CUPHEAD : Don't Deal with the Devil !

Studio MDHR (2017)



guide par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT 4
En bref 4
Précisions 4
Conditions d'utilisation 4
2. DETAIL DU PARCOURS 5
Tutoriel 5
Première île 5
Introduction 5
Personnage 1 (pomme) 5
Niveaux accessibles 5
Marchand 5
Forest Follies (run & gun) 5
Accès 5
Parcours 5
Fin de niveau 6
Ruse of an Ooze : Goopy Le Grande (boss terrestre) 6
Accès 6
Phase 1 6
Phase 2 7
Phase 3 7
Fin de niveau 7
Botanic Panic : The Root Pack (boss terrestre) 7
Accès 7
Phase 1 7
Phase 2 8
Phase 3 8
Fin de niveau et personnage 2 (pièce d'or) 8
Clip Joint Calamity : Ribby and Croaks (boss terrestre) 8
Accès 8
Phase 1 8
Phase 2 9
Phase 3 9
Fin de niveau 9
Mausoleum I (bonus) 9
Accès 9
Déroulement 10
Fin de niveau 10
Threatening Zeppelin : Hilda Berg (boss aérien) 10
Personnage 3 (aviateur) et accès 10
Phase 1 10
Phase 2 11
Phase 3 11
Phase 4 11
Phase 5 11
Phase 6 11
Fin de niveau 12
Treetop Trouble (run & gun) 12
Accès 12
Parcours 12
Parcours 12
Fin de niveau et personnage 4 (hache) 13
Passage secret 13
Floral Fury : Cagney Carnation (boss terrestre) 14
Accès 14
Phase 1 14
Phase 2 14
Fin de niveau et personnage 4 (hache) 14
Fin de l'île 15
Deuxième île 15
Introduction 15

Niveaux accessibles *15*
Marchand *15*
Personnage 1 (quatuor) *15*
Pyramid Peril (Djimmi The Great / boss aérien) 15
Accès *15*
Phase 1 ..... *16*
Phase 2 ..... *16*
Phase 3 ..... *16*
Phase 4 ..... *16*
Phase 5 ..... *16*
Fin de niveau *17*
Shugarland Shimmy (Baroness Von Bon Bon / boss terrestre) 17
Accès *17*
Phases 1, 2 et 3 ..... *17*
Dernière phase *18*
Fin de niveau et personnage 2 (aviateur) *18*
Carnival Kerfuffle (Beppi the Clown / boss terrestre) 18
Accès *18*
Phase 1 ..... *18*
Phase 2 ..... *18*
Phase 3 ..... *19*
Phase 4 ..... *19*
Fin de niveau *19*
Funfair Fever (« run and gun ») 19
Accès *19*
Parcours *19*
Fin de niveau *20*
Aviary Action (Wally Warbles / boss aérien) 20
Accès *20*
Phase 1 ..... *20*
Phase 2 ..... *21*
Phase 3 ..... *21*
Fin de niveau et personnage 3 (passage secret) *21*
Mausoleum II (bonus) 21
Accès *21*
Déroulement *22*
Fin de niveau et personnage 4 (ampoule) *22*
Quatuor reformé 22
Funhouse Frazzle (« run and gun ») 22
Accès *22*
Parcours *22*
Fin de niveau et pièce secrète *24*
Fiery Frolic (Grim Matchstick / boss terrestre) 24
Accès *24*
Phase 1 ..... *24*
Phase 2 ..... *24*
Phase 3 ..... *25*
Fin de niveau et personnage 5 (jongleur) *25*
Fin de l'île 25

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux joueurs ayant déjà une certaine expérience du jeu **Cuphead**. Son but est de les guider étape par étape et selon les règles pour progresser dans le jeu.

Il est pour le moment limité aux 2 premières îles du jeu mais sera mis à jour en fonction de ma progression. La chronologie proposée pour les niveaux n'est pas imposée par le jeu, elle correspond seulement à mes propres choix.

Ce guide constituant une solution détaillée de Cuphead, les joueurs désirant découvrir le jeu par eux-mêmes sont invités à ne pas lire la suite du document !

N.B. :
Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin de ce document.

Précisions

Cuphead propose un univers subdivisé en plusieurs îles, dont chacune comprend plusieurs niveaux. La plupart correspondent à un duel contre un « boss » mais le jeu inclut un autre type de niveaux, dit « run & gun », dont le but est d'amasser le maximum de pièces pour améliorer l'équipement du joueur.

Pour atteindre l'île suivante, le joueur doit terminer tous les niveaux de l'île en cours. Chaque niveau faisant intervenir un « boss » est disponible en 2 variantes (« simple » et « regular »). Le mode « simple » propose un duel plus accessible aux débutants mais seule la validation des niveaux « boss » en mode « regular » permet de déverrouiller l'accès à l'île suivante.

Ce guide décrit les niveaux un par un en détaillant pour chacun son accès, sa chronologie et ses récompenses (pièces d'or, déblocage d'autres niveaux et équipement éventuel supplémentaire).

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état (ce fichier PDF). Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.

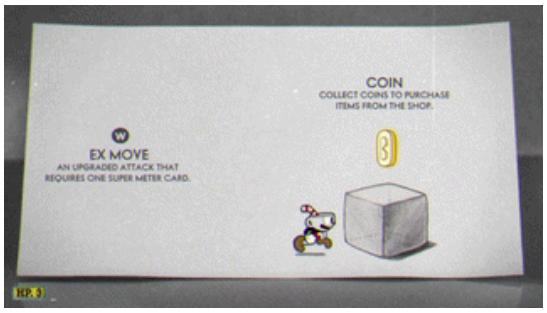
Sa dernière version est disponible sur le site **asthalis.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

JEUX PC / CUPHEAD / DOCUMENTS

N.B. :
L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers ce document.

2. DETAIL DU PARCOURS

Tutoriel



Depuis la maison initiale, explorer le tutoriel du jeu pour récupérer **1 pièce** dans sa dernière étape.

