



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](#)
 - [Soluçe](#)
 - [Insolites](#)
 - [Super Mario Adv...](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)

LES BONUS

Yoshi's Island est également un jeu très vaste en ce qui concerne l'incroyable variété d'objets que l'on peut y rencontrer. Cela va de la simple pièce jaune aux flèches redirectrices d'œufs en passant par les interrupteurs et les pastèques aux effets étonnants. Voici donc une présentation de tous ces items ainsi qu'un mode d'emploi pour les utiliser à bon escient et ainsi mieux comprendre la méthode conseillée pour obtenir certains bonus dans les niveaux.



Les œufs

Yoshi est armé. Et ce qu'il y a d'extra, c'est que son arme, il se la fabrique lui-même dans la plupart des cas. Dès qu'il a un ennemi en bouche, Yoshi peut l'avaler et pondre un œuf (les Yoshi seraient-ils hermaphrodites??). Ces œufs servent d'arme pour exploser les nuages, tuer certains adversaires ou récupérer des pièces ou des fleurs inaccessibles. Vous pouvez traîner jusqu'à six œufs derrière vous, à moins d'avoir aussi des petits oiseaux ou une clé derrière vous, qui comptera dans ce cas comme un œuf. L'œuf vert, de base, n'a aucune propriété particulière, alors que le jaune rapportera une pièce au contact d'un œuf ou d'un ennemi, le rouge deux étoiles et le clignotant (très rare) carrément une pièce rouge!



Les nuages

Avec les pièces, ces nuages sont l'élément que l'on retrouve le plus dans chaque niveau, et pour cause, ils ont remplacé les célèbres blocs en point d'interrogation. Bien que moins nombreux, ils contiennent généralement des objets très importants comme un paquet de cinq étoiles (ou parfois trois) ou des fleurs. Mais on peut aussi y trouver des pièces jaunes, des clés, des graines magiques, des pastèques...



Les seaux

La plus belle arnaque du jeu. Le bonus le plus

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](#)

intéressant qu'ils puissent se renfermer, c'est un malheureux total de cinq pièces à la fois... ils peuvent aussi se renverser sans rien donner, voire carrément libérer un brigand voleur de bébé!

Les pièces

Bien sûr, les jaunes, vous les connaissez déjà. 100 pièces jaunes donnent une vie, ce n'est plus une surprise, par contre la nouveauté réside dans la présence de pièces rouges, présentes en 20 exemplaires dans chaque niveau, et qui font partie du score maximal à atteindre. Si une pièce rouge compte comme une jaune par rapport aux vies, son importance dans votre score n'est plus à prouver...

Les fleurs

Elles font aussi partie des 100% à atteindre. Il y en a cinq par niveau, et ce qu'il y a de terrible c'est qu'elles sont parfois très difficiles à atteindre car il faut utiliser un œuf avec une précision diabolique pour les obtenir. De plus, dans la moitié des cas, elles sont cachées dans des nuages...


Les ballons 1UP

On ne les rencontre pas souvent et en général, la première fois qu'on les croise... on les rate. Ces ballons sont en fait minuscules au départ et on les voit à peine, puis gonflent jusqu'à ce qu'ils éclatent. En fait, ils cachent un Shyguy volant, alors gobez rapidement ce ballon pour vous faire une vie avant qu'il n'éclate...

Les étoiles

Troisième élément dont on ne peut se passer, elles constituent en même temps la jauge de vie de Baby Mario. Mais d'un autre côté, et c'est tout aussi important, elles font partie du score à atteindre, puisqu'il vous faudra en avoir 30 à la fin du niveau. Dissimulées un peu partout (caisses, nuages...), elles s'échappent toutes dans des directions différentes et ne sont pas faciles à attraper. Toutefois, si vous avez gagné des étoiles bonus aux mini-jeux, vous pouvez ajouter 10 ou 20 étoiles supplémentaires à votre compteur... mais faites-le vers la fin d'un niveau!

Les interrupteurs

Ils génèrent toujours des événements spéciaux. La plupart du temps, ils transforment les blocs en pointillés en blocs  pendant un certain temps. Mais ils peuvent aussi provoquer l'apparition de flèches qui indiquent généralement l'entrée d'un passage secret, ou faire apparaître des pièces jaunes.



Les bulles de transformation

Il y en a cinq sortes, et elles donnent une autre apparence à Yoshi, qui sera séparé de Baby Mario pendant ce laps de temps. Yoshi pourra être transformé en hélicoptère, en taube, en train, en voiture ou en sous-marin. Ces transformations sont souvent essentielles pour récupérer des bonus inaccessibles normalement...



