



TESTS

- [Game & Watch](#)
- [Atari 2600](#)
- [PC](#)
- [NES](#)
- [Game Boy](#)
- [Super NES](#)
- [Virtual Boy](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Game Boy Color](#)
- [Game Boy Advance](#)
- [Game Cube](#)
- [DS](#)
- [Wii](#)

CODE ZONE

- [NES](#)
- [Game Boy](#)
- [Super NES](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Game Boy Color](#)
- [Game Boy Advance](#)
- [Game Cube](#)

DIVERS

- [Boîtes des jeux](#)
- [Utilitaires PC](#)
- [Juke-Box](#)
- [Animations](#)
- [Lexique](#)
- [SMB, le film](#)
- [Collection perso](#)
- [Insolites](#)

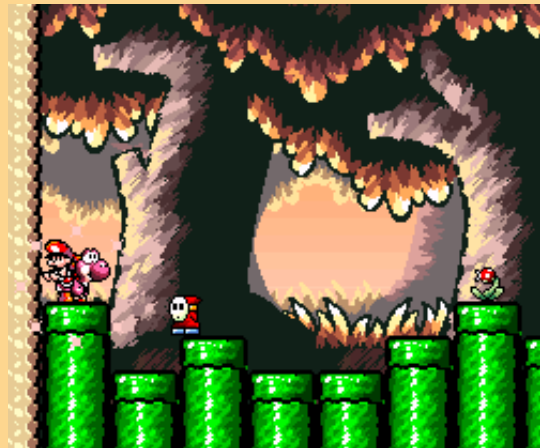
SOLUCES

- [Super Mario World](#)
- [Yoshi's Island](#)
 - [Test](#)
 - [Bonus](#)
 - [Ennemis](#)
 - [Soluces](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Monde 3](#)
 - [Monde 4](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)

M4-2: Billolotos souterrains.

Un niveau souterrain assez long où de nombreux Billolotos se cachent derrière les parois. Tâchez de bien connaître l'utilisation de votre viseur car désormais, les célèbres flèches redirectrices d'œufs font d'incessantes rotations assez perturbantes. Ce niveau contient aussi l'une des fleurs les plus tarabiscotées du jeu.

Commencez par virer la plante qui se trouve sur le tuyau le plus à gauche (si vous n'avez pas d'œufs, il y a des Shyguys qui sortent du second tuyau) et entrez dedans. Vous pouvez également agir de la sorte avec le dernier tuyau mais il est moins intéressant...



En effet, prendre le premier tuyau donne accès à un exercice particulièrement intéressant qui, s'il est réussi, vous octroiera une vie. Vous devrez viser la flèche pour allumer la carapace et ainsi toutes les autres tortues pour récolter un 1UP. Mais regardez bien le sens de la flèche quand votre œuf la cognera, car cette flèche, mes amis, est rotative!! Notez que si vous utilisez l'œuf jaune fourni précédemment pour viser, le rebond sur la flèche et le contact avec la carapace vous donneront deux étoiles.

MARIO PEOPLE

- [Mario](#)
- [Luigi](#)
- [Peach](#)
- [Toad](#)
- [Yoshi](#)
- [Bowser](#)
- [Donkey Kong](#)
- [Wario](#)
- [Waluigi](#)
- [Ennemis](#)
- [Autres](#)

INTERACTIF

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courier](#)
- [Livre d'or](#)
- [Liens](#)
- [Forum](#)
- [Contacts](#)

PARTENAIRES

- [Génération SNES](#)
- [Nintendo Forever](#)
- [Switch SNES](#)
- [Championnat SMK](#)
- [Mario Universalis](#)
- [Collectosphere](#)
- [Adonf-JV](#)

- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Un peu après (là où vous aurait conduit le second tuyau), vous entrez vraiment dans le vif du sujet, avec deux premières pièces rouges à attraper lorsque vous sauterez pour rallier les rochers (glissants à cause des chutes d'eau).



Trois nouvelles pièces rouges vous attendent lorsque vous descendrez l'escalier qui se trouve peu après.



Ensuite, vous trouverez un POW (c'est le seul niveau du jeu où ça arrive). Frappez-le et tous les ennemis aux alentours seront transformés en étoiles! Mais ne le tapez qu'une fois car il y en a un plus haut dont la taille diminuera en même temps. Au-dessus de ce POW, le nuage contient cinq étoiles.



Utilisez le bumper pour emprunter le couloir de gauche (au-dessus du POW, en vérité). Poussez la caisse jusqu'au bout et explosez-la pour libérer six étoiles. La première fleur se trouve également là.