Première île

Introduction

Personnage 1 (pomme)
Un pont en bois mène à la première île. Au bout, parler au personnage dont la tête est une pomme. Il vous donne **3 pièces** et vous recommande de parler aux autres personnages de l'île pour récupérer de précieuses informations.



Niveaux accessibles
La première zone accessible de l'île comprend 3 défis :
- **Forest Follies** (repère rond proche au sol), un niveau « run & gun»
- **Ruse of an Ooze** (arbre clair au nord-est), un duel contre un boss
- **Botanic Panic** (potager au sud), un duel contre un boss

Marchand
Une roulotte de marchand (**Porkrind's Emporium**, repérée « shop ») est également à proximité pour améliorer l'armement et acquérir de nouvelles aptitudes. Le joueur peut y revenir si nécessaire à tout moment du jeu.



Forest Follies (run & gun)

Accès
L'accès au niveau est un repère rond au sol. Le joueur peut y récupérer jusqu'à **5 pièces**.



Parcours
La **1ère pièce** est au-dessus d'une plateforme mobile se déplaçant horizontalement.



Les boules roses à pointes se déplaçant verticalement sont neutralisables avec une parade.



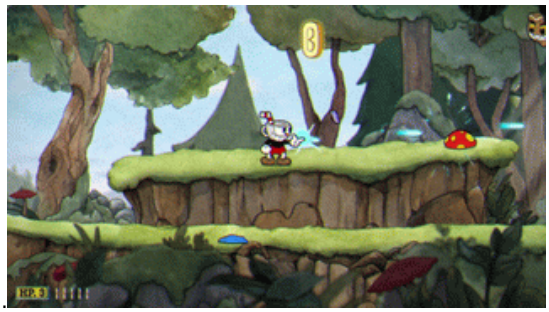
La **2ème pièce** est au-dessus de l'extrémité du tronc en pente.



La **3ème pièce** est au-dessus d'un tronc formant un pont. Le joueur peut la récupérer avec une parade sur la boule rose à pointes.



La **4ème pièce** est au-dessus d'une plateforme surélevée.



La machine à glands doit être détruite pour empêcher les attaques aériennes incessantes.



La **5ème pièce** est au-dessus d'une plateforme défendue par 2 ennemis surgissant en décalage depuis le bas de l'écran.



Fin de niveau
Un nouveau pont à l'est permet d'accéder au niveau **Mausoleum I**.



Ruse of an Ooze : Goopy Le Grande (boss terrestre)

Accès
L'accès au niveau est un arbre au feuillage clair.



Phase 1
le boss est une petite boule bleue à nez rouge qui se déplace par bonds pour écraser le joueur.



Pour attaquer, le boss se cabre puis se redresse en forme de gant de boxe géant (se baisser ou esquiver).



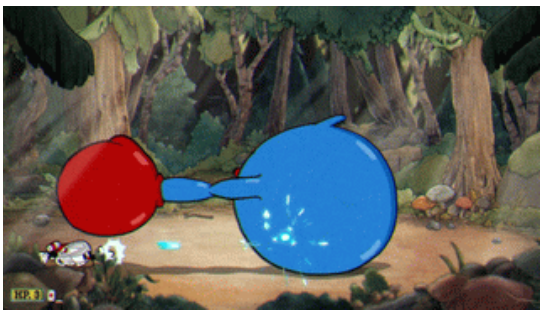
Une fois affaibli, le boss s'immobilise et avale une pilule pour se transformer. A ce moment apparaissent momentanément 3 points d'interrogation roses, destructibles avec une parade.



Phase 2
le boss est plus imposant mais continue à se déplacer en sautant.



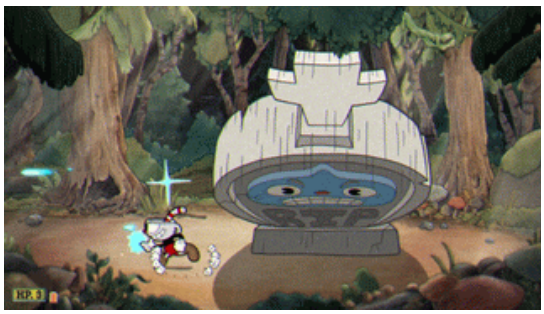
Pour attaquer, il s'immobilise puis brandit un poing ganté (se baisser ou esquiver).



Phase 3
Le boss est remplacé par une pierre tombale qui se déplace horizontalement en arrière-plan (inoffensive). Sa seule zone vulnérable est son visage bleu gravé dans la pierre.



Pour attaquer, le boss s'incline en arrière puis s'abat brutalement sur le sol (esquiver).



Fin de niveau
Un nouvel escalier montant au nord permet de rejoindre le niveau **Threatening Zeppelin**.



Botanic Panic : The Root Pack (boss terrestre)

Accès
L'accès au niveau est un jardin potager.



Phase 1
Le boss est une pomme de terre géante dont l'unique attaque est de cracher des mottes de terre (indestructibles, sauter par-dessus). Parmi les projectiles, les vers de terre roses sont neutralisables avec une parade.



Phase 2
Le boss est un oignon géant dont l'unique attaque est une pluie de larmes acides (à esquiver). Les larmes roses sont neutralisables avec une parade.



Phase 3
le boss est une carotte géante en arrière-plan (inoffensive) qui attaque en dirigeant les carottes du champ voisin vers le joueur (les détruire ou les esquiver). Sa seule zone sensible est son visage.



Le boss attaque régulièrement en ouvrant son 3ème œil, qui projette à 3 reprises des ondes maléfiques vers le joueur.



Fin de niveau et personnage 2 (pièce d'or)
Un nouvel escalier descendant permet d'accéder au niveau **Clip Joint Calamity** et de parler à un personnage en forme de pièce de monnaie, qui révèle avoir éparpillé sa fortune pour ne pas tout perdre d'un coup.



Clip Joint Calamity : Ribby and Croaks (boss terrestre)

Accès
L'accès au niveau est un bateau amarré au sud de l'île.



Phase 1
le boss est un duo de grenouilles. La plus claire attaque en projetant des gants de boxe à l'horizontale (indestructibles, suivant la séquence « bas-milieu-haut-milieu-bas », sauter ou se baisser). Parmi les projectiles, les roses sont neutralisables avec une parade.



