



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](#)

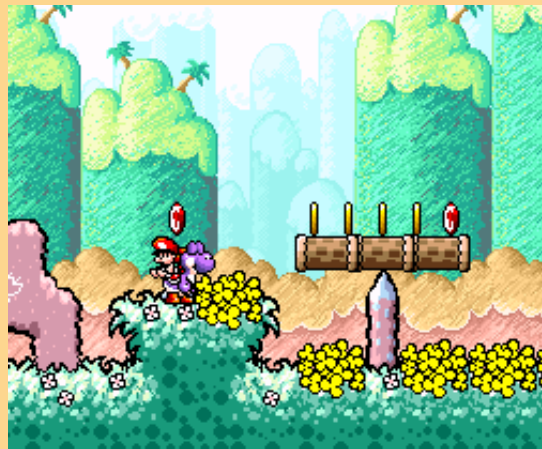
SOLUCES

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

M2-5: Attention aux Billolotos!

Voici sans doute l'un des premiers niveaux vraiment exaspérants du jeu. Tout d'abord, vous êtes constamment surveillés par un sniper appelé Billoloto qui vous balance des boules épineuses depuis son nuage (un nouveau Lakitu), mais de plus, une grande partie des pièces rouges sont tenues par des Shyguys volants qui disparaissent très vite. Petite découverte sympa: la transformation en train.

Les deux premières pièces rouges du niveau s'obtiennent immédiatement. L'une est sous le piquet (à enfoncer donc) et l'autre au bout de l'espèce de balance qui se casse la figure. Profitez-en bien, elles sont pratiquement les seules qui s'obtiennent facilement.



Le premier nuage d'une (très) longue série contient cinq étoiles, et il est caché sous les blocs friables après la pièce rouge n°2.

MARIO PEOPLE

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

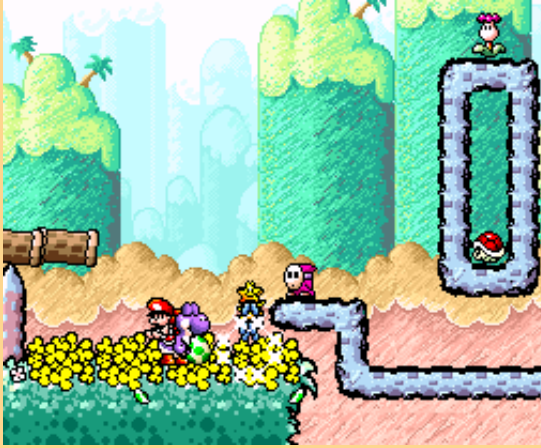
INTERACTIF

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



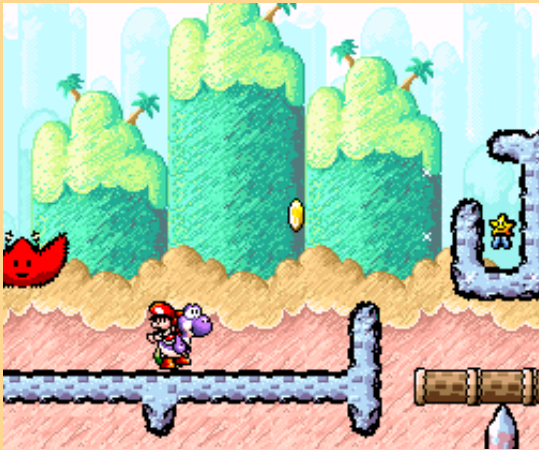
Après cela, il y a une autre pièce rouge pas trop dure à prendre, encore au bout d'une balance casse-gueule. Surtout, ne faites jamais d'attaques rodéo au vu de la quantité impressionnante de surfaces friables en ce début de zone.



La pièce rouge suivante est la première à être tenue par un Shyguy. Quant au nuage à côté, il contient une fleur.




Encore un peu plus loin, une grosse fleur rouge contient huit étoiles. Mais si vous visez au cœur du rectangle de blocs friables à droite, vous détruirez un nuage caché qui contenait des étoiles.



