



### **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](#)
    - [Monde 6](#)

## **M6-2: Chauds les brigands!**

Ce stage se déroule dans une champignonnière souterraine absolument surchauffée et peuplée de brigands cachés un peu partout (derrière les murs, dans les seaux, accrochés aux ballons) et où les couleurs très chaudes, mêlées à la brume, camouflent assez bien les pièces. En fait, c'est surtout un problème de repérage que va poser ce niveau très riche sur le plan des décors.

La toute première pièce rouge du niveau ne va pas être très facile à prendre puisqu'elle est détenue par un brigand peureux qui va s'enfuir en vous voyant arriver. Le nuage qui flotte dans le coin contient cinq étoiles.



Deux nouvelles pièces rouges sont dissimulées parmi les jaunes de chaque côté du puits de lave qui suit le premier seau.

### **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](#)

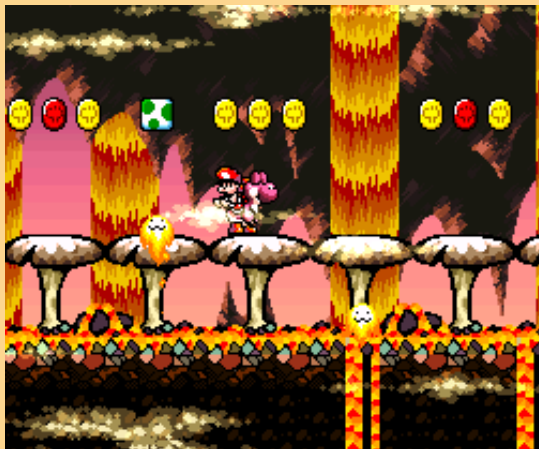
### **PARTENAIRES**

- [Génération SNES](#)
- [Nintendo Forever](#)
- [Switch SNES](#)
- [Championnat SMK](#)
- [Mario Universalis](#)
- [Collectosphere](#)
- [Adonf-JV](#)

- [Niveau 1](#)
- [Niveau 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Bowser](#)
- [La fin](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



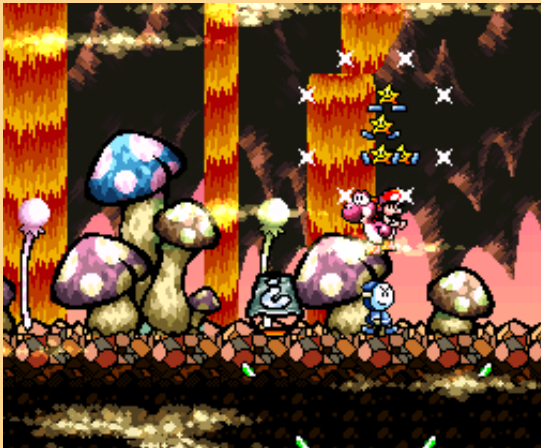
Ça ne se rafraîchit pas après puisqu'il y a carrément une coulée de lave générale sur le sol. Au-dessus de la passerelle de champignons que vous emprunterez se trouvent deux autres pièces ainsi qu'un bloc à œufs.



La première fleur ne va pas tarder à arriver, elle se cachait dans un nuage un peu plus loin. Mais dépêchez-vous de vous emparer de la sixième pièce rouge que détient un brigand juste à côté.



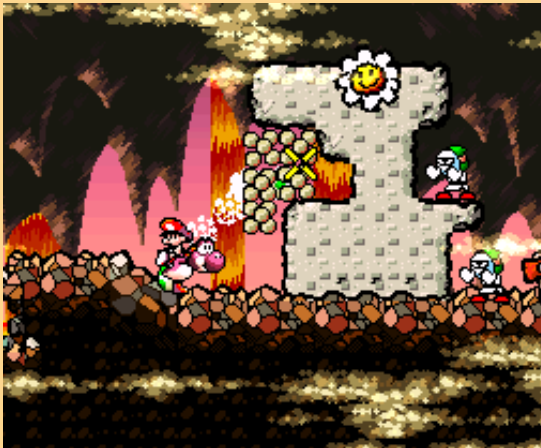
Cinq nouvelles étoiles s'échapperont du nuage suivant. Ne renversez pas le seau qui se trouve à proximité, il contient un brigand, et il y en a déjà assez comme ça!



