

PUNCH CLUB 1

Janvier 2016 - dev. Lasy Bear Games

acheté 1.99 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / combat / compétence, trait ou tactique


mise en garde - astuce - bug - important / Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

Absence de manuel

<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

↑  > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > Lazy Bear Games > Punch Club

le répertoire des sauvegardes, par défaut, est caché -> utilisez les options d'affichage de l'explorateur Windows pour le faire apparaître

il est possible que le menu principal n'apparaisse pas avec certaines cartes graphiques comme une Nvidia GeForce 505

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****

jouer en Français -> menu principal -> options

3 modes de difficulté

3 attributs

Force -> dégâts - consomme de l'énergie

Agilité -> précision - esquive

Endurance -> récupération d'énergie - absorption de dégât

4 états

la forme -> affecte la santé

la faim -> empêche de travailler et de s'entraîner

l'humeur -> affecte l'efficacité des entraînements

l'énergie -> utilisée en combat et pour les travaux

3 voies de compétences

Ours -> Force
Tigre -> Agilité
Tortue -> Endurance

les points de compétences obtenus suite à des entraînements ou des **combats** seront affectés par vos soins pour apprendre des traits (compétences passives) et des compétences actives

en réalisant des actions secondaires, vous obtiendrez des effets temporaires

dialogues -> vous aurez à prendre des décisions

avant que vous puissiez en acheter, il vous faudra lâcher quelques \$ pour vous entraîner sur les **équipements sportifs**

les **combats d'entraînements** auprès d'*entraîneurs* (PAO ou "aux gants") sont payants

il vous faudra aussi dépenser des \$ pour acquérir de la **nourriture**

vous devrez travailler pour quelques dizaines de \$ dans le BTP ou comme livreur de **pizzas**

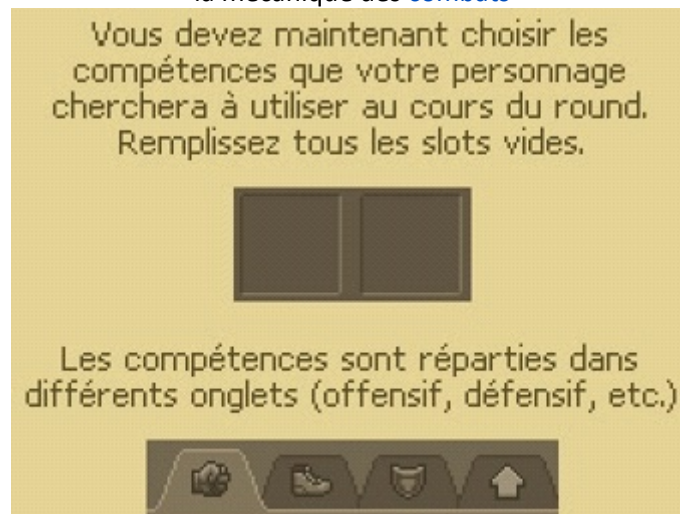
certain **combats** victorieux sont rémunérateurs ..

vous êtes libre de décaler, dans le temps, les inscriptions et les participations aux **combats de ligues**

les **combats de rue** ou **spécifique à un scénario** sont à effectuer quand bon vous semble

le jour J, veillez à disposer de forme et d'énergie (presque) au plus haut

la mécanique des **combats**



+ d'infos -> recherchez "**vieux guide de combat**" dans le paragraphe suivant

vous adapterez votre tactique et vos coups, à chaque round, en fonction de celles de votre adversaire

ne vous inquiétez pas si vous perdez contre des adversaires (beaucoup) plus faibles que vous -> certains scénarios se déclenchant par vos défaites, le jeu gagnera toujours ces **combats de scénarios**

***** DÉBUT DE PARTIE DÉTAILLÉE *****

difficulté -> normale

si ce n'est pas précisé -> voyage à pieds

chez nous

Franck, votre tuteur, me téléphone -> je lui dis que je vais chercher du travail

faites des pompes dans **votre garage** sur le tapis

retour dans **notre salon** -> frigo -> buvez 1 **soda** - reste 2 **pizzas surgelées (ok + tard)** -> consultez le **journal** sur la table basse

canapé (ok + tard - c'est là que vous vous **reposerez**) et fauteuil - vous pouvez arroser votre plante, caresser votre chat ou observer votre aquarium

Nord ...

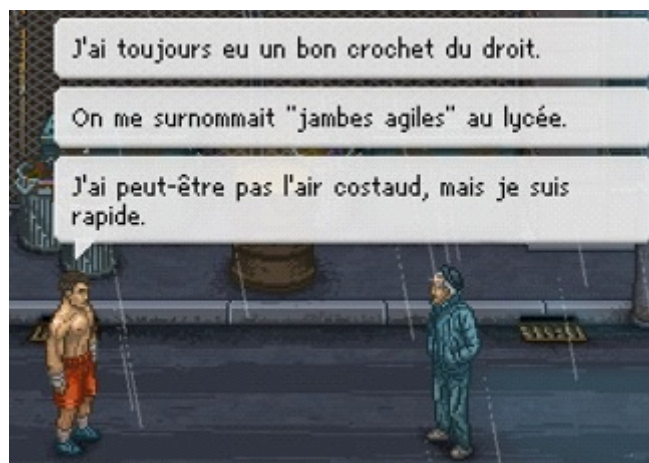
une rue

deux voyous veulent vous dépouiller -> je m'enfuis - l'un des deux me rattrape -> ...

didacticiel combat

je perd ce **1er combat** totalement déséquilibré

Mick vous interpelle -> ...



attention, votre réponse déterminera votre RP

je lui dis que j'ai toujours eut un bon crochet du droit

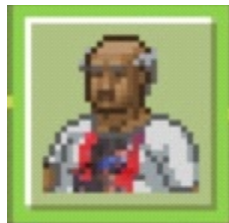


trait -> gros bras

Mick vous demande de passer le voir chez lui (ok + tard) - il exprime aussi le souhait que vous lui parliez de sa livraison de viande de l'épicerie d'Apu

comme prévu, allez d'abord travailler au chantier une journée (+ 50 \$) et me rendez vous ensuite à ...

l'épicerie d'Apu



Apu

demandez lui pour la livraison de viande pour Mick - il va la préparer

Apu vend ...



