



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](#)
 - [Insolites](#)
- [Super Mario Adv...](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)

LES INSOLITES DE YOSHI'S ISLAND

Dernière actualisation de cette rubrique: 27 mars 2004.

Yoshi's Island est-il si parfait que le test du jeu veut vous le laisser croire? En réalité, pas tant que ça. En plus de nombreuses images étonnantes et d'astuces tout à fait hors du commun, cette rubrique contient quelques « erreurs » de programmation pourtant si bien réalisées qu'on se demande si elles ne sont pas là exprès.

Différences entre les versions du jeu

Il y a quelques rares différences de présentation entre la version PAL et la version NTSC (même si la plupart d'entre vous n'en ont strictement rien à faire, et je les comprends). D'abord, pour votre gouverne, sachez que la seule différence de l'écran Titre est la présence du ® à côté du titre du jeu, sur la version NTSC.



Tout aussi tordu et sans intérêt, vous aurez peut-être remarqué que la police de caractères employée dans la version américaine,

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](#)

celle du bas, est plus fine que celle de la version européenne.



Aussi étrange que cela puisse paraître, j'ai noté, après avoir étudié longuement les Bonus Game des deux versions, que la version américaine est beaucoup moins clémente dans les jeux de hasard, notamment au jeu où vous devez gratter des cases. Si vous avez quasiment au moins une tête de Mario dans 99% des cas, la probabilité de tomber sur trois sbires de Kamek est beaucoup plus élevée dans la version américaine (d'après mon expérience, peut-être est-ce tout simplement un manque de bol?).



Une autre façon d'éliminer le boss du 3-8

Cette astuce très curieuse m'a été communiquée par un visiteur québécois (je tiens à rassurer les joueurs européens, cela fonctionne aussi sur la version PAL du jeu), Christian de son prénom, que je tiens particulièrement à remercier tant le truc est surprenant. Il ne s'agit pas d'un bug mais d'une astuce imaginée par des programmeurs bien farceurs. En effet, vous aurez remarqué qu'en avançant doucement et en n'entrant pas intégralement dans la salle du boss, on peut apercevoir le pied de la plante que Kamek va transformer. Profitez-en alors pour la viser avec un œuf.



Une fois la petite plante touchée, Kamek va surgir mais contrairement à d'habitude, il ne va pas la saupoudrer de sa poudre magique...



Et là, surprise, Kamek jure de dégoût: « JE SUIS VERT! JE N'Y CROIS PAS! » pendant que la plante clignote.



Vexé, Kamek se retire, la plante explose sans avoir eu le temps de dire ouf, et vous récupérez alors la clé vous conduisant au monde 4 sans avoir réellement affronté le boss!



Perdre un œuf bêtement à la fin d'un niveau

Pour le coup, voilà vraiment un truc qui ne sert à rien du tout. Si un œuf clignotant se transforme en pièce rouge au contact de l'anneau, un gros œuf en cinq pièces jaunes et que les clés ou les oiseaux disparaissent, savez-vous ce qu'il advient d'un œuf que vous êtes en train de lancer lorsque vous franchissez le fameux anneau (je sais, c'est tordu comme truc)?

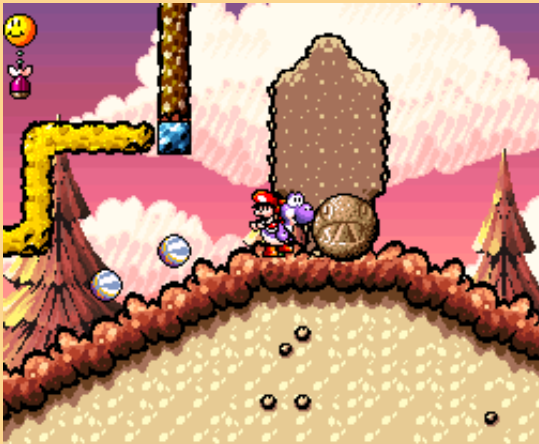


Eh bien, l'œuf en question tombe à vos pieds et il est perdu pour le niveau suivant. C'est totalement inutile mais dans cette partie Insolites, je pense qu'il fallait le signaler.



Ils ont pensé à tout, mais...

