



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](#)
 - [Soluce](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Monde 3](#)
 - [Monde 4](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Niveau 1](#)

M5-5: Varappe sur les Albatros.

Par rapport au niveau que vous venez d'achever, celui-ci ne présente vraiment aucun intérêt, mis à part la partie centrale où vous devrez faire usage de vos aptitudes à maîtriser l'hélico dans une zone peuplée d'albatros aux trajectoires bizarroïd. Au fait, même s'il est bizarrement placé, n'oubliez pas le tuyau, au début...

Au début du niveau, au milieu de tous ces oiseaux assez agaçants se trouve un Shyguy qui tient un nuage. Dégagez-le pour récupérer les cinq étoiles que celui-ci recelait.



Un peu plus loin, dans un rocher en hauteur d'où descendent des oiseaux sans ailes en courant, se cache un nuage contenant une vie. Vous pouvez le dégommer depuis le bas ou bien le rejoindre en montant sur un Albatros (ils sont là pour ça).

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 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](#)



Vous verrez soudain une pièce rouge *a priori* inaccessible en hauteur. En réalité, il suffit d'avancer un peu et de monter sur un Albatros qui vole vers la gauche et vous y déposera.



Débrouillez-vous ensuite pour entrer dans le tuyau qui se trouve à côté, et vous arriverez dans une « salle » gelée où se trouvent des pingouins. Éliminez-les tous (vous pouvez tous les attirer vers le vide) et la première fleur apparaîtra.



Une fois revenu(e) dans la première partie du niveau, il y a deux autres pièces rouges à aligner avec un œuf. Virez évidemment la plante pour pouvoir passer.



Le nuage qui se trouve avant la sortie de cette première partie contient les cinq premières étoiles. Aussi bizarre que cela puisse paraître, vous pouvez faire descendre d'un coup de langue l'œuf rouge qui se trouve dans le rocher (serait-ce une fausse 3D?).



Dès que vous entrez dans la seconde partie, il y a un anneau de sauvegarde, et deux œufs jaunes également prenables.



Transformez-vous en hélico et descendez un peu sur votre droite. Vous verrez une longue plate-forme où se trouve une autre bulle hélico, ainsi que quatre pièces rouges de part et d'autre.



Montez un peu sur votre droite et vous ne tarderez pas à ramasser deux autres pièces rouges en vol.



Redescendez légèrement, vous trouverez quatre autres pièces

rouges en compagnie d'une troisième bulle hélico.



Encore une fois, envolez-vous sur votre droite et montez, vous pourrez obtenir trois nouvelles pièces rouges.



Montez tout en haut de l'écran en continuant d'avancer, et vous trouverez la quatrième et dernière bulle hélico. En-dessous se trouve la seconde fleur, et contrairement aux indications des flèches, ne descendez pas.



Tout en haut à droite de cette partie décidément très riche se trouve la troisième fleur. Après coup, redescendez toucher la borne qui vous rendra votre apparence normale.



Avant de quitter cette seconde partie, explosez le nuage juste à la sortie: 5 étoiles se cachent dedans.



Au début de cette troisième partie, vous pourrez immédiatement sauver votre progression grâce à un anneau vraiment bien placé.



Un peu plus loin se trouve un nouveau Shyguy qui tient un nuage. Je pense que vous savez d'ores et déjà ce qui se trouve dedans.



Lorsque vous voyez une plante verte, dégommez-la pour libérer le nuage (sans surprise) qui était dissimulé à cet endroit, et contournez ce rocher par la droite pour vous emparer de la quatrième fleur ainsi que de deux nouvelles pièces rouges.



Ce niveau s'achève sur une ascension finale assez intéressante et très représentative de ce qu'est un jeu de plate-forme. S'il vous manque des étoiles, prenez les deux œufs rouges, puis actionnez l'interrupteur, qui fera apparaître des pièces et surtout des blocs qui vous permettront de monter.



Dépêchez-vous d'atteindre le second interrupteur qui relancera le compte à rebours, et vous pourrez rallier l'extrémité de cet escalier de fortune où vous attendent les deux dernières pièces.



Montez sur un Albatros qui vole vers la droite, et vous pourrez rallier une plate-forme en hauteur où se trouvent la dernière fleur ainsi qu'un nuage à étoiles (qui est caché).



Ce niveau vient vraiment en aide à ceux qui se sont fait(e)s toucher plusieurs fois par les ennemis, puisqu'il y a encore un nuage avec cinq étoiles juste avant la fin du niveau.



[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.