...
direction ...

bureau de Mick



Mick

Mick vous parle de Silver

si vous êtes a court d'argent,il pourra vous donner de la nourriture (ok 1 fois) - il peut aussi vous faire partager sa sagesse

rendez vous au ...

gymnase de Silver

la salle de boxe de Silver



Silver

une fois par jour, vous pouvez vous m'entraîner à la boxe ici ... il vous propose une 1ère séance gratuite -> j'accepte et perd le combat

les séances suivantes seront payantes -> 15 \$ le PAO (l'adversaire se contente d'encaisser les coups avec "un sac" - ok + tard) et 20 \$ un "vrai" entraînement (ok + tard)



...



...

inscription ligue amateur effectuée

la salle de sport de Silver



10 \$ la séance

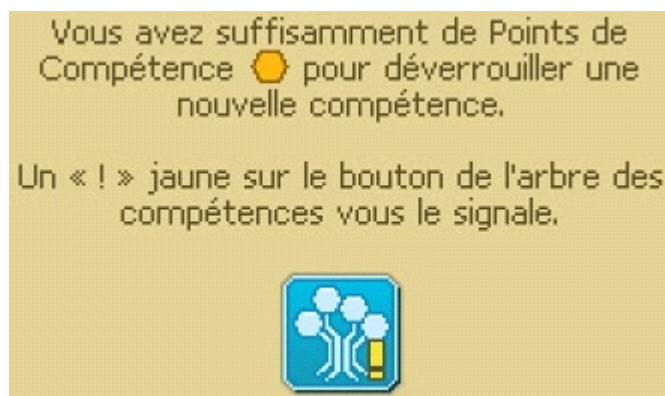
allez chez nous -> dormez sur le canapé -> mangez 1 pizza surgelée (frigo) -> revenez dans la salle de sport de Silver -> je fais des haltères couché -> ...



distributeur

achetez 1 barre protéinée - il me reste 60 \$

salle de boxe de Silver -> séance PAO - j'obtiens 2 points de compétence - il me reste 45 \$ -> ...





compétence de base : trait -> **tacticien**

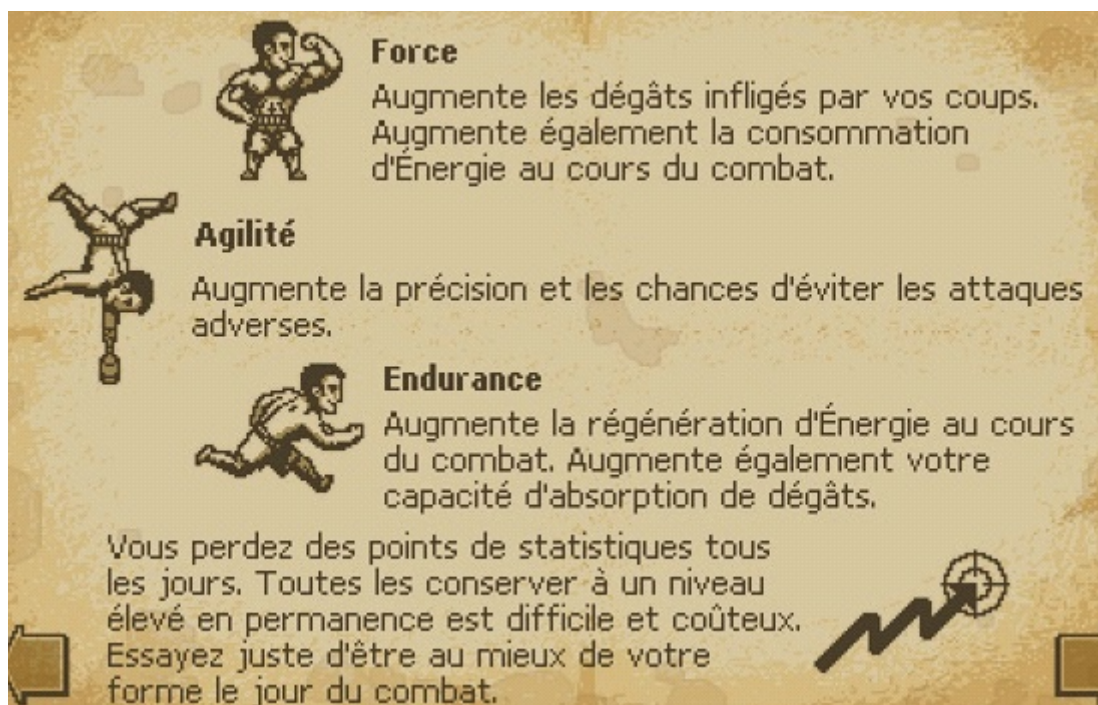
achetez 1 **pizza surgelée** à l'**épicerie d'Apu** -> mangez la **chez nous** (**frigo**)



1er combat ligue amateur contre *Song Mo* -> je gagne et obtiens 2 points de compétences

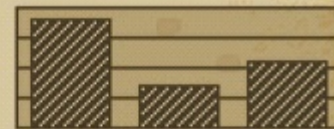
travaillez au **chantier** -> chez nous -> répondez au **téléphone** -> *Franck* vous a laissé un **vieux guide de combat** sur la table basse, lisez le -> ...

N'essayez pas d'atteindre un niveau élevé dans les trois statistiques.
Choisissez une voie et essayez de sculpter votre corps en vous concentrant sur un des aspects.



LA FORCE

Une grande Force permet d'infliger plus de dégâts, mais vous consommez plus d'énergie à chaque coup. Donc n'oubliez pas d'augmenter également votre Endurance pour régénérer votre Énergie.



Choisissez des compétences infligeant de gros dégâts et qui ne nécessitent pas d'être particulièrement agile.



Les coups de pieds, les esquives et les compétences basées sur l'agilité ne seront pas très efficaces.



L'art martial qui vous convient le mieux :
Voie de l'Ours

L'AGILITÉ

Si vous êtes suffisamment agile, vous pouvez utiliser des coups de pied difficiles et esquiver les coups de vos adversaires.



Esquivez les attaques adverses. Essayez de contre-attaquer et d'utiliser des compétences avec des dégâts de base élevés.



Ne vous concentrez pas sur les coups nécessitant de la Force, ni sur l'absorption de dégâts.

