



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

M1-6: Maskasses sur échasses.

Un stage pas trop long divisé entre des grottes mal éclairées et une campagne crépusculaire. Pas mal d'objets nouveaux à découvrir et des bonus qui commencent à devenir difficilement prenables. Néanmoins, si vous ne cherchez pas à terminer les niveaux à 100%, ce n'est pas celui-ci qui vous posera des problèmes!

Au début du niveau, pour commencer, utilisez le ressort et sautez le plus haut possible pour passer par-dessus le rocher en haut à droite. Un nuage contenant un 1UP s'y cachait.



Redescendez et empruntez la porte. Là, vous verrez trois Shyguys et trois œufs un peu spéciaux.

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



En fait, shootez chaque Shyguy avec l'œuf qui se trouve en-dessous. L'œuf jaune vous donnera une pièce jaune, le rouge deux étoiles et le clignotant la première pièce rouge.



Ensuite, sortez et empruntez le tuyau pour vous trouver dans la première grotte (je signale qu'on n'y voit rien). Montez un peu et visez le ballon auquel est suspendu un bumper pour l'en décrocher et l'utiliser.



Rejoignez la plate-forme un peu plus haut avec le petit ressort et il vous permettra d'obtenir la première fleur.



Ensuite, réutilisez le gros ressort et vous trouverez trois pièces rouges le long du chemin. Sortez ensuite de la grotte avec l'ascenseur.



Une fois dehors, restez sur l'ascenseur jusqu'en haut car vous trouverez trois autres pièces rouges.



Juste après, vous devriez compléter les 30 points des étoiles car il y a un nuage contenant cinq étoiles suivi de l'anneau de sauvegarde et une grosse fleur rouge pour terminer le travail.



D'ailleurs, en-dessous de cette fleur se trouve un passage avec une fleur et une pièce rouge; pour y accéder, enfoncez le pilier à gauche de ce passage.



Continuez votre route et dans une crevasse, vous trouverez deux pièces rouges, une fleur (enfoncez encore un pilier) et un interrupteur conduisant à un passage secret indispensable.



Dans ce passage, vous allez vous transformer en taupe grâce à la bulle qui se trouve à l'entrée.



Cette bulle est réutilisable à l'infini, donc prenez votre temps et apprenez à maîtriser cette nouvelle métamorphose du dino. Vous allez creuser dans un énorme bloc friable dans lequel des pièces sont éparpillées, et il y en a deux qui sont rouges.



En ressortant, vous trouverez la quatrième fleur si vous prenez appui sur le bloc à message et que vous sautez vers la droite. Ensuite, redescendez dans les entrailles de la terre.



Cette seconde caverne est un peu moins sombre. Quand vous verrez un ascenseur rouge, montez dessus et dès qu'il arrive au bout de son fil directeur, sautez pour vous trouver en-dessous d'un passage avec six pièces rouges et l'ultime fleur!



Comme elles sont inaccessibles normalement, vous devrez viser la paroi avec un œuf tout en trouvant le bon angle pour obtenir tous ces items.



Si vous vous plaignez de ce genre de méthode, SMW2 n'est pas fait pour vous, parce que vous en verrez des bien pires! Les deux dernières pièces se trouvent au-dessus de la plante grimpante avant de sortir de la grotte.