



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](#)

M6-7: Le Parcours du Combattant.

Le titre de ce niveau n'est pas très rassurant. En fait, c'est une sorte d'ascension très rapide et très dangereuse qui va vous mener jusqu'à l'entrée du château de Bowser, mais bien sûr, ce ne sera pas une partie de plaisir. Néanmoins, en dépit de la relative longueur de ce niveau, il s'avère beaucoup moins complexe que les trois précédents.

Dès le début, vous serez poursuivi par un Chomp géant, mais en courant vous lui échapperez sans problème. C'est la seconde poursuite, sur les ballons qui éclatent, qui est intéressante, puisqu'il y a deux pièces rouges à ramener.



À l'étage au-dessus, vous verrez un ballon frappé du chiffre 4. Montez dessus et allez tout en haut après avoir récupéré des munitions. Il vous reste à aligner correctement ces trois Shyguys porteurs de pièces, très calmes, et à amasser leur butin.

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](#)



Tout en haut à gauche du passage avec les roues vertes se trouve la toute première fleur.



Continuez ensuite votre chemin vers la droite et sautez rapidement de ballon en ballon sous la menace du Chomp, mais ne ratez pas les trois pièces rouges. Je jure sur le livret du jeu (c'est un ouvrage saint) que ce screenshot a été réalisé dans le feu de l'action et sans le moindre montage.



Vous pourrez ensuite vous reposer sur une passerelle interminable où se trouve un anneau de sauvegarde, qui se détache remarquablement bien sur ce ciel d'un noir d'encre (si vous trouvez que j'en fais trop, je m'en fous).



Dans la seconde partie du niveau, au lieu de perdre du temps à utiliser la plate-forme mobile verte très lente, descendez en flottant pour tomber sur deux nouvelles pièces rouges.



Empruntez ensuite la plate-forme mobile rouge. Au bout de votre petit voyage, vous récolterez deux nouvelles pièces, avant d'atteindre une plate-forme avec un bloc à œufs.



Utilisez ensuite la roue tourbillonnante sur rail pour obtenir deux autres pièces rouges. Il ne vous en reste plus que six mais le niveau est loin d'être fini...



Après avoir utilisé tout un tas de plates-formes mobiles en tous genres (ne bougez pas d'un poil et tout se passera bien), vous arriverez au cœur d'un immense bloc friable. Au début, récupérez la 15^{ème} pièce rouge et la seconde fleur à l'aide des œufs que vous distribue la plante à bord de la plate-forme verte.



Juste avant une bifurcation vers le bas d'où part une plate-forme mobile rouge, vous n'aurez aucun problème pour vous emparer de la 16^{ème} pièce rouge.



Au bout du chemin de cette fameuse plate-forme mobile rouge, la troisième fleur vous attendait avec une impatience non contenue.



Reprenez la voie « normale », à savoir celle de la plate-forme verte, et restez au milieu: les flammes verticales ne vous toucheront pas, et vous glanerez une nouvelle pièce rouge.



Au sommet de cette lente ascension, vos efforts seront récompensés par le second anneau de sauvegarde.



Le gros bloc friable qui suit est en forme de tête de mort (je sais, on s'en fout), et deux nuages s'y cachent. L'un, situé plutôt en hauteur et légèrement sur la droite, contient une clé, l'autre, un peu en bas à gauche, contient cinq étoiles. La clé vous ouvrira un Bonus Game un peu plus haut, le dernier du jeu, et il s'agit d'un ultime lancer de ballons avec une séquence à six touches (de plus en plus dur), et le prix à gagner est un stock de 3 vies.



On change ensuite radicalement de décor pour la dernière partie du niveau, avec une immense forteresse en fond. Emparez-vous tout de suite de l'étoile d'invincibilité et foncez vers la droite.



Au bout de ce passage se trouve un nuage. Exposez-le pour en tirer une fleur mais faites attention à tous les brigands qui rôdent.



Au bout de l'escalier qui suit, vous ramasserez la 18^{ème} pièce rouge, au milieu d'un groupe de jaunes (au fait, ça ne vous fait pas penser à Puissance 4?).



Allez tout au bout des remparts qui suivent et descendez. Le premier nuage contient un POW (je suppose) qui va transformer tous les ennemis à l'écran en étoiles, le second contient cinq étoiles, et vous constaterez que les deux dernières pièces rouges sont aussi dans le coin. Ne l'empruntez pas tout de suite, mais sachez que le tuyau conduit vers la sortie du niveau. Avant tout, empruntez la plate-forme mobile et descendez...



Il s'agit en fait d'un n -ième passage secret inutile, qui vous donnera une nouvelle fois une idée des effets de lumière prodigieux de ce jeu. Explotez un des blocs friables pour faire apparaître un interrupteur, pour commencer.



Ce switch n'aura pour effet que de faire apparaître des pièces jaunes. Quant aux flèches, elles indiquent seulement l'emplacement des autres nuages qui renferment des interrupteurs. Au passage, faites gaffe aux souris dans la fosse.



Une fois ressorti(e), ne prenez pas encore le tuyau mais continuez sur votre gauche: entre deux portails se trouve un dernier nuage, qui contient trois petites étoiles de rien du tout.



Enfin, tout à gauche, vous aurez à tirer votre œuf au bon moment, car le brigand qui se balade va ouvrir le portail l'espace d'une fraction de seconde quand il en touchera le gond. Profitez de ce laps de temps très bref pour shooter la fleur!



[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.