



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](#)
 - [Monde 6](#)

INTRODUCTION

À peine avez-vous allumé votre Super Nintendo que la magie de Yoshi's Island opère pour la première fois: un choix de la langue apparaît, les amis, et il propose notamment... le français.



Bon, évidemment, plus de huit ans après la sortie du jeu, ça serait étonnant que vous veniez d'acheter un jeu neuf, alors pour obtenir cet écran de sélection, vous devez appuyer sur le bouton **Select** quand vous vous trouvez sur l'écran Titre (j'entends par là l'écran avec la carte générale du jeu et le titre « Yoshi's Island »).

Laissez-vous d'abord envahir par l'atmosphère toute particulière de ce jeu avec une séquence d'intro absolument superbe, avec un fond sonore genre boîte à musique (le tempo ralentit au fur et à mesure pour s'arrêter jusqu'à ce que l'on entende un bruit d'une molette que l'on remonte!).

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](#)

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



Je ne vais pas vous réexpliquer l'histoire de SMW2 puisque je m'y suis déjà suffisamment attardé dans le [test](#). Retenez juste, si vous avez la flemme de lire le test, que les faits se déroulent plusieurs années avant les épisodes précédents, juste après la naissance de deux jumeaux, Mario et Luigi bien sûr, dont le destin est de faire tomber le régime du roi Koopa dans les années futures. Inquiet par ce qu'il a prédit, le sorcier Kamek décide d'enlever les jumeaux à la cigogne qui les amenait chez leurs parents, sauf qu'il s'est un peu raté et que seul un des bébés est arrivé au sinistre château de la famille royale, l'autre ayant fait une chute vertigineuse pour se retrouver sur l'île des Yoshi, dont les charmants résidents vont transporter Baby Mario jusqu'au château de Koopa pour libérer son frère... c'est bon?



Bon, maintenant on va peut-être démarrer, non? Vous n'avez qu'à appuyer sur **Start** pendant la séquence d'intro pour admirer le splendide écran Titre rotatif à 360° (notez au passage la déformation d'écran du titre, marque de fabrique de la SNES depuis quelque temps déjà). Là, il est plus que normal de choisir

un des trois fichiers de sauvegarde, en sachant que la sauvegarde s'effectue automatiquement à la fin de chaque niveau et que vous pouvez supprimer ou copier un fichier de sauvegarde pour plus de sécurité ;-)



Maintenant, l'aventure peut vraiment commencer. Mais comme si ça ne suffisait pas, revoilà une seconde intro, beaucoup plus courte, permettant à nouveau de juger de l'étonnante qualité du graphisme très particulier de ce jeu, ainsi que celle de l'animation très fluide et encore plus exceptionnelle si vous jouez sur Super Famicom (forcément, avec des jeux en 60 Hz ça va plus vite). Cette intro ne sert en fait à rien d'autre car vous avez normalement déjà compris de quoi elle allait parler, à moins d'avoir fait l'impasse sur la séquence historique, et là, c'est pas cool.



Allez, vous êtes prêt(e)s? Cette fois, c'est parti... eh ben non. Car comme SMW2 se veut préventif envers les joueurs non avertis de

sa relative difficulté, il nous propose un petit prologue vraiment pas compliqué (vous n'y rencontrerez que quatre Shyguys à aplatisir d'un simple saut sur la tête) qui vous aidera à vous familiariser avec les très nombreuses commandes de ce jeu. Une fois cet ultime avant-goût expédié, je vous promets, ça commence enfin!



Bon, je sais, cette page est superbe, mais si vous alliez regarder un peu comment aborder le [monde 1](#) maintenant?



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.