La grenouille plus foncée attaque en recrachant des mouches qui se dirigent vers le joueur (les détruire).



Une fois les boss affaiblis, le plus clair s'agenouille puis roule rapidement vers la gauche de l'écran (sauter par-dessus).



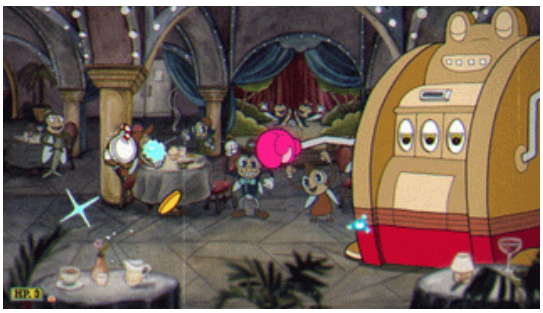
Phase 2
Les boss sont séparés : le plus foncé se transforme en un ventilateur repoussant le joueur vers la gauche (résister au vent) et le plus clair lance des projectiles rebondissant au sol puis au plafond (les éviter).



Une fois les boss affaiblis, le plus foncé « avale » le plus clair qui s'agenouille puis roule rapidement dans sa bouche (sauter par-dessus).



Phase 3
Les boss fusionnent en une machine à sous. Elle attaque en lançant des pièces (indestructibles) sur le joueur. Une fois sa manette gauche à l'horizontale, le joueur doit la relever avec une parade, ce qui fait tourner les 3 rouleaux du boss.



Si les rouleaux s'arrêtent sur 3 tigres orange, le boss projette au sol des mobiles à pointes au-dessus desquels rebondissent des ballons (éviter les pointes et les ballons en sautant).



Si les rouleaux s'arrêtent sur 3 serpents verts, le boss projette au sol une série de mobiles à pointes (éviter les pointes en sautant).



Si les rouleaux s'arrêtent sur 3 taureaux rouges, le boss projette à mi-hauteur des mobiles à pointes équipés d'un laser dirigé vers le haut ou le bas (éviter les pointes et les lasers en sautant ou en se baissant).

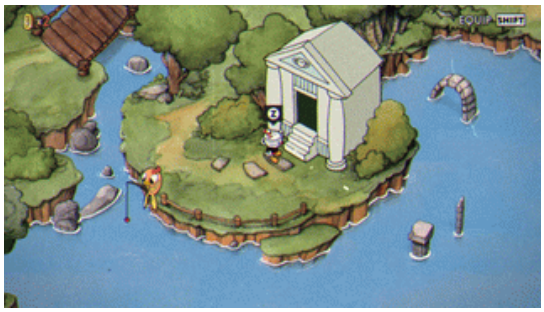


Fin de niveau
Un nouveau pont au nord-est permet d'accéder au niveau **Mausoleum I**.



Mausoleum I (bonus)

Accès
L'accès au niveau est un temple proche du rivage sud de l'île.



Déroulement
Le temple contient un vase que le joueur doit protéger contre les fantômes en utilisant une parade pour éliminer chacun d'eux. Si un fantôme atteint le vase, le niveau est perdu.



Fin de niveau
Après un certain nombre de fantômes éliminés, le vase s'ouvre et un esprit ayant la forme d'un calice en sort. L'apparition vous remercie et vous fait un cadeau pour vous remercier.



Ce cadeau est un « super art », une attaque spéciale (rayon d'énergie horizontal surpuissant) utilisable si 5 « cartes d'attaque » sont disponibles simultanément.



Ce « super art » est activable depuis la rubrique « super » de la fiche d'équipement du joueur.



Le temple est détruit puis un passeur et sa barque apparaissent. Le passeur vous permet de rejoindre une île secrète (île secrète, extension téléchargeable du jeu) si vous acceptez de monter à bord.

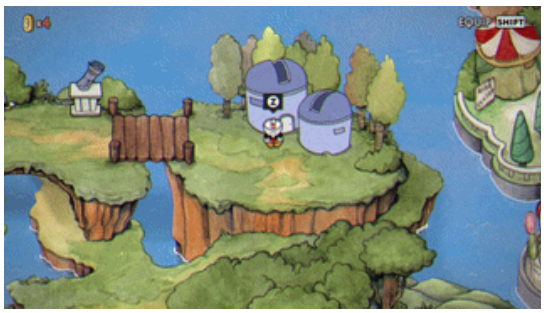


Threatening Zeppelin : Hilda Berg (boss aérien)

Personnage 3 (aviateur) et accès
Pour accéder au niveau, le joueur doit parler au personnage aux lunettes d'aviateur au nord-ouest puis lire le parchemin proche (**Aeroplane Blueprint**) pour apprendre le pilotage d'un avion.



Une fois les instructions consultées, un nouveau pont apparaît à l'est pour rejoindre l'observatoire servant d'accès au niveau.



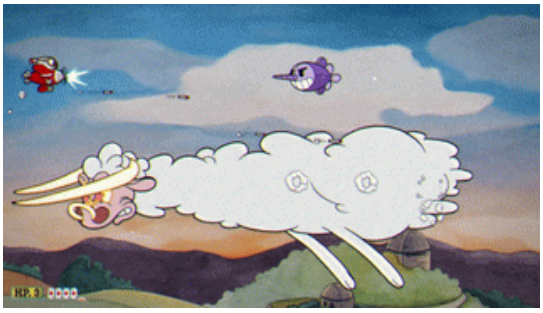
Phase 1
Le boss attaque le joueur en projetant le « HA » (indestructible) de son rire moqueur. De plus petits ennemis l'accompagnent et tirent sur le joueur. Certains tirs sont roses et neutralisables avec une parade.



Une fois affaibli, le boss traverse l'écran vers la gauche. Il revient à mi-hauteur par la gauche avant de se transformer. Une constellation affichée à l'écran indique sa future apparence.



Phase 2
Le boss prend l'apparence d'un taureau après affichage de la constellation correspondante. Il se déplace verticalement puis charge régulièrement sur toute la largeur de l'écran (l'esquiver).



