



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](#)
 - [Insolites](#)
 - [Super Mario Adv...](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)

LES ENNEMIS

Voici une petite présentation du bestiaire de SMW2. Tous ne sont pas des ennemis, c'est plutôt un recensement général de toutes les créatures (plus bizarroïdes les unes que les autres!) qui peuplent l'Île des Yoshi.



Littéralement, « gars timide ». Attendez-vous à en rencontrer de toutes les sortes au cours de votre aventure. Les célèbres vilains masqués de **Super Mario Bros. 2** ont remplacé le traditionnel Goomba dans le rôle de l'ennemi le plus présent et le plus facile à tuer. Néanmoins, il y en a pas mal de variantes. En gros, sachez que certains se camouflent sous des fleurs jaunes, les fantômes volent mais ne sont pas dangereux, avaler un gros Shyguy donnera un gros œuf, que les guerriers de la jungle ne pourront être attaqués que par derrière, que sauter sur la tête des Shyguys tout en hauteur les aplatira et leur fera cracher des pépins de pastèque, et que les enflammés doivent être avalés pour disparaître, et que cela permettra à Yoshi de cracher des

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](#)

flammes.



Les fleurs

Ces petites fleurs qui se baladent dans les champs ne présentent pas de danger particulier, à l'exception de la violette qui crache des bulles. Vous pouvez rebondir dessus pour sauter plus haut, ou tout simplement les gober pour les recracher.



Koopa

Les tortues sont toujours de la partie mais en comité très réduit, et tout comme dans **Super Mario World**, vous pouvez séparer la tortue (alors comestible) de la carapace qui devient une arme aussi redoutable qu'un œuf.



Para-Koopa

La version ailée de la célèbre tortue. Comme de coutume, sautez-lui sur la tête pour lui faire perdre ses ailes et la réduire à l'état de Koopa classique.



Goomba

Le vilain le plus basique de la saga se retrouve aussi dans ce jeu, mais sachez que l'écraser ne fera que de le rendre inoffensif et l'aplatira, le rendant invincible à toute attaque, sauf à l'attaque rodéo...



Wiggler

La sympathique chenille s'est vue pousser des ailes et vient encombrer une fin de niveau dans Yoshi's Island. Malgré cela, elle est toujours aussi colérique quand on a le malheur de sauter sur sa tête...



Billoloto

Vous l'aurez sans doute reconnu malgré ce changement de nom surprenant, mais il s'agit bien sûr de Lakitu, la tortue-sniper qui vous balance toujours des boules épineuses depuis son nuage, même si aucun ennemi n'en sort cette fois. Comme d'habitude, vous pouvez vous emparer de son nuage et vous envoler, mais faites gaffe à sa variante du 5-1 qui balance des éclairs enflammant très vite le sol.



Taupe

Moi, j'appelle ça des taupes parce qu'on ne les trouve que dans les souterrains. Ça pourrait aussi être des Shyguys déguisés et

armés d'une pelle mais on s'en fout, ils ne sont vraiment pas dangereux.

Clac Clac

Ces petits bonshommes se déplacent souvent en groupe, et en éclater un (saut sur la tête) aura pour effet de faire reculer tous les ennemis alentour. Dans ce cas, mieux vaut tous les allumer avec un seul œuf.

Snifit

Cet ennemi typique de SMB2 est en fait un Shyguy de taille moyenne équipé d'un masque à gaz lui permettant de cracher de petits boulets de canon. Mis à part cette fonction, il n'est pas très difficile à éliminer.

Singe

Peut-être l'ennemi le plus exaspérant du jeu. Ces singes, que vous ne croiserez (heureusement) que dans la jungle, s'échappent vite, grimpent aux arbres et vous bombardent de pépins de pastèques ou de torpilles. De vrais poisons!

Porc-épic

Vous ne le verrez que dans la grotte du 3-6 (d'où le titre du niveau) mais en fait, il est très bien caché. Il grossit dès que vous vous en approchez et bien sûr, vous ne pouvez pas lui sauter sur la tête.