Au milieu du passage de plates-formes champignon qui suit (et qui n'est pas sans rappeler les niveaux aériens de SMB) se trouve la 7<sup>ème</sup> pièce rouge.



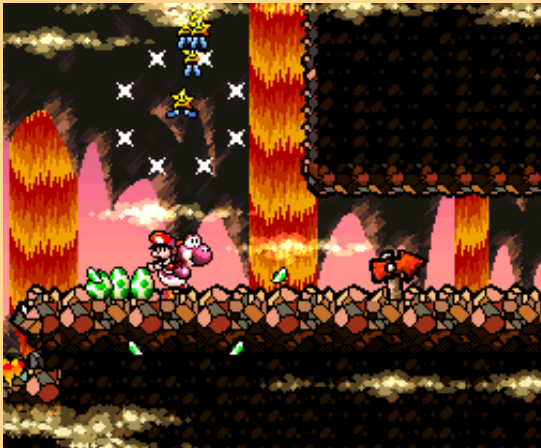
Ensuite, vous devrez dégommer les blocs friables pour en dégager la seconde fleur, tout en prenant garde aux deux karatekas qui balancent des éclairs de temps à autre.



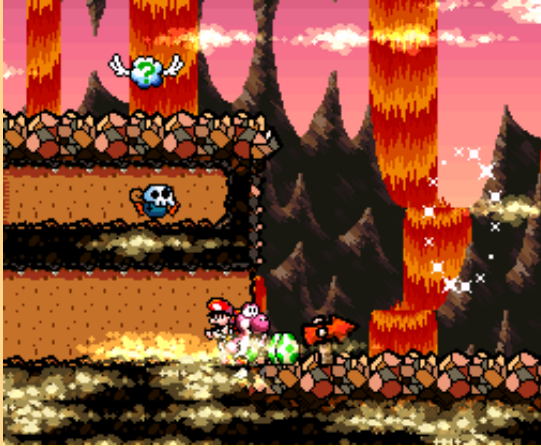
Au-dessus des plates-formes mobiles qui suivent, un Shyguy portant une vie va surgir; soyez toutefois prudent(e) car la lave en-dessous ne pardonne aucune erreur!



Au bout de cette première partie de niveau vraiment pas reposante, vous pourrez augmenter votre capital étoiles de cinq unités grâce à un ultime nuage.



Pour bien entamer cette seconde partie de niveau, vous pourrez remplir votre premier objectif grâce à l'anneau de sauvegarde et à un nuage invisible caché au-dessus du rocher.



Procédez ensuite de façon ordonnée pour récupérer les trois pièces rouges dissimulées derrière les rochers et celle fixée sur la tête du brigand rose. L'essentiel est de ne pas éveiller la curiosité du bleu caché à gauche.



Dans la continuité, explosez les blocs friables pour voir apparaître un nouveau nuage à étoiles, puis descendez récupérer la troisième fleur à l'aide d'un nuage.



Après avoir évité les deux base-balleurs jaunes qui se renvoient un rocher, vous trouverez la 12<sup>ème</sup> pièce rouge dans un creux, en compagnie d'un blocs à œufs. Prenez garde car le ballon va vous larguer un brigand sur la tête.



Sous le cactus qui suit se cache une nouvelle pièce rouge. La quatrième fleur apparaîtra en explosant le nuage qui vole au-dessus de l'autre cactus.

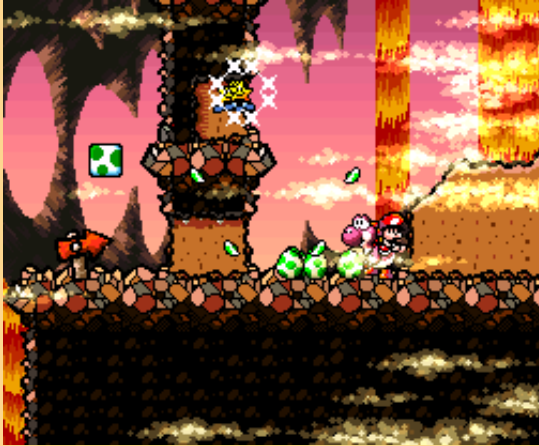


Après coup, vous franchirez un passage pas forcément facile avec des pylônes. Il n'y a qu'une pièce rouge à en ramener (tout au début), mais prenez surtout garde aux flammes bien dissimulées par le fond de l'écran et la brume persistante.



