



### **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](#)
  - [Soluce](#)
    - [Intro](#)
    - [Monde 1](#)
    - [Monde 2](#)
    - [Monde 3](#)
      - [Niveau 1](#)
      - [Niveau 2](#)
      - [Niveau 3](#)

### **M3-5: La Jungle Athlétique.**

Un niveau assez acrobatique vu qu'on est souvent au-dessus du vide alors que les singes, une fois de plus, vous bombardent de tous les côtés. Néanmoins, si vous ne cherchez pas les 100%, vous n'aurez aucun problème à le terminer. Après, pour deux fleurs en particulier, ça se complique un petit peu.

Au début du long passage dans des blocs friables jaunes se trouve une première fleur rouge qui vous enrichira en étoiles.



Avancez et vous trouverez les deux premières pièces rouges ainsi que la première fleur, dans un nuage qui se baladait dans le coin.

### **MARIO PEOPLE**

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

### **INTERACTIF**

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courrier](#)
- [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](#)



Sous la seconde colonne de blocs friables après ces premiers items se cachait un nuage. Explotez-le pour libérer cinq étoiles.



Ensuite, utilisez vos œufs pour détruire le gros bloc friable jaune et accéder à la seconde fleur ainsi qu'aux deux pièces rouges qui suivent. Attention aux singes et aux poissons transparents.



Dans la seconde partie du niveau, plus aérienne (au début), les cinquième et sixième pièce rouge du niveau se trouvent entre les deux premières roues. C'est déjà un peu plus périlleux!



Après ce passage quelque peu risqué, un anneau de sauvegarde ne sera pas de refus pour vous épargner de recommencer ce début de stage un peu crispant.



Descendez, mais pas trop vite, car en bas se trouve une impressionnante rangée de pieux. Au-dessus, deux roues entre lesquelles vous pourrez récolter quatre nouvelles pièces.



Après avoir gagné la terre ferme, faites apparaître le nuage caché dans le petit creux qui suit le tuyau d'où sortent des Shyguys, et visez-le convenablement pour en tirer des étoiles.



Ensuite, emparez-vous d'une pastèque (ça tombe bien vu qu'un singe se promenait par là) et enfoncez deux fois le pilier pour que la tête de Yoshi soit à la hauteur de cette fleur enfermée. Vous n'avez plus qu'à l'atteindre en crachant des pépins.



Dans le creux qui se trouve juste derrière, vous obtiendrez quatre autres pièces rouges ainsi qu'une vie dans un nuage bien caché sur votre gauche.



Enfin, avant d'aborder la dernière partie du niveau, ne ratez pas la quatrième fleur, que vous n'obtiendrez qu'à l'aide d'un bon rebond (ce screenshot vous illustre parfaitement comment il faut viser).



En entrant dans la troisième partie du niveau, descendez tout de suite en bas à gauche pour entrer dans un petit passage bonus (tout à fait facultatif car il ne changera rien aux 100%).



Au début de ce passage, visez comme vous l'indique la flèche et vous ferez apparaître un nuage qui contient un interrupteur.



Le switch en question aura pour effet de faire apparaître quelques blocs provisoires vous permettant de rejoindre la plate-forme mobile sur laquelle se trouve une fleur distributrice d'œufs.



Tout au long de ce passage, vous devrez viser tous les Shyguys, deux d'entre eux tiennent des nuages contenant cinq étoiles, six autres retenaient un 1UP. Vous vous ferez également pas mal de pièces jaunes pendant ce passage bien sympa.



En ressortant — par là où vous êtes entré(e)! —, passez par en bas jusqu'à trouver deux pièces rouges.



Ensuite, remontez et éliminez la plante verte (trois œufs pour l'exterminer) afin d'avoir accès aux deux pièces suivantes.



Continuez encore sur la gauche et virez cette nouvelle plante. Les deux dernières pièces rouges sont à votre portée.



En retournant en bas à droite sur la terre ferme, sachez que le dernier nuage contient quelques étoiles s'il vous en manque.



Allez ensuite tout au bout et actionnez l'interrupteur qui se trouve sur le palmier. Il est facultatif mais aura pour effet de faire apparaître temporairement quelques pièces jaunes au cours de l'ascension finale. Comment ça, c'est nul?



À la fin de cette ascension, quand ça devient du roc (comme dirait Johnny Hallyday ^^), descendez un tout petit peu pour pouvoir aligner l'ultime fleur. Après ça, c'est fini.



[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.