Pingouins

Vous les rencontrerez dans le monde 5, le monde de glace (et pour cause). Le premier, tout gris, balance un boulet au bout d'une chaîne mais la préparation du lancer dure tellement que vous pouvez vous en débarrasser rapidement. L'autre est plus agaçant car il glisse (ou vole parfois), vous ne pouvez l'avaler et en plus, il agit comme un ressort dès que vous avez le malheur de le toucher... et sur la glace, ça ne pardonne pas!

Balle épineuse souriante

Ce bidule très énervant a pour fâcheuse manie de tomber du haut de l'écran et de se planter là où ça le chante. Envoyez-le rouler en lui tirant un œuf dessus pour libérer la route.

Plante Piranha

Ces plantes se retrouvent en très grand nombre dans Yoshi's Island et si elles vous touchent, vous serez prisonnier dans leur

gueule pendant cinq secondes, le temps pour Baby Mario de s'envoler assez loin. De plus, vous y laisserez tous vos œufs. Un œuf aura raison de leur présence sauf pour les vertes, qui balancent une série de trois balles épineuses jaunes, et que vous ne tuerez qu'au bout de trois œufs.

Petite plante carnivore

Ces petites plantes sautillantes, expertes en parachutisme, rappellent les mêmes plantes au look de Pac-Man entrevues à plusieurs reprises dans **Super Mario Bros. 3**. Pratique: on peut leur sauter sur la tête pour les éliminer.



Plante aux cinq pétales

Cette jolie plante tourne sur elle-même avant de disperser soudainement ses cinq pétales jaunes à travers l'écran de jeu. Vous pouvez gober ces pétales, et avant que la plante ne se reforme, vous pouvez marcher sur sa racine (où se trouvent parfois des bonus). Si vous ne voulez pas attendre, faites une attaque rodéo et ses pétales voleront dans tous les sens.



Cactus

Il en existe en réalité trois variétés. Le plus rencontré est celui que vous voyez ci-contre, qui passe son temps à traîner quelque part et à vous envoyer des boules épineuses (que vous pouvez gober). Attention, un œuf l'assomme seulement l'espace de quelques secondes, mais il est invincible...



Cactus en pot

Ce cactus-là est plus énervant car il sautille partout avec son pot. Non seulement vous pouvez bouffer le pot, mais vous pouvez aussi dévorer le résidu de cactus qui se promène partout et qui est assez agaçant.



Cactus fixe

Ce cactus sourit bêtement et vous avez tout intérêt à dégager la balle épineuse qu'il lance en l'air pour avoir le passage de libre. Bien sûr, ne vous y frottez pas, car qui s'y frotte...



Boos

Un grand classique, avec toutefois une petite subtilité. Comme ils ne vous regardent que lorsque vous leur tournez le dos, ils sont alors vinctibles et vous pouvez utiliser le rebond sur les murs pour les détruire...



Fantômes qui sortent du sol

Ces horreurs rôdent dans le plancher du manoir hanté du 2-4. Comme vous ne pouvez pas les tuer (ils sont déjà morts depuis longtemps), sautez-leur par-dessus juste quand ils ont terminé leur opération frisson en rentrant de nouveau dans le sol.



Fantôme

Cette créature, effrayante la première fois qu'on la voit, ne renferme en réalité qu'un simple Shyguy, sous ce drap volant que vous pouvez faire disparaître en le gobant.



Fantôme-ballon

Celui-là, par contre, il est déconseillé de l'éviter même s'il est énervant *a priori*, car si vous le touchez trois fois avec un œuf, vous en tirerez tout simplement un switch...



Fantôme aux yeux bandés

Cette créature n'apparaît que dans le manoir fantôme, dans une pièce très sombre où on ne remarque rien. Comme il a les yeux bandés, il vise au hasard et attaque assez rapidement, donc méfiez-vous en...



Poissons fantômes

Ces étranges poissons translucides volent un peu n'importe où dans les niveaux mais vous pouvez les gober ou leur sauter sur la tête. Le problème, c'est qu'ils sont souvent nombreux.



Poisson cracheur d'eau

Ce poisson surgit sans prévenir de l'eau pour cracher un véritable mur d'eau qui va vous bloquer le chemin tant qu'il ne s'arrêtera pas. Pour stopper cette lance à eau ambulante, tirez-lui un œuf dessus. Si ça ne le tue pas, ça le calmera, au moins!



