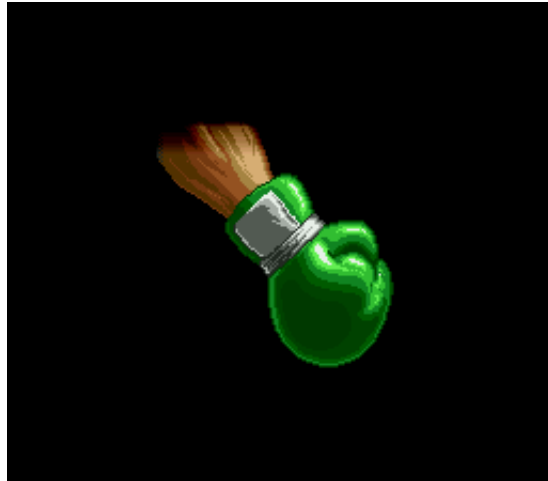


# Super Punch Out

Guide illustré pour les handicapés du gland gant par [Hebus San](#)





Punch Out était un jeu qui misait tout sur les failles à exploiter contre chacun de vos adversaires, Super Punch Out ne déroge pas à la règle. Même s'il est possible de battre un adversaire à la régulière (ce qui n'est pas le cas avec l'opus sur NES), connaître certaines des habitudes de vos opposants vous sera fort utile.

Allons-y pour la première soluce illustrée de Nes Pas ! (NDLR : sale prétentieux, il y avait ma soluce intégrale de faxanadu qui a été perdu dans mon disque dur enflammé il y a maintenant 1 an et demi. Je te déteste ;)

\* Prérequis

Avant de vous lancer il faut savoir deux ou trois choses.

La base du jeu est simple : laissez votre adversaire attaquer, éviter son coup et frappez tout de suite derrière. Pratiquement tous vos adversaires en prendront au moins deux ou trois dans la musette sur ce genre de contre.

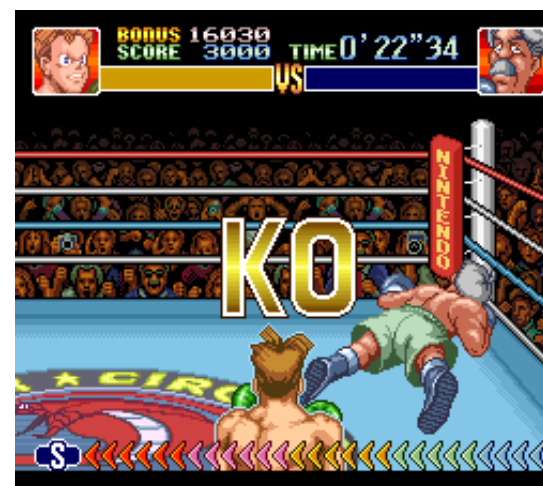
Évitez de frapper trop souvent. Cela vous fatigue et vos coups seront moins puissants.

Une fois que vous avez le super punch, gardez-le ! Ne vous faites pas toucher ! Et ne l'utilisez surtout pas en premier coup. Attendez d'avoir placé un premier coup qui étourdit l'adversaire pour enchaîner avec un super punch. Le must, c'est de connaître exactement le nombre de coups que vous pouvez enchaîner après avoir évité un coup adverse. Frappez normalement jusqu'au dernier coup, et finissez avec un super punch. Vous optimiserez ainsi au mieux votre « fenêtre de frappe ». J'essaierai d'indiquer le nombre de coups possibles sur les frappes facilement reconnaissables de certains adversaires.

N'oubliez pas l'estomac, certains adversaires supportent très mal d'être frappés au ventre.

Dernière technique à maîtriser : le counter punch. Il s'agit de frapper au moment où l'adversaire prépare sa frappe. Cela demande un timing précis, mais c'est très souvent payant.

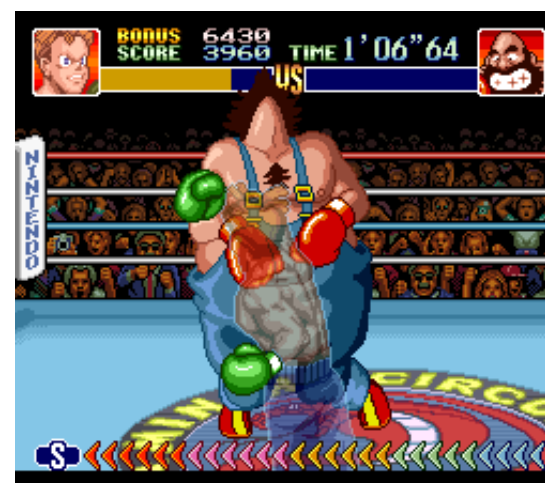
\* Gabby Jay



Papy fait de la résistance. Si vous perdez un match contre ce mec là, vous feriez mieux d'arrêter le jeu tout de suite. Mais comme je me dois de faire une solution exhaustive...