Les flèches de redirection

Ces flèches donneront une trajectoire rectiligne à l'œuf lancé par Yoshi, et ce dans la direction qu'elles indiquent. Dans tous les cas, utilisez-les car elles conduisent à des bonus que vous ne pourriez pas attraper normalement. Quand elles tournent sur elles-mêmes, visez bien au moment où elles indiquent la direction souhaitée!



Les blocs à œufs

On en distingue cinq sortes. Le bloc vert contient une réserve d'œufs verts (il vous en délivrera autant qu'il vous en manque pour avoir la capacité maximale). Les blocs jaune, rouge et clignotant (ce dernier étant très rare, on ne voit que dans un seul niveau du jeu) donnent à chaque fois un œuf de cette couleur. Le violet, quant à lui, ne donne bien sûr pas d'œuf violet, mais sert en fait d'élévateur pour accéder à un lieu en hauteur que vous n'auriez pu atteindre normalement.



Les clés

Désormais obligatoire depuis SMW, la clé a pour fonction évidente d'ouvrir une porte verrouillée. Ces clés sont forcément indispensables dans la mesure où dans la plupart des cas, elles vous permettent de progresser dans un niveau. Mais ce qu'il y a de terrible, c'est que comme les clés se trouvent toujours (ou presque) AVANT la porte verrouillée, on se sent obligé de la prendre alors qu'en fait, elle peut ne servir à rien pour terminer le niveau (pour accéder à un mini-jeu par exemple). Généralement, vous les trouverez dans des caisses ou des nuages, voire carrément toutes seuls, posées sur le chemin!



Les caisses

Ces caisses, qui peuvent être accrochées à des ballons volants ou peuvent se trouver sur la route, normalement quoi, contiennent toujours quelque chose d'intéressant, généralement une clé ou des étoiles. Le mieux: vous vous écrasez dessus et vous saurez ce qu'elles renfermaient!



Les rochers

Ce rocher peut être aussi bien votre allié que votre ennemi. Le but du jeu est de l'éviter quand il roule vers vous car là, c'est parce qu'il a purement et simplement l'intention de vous faire la peau (le sagouin!!). S'il est statique, poussez-le et faites-le rouler en le suivant tout le temps. Il peut servir à exterminer tous les ennemis sur son passage ou faire apparaître des nuages cachés que même la loupe ne révèle pas!!



Les nuages

Si vous alignez correctement Billoloto avec un œuf, vous le délogerez de son nuage mais celui-ci flottera toujours et vous pourrez alors vous en emparer. Profitez de sa durée de vie assez longue pour vous balader dans les cieux et y récupérer des bonus parfois très bien cachés...



Les bumpers

Ce sont des ressorts bien classiques. Mais parfois, et c'est là qu'ils deviennent intéressants, ils sont (très) bien cachés... voire parfois trop. Et l'avantage, c'est que par rapport à pas mal de bonus, ils ont toujours leur utilité. Je rappelle (pour ceux qui ne trouveraient pas ça logique) que le bumper le plus gros permet de sauter beaucoup plus haut que le petit...



Les ballons

Ces ballons transportent toujours quelque chose avec eux. Ce peut aussi bien être un élément utile (clé, caisse) qu'un ennemi (Shyguy, bombe...). Et comme ils n'ont pas vraiment l'intention d'être sympa avec vous, ils ne vont larguer leur cargaison sur votre dino que si elle lui est néfaste... s'il s'agit d'un élément qui puisse vous aider, il faudra éclater le ballon en le touchant ou en le torpillant... mais regardez bien où risque de tomber l'objet qu'il portait!



Les ascenseurs

On en trouve de très nombreuses sortes dans ce jeu, et ce que le niveau soit aérien ou pas!!



Les ascenseurs traditionnels montent et descendent assez lentement, alors que ceux qui suivent un fil ont une vitesse différente selon leur couleur! Le vert est assez lent, le jaune se déplace assez rapidement et le rouge file à une vitesse météorique!!! Autre particularité importante: quand l'ascenseur que vous utilisez monte et que vous sautez, la puissance de votre saut sera multipliée par 2, 3 ou 4 selon la vitesse de l'ascenseur

utilisé.



Pour ce qui est des ascenseurs qui forment une roue, un peu comme un pédalo, il faudra passer de plate-forme en plate-forme dessus de façon à le faire avancer.



Quant aux ascenseurs Donut (ci-dessus), leur rôle n'a pas changé depuis SMB3. Ils sont toujours aussi instables et s'écroulent dès que Yoshi pose la patte dessus...





Les flèches-ascenseurs

Une sorte d'ascenseur totalement libre, puisque c'est vous qui en modifiez la direction à volonté. De plus, Yoshi peut carrément le prendre dans sa gueule pour l'emmener ailleurs. Par contre, faites assez attention quand vous retombez dessus car c'est rond et il faut vraiment vous mettre complètement au milieu pour ne pas tomber! Ces ascenseurs existent également en bleu et sont plus lents, mais ils ont une durée de vie limitée...





