



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

M1-5: Plateaux Catastrophiques.

Premier niveau avec scrolling (déroulement automatique du niveau) du jeu, il est assez délicat à gérer car ce scrolling, à l'inverse de ceux très linéaires qu'on avait vus dans SMB3 ou SMW, ne suit aucune logique et vous fera aller à gauche, puis monter et enfin revenir vers la droite. Certes, comme il est relativement lent ça ne devrait pas poser trop de problèmes mais prudence quand même.

Les deux premières pièces rouges se trouvent sur le chemin de la première roue en contrebas, suivies d'une fleur et de deux autres pièces rouges.



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 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](#)



Vous trouverez encore trois autres pièces, deux sur le chemin de la roue à faire avancer et une tenue par un Shyguy.



Faites attention à ne pas faire tomber la pièce dans le vide. C'est

d'ailleurs au bout de ce passage de la roue que se trouve la seconde fleur.



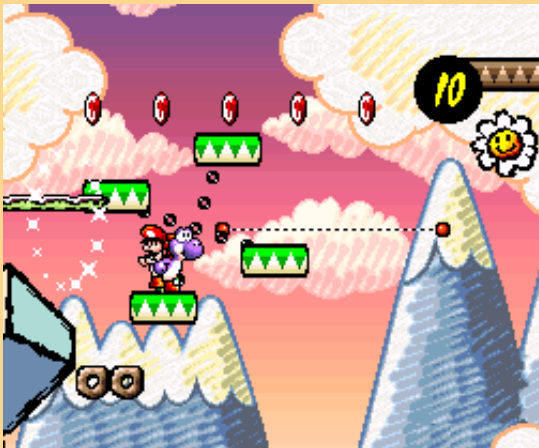
Enfin, pour terminer avec cette partie où le scrolling vous pousse vers la gauche, sachez que le dernier nuage avant la montée contient cinq étoiles difficiles à prendre à cause des ascenseurs Donut qui s'effondrent sous vos pieds (les lâches).



Quand vous entamerez votre montée, vous ne pourrez pas rater la troisième fleur qui est complètement sur le chemin.



Tout en haut de cette montée, vous allez tout simplement accomplir le quart de votre mission vu que vous allez vous faire 25 points d'un coup, en récupérant cinq pièces et une fleur tout en franchissant l'anneau de sauvegarde! Génial!



Le problème c'est qu'après ça remonte immédiatement, et vous allez devoir choper les bonus sans tergiverser. Il y a une pièce rouge, au milieu d'une croix de pièces jaunes et au-dessus se trouve un Shyguy porteur d'un nuage contenant cinq étoiles qu'il faut exploser.



Juste après vous retrouverez la même croix de pièces jaunes que précédemment, encadrant bien sûr la 14^è pièce rouge.



Après, le scrolling est plus abordable car il ne vous conduira plus

que vers la droite. Mais ne loupez pas le dernier nuage à étoiles et le Shyguy qui tient une pièce rouge.



Après, vous n'aurez plus qu'à placer convenablement vos œufs (j'espère qu'il vous en reste) pour aligner l'ultime fleur prisonnière d'un bloc très friable, et les cinq dernières pièces rouges, car je crois que c'est plus prudent de les choper d'un bon lancer depuis la plate-forme de fin que de laisser s'écrouler les ascenseurs Donut et de toutes les attraper ainsi...





Au fait, connaissez-vous l'ultime subtilité de ce niveau? Il y a un nuage contenant cinq étoiles caché derrière l'anneau de fin. Je tiens à remercier l'internaute qui m'a signalé cet oubli par mail ;-)



[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.