Dans le niveau 4-5, vous êtes censé(e) trimballer partout un rocher vous permettant de ramener tous les bonus. Ce qui implique que vous êtes en sa compagnie lorsque vous franchissez l'anneau de sauvegarde. Aussi, si vous perdez une vie et que vous revenez à l'anneau en question, le rocher vous attendra à côté du point où vous reprenez la partie. Là où ça n'a plus de sens, c'est que le rocher vous attend même si vous ne vous ne l'avez jamais amené à cet endroit!



Il paraît *a priori* inutile de vouloir passer sous le tuyau d'où sortent des Shyguys dans la salle inondée du 1-8. Mais pour vérifier que le jeu ne contenait pas de bug de collision, j'ai voulu vérifier que l'on pouvait s'y rendre. Et contrairement à d'autres jeux où le perso se retrouve dans une situation non prévue par la cartouche, Yoshi's Island semble être programmé pour que Yoshi puisse aller partout où cela lui est permis, même si ça ne sert à rien.



Dans un registre très proche, il semblerait incroyable de rater la plate-forme finale du dernier extra puisque la plate-forme mobile vous y dépose. Seulement, comme il y a normalement de l'eau en-dessous, si vous chutez vous vous retrouvez *a priori* dans un cul-de-sac. Ce n'est pas le cas puisqu'une plate-forme de secours a été imaginée pour vous ramener au début du passage.



En revanche, un petit détail qui ne vous aura pas échappé est que certains éléments du décor sont parfois volontairement exagérés pour donner de la cohérence à la succession des portes et des tuyaux dans les labyrinthes. Cela se vérifie aisément dans le 5-4 où cette cohérence semble être bafouée puisque le tuyau qui vous conduit dans la salle secrète débouche *grosso modo* au-dessus de la porte de sortie pourtant située très nettement à gauche du tuyau en question sur l'ensemble du niveau. La justification de ce chemin illogique est imparable, puisque le tuyau en question est en réalité très long et vous n'en sortez absolument pas là où vous pensiez être (à savoir sous l'entrée du tuyau). D'où la présence de

morceaux de ce tuyau dans les parois du château, qui expliquent tout.



Quant à ce morceau de niveau visible au-dessus de la salle labyrinthique du 4-8, il n'existe tout simplement pas. On peut supposer qu'il s'agisse de l'ascension finale avec le Billoloto et sa canne à pêche mais ça ne concorde pas avec la situation des portes. L'explication la plus probable est qu'à la base, les programmeurs avaient pensé que le niveau passeraient par cet endroit, ont abandonné l'idée et n'ont pas effacé ce passage qui n'existe pas et auquel on ne peut pas accéder.



Un compteur qui ne meurt jamais!

Là, il s'agit plus vraisemblablement d'une réelle erreur de programmation. En effet, vous savez déjà que lorsque votre compteur d'étoiles descend sous les 10 unités, il se remet à augmenter progressivement. Mais là où c'est exceptionnel, c'est

que même si vous vous empalez sur des pics ou que vous tombez dans la lave, ce compteur continuera à augmenter car il est prévu pour toujours remonter jusqu'à 10...



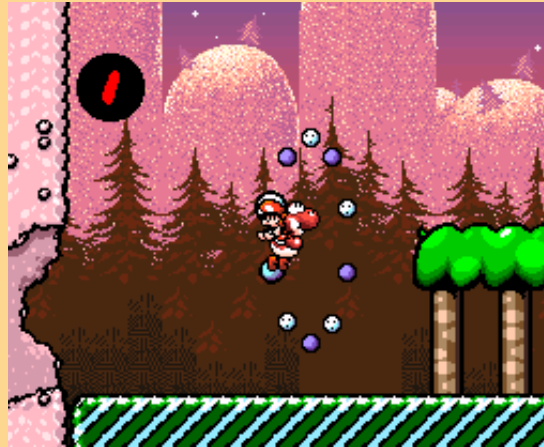
Comme vous pouvez le constater, je viens de m'empaler sur les pics avec 4 étoiles à mon compteur, et bien que Yoshi soit mort, le compteur d'étoiles va continuer à augmenter jusqu'à ce que l'écran se noircisse et que ma vie soit vraiment perdue.



Score final pourri!