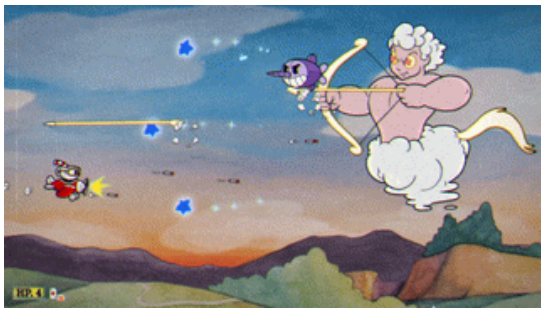
Phase 3
Une fois affaibli, le boss reprend sa 1ère forme mais comporte une attaque supplémentaire : une tornade projetée sur le joueur. Touché plus durement, il s'enfuit à nouveau vers la gauche de l'écran.



Phase 4
Le boss existe en 2 variantes. La 1ère est un duo, après affichage de la constellation des gémeaux. Leur attaque est une boule dorée qui se fige sur la gauche et lance un tir circulaire (un tour complet, à éviter).



La 2ème variante est un sagittaire, après affichage de la constellation correspondante. Le boss attaque en tirant une flèche (indestructible) et 3 étoiles à tête chercheuse (destructibles).



Phase 5
Une fois le boss affaibli, il reprend à nouveau sa 1ère forme. Touché plus durement, il se met à hurler avant une ultime transformation.



Phase 6
Le boss prend la forme d'un croissant de lune. Il attaque avec des étoiles (indestructibles) à l'horizontale et en avançant son visage. Les étoiles roses peuvent être neutralisées avec une parade.



Des soucoupes volantes secondent le boss. Les soucoupes brunes déclenchent leur rayon vertical lorsque le joueur s'approche d'elles (il se coupe ensuite et libère le chemin).



Les soucoupes rouges déclenchent leur rayon vertical si le joueur est détecté au-dessous d'elles (passer rapidement pour l'éviter).



Fin de niveau
Un nouvel escalier descendant au sud permet d'accéder aux niveaux **Treetop Trouble** et **Floral Fury**.



Treetop Trouble (run & gun)

Accès
L'accès au niveau est un repère rond au sol. Le joueur peut y récupérer jusqu'à **5 pièces**.



Parcours
Le niveau commence par une pente où plusieurs pics-verts (immortels) martèlent régulièrement le sol par intermittences pendant que des coccinelles (à éviter ou éliminer) descendent la pente par rebonds. Les coccinelles roses sont neutralisables avec une parade.



Le tronc comporte des trous dangereux pour le joueur, à franchir en sautant et sprintant. Certains ennemis peuvent aussi y tomber.



Parcours
La **1ère pièce** est en hauteur et nécessite une parade au bon moment sur une coccinelle rose pour être récupérée.



A partir de la zone verticale du tronc, des scarabées bourdonnants (à éliminer ou éviter) ralentissent la progression du joueur en zigzaguant sur son chemin.



La **2ème pièce** est à moitié cachée derrière l'écorce sur la droite, à la base de la partie verticale du niveau.



Tout au long de la progression dans la partie verticale du niveau, des structures en bois (destructibles) tirent des projectiles à l'horizontale. Les roses sont neutralisables avec une parade.



La **3ème pièce** est à moitié cachée par l'écorce un peu plus haut sur la droite au-dessus d'une plateforme mobile se déplaçant verticalement.



La **4ème pièce** est au-dessus de la sortie du tronc. Elle peut être récupérée par un rebond depuis la première feuille ou un sprint depuis la première plateforme mobile. Les insectes portant des feuilles sont éliminés par de mystérieux projectiles venant de plus bas dès que le joueur atterrit sur leurs feuilles, puis remplacés par la suite.



La **5ème pièce** est sous une rangée d'insectes portant des feuilles. Pour la récupérer, le joueur doit rejoindre la plateforme mobile du dessous, qui se déplace à l'horizontale.



Un mini-boss ressemblant à une libellule apparaît en fin de niveau. Il est l'auteur des mystérieux projectiles qui éliminaient les insectes volants. Le joueur doit l'affronter et se préparer à changer de feuille lorsque le mini-boss dirige ses tirs sur le porteur de celle sur laquelle il se trouve.



Une fois le mini-boss vaincu, la fin du niveau est accessible par un bond suivi d'un sprint depuis la feuille la plus à droite.



Fin de niveau et personnage 4 (hache)
Un nouvel escalier descendant vers l'ouest ouvre un autre passage vers le niveau **Mausoleum I**. Au sud-est, parler au personnage à la tête en forme de hache. Il espère pouvoir réparer un jour son tranchant abîmé.



Passage secret
Un passage secret au nord-ouest permet de relier directement la zone du niveau **Treetop Trouble** avec celle du niveau **Ruse of an Ooze** : un chemin en épingle est caché sous la falaise au nord en suivant la rive.



Floral Fury : Cagney Carnation (boss terrestre)

Accès

L'accès au niveau est une zone fleurie du gazon. Pour y parvenir, le joueur passe devant le personnage dont la tête est en forme de hache.

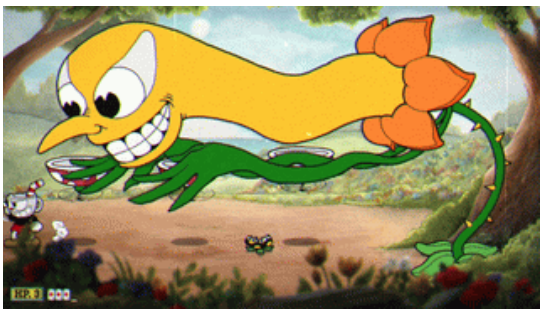


Phase 1

Le boss est une fleur géante qui tire des projectiles vers le ciel pour les faire retomber sur le joueur. Les roses sont neutralisables avec une parade.



Le boss peut aussi se recroqueviller et charger au-dessus ou au-dessous des 3 plateformes (l'esquiver dans l'autre moitié de l'écran).



