



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

M3-3: Huba Huba le Furieux.

Huba Huba, c'est le monstre bleu de la boîte du jeu. D'ailleurs, vous reconnaîtrez assez aisément le décor de fond dans la première partie d'un niveau très long et très varié où vous alternerez marécages, jungle et passage sous-marin absolument merveilleux. Un superbe niveau, en vérité, mais vraiment pas simple du tout.

Dans la première partie de ce niveau, faites gaffe à Huba Huba dont on ne voit qu'une toute petite partie émergée, car il peut sortir à n'importe quel moment de l'eau. Par exemple, ici il peut vous gêner considérablement pour exploser le premier nuage contenant la première fleur.



Le nuage suivant, lui, est au-dessus de la berge, ce qui facilitera la récupération des étoiles qu'il renfermait.

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



Un peu plus loin, sous la menace bien présente du « boss » immortel du lac, vous trouverez les deux premières pièces rouges.



La troisième pièce requiert plus d'habileté, elle se trouve sur un piquet sortant de l'eau mais sous des arbres. Tâchez de faire sortir Huba Huba pour l'assommer avec un œuf et rendre l'accès à la pièce libre pendant quelques secondes.



Remontez et gravissez la petite colline. Si le piquet ne renferme rien, le nuage en hauteur contient la seconde fleur.



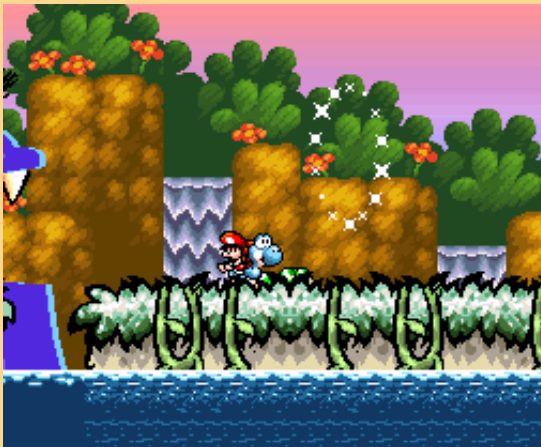
Le passage qui suit se fera sous la menace perpétuelle du monstre du lac, mais vous pourrez sauter rapidement d'arbre en arbre pour récupérer les six pièces rouges ainsi que les étoiles que contenait le nuage placé au début de ce passage.



Une fois que vous avez obtenu la 9^{ème} pièce rouge et que vous avez rejoint la terre ferme, un autre nuage contenant des étoiles viendra vous récompenser de votre traversée.



Avant de sortir de cette première partie de niveau tourmentée, n'oubliez pas l'anneau de sauvegarde, qui est le premier sur un total de... trois (ce qui prouve la longueur du niveau).



Au-dessus du passage boueux au début de cette seconde partie, il y a un nuage en hauteur qui contient encore des étoiles.



Après, ça se complique un peu. Si vous explosez le nuage suivant, il créera une passerelle en contrebas...



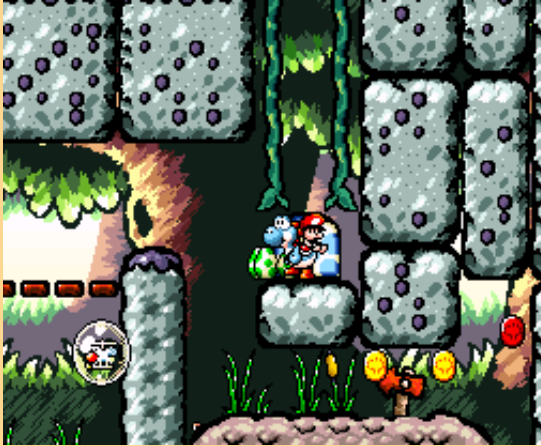
... mais celle-ci enfermera la bulle qui vous aurait permis de vous transformer en hélicoptère.



Cette transformation avait toute son importance puisqu'il y a un petit passage en bas à gauche, que vous ne pourrez pas traverser autrement qu'en vous transformant en hélico. On est bien d'accord?



Il vous faut donc annuler cette action. Plutôt que de revenir dans la première partie du niveau, vous devez continuer votre route grâce à la passerelle. En bas à droite se trouve la dixième pièce rouge, et le nuage entre les deux parois permettra de faire apparaître une porte.



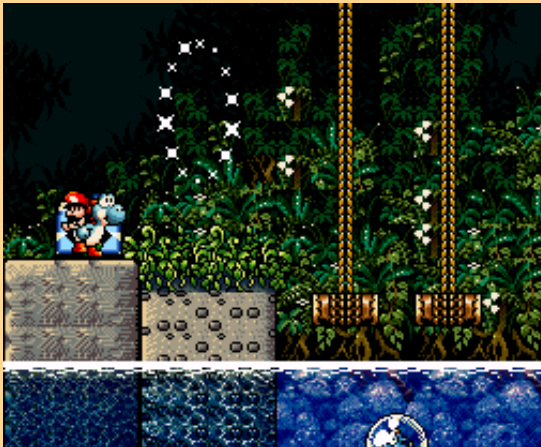
Cette porte conduit à un petit passage *a priori* sans intérêt, mais si vous virez les trois guerriers qui rôdent, vous ferez apparaître la troisième fleur du niveau!



