



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](#)

M6-5: La grotte interminable.

Ceux qui en avaient marre de la canicule ambiante et des couleurs chaudes seront rassurés car c'est le bleu des rochers qui domine dans cette grotte absolument dantesque où vous serez soumis(e) aux volontés d'un scrolling farceur qui va vous faire tourner en bourrique. Vous devrez jouer du paddle comme vous ne l'avez jamais fait pour atteindre une porte *a priori* inaccessible et battre des records de vitesse en fin de niveau face au scrolling déchaîné. Oui, là, vraiment, la difficulté de Yoshi's Island atteint des sommets.

Peu après le tuyau d'où sortent des Shyguys, vous trouverez les deux premières pièces rouges, qui précèdent la première fleur, sous des stalactites assez farceuses.



La troisième pièce rouge est située un peu après la fleur, au-dessus d'un torrent de lave (eh oui, il y en a quand même).

MARIO PEOPLE

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

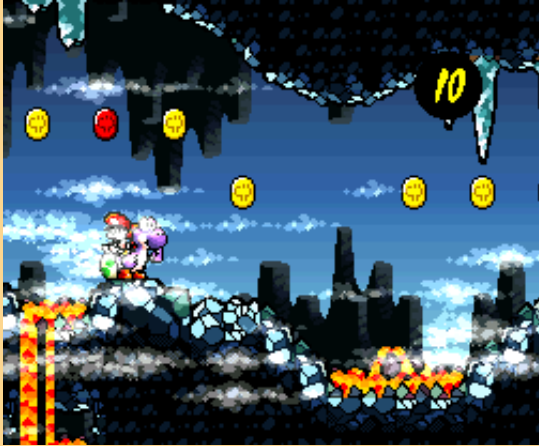
INTERACTIF

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courier](#)
- [Livre d'or](#)
- [Liens](#)
- [Forum](#)
- [Contacts](#)

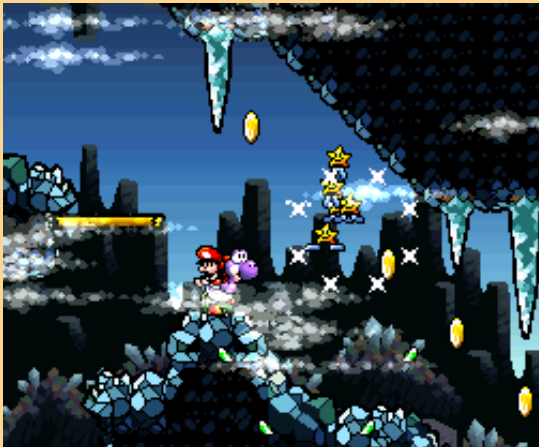
PARTENAIRES

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

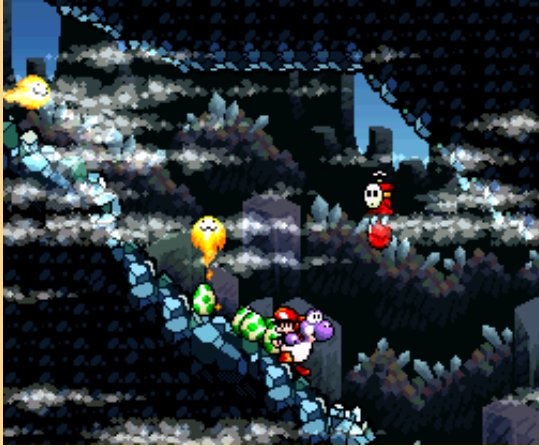
- [Niveau 1](#)
- [Niveau 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Bowser](#)
- [La fin](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Après avoir franchi le second tuyau à Shyguys, prenez le chemin du haut, et explosez le premier nuage pour récolter vos cinq premières étoiles.



Lorsque le scrolling cesse d'avancer vers la droite et descend, vous arriverez dans une pente irrégulière avec des flammes qui volent. Choisissez au passage le Shyguys qui tient une pièce rouge.



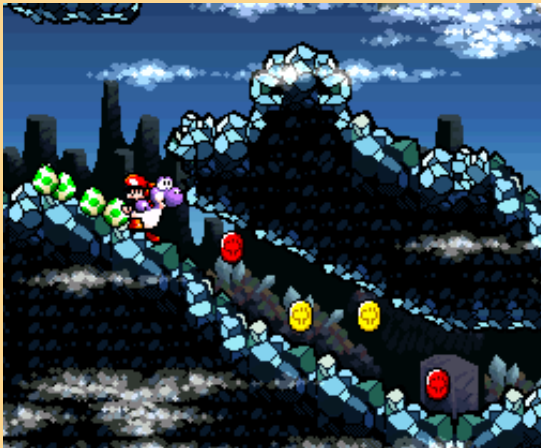
Encore un peu plus bas (cette fois-ci, ça part vers la gauche, il y a un autre Shyguy porteur de pièce à attraper, au-dessus des plates-formes mobiles).



