



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)

Extra 4: Dur, dur, le labyrinthe!

Voilà un de mes niveaux préférés. Ce stage est malheureusement facultatif et nombreux sont les joueurs qui l'ont laissé tomber tant il paraît impossible de sortir de cet immense labyrinthe à deux faces situé dans des égoûts similaires au repaire de l'Ultra Piranha, dans le monde 3. Et ceux qui en sont sortis ont rarement tout récupéré...

***N.B.:** bien sûr, il n'y a pas de limite de temps. Seulement, peut-être que vous avez envie de vite en finir avec ce stage, non? Donc, je vous conseille de suivre l'ordre que je vous indique, c'est le moyen le plus rapide (ou le moins long) de terminer le niveau en ramenant les 100%.*

D'abord, descendez tout en bas à droite de la partie lumineuse et empruntez la bouche d'égoût pour vous retrouver dans un corridor inondé où nagent des poissons squelettes. Au-dessus de l'entrée se trouvent la première fleur et deux pièces rouges.



Continuez sur votre gauche et vous trouverez quatre autres pièces dans la montée.

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



Utilisez ensuite les bumpers pour sortir de cette partie vraiment très sombre, en attrapant la seconde fleur au passage.



De retour dans la moitié éclairée, descendez un peu, et vous ne devriez pas rater la troisième fleur.



Descendez le plus bas possible, là où se trouvent deux œufs rouges. En changeant de côté, vous tomberez sur un nuage contenant des étoiles.



Quand vous ressortez de ce passage à l'aide des tremplins, il y a une caisse. Poussez-la un peu de façon à ce qu'elle tombe sous la chute d'eau et explosez-la pour obtenir six nouvelles étoiles.



Allez en hauteur à droite et empruntez non pas le premier couloir fléché mais le second (le plus à droite) pour tomber dans un espace où quatre nouvelles pièces rouges vous attendaient.



Répétez l'opération qui vous a amené(e) à la caisse mais cette fois-ci, ne l'explotez pas et poussez-la en suivant les jets d'eau, tout en la poussant toujours le plus sur la droite possible. Une fois qu'elle est arrivée en bas, amenez-la en-dessous du passage qui se trouve à côté de la bouche d'égoût que vous avez empruntée au tout début du stage.



Cette caisse vous permettra d'accéder à un passage au-dessus où vous devrez viser particulièrement bien pour obtenir deux pièces et une fleur. Un conseil: visez sur le mur de gauche à hauteur des portails. L'œuf ramènera tous les bonus et le double rebond vous procurera deux étoiles.



Basculez dans la partie obscure du niveau et transformez-vous en taupe à l'aide de la bulle qui se trouvait là. Escaladez la petite cheminée et vous ramènerez deux nouvelles pièces sur les côtés.



De plus, si vous avez un œuf, quand vous aurez touché la borne Yoshi au sommet, tâchez d'exploser le nuage qui vous apportera cinq nouvelles étoiles.



Une fois sorti(e), il y a deux œufs rouges et une caisse. Poussez-la vers la gauche et suivez-la vite pour ne pas la perdre de vue. Emmenez-la ensuite vers la gauche en suivant la flèche et une fois en bas, posez-la au niveau de la bouche d'égout pour pouvoir y passer. C'était l'astuce du niveau!



Encore une fois, vous êtes dans l'obscurité. Cette fois-ci, changez-vous en hélico et ne ratez pas les quatre pièces rouges dans un recoin du mur juste avant de sortir.



Une fois revenu(e) du côté clair, il y a deux œufs clignotants. Deux alternatives s'offrent à vous. Soit vous les conservez jusqu'à la fin, soit vous n'avez pas d'autres munitions et vous pourrez mitrailler les deux plantes piranha qui suivent pour obtenir les deux dernières pièces rouges.



Une caisse va tomber près de vous, restez tout le temps à ses côtés pendant qu'elle glisse sur l'eau jusqu'à ce qu'elle se stoppe, près de l'endroit où se trouvait la troisième fleur. C'est là que se trouvait la dernière énigme des égouts, puisque vous devez la pousser sur la gauche de façon à avoir accès à la dernière porte.



Maintenant, vous voilà pour la dernière fois dans la partie sombre des égouts. Laissez-vous porter par les flots tout en évitant de rejoindre la plante affamée, et vous récupérerez tranquillement la dernière fleur du niveau.



Bien sûr, si vous avez choisi de garder vos deux œufs clignotants, ils se transformeront en pièces rouges automatiquement ajoutées au score quand vous franchirez l'anneau 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.