



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

M4-1: Mario le Rapido!

Un premier niveau qui se rapproche plus d'un Mario classique vu que vous ne rencontrerez que des Goombas, Koopas, plantes et canons dans ce niveau. Quelques malheureux Shyguys et les célèbres boules de coton sont néanmoins là pour vous rappeler qu'il s'agit bien de Yoshi's Island, et que comme on vient d'entamer la seconde moitié du jeu, les difficultés apparaissent en quantité importante...

Lorsque les premières tortues Koopa du niveau apparaissent, vous verrez la première fleur en hauteur.



Ensuite, quand le terrain devient un peu accidenté, deux pièces rouges se dissimulent parmi les jaunes.

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



L'astuce qui suit est facultative car elle prend beaucoup de temps, et surtout, dans un jeu où la sauvegarde est automatique après chaque niveau, elle ne sert pour ainsi dire à rien. Placez-vous sur le tuyau de droite après celui d'où sortent des Shyguys mais virez les plantes qui rôdent. Tâchez de ne pas avoir six œufs pour que des Shyguys sortent et balancez votre carapace. En éliminant les Shyguys, la carapace finira par rapporter des vies.



Bien sûr, si vous laissez le jeu fonctionner de la sorte et que vous partez reprendre une activité normale (sic), sans faire pause, le processus continuera et au bout de quelques heures (calcul approximatif se basant sur une moyenne tout aussi approximative de 4 ou 5 vies par minute), vous aurez atteint le score de 999 vies. Évidemment, ça ne sert à rien, mais sachez qu'on peut le faire ici (et en d'autres endroits mais celui-ci est particulièrement conseillé puisque Yoshi ne risque jamais d'être touché).



Entre les deux tuyaux en hauteur qui suivent, il y a un premier nuage contenant cinq étoiles. Visez-le avec une carapace de Koopa pour vous en débarrasser en même temps.



Empruntez ensuite le tuyau qui se trouve à gauche de la plante verte qui crache ses boules jaunes piquantes. Vous tomberez dans une grotte où vous devrez redoubler de prudence car des brigands (totalement masqués) se cachent derrière les cristaux.



Dans la partie « basse » de cette grotte, vous pourrez néanmoins ramener cinq pièces rouges. Vous vous doutiez bien que je ne vous y ai pas fait descendre pour rien!



D'ailleurs, en-dessous de la dernière pièce se trouve un nuage (très) planqué recelant une vie. Mais je dois vous avouer encore une fois que sans la loupe, je ne l'aurais jamais trouvé...



Tout en haut de la grotte cette fois, il y a encore une pièce rouge à récupérer. Et après, survolez les cristaux car il y a encore un de ces foutus brigands voleurs de bébés caché derrière.



À gauche du tuyau de sortie, ne ratez pas les quelques pièces jaunes ainsi que la caisse qui renfermait six étoiles.



Vous ne pourrez pas rater cette grosse fleur rouge puisqu'elle se trouve à la sortie de la grotte. Et comme le jeu est bien conçu (je radote, vous trouvez?), des tortues sont là, juste à côté, pour servir de projectile.



Continuez sur la droite et là où vous verrez les premiers canons, montez légèrement. Un Shyguy tenant une pièce rouge vole tranquillement (et ne s'enfuira pas).



Ne descendez pas tout de suite mais montez sur la plate-forme à gauche de ce Shyguy, un nuage caché contenant cinq étoiles s'y planquait (le p'tit futé...).



Descendez ensuite et vous trouverez immédiatement trois pièces rouges ainsi qu'une pastèque bleue dans un nuage.



Au bout de ce passage se trouve la seconde fleur, « protégée » par une simple tortue que vous n'aurez pas de mal à éjecter.



Une fois revenu(e) en haut, profitez de votre pastèque pour geler les canons et les empêcher de tirer. Cela facilitera votre collecte des deux pièces rouges qui traînaient dans le coin.



La partie intermédiaire qui suit est plus difficile à négocier mais rassurez-vous, un anneau de sauvegarde vous attend pour sauver vos 64% (comment ça, vous n'en êtes pas là?).



En fait, l'unique difficulté du passage qui suit, ce sont encore ces célèbres boules de coton, marque de fabrique de Yoshi's Island... si vous utilisez vos œufs à bon escient, elles vous laisseront peut-être tranquille pour vous emparer de la troisième fleur.



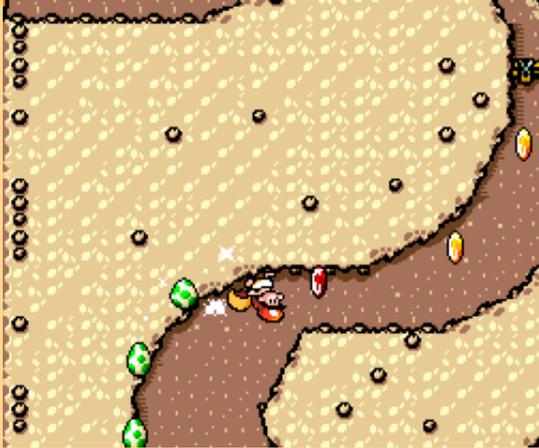
Comme souvent dans ce genre de passage, un Shyguy portant une vie se présentera à vous car vous êtes censé(e) évoluer avec un écran tout déformé. Mais comme vous avez suivi correctement les conseils de tonton Mario86, ce 1UP sera un jeu d'enfant.



Vous voilà dans la dernière partie du niveau. Foncez à droite sans vous préoccuper du relief un peu bizarre, et allez sauvegarder pour la seconde fois du niveau (et assurez définitivement vos 30 étoiles, j'espère!).



Cela ne vous aura pas échappé: une étoile de Super Baby Mario se trouve en-dessous, et il vous faudra la dégager avec un œuf. Dès lors, sprintez le long du mur de gauche sans vous arrêter et attrapez la 15^{ème} pièce rouge au passage.



Quand vous redescendez du plafond, vous verrez la quatrième fleur, ainsi qu'une étoile (même s'il y en avait d'autres sur le chemin) pour relancer le compte à rebours.



Quand vous terminez ce passage et que vous ressortez à l'air libre, deux autres pièces et la dernière fleur vous attendent.



Si vous avez chopé la dernière étoile, vous pouvez flotter pour vous emparer des trois pièces qui restent. Néanmoins, si vous les avez ratées, vous pouvez toujours gober les chenilles (aussi caractérielles que dans SMW) pour vous faire des œufs et les aligner depuis le sol.





Si vous avez 999 vies comme je l'ai expliqué ci-dessus, ce qui suit ne vous intéressera pas, et n'intéresse personne d'ailleurs vu que le niveau est quasiment fini, mais bon, je tenais à le préciser, si vous descendez en bas à gauche de la terre ferme en-dessous des trois dernières pièces, vous trouverez un 1UP caché dans un nuage, ainsi qu'un bumper pour en ressortir. Passionnant, hein?



[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.