Avez-vous déjà essayé d'obtenir le pire score possible à la fin d'un niveau? Si vous aviez tenté d'y parvenir, vous vous seriez rendu(e) compte qu'on ne peut pas descendre en-dessous de 5%. Le jeu considère en fait assez bêtement que vous ne pouvez pas obtenir moins de 10 points par niveau, à une exception près. Le but est d'arriver à l'anneau de fin sans avoir récupéré une seule pièce ni aucune fleur, et ce dans un niveau où vous pouvez avoir des ennemis sur la plate-forme de fin (personnellement, j'ai choisi

le 2-7 pour y parvenir). Faites-vous donc toucher et tâchez d'amener le compteur à 0 pour récupérer Baby Mario et sauter immédiatement dans l'anneau (dans l'espoir de ramener 0 point).



Le problème, c'est que le jeu remonte toujours automatiquement vos étoiles quand vous en avez moins de 10. Et même si cela n'apparaît pas, il va forcément vous en rendre. Si vous avez 5 étoiles ou moins, il vous en donnera 5, ce qui aura pour effet de remonter légèrement votre score pour que celui-ci ne soit pas nul. D'ailleurs, sur la carte générale, les scores inférieurs à 20% sont marqués sur fond rouge lorsque vous retournez les tableaux, alors que les autres sont indiqués sur fond noir. Passionnant, hein?



Autres images surprenantes

Voici une situation où on peut imaginer que le jeu contient une sorte de perspective. En effet, si on imagine qu'il s'agit d'une vue de profil du rocher et d'une coupe pour voir la présence de l'œuf, on ne peut pas le sortir. Mais Yoshi peut l'attraper en dardant la

langue car vraisemblablement, il s'agit d'une cavité dans la roche vue de face, ou qui en donne tout du moins l'effet.



Certaines situations du jeu, bien que très brèves, génèrent des screenshots fabuleux (j'y prends autant de plaisir qu'un photographe passant des heures à attendre le bon moment pour son cliché). Par exemple, lorsque Yoshi tire la langue en direction d'un ennemi qu'il ne peut pas prendre dans sa gueule, cela crée une superbe ondulation de sa langue, encore plus impressionnante quand l'ennemi se trouve à bonne distance.



L'instantané le plus exceptionnel est à mettre à l'actif de l'éclair rouge qui envahit l'écran lorsque le Billoloto du 5-1 déclenche la foudre. Pour le coup, on n'a plus l'impression d'être dans un niveau enneigé!



« C'est pas moi, m'sieur Yoshi! » semblent dire tous les Shyguy du plafond. En effet, lorsqu'ils se passent une bombe, si vous voulez la faire tomber à un endroit précis sans prendre vous-même de risque, effectuez une attaque rodéo lorsque le missile parvient au Shyguy qui se trouve au-dessus de l'endroit désiré. Ils vont tous remuer bizarrement en fermant les yeux, comme s'ils n'avaient leur participation à la chaîne formée au plafond, et le fautif vous regardera d'un air consterné.



Néanmoins, parmi les plus de 1300 screenshots que contient ce guide, je pense que celui qui suit défie toute concurrence en matière d'incongruité, surtout que je ne me rappelle absolument pas comment je suis parvenu à une situation aussi renversante!



Et les bugs dans tout ça?

Ou comment se moquer des malheureux programmeurs qui ont eu tout de même leurs moments d'égarement. Un bug d'affichage particulièrement laid se cache dans le 2-1. En effet, quand vous revenez légèrement en arrière après l'éboulement général de rochers, vous constaterez que les rochers sont toujours là, et pour cause, aucun autre éboulement n'a eu lieu. Mais si vous utilisez le passage secret avec les ballons 1UP et que vous revenez à l'endroit de l'éboulement, vous aurez une surprise assez désagréable.



En effet, les rochers s'écrouleront de nouveau mais de façon très bizarre, avec des erreurs d'affichage un peu partout vraiment pas belles à voir. Il est possible de descendre dans l'éboulement, mais généralement vous ne pourrez pas en sortir, et c'est tellement affreux qu'on n'a pas envie de descendre plus bas!



Si vous jouez en NTSC, vous pourrez « profiter » d'un autre glitche vraiment pas beau. Rendez-vous dans le 2-7 et ralliez la dernière partie du niveau avec un œuf géant. Placez-vous sous le bloc à message et alignez-le avec cet œuf.