Le boss peut aussi projeter une graine ailée revenant dans l'autre moitié de l'écran (sauter ou se baisser) et 3 glands vers le joueur (sauter 2 fois de suite après avoir été presque atteint par le premier gland).



Peu à peu, des pousses libérant de plus petits ennemis se multiplient. Les ennemis aériens au sommet de l'écran projettent des graines roses neutralisables avec une parade.



Phase 2

Le boss prend une apparence féroce et prolonge ses racines. Il les faisant remonter aléatoirement sur 2 des 3 plateformes (par sécurité, se percher sur celle du milieu et y revenir une fois le danger passé).



Le boss complète ses attaques avec des projectiles (indestructibles) sortant de sa bouche. Les roses sont neutralisables avec une parade.



Fin de niveau et personnage 4 (hache)

Un nouvel escalier descendant au sud-est permet de rejoindre la maison du dé (**The Die House**). Reparler au personnage à tête en forme de hache, qui vous remercie d'avoir vaincu tous les boss. Décalé vers la droite, il libère l'accès à **1 pièce** coincée entre des troncs sur sa gauche (la ramasser).



Fin de l'île

Au total, **14 pièces** sont récupérables sur la première île (1 via le tutoriel, 2x5=10 dans les 2 niveaux « run & gun » et 3+1=4 en interagissant avec les personnages 1 et 4 de l'île.

Le joueur peut utiliser cet argent à tout moment pour améliorer son équipement en rejoignant la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**). Ce dernier est également disponible sur les îles suivantes, mais pas immédiatement.

Rejoindre finalement la maison du dé (**The Die House**, un bâtiment rouge en forme de dé rouge à 6 faces) pour obtenir le droit de passage du dé vers rejoindre la deuxième île.



En empruntant le passage secret puis en terminant le niveau **Floral Fury** depuis le début de l'île, il est possible d'atteindre directement la maison du dé (**The Die House**) mais le dé ne vous laissera passer que si vous avez terminé l'ensemble des niveaux de l'île.

Il est possible de revenir sur la première île même en en ayant commencé une autre, en particulier pour rejouer un niveau déjà terminé avec un équipement différent pour améliorer son bilan final.

Deuxième île



Introduction

Niveaux accessibles
La deuxième île abrite une fête foraine.

La première zone accessible comprend 3 défis :
- **Pyramid Peril** (pyramide au nord-est), un duel contre un boss
- **Shugarland Shimmy** (construction à l'ouest), un duel contre un boss
- **Carnival Kerfuffle** (grand huit au sud-est), un duel contre un boss

Marchand
La roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**) n'est pas immédiatement accessible à l'arrivée sur l'île.

Personnage 1 (quatuor)
A côté de la pyramide, 3 chanteurs sont tristes car ils ont perdu le 4ème membre de leur quatuor et demandent votre aide pour le retrouver.



Pyramid Peril (Djimmi The Great / boss aérien)

Accès
L'accès au niveau est une pyramide, au nord-est sur la première place.



Phase 1

Le joueur affronte un fakir gardant un coffre. Son contenu est aléatoire parmi 3 possibilités. La première est une multitude de bijoux qui foncent sur le joueur (indestructibles, bijoux roses neutralisables avec une parade). Le fakir utilise aussi parfois son crâne comme projectile.



Une autre variante est une série de statuettes de chats qui s'ouvrent et libèrent des souris (tous objets indestructibles), parmi lesquelles des roses neutralisables avec une parade.



Une autre variante est une série de sabres, dont des roses neutralisables avec une parade.



Phase 2

Une fois affaibli, le fakir disparaît et le joueur découvre des colonnes entre lesquelles se déplacent des hélices tranchantes. Les pierres portant des visages sont destructibles et permettent de se frayer un chemin. Les mâts des hélices ne provoquent aucun dégât.



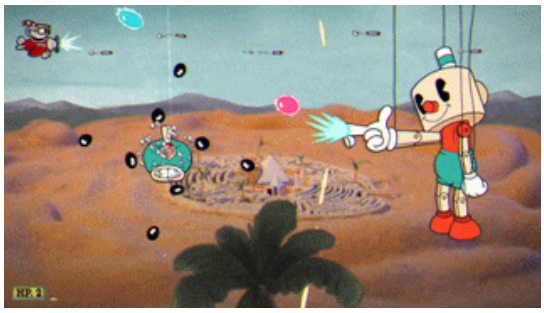
Phase 3

Un sarcophage s'ouvre. Son occupant libère des momies et projette ses yeux, qui suivent une trajectoire alternant petites et grandes amplitudes verticales. Le joueur peut éliminer les momies mais la créature rouge reste sa cible principale.



Phase 4

Le fakir devient une marionnette qui tire du bout de son index (tirs roses neutralisables avec une parade). Le turban (indestructible et suivant le joueur à retardement) projette régulièrement des tirs en spirale.



Phase 5

3 pyramides tournent autour du joueur. Le fakir attaque d'abord le joueur en projetant un rayon (à éviter) depuis la pierre de son turban.



Juste après cette attaque, l'une des pyramides ouvre son œil et projette des rayons horizontaux et verticaux (à éviter) pendant quelques secondes.

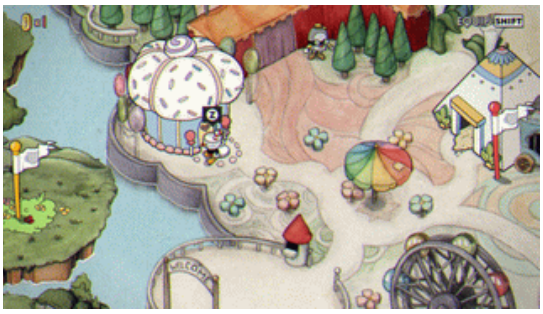


Fin de niveau
le panneau à côté de la pyramide disparaît pour libérer un passage au nord-est, donnant accès à la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**) et au niveau **Mausoleum II**.



