



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)
 - [Niveau 4](#)

M2-6: Grotte du dédale pierreux.

Un stage essentiellement souterrain très relaxant. Relativement peu d'ennemis, il n'est pas très long et présente un environnement assez joli. Toutefois, pour obtenir les 100%, ce sera une autre paire de manches car certains bonus sont vraiment bien dissimulés, et la sortie de la grotte n'est tout de même pas si simple que ça à trouver.

Tout au début du niveau, montez sur les blocs à œufs jaunes et virez le Shygyu: le nuage qu'il portait contient les premières étoiles.



Après, vous n'aurez qu'à creuser votre chemin à force d'attaques rodéo dans l'énorme colonne de blocs friables, mais en faisant gaffe à ne pas descendre trop vite sous peine de rater les bonus, comme ces deux premières pièces rouges par exemple, à gauche en sortant de l'ascens... heu, n'importe quoi! ^^

MARIO PEOPLE

- [Mario](#)
- [Luigi](#)
- [Peach](#)
- [Toad](#)
- [Yoshi](#)
- [Bowser](#)
- [Donkey Kong](#)
- [Wario](#)
- [Waluigi](#)
- [Ennemis](#)
- [Autres](#)

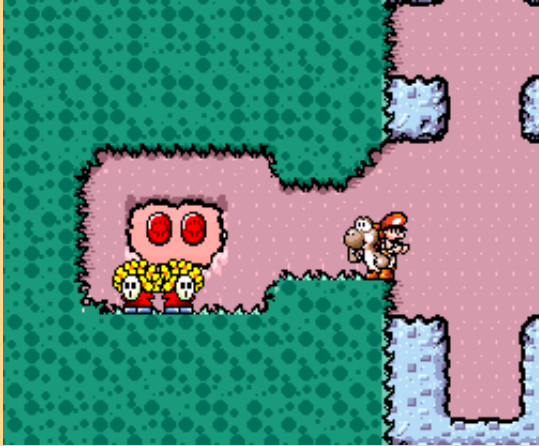
INTERACTIF

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courier](#)
- [Livre d'or](#)
- [Liens](#)
- [Forum](#)
- [Contacts](#)

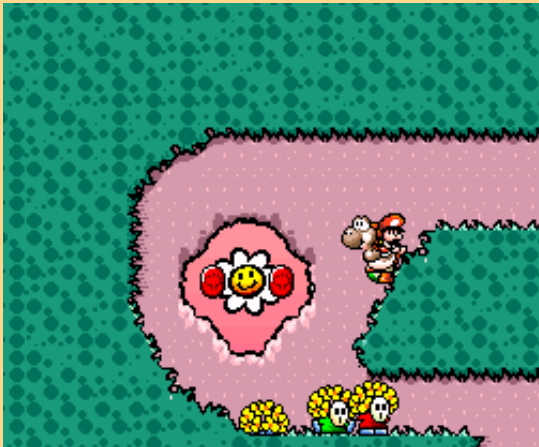
PARTENAIRES

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

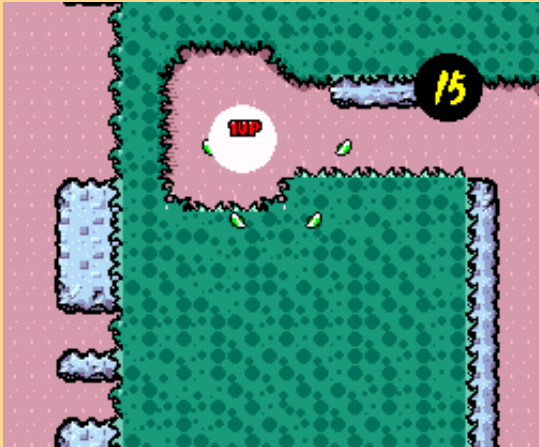
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Encore un petit peu en-dessous, sur votre gauche, se trouvent deux nouvelles pièces en compagnie de la première fleur. Faites gaffe car les Shyguys en-dessous ont tenté de se camoufler.



Dans le premier couloir accessible de droite, visez la flèche (facile) et l'œuf atteindra un nuage, tout en haut, qui contenait un 1UP.



Comme le chemin est dégagé, vous n'avez qu'à utiliser le bumper pour atteindre trois nouvelles pièces rouges ainsi qu'un nuage qui contient des étoiles.



Vous pouvez obtenir une bonne réserve d'œufs plus bas à gauche, avant de descendre tout en bas du passage, où se trouvent trois nouvelles pièces rouges ainsi que deux nuages.



Le nuage de droite contient des étoiles, celui de gauche une clé. Après, il ne vous reste plus qu'à emprunter les bumpers pour ressortir de ce gouffre.