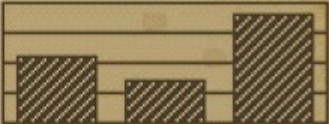




L'art martial qui vous convient le mieux :
Voie du Tigre

L'ENDURANCE

L'Endurance vous permet d'encaisser plus de dégâts au cours d'un combat.


Votre Énergie se régénère plus vite, ce qui vous permet d'utiliser vos propres attaques.



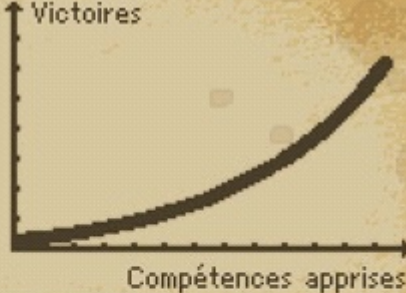
L'Énergie est votre puissance. Vous pouvez vous permettre d'utiliser des coups qui consomment beaucoup d'énergie, ainsi que de bloquer les attaques adverses.


Vous n'êtes pas agile, alors n'essayez pas d'esquiver les attaques ou d'utiliser des coups nécessitant de l'Agilité.



L'art martial qui vous convient le mieux :
Voie de la Tortue

Comme vous pouvez le constater, les compétences sont importantes. Essayez toujours d'apprendre de nouvelles compétences. Demandez à votre entraîneur de vous montrer de nouveaux mouvements, et cherchez toujours à choisir la meilleure stratégie.





N'essayez pas de faire monter vos statistiques juste parce que vous aimez les gros chiffres. Ne vous renforcez que lorsque c'est vraiment nécessaire.

...

mangez la pizza surgelée (frigo)

l'épicerie d'Apu -> il vous indique que *Casey* est susceptible de vous proposer du travail ... -

le café de *Casey*



Casey

Vous avez rencontré Casey. Il a été marin autrefois. Il peut vous proposer du travail. Il a quand même l'air un peu dangereux...

...

vous pouvez discuter avec lui, commander 1 **pizza** ou en livrer pour un gain de 30 \$

reposez vous **chez nous** -> inscription ligue amateur effectuée

achetez une **pizza surgelée** dans l'épicerie d'**Apu** -> mangez la **chez nous**

salle de boxe de **Silver** -> **séance PAO** -> j'obtiens 2 points de compétence

le **café de Casey** -> livrez des **pizzas** puis commandez en 1



vous la mangez sur place

allez travailler au **chantier** -> la **salle de sport de Silver** -> je fais des **haltères couché**

allez dormir **chez nous** -> le **café de Casey** -> commandez 1 **pizza** -> la **salle de sport de Silver** -> je fais des **haltères couché** jusqu'à avoir 3 en Force -> aidez ce *client* ...



il localisera un site de combat clandestin dans l'**entrepôt abandonné**

je fais du **tapis roulant** -> j'achète une **barre protéinée** -> je fais du **tapis roulant** jusqu'à avoir 2 en Endurance



compétence de base **Uppercut**



compétence de base compétence active I

2nd combat ligue amateur contre *Hexor Lamacho* -> je gagne et obtiens 4 points de compétences

le café de *Casey* -> commandez 1 pizza -> livrez des pizzas -> allez chez nous -> ...



quelqu'un a déposé une mallette ... vous n'en comprenez pas l'utilité

reposez vous

le café de *Casey* -> commandez 1 pizza aux fruits de mer -> livrez des pizzas

salle de boxe de *Silver* -> séance PAO -> j'obtiens 2 points de compétence

inscription ligue amateur effectuée

achetez 2 boissons énergisantes -> haltère couché

le café de *Casey* -> commandez 1 pizza

chez nous -> *Frank* téléphone, il localise la boutique de sport -> reposez vous

le café de *Casey* -> commandez 1 pizza

chez nous -> le téléphone sonne, c'est *Franck* ... - il vous dit de vous spécialiser -> dans notre garage, faites des pompes jusqu'à atteindre 4 en force



compétence de base : trait -> mémoire musculaire

il vous reste 8 \$

allez travailler au chantier -> vous avez faim -> le bureau de *Mick* -> demandez lui de la nourriture

chez nous -> la mallette est ouverte, utilisez la -> elle pointe sur l'épicerie d'*Apu* -> allez y -> des individus avec des masques d'animaux l'ont braqués -> ...

Le plus étrange, c'est qu'ils m'ont
volé toute la nourriture pour
chats, et qu'ils ont laissé de
drôles d'empreintes gluantes...

vous ne pouvez pas faire grand chose, la police est déjà passée ... vous l'aidez à nettoyer (fictif)

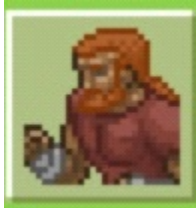
revenez chez nous -> reposez vous -> le chantier -> finissez votre travail

chez nous -> le garage -> faites des pompes jusqu'à atteindre 2 en Endurance

achetez 1 **boisson énergisante** dans l'épicerie d'Apu -> buvez la chez nous

3ème combat ligue amateur contre Bob Dreadson -> je gagne et obtiens 4 points de compétences

Roy intervient ...



Un pote

Roy est vraiment un chic type. Il pourrait vraiment devenir un ami.

vous allez picoler avec lui dans le bar préféré de Roy ...

en ressortant, Tyler vous aborde ...



Vous avez rencontré Tyler. Il a l'air sympa. Vous devriez passer plus de temps avec lui.

T'es pas un rapide pour un combattant, tu sais ? Tu veux de nouvelles cicatrices, ou pas ? Tu préfères mourir sans elles, hein ? Eh bien repasse me voir quand tu seras prêt. Il y a une leçon dans l'art de l'auto-destruction qui t'attend.

il vous propose de participer à des combats de rue

prenez l'**hamburger périmé** dans la poubelle



compétence **uppercut croisé**

la boutique de sport



des équipements sportifs

le café de *Casey* -> commandez 1 pizza aux fruits de mer -> livrez 2 fois des pizzas

inscription ligue amateur effectuée

salle de boxe de *Silver* -> séance PAO - j'obtiens 2 points de compétence

chez nous -> *Franck* téléphone, il vous invite a visiter tous les lieux du secteur -> reposez vous

le café de *Casey* -> commandez 1 pizza aux fruits de mer -> allez travailler au chantier -> vous avez faim -> ...

