursor. Les caisses fortes au cours des deux séances de « toboggans » en recèlent également.

**MARÉCAGE
8 piles d'énergie**

- Localisation : au bout du chemin des plates-formes flottantes, à partir du village de pierre (elles apparaissent lorsque vous donnez 90 orbes au guerrier) (1).





- Explications : les perches « d'équilibre » font leur apparition dans ce niveau ; après un saut, Daxter les saisit automatiquement (2). Vous faites aussi ici connaissance avec l'eco jaune : utilisez-la pour détruire à distance les caisses fortes ou les ennemis (et les « nids » de lurkers), notamment avec la vue tir (3). Certaines sources d'eco jaune sont protégées par



un rocher, qu'il suffit de casser... avec de l'eco jaune. Note : si vous avez détruit un « nid » de lurkers, ces espèces de troncs d'où sortent des rats rouges, et ne pouvez plus progresser (par exemple pour attraper une pile), il suffira de se « laisser mourir » pour retrouver leur position initiale.

Monte sur le Flut-Flut

Après l'épreuve de l'embuscade, vous trouvez votre oiseau fétiche, Flut-Flut, sur sa base. Montez dessus et suivez le parcours de ponts suspendus, en maintenant ⊗ appuyé au moment de votre envol pour le faire planer. La plate-forme de fin de parcours recèle la pile d'énergie (4).



Protège la nourriture de Farthy

Farthy, c'est cet homme ivre ami des mouches que vous rencontrez à miparcours, après avoir trouvé votre Flut-Flut (5). Il vous confie une mission de haute importance : protéger sa nourriture contre les assauts intempestifs de ces lurkers rouges que vous avez pu rencontrer par endroits. Ainsi, si vous l'acceptez, vous êtes placé d'office sur une source d'eco jaune et passez en vue tir. Ne reste qu'à tirer à bras-le-corps vers ces arrivées de rats incessantes, en surveillant bien tous les côtés car le champ d'action est assez large (6).

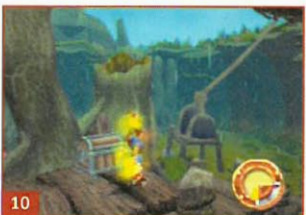


Combats l'embuscade Lurker

À proximité d'un pont sur lequel trône une rangée de caisses d'eco noire se trouve un propulseur à eco. Il vous mène dans une arène fermée où des lurkers vous tendent une embuscade. Il faut maintenant éliminer ce beau monde. Repérez une source d'eco jaune et restez positionné dessus pendant l'affrontement pour vous recharger automatiquement tout en faisant le ménage (7). Lorsque la place sera nette, la pile d'énergie sera à votre portée (8).

Détache les cordes du dirigeable (4X)

Il y a 4 cordes reliées à des grosses pierres à détacher au total sur l'ensemble du marécage, qui rapporte-



ront à chaque fois une pile d'énergie. Chargez-vous d'eco jaune à chaque fois et passez en vue tir pour les couper facilement (9). La première corde est amarrée à un rocher après la toute première grenouille bleue rencontrée au marécage. La seconde se trouve après une série de perches (10). La troisième est accessible via un nouveau propulseur à eco, après l'épreuve de l'embuscade (11). Vous trouverez la dernière passé votre rencontre avec Farthy, après une mare d'eco noire. Vous devez ainsi récolter 4 piles au total au cours de cette mission.



Libère sept mécamouches
 Une première sur le chemin en entrant dans le marécage.
 Une seconde accessible via le premier propulseur du marécage (12).



Une troisième accessible via un second propulseur ; la source d'éco bleue qui permet de ressortir est alors planquée sous un nid de lurkers.
 Une quatrième derrière une nouvelle série de lurkers rouges volants.
 Une cinquième et une sixième sur un pont suspendu, accessibles avec Flut-Flut (13).



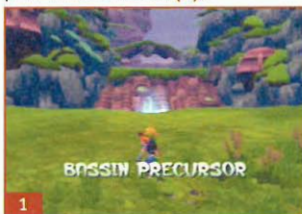
Une dernière dans un champ de caisses d'éco noire, après votre rencontre avec Farthy.