Dès lors, quand vous ressortirez, la passerelle aura disparu et vous pourrez utiliser l'hélico pour franchir le petit passage tout à gauche (il y a une borne Yoshi pour vous rendre votre apparence d'origine).



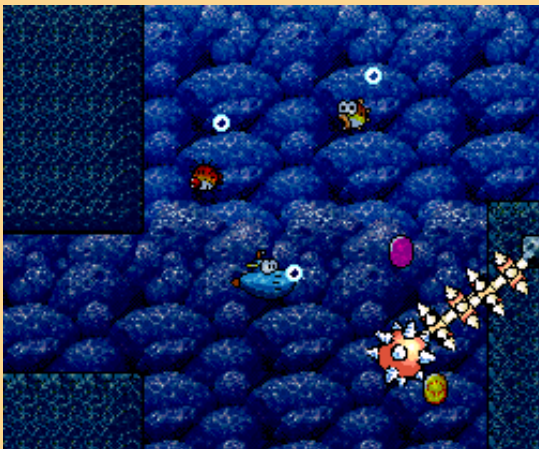
Vous ne resterez pas longtemps un Yoshi traditionnel puisque sitôt la porte ouverte et le second anneau de sauvegarde franchi, vous devrez plonger dans le lac où vous serez changé en sous-marin!



Ce sous-marin n'est pas particulièrement complexe à maîtriser. Vous utilisez la croix de direction pour le déplacer et les quatre boutons de couleur pour envoyer des torpilles en direction de l'ennemi le plus proche (systématiquement). Ne perdez pas de temps à admirer ce superbe passage car il y a beaucoup d'ennemis et que la durée de vie du sous-marin est limitée...



Il n'y a qu'une seule pièce rouge à ramener de ce passage sous-marin, et on la voit assez mal puisqu'elle est violette (si vous utilisez la loupe) à cause de la couleur de l'eau, et de surcroît, elle est bien protégée par une roue cloutée et des poissons.



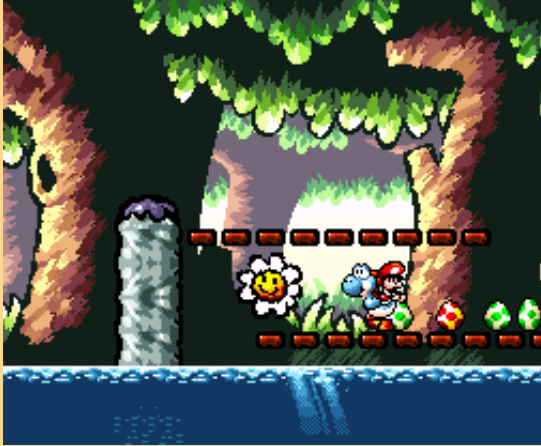
En ressortant du passage sous-marin, vous reviendrez dans la seconde partie du niveau, mais de l'autre côté du rocher qui vous bloquait la route. Non seulement il y a deux Shyguys qui portent une vie chacun, mais aussi une nouvelle pièce rouge et le troisième anneau étoilé. Il y a également un œuf rouge à récupérer, ce qui sous-entend deux étoiles si vous vous en servez à bon escient. Et faites gaffe à la grenouille, très énervante.



Un peu plus loin, le nuage suivant contient encore cinq étoiles, et vous pourrez prendre la 13^{ème} pièce rouge juste en-dessous.



Dans une situation similaire, un peu plus loin, se trouve la quatrième fleur; mais vous devrez virer la grenouille avant d'aller la chercher, et ce n'est pas si évident que ça en a l'air.



Utilisez ensuite les ascenseurs pour franchir l'immense paroi boueuse, et ne ratez pas la pièce rouge à gauche de ces ascenseurs (on ne la voit pas très bien).



Descendez dans le premier creux. La première pièce rouge est protégée par un crabe qu'il faudra viser trois fois pour qu'il dégage, et la seconde se trouve tout en bas à droite, au ras des flots.



La pièce rouge suivante se trouve au milieu de l'escalier qui vous amène à l'ultime partie de ce niveau décidément interminable.



Les deux pièces rouges qui suivent sont au-dessus d'un pont, au début de la dernière partie.



Au bout de ce pont, dégommez les deux œufs. Le premier contient la dernière fleur, et l'autre vous permettra, si ce n'est pas déjà fait, d'en finir avec le total d'étoiles.



Il reste une pièce rouge, non? Elle se cache en bas des passerelles juste avant la fin, mais je vous conseille de faire le ménage avant d'enfoncer le pylône de gauche pour aller la rejoindre.



[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.