***** LA PARTIE NON DÉTAILLÉE *****

difficulté -> facile

Jour 1 -> compétence de base : trait gros bras

Jour 2 -> salle de boxe de *Silver* -> séance PAO -> compétence de base : trait tacticien

Jour 4 -> salle de boxe de *Silver* -> séance PAO

Jour 5 -> compétence de base : uppercut

Jour 6 -> 1er combat ligue amateur gagné -> compétence de base : compétence active I

Jour 7 -> salle de boxe de *Silver* -> séance PAO

Jour 9 -> ...

combat contre un voyou dans l'épicerie d'*Apu*

2nd combat ligue amateur gagné

automatiquement, compétence de base : trait mémoire musculaire

Jour 11 -> **salle de boxe de Silver** -> **séance PAO** -> compétence de base : **uppercut croisé**

Jour 12 -> **3ème combat ligue amateur** gagné

salle de boxe de Silver -> **séance PAO** -> compétence de base : trait **motivé**

Jour 13 -> ...

Jour 14 -> **4ème combat ligue amateur** perdu

Jour 18 -> ...



5ème combat ligue amateur gagné -> **je suis 8ème en ligue amateur ...**

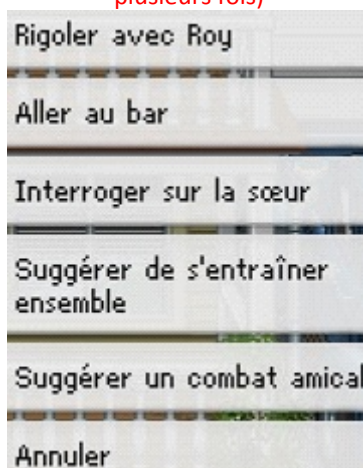
déblocage de la voie de l'Ours -> tactique : **pugiliste**

Jour 21 -> **6ème combat ligue amateur** perdu

Jour 24 -> **7ème combat ligue amateur** gagné

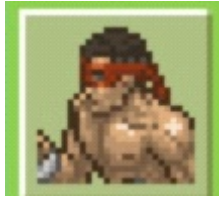


allez voir **Roy** chez lui, sa soeur **Adrian** est là ... elle vous plaît, vous devez essayer de la séduire (**ok + tard plusieurs fois**)



rigoler avec Roy -> vous vous reposez un peu tout en mangeant - sa camionnette est en panne

Jour 26 -> la **mallette** chez nous -> nouveau vol, cette fois ci dans l'**entrepôt abandonné**, par le gang des masques d'animaux -> ...



le soir, en certaines circonstances, vous devenez le Poing de la Nuit

la **malette** chez nous -> le camp de motards -> ...



...

1er combat contre un *homme avec un masque d'animal* perdu -> il vous faudra le battre tôt ou tard (ok cf. Jour 65)

Jour 27 -> ...

8ème combat ligue amateur perdu

compétence de l'Ours : **direct**

devant le bar préféré de Roy -> Tyler -> 1er combat de rue gagné

salle de boxe de Silver -> séance PAO

Jour 28 -> salle de boxe de Silver -> séance PAO

Jour 30 -> ...

9ème combat ligue amateur gagné

compétence de l'Ours : **semi uppercut**

l'entrepôt abandonné -> Mister Y - il est défiguré -> ...



jour 31 -> 1er combat ligue ultime gagné -> + 40 \$ -> un *homme en noir à l'oeil rouge* observe... il organiserait des combats sur son île -> objectif premier, atteindre la zone jaune du classement de la ligue ultime (ok après 7 combats)

jour 33 -> 10ème combat ligue amateur gagné -> + 20 \$

jour 34 -> 2nd combat ligue ultime gagné -> + 40 \$

compétence de base : compétence active II

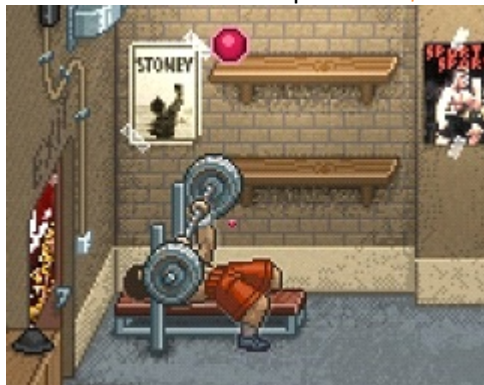
jour 36 -> ...



11ème combat ligue amateur gagné -> + 20 \$



la boutique de sport -> achat du vieux banc pour 250 \$ - il est livré et installé ...



dans notre garage

jour 37 -> ...

3ème combat ligue ultime gagné -> + 40 \$

salle de boxe de Silver -> séance PAO

compétence de base : trait Tempus non fugit

jour 39 -> 12ème combat ligue amateur gagné -> + 20 \$

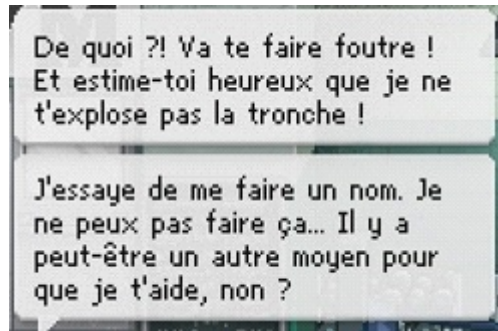
jour 43 -> 4ème combat ligue ultime gagné -> + 40 \$

jour 45 -> ...

13ème combat ligue amateur gagné -> + 20 \$

Silver doit de l'argent à Don -> il vous propose de vous coucher au 3ème round du prochain combat de ligue

amateur



je refuse -> Mick évoque le médaillon et "le punch club" -> Silver, pour purger ses dettes, a donné le médaillon à Don

compétence de l'Ours : triple direct

jour 47 -> la boutique de sport -> achat du tapis de course pour 200 \$ - il est livré et installé ...



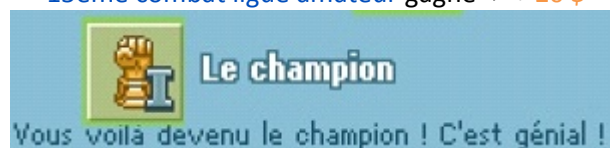
dans notre garage

jour 48 -> 14ème combat ligue amateur gagné -> + 20 \$

jour 49 -> 5ème combat ligue ultime gagné -> + 40 \$ -> compétence de l'Ours : trait -> mémoire musculaire
II

jour 51 -> ...