- 200 orbes : de nombreuses caisses fortes sont présentes sur le site, à détruire à l'aide de l'éco jaune. Certaines orbes seront placées au-dessus de mares d'éco noire ; pour les atteindre sans dommage, chargez-vous d'éco bleue, ce qui aura le don de les attirer vers vous automatiquement... (14)



**BASSIN PRECURSOR
 8 piles d'énergie**

- Localisation : derrière le village de pierre. Un zoomer vous accueille au pied de cet endroit (1).



Ramène les taupes dans leur trou
 La géologue du village de pierre vous avait demandé de rassembler les taupes dans leur terrier. Repérez donc les bestioles rouges qui folâtraient gaiement dans une partie du champ. Pour les ramener au logis, suivez le même principe que pour la mission des yacows, mais en leur filant le train avec plus de persévérance car elles fuient comme des savonnettes. Amenez-les près de leur trou pour espérer les voir faire un saut qui les remettra au bercail (2). Une fois la mission remplie,



vous devrez retourner voir la géologue pour obtenir votre pile d'énergie (3).

Attrape les lurkers volants
 De grosses bestioles violettes se



baladent dans le bassin precursor, et semblent vous engager à les poursuivre (4). Faites ainsi de la surveillance rapprochée, jusqu'à leur toucher l'arrière-train pour les voir disparaître. Lorsque vous aurez débarrassé le bassin de tous ses lurkers volants, une pile d'énergie se matérialisera dans la prairie (5).

Bats le temps record de la gorge
 Dans un passage creusé dans la falaise du bassin se trouve une ligne de départ de course (6). Franchissez-la pour lancer un chronomètre et une limite de temps.





Faites le tour complet du parcours en établissant un meilleur temps, pour réussir ce challenge. Le tout est de repérer les pièges et les subtilités de la course, et d'utiliser sans modération les charges d'eco bleue présentes sur le parcours (7). Une fois le record battu, vous pourrez obtenir votre pile d'énergie en retournant voir le parieur.

Attrape la pile d'énergie au-dessus du lac

Une pile d'énergie se trouve placée en hauteur dans le décor. Pour l'atteindre, il convient de suivre un chemin bien précis. Déjà, rejoignez la zone où se trouve la source d'eco verte. Un talus y est accessible par un chemin herbeux en pente (8). Suivez le parcours surélevé et passez les promontoires successifs ; pour les derniers, gardez de l'élan et faites des boosts (R1) pour ne pas en tomber. Le dernier talus sur lequel vous atterrirez vous permettra, moyennant un élan « boosté », de récupérer la pile au-dessus du lac (9).



Guéris les plantes infectées par l'eco noire

Au fond du bassin precursor se trouve une zone de plantes violettes. Pour les guérir de leur « malédiction », il s'agit de s'imprégner d'eco verte à la source placée tout proche (10), et de faire quelques allers-retours de l'une



à l'autre pour éradiquer les plantes avec l'eco. Sachez que les plantes non « traitées » font réapparaître d'autres plantes infectées passé un temps ; il convient donc de procéder méthodiquement pour éviter leur repousse intempestive (11). La pile s'ouvrira alors à vous.



Traverse les anneaux precursors violets

Un parcours bien connu des fans de simulations aériennes vous attend. Il s'agit de passer dans les anneaux violets qui vont apparaître successivement devant vous après que le premier a été franchi, et ce sans perdre trop de temps car ils disparaîtraient avant votre passage (12).



Traverse les anneaux precursors bleus

Même principe qu'avec les anneaux violets, mais en un peu plus ardu. Le premier anneau bleu est placé en hauteur sur le chemin vers la pile du lac, après une mécanouche cachée (13). Pour le



7^e anneau, il convient de prendre une impulsion sur le rocher placé non dessous mais à sa droite sur le lac. Apprenez à anticiper car certains anneaux n'apparaîtront pas toujours à vue. Pas moins de vingt-sept anneaux devront être traversés au total pour mériter la pile.

Libère sept mécanouches

Les boîtes à mécanouches se trouvent facilement dans l'ensemble du décor que vous traverserez au fil des missions. Une est néanmoins cachée, sur un des talus que vous empruntez pour décrocher « la pile au-dessus du lac » (14).





- 200 orbes : des caisses fortes sont présentes un peu partout dans le site, à détruire avec votre zoomer. Certaines orbes seront placées contre la falaise, et pas forcément visibles au premier coup d'œil. Soyez vigilant...

