



## 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](#)
      - [Niveau 1](#)
      - [Niveau 2](#)
      - [Niveau 3](#)
      - [Niveau 4](#)

## M2-1: Revoilà nos fameux Koopas!!

Un titre de niveau pas vraiment significatif car les Koopas n'apparaissent qu'au début de ce niveau mi-montagne mi-forêt et dont la principale caractéristique est de présenter tout un tas d'énormes plates-formes de pierre qui se cassent la figure. Vous devrez donc négocier de nombreux passages rapidement pour atteindre les 100%.

Très vite après être entré dans ce niveau, se trouve un tuyau en contrebas; empruntez-le pour déboucher dans une sorte de sous-niveau dans la roche.



Dans ce passage, vous verrez immédiatement la fleur au-dessus de vous mais elle est bloquée par un portail à sens unique. En fait, le but du jeu sera de vous emparer de l'étoile d'invincibilité qui se balade juste à côté; vous dirigerez alors un Baby Mario atifffé de la cape qui a fait le succès du premier épisode. Courez tout le temps, même le long des parois, avec le bouton Y (et sans oublier de sauter pour choper les autres étoiles et ainsi relancer la durée de vie de l'invincibilité) pour rallier la fleur au bout du passage.

## MARIO PEOPLE

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

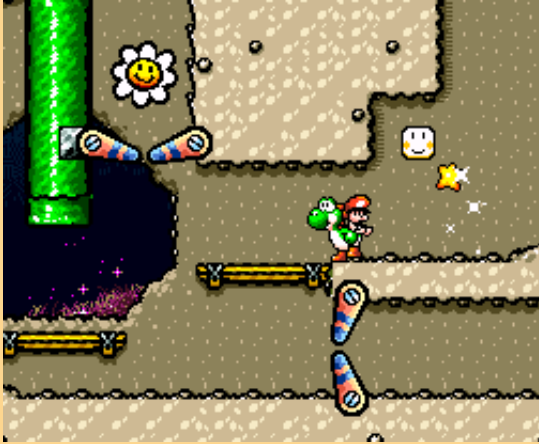
## INTERACTIF

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



Ressortez ensuite par là où vous êtes entré(e) et vous verrez la seconde fleur au-dessus des premiers blocs de pierre qui s'effondrent. Pour exploser le nuage qui se trouve sous le bloc (il contient une vie), envoyez-ici une carapace de Koopa.



Après avoir obtenu ces bonus, vous verrez les six premières pièces rouges, dont deux d'entre elles sous un bloc que vous devrez faire descendre (il suffit d'y poser le pied).



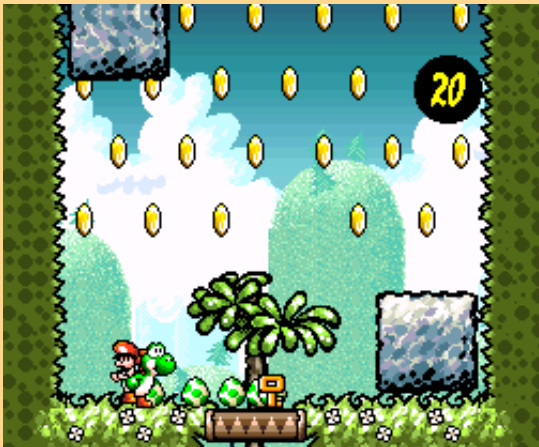
Ensuite, entrez dans le tuyau et vous pourrez faire enfin le plein d'œufs ( car vous en aviez été plutôt sevré(e) dans ce début de stage), avant de monter sur le cyberdog aperçu dans l'[extra 1](#). Il vous permettra de rallier le bout de ce petit passage « souterrain » où se trouvent quatre autres pièces rouges et une clé dans une caisse à exploser.



Ensuite, vous n'avez plus qu'à ressortir de ce morceau de niveau par le tuyau le plus à droite, et vous tomberez sur un anneau de sauvegarde judicieusement placé au vu de la galère qui suit.