15ème combat ligue amateur gagné -> + 20 \$



...

Mick -> ... - vous devez passer par ...



les éliminatoires pour entrer dans la ligue professionnelle

Rue du café -> Don -> ...



...

concernant le médaillon, il vous proposera un "gros match" lorsque ...

Carte de Combattant Professionnel

Gagnez les Éliminatoires pour obtenir cette carte. Ensuite, vous pourrez officiellement prétendre être un combattant professionnel.

vous détiendrez une carte de combattant professionnel

jour 52 -> ...

chez Roy -> demandez lui pour Adrian -> elle aime les fleurs, parlez en à Adrian -> ... - ramassez la fleur et donnez lui - elle en veut 5 de + (ok voir ce dessous)

6ème combat ligue ultime gagné -> + 40 \$ -> ramassez la fleur dans l'entrepôt abandonné

jour 53 -> ...

la boutique de sport -> achat de la poire de vitesse pour 150 \$ - elle est livrée et installée ...



dans notre garage

ramassez la fleur dans notre salon

1/4 de finale des éliminatoires perdu

Mick pourra vous réinscrire quand vous serez prêt -> ramassez la fleur dans le bureau de Mick

le café de Casey -> ramassez la fleur près du distributeur

jour 54 -> ...



devant le bar préféré de Roy -> Tyler -> 2nd combat de rue gagné - ramassez la fleur à gauche de la poubelle

compétence de l'Ours : compétence **mutilateur**

jour 55 -> ...

7ème combat ligue ultime gagné -> + 40 \$ -> vous avez atteint la zone jaune -> nouvel objectif, atteindre la zone rouge du classement de la ligue ultime (**ok en plusieurs étapes**) -> *Mister Y* vous informe qu'elle est dirigée par *Don* qui souhaite vous (re)voir (**ok voir Jour 55**)

chez *Roy* -> donnez les 5 **fleurs** à *Adrian* ...



vous obtenez l'effet Amoureux

vous pouvez déclarer votre flamme (**ok + tard et plusieurs fois**) et/ou lui offrir un **cadeau** (**ok cf. Jour 56**)

demandez à *Roy* de s'entraîner avec vous au **gymnase de Silver**



vous obtenez l'effet le soutien de Roy <- je préfère m'entraîner **chez nous**, c'est gratuit

salle de boxe de *Silver* -> **séancePAO**

café de *Casey* -> demandez lui pour ses spécialités -> acceptez (**ou pas**) de goûter ses **pizzas très épicées**



...

Casey vous missionne pour une livraison spéciale -> ça se passe dans **les égouts** -> "le client" ne veut pas payer -> **combat contre Bill le crocodile ninja** ...



gagné -> il vous demande de repasser pour affronter son frère, *Mark* (**ok cf. Jour 71**)

Rue du café -> dites à *Don* que vous êtes un combattant de la ligue ultime -> il vous propose une "encore" plus belle récompense si vous choisissez de travailler pour lui ...

Je suis un combattant. C'est mon truc. Je ne suis pas un gangster. Je n'ai rien à ajouter.

Je pourrais peut-être travailler pour vous... Ça pourrait être amusant.

...

j'accepte -> il faudra repasser le voir quand je serais champion de la ligue ultime (ok)

Jour 56 -> chez *Roy* -> j'offre un 1er cadeau à *Adrian* (coût de 40 \$)

Jour 58 -> ...

8ème combat ligue ultime gagné contre 2 adversaires -> + 150 \$

compétence de l'Ours : trait -> motivé II

devant le bar préféré de *Roy* -> *Tyler* -> 3ème combat de rue gagné

Jour 61 -> ...

9ème combat ligue ultime gagné contre 2 adversaires -> + 150 \$

devant le bar préféré de *Roy* -> *Tyler* -> 4ème combat de rue gagné

compétence de l'Ours : trait -> boxeur

Jour 63 -> devant le bar préféré de *Roy* -> *Tyler* -> 5ème combat de rue gagné -> objectif atteint -> *Tyler* vous demande d'aider son frère *Mickey*, un des gitans du camp des motards (ok voir ci dessous)

Jour 64 -> 10ème combat ligue ultime gagné contre 2 adversaires -> + 150 \$

Jour 65 -> ...

le camp des motards -> *Mickey* -> ...



...

il souhaite que *Big Bobo* baisse sa musique -> ...



...

parlez lui -> ... -> **combat contre Big Bobo** gagné -> il a perdu sa **prothèse auditive**, d'où la musique trop forte -> acceptez (**ou pas**) de lui en trouver une (**ok voir ci dessous**) -> **Mickey** vous remercie et vous offre 6 **potions aux herbes** (**elle seront dans notre frigo**)

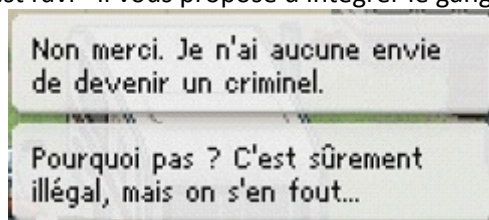
compétence de l'Ours : compétence **accès sur la force**

Jour 66 -> **chez nous** -> la **mallette** -> **le camp de motards** - vous êtes le poing de la nuit -> **Mickey** - **combat contre un homme avec un masque d'animal** gagné -> **Mickey** craint encore pour ses chiens - vous ne voulez pas lui donner votre adresse ... - en cas de soucis, vous lui dites de vous alerter via un spot sur un **toit d'un immeuble désigné**

Jour 67 -> ...

11ème combat ligue ultime gagné contre 2 adversaires -> + **150 \$**

la boutique de sport -> **Propre** détient une **prothèse auditive** en rab, il vous l'offre -> **le camp des motards** -> **Big Bobo** est ravi - il vous propose d'intégrer le gang de **Bobo** ...



...

j'accepte -> il s'agit d'encaisser "les fruits du racket" auprès des *commerçants* - je toucherai 50 % (**exemple cf. Jour 70**)

chez Roy -> interrogez le de nouveau sur sa soeur -> offrez un **2nd cadeau** à **Adrian** (**coût de 40 \$**) -> discutez avec elle puis tombez une nouvelle fois amoureux d'elle (effet) -> ...