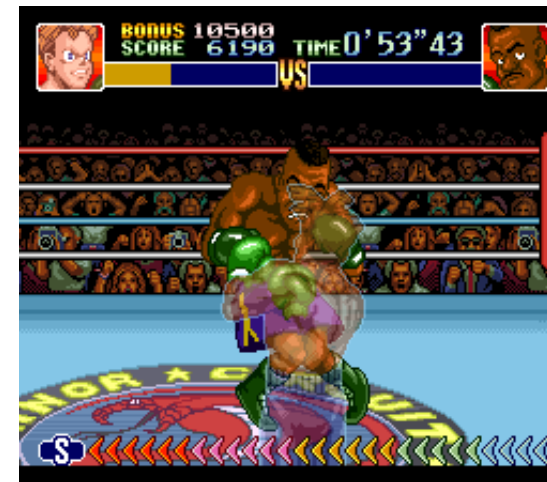
Gabby est un être neurasthénique et mou. Vous pouvez le frapper sans technique particulière. Parfois il bloquera, parfois non. Sinon, ses préparations sont très lentes et les coups se voient venir de loin. Laissez-le frapper dans le vide, contre et super punchez dès que possible. Son « attaque » spéciale consiste à reculer, vous provoquer, et revenir frapper un grand coup. Mais c'est tellement lent que vous n'aurez aucun problème à l'éviter et à contrer. Moins de 40 secondes seront nécessaires pour un TKO.

\* Bear Hugger



Et un gros canadien, un ! Plusieurs technique sont disponibles pour en venir à bout. Evitez de frapper son ventre pour commencer :il est possible de le frapper en counter punch mais ça ne vous avancera pas beaucoup. La plupart du temps il encaissera en rigolant (et accessoirement en vous tirant la langue). Le combat commencera sans qu'il vous frappe. Il vous incitera à le frapper. Soit vous frappez en counter au moment où il vous provoque (un seul coup possible), soit vous frappez au visage, il bloquera et répliquera par une frappe simultanée des deux mains sur votre tête. A ce moment là baissez vous, et contre attaquez, vous pouvez passer 4 coups. S'il s'énerve pas de panique. Il reviendra au contact et commencera à attaquer. Comme d'hab', évitez et frappez. Ca devrait se passer sans aucun problème.

\* Piston Hurricane



Ah, là ça commence à être sérieux. Enfin un adversaire qui avoine un peu. Et là il y a une tactique payante. Si vous voulez seulement vous contenter de le battre, évitez et frappez. Si vous voulez le battre vite et sans trop aller au tapis, visez son ventre !

Piston déteste les coups à l'estomac. Il n'en bloque pas beaucoup en frappe directe (comme ça, sans préparation particulière), et en contre ces coups lui feront très très mal. En plus ces frappes mesquines vous permettront d'avoir le super punch très rapidement. Le seul souci de piston c'est sa rapidité d'exécution et son jeu de jambe. Il peut se mettre à bouger de droite à gauche du ring de manière très déstabilisante, et revenir vous cogner. Pas de panique, évitez, et frappez. Seule son attaque « hurricane » est dangereuse. Là plus question d'éviter, vous n'y arriverez pas, les coups vont trop vite. Seule parade, esquivez à gauche et frappez immédiatement de la droite dans l'estomac sans vous souciez de ses coups. Vous en prendrez un ou deux, mais lui ira au tapis. Il faut juste être très rapide dans l'enchaînement esquive/frappe de la droite dans le buffet. Avec ça, vous arriverez au combat pour le titre Mineur.

\* Bald Bull



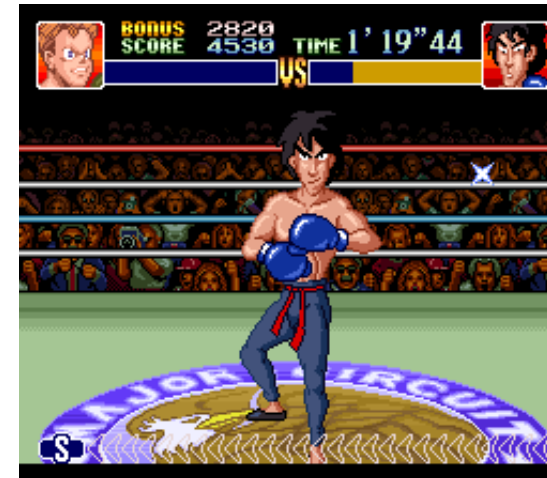
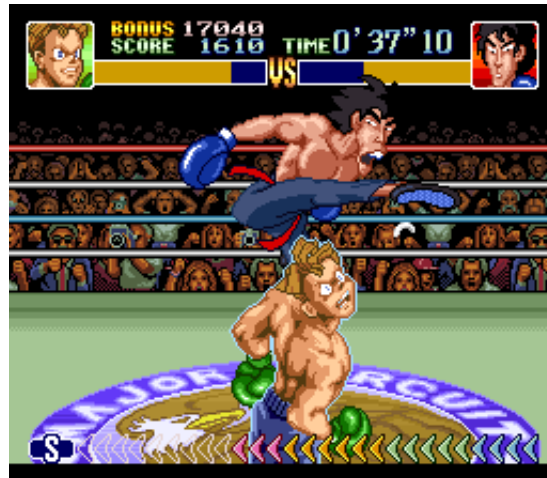
Vous le reconnaissez ? Le taureau turc du premier opus sur NES est de retour ! Bonne nouvelle, sa technique n'a pas changé d'un iota ! Sauf qu'ici on a le super punch à volonté. Donc comme sur NES, vous évitez ses grands crochets, et enchaînez avec entre deux et quatre coups au visage. Ultra simple jusque là. Dès que vous pouvez superpucher, lâchez tout. Comme sur NES, au bout d'un moment il lancera sa charge du fond du ring. Et comme sur NES, vous en profiterez pour le mettre KO définitivement en lui plaçant un coup dans l'estomac à ce moment précis. Attention le timing est un peu serré. Si vous le loupez, c'est vous qui irez au tapis, quelle que soit l'énergie qu'il vous restait.

