



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](#)
 - [Monde 4](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Monde 6](#)

Extra 6: La Compile!

Voilà ce fameux dernier niveau du jeu, qui se trouve bel et bien après avoir défait Bowser. Comme son nom l'indique, c'est un mélange de tout ce que vous aurez pu rencontrer au cours du jeu, avec une grande partie située dans un château assez délicat, et une fin de stage à cent à l'heure entre des base-balleurs déchaînés.

Au tout début de ce stage, vous devrez dégager un monstre translucide qui bouche l'accès à la première fleur. Ce n'est pas difficile puisqu'il vous fournit lui-même les munitions pour le vaincre sous forme de Shyguys. Juste au-dessus de cette fleur se situent les deux premières pièces rouges.



Un peu plus loin, un autre monstre transparent va boucher tout le passage, mais en le rapetissant vous aurez accès à deux nouvelles pièces rouges.

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](#)

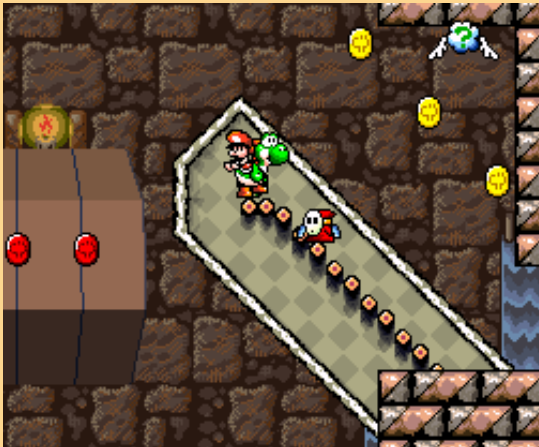
PARTENAIRES

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

- [Niveau 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](#)



Une fois à l'intérieur de ce château, vous pourrez récupérer deux autres pièces rouges (mais soyez prudent(e) puisqu'elles sont sous un tonneau assez vicieux) et vos premières étoiles, cachées dans un nuage un peu plus loin.



Histoire de (ne pas) varier les plaisirs, les deux pièces rouges suivantes sont situées sous un tonneau, mais cette fois-ci je vous conseille carrément d'utiliser un œuf à cause des guerriers qui se promènent en-dessous (les pieux ne leur font rien, à eux!).



Cinq nouvelles étoiles vous attendent dans un nuage un peu plus loin, ainsi que trois autres pièces rouges, en bas à gauche du tonneau suivant (dont il faudra descendre, cette fois).



De l'autre côté de ce tonneau se trouvent deux autres pièces ainsi que la seconde fleur.



Après avoir employé le bumper, vous pourrez sauvegarder votre progression juste avant de sortir grâce à cet anneau.



Soyez dès lors très précis(e) et évitez la précipitation. En effet, si vous sautez trop fort depuis une plate-forme qui monte (à plus forte raison si c'est une jaune), vous vous empalerez sur les ronces du plafond. Néanmoins, vous devrez quand même sauter de plate-forme en plate-forme, surtout pour ces deux pièces.



Au premier étage de ce passage réellement très dangereux se trouve une fleur. Si vous avez des œufs pour dégommer les ronces les plus gênantes, n'hésitez pas à vous en servir! Au passage, vous noterez que les rails de cet étage sont disposés de manière à former le nom de notre dinosaure favori.



Au bout de l'ascension qui suit, vous devriez en terminer avec la collecte des étoiles vu qu'il y a un nouveau nuage dans le coin ainsi qu'un second anneau judicieusement placé.



La montée qui suit est très périlleuse car des base-balleurs vont vous canarder dans tous les sens. Dardez la langue pour intercepter leurs œufs sans être repoussé(e) de votre plate-forme. Au sommet de cette ascension vous attend la quatrième fleur.



L'ultime fleur va apparaître de façon subliminale au bout de l'interminable descente qui suit (un base-balleur va très vite la shooter pour vous), et au cas où vous ne posséderiez pas encore toutes les étoiles, il y a un dernier nuage de « rappel » tout près.



L'ultime partie se déroule probablement dans les égouts de ce château (mais on s'en fout, non?), et vous allez pouvoir vous reposer pour les 16^{ème}, 17^{ème} et 18^{ème} pièces rouges, situées le long du chemin de cette ultime plate-forme mobile.



Les deux dernières pièces rouges de Yoshi's Island se situent au-dessus de la plate-forme de fin, où vous aura déposé(e) la plate-forme mobile rouge. En gros, un vrai cadeau pour conclure!



Voilà! Si vous avez bien suivi tous les conseils de ce guide à la lettre, vous devriez avoir l'écran suivant la prochaine fois que vous mettez le jeu en marche! Dans le cas contraire, recommencez les niveaux que vous n'avez pas terminés à 100%...



[Niveau suivant >>](#)



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.