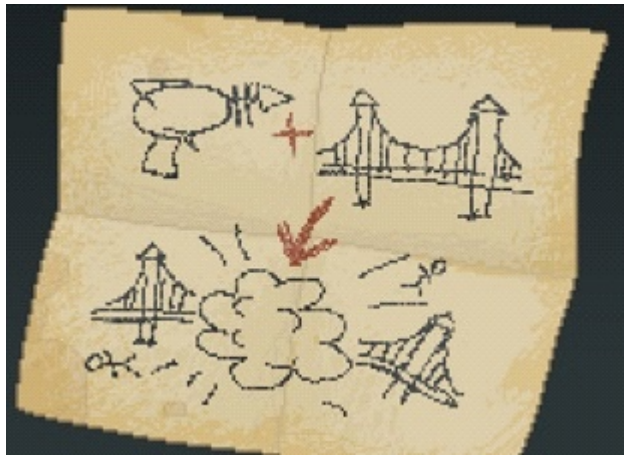
...

Roy -> allez boire un coup dans **son bar préféré** avec lui ...

Jour 69 -> ...

chez nous -> la **mallette** -> **chez Roy** -> alors même que le frein était serré, des membres du gang des masques d'animaux ont volés sa camionnette non motorisée - en tant que le poing dans la nuit, vous lui promettez de les retrouver, eux et son véhicule

chez nous -> la **mallette** -> **le toit d'un immeuble désigné** -> **Mickey** a trouvé un **papier griffonné** dans **le camp des motards** ->

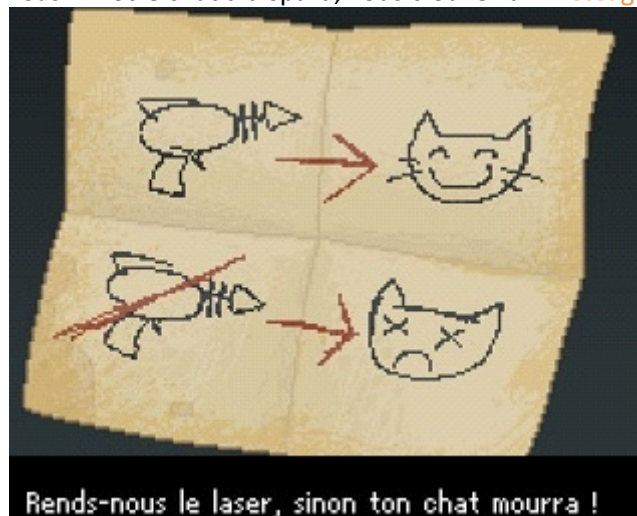


...
vous localisez le viaduc -> ...



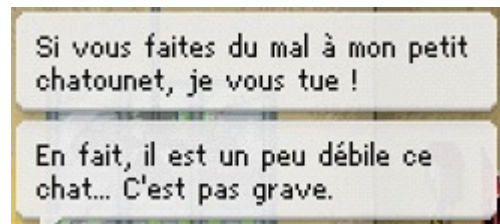
...
combat contre un *un homme avec un masque d'animal* gagné -> vous planquez le *laser* sur le *toit d'un immeuble désigné* - vous devez en parler à Prof (*l'alchimiste*)

chez nous -> votre chat a disparu, vous trouvez un *message* -> ...



répondez au téléphone -> "on" vous propose l'échange indiqué sur le *message* - il aura lieu sur le *toit d'un*

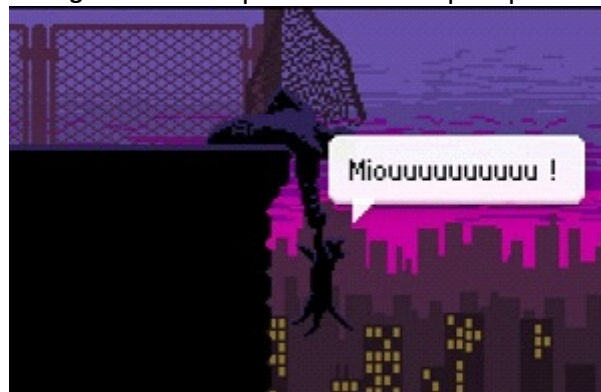
immeuble désigné



...
je les menace -> la **malette** -> le toit d'un immeuble désigné -> ...



...
combat contre un **homme avec un masque d'animal** gagné -> ... votre chat glisse sur le rebord du **toit** d'un immeuble désigné - vous ne pouvez le rattraper que d'une patte -> ...



...
il fini par glisser -> ... - vous devez absolument le venger (**ok en plusieurs étapes -> la base sous marine** - l'**armure de pouvoir**)

la boutique de sport -> Prof (**l'alchimiste**) - il vend des **potion spéciales** -> vous lui demandez d'examiner un **échantillon de bave gluante** - il lui faudra quelques jours ...

Jour 70 -> ...

12ème combat ligue ultime gagné contre 2 adversaires -> + **150 \$**

compétence de l'Ours : trait **mémoire musculaire III**

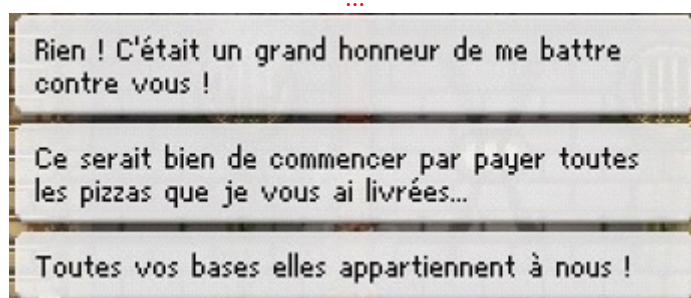
le camp des motards -> **Big Bobo** -> je vais chercher "les fruits du racket" auprès des **commerçants** ...



tout comme pour les autres travaux, je le ferai de temps en temps sans le préciser dans le texte

Jour 71 -> ...

chez nous -> la **mallette** -> vous êtes le poing de la nuit -> la boutique de sport -> *Prof (l'alchimiste)* a fini ses recherches -> ... - vous pensez à des mutants, ceux des **égouts** -> allez au **Café de Casey** -> abordez le sujet des mutants -> ... -> abordez le sujet de ses spécialités -> ... -> dans **les égouts**, **combat contre Mark le crocodile ninja** gagné -> ... -> il annonce que son frère *Gabe* souhaite vous affronter -> *Casey* -> abordez le sujet de ses spécialités -> ... -> dans **les égouts**, *Gabe le crocodile ninja* se défile -> ... -> il annonce que son frère *Steve* souhaite vous affronter (**ok + tard**) -> *Casey* -> abordez le sujet de ses spécialités -> ... -> dans **les égouts**, **combat contre Steve le crocodile ninja** gagné -> ...



je lui demande de payer les livraisons -> "pas de poches, pas d'argent" -> leur *Senseï (Maître)* arrive ...