Shugarland Shimmy (Baroness Von Bon Bon / boss terrestre)

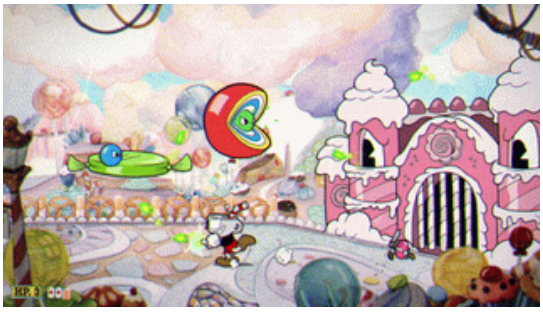
Accès
L'accès au niveau est une maison en forme de sucrerie, au nord-ouest.



Phases 1, 2 et 3
3 combats s'enchaînent, chacun comprenant un ennemi aléatoire parmi 5 possibles. Parmi eux, un distributeur reste proche du centre de l'écran en projetant en l'air de nombreuses friandises (indestructibles, à éviter).



Un autre ennemi possible est une sorte de pacman suivi d'un ennemi plus petit. Tous deux suivent le joueur mais aucun n'est armé. A partir de la 2ème phase, un minuscule chevalier sort régulièrement du château.



Un autre ennemi possible évoque une gaufrette flottant dans les airs. Elle s'immobilise régulièrement puis « éclate » en 8 morceaux, chacun suivant une trajectoire horizontale, verticale ou oblique.



Un autre ennemi possible est un clown. Il se déplace en diagonale vers le haut de l'écran puis s'abat verticalement sur le sol, où il provoque des éclaboussures dangereuses pour le joueur à sa gauche et sa droite.



Un autre ennemi possible est un cône orange ne se déplaçant qu'horizontalement ou verticalement vers le milieu et les bords de l'écran. D'autres ennemis plus petits l'accompagnent mais aucun ne tire.



A partir de la 3ème phase, la baronne apparaît au sommet du château et tire à la carabine (4 projectiles destructibles).



Dernière phase
Le château se met à marcher et la baronne projette régulièrement sa tête, qui suit le joueur à retardement. Le rouleau rose au sol est à frapper avec une parade (éventuellement plusieurs fois, car indestructible).



Fin de niveau et personnage 2 (aviateur)
La tente au nord-est s'ouvre, libérant un passage vers les niveaux **Funfair Fever** et **Aviary Action**.



A droite du passage ouvert, parler à l'aviateur. Il vous informe que vous disposez maintenant de grenades dans les niveaux aériens comme arme secondaire.



Carnival Kerfuffle (**Beppi the Clown / boss terrestre**)

Accès
L'accès au niveau est un grand huit, au sud-est de la première place.



Phase 1
Le boss est dans une auto tamponneuse sur une piste étroite. Il s'aligne et klaxonne avant de foncer sur le joueur (sauter par-dessus).



Les canards suspendus au-dessus de la piste sont dangereux tant qu'ils n'ont pas été neutralisés par un tir (ils se mettent alors à tournoyer au bout de leur fil). Certains canards portent une ampoule qu'ils peuvent lâcher, ce qui provoque un feu de courte durée au sol.



Les canards suspendus roses sont neutralisables avec une parade.



Phase 2
Une soufflerie gonfle des chiens en baudruches (dont des roses, neutralisables avec un eparade) qui se dirigent vers le joueur. Attention au train passant au bas de l'écran (il surgit sur la droite dès qu'il a disparu en arrière-plan), sa motrice et ses passagers sont dangereux (une parade est possible sur le nez de la motrice).



Phase 3
Le boss revient sur un âne qui lance des fers (une série à l'horizontale ne laissant qu'une zone étroite où se réfugier quand ils retombent ou 2 fers suivant une trajectoire sinusoïdale). Le train continue à circuler.



Phase 4
Un manège se met en place. Pour éviter le train, le joueur doit se percher sur les nacelles mobiles (sauter ou sprinter de l'une à l'autre). La seule zone vulnérable du manège est son visage en arrière-plan.



Une fois le boss affaibli, le train ne circule plus et le manège libère des créatures vertes qui lancent des balles en l'air (indestructibles) pour atteindre le joueur.

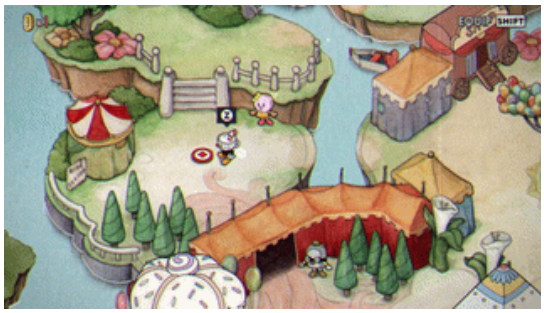


Fin de niveau
La tente au nord-ouest du grand huit s'ouvre, permettant d'accéder aux niveaux **Funhouse Frazzle** et **Fiery Frolic**. La maison du dé (**Inkwell Island Three**) est également disponible.



Funfair Fever (« run and gun »)

Accès
L'accès au niveau est un repère rond au sol. Le joueur peut y récupérer jusqu'à **5 pièces**.



Parcours
Au début du niveau, un trampoline mobile permet au joueur d'éviter les ballons ennemis (indestructibles). La **1ère pièce** se trouve dans cette galerie et le joueur peut la récupérer à l'aide du trampoline.



La **2ème pièce** se trouve dans le secteur suivant, où des marionnettes (destructibles) marchent sur des ballons.



La **3ème pièce** se trouve dans le secteur suivant, où des plateformes se replient dès qu'un tir atteint la cible rouge au sommet de leur mât. Le joueur peut la récupérer directement. Certains tirs provoquant la rotation des plateformes sont roses et et neutralisables avec une parade.



La **4ème pièce** se trouve dans le secteur suivant, où des marionnettes (destructibles) marchent sur des ballons.



Le secteur suivant contient des plateformes mobiles (lettres de « SWEETS & TREATS ») et des ennemis (éliminables) en forme de bretzels. Les restes de nourriture traversant l'écran à l'horizontale sont à éviter (se baisser ou sauter). La **5ème pièce** se trouve dans cette zone et le joueur peut la récupérer en sautant quand sa plateforme est en position haute.



