



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)
 - [Niveau 4](#)
 - [Niveau 5](#)

M1-1: Faire et lancer des œufs.

Un premier niveau pas vraiment difficile qui permet surtout de se familiariser avec l'univers coloré et assez déjanté de Yoshi's Island. Terminer ce niveau à 100% ne devrait pas poser de problème, quoique terminer avec les 30 étoiles ne sera pas forcément aisé pour les novices au vu du petit nombre de possibilités de se rattraper sur cet aspect du score après un contact avec l'ennemi.

Dès le début, vous croiserez la première fleur du jeu.



Mais ce qui est essentiel dans SMW2, c'est d'être curieux, car si vous avez la flemme d'explorer tous les nuages du jeu, vous n'irez pas loin. En effet, le second créera un escalier montant vers la gauche et donnant accès à une plate-forme sur laquelle se trouvent 6 pièces rouges et une seconde fleur. Allez encore à gauche et délogez le Shyguy volant pour exploser le nuage qu'il protégeait, et vous obtiendrez cinq 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 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 2](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Redescendez et dégagez les deux plantes pour avoir accès à un tuyau qui vous conduira dans un souterrain très linéaire.



Vous y trouverez huit pièces rouges, dont deux d'entre elles

seront tenues par des Shyguys volants (mais ne craignez rien, ceux-là ne s'échapperont pas avec la pièce).



Toujours dans ce souterrain, envoyez un œuf (avec un rebond sur le plafond) ou un ennemi dans la fleur rouge, qui vous en remerciera en vous jetant huit étoiles à aller chercher par-ci par-là.



En ressortant, vous verrez la troisième fleur sur votre gauche.



Poursuivez votre route et vous tomberez dans une tranchée avec une roue pour vous permettre d'en sortir, mais surtout quatre pièces et l'avant-dernière fleur.



En reprenant votre chemin, explosez le nuage au-dessus du tuyau d'où sortent des Shyguys pour récupérer 5 autres étoiles.



Juste après, utilisez la plante grimpante et empruntez la grande roue pour récupérer les deux dernières pièces rouges juste au-dessus.



Ensuite, revenez sur la gauche et descendez en contrebas. Vous verrez un ballon à éclater d'un simple contact (il libérera cinq pièces normales) et vous ferez apparaître, dans le recoin, un nuage caché qui contenait cinq étoiles.



Normalement, vous devez en avoir 30 et il ne manque plus qu'une fleur. Ça tombe bien puisqu'elle est dans le nuage juste au-dessus.



Remontez ensuite jusqu'au dernier bloc à message et faites rouler le rocher le long de la pente pour virer les ennemis. S'il vous manque encore quelques étoiles, le dernier nuage du niveau en contient cinq.



[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.