



### **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](#)
      - [Niveau 1](#)
      - [Niveau 2](#)
      - [Niveau 3](#)
      - [Niveau 4](#)
      - [Niveau 5](#)

### **M1-4: Antre du gros Bélixo.**

Attention, c'est le premier château du jeu, c'est aussi le milieu du premier monde et il s'agit d'un premier test à passer... si le château en lui-même est très linéaire et ne recèle ni pièges particuliers ni passages vraiment cachés, il reste tout de même un bon entraînement et un quatrième changement d'atmosphère en quatre stages...

Pour commencer, vous pouvez vider les seaux de leur contenu en leur jetant un œuf, même si vous ne récolterez à chaque fois que cinq misérables pièces jaunes.



Ensuite, pour vous faire encore plein de pièces jaunes (et après j'en arrive à l'essentiel, mais patientez un peu!!), vous remarquerez qu'en certains endroits le plafond est fendu.

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



À chaque fois, brisez définitivement le morceau abîmé avec un œuf et vous pourrez survoler toute la première partie et même arriver à la fin du passage si les 100% ne vous intéressent pas!



Cette fois, j'en viens à ce qui a vraiment de l'intérêt... enfin, quoique... vous remarquerez des petits bonshommes sautillants ressemblant pas mal à Obélix, d'ailleurs c'est pour ça qu'on les a appelés Bélixo. Dès que vous en virez un (œuf ou attaque rodéo même si c'est moins sûr), il vous rapportera 3 étoiles. Je sais, ce n'est toujours pas génial, mais bon!  
Allez, cette fois ça devient (enfin) intéressant. La première fleur est défendue par deux misérables Bélixi (un Bélixo, deux Bélixi, viva Italia).



Sa cousine se trouve juste après le portail à sens unique mais faites gaffe à la planche qui s'abat sur vous.



Ensuite, un petit passage au-dessus de la lave pas franchement réjouissant mais assez simple et bourré d'items vous attend. Récupérez déjà les six pièces rouges qui se trouvent ensemble, puis la dernière juste avant l'anneau de sauvegarde et le tuyau qui conduit vers la deuxième partie du niveau.



Tout de suite ou presque dans cette seconde partie, explosez le nuage qui contient des pièces (je dis ça en espérant que vous en êtes déjà logiquement à 30 étoiles, sinon vous êtes nul(le)!).



Peu après, le nuage en l'air créera une passerelle au-dessus de la lave, et parmi les pièces se trouvent trois rouges.



C'est après qu'il y a une petite astuce sympa. Prenez les deux pièces rouges et la fleur visibles à l'aide de la balance et ensuite, allez à droite de celle-ci pour la faire pencher vers la droite. Il ne vous reste plus qu'à monter vite à gauche et sauter une fois au bout pour attraper la quatrième fleur en hauteur.

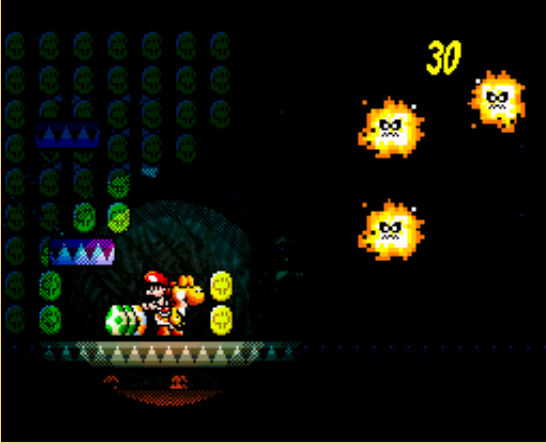




Les deux pièces suivantes sont plus délicates à attraper: vous devrez utiliser la roue à bon escient tout en évitant le petit monstre qui aime bien surgir à l'improviste hors de la lave.



Ensuite, entrez dans le tuyau et vous déboucherez dans une salle très sombre où vous pourrez, même si vous avez autre chose à faire, admirer l'excellent rendu de l'éclairage qui entoure Yoshi. Il y a pas mal de pièces à récupérer mais elles sont toutes jaunes, en gros cette salle ne sert à rien et j'ai perdu 6 lignes inutilement à vous en parler.



Ressortez-en rapidement et vous constaterez à votre grand dam (de pique, hahahahaha) que la porte juste à côté est verrouillée. Pas grave, le but est d'aller chercher la clé, continuez donc votre chemin à droite et récupérez prudemment les six dernières pièces au-dessus des ascenseurs, avant d'arriver au bout du passage.



Et là, c'est un peu nul côté réflexion puisqu'il suffit de pousser le vase pour le faire tomber et le briser, car il contenait la clé.



Dans la dernière partie du niveau, vous récupérez une fleur dans la petite pièce avec quatre plantes Piranha qu'il suffit de toutes dégager.







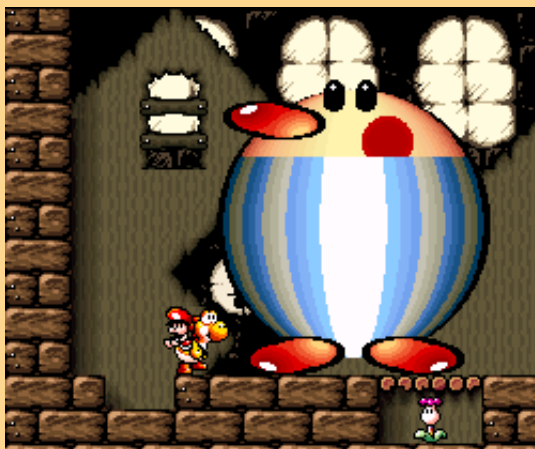
De plus, les grand(e)s maladroit(e)s pourront carrément récupérer toutes les étoiles possibles (s'ils n'y arrivent pas c'est vraiment qu'ils sont nuls). En effet, il y a potentiellement 21 étoiles à récupérer, et comme si ça ne suffisait pas, l'anneau de sauvegarde se trouve juste avant le boss...



Vous voilà maintenant face au Boss (roulement de tambours...). Quoi, c'est un p'tit Bélixo de rien du tout? Laissez-moi rire... ah mais voilà, y'a un truc... voici Kamek qui vient vous donner bêtement un tuyau pour vaincre ce boss.



Après coup, il va répandre sur ce dernier une poudre colorée très jolie, ce qui aura pour effet de le rendre absolument énorme (il bouffe 80% de l'écran de jeu!!!) mais assez facile à vaincre, en fait.



Comme vous l'a expliqué le vilain Kamek, vous devez le « déshabiller ». L'opération consiste à le bombarder d'œufs (ça tombe bien, y'a une plante magique qui va vous en donner sans interruption), mais la tâche reste délicate vu qu'il sautille dans tous les sens. Je vous conseille de vous blottir dans le petit recoin à gauche en vous baissant, il ne pourra jamais vous y atteindre. Dès qu'il est touché, son pantalon baisse d'un cran et le but est de le lui enlever complètement (c'est d'un goût!). Une fois que vous en avez fini, rouge de honte, il s'effacera avant de disparaître dans une extraordinaire explosion de lumière...



[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.