



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](#)

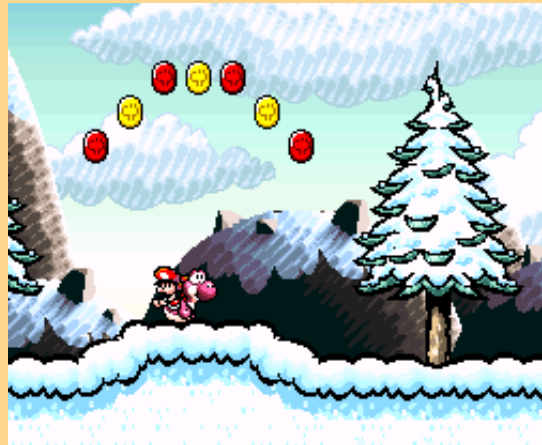
SOLUCES

- [Super Mario World](#)
- [Yoshi's Island](#)
 - [Test](#)
 - [Bonus](#)
 - [Ennemis](#)
 - [Soluce](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Monde 3](#)
 - [Monde 4](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Niveau 1](#)

M5-2: Les tire-fesses.

Un niveau aérien où la visibilité est toujours aussi nulle, et où vous passerez une bonne partie du temps sur des télésièges dont vous devrez parfois virer l'occupant. Bien que le tout soit très linéaire (à l'exception d'une salle secrète facultative) et que les bonus soient sur le chemin, ce n'est pas vraiment un stage de tout repos.

Au début de ce niveau vous aller devoir pousser une boule de neige qui va grossir. Ne ratez quand même pas les quatre premières pièces rouges, très simples à prendre.



Arrivée au bout de son chemin, l'énorme boule de neige vous permettra d'atteindre deux nouvelles pièces et de continuer votre route (tant mieux).

MARIO PEOPLE

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

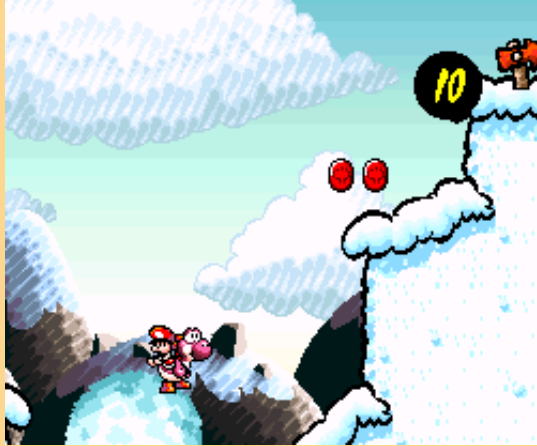
INTERACTIF

- [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 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Passage...](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



En contrebas un peu plus loin se trouve déjà le premier anneau de sauvegarde. Un peu tôt, non?



En entrant dans la seconde partie du niveau, vous tomberez sur la première fleur ainsi qu'un interrupteur, qui se cachait dans un nuage secret à gauche de la fleur.



L'interrupteur en question fera apparaître des blocs temporaires en-dessous du câble des télésièges, pratique pour récupérer les cinq étoiles du premier nuage.



Après coup, vous trouverez une nouvelle pièce rouge et vous verrez un Shyguy qui tient un 1UP. Vous pouvez l'aligner car il y a une plante donneuse d'œufs un peu plus loin. Sachez également que le nuage à proximité contient une fleur.



C'est juste après cette fleur que se trouvent la huitième pièce rouge et la plante distributrice d'œufs. Il y a encore un nuage avec trois étoiles à la clé juste après.



En poursuivant votre route, vous trouverez un second interrupteur, qui aura l'avantage de réapparaître indéfiniment. Tant mieux, car sinon ça deviendrait délicat de récupérer les étoiles, comme les trois que contient le nuage suivant.



Deux nouvelles pièces rouges vous attendent, mais il ne faudra pas être sous régime d'interrupteur pour les attraper. Le nuage qui se trouve au-dessus contient une vie.



Le dernier nuage de ce passage très linéaire contient cinq étoiles, cette fois, mais vous en êtes déjà à plus de 20...



... et comme un second anneau de sauvegarde est placé à la fin de cette seconde partie, on peut considérer que vous avez rempli un de vos trois objectifs!



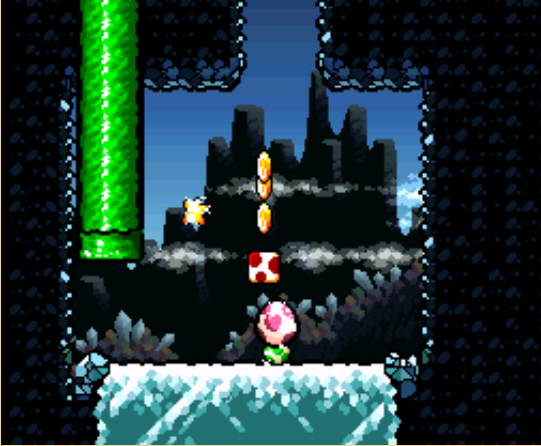
Dans cette partie où le blizzard va vous compliquer la tâche, descendez dans le premier creux pour obtenir deux nouvelles pièces rouges, et faites attention aux vilains skieurs.