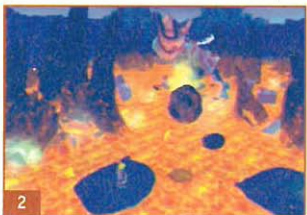
COL DE LA MONTAGNE
4 piles d'énergie

- Localisation : un chemin de plates-formes flottantes sur l'eau, à proximité du village de pierre, vous mène à une machine à faisceau eco que Keira ne pourra activer que si vous possédez 45 piles d'énergie ; c'est la condition pour libérer le passage qui mène au col de la montagne. Mais avant d'y entrer proprement dit, il s'agit d'affronter Klawn... (1)



Bats Klawn

Second boss du jeu, l'imposant Klawn vous attend à l'orée du col de la montagne. Face à lui, passez de plate-forme en plate-forme pour éviter ses lancers de rochers brûlants (2). Une fois qu'il bat en retraite, récupérez l'eco bleue qui apparaît pour matérialiser aussitôt un pont. Passez dessus en esquivant encore une fois les rochers lancés (3) et atteignez les charges d'eco jaune qui se trouvent au bout. Tirez-lui ainsi dessus sans discontinuer tandis qu'il



crée un nouveau rocher (4). Lorsque celui-ci rebondit finalement sur sa tête, appuyez-vous de retourner au début du niveau. Le même schéma tactique devra être appliqué deux nouvelles fois pour voir Klawn céder ; la suite s'annonce néanmoins un peu plus corsée, les projections devenant plus rapides et le pont se réduisant à mesure de l'affrontement. Une fois l'ennemi abattu et le calme ramené au village de pierre, vous aurez accès au col de la montagne (5).



Atteins le bout du col de la montagne

Votre fidèle zoomer reprend encore du service. Cette fois, il s'agit de filer la troupe de lurkers volants avant qu'ils n'arrivent au bout de la montagne et concrétisent leur plan diabolique. Progressez donc à travers la montagne en prenant un maximum d'eco bleue sur le chemin et en vous méfiant des charges explosives dissimulées un peu partout (souvent derrière les sapins), au besoin en utilisant



quelques raccourcis (6). La pile d'énergie vous attend au bout de votre périple dans les airs (7).

Trouve la pile d'énergie cachée

En refaisant le trajet inverse dans le souterrain, vous apercevez un recoin à droite avec une pile d'énergie inaccessible (8). Pour la récupérer, il est indispensable d'avoir « trouvé l'interrompteur d'eco jaune » dans le site de la montagne enneigée. Une source d'eco jaune s'activera alors dans une prairie du col de la montagne. Chargez-vous dessus et tirez dans le rocher qui se trouve coincé dans la portion de montagne tout proche (9).



Vous ouvrirez un passage caché : prenez votre élan et allez décrocher la fameuse pile !

Libère sept mécamouches

Les boîtes à mécamouches se trouvent sur le chemin. Une fois encore, vous pourrez refaire le parcours aussi souvent que voulu pour récupérer la totalité (10).



- 50 orbes : elles sont toutes facilement visibles au cours de votre parcours dans la montagne.

CRATÈRE VOLCANIQUE
8 piles d'énergie

- Localisation : après avoir atteint le fond du souterrain de la montagne, vous trouvez un passage menant au cratère et à la hutte du sage rouge. Activez ici même le téléporteur avant de continuer (1).



Ramène 90 orbes aux mineurs (4X)

Le pont partant de la hutte du sage rouge vous mène à un souterrain où vous trouvez deux mineurs, à qui vous pourrez échanger à 4 reprises une quantité de 90 orbes contre une pile d'énergie (2).

Ramène 120 orbes à l'oracle (2X)

Lorsque vous vous trouvez devant le souterrain des mineurs, prenez à gauche et descendez en contrebas : une voie secrète vous mène à l'oracle (3). Vous pourrez lui fournir



deux fois 90 orbes pour obtenir deux piles d'énergie.

Trouve la pile d'énergie cachée

Lors de votre dernier parcours sur les wagonnets, devant l'entrée de la grotte aux araignées, se trouve un promontoire inaccessible où trône une caisse forte (4). Le seul moyen



de la briser est à distance, avec une charge d'éco jaune. Seulement, les sources les plus proches se trouvent dans la grotte aux araignées ; la mieux appropriée à ce challenge est placée en hauteur à gauche dans la grotte (5). Une fois chargé, il faut donc remonter au plus vite pour



arriver à tirer une charge d'éco en direction de la caisse. Vous récolterez ainsi directement la pile d'énergie de la mission (6).