En fin de niveau se trouve un mini-boss en forme de hot-dog que le joueur doit affronter. C'est lui qui projette les restes de nourriture.



Fin de niveau

Un nouveau pont à l'est permet d'accéder à la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**) et au niveau **Mausoleum II**.



Aviary Action (**Wally Warbles / boss aérien**)

Accès

L'accès au niveau est un nichoir, à l'extrême nord-ouest de l'île.

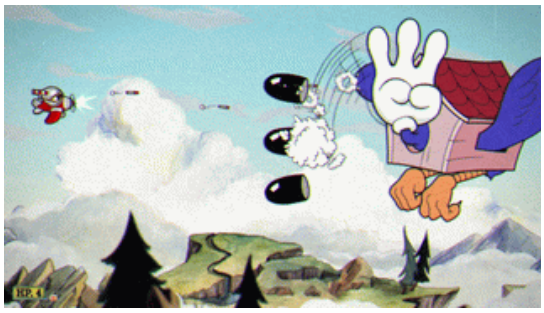


Phase 1

Le boss est un oiseau géant enfermé dans un nichoir. Il attaque en projetant des œufs (indestructibles), qui éclatent en 3 morceaux contre le bord gauche de l'écran.



Parfois, le boss attaque en utilisant un triple tir en éventail



Parmi les oiseaux plus petits (éliminables et non armés) portant des clous sur leur dos, les roses sont neutralisables avec une parade.



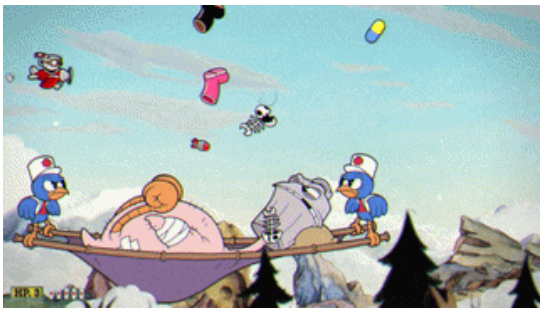
Plus tard, le boss s'agite et projette de nombreuses plumes (indestructibles) vers le joueur. Rester à gauche de l'écran à la hauteur de la tête de l'oiseau, les plumes étant plus rares et plus faciles à éviter dans cette zone.



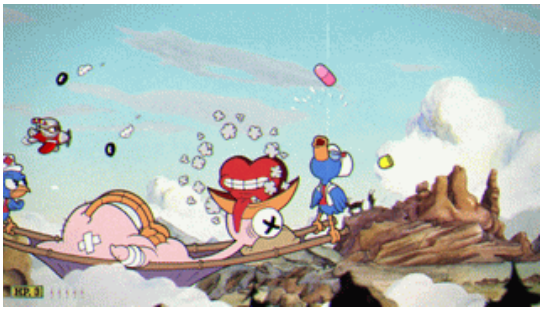
Phase 2
Le boss est remplacé par un oisillon entouré d'une barrière de 5 œufs mobiles qui s'écartent et se rapprochent par cycles. Il peut utiliser un pistolet dont les tirs roses sont neutralisables avec une parade.



Phase 3
Le boss est de retour sur une civière portée par 2 oiseaux infirmiers. Pour l'atteindre, le joueur doit changer de type de tir et utiliser les grenades.



Le boss et ses brancardiers projettent un grand nombre d'objets vers le joueur. Les roses sont neutralisables avec une parade.



Fin de niveau et personnage 3 (passage secret)
Un nouveau pont à l'est permet de rejoindre le niveau **Mausoleum II** et la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**).



Parler à la petite fille près de l'accès au niveau **Funfair Fever**. Elle cherche un raccourci dont elle a entendu parler mais jamais trouvé.



Ce passage est derrière l'accès au niveau **Aviary Action**. Il contourne la falaise et rejoint directement les niveaux **Fiery Frolic**, **Funhouse Frazzle** et la maison du dé (**Inkwell Island Three**). Après avoir testé le passage, retourner parler à la petite fille (**1 pièce** en récompense).



Mausoleum II (bonus)

Accès
L'accès au niveau est un temple creusé au pied d'une falaise.



Déroulement
Le principe de ce niveau est identique à celui de **Mausoleum I**, mais certains petits fantômes suivent une trajectoire en spirale vers le vase.



Fin de niveau et personnage 4 (ampoule)
Après un certain nombre de fantômes éliminés, le vase s'ouvre en libérant la même apparition, qui vous remercie de votre aide.



Elle vous offre en cadeau un autre « super art », une attaque spéciale activable (invincibilité temporaire).



A droite du mausolée écroulé, parler au personnage à tête d'ampoule. Il vous parle d'un certain Quadratus, un « être fait d'eau ». Ceci est une allusion à l'apparition dans le bassin proche de l'accès au niveau **Carnival Kerfuffle**, au début de l'île.



Quatuor reformé

En contournant le chapiteau à l'ouest de l'accès au niveau **Funfair Fever**, le joueur retrouve le 4ème membre du quatuor du début de l'île. Lui parler puis rejoindre le quatuor réuni (chanson).



Funhouse Frazzle (**« run and gun »**)

Accès
L'accès au niveau est une marque ronde au sol. Le charme « smoke bomb » (sprint protégé) et le tir « chaser » sont utiles dans ce niveau.



Parcours
Les cartes roses avec 2 flèches à mi-hauteur de l'écran sont des cibles à frapper pour passer du sol au plafond ou du plafond au sol.



Les voitures klaxonnent avant d'apparaître sur la droite et le rappel visuel du klaxon indique si elles arrivent au sol ou au plafond.



A 2 reprises dans le niveau, le joueur doit détruire des murs à motif en damier pour avancer. Chaque mur attaque le joueur avec des projectiles sortant de ses 2 bouches. La seule zone vulnérable d'un mur est son œil central (tir sans visée conseillé).