\* Bob Charlie



Et un rasta aux marrons, un ! Hyper simple. Même technique que pou Gabby Jay. Repérez ses préparations, évitez et frappez. Vous pouvez placer 3 coups par série. Sa technique spéciale consiste, une fois après qu'il ait reculé et haussé les épaules, en un nombre de feintes impressionnant. Il prépare, mais ne frappe pas. Attention donc à ne pas enchaîner votre esquive+frappe trop vite, sans quoi vous allez en prendre plein la tête. Il pratique aussi une sorte de super crochet après avoir tournoyer 3 fois sur lui même. Pas de panique, c'est très facile à éviter et ça vous permettra de lui en coller 5 en retour.

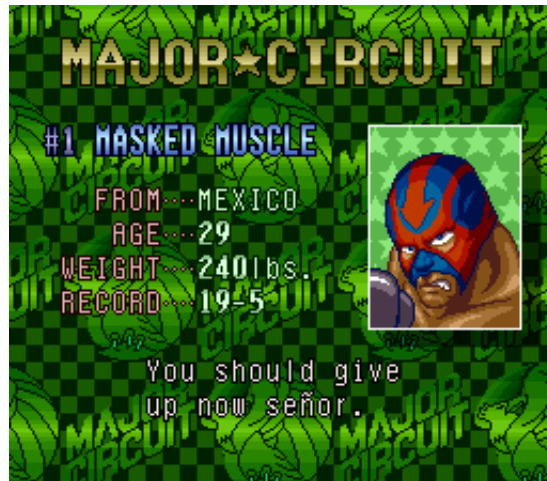
\* Dragon Chan



Et un karatéka aux pruneaux, un ! (promis j'arrête). Assez simple là aussi. Dragon Chan commence toujours ses matches par deux directs du gauche. Evitez, et frappez 3 fois derrière. Puis crochet du droit : évitez en frappez 4 fois. Le 4eme coup sera un super punch normalement ! Encore deux directs du gauche. Et là comme vous avez le super punch dispo, servez-vous en pour le 3eme coup. Lorsqu'il déclenchera son 2eme crochet, vous

l'enverrez au tapis. Frappez au ventre, cela lui fera beaucoup plus mal ! Dragon Chan va ensuite vous bourrer de coups de pieds sautés. Esquivez les coups de pieds « normaux » en allant dans la direction opposée (si vous vous baissez, vous les prenez). Pour les coups de pieds avec appui sur les cordes, il fait toujours un aller-retour. Un appui, puis un autre dans le coin opposé, puis il saute sur vous. Ici baissez vous pour éviter. Il reprend ensuite ses séries du début. Et donc vous l'atomisez.

\* Masked Muscle

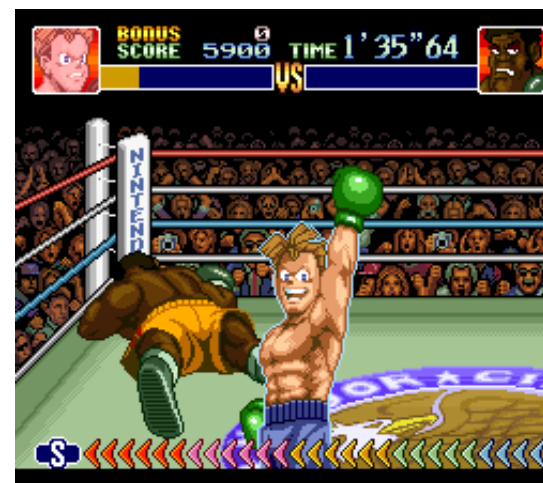


Ok, là déjà c'est du sérieux. Ce pseudo catcheur va commencer par des crochets. Mais il a un mouvement tellement ample que certains de vos coups ne pourront pas l'atteindre une fois son crochet évité. Sur son premier crochet, évitez et frappez gauche-droite-gauche. Et frappez à la tête. Sur le second droite-gauche-droite évidemment. Ensuite il tentera un grand uppercut en se baissant très bas. Evitez, et ripostez à la tête 4 fois. Puis deux direct du gauche. Evitez et ripostez deux fois seulement (super punch inside évidemment). Ensuite il tentera de vous cracher dans les yeux. Evitez en



