



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](#)
 - [Soluçe](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Monde 3](#)
 - [Monde 4](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Niveau 1](#)

Extra 5: Kamek le revanchard.

Les six niveaux cachés de Yoshi's Island sont difficiles, mais celui-ci est peut-être le pire de tous. Non seulement vous n'aurez pas une seconde de répit, puisque vous serez traqué(e) par Kamek tout au long du stage, alternerez une descente effrayante en ski et serez canardé(e) par des base-balleurs fous furieux en plein vol puisque ce stage de folie se terminera en hélico! Dantesque!

Avant tout, prenez garde à Kamek: dès que vous entendez son cri, cela signifie qu'il va surgir sur l'écran dans la seconde qui suit à la hauteur où vous vous trouviez lors de son cri, donc sautez ou descendez vite. La première pièce rouge du niveau se trouve au-dessus d'une balance. La clé, elle, est placée sous un rocher, mais une attaque rodéo sur ce dernier suffira pour la récupérer.



La zone qui suit est très périlleuse puisque des base-balleurs vont vous bombarder dans tous les sens. D'ailleurs, ils se chargeront peut-être de prendre les deux pièces rouges pour votre compte.

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](#)



Un peu plus loin, ça se calme (même si Kamek est toujours là; ne vous attendez jamais à le voir disparaître, il est là tout le long du niveau ou presque), et tant mieux, vous pourrez vous faire des œufs et glaner cinq étoiles plus tranquillement. Ensuite, écrasez le switch, qui créera une sorte de passerelle.



Vous verrez très rapidement la première fleur en l'air. Shootez-la avec un œuf, tout comme vous le ferez avec les deux Shyguys qui suivent puisqu'ils tiennent chacun une pièce rouge.



Ne vous occupez pas des trois nuages mais placez-vous plutôt sur la plate-forme de droite et appuyez sur le nouvel interrupteur pour récupérer plus facilement leur contenu, à savoir cinq étoiles chacun. Côté étoiles, vous avez déjà tout ce qu'il vous faut!



Après cette première partie de folie, vous avez bien mérité un anneau de sauvegarde avant d'entamer la partie en ski, non? D'ailleurs, j'espère que vous n'avez pas oublié la clé!



À un moment, dans la descente, un rocher rond va apparaître, ne l'évitez pas mais sautez légèrement avant la fin de la montée qui suit, et vous attraperez la seconde fleur et deux autres pièces.



Juste après, vous devrez sauter bien avant le ravin, pour ne pas rater la première des deux pièces rouges qui suivent.



Je suis désolé de vous apprendre que la 10^{ème} pièce rouge, qui se trouve au-dessus d'un précipice, est la plus facile à obtenir de tout le niveau... eh oui, après c'est pire encore!



On grimpe d'un cran dans la difficulté dans la seconde partie de la descente (où vous skiez sur de drôles de surfaces). Certes, Kamek n'est plus là, mais il va falloir avoir un excellent timing pour sauter de rondin en rondin afin de ramener ces deux nouvelles pièces ainsi que la troisième fleur!



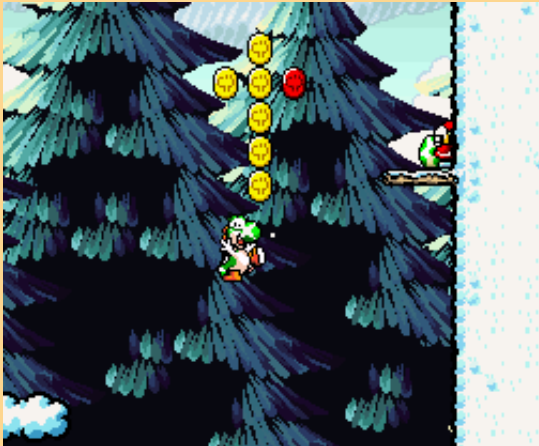
Il y a trois nouvelles pièces, au début de la série de pièces jaunes qui suit le dernier nuage. Pour ne pas les rater, sautez un peu avant la fin du nuage, et vous les ramasserez dans problème.



Et voilà la troisième partie, très difficile, où Kamek revient à la charge. Au début, ne touchez à rien, même si vous voyez la quatrième fleur (vous la prendrez plus tard, maintenant que vous savez où elle est).



Votre chute va en fait s'achever sur une bulle hélico tout en bas à droite, en-dessous d'une croix de pièces dont la branche droite est une pièce rouge. Dès que vous avez été transformé(e), descendez vite un petit coup pour ne pas être poussé dans le vide par Kamek qui arrive sans prévenir ou presque!



Montez ensuite le long de la paroi enneigée et vous trouverez deux autres pièces rouges, que les base-balleurs en furie se chargeront de prendre pour vous, normalement.



Après être repassé au centre de cette zone très mouvementée, récupéré la quatrième fleur et touché une autre bulle hélico, revenez sur la gauche, il y a une autre paroi avec des base-balleurs et deux pièces rouges à attraper de façon similaire.



Remontez ensuite pour toucher une nouvelle bulle hélico et foncez sur votre droite, en vous frayant un passage entre les pingouins (de vrais ressorts volants) et Kamek, et vous arriverez à la dernière fleur. Dépêchez-vous d'aller tout au bout de cet ultime ligne droite pour cogner la borne Yoshi et hurler votre satisfaction d'avoir terminé à 100% le niveau le plus dur du jeu! D'ailleurs, c'est en terminant ce niveau complètement que j'ai obtenu pour la première fois les six étoiles de l'écran Titre...



[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.