Le passage de droite contient un nuage, qui, si vous prenez la sage décision de l'éclater, libérera la porte d'entrée vers la grotte.



Dans cette grotte, placez-vous immédiatement sur les trois cubes de pierre et visez en haut: vous décrocherez un bumper qu'il est impératif d'utiliser.



En effet, ce bumper conduit tout simplement à la seconde fleur...



... mais aussi, si vous utilisez les bumpers suivants, à un Bonus Game (d'où la clé que vous avez récupérée peu avant). Vous verrez au passage des flèches redirectrices conduisant vers une fleur, je pense que vous m'avez compris!



C'est mon Bonus Game préféré qui se trouve dans ce niveau et malheureusement, c'est la seule fois qu'on le rencontre dans le jeu. Il s'agit de mitrailler l'ennemi, qui a revêtu un masque raté de notre dinosaure favori, à l'aide des pastèques qui surgissent des pots à travers l'écran. Sachez que vous ne pouvez le toucher que lorsqu'il apparaît en entier et ne se cache pas derrière des planches (derrière lesquelles vous ne pouvez pas vous cacher!).



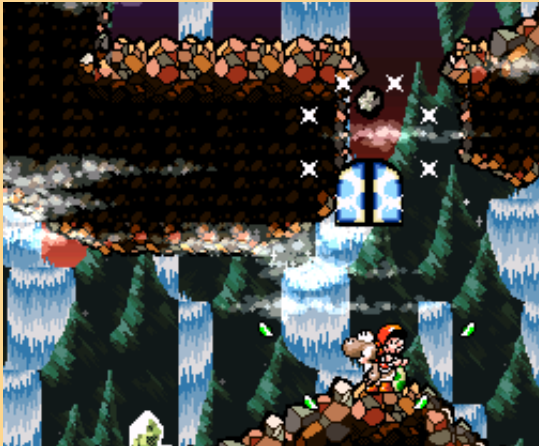
Vous disposez chacun d'une barre d'énergie, et celui dont elle se vide en entier a perdu. Petite précision: la pastèque rouge apparaît parfois, et ça tombe bien car elle inflige beaucoup plus de dégâts à celui qui se fait cracher des flammes dessus (logique, ça blesse plus que de des pépins de pastèque!). L'objet que vous remportez est évidemment une pastèque.



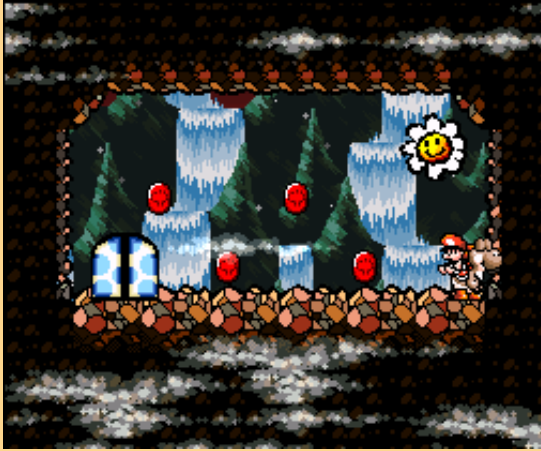
En ressortant, vous n'avez qu'à viser la flèche de redirection pour obtenir la fleur entrevue précédemment.



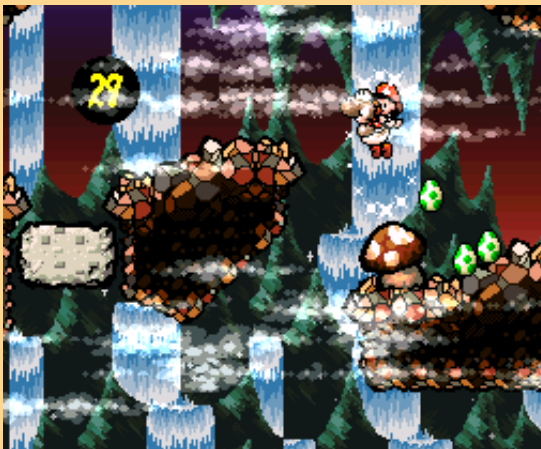
Redescendez par la gauche (vous obtiendrez quelques pièces jaunes) et avancez un peu plus loin. Détruisez alors les blocs friables, déjà assez cachés par le décor, et vous verrez un nuage qui contient tout simplement une porte, cette dernière conduisant vers une salle secrète terriblement cachée.