Fishy Fish


Vous ne croiserez ces poissons archi-célèbres que dans les passages sous-marins, aussi vous devrez leur tirer des torpilles dessus pour les virer de votre chemin.



Gonflette

Un conseil: ne touchez pas à ce petit poisson épineux que vous trouverez dans les passages sous-marins, car au contact de la moindre torpille, il doublera de volume...

Poisson volant

 Ce poisson surgit soudainement d'un plan d'eau pour y replonger quasiment immédiatement. S'il n'est pas très dangereux, tâchez quand même de repérer s'il est là ou pas.



Poisson piranha sauteur

Celui-là est déjà plus féroce, et sort plus souvent à l'improviste pour vous barrer la route. Mais comme le précédent, gobez-le au passage ou marchez-lui sur la tête...



Poisson-plante piranha

Ces poissons ressemblent aux plantes carnivores et tournent en rond le long des parois des égoûts du 3-8. Vous ne pouvez pas les tuer, juste les paralyser quelques secondes en leur jetant un œuf.



Poisson squelette

Ces fossiles aquatiques rôdent dans les eaux sales des égoûts, et comme vous ne pouvez les manger, la seule solution consiste à leur balancer un œuf dessus pour les faire disparaître.



Poulpe squelette

Ce petit poulpe au visage osseux vole dans la face éclairée des égoûts et en deux endroits différents. Ne le touchez surtout pas, il vous chevaucherait en lieu et place de Baby Mario et vous forcerait à prendre une seule direction en attendant la fin du compte à rebours...



Pieuvre

Tout comme les Fishy Fish, ces petits mollusques évoluent dans les eaux sublimes de la jungle, et une torpille du sous-marin Yoshi suffira à les exterminer.



Mollusque sans nom

Je n'ai pas trouvé de nom à ce bidule qui se balade dans les rochers, quelque part dans la jungle, et qui est absolument invincible. À l'instar de la fleur violette, il vous permettra de souffler des bulles, mais ce n'est qu'un gadget...



Grenouille

Celle-là est particulièrement énervante, car avec sa langue encore plus longue que celle de Yoshi, elle peut atteindre Baby Mario et s'enfuir avec lui. Dégomez-la dès que vous l'avez en vue!

Crabe

Un des ennemis les plus difficiles à virer du jeu, car il faut leur lancer trois œufs pour les abattre. En plus, vous devrez faire gaffe à leur pince tournoyante. Mais pourquoi ont-ils tout plein de mousse à raser qui leur dissimule le corps???

Flammes

Ces flammes immortelles sont assez dangereuses dans la mesure où elles volent de gauche à droite ou de bas en haut. Faites vraiment très attention.

Flamme rase-murs

Ces flammes rappelleront **Super Mario World** à certains, puisqu'elles tournent autour des blocs. Mais d'abord, vous ne les croiserez qu'une seule fois de la partie, et en plus, elles sont tellement lentes qu'elles ne poseront pas de problème.

Flamme qui se mange

Ces flammes-là ont un avantage: elles volent assez lentement et Yoshi peut les prendre dans sa gueule (drôlement résistante) pour cracher ensuite du feu en direction de ses ennemis.

Monstre qui crache de la lave

Beaucoup moins agréable que le poisson cracheur d'eau, ce monstre immonde émerge de la lave dans certains châteaux, et crée un véritable mur de lave que vous avez intérêt à éviter, c'est la seule chose à faire!

Blop

Ce petit monstre dégouline du plafond d'où il ne tombe jamais seul. S'ils ne sont pas très dangereux, ils constituent une bonne réserve à œufs...

Cardio Limace

Une créature flasque qui tombe du plafond tout au long du château du 5-4. Pas grand-chose à dire sauf qu'il faut éviter de passer sous son emplacement en lambinant!

Le truc sans nom qui sort du sol

Lui non plus, je ne lui ai pas trouvé de nom. Sachez qu'on ne peut pas le manger, mais juste le recracher sous forme de boule qui peut rouler et virer les ennemis alentour. Si vous lui sautez sur la tête, vous l'écraserez et il étalera toute la substance qui le compose sur le sol (beurk) sans pour autant disparaître.