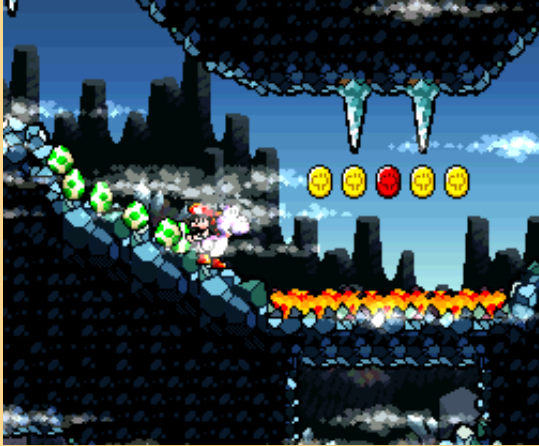
Lorsque vous remontez, vous trouverez la seconde fleur et deux autres pièces rouges, dont une tenue par un autre Shyguy qui va se barrer très vite. Attaquez-le vite surtout que le rocher risque de vous gêner si vous ne vous dépêchez pas.



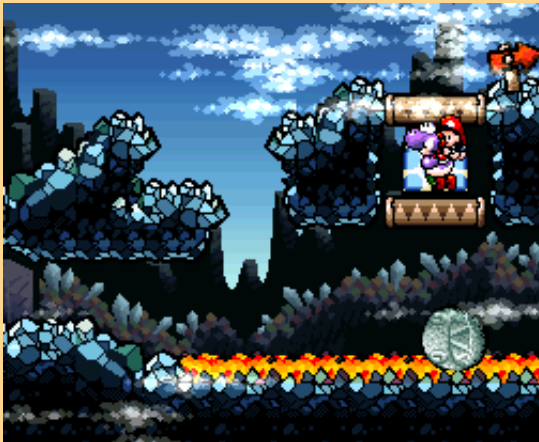
Au bout d'un moment, vous allez rejoindre le chemin où vous aviez trouvé le nuage à étoiles, sauf que cette fois-ci vous passerez en bas, et là, deux pièces rouges se cachaient...



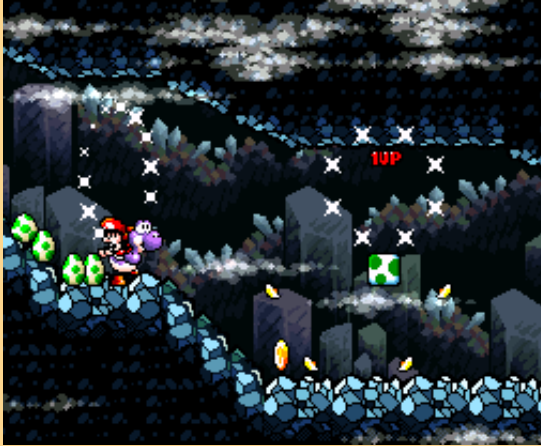
Rassurez-vous, vous ne ferez pas deux fois le tour de la grotte, car au lieu de descendre, le scrolling va vous amener vers la droite cette fois, et c'est tant mieux puisqu'il y a la 10^{ème} pièce rouge à ramener d'un passage assez délicat, entre les stalactites au plafond et la lave fatale au sol.



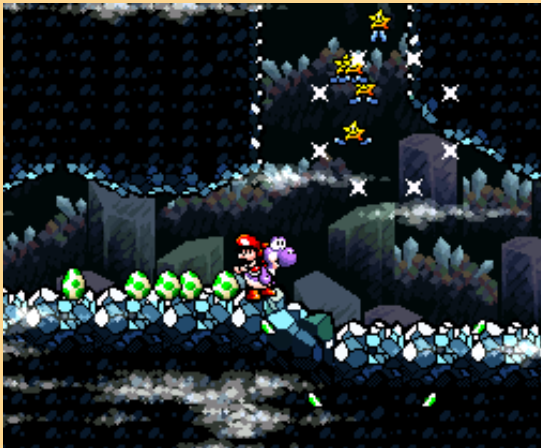
Voici maintenant LE passage le plus technique du jeu. Pour atteindre cette porte, vous devrez tomber sur le rocher au moment où il commence à rouler sur la lave et essayer de rester dessus jusqu'à ce qu'il arrive sous la porte et sauter pour la rallier. Le but du jeu est de courir vers la gauche quand vous êtes sur le rocher et que celui-ci roule pour ne pas tomber.



Cette partie cachée de la grotte commence plutôt bien, avec un anneau de sauvegardé mérité et une vie cachée au-dessus du bloc à œufs. Mais après, le scrolling repart de plus belle.