Ensuite, vous allez entrer dans un passage avec trois « cheminées » ; en haut de la première se trouve encore un nuage caché contenant des étoiles.



En haut de la seconde « cheminée », il y a un autre nuage, celui-ci libérera un interrupteur qui aura pour seul effet de créer une passerelle de blocs  en-dessous des blocs friables. À n'utiliser qu'une fois que vous aurez fait le ménage car il y a beaucoup d'ennemis à neutraliser.





Devinez quoi? Le premier nuage qui suit ce passage contient cinq étoiles. Original, non?



En rebondissant sur une carapace et en bénéficiant du flottement boost, vous atteindrez sans doute la plante distributrice d'œufs. À ses côtés, deux pièces rouges et un nouveau nuage à étoiles!



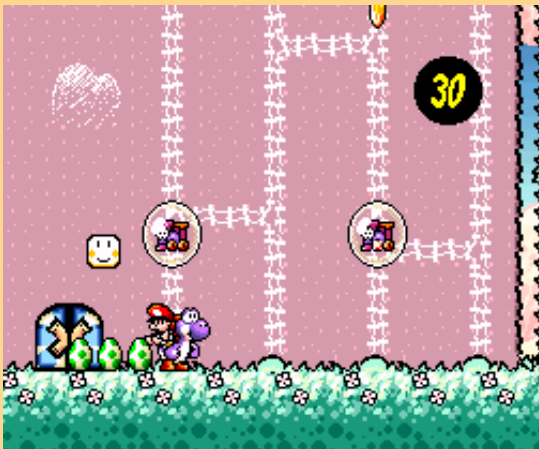
Redescendez et dégagez tous les ennemis, puis les blocs friables qui se trouvent autour de la caisse pour la pousser sur une surface solide et l'exploser sans risque, afin d'en dégager une clé. Vous obtiendrez aussi deux nouvelles pièces rouges et, à l'aide d'un œuf, la seconde fleur, dans le vide.



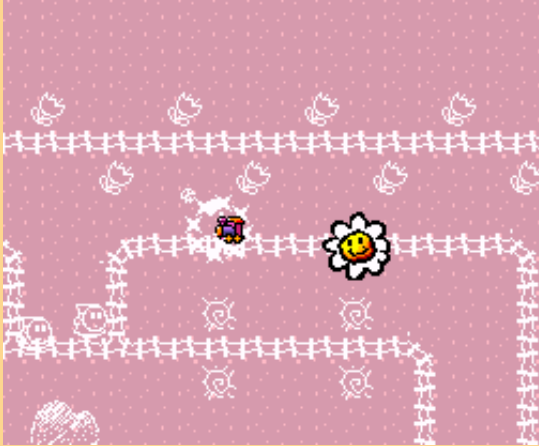
Juste après, un nouveau nuage contient encore des étoiles, et vous pourrez obtenir la neuvième pièce rouge, mais faites gaffe à l'espèce de cactus qui jongle avec une balle épineuse (au joli sourire). Ensuite, ralliez la porte verrouillée.



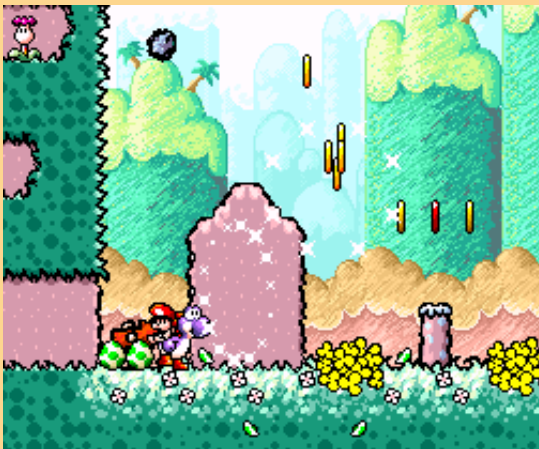
Vous allez découvrir les joies du train derrière cette porte. Atteignez la bulle et vous vous transformerez en train. Il vous suffit de suivre les rails et de presser n'importe lequel des quatre boutons colorés de la manette pour aller plus vite sur les rails.



