



### **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](#)
  - [Soluce](#)
    - [Intro](#)
    - [Monde 1](#)
    - [Monde 2](#)
    - [Monde 3](#)
    - [Monde 4](#)
    - [Monde 5](#)
      - [Niveau 1](#)

### **Du monde 5 au monde 6...**

Ce n'est pas un niveau, mais le détail d'une transition sympa entre ces deux mondes. En effet, vous venez d'éliminer le mainate géant du château, et comme vous l'avez peut-être remarqué, celui-ci vient s'ajouter aux constellations d'étoiles qui ornent le ciel...



Une fois cette curieuse scène achevée, la traditionnelle remise de la clé géante s'effectue (au fait, je ne vois pas vraiment ce qu'ouvre cette clé, mais bon).

### **MARIO PEOPLE**

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

### **INTERACTIF**

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courrier](#)
- [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](#)



Comme vous l'avez remarqué, la forteresse des cieus s'auto-détruit et Yoshi y plante son drapeau, comme de coutume. Seulement voilà, vous ne pouvez pas aller plus haut...



S'ensuit alors une étrange lévitation du dinosaure dans un rai de lumière blanche qui l'emmène loin de l'Île des Yoshis!



L'étrange voyage de Yoshi s'arrête sur une autre carte générale, sorte d'inverse du monde que vous connaissiez, de nuit et beaucoup moins gai, avec un immense château au centre.



Dès lors, votre écran Titre change. Vous avez basculé du côté obscur de Yoshi's Island!



Après coup, libre à vous de commencer le sixième et dernier monde du jeu. Si vous voulez récupérer l'autre écran Titre, terminez un niveau parmi les cinq premiers mondes de façon à sauvegarder et à retenir cet écran Carte pour l'introduction.



[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.