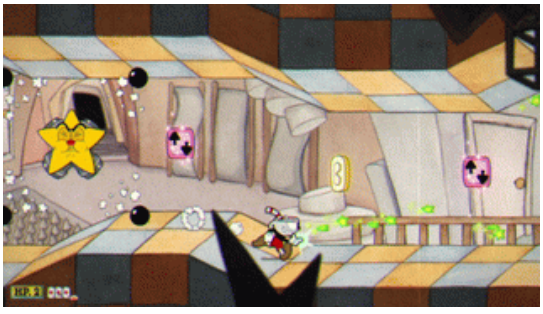
La **1ère pièce** est dans le couloir. Le joueur peut la récupérer en sautant depuis le plafond.



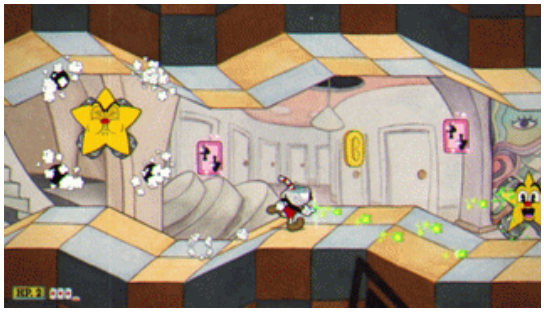
Tous les canards sont destructibles (viser la tête pour les plus grands). Les petits canards roses sont neutralisables avec une parade.



La **2ème pièce** est dans le 1er secteur des étoiles tirant dans 4 directions. (alternativement horizontalement/verticalement et en diagonale).



La **3ème pièce** est dans le 2ème secteur des étoiles.



La **4ème pièce** est au-dessus d'un tapis roulant au sol. Le joueur peut la récupérer depuis le sol.



La **5ème pièce** est à mi-hauteur à la fin du secteur des tapis roulants. Dans ce secteur se trouvent aussi des tubas. Pour éviter leur plainte musicale une fois à proximité (« bwaaaaa »), se placer dans la moitié d'écran verticale la plus éloignée de leur pavillon.



Sur le mur final, une pancarte brandie indique par quelle issue (sol ou plafond) va sortir une longue langue (à éviter).



Fin de niveau et pièce secrète
Un nouveau pont au nord-ouest permet de rejoindre la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**) et le niveau **Mausoleum II**.



A droite de l'accès au niveau se trouve une roulotte verte au toit plat. Fouiller vers la droite derrière la roulotte pour trouver une **pièce**.



Fiery Frolic (Grim Matchstick / boss terrestre)

Accès
L'accès au niveau est une tour au nord-est de la carte.



Phase 1
Le boss est un dragon qui attaque initialement le joueur avec des anneaux (les roses sont neutralisables avec une parade). Le joueur se déplace sur des nuages dérivant vers la gauche et peut chuter.



Le dragon peut aussi cracher des boules de feu (1 ou 2, selon le cas) qui suivent une trajectoire sinusoïdale.



Il peut enfin utiliser sa queue contre le joueur. L'aperçu de son extrémité frétillante au bas de l'écran précède son attaque vers le haut.



Phase 2
Le dragon a la gueule ouverte à gauche de l'écran et des flammèches défilent sur sa langue. Des flammes et de la fumée sortant des narines du dragon empêchent le joueur de trop s'approcher de lui. Les nuages continuent de dériver vers la gauche.



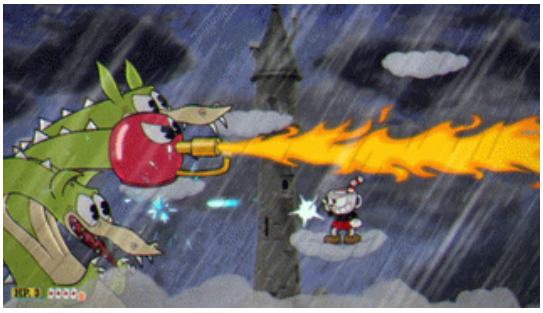
Régulièrement et après un cri, une flammèche fait un grand bond pour atteindre le joueur. Le plus prudent est de se percher sur les nuages les plus hauts en utilisant le tir « chaser » ou « crackshot » sur le dragon tout en sautant pour éviter les flammèches.



Phase 3
Le boss est un dragon à 3 têtes. Il lance des boules orange éclatant en 4 projectiles plus petits (indestructibles) une fois détruits (les éviter). Les nuages poursuivent leur dérive vers la gauche.



Par moments, la tête du dragon central devient un lance-flammes qui balaie tout l'écran à mi-hauteur. Il s'en sert 2 fois de suite et un bruit évoquant un frottement de caoutchouc précède son déclenchement.



Fin de niveau et personnage 5 (jongleur)
Une fois le niveau terminé, un nouveau pont à l'ouest permet de rejoindre le niveau **Mausoleum II** et la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**).



Au pied de l'escalier proche, parler au jongleur. Il vous met au défi de réaliser 4 parades d'affilée (sans toucher le sol).



Retourner dans le niveau **Funfair Fever** et tenter d'effectuer 4 parades successives sur un ballon rose au tout début du niveau. Une fois la manœuvre réussie, inutile de parcourir la fin du niveau. Sortir et retourner parler au jongleur (1 **pièce** en récompense).



Fin de l'île

Au total, **13 pièces** sont récupérables sur la deuxième île (2x5=10 dans les 2 niveaux « run and gun », 1 dans un lieu secret et 2 en interagissant avec la fille cherchant le passage secret et le jongleur.

Le joueur peut dépenser cet argent à tout moment pour améliorer son équipement en rejoignant la roulotte du marchand (**Porkrind's Emporium**).

Rejoindre le bassin à l'est du niveau **Carnival Kerfuffle**, au début de l'île. Quadratus, l'être d'eau, vous révèle le nombre de fois où vous êtes mort dans votre partie en cours.



Rejoindre finalement la maison du dé (**Inkwell Island Three**, un bâtiment rouge en forme de dé rouge à 6 faces) pour obtenir le droit de passage du dé vers rejoindre la troisième île.

En terminant le niveau **Carnival Kerkuffle**, il est possible d'atteindre directement la maison du dé (**Inkwell Island Three**) mais le dé ne vous laissera passer que si tous les niveaux de l'île sont terminés.