



### **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](#)
    - [Monde 5](#)
    - [Niveau 1](#)

### **M5-7: Plateaux EHHH-mouvants!**

À l'inverse du stage précédent, il va falloir attendre très longtemps avant de tomber sur un bonus intéressant ici. Ce niveau est très vaste mais assez court puisque presque tout se passe sur des plates-formes mobiles très rapides ou des pierres très instables d'où vous aurez intérêt à vite déguerpir. Au passage, vous noterez la beauté du crépuscule, au fond du paysage.

C'est vrai que ce début de niveau n'est pas folichon du tout. Il n'y a qu'un malheureux nuage contenant cinq étoiles au tout début, mais après, c'est une interminable succession d'ascenseurs jusqu'à un tuyau mystérieux.



Pour atteindre le tuyau en question, utilisez bien sûr un des Albatros qui vient de la droite. Dans ce passage secret, empruntez l'escalier et foncez sur la droite pour obtenir la première fleur. Actionnez ensuite l'interrupteur pour redescendre et obtenir de nombreuses pièces jaunes.

### **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](#)

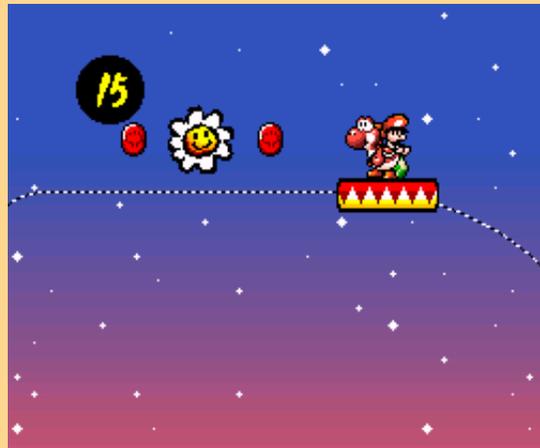
### **PARTENAIRES**

- [Génération SNES](#)
- [Nintendo Forever](#)
- [Switch SNES](#)
- [Championnat SMK](#)
- [Mario Universalis](#)
- [Collectosphere](#)
- [Adonf-JV](#)

- [Niveau 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Passage...](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Revenu(e) dans la partie principale du niveau, sautez de plate-forme mobile en plate-forme mobile jusqu'à en atteindre une rouge (à droite du rail que suit la première jaune). Empruntez-la et au bout, vous trouverez les deux premières pièces rouges ainsi que la seconde fleur.



En empruntant le chemin normal, vous utiliserez cette fois une plate-forme verte au bout de laquelle se trouvent quatre pièces rouges. Là, je dois l'avouer, je me suis permis un petit montage pour faire apparaître la plus haute des quatre pièces... ^^



Légèrement sur votre droite, vous pourrez (enfin) vous reposer sur des nuages, où vous exploserez la caisse que tiennent les ballons, pour obtenir six nouvelles étoiles.



Tiens, en parlant d'étoiles, le dernier nuage de cette première partie (avant le tuyau) en contient trois.



Dans cette espèce de partie intermédiaire, débrouillez-vous pour éliminer la plante tout en conservant un ou deux œufs. En effet, même s'il ressemble à un mur, il y a un énorme bloc bleu friable à droite du tuyau de sortie, qu'il faut détruire pour accéder à trois pièces rouges en compagnie de la troisième fleur.



Dès que vous entrez dans la seconde partie du niveau, un anneau de sauvegarde vous attend, et à vrai dire c'est tant mieux, car ce qui suit est beaucoup plus difficile à maîtriser.



C'est parti! Courez à fond sur la longue plate-forme rocheuse qui s'écroule et à la fin, effectuez un saut magistral pour atteindre deux autres pièces et la quatrième fleur.



La suite est encore plus délicate et ne laisse aucun droit à l'erreur. Vous devrez sauter de (petite) plate-forme en (petite) plate-forme, sachant qu'elles s'écroulent dès que vous posez le pied dessus, et malgré tout il y a quatre pièces à ramener de ce passage franchement difficile.



Quand vous arrivez au bout, vous serez récompensé(e) par un quatrième regroupement de pièces rouges (ici, il y en a trois) et d'une fleur (la dernière). Aussi incroyable que ça puisse paraître, le screenshot ci-dessous est obtenu sans trucage.



Les deux dernières pièces du niveau sont difficiles à récupérer car vous ne pourrez les avoir qu'en restant sur la plate-forme qui s'écroule, et vous devrez sauter immédiatement pour rallier la dernière plate-forme, qui conduit à la fin du niveau.



[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.