



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

M4-6: Le lac des flotteurs.

Situé au-dessus d'un lac pas si paisible que ça, ce niveau est partagé entre une partie extérieure assez vaste et une grotte étriquée et plutôt mal fréquentée. Une bonne partie de spéléologie, en tout cas. Sinon, j'ignore ce que sont les flotteurs en question, en tout cas ce ne sont certainement pas ces curieuses flèches à quadruple sens aussi utiles qu'étonnantes que vous ne trouverez que si vous prenez le temps de faire attention à tous les détails.

Au début du niveau, descendez les escaliers et plongez de manière à passer sous le rocher. Si vous n'avez pas compris comment on procède, eh bien dites-vous que vous feriez pareil dans la réalité. La première pièce rouge se trouve dans le coin.



Allez ensuite à gauche, vous entrerez dans une « pièce » où se trouve une carapace à envoyer dans la jolie fleur rouge toujours aussi rayonnante (ça fait plaisir à voir).

MARIO PEOPLE

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

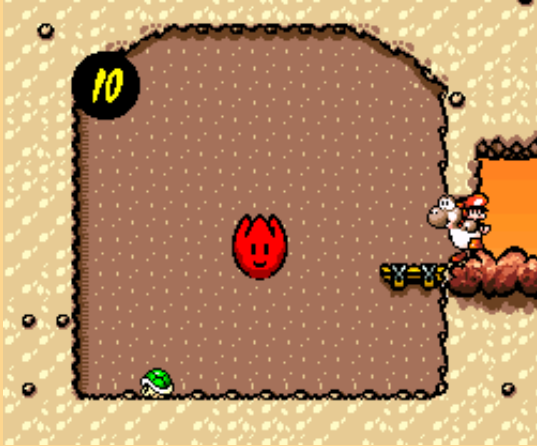
INTERACTIF

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



Revenez ensuite au lac. Là où se trouvent deux nuages créant des passerelles, vous trouverez trois nouvelles pièces rouges, dont une est accrochée aux pattes d'un Shygyu.



Un peu plus loin se trouve la première fleur. Pour la rejoindre, balancez la carapace qui va faire le ménage, mais attendez qu'elle ait disparu pour aller prendre la fleur.



Un 1UP se trouve dans un nuage (très) bien dissimulé au ras des flots. Pour l'obtenir, vous pouvez vous jeter à l'eau avec une carapace dans la gueule pour la recracher dessus, mais j'aurais tendance à privilégier la bonne vieille tactique de l'œuf qui ricoche.



S'ensuit un passage avec quelques bumpers. Au-dessus du second, vous obtiendrez deux pièces rouges, et vous constaterez que la seconde fleur n'est pas très loin.



Le nuage qui se trouve en contrebas par rapport à cette fleur contient cinq étoiles. Encore plus en hauteur, un Shyguy tient une pièce rouge entre ses petites bottines bleues très *fashion*.



Descendez ensuite et n'explotez pas le nuage à droite du quatrième bumper, il créerait une plate-forme qui rendrait difficile l'accès aux deux pièces rouges se trouvant en-dessous.



Montez un peu et sur votre droite, vous verrez une caisse. Utilisez la carapace pour détruire les blocs fragiles et qu'elle se trouve au même niveau que la planche en bois. Après, poussez-la tout au bout à droite pour l'exploser et en tirer une clé.



Cette clé est facultative, elle conduit à un Bonus Game accessible grâce au gros bumper à proximité des deux dernières pièces rouges que vous avez prises. Cette fois, il s'agit de crever des ballons, et vous pouvez y gagner un stock de 10 étoiles.



Ensuite, empruntez le chemin en-dessous de ce Bonus Game pour accéder à la grotte. D'emblée, vous trouverez une pièce rouge, ainsi que l'anneau de sauvegarde un poil plus loin.



Il y a deux nouvelles pièces au-dessus de la flotte après cet anneau de sauvegarde, mais faites attention à la plante qui n'envoie pas d'œufs mais des balles épineuses.



La troisième fleur est située un peu plus loin, au-dessus d'une plante qui envoie les mêmes saloperies!



Il ne va bientôt plus vous rester qu'une fleur, puisque celle qui suit n'est vraiment pas loin.



Quand vous arrivez face à un mur et que vous devez monter, plongez et passez sous le rocher pour ressortir de l'autre côté. Voilà où était l'accès à la fameuse salle des flèches!



Dans cette salle, vous allez voir de curieuses flèches qui montent et descendent. Vous pouvez les gober pour les trimballer plus loin, alors prenez-en une et montez dessus tout à gauche de cette grotte pour trouver une première pièce rouge.



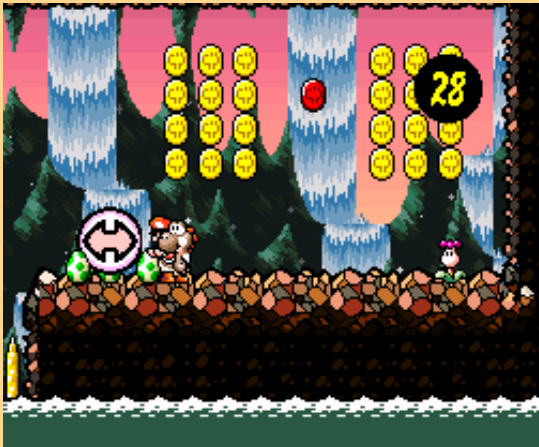
Pour obtenir les quatre pièces qui suivent, vous pouvez très bien utiliser des sauts coordonnés avec une bonne pratique du flottement aérien de la « Yoche » mais puisque ces flèches sont là, profitons-en. En gros, quand vous tirez un œuf, elles changent de sens, se déplaçant cette fois de gauche à droite. Ce qui est donc très pratique pour prendre les deux pièces qui suivent puisqu'elles sont... sur votre droite.



D'ailleurs, restez dans cette position puisque c'est tout en haut à droite de cette salle secrète que se trouve la pièce suivante.



Enfin, pour la dernière, il vous faudra revenir légèrement à gauche et descendre dans le premier creux. Et le jeu est magnanime envers ceux qui n'ont pas pris la peine d'utiliser la flèche, puisqu'il vous en propose une pour sortir de ce drôle de pétrin.



Une fois revenu(e) dans la partie principale de la grotte, remontez et vous trouverez un nuage qui contient cinq étoiles, dissimulé sous les blocs friables gris juste avant de sortir.



Une fois dehors, allumez immédiatement le Shyguy qui porte une pièce (même si celui-ci se tient tranquille).



Descendez un peu sur votre droite et créez les passerelles (le nuage du milieu contient cinq étoiles). Revenez ensuite sur votre gauche pour récupérer une autre pièce tenue par un Shyguy ainsi que l'ultime fleur. Quant à la dernière pièce qui se trouve en-dessous, vous n'aurez qu'à faire le tour pour la prendre.



[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.