vous penchant à droite ou à gauche, c'est capital. S'il vous touche, vous verrez très flou et ne pourrez plus frapper. Le crachat évité, ripostez 5 fois. Puis il fera des moulinets avec son gant gauche, mais c'est un direct droit qui partira ! Gaffe, celui là est bien vicieux. Evitez le, et évitez surtout le grand crochet du gauche qui part immédiatement derrière. Ripostez par un bon gauche-droite-gauche à la tête. Ses autres actions ne sont que des répétitions de celles déjà décrites. HE'S YOURS !

\* Mr Sandman



Rien de vraiment compliqué pour conquérir le titre Majeur. Mr Sandman est juste très rapide et très puissant. Vous avez donc un marge de manœuvre très limitée. Esquivez ses coups et ripostez entre 2 et 3 fois (2 fois sur les crochets gauche, 3 fois sur les droits), au ventre de préférence. Attention, les super punch, toujours plus long à préparer, le toucheront uniquement si vous enchaînez TRES vite. Sans ça il les bloquera sans problème. Quand il commence à piétiner, pas de panique, il enchaînera 3 uppercuts droite-gauche-droite mais parfois un seul uppercut droit. Evitez et ripostez par 5 coups. Son coup le plus vicieux arrive après une alternance rapide garde haute/garde basse (il monte et baisse ses gants très rapidement) : un enchaînement deux direct du droit et un gauche ultra rapide. Et douloureux. Esquiver sera compliqué. Le mieux est de bloquer, quitte à perdre le super punch. Et ne criez pas victoire à la première mise au tapis. Il récupère très peu de vie sur ce coup là, mais la deuxième fois qu'il ira bouffer les cordes, il récupèrera tout et accélèrera un peu.

Normalement, son pattern de base est : 2 crochets gauches, un droit, un uppercut droit, puis rebelote, puis un crochet droit, puis il piétine et lance un immense uppercut droit. Là pan, il va au tapis normalement. Il se relève (après s'être réécroulé normalement), puis crochet droit, et la première série des 3 directs vicieux part. Pan, encore au tapis. Ensuite il accélère, mais garde les même attaques. Vous devriez vous en sortir.

\* Aran Ryan



Vous voilà dans la cours des grands. Ici, les adversaires peuvent vous faire très mal, très vite, sans pour autant souffrir beaucoup de vos pauvres petits poings malingres. Cet irlandais est de cette trempe là. Il est dur au mal. Première chose : ne le super punchez pas ! Il va encaisser, tituber, et viendra vous aggriper ! Vous perdrez ainsi de la vie pendant qu'il en regagnera. Super punchez uniquement pour envoyer au tapis.

Ryan commence par des séries de direct du gauche (esquive, 2 coups), puis des crochets du droit (esquive, 3 coups). Il se déplace fréquemment à droite et à gauche du ring pour vous perturber. Si vous ne super punchez pas et restez patient, il va rapidement se trouver à court de vie. Il enchaînera donc avec son attaque spéciale : une charge façon Bald Bull. Mais nettement plus méchante. Si vous loupez le counter punch au fois (qui l'enverra au tapis, comme Bald Bull), il enchaînera un nombre infini de coups qui finiront par vous envoyer au tapis (toute résistance est inutile). Sachez donc bien calculer le timing de ce contre.

De temps en temps il essaiera un petit uppercut également (esquive, 4 coups), mais rien de méchant.

Si vous savez contrer, il n'y a pas photo ! Par contre, contrez en super puchant, sinon gare à vous (oui, ça fait beaucoup, mais le niveau s'élève, que voulez-vous...)

Bon, je reviens sur ce que j'ai dit. Ca vous permettra de le battre, mais pas de claquer un score. En fait, après un super punch, il essaiera de vous aggriper. Si vous super punchez au foie à ce moment précis, vous lui ferez encore très mal, et surtout il réessaiera de vous attraper (son coach lui dit « grab him ») encore et encore jusqu'à ce qu'il soit KO. Si vous ne manquez aucun de ces coups là, vous pouvez en venir à bout TRES rapidement.