Le passeur aux poils violets

Je lui ai donné cette dénomination tarte histoire de ne pas me retrouver avec encore un anonyme. Cette bête se propose d'aider Yoshi à traverser une zone de pics rien qu'en lui montant sur le dos. Bien sûr, elle est immangeable...



Huba Huba

LE monstre par excellence de Yoshi's Island, au rendu graphique caractéristique, et qui se retrouve même sur la boîte de jeu... et pourtant, ce n'est pas un boss, puisqu'il rôde dans le lac du 3-3 et le lac souterrain du 2-3. Il aime surgir à l'improviste mais vous pouvez le renvoyer d'où il vient d'un simple œuf.

Chomp

Chomp n'apparaît qu'une fois sous sa forme classique, à savoir enchaîné à un piquet, et seule une arme bien particulière peut avoir raison de lui. Sinon, il est énorme et vous court après en bouffant le décor derrière vous, donc dépêchez-vous d'atteindre un mur sur lequel il se cassera les dents (au propre comme au figuré).

Toutou Bombe

Ces Chomps en liberté se promènent au fond de l'écran avant d'être soudain excités par la présence de Yoshi et surgissent au premier plan pour s'écraser dans le décor et créer un énorme gouffre. Faites gaffe à ne pas être emporté(e)...



Bélixo

Pas besoin d'être une lumière pour deviner l'inspiration des programmeurs pour ce petit ennemi qui pullule dans le 1-4. Virez-le d'une attaque rodéo ou avec un œuf (solution plus prudente et recommandée car Bélixo saute très haut).

Chauve-souris

Elle vole en général dans les souterrains, et il y en a une infinité si bien que vous n'en êtes jamais débarassé(e). Toutefois, leur présence s'avère pratique si vous manquez de munitions.



Souris

De vraies pestes qui courent dans tous les sens dans certains rochers ou souterrains, et qui ont la fâcheuse manie de vous voler vos œufs. Mais comme bien mal acquis ne profite jamais, vous

pouvez reprendre votre bien grâce au classique saut sur la tête.



Souris squelette

Une variante de la souris précédente, qui court également mais saute; le gros avantage est que les œufs ne l'intéressent pas.



Petit Bobo

Un ennemi que vous croiserez très souvent et que vous ne pouvez pas gober. Un œuf ne détruira pas non plus ce petit monstre hyper résistant, mais si vous l'envoyez valdinguer sur un de ses congénères, l'un des deux crèvera. En revanche, le geler fera de lui un vrai morceau de cristal extrêmement fragile...



Bouboule

Ce n'est pas vraiment un ennemi, en fait il se met en boule et vous pouvez le faire rouler sur une pente pour tuer quelques ennemis qui avaient le malheur de se trouver sur sa route.



Albatros

Cet oiseau vole à des hauteurs inaccessibles normalement mais quand il descend pour mieux se ré-envoler, vous pouvez lui sauter dessus pour le chevaucher et profiter de cet ascenseur de fortune.



Alabtrosseux

Variante du précédent, cet oiseau squelette ne peut pas être chevauché et transporte même parfois des bombes. Débarassez-vous en à tout prix!



Mainate

Mine de rien, si on ne le voit que très peu, c'est un des ennemis les plus connus du jeu, tout simplement de par sa curieuse façon de se déplacer (il tourne autour de boules ou de petites plates-formes). Vous pouvez manger les petits mais pour ce qui est des gros, vous devrez les écraser.



Gros oiseau

Ce n'est pas du tout un ennemi, en fait si vous lui sautez sur la tête ses petits vont vous suivre comme des œufs et vous pourrez viser avec, sauf qu'ils fonctionnent comme des œufs à tête chercheuse qui reviennent vers vous une fois leur mission accomplie, sauf s'ils s'écrasent sur un mur.



Boule de coton

L'élément le plus extraordinaire du jeu. Cette boule, si Yoshi la touche ou l'avale (ce qui le fera péter, si si, j'vous jure),

déformera l'écran de façon remarquable si bien que le passage en question (généralement un passage pas cool avec des précipices et des ennemis) en deviendra très casse-gueule.