Libère sept mécamouches

Une cachée en contrebas, juste à votre arrivée dans le cratère (7).

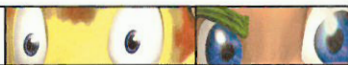


Une dans le souterrain qui mène aux mineurs. Une devant l'accès à l'oracle. Une sur un promontoire lorsque vous vous dirigez vers la zone des wagonnets. Deux sur les zones rocheuses encadrées par les rails (8).



La dernière avant l'accès à la grotte aux araignées, à côté du dernier parcours de rails.

- 50 orbes : utilisez les wagonnets



et visitez les diverses parties souterraines pour toutes les récolter facilement (9).

MONTAGNE ENNEIGÉE
8 piles d'énergie

- Localisation : Dans les hauteurs du cratère volcanique, accessible par le téléphérique qui s'y trouve (1). Il



sera remis en marche lorsque vous aurez effectué quelques menus actions dans le cratère (donner des orbes aux mineurs, à l'oracle, etc.).

Trouve l'interrupteur d'eco jaune

Un interrupteur bien planqué. En fait, le domaine de la montagne recèle une zone secrète. Lorsque vous vous trouvez face au fort, prenez à droite et atteignez le bout du chemin. Repérez une rangée de sapins contre la falaise et passez derrière (2) : voici la grotte cachée.



Il s'agit maintenant de passer de plate-forme en plate-forme, en déjouant la menace des divers



obstacles et de la glace (3). Au bout de votre parcours, montez récupérer la pile d'énergie pour activer l'interrupteur (4). Vous venez ainsi d'activer des sources d'eco jaune dans le « monde », celle de la montagne enneigée bien sûr, mais aussi dans le domaine du col de la montagne... (cf. « trouve la pile cachée » du col de la montagne)

Arrête les 3 troupes des glaciers lurkers

À trois endroits précis de la montagne, vous trouverez un lurker s'affairant sur une machine, défendu par ses sbires. Il s'agit d'éliminer ceux-ci, pour que le lurker armé descende à votre portée. Chargez-vous alors d'eco rouge (une source est toujours à proximité), car votre force de base n'y fera rien, et assemblez-lui quelques coups de poing pour le voir disparaître (5).



Le premier d'entre eux se trouve à proximité du lac gelé avec 4 bloqueurs precursors. Le second est



caché dans un recoin, accessible par les corniches en contrebas lorsque vous êtes face au fort lurker. Le troisième se trouve à gauche, en haut de la colline où dévalent d'énormes boules de neige (6).

Désactive les bloqueurs precursors

À différents endroits de la montagne, vous trouvez une sorte de champignon-bumper sortant du sol. Il s'agit de les désactiver en sautant très précisément à leur sommet, à l'aide d'un double saut pour ne pas être renvoyé par l'onde de choc (7). Un premier se trouve à



vos arrivées sur le site de la montagne. Quatre autres sont présents sur un lac gelé, à proximité d'une source d'eco rouge (8), un



autre à côté de l'entrée secrète de la grotte, deux devant le fort, deux sur la colline où dévalent les boules de neige, deux sur la plate-forme avant l'accès à la grotte des lurkers et un dernier juste avant cette même grotte (9).



Ouvre la caisse congelée

Note : pour remplir cette mission, vous devez nécessairement avoir activé « l'interrupteur d'eco jaune » dans ce domaine.

Dans la grotte située en face de vous au départ, une caisse forte se trouve coincée dans la glace (10).



Seule l'eco jaune, disponible à la source tout proche, peut parvenir à la casser. Chargez-vous et de là, visez la caisse pour qu'elle éjecte une pile d'énergie (11).



Traverse le fort lurker

Après avoir ouvert l'accès du fort (voir mission suivante...), allez tout droit et montez sur le bâtiment en utilisant le rebord à gauche avec R1



(accroupi) + ⊗ (12). Allez actionner l'interrupteur pour actionner une plate-forme raccourci, puis suivez avec précaution le chemin de planches et de perches longeant le fort sur la gauche, jusqu'à la pile d'énergie (13).



