



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](#)

M3-7: Marais Simiesque.

Dernier niveau avant le « château » de ce troisième monde, il sera l'occasion de faire une rapide revue de l'effectif qui compose la jungle. Entre des mares avec des poissons en tous genres, un extra sous-marin, des singes à profusion, des crabes et des passages cachés dans les arbres, tout y est! Un bon bilan avant de rejoindre le dernier niveau.

Pour commencer tout en douceur, le tout premier nuage de ce stage contient cinq étoiles.



La première fleur est un peu cachée par les feuillages au-dessus de l'immense marécage; mais surtout, elle est protégée par ces saletés de singes qui se balancent, et il vaut mieux l'aligner avec un œuf que de prendre un trop gros risque.

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 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](#)



Juste avant la fin de cette première partie du niveau, il y a un interrupteur dans un nuage caché au sommet du passage rocheux. Actionnez-le et comme d'habitude, suivez la flèche (un peu cachée par le feuillage épais).



Vous débouchez alors dans un passage sous-marin, où se trouvent tout simplement les cinq pièces rouges de ce niveau. Ça tombe bien, ce passage est très bref.



La seconde partie du niveau commence comme la première, avec un nuage qui arrive tout de suite et qui contient des étoiles (3 seulement, c'est nul).



Après la petite colline qui suit, il y a un Shyguy volant qui porte une pièce rouge. N'ayez crainte, tel qu'il est placé, si vous le dégagez avec un œuf, la pièce ne tombera pas dans l'eau mais sur un petit bout de terre émergée.



Virez le crabe gênant si vous avez assez de munitions, puis explosez le nuage suivant pour libérer une plante et avoir ainsi accès à la seconde fleur et à un bloc à œufs.



Et devinez quoi? Le nuage qui suit contient des étoiles, histoire de varier les plaisirs.



Vous verrez ensuite une rangée de pièces jaunes au ras des flots. Quasiment masqué à 100% par le feuillage, il y a un nuage d'une importance cruciale, puisqu'il libérera une plante magique. Une fois en haut de celle-ci, sautez dans les branchages de façon à faire disparaître Yoshi, et vous tomberez dans un passage secret.



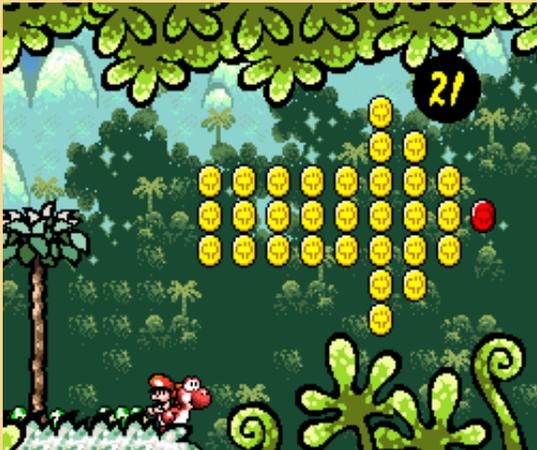
Tout au début de ce passage dans les arbres où les singes sont généralement planqués et surgissent sans prévenir, vous obtiendrez deux nouvelles pièces rouges.



Un peu plus loin, deux nouvelles pièces entourent la troisième fleur, légèrement en hauteur.



Tout de suite après, vous verrez une superbe flèche de pièces au-dessus du vide. Évidemment, vous devez la suivre, d'autant plus que la pièce qui compose la pointe de la flèche est rouge.



Enfin, pour conclure avec ce passage vraiment indispensable, vous trouverez un bloc à œufs et deux nuages, celui de gauche contient des étoiles et celui de droite une vie supplémentaire.



Peu après être redescendu(e), vous pourrez choper les 12^{ème} et 13^{ème} pièces rouges, mais prenez garde aux fausses fleurs qui pullulent dans le coin.



Le nuage qui se trouve à côté du bumper (bien dissimulé lui aussi) recelait encore un paquet de 5 étoiles.



Ensuite, contournez les blocs de pierre et enfoncez le pilier pour avoir accès aux petites rangées. Évitez (ou éliminez) les Shyguys guerriers pour accéder tranquillement aux deux pièces rouges et à la fleur qui vous attendaient dans le coin.



Comme le passage du bas est assez mal fréquenté, je vous conseille d'utiliser le bumper et de passer par-dessus le gros rocher central. Non seulement vous tomberez plus rapidement sur l'anneau de sauvegarde, mais vous récolterez également un 1UP dans un nuage caché.



Vous voilà dans la troisième partie du niveau. Juste après la descente se trouvent deux autres pièces rouges au-dessus d'une plate-forme émergée très instable.



Ensuite, je vous déconseille de nager mais de sauter en flottant hors de portée du poisson gobeur qui rôde. Sauf pour descendre sous les rochers et accéder à la 18^{ème} pièce rouge et à la dernière fleur, évidemment.



D'ailleurs, après cette ultime fleur, le nuage contient une clé bienvenue puisque le bonus stage se trouve juste à côté. Pour changer des séquences de manette dont on a un peu marre, vous aurez cette fois affaire à l'épreuve du « crevage » de ballons.



Pour terminer ce niveau, il y a un ordre bien précis à respecter si vous voulez choper tous les bonus. D'abord, n'explotez aucun nuage mais contentez-vous d'enfoncer les piquets au maximum et de ramasser les deux dernières pièces rouges au ras des flots avec les œufs qui... flottent!



Une fois arrivé(e) au bout, si vous tenez vraiment à tout prendre (ou bien qu'il vous manque moins de cinq étoiles), virez le dernier nuage qui créera une longue passerelle... qui aurait été bloquée si vous n'aviez pas enfoncé les piliers. Quand je vous disais que Yoshi's Island nécessitait beaucoup de méthode!



Désormais, vous êtes hors de portée du poisson gobeur (qui n'est pas beau) et vous pourrez récolter tranquillement les dernières étoiles.



Malgré tout, ne partez pas sans le 1UP hyper caché, dans un nuage invisible entre les deux rochers au bout de la passerelle.



[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.