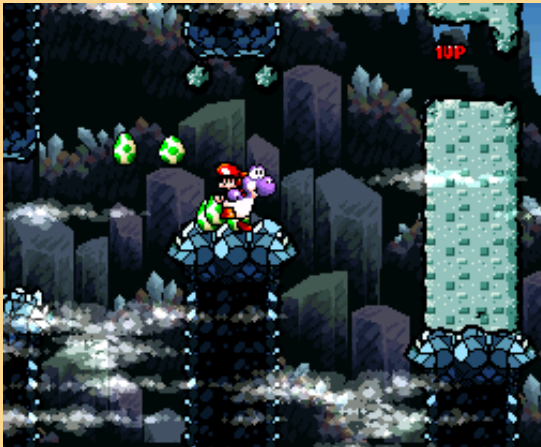
Après avoir explosé les deux premiers murs friables, levez un peu la tête pour débusquer un nuage invisible entre les deux parois et en extraire quelques étoiles bienvenues.



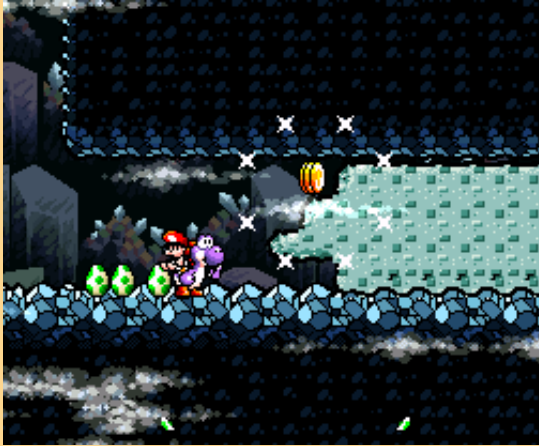
Un autre nuage à étoiles se dissimulait dans le gros pavé friable qui suit. Mais ne perdez pas votre temps à toutes les prendre, vous aurez l'occasion d'en récupérer plus loin.



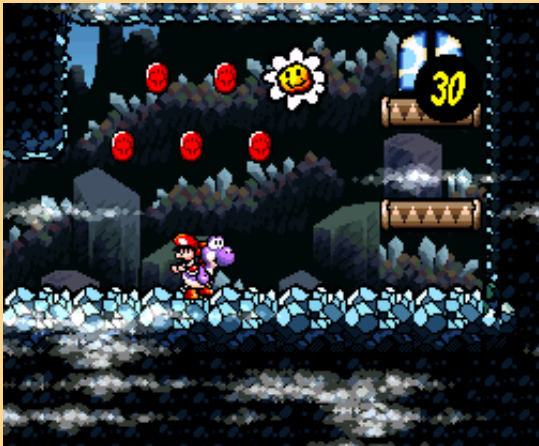
Là, le scrolling s'accélère un peu, et évidemment il s'y met quand le passage devient plus ardu. En haut du second mur friable se trouve un nuage qui va très vite s'échapper. Je tiens à préciser qu'il contient une vie même s'il est risqué de l'exploser.



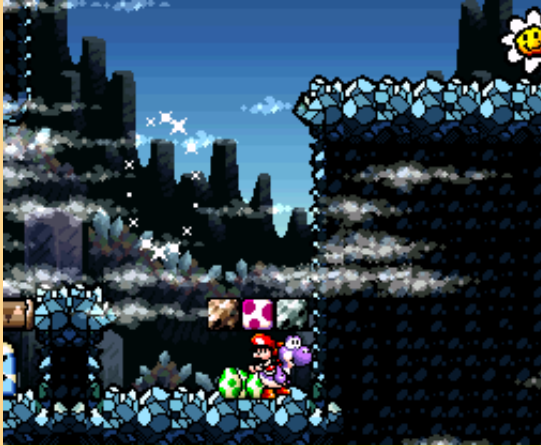
Une fois arrivé(e) au début du dernier bloc friable, explosez-le sans trop vous préoccuper des deux nuages qui s'y cachaient (l'un contient cinq étoiles, l'autre une vie).



Vous voilà enfin au bout de cette partie de la grotte, et je pense que ce screenshot suffit à vous faire comprendre pourquoi cette partie de la grotte était indispensable. Pour ceux qui ne voient pas l'image, il y a cinq pièces rouges et une fleur.



Vous arrivez alors au même endroit que si vous aviez zappé le rocher et la porte quasi inaccessible de tout à l'heure. Un anneau de sauvegarde vous attend, tout comme la quatrième fleur, accessible avec le bloc élévateur violet.



Le scrolling se déchaîne ensuite pour ne plus vous lâcher jusqu'à la fin. C'est là que c'est très difficile car vous devrez enfoncer très rapidement les quatre piliers pour obtenir les pièces qu'ils cachaient, et ne surtout pas rater la dernière fleur et la dernière pièce car le scrolling va très vite les engloutir! J'ai un petit truc infailible pour les quatre piliers, à savoir se laisser porter par le scrolling et effectuer l'attaque rodéo au bon moment sans avoir à vous déplacer. Essayez, en tout cas chez moi ça marche!



[Niveau suivant >>](#)