Ouvre la porte du fort lurker

Accéder au mécanisme qui permet d'ouvrir le fort se fera avec l'aide secourable de Flut-Flut, votre oiseau fétiche. Il se trouve en contrebas, passé le pont du lac gelé avec les 4 bloqueurs precursors (14). Montez



sur lui et actionnez l'interrupteur pour faire apparaître des plates-formes au-dessus du vide pendant un temps donné. Il s'agit de passer des unes aux autres avec beaucoup d'attention pour rejoindre la corniche suivante (15). Avec le



nouvel interrupteur, créez à nouveau des plates-formes et évoluez ainsi en abusant des vols planés (⊗ maintenu). Lorsque vous aurez brillamment manié votre destrier à plumes, récupérez la pile sur l'interrupteur



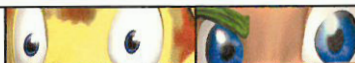
qui permettra à la porte du fort lurker de descendre... (16) Une dernière plate-forme vous conduira alors juste devant le bâtiment.

Surviv à la grotte infestée de lurkers

Rendez-vous devant le fort et prenez à gauche. Franchissez les ponts successifs, jusqu'à emprunter une plate-forme mouvante. Elle vous mène dans une grotte où vous attend une source d'eco rouge... et une multitude de lurkers nains ! Chargez-vous en eco rouge et partez affronter ce beau monde. Sachez que l'eco rouge vous permet de résister à l'explosion des caisses d'eco noire ; cassez d'ailleurs ces dernières en priorité pour vous débarrasser plus vite des ennemis (17). Une fois la place nette, vous



pourrez tranquillement récupérer la pile d'énergie sur un bloc de glace (18). Prenez ensuite le passage-raccourci pour vous retrouver à l'intérieur de la grotte.



Libère sept mécamouches

Une dans le fossé à votre arrivée sur le site.

Une dans la grotte en face de votre arrivée sur le site.

Une sur des corniches cachées en contrebas, lorsque vous reprenez le second glacier lurker (19).



19

Une en bas de la pente gelée aux deux plates-formes ascensionnelles. Une dans la zone placée sous le pont menant au fort (20).



20



21

Une sixième dans le fort lurker. Après avoir commencé l'escalade du bâtiment, montez sur les deux corniches puis sur le toit avec R1 + ⊗ (21).

La dernière sur la tourelle centrale du fort. Pour l'avoir, suivez le chemin en hauteur longeant le fort à droite. Une fois devant la tourelle, faites R1 + ⊗ pour agripper la tourelle et monter dessus.

- 200 orbes : deux caisses fortes sont placées non loin de la fameuse caisse congelée, à casser, elles

aussi, avec de l'eco jaune. Trois orbes vous attendent à la sortie de la grotte infestée de lurkers. Trois plaques precursors sont présentes dans l'enceinte du fort lurker : l'eco bleue se trouve sur la tourelle centrale de la dernière mécamouche (22) : une fois chargé d'eco, redescendez aussitôt pour ouvrir les plaques. Attention également à ne pas oublier d'orbes dans la neige ; celles des caisses fortes seront par exemple à peine visibles ! (23)



22



23

**GROTTE AUX ARAIGNÉES
8 piles d'énergie**

- Localisation : à côté du cratère volcanique, derrière le dernier parcours de wagonnets du site (1).



1

Utilise tes lunettes pour tirer sur les lurkers rongeurs

Repérez les espèces de chenilles qui gravitent autour des piliers troués dans la première zone de la grotte. Placez-vous sur une recharge d'eco jaune et passez en mode tir (⊙)



2

pour les éliminer tour à tour (2) ; il y en a neuf en tout dans cette partie de la grotte. Attention à bien les achever : elles éclatent en morceaux et doivent être visées plusieurs fois... Après avoir achevé le dernier rongeur, une pile d'énergie apparaîtra sur une plate-forme centrale.