L'œuf va frapper le bloc à message doublement et provoquer un bug colossal qui va faire disparaître Yoshi, les ennemis, la bulle de la voiture et le bloc à message, tout comme la texture en fond d'écran. Vous pouvez toujours rallier l'arrivée à l'aveuglette, mais si vous franchissez l'anneau, le jeu va planter et vous risquez parfois d'y perdre carrément votre partie sauvegardée.



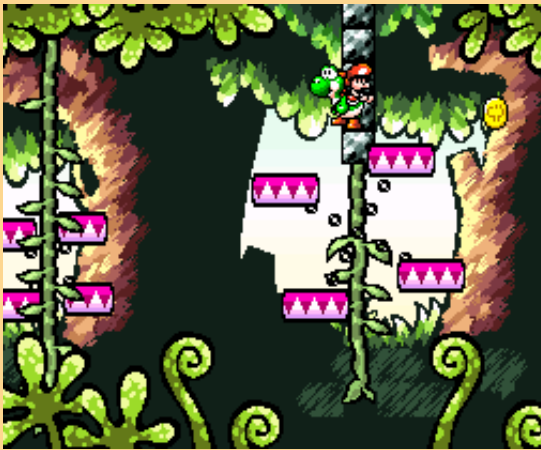
Beaucoup moins humiliant pour le jeu (mais moins intéressant aussi), le bug du Koopa. Rendez-vous à la fin du niveau 4-5, sur la colline d'où descendent des tortues sans carapace. Pour commencer, éliminez-les et attendez que la troisième tortue, qui possède une carapace, se ramène.



Sautez-lui dessus de façon à ce qu'elle sorte de sa carapace par la droite et remonte la pente. Puis laissez-la rentrer dans sa carapace. Au moment où celle-ci vibre, sautez de nouveau dessus pour éjecter la tortue vers la droite. Au lieu de remonter la pente, elle va passer à travers la colline.



Le bug qui suit n'est pas plus inesthétique, et il a au moins l'avantage d'être utile. Dans l'extra 3, juste avant la première fleur se trouve un mur de pierres au-dessus d'une roue qui tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Placez-vous sur une des plates-formes et regardez sur votre gauche; quand vous vous trouvez le dos contre le mur de pierre, faites de tout petits pas vers la gauche. Yoshi passera progressivement à travers le mur.



Revenons-en à un bug horrible, mais qui peut simplifier la tâche à ceux qui n'arrivent pas à terminer le 4-7 à 100%. Dans ce niveau, vous êtes déjà au courant qu'il existe un passage aérien accessible à l'aide d'un bumper un peu caché.



Ce que vous saviez sans doute moins, c'est que vous pouviez entrer dans cette zone secrète grâce à l'hélicoptère que vous avez obtenu... quand vous en êtes sorti(e). En effet, l'hélicoptère peut briser les blocs friables par en-dessous. Bref, montez jusqu'à la zone secrète en hélico.



Le jeu n'avait manifestement pas prévu que vous chercheriez à entrer de telle manière dans le passage secret, et vous allez donc vous retrouver dans les cieux, et le plus extraordinaire c'est que si vous traîniez des petits oiseaux derrière vous, ils se transformeront en de curieux polygones rappelant curieusement une des variétés de biscuits de Yoshi's Cookie.



Flottez sans cesse vers la droite et quand vous commencez à voir des collines, revenez sur votre gauche pour retrouver la terre ferme. La surprise est de taille: vous êtes dans le tout premier niveau du jeu! Et ce avec un Yoshi rouge et vos oiseaux bizarres derrière vous (d'où leur transformation, puisqu'ils n'auraient jamais dû se trouver dans ce niveau).



La texture des oiseaux devient de plus en plus bizarre si vous décidez d'emprunter le souterrain du niveau. Cette fois-ci, ils ne ressemblent plus à rien, ou alors à des morceaux d'œil (beurk).



Toute la subtilité de ce bug, c'est que le jeu continue de considérer que vous êtes dans le 4-7. Vous pouvez alors récupérer plus facilement vos 100%, surtout que vous en avez peut-être déjà une partie (attention: une fois le maximum de pièces ou de fleurs acquises, ceux que vous pourrez rajouter à votre total n'apporteront aucun point supplémentaire). Et lorsque vous franchissez l'anneau, c'est un Yoshi bleu marine qui vous attend, à savoir celui du 4-8. Car quand vous sortez de cette drôle de situation, vous revenez à la carte du monde 4!



