



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](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Niveau 1](#)

M5-6: Strato et Cumulus.

Ce niveau détient la palme du stage le plus déséquilibré de tout le jeu. En effet, la première partie est un scrolling où se mêlent des poissons volants, des base-balleurs et des plantes piranhas, et où vous pouvez récupérer 80% des bonus. La seconde partie, certainement plus longue, est une ascension sans intérêt tout aussi risquée où les bonus sont bien sûr très mal répartis. À oublier vite fait!

Dès le début du stage, vous trouverez une grosse fleur rouge. Des Shyguys sortent du cinquième tuyau pour vous servir de projectile et vous permettre de vous faire huit étoiles d'emblée.



Faites ensuite attention car vous allez être attaqué(e) de toutes parts, entre les Billolotos, les plantes, les poissons volants, etc. Malgré tout, ne loupez pas la première fleur, les deux premières pièces rouges ainsi que ce premier nuage avec trois étoiles.

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 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 autre nuage, qui libérera cinq étoiles, se trouve juste après la troisième pièce rouge (un tout petit peu plus loin).



Peu après, les base-balleurs entrent en jeu. Libre à vous de prendre vous-même les bonus (ici, deux pièces et une fleur) ou de canarder vos ennemis pour qu'ils les shootent à votre place, mais je crois qu'il est plus qu'essentiel de se débarrasser de Billoloto et de monter sur son nuage, si possible.



Juste après cette seconde fleur se trouvent deux nouvelles pièces rouges. Au fait, même si ça semble évident, ne vous précipitez pas et ne vous collez surtout pas à la droite de l'écran...



Peu après, vous entrez dans une zone avec beaucoup de base-balleurs. Le premier nuage contient une fleur, et il y a une pièce juste après que vous ne verrez sans doute pas, car le base-balleur la visera pour vous avant même que vous ayez réalisé où elle se trouvait (ce screenshot n'est ni plus ni moins qu'un gros coup de bol et absolument pas un montage).



Ça devient n'importe quoi ensuite car ce seront carrément deux Billolotos qui viendront en même temps sur l'écran pour vous mener la chasse. Dégagez-les de façon à vous emparer plus prudemment de ces deux pièces rouges et de l'avant-dernière fleur (déjà, oui, mais sachez que la dernière se trouve beaucoup, beaucoup plus loin!).



Pour terminer cette première partie très prolifique, le dernier nuage contient cinq étoiles. Prenez garde à la balle épineuse que le ballon va vous larguer dessus.



Dès le début de la seconde partie, vous trouverez un anneau de sauvegarde. Comme vous en êtes sans doute à 80% du total, vous vous dites que la fin est proche. Que nenni...



La 11^{ème} pièce rouge se trouve un peu plus loin que l'anneau de sauvegarde. Attention, il y a un base-balleur caché à droite...



Et là, vous allez attendre longtemps avant de comprendre comment on monte. En fait, un ballon va apparaître: montez dessus et vous pourrez rejoindre deux nouvelles pièces et viser un Shyguy qui détient un 1UP.



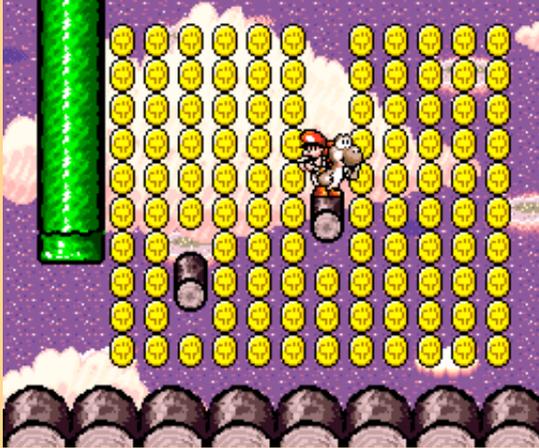
Entrez ensuite dans le second tuyau en partant de la gauche. Vous tomberez dans un passage *a priori* vide, mais si vous visez contre le cinquième tuyau, vous ferez apparaître un nuage qui contient un interrupteur...



Actionnez-le donc et vous verrez une flèche apparaître dans le sol. Vous connaissez le truc, il faut vous enfoncer dans le sol à l'endroit qu'elle indique.



Et là, vous aurez la grande déception de tomber dans un espace rempli de pièces jaunes sans autre bonus intéressant. Mais comme ce guide dit tout, je devais bien mentionner ce passage, l'un des moins intéressants du jeu, je l'avoue.



Revenons aux choses sérieuses. Après l'alignement de tuyaux se trouvent deux nouvelles pièces rouges et surtout une plate-forme épineuse sur laquelle vous ne pourrez pas prendre appui. Oui mais voilà, le bloc pour les retourner se trouve de l'autre côté du tuyau. En vérité, c'est tout bête puisque c'est encore un base-balleur qui va frapper ce bloc pour vous et vous aider à monter.



Au milieu (environ) de cette ascension, il y a un nouveau nuage à étoiles. Prenez-les au vol car elles peuvent tomber dans le vide.



Juste avant d'arriver au sommet de cet interminable tuyau, ne ratez pas la 16^{ème} pièce, au-dessus de la plate-forme épineuse rouge (si le base-balleur l'a retournée, utilisez un œuf).



Après cet immense tuyau, vous revoilà dans un passage nuageux au-dessus de pieux mortels. Il est donc logique de récupérer cette pièce à l'aide d'un œuf et de passer par en haut.



Au bout de ce passage, vous devrez flotter pour atteindre la plateforme nuageuse et attraper la 18^{ème} pièce rouge.



S'il vous manque quelques étoiles, sachez qu'il reste un dernier nuage un peu plus loin.



Allez, on recommence le saut de l'ange suivi du flottement pour attraper les pièces? Ce n'est pas très difficile...



Pour terminer, vous devrez effectuer une dernière fois cette manip' mais d'abord, il faudra virer la plante. Et voilà ENFIN cette cinquième fleur... on a bien cru que les programmeurs avaient oublié de la mettre!



[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.