



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](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Niveau 1](#)

M5-3: Monde glacé et glissant.

Ce niveau exceptionnel est incontestablement l'un des meilleurs du jeu. Il se compose d'une partie « terrestre » très longue et très glissante, où vous devrez faire usage de la pastèque de feu, et quand vous croyez que c'est fini, vous constatez que le stage termine en apothéose avec une piste noire diabolique que vous dévalerez bel et bien en ski pendant plus de 2 minutes et sans pouvoir vous arrêter.

La première fleur du niveau se trouve sous un cube de glace que vous devrez faire fondre grâce à la pastèque de feu trouvée tout au début du stage.



Il y a d'ailleurs un nuage en hauteur entre deux colonnes de glace juste après, visez-le en crachant du feu et il créera une passerelle bien utile pour ramener les étoiles que vous offrira la fleur rouge.

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](#)

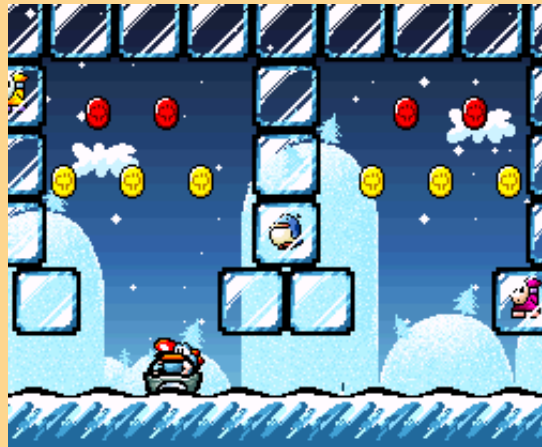
PARTENAIRES

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

- [Niveau 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Passage...](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Un peu plus loin, décrochez le seau du plafond et servez-vous en comme d'un radeau, pour accéder aux quatre premières pièces.



S'ensuit un passage sur une roue. Faites usage de la pastèque rouge que vous venez d'obtenir pour libérer ces deux nouvelles pièces rouges et sortir plus facilement de ce passage gelé.



Vous voilà déjà dans la seconde partie du niveau. Explotez le premier nuage pour obtenir une nouvelle pastèque de feu et faire fondre le bloc de glace qui condamnait l'accès à l'anneau étoilé.



Récupérez les deux pièces rouges qui suivent et faites fondre le bloc de glace en bas, pour avoir accès à la fleur et à l'étoile qui vous transformera en Super Baby Mario.



Dès lors, sprintez vers la droite (sans vous préoccuper des ballons qui tiennent une vie et une pastèque de glace complètement sans intérêt), et vous trouverez une autre pièce rouge. Ne ratez pas les étoiles tout au long du chemin qui relanceront le compte à rebours de votre invulnérabilité.



Ne vous arrêtez pas à la porte mais prenez plutôt l'étoile qui se trouve au-dessus, et continuez votre route pour franchir un pont de blocs rouges (et attraper la 10^{ème} pièce rouge au passage).



Cette fois, vous pouvez attendre tranquillement de reconstruire Yoshi. Explodez la caisse accrochée au ballon et vous obtiendrez six étoiles. Profitez de votre passage à côté de la plante pour faire le plein de munitions.



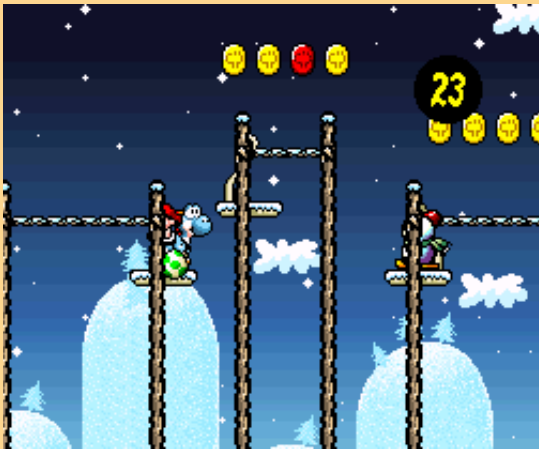
Le tuyau vous conduit à un passage en hélico bourré de pièces jaunes. Vous ressortirez au même endroit que si vous aviez emprunté la porte de la seconde partie du niveau, sauf que vous auriez raté six étoiles, une pièce rouge et une centaine de pièces jaunes dans ce passage en hélico!



Au-dessus du premier sapin de cette troisième partie du niveau, ce n'est pas une étoile de Noël mais bel et bien une pièce rouge qui vous attend.



Chouette... on retrouve les tire-fesses. C'est encore plus casse-cou que dans le stage précédent et vous devrez presque déloger un bonhomme de neige à chaque fois. Heureusement, il y a quand même deux pièces rouges à trouver.



Utilisez ensuite les œufs mis à votre disposition pour dégager les ronces (vous pouvez foncer et baisser la tête au dernier moment pour glisser en-dessous mais c'est très risqué), et vous entamerez un passage de glace très casse-gueule dont le seul bonus de valeur est une pièce rouge.



Avant de clôturer cette troisième partie, dont le relief annonce parfaitement ce qui va suivre (mais de quoi s'agit-il donc...?), la troisième fleur se trouve au-dessus d'un précipice.



Vous voilà dans la quatrième partie, ou plutôt la deuxième moitié de ce stage. Traversez l'anneau de sauvegarde et empruntez la porte, et là, c'est extraordinaire, Yoshi a chaussé des skis!



Là, ne touchez pas à la manette de direction, mais utilisez uniquement le bouton de saut histoire de choper les bonus au bon moment. Par exemple, c'est en sautant par-dessus le premier rocher que vous obtiendrez la 15^{ème} pièce rouge.



Pour ce qui est de la pièce suivante, c'est un chouïa plus délicat vu que vous devrez sauter par-dessus le rocher, mais pas trop tôt pour franchir également le précipice qui suit.



L'item suivant est encore une pièce, cette fois vous devrez sauter au tout dernier moment puisqu'il y a deux rochers à éviter.



C'est pour la quatrième fleur que ça se complique. En effet, celle-ci se trouve tout au bord du ravin, et vous devrez sauter bien avant celui-ci pour retomber pile poil au début du nouveau massif enneigé et vous emparer de cette fleur.



Les deux pièces qui suivent sont plus faciles à prendre puisque la montée juste avant le ravin propulsera automatiquement Yoshi dans les airs, sur le chemin des deux pièces. Vous n'aurez même pas besoin de sauter et vous retomberez au bon endroit.



L'ultime pièce se trouve au-dessus d'un petit précipice, tâchez encore une fois de sauter au bon moment de façon à ne pas passer au-dessus, ce serait bête de tout gâcher.



En revanche, pour ce qui est de la cinquième fleur, sautez juste de manière à éviter de tomber dans le trou et vous l'attraperez au vol. Les deux dernières parties de cette folle descente n'ont aucun intérêt puisque vous avez déjà tous les bonus: faites juste attention à ne pas vous planter inutilement!



[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.