...

il vous apprend une super compétence : le trait **fouette-queue** sauf que ... vous n'avez pas de queue -> il vous dit de passer le voir à l'occasion (**dans mon cas, ça ne sert à rien**)

parlez des mutations au **Maître (Sensei)** -> ... -> il pointe du doigt **le génie du mal** et localise la **base sous marine** accessible via les **égouts** -> allez y -> **combat contre un homme en armure** perdu -> **retour automatique dans les égouts** -> il vous faut une **armure de pouvoir** (ok cf. Jour 126 et +) - **Maître (Sensei)** localise le **ranch de Mack**, dernière personne à avoir vaincu **le génie du mal**

compétence de l'Ours : trait **berseker**

le ranch de Mack - vous êtes le poing de la nuit -> ...



...

vous devez lui prouver votre valeur pour qu'il vous aide, reste à avoir comment ? (**ok après l'île**)

passer **chez Roy** - sa camionnette est là ... -> discutez avec **Adrian** ->

Jour 72 -> ...



...

Jour 73 -> **13ème combat ligue ultime** gagné contre 2 adversaires -> + **150 \$**

Jour 76 -> **14ème combat ligue ultime** gagné contre 2 adversaires -> + **150 \$**

Jour 79 -> **15ème combat ligue ultime** gagné -> + **200 \$**

compétence de l'Ours : trait **motivé III**

Jour 82 -> 16ème combat ligue ultime perdu -> + 20 \$



Jour 86 -> ma jambe est guérie

Jour 88 -> 17ème combat ligue ultime gagné -> + 200 \$

Jour 91 -> 18ème combat ligue ultime gagné -> + 200 \$

compétence de l'Ours : trait brute épaisse

Jour 94 -> 19ème combat ligue ultime gagné -> + 200 \$

vous êtes le champion de la ligue ultime

sauvegarde ultime

Jour 95 -> ...

Rue du café -> Don -> demandez a travailler pour lui -> ...



...
un concurrent, "le maître ivrogne", doit être écarté de son territoire -> allez à **Chinatown** -> Mick intervient
-> ...

C'est vraiment une drôle
d'histoire... Désolé, Mick. je vais
laisser tomber ces histoires de
gangsters.

La magie, les médaillons, tous ces
trucs-là... J'en ai rien à faire !
Moi ce que je veux, c'est de
l'argent et du respect !

...

je persiste et file à **Chinatown** -> ...

Casey s'interpose -> ...

Quoi ?! J'ai ai ras le bol de vous
tous ! Un vieux coach qui vient
me parler de magie, un foutu
pizzaiolo qui était amoureux de
ma mère... Mais c'est quoi, ce
bordel ?!

Hum... Ça me paraît vraiment
bizarre, mais tu m'as l'air
sincère... OK, j'abandonne...

...

j'enfonce le clou et ... le menace -> ...

combat contre *Casey* gagné -> "*le maître ivrogne*" -> vous le menacez, il laisse tomber ...

compétence de l'Ours : compétence **frappe foudroyante**

rendez compte à *Don* -> il vous confie une 2^{de} tâche, livrer un **colis** à son *partenaire Russe* - il vous fourni
un **calibre** -> **cinématique** -> vous livrez le **colis** sur le **viaduc** puis êtes arrêté par la police en possession du
calibre -> vous êtes incarcéré



...

Morgan Red, le surveillant mentionne des insectes de combat ... **nourriture** et **couchette** dans votre cellule

porte à droite -> **la cour de la prison** -> des **équipements sportifs** - parlez à *l'homme en survêtement gris* -> il
dit avoir été accusé du meurtre de *votre père* mais ni les faits - il va jusqu'à dire qu'il l'adorait - il vous
révélera des faits en rapport avec sa mort s'il juge que vous êtes assez valeureux - il mentionne des
combats de prisonniers ...

revenez dans le **quartier des cellules** -> *Paul le garde* -> c'est par lui qu'il faut passer pour lancer le tournoi de

prisonniers - vous pouvez espérer une réduction de peine -> ...

1er combat de prisonniers gagné

Jour 98 -> ...

2nd combat de prisonniers gagné

dans la **cour de la prison**, *l'homme en survêtement gris* vous en dit plus - il était membre du "punch club" - le **médaille** a été coupé en deux par *votre père* a destination de vous et *votre frère* - "quelqu'un", qui connaissait le pouvoir du **médaille**, a fait en sorte qu'il soit incriminé dans la mort de *votre père*

Jour 101 -> 3ème combat de prisonniers gagné

Jour 104 -> ...

4ème combat de prisonniers gagné -> *Paul le garde* vous libère -> ...



...

vous obtenez le trait **perception temporelle**

Rue du café, *Don* vous remet le **médaille** qu'il possède ...



c'est une moitié du médaille

Au fait... En étudiant ton dossier,
mon avocat a découvert que tu
as un frère. Et il se trouve que
ton frère travaille aussi pour
moi. C'est marrant, hein ?

...

il précise que c'est *Mister Y* ...

compétence de l'Ours : compétence **uppercut puissant**

allez dans l'**entrepôt abandonné** -> *Mister Y* -> ...

Mon visage a été brûlé dans un
accident quand j'avais 10 ans. Je
n'avais aucun moyen de deviner
à quoi pouvait ressembler mon
frère jumeau aujourd'hui...

...

Les deux morceaux du médaillon sont réunis. Nous sommes assez forts pour trouver et vaincre l'Homme en Noir !
 Nous pourrions trouver l'Homme en Noir sur son île. Tous les quatre ans, il rassemble les meilleurs combattants du monde entier. Ils s'affrontent alors, afin de déterminer qui est le meilleur d'entre-eux.