Fausse fleur

À la voir comme ça, c'est évident que c'est une copie, mais de loin, quand on ne s'y attend pas et qu'elle se décroche pour rouler en votre direction, ça surprend... un conseil: allumez-la à distance pour qu'elle ne vous gêne pas quand vous arriverez là où elle campait.



Canon sur pattes

Une créature curieuse, qui se déplace en marchant et envoie des boulets-bombes qui explosent presque instantanément. Un œuf vous permettra de les faire dégager de l'écran.



Bullet Bill

Un ennemi on ne peut plus classique, tiré comme d'habitude par des canons et que vous pouvez éliminer en l'avalant ou en sautant dessus. Néanmoins, si vous disposez d'une pastèque de glace, vous pouvez geler le canon et le détruire vu qu'il sera fragilisé, tel du cristal. Très sympa!



Bullet Bill orange

Le fan absolu de la couleur orange que je suis regrette qu'on ne trouve cet ennemi qu'une seule fois dans le jeu, surtout qu'il y a une bonne astuce avec ce boulet qui rebondit sur le mur et suit la direction indiquée par Yoshi...



Base-balleur

Ceux-là peuvent être d'excellents alliés tout comme de vrais ennemis. En fait, s'ils disposent d'œufs, ils peuvent vous allumer pour vous déséquilibrer et vous précipiter dans un trou; mais si vous utilisez votre position à bon escient (car ces imbéciles ne visent que là où vous êtes), ils récolteront parfois les bonus pour votre compte. Vous pouvez les éliminer d'une attaque rodéo.



Skieur énervant

Alors ceux-là, j'ai jamais pu les blairer! La racaille de la montagne, les squatteurs de tire-fesses, très agaçants car vous ne pouvez pas flotter dans les airs après avoir rebondi sur leur tête, sont de plus très riches dans certains niveaux...



Karateka

Je dirais que ce sont des base-balleurs reconvertis dans

les arts martiaux (et ce sont des Shyguys, au fait), totalement invincibles à moins d'avoir la capacité de cracher du feu. Faites gaffe aux éclairs qu'ils envoient, car ils volent dans les airs.



Casque à pointe

Bien qu'il n'ait rien de teuton, j'ai appelé ce petit bonhomme ainsi à cause de son couvre-chef épineux. Aucun intérêt puisque vous pouvez le gober pour le dégager de là.



Brigand

Voici LA plaie absolue de ce soft. Ces dérivés du Shyguy sont la peste, la lèpre et tous les fléaux possibles réunis, de vraies sangsues qui n'ont qu'une idée en tête: vous dérober Baby Mario et s'enfuir avec. Une attaque rodéo les enverra six pieds sous terre. Quant aux rouges, ils sont tellement bêtes et peureux qu'ils s'enfuient quand Yoshi est en vue... les bouses! ^^



Sbire de Kamek

Ceux-là aussi sont énervants. Ils surgissent dans certains niveaux, quand Baby Mario s'envole dans sa bulle, pour s'emparer de la bulle et la trimballer violemment dans tous les sens. Petit truc (risqué) pour vous en débarrasser: faites-vous toucher par un ennemi pour l'attirer et bouffez-le avant qu'il n'ait atteint la bulle, et vous ne le reverrez plus du niveau!



Sbire de Kamek (2)

À l'inverse du précédent, ceux-là sont plus tranquilles car ils volent par-ci par-là sans vraiment se soucier de la présence de Yoshi, et ne s'affolent pas quand il arrive à proximité. C'est ainsi encore plus simple de le dévorer.



Kamek himself!

Si Kamek n'est pas finalement le boss tant attendu au terme du jeu, il viendra vous gonfler sérieusement dans le dernier niveau du jeu, et même avant, dans un extra enneigé... totalement invincible, vous ne pouvez que l'éviter.



Bowser

Étant donné qu'il s'agit du boss final, je ne vais quand même pas vous expliquer dans cette section comment on le vire, ce serait tuer l'intérêt de la soluce! :p



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.