Car c'est ensuite un scrolling vertical assez original qui vous attend, mais il est rendu difficile par le fait que des blocs de pierre n'arrêtent pas de descendre, si bien qu'on se croirait dans Tetris. Si vous ratez une pièce, ce n'est pas grave, ce ne sont que des pièces jaunes, même s'il n'y en a pas mal.



En haut de ce passage que j'appellerai tout simplement Tetris, il y a la troisième fleur du niveau. Dépêchez-vous de la prendre car les deux blocs qui descendent ensuite forment une barre horizontale qui risque d'écraser ceux qui traînent trop...



Ne partez tout de même pas trop vite de ce Tetris: une fois que les deux dernières grosses pierres sont tombées, revenez tout à gauche, contre la paroi: un nuage caché contenant cinq étoiles s'y trouvait.



Continuez alors votre route et négligez la fleur aux pétales jaunes, car même si vous virez tous ses pétales, elle reviendra. Placez-vous plutôt sur la gauche pour faire s'écrouler la pierre verticale et durant la descente, alignez tous les Shyguys porteurs de pièces rouges (il y en a quatre) pour les récupérer en bas du passage!



Après ce passage qui nécessite de la dextérité mais aussi pas mal de rapidité, il y a une petite astuce assez sympa pour accéder à une salle secrète contenant pas moins de sept vies (eh oui!). À droite du gros bumper, mettez-vous au niveau du panneau fléché et visez en l'air: il y avait un nuage caché qui contenait un interrupteur. Actionnez-le et effectuez une attaque rodéo sur le sol peu après pour virer la plante et accéder à la flèche qui indique où se trouve l'entrée de la salle secrète.



Le principe de ce petit passage bonus (facultatif car il n'y a ni étoiles, ni pièces rouges, ni fleur) est assez simple à saisir: sautez pour vous retrouver dans l'espèce de pâte gluante jaune au plafond et serrez la manette à fond à droite tout en maintenant tout le temps **B** enfoncé pour flotter et rester tout le temps collé à la pâte. Vous creverez alors tous les ballons 1UP qui volent le long de ce passage, et vous n'aurez qu'à revenir en employant la même technique.



En ressortant de cette salle secrète, vous verrez des caisses tenues en l'air par des ballons. Tâchez de les faire tomber au milieu de la pente pour récupérer un maximum d'étoiles (leur contenu) lorsque vous les exploserez.





Au bout de cette pente coupée (méfiez-vous, ces fossés sont larges), vous verrez d'ailleurs un Shyguy volant qui porte un 1UP. Alignez-le avec un œuf ou vous n'aurez aucune chance de l'attraper.



Foncez alors à droite pour obtenir la quatrième fleur qui risque d'être très vite ensevelie par les blocs qui se cassent la figure, et faites attention à ne pas y laisser votre peau!



Après avoir récupéré cette fleur, vous devrez encore speeder pour obtenir la dernière. Cette fois, il vous faudra prendre appui sur les blocs qui descendent (vite) au cours de la descente qui suit pour parvenir à la plate-forme en hauteur où se trouve la fleur, en compagnie d'un nuage caché qui contient cinq étoiles.



Il ne reste plus que six pièces rouges à récupérer: les quatre premières s'obtiennent très facilement puisqu'il suffit de sauter depuis les derniers blocs qui se décrochent; quant aux deux dernières, elles sont un peu plus en hauteur, avec une jaune, mais elles ne devraient pas poser trop de problème.



Si vous avez toujours la clé que vous avez récupérée dans une caisse avant l'anneau de sauvegarde, sachez qu'elle ouvre la porte du Bonus Game qui se trouve juste avant l'anneau de fin.



Ce mini-jeu consiste à crever des ballons. C'est très facile vu qu'il s'agit d'effectuer une attaque rodéo sur tous les ballons, tout en sachant que l'un d'eux renferme l'item que vous êtes venu gagner. Bien sûr, c'est très aléatoire, mais en général, l'item se trouve souvent dans les ballons les plus à gauche, et ça tombe bien puisque vous commencez le duel de de côté-là.



[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.

© 2001-2009 [Mario Museum](#). Tous droits réservés.