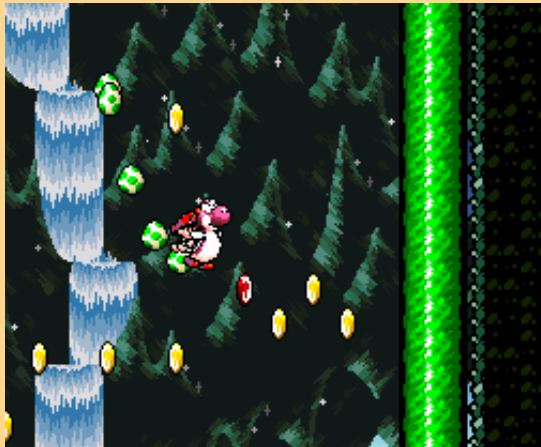
Réutilisez le bumper et allez cette fois tout en haut à gauche pour aller chercher deux nouvelles pièces. Si vous utilisez le petit bumper au milieu du passage, sachez que le POW se trouve au-dessus de votre tête et qu'il éliminera les Billolotos à l'écran, les transformant aussi en étoiles.



Continuez votre route sur la droite et évitez les plantes. Actionnez le switch qui se trouve en hauteur et descendez dans la chute d'eau (la flèche vous indique l'endroit précis) pour tomber dans un passage secret indispensable.



Ce passage est une interminable descente avec un chemin idéal tracé par une impressionnante série de pièces. Il y en a cinq rouges, les screenshots ci-dessous vous indiquent *grosso modo* où elles se trouvent (dans l'ordre, bien sûr), mais sachez qu'avec la loupe c'est plus simple. Pour les quatre premières, il vous faudra flotter et ne pas descendre trop vite.







Quant à la dernière, si éventuellement vous échouez, vous pouvez toujours balancer un œuf depuis le sol. Sachez que l'interrupteur est remis à neuf à chaque fois que vous sortez de ce passage, autrement dit vous disposez d'un nombre illimité de chances pour obtenir ces cinq pièces.



En ressortant, montez sur la plate-forme avec l'interrupteur et sautez vers la droite pour passer par-dessus les piliers. Le nuage de gauche contient une vie, et à droite se trouve la seconde fleur.



Vous pouvez aussi vous emparer d'un des bonus en shootant la koopa qui se promène là-haut, mais sa direction reste assez aléatoire, et tant qu'à faire, mieux vaut prendre les deux.



Voilà maintenant cette fameuse troisième fleur. Sachez que j'ai mis un bout de temps à comprendre comment on l'obtenait, là aussi (j'ai très longtemps cherché un nuage invisible contenant une taupe ou un hélico). Car même en vous plaçant sur le tuyau, vous ne pourrez pas l'atteindre avec un œuf. En réalité, l'opération consiste à shooter dans une carapace de tortue au début de cette seconde partie du stage, mais ni trop fort ni trop mollement, de façon à ce que sa vitesse lui permette d'atteindre le passage minuscule où se trouve la fleur et ainsi de la dégommer.



Après avoir pris la pièce rouge qui traînait sur le tuyau, entrez dans celui-ci, une autre pièce rouge vous attend, tenue par un Shyguy, ainsi qu'une clé tout à fait facultative puisqu'elle donne accès à un Bonus Game (lancer de ballon avec séquence à 5 touches). Faites gaffe aux deux fossés.



Après le Bonus Game en question se trouve (enfin) l'anneau de sauvegarde, vraiment très mal placé.



Un peu après cet anneau en question, vous récupérez deux autres pièces rouges, et évitez de faire comme moi, c'est-à-dire ne pas faire attention à ces saletés de chauve-souris...



Enfin, au cours de la descente qui suit, il y a trois autres pièces à récupérer. Ce n'est pas très difficile car les plates-formes mobiles sont lentes, mais restez vigilant(e) à cause des Billolotos qui vous balancent leurs saletés de boules hérissées de pics.



En-dessous de la 19^{ème} pièce se trouve l'avant-dernière fleur.
Pour l'atteindre, vous devez flotter par-dessus les pics en sautant
depuis la gauche. C'est périlleux mais le succès est garanti!



Enfin, revoilà les fameuses flèches, sauf que c'est encore plus compliqué puisqu'il va falloir tirer légèrement avant qu'elles soient dans l'axe des deux derniers bonus (une pièce rouge et une fleur), car les œufs seront déjà redirigés par une flèche heureusement fixe (sinon, ce serait quasiment impossible!).



[Niveau suivant >>](#)



Mario Museum est un site conçu et administré par [Mario86](#) et dont la seule volonté est d'apporter des informations sur les jeux Mario et de proposer quelques « goodies » en relation avec ces jeux pour illustrer et animer le site. **Mario Museum** est un site amateur et n'a aucun but commercial, n'a aucun lien avec Nintendo Inc. ni aucun autre site affilié à la marque ou aux sites officiels des jeux. Les images, sons et autres goodies, dont les propriétaires respectifs sont désignés dans ce site, ne sont pas fabriqués par Mario86, qui ne pourra en aucun cas être jugé responsable en cas de dommages causés par ces fichiers. La bannière « Mario Museum » et les noms « Code Zone » et « Koopa Klub » sont des noms réservés à Mario86. Reproduction interdite de ces noms et de cette bannière sans autorisation.

© 2001-2009 [Mario Museum](#). Tous droits réservés.