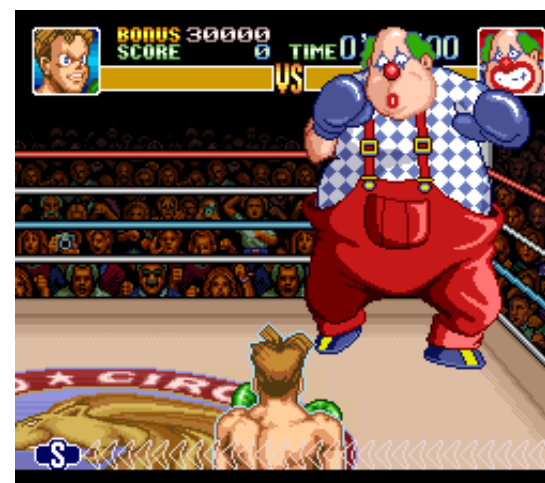
\* Heike Kagero



Encore un gros morceau. Sa particularité est de frapper avec ses cheveux. Et comme le maharadja du premier opus sur NES , il a la fâcheuse tendance à disparaître sur le ring. Voyons voir comment l'exploser en moins d'une minute.

Il commence toujours par deux direct du gauche (esquive, deux coups) puis par des crochets du droit (esquive, 3 coups), voire des crochets-uppercuts qui finissent loin. Donc comme pour Masked Muscle, il faudra frapper du côté où c'est. Répliquez par une gauche sur un attaque gauche. Il essaiera aussi de grands uppercut juste après. Esquivez, et collez lui 4 coups. Vient ensuite sa danse infernale. Ca va vite, mais pas de panique. La première fois qu'il réapparaît, il va enchaîner 3 coups (deux crochets et un uppercut) mais vous pouvez le frapper entre chacun de ces coups ! Et Super Punch à volonté hein ! Sur sa 2eme disparition, soit il va recommencer la même chose, soit il va secouer ses cheveux. Et là il faut réagir vite ! Sur le premier passage, esquivez à droite, et sur le second baissez vous. Vous pourrez ensuite lui coller 5 ou 6 coups ! Ce sont là ces seules techniques. Si vous les maîtrisez, ce qui demandera un peu de pratique tout de même, il sera à votre pogne.

\* Mad Clown



Attention, voilà le premier gros client. Le vrai clown qui fait peur, celui de Poltergeist. Vous allez donc m'écouter très attentivement pour lui faire bouffer vos gants. Frappez uniquement à la tête, les coups au ventre l'amuse.

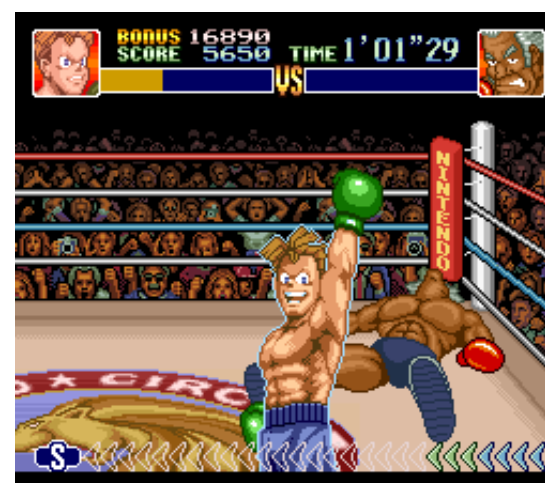
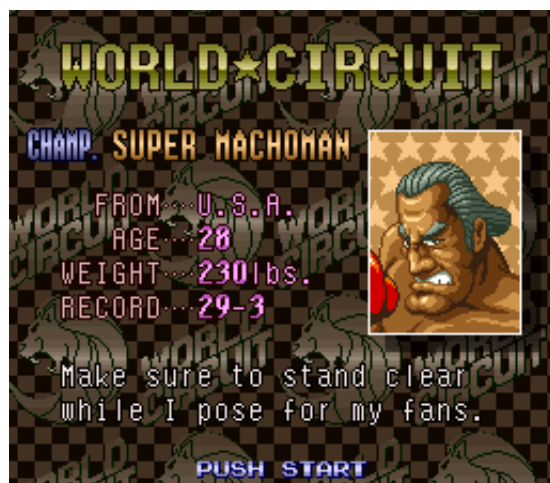
L'explication sera très chirurgicale : il commence par un direct du droit, esquive et 2 coups, puis crochet du gauche, esquive et 3 coups, puis idem, idem pour vous, grande manchette en diagonale, esquive à droite obligatoire et frappe du gauche enchaînée obligatoire (sinon vous ne le toucherez pas) avec 3 coups à la clé, direct du gauche, esquive et 2 coups, uppercut du droit, esquive et 3 coups. A ce point du combat, il a se dandiner agressivement et tenter de vous attraper la tête entre ses mains. Esquivez en vous baissant (obligatoirement) et ripostez avec 5 coups. Il continue avec un crochet du droit, esquive et 3 coups, puis un uppercut du gauche, esquive et 3 coups.

