



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

M2-2: Des gants et des battes!?

Un niveau beaucoup plus long que le précédent, qui contient un nombre impressionnant de bonus cachés un peu partout, et où vous devrez composer avec des ennemis vraiment très agaçants, entre les base-balleurs qui vous tirent des œufs dessus et les souris qui vous piquent ces mêmes œufs si vous passez trop près d'elles. Il va falloir faire appel à votre adresse.

La première chose à faire dans ce niveau est de découvrir le système des flèches redirectrices d'œufs. Il y en a une juste au début, et si vous envoyez un œuf dessus, celui-ci prendra la direction indiquée par la flèche et en l'occurrence, vous récupérerez pas mal de pièces jaunes.



L'astuce suivante est déjà moins dénuée d'intérêt puisqu'elle consiste à exploser le premier nuage qui fera descendre le mur et rendra la première fleur accessible.

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



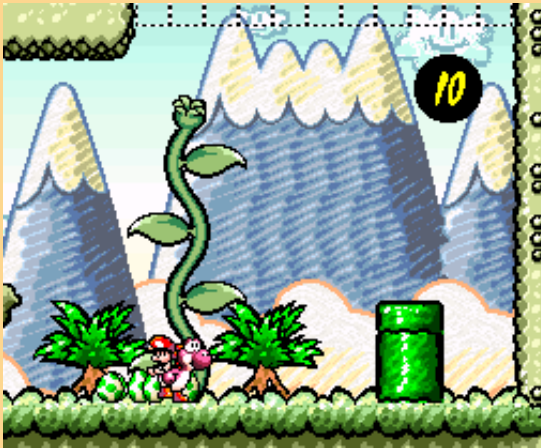
Vous trouverez les quatre premières pièces rouges du niveau au-dessus des deux creux qui suivent. Faites attention car les cactus crachent des boules piquantes (que vous pouvez avaler).



D'ailleurs, vous devrez éliminer le cactus qui suit pour faire apparaître un nuage là où il se trouvait et ainsi gagner une vie.



Ensuite, vous n'aurez qu'à exploser l'œuf qui se trouve peu après, et une superbe plante grimpante en sortira. Le but du jeu est de suivre ensuite toutes les flèches dans le rocher géant sur votre gauche pour arriver au sommet.



C'est d'ailleurs tout en haut de cet immense rocher que vous trouverez les deux pièces rouges suivantes. Elles sont d'ailleurs tenues par des Shyguys volants.



Vous obtiendrez encore deux pièces rouges peu après: redescendez et empruntez l'escalier qui descend au lieu de continuer sur votre droite au carrefour, et vous récolterez ces deux pièces dans la descente.



C'est après que tout s'accélère: vous allez voir en bas, après l'escalier, une flèche redirectrice qui vous permettra de libérer l'étoile de Super Baby Mario; dès lors, foncez en suivant les flèches et récupérez les étoiles au passage. Quand vous arrivez au carrefour avec l'escalier que vous avez précédemment emprunté, continuez sur la droite et vous pourrez franchir le passage sur les pics avant l'anneau de sauvegarde.



Après cet anneau, le premier nuage en contrebas contient une fleur, mais faites très attention au base-balleur qui risque de vous renvoyer l'œuf si vous ne visez pas bien.



Dans ce passage aérien, vous trouverez une pièce rouge en l'air, puis une autre en compagnie d'un nuage qui contient une vie. C'est assez délicat de viser car vous devez vous y prendre depuis la plate-forme mobile qui a tendance à faire disparaître de l'écran cette zone quand vous revenez vers la gauche. Tâchez juste de ne pas faire reculer le joueur de base-ball si vous ne tenez qu'à la pièce rouge.





N.B.: un internaute (dont j'ai oublié le pseudo mais que je tiens à remercier) m'a récemment communiqué une autre manière de procéder. Le but est d'envoyer un ou deux œufs au base-balleur et de vous placer de l'autre côté de la paroi avec le nuage et de faire en sorte qu'il vous vise et aligne ainsi la pièce rouge et l'œuf contenant la vie pour vous.



Vous rejoindrez ensuite un passage un peu bizarre où les murs sont en réalité creux, mais vous ne pouvez voir leur contenu qu'en y entrant. Vous y trouverez cinq étoiles dans un nuage à droite, une pièce rouge plutôt au milieu et une fleur tout en haut dans un autre nuage, ainsi que l'anneau de sauvegarde en bas à gauche, mais je vous conseille de l'utiliser après avoir récupéré les bonus.





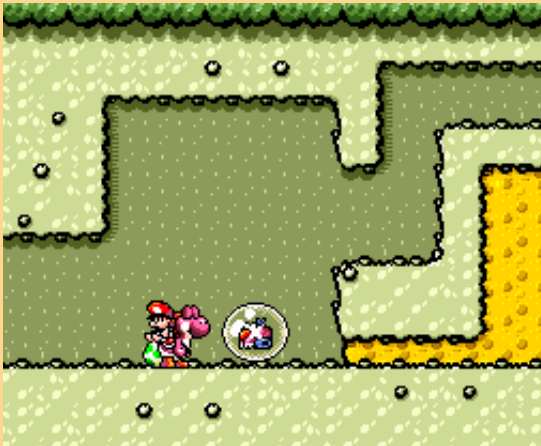
Maintenant, vous pouvez monter en haut à droite et commencer vraiment à souffrir car cette fin de niveau est exaspérante. Vous allez croiser des souris énervantes qui veulent vous piquer vos œufs, alors sautez-leur sur la tête. En haut à droite de ce premier passage rocheux se trouve une pièce rouge défendue par une plante piranha.