Une fois arrivé(e) en haut, dégommez le nuage invisible caché dans le rocher pour en extirper cinq étoiles (ou pièces jaunes).





Au cas où vous n'auriez toujours pas 30 étoiles, sachez qu'il y a un nouveau nuage juste après, avant la 15<sup>ème</sup> pièce rouge ainsi qu'un second nuage, caché tout en haut à gauche de l'édifice rocheux labyrinthique qui suit.



D'ailleurs, le nuage qui se trouve au centre et en haut de ce petit labyrinthe contient une vie. Vous devrez avoir recours aux talents du base-balleur pour l'atteindre. Et avant de poursuivre tranquillement votre route, n'oubliez pas la 16<sup>ème</sup> pièce rouge.



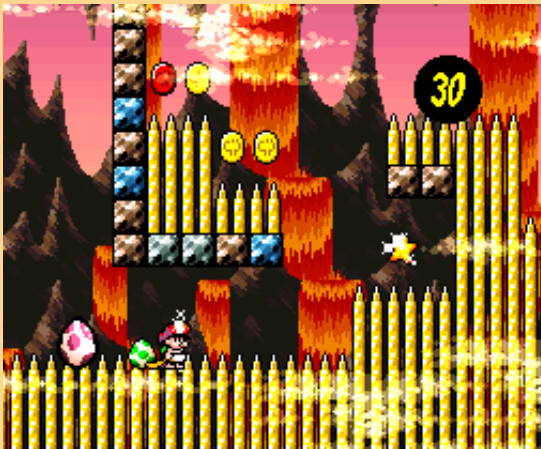
Dès le début de l'ultime partie, vous pourrez sauvegarder grâce à un anneau une fois de plus très bien placé. Ensuite, emparez-vous de l'étoile d'invincibilité et mettez les gaz!



La première pièce rouge de ce passage où vous devrez foncer à toute allure sur des pieux (ça rappellera à certains de bons souvenirs de SMB3) se trouve tout au début de votre course (ou presque), en compagnie de trois jaunes.



Une nouvelle pièce rouge est placée en haut à gauche après avoir relancé le compte à rebours grâce à la seconde étoile.



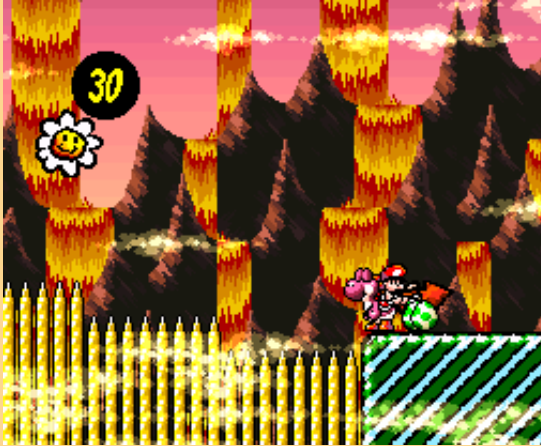
Ça speede de plus en plus!! La 19<sup>ème</sup> pièce rouge du niveau se trouve juste avant la troisième et dernière étoile.



L'ultime pièce vous demandera un petit saut au bon moment, juste en-dessous des deux base-balleurs enfermés qui se renvoient inlassablement un rocher (ne me demandez pas ce qu'ils fabriquent là, je n'en sais strictement rien).



Enfin, pour conclure ce passage à toute vitesse (ainsi que le niveau d'une manière générale), n'oubliez pas de sauter pour attraper la dernière fleur, même si vous pouvez toujours l'aligner avec un œuf depuis la plate-forme de fin.



[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.