



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)

M3-2: Danseurs de Popotins.

Un nouveau stage archicoloré où vous n'aurez pas affaire à des singes agaçants mais tout un tas de Shyguys indigènes et guerriers bien camouflés par les hautes herbes. De plus, ce niveau assez court contient encore un passage secret presque introuvable...

Les trois premières pièces rouges du niveau se trouvent sous un rocher en compagnie de la première fleur, mais faites attention aux gardes, que vous ne pouvez éliminer que par-derrière à cause de leurs boucliers qui renvoient les œufs ou la langue de Yoshi.



Le champ qui suit est survolé par un Shygyuy qui tient une pièce rouge et un nuage contenant une clé. Une autre pièce rouge se trouve en contrebas, mais si vous passez par en haut en utilisant les blocs-ascenseurs (plus prudent) il vous faudra l'attraper avec un œuf.

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 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](#)



Le nuage qui se trouve en l'air juste avant le passage rocailleux contient cinq étoiles.



Vous constaterez qu'en bas à gauche de ce passage rocheux se trouve un nuage clignotant caché. Explotez-le, vous en tirerez un interrupteur. Après, vous n'avez plus qu'à suivre la flèche...



Vous vous retrouverez alors dans un passage secret avec un superbe décor de fond et une remarque très juste du bloc à messages à propos de la qualité du travail des programmeurs du jeu. Le passage en lui-même est sans intérêt, puisqu'il ne contient que des pièces jaunes, et Milou vous aidera à en ressortir.



En sortant de ce souterrain, vous verrez l'anneau de sauvegarde juste au-dessus de votre tête.



Revenez un peu sur vos pas, au milieu du passage rocheux se trouvent deux fleurs, l'une faisant partie des cinq à trouver, l'autre étant un distributeur d'étoiles (un peu risqué de chercher à toutes les prendre vu sa position).



Revenez emprunter la roue à côté de l'anneau de sauvegarde pour vous élever dans ce niveau, et vous récupérez d'un côté quatre pièces rouges, d'un autre côté (le chemin à suivre pour monter) la troisième fleur.



Un peu plus haut se trouvent deux nuages au-dessus d'une petite roue. Celui de droite, une fois explosé, créera un escalier sur votre droite, et l'autre contient une fleur.



Une fois en haut, allez tout à gauche, après la fleur distributrice d'œufs, et vous trouverez les dixième et onzième pièces rouges.



La grosse astuce du niveau se trouve aux alentours de la roue violette. En fait, il vous faut sauter dans les feuillages, en plein milieu de l'écran sur le screenshot suivant.



Vous déboucherez alors dans un passage ultra secret où se trouvent quatre pièces rouges derrière le feuillage (mais on les voit toutes sur le screenshot ci-dessous) et une porte verrouillée (d'où la clé) conduisant à un Bonus Game. Il s'agit d'une séquence à 4 touches avec une vie à la clé.



En ressortant, continuez sur votre droite et vous trouverez deux nouvelles pièces rouges ainsi que la dernière fleur, légèrement dissimulée par les feuilles.



La 18^{ème} pièce rouge est tenue par un Shyguy qui va bien sûr se mettre au-dessus d'une plante piranha. Ce qui ne signifie pas qu'il est hors d'atteinte avec un œuf... quant aux deux dernières pièces, elles sont sur la plate-forme suivante, mais dégagez les danseurs indigènes avant de vous y rendre.



[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.