Par la suite ça va se compliquer pour vous. Soit il recule et se met à jongler avec des balles ; dans ce cas là il lancera 3 salves de 2 balles qu'il vous faudra éviter (à droite, à gauche ou sans bouger en fonction des trajectoires des balles qu'il lance) TRES rapidement, puis il fera un salto avant pour vous éclater la gueule, sauf que tonton Hebus vous a prévenu et que vous allez donc vous baisser et lui bourrer sa vilaine gueule de clown triste (avec 5 coups).

Soit son coach annonce « It's show time ». Et là... It's show time ! Les directs vont pleuvoir (en temps normal ils sont rapides, mais là c'est du délire) et votre seule chance sera d'essayer d'en éviter un maximum pour ripostez suite à l'uppercut (ou au crochet) final. Les séries sont de 3 direct+ 1 coup final. Il va répéter son show time 2 ou 3 fois. Donc courage.

Si vous avez bien suivi mes conseils depuis le début, il sera déjà allé 2 fois au tapis à ce moment là, et comme il ne récupère que peu de vie, la troisième fois devrait vous être accessible.

\* Super Machoman



Autant vous le dire tout de suite : le titre mondial ne va pas tomber tout seul ! Va falloir aller le chercher avec les tripes mes enfants ! Voire les couilles. Il est vraiment très costaud le gonze.

Le départ : deux directs du gauche TRES rapides, esquive et 2 coups, puis deux crochets du droit assez faciles à éviter, 3 coups en réponse (super punch now !). Puis un crochet du gauche, esquive+3 coups, et un uppercut du droit, esquive et 3 coups en réponse. Vient ensuite une série monstrueusement vicieuse. S'il agite ses gants très rapidement (son coach dit « exercise type A, mais ça va vraiment très vite alors pour lire... ), c'est une série de 4 direct qui se prépare. Passez en garde haute en encaissez dans les gants. S'il le dandine ridiculement de droite à gauche (« exercise type B »), c'est une série de crochets. NE BOUGEZ PAS ! Vous êtes automatiquement en garde basse, et ces coups ne vous atteindront pas ! S'il s'accroupit en gesticulant (« exercise type C »), c'est un enchaînement de 3 uppercuts, et vous devez esquiver droite-gauche-droite. Ripostez (dans ce cas là uniquement) avec 4 coups.

Super Machoman se décale ensuite vers votre droite, et secoue son gant gauche. Attention, le super crochet va partir ! Votre seul échappatoire : vous baisser. Et riposter avec 5 coups derrière.

Suite à ceci, il va reprendre la série supérieure, MAIS fera parfois varier le nombre de coup (un direct au lieu de deux, le crochet gauche d'abord, pas d'uppercut...), et les enchaînera vraiment très vite. Super Machoman est vraiment difficile à battre parce qu'il va vite, et que ses coups se ressemblent. Vous aurez vraiment très très peu de temps pour réagir.

Après son deuxième passage au tapis, il sortira son attaque ultime : une série de super crochets. La différence avec le super crochet seul, c'est qu'il ne secoue pas le gant pendant la préparation, il prend juste beaucoup d'élan avec son bras droit. Soyez extrêmement prudents. Ce coup vous met au sol directement. Il va en enchaîner entre 2 et 6, sans que vous puissiez faire quoi que ce soit, à part vous baisser. Quand il a fini, ripostez avec 5 à 7 coups.

Soyez lucide, et ça devrait passer.

\* Narcis Prince



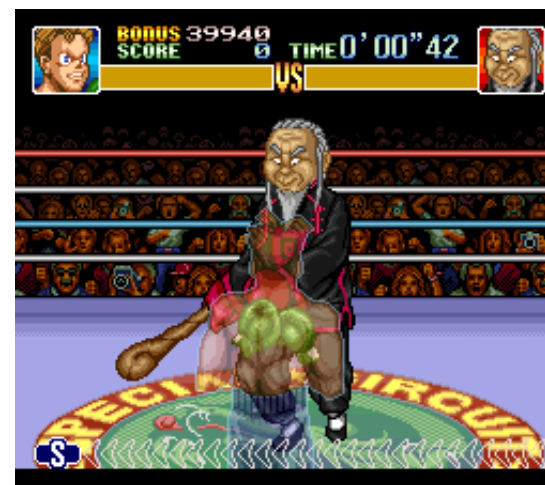
Bienvenue dans le circuit spécial. Ici c'est la crème de la crème, l'élite de la boxe ludique. Vous allez en baver comme une caisse de limace pour faire votre trou. Tous vos adversaires seront vicieux, rapide, et extrêmement puissants. Narcis Prince y compris.