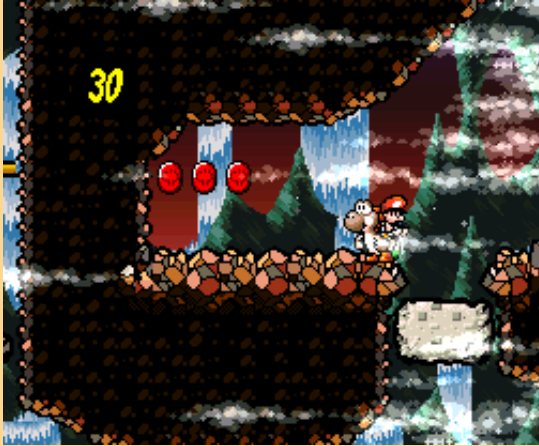
Dans cette salle, non seulement vous obtiendrez quelques étoiles dans le nuage, mais surtout, en tuant les quatre ennemis, vous gagnerez tout de même une fleur et quatre pièces rouges!



Remontez un peu en sortant de cette pièce, et vous tomberez sur l'anneau de sauvegarde.



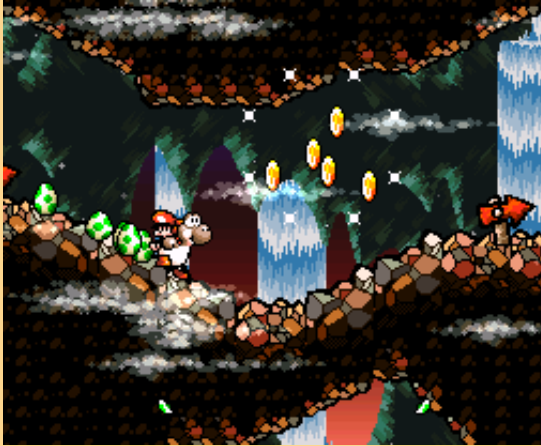
À gauche de ce fameux anneau, vous trouverez trois nouvelles pièces rouges.



Retournez sur la droite et utilisez le bumper pour arriver tout en haut à droite de la grotte. Il y a un nuage, qui contient une vie supplémentaire, ainsi que les trois dernières pièces rouges du niveau.



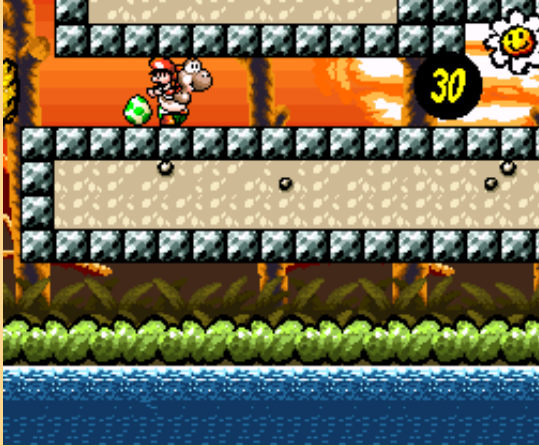
Vous devrez alors emprunter de nouveau les bumpers cachés utilisés pour atteindre le Bonus Game, mais emprunter le chemin de droite après le troisième bumper, pour trouver un dernier nuage contenant des étoiles, ainsi que la porte de sortie.



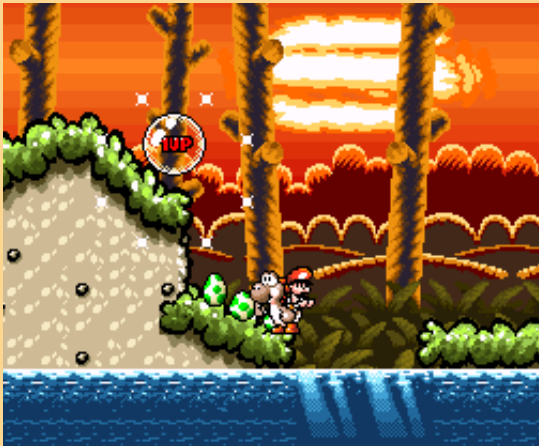
Toutefois, vous traverserez un dernier anneau de sauvegarde avant un passage de transition assez acrobatique un peu énervant, car il ne contient aucun bonus et ne sert donc à rien sauf à se planter.



Dehors, vous vous trouverez sous un ciel crépusculaire absolument sublime (comment ça, vous vous en foutez?). Sautez rapidement de ballon en ballon et détruisez les blocs jaunes pour atteindre la dernière fleur.



Ensuite, poussez le rocher vers la droite pour faire apparaître un nuage qui contient un 1UP dans une bulle.



Pour terminer, exterminiez la plante aux pétales jaunes, cela vous permettra d'obtenir un ultime 1UP dans un nuage caché en-dessous.



[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.