Les blocs-ascenseurs

En frappant ces blocs, vous les transformerez en plates-formes mobiles. L'ascenseur bleu () se déplace de façon horizontale, le rose () de façon verticale.




Les blocs-flèches

En frappant ces blocs, vous renverserez les plates-formes épineuses  ou  et vous les rendrez praticables. Vous pouvez heurter ces blocs d'un coup d'boule ou avec un œuf.



Les étoiles d'invincibilité

Cette étoile vous permettra de contrôler uniquement un Baby Mario aux pouvoirs extraordinaires, vêtu de la cape entrevue dans SMW. Il va courir très vite et pendant son invincibilité, les blocs  apparaîtront mais ne contiendront pas d'œufs... mais des pièces en série. Ils serviront également de passage à Baby Mario qui peut tuer tous les ennemis sur son passage et marcher sur des surfaces habituellement mortelles. De plus, il court très vite et même le long des murs et au plafond... sensations assurées!

Les blocs à message

Ils vous donneront souvent de précieuses indications... franchement, je vous conseille de toujours lire ce qu'ils ont à vous dire, c'est généralement intéressant et parfois crucial!



Milou

Cette étrange bête, décrite par le jeu comme étant un chien (ah, d'accord...), fonce à toute allure sur des surfaces impraticables (pics, lave...) et extermine tous les vilains qui se trouvent sur son passage. Et comme Yoshi peut lui grimper dessus, il est très utile!!



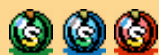
La loupe

Cet élément, que vous récupérerez uniquement dans les niveaux bonus, est très utile car il s'agit en fait d'une sorte de révélateur qui permet de faire apparaître tous les nuages cachés et surtout toutes les pièces rouges dans un niveau. Attention toutefois, si vous perdez une vie, l'effet de la loupe aura disparu...



Les fleurs rouges

Ces jolies fleurs au sourire rayonnant vous lanceront des étoiles si vous y jetez un ennemi ou un œuf (sympa!). Par contre, n'attendez pas que les étoiles viennent sur vous car il faudra toutes aller les chercher!!!



Les pastèques

Il en existe trois variétés, toutes aussi agréables à consommer les unes que les autres, d'ailleurs... La pastèque verte permet à Yoshi de cracher des pépins en série quand il l'a en bouche. La bleue ou pastèque de glace a pour propriété étonnante de congeler les ennemis, ce qui les rend très fragiles puisqu'ils s'effriteront au moindre contact avec Yoshi tant qu'ils seront dans cet état (pratique pour ceux qu'on ne peut pas exterminer normalement). Quant à la troisième, la rouge, dite pastèque de feu, on ne la voit pas souvent mais elle est primordiale car en plus de faire cuire instantanément les ennemis, elle fait aussi fondre la glace, ce qui s'avère capital dans un certain niveau 5-3...



Les anneaux de sauvegarde

Cet anneau se trouve généralement au milieu du niveau, mais parfois on en trouve plusieurs dans certaines zones plus longues que d'ordinaire. Il s'agit d'un point de sauvegarde extrêmement pratique qui rapporte de surcroît 10 étoiles supplémentaires quand il est franchi! Surtout, ne les ratez pas! Notez au passage que les

ennemis qui se trouvent à l'écran à ce moment-là seront également transformés en étoiles.



Les fleurs distributrices d'œufs

Ces fleurs lancent des œufs en continu (sauf si vous avez atteint le total de six derrière vous). Mais méfiez-vous toutefois, car il arrive qu'elles balancent des boules piquantes à la place des œufs!



Les plantes magiques

Élément indispensable au vu du décor général de l'Île de Yoshi, ces jolies plantes (qui ressemblent à s'y méprendre à des tournesols à tige géante!) sont un de ces miracles inexplicables de la nature. Parfois, en explosant un nuage, une graine magique en sort et la plante pousse en un clin d'œil. Et comme ce n'est vraiment pas un jeu pour feignants, vous ne devrez pas presser **A** tout le long pour grimper, mais sauter de feuille en feuille (vachement solides!) pour arriver au sommet.



Les blocs POW

Ils permettent, comme dans **Super Mario Bros. 2** ou l'antique **Mario Bros.** d'arcade, de renverser tous les ennemis présents à l'écran, et ce en les transformant chacun en étoiles.



Les 1UP

La traditionnelle vie supplémentaire n'apparaît sous aucune forme particulière, sauf dans des bulles, des nuages ou tenue par des ballons par exemple. Par contre, il y en a énormément de cachées et le jeu en vaut la chandelle!