...

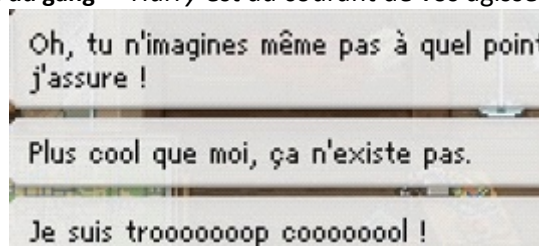
pour pouvoir rejoindre l'île, votre frère vous incite à vous acoquiner avec des gangsters (vous comprendrez + tard que vous allez faire place nette pour Don)

Jour 107 -> ...



...

la planque du gang -> Harry est au courant de vos agissements -> ...



...

je donne la seconde réponse -> il vous nomme chef du gang - vous devrez éliminer vos concurrents en les combattant -> la planque du gang est mise à votre disposition : canapé, nourriture (frigo) et équipements sportifs (porte de droite vers le sous sol) - Harry ne semble pas au courant pour l'homme en noir et son île ...

les combats de l'underground ranked (soit contre les autres chefs de gangs) sont soumis à la notion de respect

plusieurs "activités" sont proposées pour l'augmenter et aussi gagner des \$ -> ...



...

Jour 108 -> ...

1er combat de guerre des gangs gagné contre 6 adversaires -> ...
 Vous préférez arrêter le combat d'endurance et vous encaissez vos gains. Récompenses :
 \$ 1500, 25, 350

1er combat underground ranked gagné -> + 1 000 \$

Jour 109 -> ...

compétence de l'Ours : compétence **crochet**

j'achète 3 **armes** -> je fais une partie de poker -> j'achète 2 **cartes**

Jour 111 -> 2nd combat de guerre des gangs gagné contre 6 adversaires -> + 1 500 \$

Jour 112 -> j'achète 1 **carte**

Jour 113 -> je fais une partie de poker

Jour 114 -> ...

2nd combat underground ranked gagné -> + 1 500 \$

compétence de l'Ours : compétence **cogneur de barbaque**

Jour 116 -> j'achète la dernière **carte** -> je fais une partie de poker

Jour 117 -> je fais des affaires -> + **1 350 \$**

Jour 118 -> ...

je fais une partie de poker

3ème combat underground ranked gagné -> + **2 000 \$**

Jour 123 -> ...

3ème combat de guerre des gangs gagné contre 6 adversaires -> + **1 500 \$**

compétence de l'Ours : compétence **casse coude**

Jour 125 -> ...

4ème combat underground ranked gagné -> + **3 000 \$**

je fais une partie de poker

Jour 126 -> ...

4ème combat de guerre des gangs gagné contre 6 adversaires -> + **1 500 \$**

compétence de l'Ours : compétence **crâne de fer**

5ème combat underground ranked gagné -> + **? \$**

Le dernier boss de gang de la ville a été vaincu(_)!

...

automatiquement -> vous retrouvez *votre frère* dans l'**entrepôt abandonné** -> ...



...

tout est arrangé par *Don* -> **chez nous**, un *messager de l'homme en noir à l'oeil rouge* vous donne une invitation pour l'île ->



...

combat contre son champion, *Sub 273* gagné -> ...

la quête principale est terminée -> cinématique de fin ...

finissons les tâches importantes toujours en cours

le ranch de **Mack** -> vous êtes le poing de la nuit - il est d'accord pour vous aider - il mentionne *Don* comme connaisseur des technologies - *Mack* pourra assemble les différentes **pièces de l'armure** -> allez à la **Base très Secrète de Don** -> ...

combat contre 6 robots gagné -> vous récupérez la **partie inférieure de l'armure**

Jour 128 -> ...

la Base très Secrète de *Don* -> combat contre 6 robots gagné -> vous récupérez un **plastron et les bras de l'armure**

compétence de l'Ours : compétence **retenue**

Jour 129 -> ...

la Base très Secrète de *Don* -> combat contre 6 robots gagné -> vous récupérez un **casque de l'armure**

Mack -> ...

À présent, pour faire fonctionner cette armure, nous allons avoir besoin d'un plateau en aluminium, de scotch isolant et d'une cellule d'énergie.

il possède le **plateau en aluminium** et le **scotch isolant** -> il désigne *Don* pour la **cellule d'énergie** ...

passer voir *Adrian chez Roy* -> suite à des histoires de paris clandestins, il a disparu ... -> demandez à *Adrian* de vivre avec vous, soit à la **planque du gang**, elle acceptera <[:o)

Jour 131 -> la Base très Secrète de *Don* -> ...



...

combat contre *Don* gagné -> vous récupérez la cellule énergétique -> *Mack* assemble ...



...

sauvegarde

Jour -> la base sous marine -> ...



...

combat contre 2 ultrapowers gagné

la cinématique de votre chat châtant repasse ->



...

le poing de la nuit, sa mission achevée, a fini d'exister - les dialogues suivants sont partiellement faux - quel est ce chat dans la planque du gang ?

Jour 132 -> Bureau de *Mick* -> absence de dialogue pour l'inscription aux éliminatoires permettant d'entrer dans la ligue professionnelle - manifestement, il n'a pas apprécié ma décision à Chinatown ...

***** **BILAN** *****

prise en main -> 6 h 15 -> 2 débuts de partie en difficulté normale (maigrichon - Agilité et celle ci dessus) +
rédaction du document

durée estimée de la partie en difficulté facile + suite de la rédaction du document -> 15 h 15

***** **CRITIQUES ET AVIS** *****

les défauts du jeu

impossibilité de le jouer selon votre carte graphique

sauvegarde unique -> peut être dupliquée dans des répertoires que vous numéroterez <[:o)

actions répétitives - des incohérences ... - quelques *tiers* ont deux dénominations

au bout d'un moment, la musique prend la tête -> baissez le son !

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement rapides

gameplay très bon - dialogues assez bon - le RP est bien présent (évolution de votre héro + décisions)

hors mode facile, ce titre est exigeant et demande de la perspicacité

prolifération de clins d'œil à des événements et des personnes de la fin du 20ème siècle jusqu'au début du 21ème -> ciblées USA et plutôt cinéma ...

https://punch-club.fandom.com/wiki/Easter_eggs_and_references

Punch Club 1 est un bon petit jeu