



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

M2-3: Au menu: du poisson!

Un début de niveau assez déconcertant, dans une végétation luxuriante, mais on revient rapidement à un univers assez connu puisqu'il s'agit d'une grotte. Celle-ci est néanmoins plus longue et plus complexe que les précédentes, s'étend sur une très grande surface et contient quelques secrets pas franchement évidents à trouver...

Dans les blocs friables tout au début du niveau se cache un interrupteur. Actionnez-le et il fera apparaître, pendant quelques instants, plusieurs pièces jaunes un peu plus loin.



Continuez votre route et vous trouverez la première pièce rouge du niveau, ainsi que la première fleur, cachée dans un nuage.

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 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](#)



Peu après, même si le décor le cache plutôt bien, se trouve un premier nuage à étoiles. Tout près, ne ratez pas le 1UP détenu par un Shyguy volant.



Ensuite, le chemin devient un peu plus périlleux à cause des creux et des branches d'arbre brisées. Cela ne doit pas vous empêcher de prendre la pièce rouge suivante puisqu'elle est en plein sur votre route.



Pour terminer cette partie forestière (n'oubliez pas de faire attention à ces curieux poissons volants fantomatiques), vous trouverez la seconde fleur au-dessus d'un creux, puis la troisième pièce et cinq nouvelles étoiles dans un nuage.



Entrez ensuite dans la caverne par le tuyau. Dès l'entrée, vous trouverez un anneau de sauvegarde (qui est d'ailleurs le seul du niveau).



Ensuite, vous n'aurez qu'à vous frayer un chemin en explosant les blocs friables, sachant que vous obtiendrez quatre nouvelles pièces rouges au passage.



Tirez en haut à droite du gros bloc friable après ces pièces: un nuage s'y cachait et renfermait cinq étoiles.



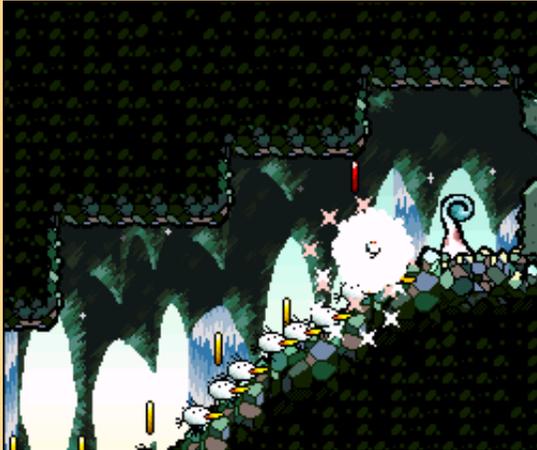
Deux nouvelles pièces rouges sont à récupérer dans la descente qui suit: l'une flotte dans les airs, et l'autre est suspendue aux pattes d'un Shyguy volant. Au passage, faites attention aux chauve-souris assez agaçantes.



Il y a ensuite trois nuages à exploser. Le premier contient des étoiles (pas mal), le second une pièce jaune (sans intérêt) et le troisième une fleur (enfin!).



Descendez alors et vous tomberez sur une étoile qui vous transformera en Super Baby Mario. Foncez alors vers votre gauche et vous récupérerez la dixième pièce rouge de ce niveau.



C'est tout en bas à gauche que réside un quart des bonus de ce stage; vous ne devez donc pas zapper ce coin de la grotte. Faites très attention à bien suivre l'ordre indiqué et à ne pas mitrailler l'énorme bloc friable n'importe comment. D'abord, visez... heu... ben, de façon à dégager les étoiles telles qu'elles se trouvent sur le screenshot ci-dessous.



Ensuite, tâchez de vous fabriquer un bel escalier montant vers la gauche (ou la droite) pour monter chercher la fleur qui se trouve tout en haut du niveau.



Il y a ensuite un 1UP caché dans un nuage plutôt en bas à droite de ce passage.



Mais surtout, ne partez pas sans l'interrupteur, qui se trouve tout à gauche, encore dans un nuage caché, sans quoi vous rateriez le plus gros. Actionnez-le et entrez donc dans le sol là où se trouve la flèche. Attention, d'autres flèches apparaîtront, mais elles indiquent en réalité l'emplacement des autres nuages cachés du bloc.





Vous voilà alors dans une de ces innombrables salles cachées de Yoshi's Island qui contiennent des tonnes de bonus. Car c'est tout simplement la moitié des pièces rouges de ce niveau 2-3 qui se cachaient ici...





Méfiez-vous toutefois car ce passage est surveillé par un monstre sous-marin qui aime surgir de son bassin à l'improviste. Pour le dégager et le faire replonger (ce qui ne l'empêchera pas de revenir plus tard), il suffit de lui envoyer un œuf en pleine tronche.



Ressortez alors de ce passage secret et continuez votre route en bas de la grotte. Le nuage qui se trouve dans le couloir avec les pastèques contient encore cinq étoiles.



Continuez encore vers la droite et vous trouverez une bulle pour vous transformer en taube dans un nuage. Transformez-vous et empruntez le petit couloir de blocs friables, mais lors de la bifurcation, continuez en haut au lieu d'aller vous changer en Yoshi normal sur la borne de droite; au bout se trouvent une autre borne et surtout, une clé...



Empruntez alors le chemin légèrement en hauteur sur votre gauche pour retrouver la route que vous aviez empruntée lorsque vous étiez Super Baby Mario. Un rocher va tomber: montez dessus et sautez immédiatement pour rallier le Bonus Game (lancer de ballons / séquence de 4 touches de la manette) qui se trouvait au-dessus (d'où la clé).



Ensuite, vous pouvez, si vous le désirez, accéder à l'un des 1UP les plus cachés du jeu. Les nuages ayant été remis à neuf, la taupe est de nouveau disponible; cette fois-ci, utilisez-la de façon à descendre dans le gouffre sur votre gauche et à descendre carrément sous l'écran.



Ne lâchez jamais la flèche de gauche (même si vous allez vers la droite, c'est sur le plafond que vous « marchez » donc vous allez vers la gauche en réalité) et au bout du passage, vous vous retrouverez dans ce passage *a priori* inaccessible quand vous le voyiez depuis la gauche du mur... attendez ensuite que la durée de vie de la taupe soit terminée pour en ressortir.



Ensuite, pour terminer le niveau sans trop de difficultés car les ennemis sont nombreux, il y a une petite astuce, qui consiste à faire se déplacer l'étoile d'invincibilité le plus loin possible (c'est-à-dire là où se trouvait le rocher conduisant au Bonus Game) et à la prendre à ce moment.



En effet, à partir de ce moment-là, des passerelles seront créées du fait de cette invincibilité et des étoiles seront disposées un peu partout sur la fin du passage, de façon à le terminer en Super Baby Mario et à éviter tous les ennemis.



Au passage, ne ratez pas la dernière fleur qui se trouve vraiment sur votre chemin...



Néanmoins, si vous avez perdu votre invincibilité, il y a un rocher qui éliminera la plupart des ennemis avant la fin du niveau.

