



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](#)

Extra 2: Vite! L'interrupteur!

Décidément, les stages extra de Yoshi's Island ne sont pas vraiment des niveaux bonus. Si le précédent nécessitait une sacrée dextérité pour ramener les 100%, ici, c'est la vitesse qui va primer. Ne vous arrêtez jamais, car la moindre seconde de perdue signifiera que vous devrez recommencer à zéro.

Empruntez immédiatement le tuyau sur votre gauche et vous vous retrouverez dans une petite pièce avec deux caisses et deux nuages. Faites-y le plein d'étoiles en vous disant bien que ce sera votre unique possibilité d'en récupérer tout au long du niveau. Mais bon, vous ne pourrez pas perdre d'étoiles sans perdre une vie, car terminer ce niveau revient à dire que vous n'avez perdu aucune étoile.



Après avoir récupéré toutes les étoiles, c'est là que le spectacle commence vraiment. Actionnez l'interrupteur et empruntez l'ascenseur rouge qui file à très grande vitesse. En chemin, actionnez le switch qui se trouve sur votre route juste avant de récupérer votre ascenseur qui aura fait un demi-tour, puis

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](#)

retomberez dessus. En vous plaçant en plein milieu, vous récupérez les quatre premières pièces rouges du stage.




Après, ça se complique déjà un peu plus, puisque vous verrez un bumper, mais ne l'empruntez pas et continuez sur votre droite (en vous dépêchant, bien sûr). Il y a un second bumper; en l'empruntant, vous accéderez à l'étage supérieur en chopant au passage la première fleur.



Revenez ensuite sur la gauche pour actionner un nouveau switch (ne lambinez pas!) et vous obtiendrez au passage quatre nouvelles pièces rouges. Ça va vraiment très vite côté bonus aussi...



Après, descendez et empruntez la nouvelle plate-forme rouge. Là, vous devrez répéter deux fois la même opération en un laps de temps excessivement réduit, à savoir vous baisser pour éviter le plafond de blocs  très bas, et vous relever immédiatement pour sauter par-dessus la plante carnivore et récupérer les trois pièces et la fleur qui se trouvaient là, avant de vous rebaisser et de recommencer. C'est chaud!!





Je sais, ces deux screenshots vous auront semblé identiques mais ce sont bien deux endroits différents. Après coup, restez bien sur votre ascenseur et vous accrocherez encore deux pièces à votre tableau de chasse.




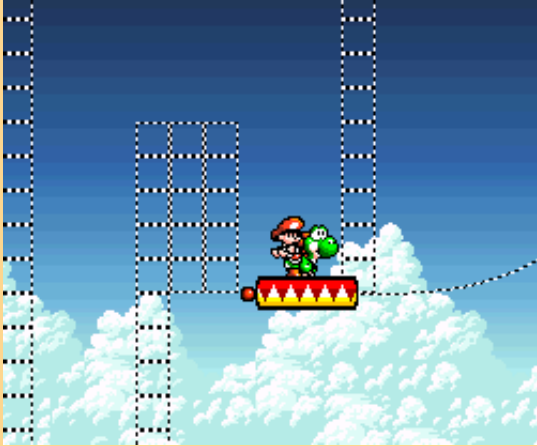
En retombant, actionnez immédiatement le switch (c'est le dernier du niveau) et utilisez le bumper; en haut se trouve un premier assemblage « deux pièces / une fleur ».



Serrez bien à droite pour retomber sur l'extrémité de l'ascenseur en-dessous, cela vous permettra d'atteindre le dernier bumper. Servez-vous en pour atteindre les deux dernières pièces et la dernière fleur, et arrêtez-vous là.



Ben oui. Parce que si vous repartez tout de suite, vous allez vous viander lamentablement dans les blocs  et vous aurez tout perdu! Donc, attendez que les blocs disparaissent pour vous laisser tomber sur l'ascenseur et vous en aurez enfin fini avec ce niveau de dingue.



Il est intéressant de noter que si vous vous cassez la gueule, vous pouvez toujours revenir au début du niveau et recommencer, mais il va vous falloir flotter sans interruption jusqu'à ce que vous soyez revenu(e) au premier switch, et c'est assez délicat.

[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.