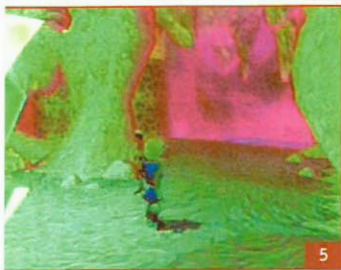
Détruis les cristaux d'eco noire

Ce sont ces masses violettes gélatineuses que l'on trouve à 5 reprises dans la grotte. Après avoir placé un coup dessus, éloignez-vous immédiatement avant leur explosion. Un premier se trouve en hauteur dans la première zone de la grotte, accessible par une plate-forme mouvante, ou bien tout simplement en tirant dessus à partir d'une source d'eco jaune. Un second est placé dans un recoin caché en hauteur, dans la première zone de la grotte, entouré d'un bassin d'eco noire ; pour le trouver, montez sur la structure de bois et passez à sa droite pour découvrir ce passage après une source d'eco jaune (vous pouvez lui aussi l'éliminer à distance [3]). Dans cette même zone, utilisez les plates-formes pour rejoindre le



3

passage de droite. Faites un saut boosté (Δ + R1 + \otimes) pour traverser l'eco noir, et décidez de plonger dans des eaux moins troubles : le troisième cristal se trouve justement dans ces profondeurs ! Plongez avec \odot en le maintenant appuyé jusqu'à atteindre la créature, puis remontez lorsqu'elle se met à clignoter avant d'exploser (4). Le quatrième



me cristal violet se trouvera au cours de votre visite dans la grotte noire : après le 4^e cristal lumineux rencontré, passez à gauche pour trouver un bassin où il se trouve immergé (5). Le cinquième cristal violet est présent dans un recoin bordé d'eco noir, sur le chemin menant à la salle du robot.

Explore la grotte noire

Après avoir découvert le second cristal d'eco noir, utilisez les plates-formes pour rejoindre le passage de gauche, au-delà de la mare d'eco noir. Un premier cristal se dévoile au fond : frappez-le pour qu'il produise de la lumière pendant un temps donné, vous permettant d'évoluer sur le parcours qui vous attend (6). Frappez ainsi chacun des cristaux que vous rencontrerez,

et ne perdez pas une seconde pour avancer. Un dernier saut vous permettra d'atteindre la passerelle où se trouve la pile de la mission (7).

Grimpe sur le robot géant

Ce robot bien protégé se trouve dans une zone accessible par la gauche lorsque vous entrez dans la grotte aux araignées. Pour espérer atteindre le robot proprement dit, il faudra s'affranchir d'un parcours assez retors. Montez d'abord sur la structure en bois, gardée par quelques vaillants lurkers foreurs ; pour les éliminer sans trop de dommages, enchaînez un saut boosté vers eux (Δ + R1 + \otimes) lorsqu'ils ne forent pas. Récupérez également de l'eco jaune pour les éliminer à distance. Il existe aussi un raccourci pour monter sur la structure : au fond à droite de la zone, une plate-forme ascendante, à atteindre avec un saut boosté, peut vous faire gagner deux étages (8). Suivez donc



un parcours ascensionnel, jusqu'à utiliser des perches successivement. À un moment, il s'agit d'atteindre une rangée de perches supérieure ; pour cela, faites sauter Daxter au moment où il se trouve à la verticale, la tête en bas. La pile vous attendra au bout d'une dernière rangée de perches (9).

Lance-toi vers les perches

Pour atteindre ces perches placées sur la gauche dans la salle du robot géant, ramassez la charge d'eco bleue et utilisez le propulseur placé en contrebas. Naviguez de perche en perche en récupérant l'eco bleue et rejoignez au plus vite la plate-forme precursor placée en face pour l'activer (10). Elle vous mènera à la pile de la mission (11).





12
Navigue dans le tunnel aux araignées

Il s'agit de ce couloir infesté d'araignées sortant de leurs nids, dont l'accès se trouve dans la salle du robot géant. Si vous avez « trouvé l'interrupteur d'eco jaune » de la montagne enneigée, une source d'eco jaune fera son apparition devant le tunnel, vous permettant de tenir ces ennemis en respect plus facilement. La pile de cette mission se trouve au fond du souterrain (12). Pour ressortir ensuite, utilisez le propulseur à eco bleue : vous récolterez à l'occasion quelques orbes supplémentaires...

Monte sur les plates-formes precursors

Dans la première zone de la grotte, des plates-formes mouvantes circulent autour d'une tourelle placée en hauteur, sur laquelle trône une pile d'énergie. Hissez-vous d'abord sur la structure en bois et empruntez les plates-formes successivement, jusqu'à atteindre la tourelle centrale (13).