Étrangement, il n'y a qu'un bonus à récupérer de ce passage, mais pas n'importe lequel puisqu'il s'agit de la troisième fleur, en haut et au milieu de la voie ferrée.



Après ce court intermède ferroviaire, descendez et empruntez la porte. En sortant, vous déboucherez sur une zone encore plus truffée de bonus, où tout va très vite et assez énervante. Il y a heureusement un anneau de sauvegarde pour bien l'entamer, en compagnie d'un x-ième nuage contenant des étoiles et de la dixième pièce rouge.



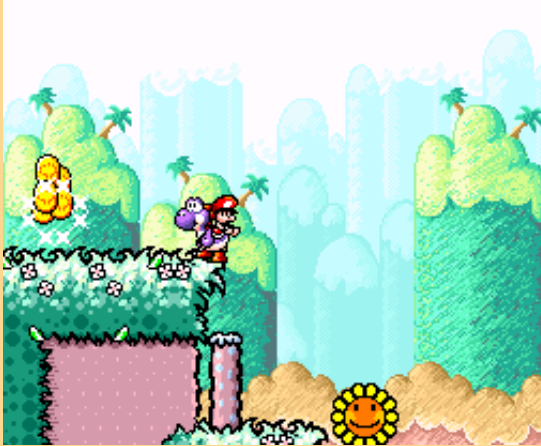
Les trois pièces rouges suivantes ne sont pas loin. Mais sur ces trois pièces, deux sont tenues par des Shyguys qui restent très peu de temps à l'écran, donc dépêchez-vous de les choper!



Revenez là où se trouvait l'anneau de sauvegarde et visez le petit bloc friable. En-dessous était dissimulé un nuage qui va délivrer une graine magique, et vous connaissez la suite.



Forcément, en haut de ce passage se trouve encore un nuage avec des étoiles (qui devraient être des pièces vu que vous avez sans doute les 30 étoiles depuis une éternité).



Ensuite, n'enfoncez que deux fois le pilier pour pouvoir remonter ensuite, et explosez le nuage caché derrière pour actionner l'interrupteur qu'il contenait. Ensuite, entrez dans le sol un peu plus haut, là où se trouve la flèche.



Vous serez propulsé(e) dans une salle souterraine qui contient pas moins de 264 pièces, mais aucune n'est rouge, donc vous n'êtes pas obligé(e) de toutes les ramasser.

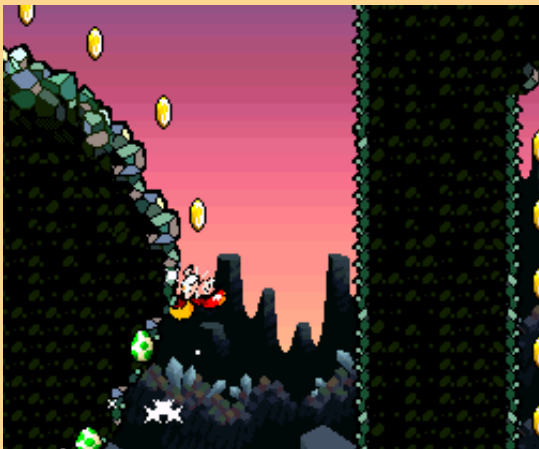


En ressortant, visez immédiatement le centre du carré de pierres friables du milieu, et vous trouverez encore un nuage caché dont vous ferez tomber un nouvel interrupteur. Actionnez-le, bien sûr, et entrez dans le sol à l'endroit indiqué par la flèche.