Mais qui dit grosse puissance dit aussi gros défauts. Et paradoxalement, Prince va se révéler bien plus simple à battre que Super Machoman. Il se vante d'avoir un beau visage que personne n'a touché. Vous allez donc lui prouver que c'est possible. Narcis Prince a la particularité de danser sur le ring. Ses déplacements sont fluides, rapides et chaloupés. Ses coups partent aléatoirement après quelques déplacements. Généralement, il commence par un crochet du droit, esquive et 1 coup au ventre, puis crochet du gauche, même tarif, puis direct du gauche et direct du droit, avec à chaque fois la possibilité de le frapper une seule fois au foie (^^). Il va ensuite s'agiter un peu en enchaîner plusieurs crochets courts. Passez en garde haute en encaissez. Il terminera par un grand uppercut. C'est votre chance ! Frappez au ventre, sonnez le, et enchaînez au visage. Un seul coup suffira à lui faire perdre la boule. Il va reculer, se mettre dans une rage folle et perdre toute prudence. Il va alors vous frapper alternativement avec des crochets et des uppercuts plus rapide qu'au début, mais vraiment rien de méchant. Esquivez et frappez 3 fois à la tête à chaque coup. Il ira au tapis à une vitesse impressionnante.

En se relevant il reprendra ses esprit et recommencera exactement de la même façon. Procédez donc à l'identique, et il retournera bien vite se

regarder dans un miroir.

\* Hoy Quarlow



Chaud devant chaud ! Le petit chinois risque de vous refaire le clavier avec son sale bâton de tricheur. Quarlow est très pénible à battre car ses coups se voient mal venir. Décortiquons, voulez-vous ?

Il va commencer par une série de coups rapides et puissants venant de sa droite. Soyez très attentifs. S'il prépare en levant son bâton, c'est que les coups vont arriver au visage (x3), et donc passez rapidement en garde haute. S'il lève son gant et non son bâton, les coups seront plus bas (x2), et vous n'aurez donc rien à faire pour rester en garde basse.

Suite à ces coups, il finira par un coup gauche plus lent que vous pourrez esquiver. Placez 2 coups en riposte.

Il enchaîne avec un coup gauche de nouveau. Riposte et 2 coups. Puis un grand coup de pied sauté. Esquive (droite ou gauche) et 4 coups. Le superpunch est désormais prêt.

Il recommence avec son enchaînement rapide, généralement au corps cette fois ci. Evitez le dernier coup de la gauche, et ripostez 3 fois (et non pas deux). Soyez rapides, sinon il évitera le superpunch.

Il essaiera un direct du gauche, esquivez et frappez 3 fois. Puis attention, il va tenter un grand revers de son bâton. Un revers qui fait extrêmement mal. Le mieux est vous baisser et de ripostez 4 coups.

Puis vient une droite, esquive et 2 coups, et une gauche, esquive, 3 coups et tapis.

Attention, il va s'énerver et sauter sur le ring. Esquivez automatiquement du côté opposé à la réception de son saut, sinon vous risquez de bouffer du bâton ! Il va tenter 3 ou 4 frappes de ce genre. Ripostez au visage en commençant par le côté où il est placé, sinon vous ne le toucherez pas. Si vous passez, vous passerez 6 fois.

Il recommence les même techniques plusieurs fois, et donc vous devriez ainsi en venir à bout.

Attention toutefois à sa super attaque qui n'arrive que si le combat dure trop : il enchaîne 3 coups de bâton au visage de la droite, 3 de la gauche, puis 2 au ventre de la droite et 2 de la gauche. Votre seul espoir : rester en garde haute puis changer TRES vite pour la garde basse.

\* Rick Bruiser



Dur au mal, rapide, frappe de mulet, Rick Bruiser pourrait bien être votre pire cauchemar. Mais en fait non puisque d'une part je suis là, et que d'autre part son frère arrive juste après...

Rick est ultra rapide, et toutes ses attaques se ressemblent. Essayons d'y voir plus clair.



Rick commence tout ses combats par deux directs du gauche. Esquivez et frappez deux fois. Toujours au ventre, essayez de ne jamais le frapper au visage. Il a la fâcheuse manie a accuser le coup et à venir vous coller un gros direct mega rapide en guise de vengeance... ce qui vous fera bobo en plus d'avoir supprimé votre enchaînement judicieusement préparé. Cela arrive parfois au ventre, mais c'est plus rare. Quand cela arrive (vous verrez sa tête se tourner et reculer franchement, mais pas son buste), esquivez TRES rapidement vers la droite si sa tête part à gauche (ou la gauche si sa tête part à droite, sans quoi vous mangerez), et restez-en là jusqu'à sa prochaine attaque.

Après les 2 directs du gauche, Rick essaie un crochet du droit. Ses crochets sont très larges, et vous ne pourrez le toucher que du côté où il finit son geste. Ici votre droite. Esquivez donc et placez un droite-gauche-droite sur son foie bien exposé.

Il poursuit par un direct du gauche. Idem, mais avec un gauche-droite-gauche super punch.

Ensuite, soit il place un uppercut du droit (esquive, et puis 4 coups en commençant obligatoirement par une droite), soit un enchaînement de 3 coups ultra vicieux avec crochet bas du gauche, direct du droit (que généralement je bouffe) et uppercut du gauche. Même si vous bouffez le direct, évitez le dernier uppercut, et ripostez avec 4 coups, en commençant par un gauche.

