



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

M5-1: Billoloto le Foudroyant.

Ce niveau ne présenterait pas de difficulté majeure si la visibilité ne vous était pas massacrée par un blizzard monumental (très bien géré) qui n'a certes aucun effet sur le comportement de Yoshi et de ses ennemis, mais qui gêne considérablement votre perception de l'univers du niveau. Pour couronner le tout, le « sniper » de luxe Billoloto n'a rien trouvé de mieux que de balancer des éclairs enflammant le sol.

Le tout premier item de ce monde 5 est une fleur. Vous pourrez l'atteindre tout au début du niveau grâce à un bloc éleveur.



La première pièce rouge est un peu plus loin, tenue par un Shyguy volant. Dans cette même zone se baladent des ballons qui libéreront cinq pièces chacun si vous les éclatez.

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](#)



Gravissez ensuite le monticule et contournez-le; descendez dans la première crevasse pour trouver une caisse. Une clé y était enfermée, elle est facultative car elle donne accès à un mini-jeu.



Un peu plus loin se trouve la seconde pièce rouge, mais méfiez-vous des deux plantes vertes que vous devrez éliminer. Derrière la seconde se cache un nuage contenant cinq étoiles.



Montez un peu et vous entamerez une longue pente. Le tout premier nuage contient cinq étoiles.



Attention, des rochers dévalent la pente et tentent de vous pousser dans le vide. Prenez garde et n'oubliez pas que deux pièces rouges se situent dans ce passage périlleux.



Vous allez vous trouver dans un nouvel édifice rocheux, allez à droite avant de monter et vous verrez la seconde fleur, prenable avec une bonne combinaison saut / vol mais qu'il est plus prudent de shooter avec un œuf comme sur le screenshot ci-dessous.



Tout en haut à gauche se trouve le Bonus Game accessible grâce à la clé. C'est un nouveau lancer de ballons avec une séquence à cinq touches, mais le plus important est surtout de rejoindre le tuyau au-dessus, qui débouche dans un passage secret.



Ce passage secret contient en réalité une foule colossale de pièces jaunes parmi lesquelles se dissimulent cinq rouges. Sachez que les rouges sont toutes en bas, et qu'un hélico vous permettra de les obtenir. Toutes les pièces au-dessus sont jaunes mais vous pouvez en prendre si vous avez du temps...





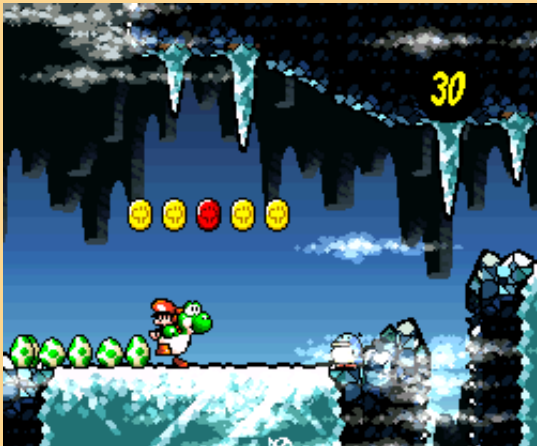
En ressortant, allez tout à droite et vous entrerez dans une grotte très claire mais aussi très froide. Emparez-vous de la pastèque de glace pour geler vos adversaires, et explosez le premier nuage qui contient cinq nouvelles étoiles.



Au premier étage de cette grotte, vous verrez un nouveau nuage qui créera un escalier. Ce dernier conduit à la 10^{ème} pièce rouge ainsi qu'à l'anneau de sauvegarde.



Dès lors le passage est plus étroit et plus périlleux. Néanmoins, juste avant que ça se rétrécisse sérieusement, vous aurez le temps de prendre facilement la pièce rouge qui suit.



Sachez que vous pouvez dégager toutes les grosses stalactites avec un œuf mais méfiez-vous de leur chute. Lorsque vous arrivez sur une longue étendue de glace, vous trouverez une nouvelle pièce et deux nuages, renfermant respectivement la troisième fleur et un autre pack de cinq étoiles.



Une fois dehors, ne zappez pas le Shyguy qui possède une pièce car il va repartir illico. Après, occupez-vous d'exploser le nuage qui contenait cinq étoiles.



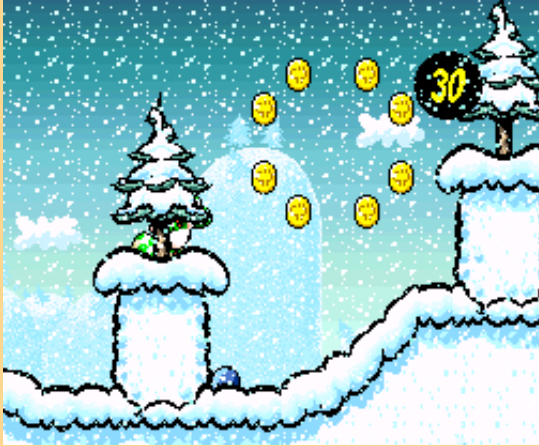
Les deux pièces rouges suivantes ne sont pas très loin. L'une est encore tenue par un Shyguy qui ne restera pas longtemps à l'écran, l'autre se trouve sous le poteau à enfoncer. Vous noterez que la quatrième fleur est aussi dans le coin.



Au cas où vous ne vous y attendriez pas, la pièce suivante est tenue par un... Shyguy. Dégommez-le vite avant de vous occuper du nuage puisqu'il ne contient que des étoiles (il ne s'enfuira pas et vous devez en être à 30 depuis longtemps).



Niveau intérêt du contenu, le nuage suivant n'a rien d'enviable: il va créer un cercle de huit pièces jaunes dans les airs!



Après, ça se précipite: la cinquième fleur se trouve à côté d'un ultime nuage à étoiles, et le dernier Shyguy détenteur d'une pièce rouge vous attend. Au passage, essayez de sauter sur la tête de Billoloto une fois le ménage fait pour vous emparer de son nuage et rejoindre le tuyau au-dessus de la fleur...



Ce tuyau conduit en effet à une zone secrète contenant une pièce rouge et deux fleurs rouges pour récupérer la bagatelle de 16 étoiles (il y a des carapaces en guise de projectiles).



Une fois revenu(e) dans la partie principale du niveau, éliminez la plante installée dans la neige (et prenez garde à la fausse fleur). Le bumper caché en-dessous n'est qu'un gadget qui vous sert à vous rendre compte de la présence d'un switch au-dessus, que vous vous chargerez de faire descendre d'un œuf bien envoyé.



Ce switch créera des blocs provisoires un peu plus loin, vous permettant de récupérer les deux dernières pièces rouges.



[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.