



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)

M4-3: « 99 Hot Balloons... »

Titre vraisemblablement emprunté au groupe allemand Nena et son hit « 99 Luft Balloons », ce niveau doit son nom au nombre impressionnant de ballons en tous genres qu'il contient. Très aérien, ce stage possède la particularité étonnante de posséder deux anneaux de fin, mais contrairement à SMW, les deux conduisent bien au 4-4.

Le premier nuage de ce niveau est sans doute l'un des plus inintéressants du jeu: il créera un cercle de huit pièces jaunes! Y'a pas à dire, c'est nul de chez nul!



Utilisez les ballons (il suffit de monter dessus même si cela ralentit leur ascension) pour monter le long du mur. En haut, un Shygy assez détalant tient une pièce rouge entre ses pattes.

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



Ça se précise enfin un peu plus à droite puisque vous aurez quatre pièces rouges à récupérer (pour les deux premières, un peu en contrebas, utilisez un œuf).



Un peu plus loin encore, sous une longue plate-forme en bois, se trouve la première fleur. N'ayez aucune inquiétude, vous retomberez sur les ballons qui éclatent dès que vous les quittez mais d'autres ballons (qui montent) seront là.



Continuez votre route et vous verrez des rondins de bois très instables. Trois nouvelles pièces vous attendent dans cette zone.



Empruntez le tuyau qui suit. Vous vous retrouverez dans un espace avec une bulle pour vous transformer en hélico. Montez et récupérez les trois pièces rouges, avant de traverser l'anneau de sauvegarde (ce qui éliminera la plante assez agaçante).



Ressortez, et sautez ensuite de ballon en ballon (le chiffre qu'ils comportent indique le nombre de fois où vous pourrez en sauter avant qu'ils n'explodent). Sachez qu'un 1UP se trouve dans un nuage très caché au-dessus du canon.



En suivant le chemin des ballons, sur votre gauche vous trouverez la 12^{ème} pièce (déjà!) de ce stage.



En haut de cette ascension un peu périlleuse vous attend la seconde fleur. Au passage, le piquet sur votre gauche délimitait le passage où vous étiez transformé(e) en hélico, mais on s'en fout, non?



Ralliez la petite plate-forme avec les trois œufs sur votre droite. Un Shyguy détenteur d'une pièce rouge ne va pas tarder à pointer son nez; vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Après, vous verrez une colonie de koopas impressionnante. Visez la carapace verte mieux que moi, c'est-à-dire de manière à la faire avancer vers la droite (et non pas vers la gauche comme le montre ce pauvre screenshot ^^) pour qu'elle shoote toutes les tortues et vous rapporte une vie.



Ensuite, vous allez voir une plante verte qui envoie des balles jaunes. Placez-vous à une distance convenable (là où elle ne vous atteindra pas) et allumez le Shyguy porteur de pièce rouge par-dessus la plante, puis allez rapidement la chercher sans vous soucier de tuer la plante, sinon la pièce aurait le temps de disparaître...



Actionnez le switch qui suit, il vous permettra de vous élever davantage. Tout en haut à gauche, explodez le nuage qui libérera la troisième fleur, et chopez ensuite la 15^{ème} pièce rouge.



Un peu plus loin (c'est très relaxant, il n'y a plus d'ennemis) se trouve une de ces sympathiques fleurs rouges. Et pour faciliter les choses, il y a une carapace à balancer dedans (je précise aux fans de SMK que ce n'est pas sa couleur rouge qui va lui permettre de viser correctement la fleur...).



Avant de sortir de cette interminable première partie du niveau, ne ratez pas la fleur en hauteur.



Vous voilà dans la seconde partie. Traversez d'abord l'anneau de sauvegarde et là, faites descendre le bumper au-dessus de votre tête en détruisant les blocs jaunes, car continuer à droite n'a aucun intérêt, sauf de vous bloquer à 85%.



Car c'est en haut que se trouvent les derniers bonus. Aplatissez cet engin bizarre qui va gonfler le ballon rouge, et une fois qu'il est ultra gonflé, montez dessus, il va s'envoler vers la droite et vous permettre de récupérer les derniers bonus. Bien sûr, n'en descendez jamais!



Eh oui, c'est bien sûr là que se trouvait la dernière fleur. Si vous avez le goût du risque, vous pouvez sauter même si vous pouvez vous casser la figure, sinon shootez-la avec un œuf. Sachez qu'un peu plus loin se trouve un 1UP tenu par un ballon, du reste.



Quant aux cinq dernières pièces rouges, elles vous attendent sagement juste avant la plate-forme de fin sur laquelle vous dépose pratiquement le ballon qui est sur le point de disparaître tant il s'est dégonflé!



Désormais, libre à vous de terminer le niveau. Néanmoins, vous pouvez redescendre de la plate-forme finale et aller tout au bout à gauche pour revenir en bas. Là, il n'y a aucun bonus essentiel mis à part un tas de pièces jaunes accessibles avec un interrupteur que libèrera un des fantômes-ballons, puis des vies cachées dans des ballons gonflants et un ultime nuage à étoiles.



[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.