



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](#)

Extra 3: Doucement les singes!!

Un stage extra assez court à vol d'oiseau mais très long, périlleux et surtout, qui va rapidement vous pousser à bout de nerfs. Non seulement vous êtes au-dessus du vide pendant la moitié du niveau en utilisant une sorte d'ascenseur-roue, mais vous êtes bombardé(e) dans tous les sens par des singes exaspérants. De plus, ce niveau détestable contient un petit bug permettant de le terminer à... 101%!

Ça commence tout simplement à 200 à l'heure. Virez d'abord le Shyguy volant pour vous emparer de sa pièce rouge, prenez ensuite les deux autres qui traînent et bouffez les singes pour exploser les deux nuages et vous faire dix étoiles d'emblée!



Après avoir fait le ménage en ce début de niveau, enfoncez le second pilier pour obtenir une nouvelle pièce. La cinquième est juste à côté et ne pose aucun problème.

MARIO PEOPLE

- [Mario](#)
- [Luigi](#)
- [Peach](#)
- [Toad](#)
- [Yoshi](#)
- [Bowser](#)
- [Donkey Kong](#)
- [Wario](#)
- [Waluigi](#)
- [Ennemis](#)
- [Autres](#)

INTERACTIF

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courrier](#)
- [Livre d'or](#)
- [Liens](#)
- [Forum](#)
- [Contacts](#)

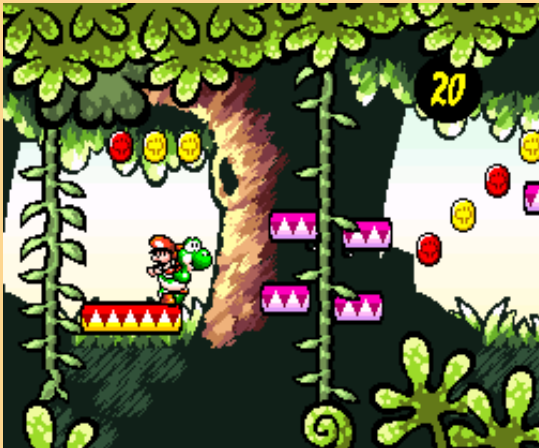
PARTENAIRES

- [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](#)



Après, ça devient complètement déjanté puisque jusqu'à la fin du niveau, vous ne pourrez plus vous reposer sur aucune plateforme. Emparez-vous déjà des trois pièces rouges qui suivent.



Ensuite, placez-vous sur la roue et tâchez d'aligner le singe pour vous en débarasser avant d'aller prendre la 9^{ème} pièce (déjà!) et la première fleur (enfin!). D'ailleurs, en sautant au-dessus de cette fleur, vous tomberez sur un passage caché dans les arbres qui sera la seule pause du niveau.



Hormis 22 étoiles réparties dans deux caisses et deux nuages, ce passage ne contient rien d'extraordinaire, mais il fallait bien passer par là pour avoir 30 étoiles.



C'est à partir de là que le niveau pète les plombs. D'abord, vous allez avoir un mal de chien à enfoncer le pilier où se cachait la 10^{ème} pièce rouge car il y a une roue sacrément agaçante. Mais évidemment, on peut le faire. Profitez-en pour aligner la fleur.



Conseil général pour la suite: emparez-vous d'une pastèque très vite et bombardez dans tous les sens pour virer les singes et vous emparer des divers bonus. Ici, il y a deux pièces rouges très bien cachées.



La 13^{ème} pièce et la troisième fleur sont tout aussi bien masquées par cette végétation réellement excessive.



Même si on ne la voit quasiment pas sur le screenshot ci-dessous, la quatrième fleur se trouve à droite des blocs de pierre, au-dessus de la roue. Mais avant tout, dépêchez-vous d'attraper la pièce tenue par le Shyguy, ainsi que les deux qui se trouvaient sous la plate-forme mobile rouge (avec un œuf). Et même si vous ne vous en êtes pas forcément aperçu(e), vous avez attrapé une autre pièce sur la roue.



Ça se calme un peu après. Les 18^{ème} et 19^{ème} pièces rouges du niveau sont au-dessus d'une autre plate-forme mobile rouge sur laquelle se trouve une plante qui envoie des œufs.



Après cela, ralliez la plate-forme de fin du niveau. Et si vous avez bien compté, vous en êtes à 19 pièces rouges, ce qui rend inexplicable la présence de DEUX Shyguys porteurs de pièces rouges. D'ailleurs, même si vous prenez les deux pièces, la 21^{ème} ne comptera pas. Et surtout, ne faites pas la même erreur que moi la première fois que j'ai terminé ce stage: la cinquième fleur est en hauteur après l'anneau final!!



[Niveau suivant >>](#)