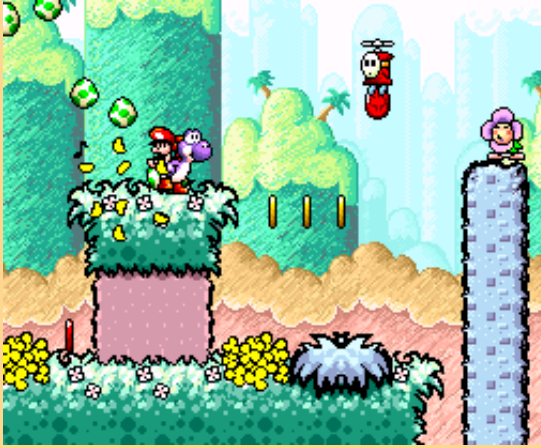




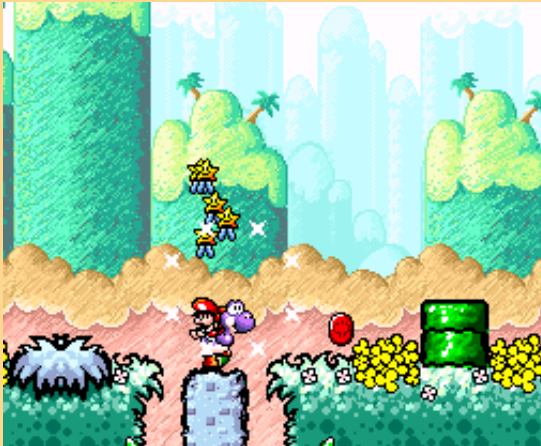
C'est encore une salle secrète qui contient plein de pièces jaunes qui vous attend, sauf que vous êtes en Super Baby Mario et que vous devrez courir le long des parois pour obtenir toutes les pièces.



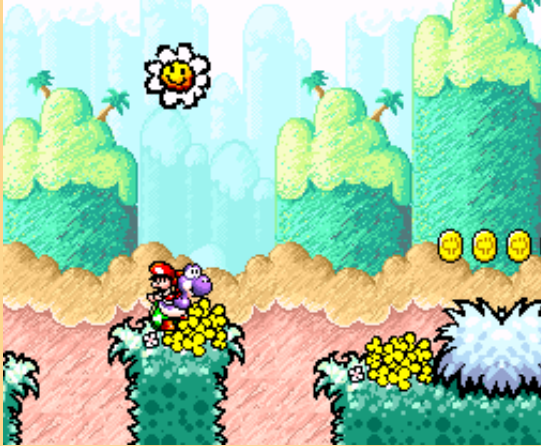
Cette fois, j'en ai fini avec les salles secrètes qui ne servaient à rien. En sortant de celle-ci, vous aurez encore deux Shyguys à aligner pour vous emparer des pièces rouges qu'ils détenaient.



Vous constaterez qu'il y a une colonne de blocs friables juste après. Un nouveau Shyguy porteur de pièce rouge traîne dans le coin, et si vous vous écrasez — mais juste un petit coup — sur la colonne friable, vous découvrirez un nuage qui ne peut contenir autre chose que cinq nouvelles étoiles...



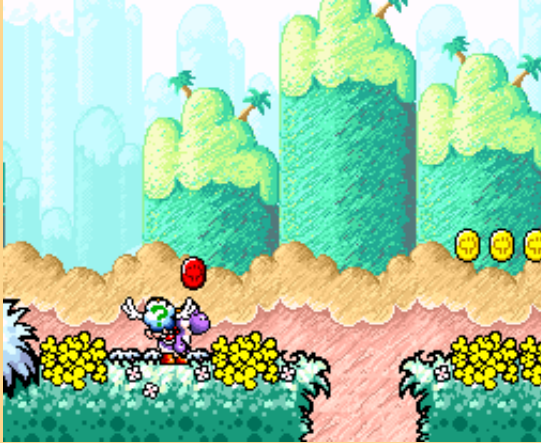
Cette fois, vous pouvez souffler un peu, tout en sachant que le nuage en hauteur qui suit contient une fleur, cette fois!