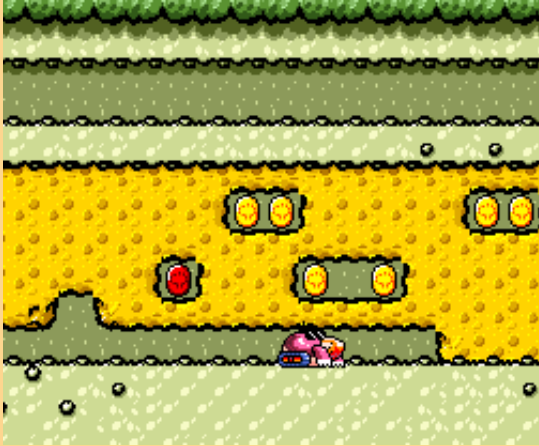
Redescendez un peu sur votre gauche et vous trouverez la quatrième fleur. Jusque-là, c'est encore supportable et les ennemis ne sont pas trop nombreux...



Voilà, maintenant vous allez enfin entrer dans cet énorme rocher labyrinthique qui commence plutôt en douceur, vu qu'il y a une bulle pour vous transformer en taube. Attention, elle se trouve dans un nuage, ce qui signifie en gros que vous ne pourrez en profiter qu'une fois.



Évidemment, cette taube a une certaine importance car dans le passage friable jaune se trouve tout de même la bagatelle de trois pièces rouges.



Et maintenant, voilà tout un tas de bonus en pagaille. D'abord, descendez à gauche après avoir repris une apparence normale pour trouver trois malheureuses étoiles dans une caisse.



Allez ensuite à droite du couloir où vous vous trouvez et vous devrez vous emparer, à l'aide d'un œuf, de la seizième pièce rouge, (mal) protégée par un base-balleur.



La dix-septième pièce rouge se trouve juste en-dessous et pour une fois, il n'y a pas d'ennemi agaçant pour vous corser la tâche.



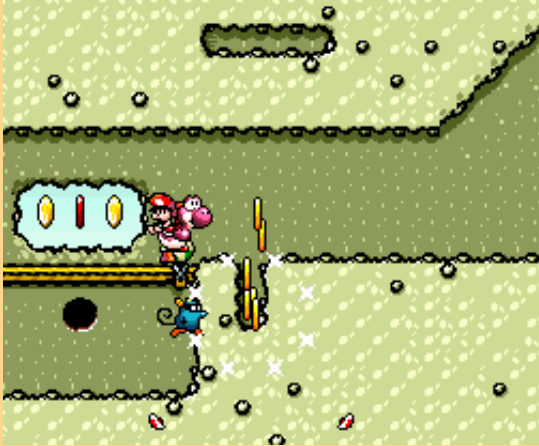
Allez ensuite tout à gauche de ce même couloir et vous trouverez un nuage contenant cinq étoiles (un peu mieux!).



Descendez encore d'un étage: cette fois-ci, vous récupérerez l'antépénultième pièce, gardée par un petit Bobo que vous pourrez geler (et détruire en marchant sur le glaçon ainsi formé) grâce à la pastèque de glace qui se trouvait là.



En retournant sur votre droite, vous trouverez encore une pièce rouge, ainsi que cinq nouvelles étoiles dans un nuage caché dans le tout petit creux de droite.



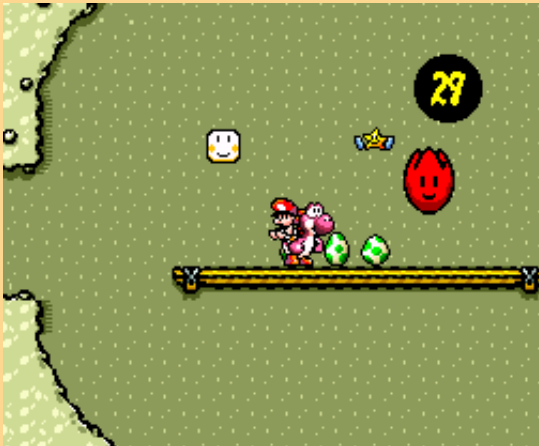
Pour terminer avec cet étage, sachez qu'il y a un 1UP caché dans le nuage tout à droite.



En bas à gauche de ce couloir se trouvent encore trois petites étoiles de rien du tout dans un nuage.



Cette fois-ci vous devriez en être à 30 étoiles, mais pour les retardataires, il y a une grosse fleur rouge encore plus bas qui vous permettra d'en récupérer encore huit. Au fait, à propos de fleur, ça fait quand même bien longtemps qu'on a récupéré la quatrième, où est donc la dernière?



En-dessous de cette grosse fleur rouge, descendez pour sortir de l'énorme rocher et vous verrez quelques pièces jaunes inaccessibles normalement tout en haut à droite. La dernière rouge s'y cache, mais comme c'est celle qui se trouve le plus en bas, je vous conseille de viser sur les pics avec un bon rebond pour la choper sans risquer de se faire mitrailler par le base-balleur.



Ressortez de ce passage et en-dessous d'une plante accrochée au plafond, il y a un minuscule passage bien caché qui conduit à la dernière fleur (la voilà!) que vous devrez obtenir avec un œuf. Avant de ressortir, je vous suggère de gober la pastèque de glace pour geler les dernières plantes carnivores que vous rencontrerez avant la fin de ce niveau complètement fou.



[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.