Petite astuce facultative: placez-vous sur la plate-forme au-dessus et visez au-dessus de vous: un interrupteur se cachait dans un nuage. Actionnez-le et allez un peu sur votre droite pour trouver la flèche indiquant qu'il faut descendre dans le sol.



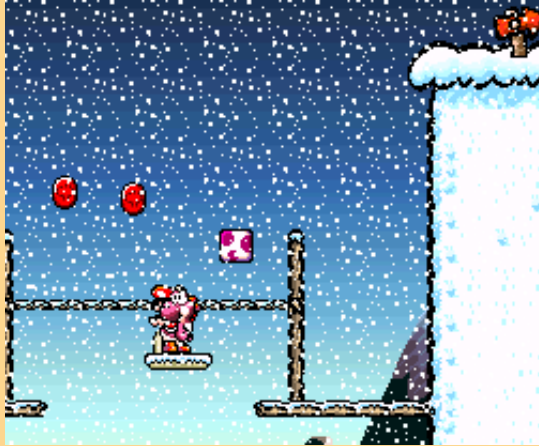
Vous voilà dans une grotte où se trouvent quatre étoiles d'invincibilité. En fait, pendant que vous serez invincible, le bloc en pointillés du milieu se transformera en un bloc rouge et blanc, ce que vous avez peut-être déjà remarqué dans une situation analogue. Seulement, lorsque vous frappez ce bloc, des pièces jaunes en sortent... prenez une nouvelle étoile dès que votre pouvoir commence à disparaître pour récolter un max de pièces.



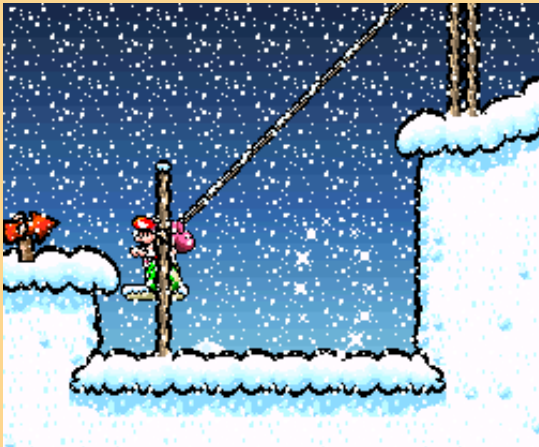
Une fois de retour dans la montagne enneigée, descendez dans la seconde crevasse et récupérez deux nouvelles pièces ainsi que la troisième fleur.



Vous trouverez deux autres pièces rouges en contrebas, au-dessus d'un télésiège, ainsi qu'un bloc éleveur pour rallier la plate-forme suivante très en hauteur.



C'est d'ailleurs juste là que se trouve le troisième et dernier anneau de sauvegarde. Après, c'est parti pour une interminable partie de télésiège (ou tire-fesses d'après le jeu).



Tâchez d'éliminer les bonshommes de neige qui squattent les tire-fesses, et au passage, alignez le Shyguy volant pour vous emparer de son 1UP (il a un frère jumeau un peu plus loin).



Lorsque le câble devient parfaitement horizontal, vous devrez effectuer de petits sauts pour obtenir deux autres pièces rouges.



Attention, à un moment le télésiège va changer de sens. Évidemment, pour vous obliger à ne pas rester dessus, c'est là que se trouve la quatrième fleur, et si elle est facile à attraper, c'est beaucoup moins simple de rallier le télésiège.



La dernière fleur se trouve au-dessus de la descente vers la gauche. Visez-la avec un œuf pour éviter de courir un trop gros risque de chute.



Lorsque le télésiège va repartir vers la droite, il y a un dernier nuage à étoiles à exploser. Si vous en avez déjà 30, ne prenez pas ce risque car bien qu'il y ait une plate-forme en-dessous, vous risquez de ne pas pouvoir rattraper le télésiège à temps!



Attention, après ça se complique puisque vous devrez changer de télésiège en cours de route. C'est d'ailleurs sur le chemin du nouveau télésiège que se trouve l'avant-dernière pièce rouge.



La dernière pièce se trouve au début du câble du dernier télésiège. Restez sur celui-ci, il va s'accrocher automatiquement sur le câble suivant.



Pour ceux ou celles que ce niveau aurait fatigué(e)s, vous n'aurez même pas besoin de sauter dans l'anneau de fin puisque le télésiège vous y dépose. Mais il faut être sacrément flemmard(e)!



[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.