13
Libère sept mécamouches

Une sur un promontoire en hauteur, dans la première zone de la grotte, à proximité du premier cristal d'eco noire (14). Une seconde en hauteur sur la gauche, elle aussi dans la première zone.



14
15
Une troisième au bout d'une passerelle en hauteur, toujours dans la première zone (15).

Une quatrième dans la zone cachée où se trouve le second cristal d'eco noire.

Une cinquième au cours de votre parcours dans la grotte noire.

Les deux dernières sur la structure en bois qui entoure le robot géant, accessible au cours de votre ascension.

- 200 orbes : deux caisses fortes sont placées à proximité du second cristal d'eco noire (16) ; deux



16
autres caisses se trouvent avant la zone du cinquième cristal d'eco noire ; d'autres encore sont présentes dans le tunnel aux araignées (le propulseur à eco bleue qui s'y trouve vous permet d'ailleurs de récupérer encore des orbes) et sur la structure en bois autour du robot géant. Sachez aussi que certains rongeurs lurkers abandonneront des orbes après avoir été éliminés.

CANAL LAVIQUE
2 piles d'énergie

- Localisation : à côté du premier parcours de wagonnets du cratère volcanique. Vous pourrez utiliser le zoomer à bouclier thermique mis au point par Keira moyennant 75 piles d'énergie (1).



1
Atteins le bout du canal lavique

Jak et Daxter s'offrent un nouveau tour de zoomer. Cette fois, ils vont avoir vraiment chaud au fessier et les ballons d'air froid seront quasiment tous indispensables, au risque de voir exploser la machine ; n'hésitez pas à perdre quelques dixièmes pour être sûr d'en choper un (2).



2
Attention aussi aux fossés ou aux « cratères » piégés sur le parcours. Après avoir atteint une source d'eco jaune, tirez sans ménagement sur les rochers encordés pour vous libérer le passage (3). Suivez ensuite les guides métalliques en usant et abusant des boosts (R1), et en récoltant de l'eco jaune pour détruire



re les caisses d'eco noire et autres joyusetés atomiques. Une fois la pile récoltée, actionnez l'interrupteur du téléporteur.

Libère sept mécanouches

Elles seront toutes visibles sur le chemin en zoomer. Quoi qu'il en soit, le nombre de tentatives est une fois encore illimité... (4)



- 50 orbes : toutes visibles sur le chemin elles aussi, ou dans des caisses fortes à détruire avec le zoomer.

**CITADELLE DE GOL ET MAIA
5 piles d'énergie**

- Localisation : au bout du canal lavique. Activez le téléporteur pour pouvoir passer la porte de la citadelle (1).



- Explications : certains interrupteurs du site créeront un pont de plates-formes colorées. En touchant une plate-forme d'une couleur donnée, toutes celles de la même



couleur présentes sur le pont se déroberont, limitant votre traversée. Soyez fin tacticien... (2)

Libère le sage bleu

Derrière la couronne de planches bordant la structure centrale se trouve un accès. Au-delà, un parcours de plates-formes rondes et carrées vous attend, où il faut déjouer les menaces du feu... et du vide. Sachez que les gros blocs carrés doivent être complètement stables pour que vous puissiez vous y agripper (3). Rejoignez la source



d'eco bleue à l'aide de quelques sauts boostés et montez sur les plateaux surélevés. Passez les plates-formes suivantes en surveillant les séances de chauffe, et vous atteindrez le promontoire derrière lequel est emprisonné le sage bleu (4). Un coup dans le générateur plus tard, la pile et le sage seront à l'air libre...

Libère le sage rouge

Dans la salle d'accueil, suivez les passerelles vers la droite pour rejoindre des plates-formes circulaires. Passez des unes aux autres jusqu'à atteindre un nouvel interrupteur qui matérialise un pont coloré (5) : faites un saut boosté pour en atteindre la portion du milieu et ainsi arriver plus facile-



ment de l'autre côté. Passez la porte et chargez-vous d'eco jaune car de vilains petits lurkers vont venir hanter le couloir (6). Arrivé tant bien que mal au bout du passage, cassez les trois générateurs qui s'y trouvent pour stopper ce flux d'ennemis. Débarrassez-vous des derniers résistants, passez la porte et empruntez les nouvelles plates-formes circulaires. Arrivé sur la dernière, faites un dernier saut boosté et vous atteindrez le générateur qui, une fois brisé, permettra de libérer le sage (7).