Il peut recommencer cette série du début, ou tenter un grand coup de coude. Le coup de coude s'évite, mais vous aurez du mal à riposter. Par contre, il va tôt ou tard vous placer son coup spécial, qui consiste en un gros coup de coude énorme qui fait vibrer le sol et vous cloue sur place. Evitez LE PLUS TARD POSSIBLE, et restez bien en esquive (vous revenez en place au bout d'un laps de temps mais qui est suffisant si vous esquivez tard) sans quoi vous irez au sol sans aucun préavis sur l'uppercut qui suivra.

Si vous esquivez ceci, ripostez avec joie. Et 6 fois s'il vous plait.

Rick répète ensuite ces enchaînements de manière aléatoire. Les connaître par cœur est l'une des clés du succès.

Dernière chose, il attrape parfois votre main, et tente de vous briser le poignet. Essayez d'esquiver le plus vite possible, sans quoi votre main sera inutilisable pour de loooooongues secondes.

\* Nick Bruiser



Votre pire cauchemar. Lui vous attrapera la main à chaque fois que vous frapperez dans ses gants, donc aucun droit à l'erreur.

Nick est rapide, d'une puissance colossale (4 de ses coups vous enverront au tapis !) et il a la fâcheuse capacité d'encaisser vos coups sans broncher, ce qui rend très compliqué le combat puisque vous discernerez difficilement s'il faut encore frapper ou attendre prudemment. Nick est l'exemple parfait du boxeur qu'il faut connaître par cœur pour avoir une chance de le battre.

Nick commence par une série de 7 coups. Il sautille sur place, se fige, et décoche un coup à une vitesse stupéfiante. Au choix, il s'agira d'un crochet bas ou d'un crochet haut, de la droite ou de la gauche. Peut importe le côté, esquivez à droite ou à gauche, et ripostez immédiatement par 3 coups. Attention, ces 3 coups devront être bas si Nick a frappé en bas, et hauts si Nick a visé votre tête. Sans quoi votre riposte ne touchera pas.

Quand vous aurez le super punch, surtout ne l'utilisez pas. Nick est bien trop rapide pour prendre des super punch. Il n'y a qu'un seul moment dans le match où vous pouvez espérer en placer un, et ce n'est pas ici.

Après cette première série, Nick va faire un salto arrière et revenir aussi sec en plongeant vers vous. Ce coup vous met KO automatiquement. Esquivez donc à droite ou à gauche, et enchaînez immédiatement en vous baissant, car le bougre va vous envoyer deux crochets monstrueux. Une fois ces trois coups évités, vous pouvez riposter par 4 coups.

Nick place ensuite 4 coups, 1 direct et 3 crochets, assez lents que vous pourrez éviter et qui vous permettront de le toucher 2 fois chacun. Derrière, il va trépigner et balancer 2 grands uppercuts rapides. Esquivez et ripostez 4 fois. Viennent ensuite 3 autres crochets lents, avec entre 2 et 3 coups possibles en riposte. A ce stade vous devriez déjà l'avoir envoyé au tapis.

Il va ensuite enchaîner assez vicieusement par une série incontrôlable. Il alterne crochets bas et crochets hauts, droites et gauches, et ce pendant 10 coups. Il va donc falloir esquiver aussi vite que vous le pouvez en alternant esquive droite ou gauche (pour les crochets bas) et esquive basse (pour les crochets hauts). Ne pensez à rien d'autre ! Vous êtes Mohammed Ali hein !! Vous êtes « the butterfly » ! Une fois ces 10 coups passés, il achève la série par un énorme uppercut qui, une fois évité, vous permet de placer 4 coups. Derrière ça, il reprendra une série de crochets lents, puis une autre série de ces 10 coups.

Parfois, vous aurez droit au salto arrière en plein milieu, tout dépend de l'état d'avancement du match.

Une fois tout ceci passé, il reviendra au point de départ.

Quoi que vous fassiez, faites le vite. Il n'est pas rare de perdre parce qu'on dépasse les 3 minutes.

Un moyen de l'entamer plus vite est de le frapper immédiatement au début du combat. Normalement il encaisse 2 coups sans aucun problème entre chaque petit coup rapide. Ce qui fait qu'il prendra 5 coups chaque fois qu'il en tentera un (les 2 coups mesquins, plus les 3 consécutifs à l'esquive). C'est assez chaud car votre esquive interviendra là directement derrière votre 2ème coup et devra donc être parfaitement minutée. Mais le jeu en vaut la chandelle si vous comptez battre le temps record (bon courage).



Voilà. Grâce aux précieux conseils livrés ici vous devriez renvoyer l'intégralité des combattants vers des activités plus humbles telles le tricot ou le point de croix. Nes Pas a fait de vous un homme aux poings de dynamite. Merci qui ?