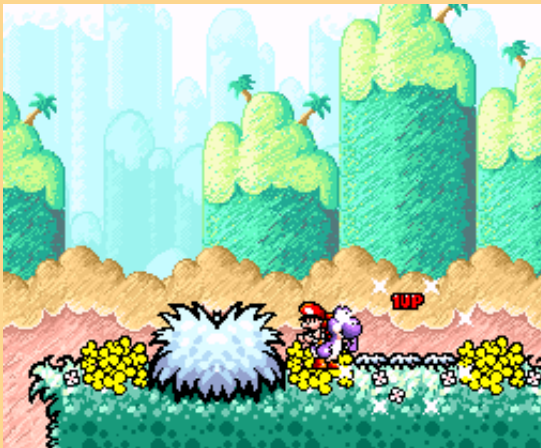
Mais évidemment, celui qui suit n'échappe pas à la règle:
ENCORE des étoiles!!!



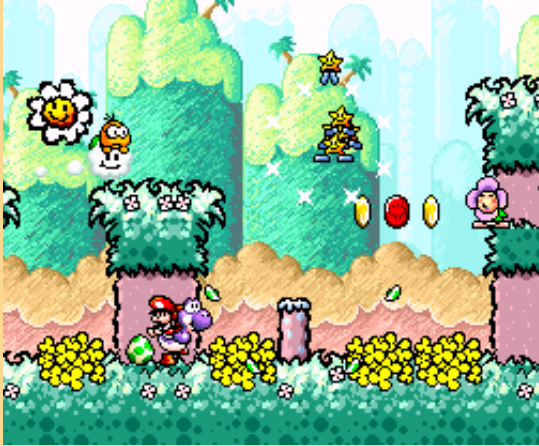
Après coup, éliminez la balle épineuse d'un œuf et enfoncez le
pilier de droite, car la dix-septième pièce rouge du niveau se
cachait dessous (la coquine...).



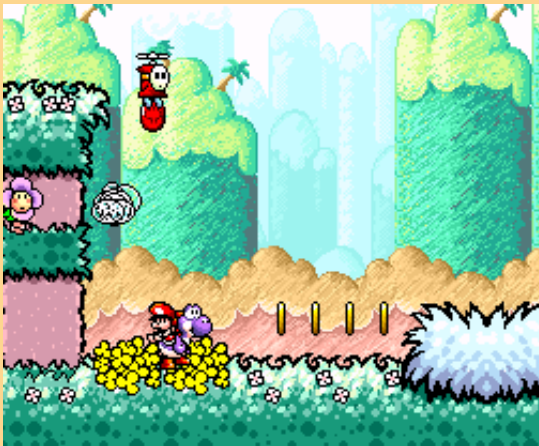
Il y a le traditionnel nuage caché sous ces piliers, mais figurez-vous que celui-là renfermait un 1UP!



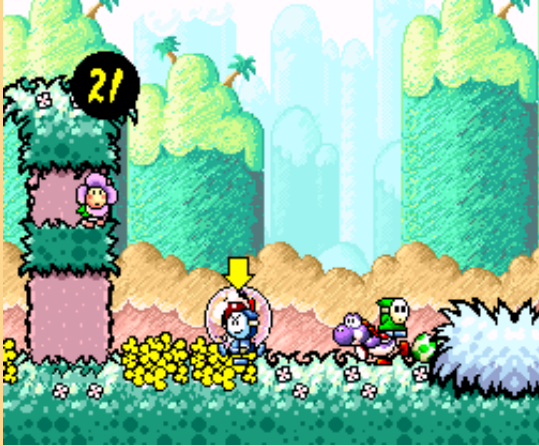
Il reste encore deux nuages dans ce niveau. Le premier contient une fleur, et le dernier évidemment des étoiles. Dans cette zone, enfoncez le pilier pour récupérer une pièce rouge, alors que l'avant-dernière du niveau se trouve à côté.



Il ne reste plus qu'une pièce rouge à obtenir, et c'est évidemment un ultime Shyguy qui la promène dans les airs!



Au passage, pensez à sauter par-dessus le dernier buisson car un brigand se cachait derrière, et ce serait énervant de perdre des étoiles juste avant la fin alors que vous avez explosé tous les nuages...



Je tiens à remercier un internaute de m'avoir indiqué l'existence d'un nuage caché au-dessus de l'anneau de fin, qui contient une vie supplémentaire!



[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.