Libère le sage jaune

Dans la salle d'accueil, suivez le chemin vers la gauche pour aller ouvrir le passage qui s'y trouve. Vous voilà face à une source d'eco bleue... et une belle série de plates-formes propulseurs. Chargez-vous et empruntez-les successivement, en vous ajustant dans les airs pour tomber pile dessus (8). Atteignez ainsi la plate-forme à l'autre bout de la pièce. Derrière la porte se trouve



Continuez votre ascension jusqu'à atteindre les corniches en hauteur, et faites-en le tour jusqu'au générateur (12). Une fois actionné, il est temps



- 200 orbes : vous trouverez des caisses fortes au cours du chemin vers le sage rouge. Des plaques precursors se trouvent également à proximité des générateurs des différents sages (15).



le générateur qui permet de libérer le sage jaune (9).

Libère le sage vert

Après avoir libéré les trois premiers sages, des plates-formes apparaissent dans la salle centrale (10).



Montez-les successivement, puis escaladez les plateaux circulaires. Arrivé au sommet, retournez-vous pour être fin prêt à sauter sur toutes ces plates-formes qui gravitent autour de la structure centrale (11).



Libère sept mécanouches

Une à votre entrée dans la citadelle. Une sur une passerelle de la salle centrale.

Une au cours du chemin vers le sage rouge.

Une à votre entrée de la zone aux propulseurs d'eco bleue.

Une après une série de plates-formes circulaires sortant du mur, qui sont accessibles à droite lorsque vous vous trouvez devant le sage jaune (13).



Une au cours du chemin vers le sage bleu (14).

La dernière sur une corniche de la structure centrale, au cours de votre ascension vers le sage vert.

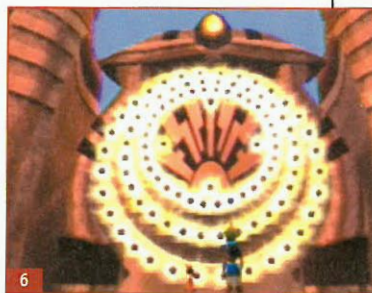
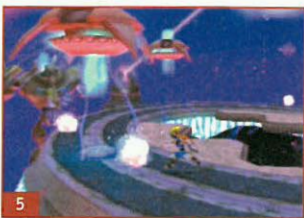


BOSS FINAL : LE ROBOT PRECURSOR

Sur la plate-forme, récupérez l'eco jaune et visez sans attendre la tête à faisceau du vilain robot (1). Après sa destruction, allez récupérer de l'eco bleue à la source et empresses-vous d'utiliser le propulseur pour échapper à l'explosion de la bombe larguée par vos ennemis (2). Passé



cette étape, des démons nés de l'eco noire vont s'acharner sur vous : récupérez l'eco jaune en les esquivant au mieux et éliminez ce beau monde avec quelques charges bien placées. Une nouvelle bombe est alors lancée sur la plateforme ; utilisez encore le propulseur à eco pour éviter le choc. Le robot precursor entame ensuite un lancer de rochers explosifs : sautez lorsque leur onde de choc viendra à votre rencontre (3). Dans le même temps,



d'activer la visée)... (4)

La fin est proche. Lorsque Gol et Maïa tenteront de vous piéger avec quelques ultimes bombes, pressez-vous de ramasser une portion d'eco blanche formée à partir de l'eco de lumière (5). Le robot finira alors là où il le mérite : un bon bain d'eco noire ne lui fera pas de mal...



récupérez l'eco jaune pour envoyer encore quelques rasades dans le bras du robot qui les projette, jusqu'à ce que la source d'eco bleue se réactive. Isolez-vous encore à l'aide du propulseur et une fois au sol, préparez-vous à éviter des lancers de gros boulets volcaniques. L'eco jaune servira cette fois à tirer sur le bras pour le faire lâcher prise (inutile

Si vous avez récolté les 101 piles disponibles au total dans le jeu, vous pourrez ouvrir l'ultime porte precursor de l'aventure (6). Sinon, vous pourrez toujours revenir sur vos pas et glaner les piles manquantes. Récolter l'ensemble des piles et des 2 000 orbes du jeu vous permettra d'inscrire 100 % au compteur... (7)



