



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](#)

M3-4: Antre de Couac la goinfre.

Un mini-château qui n'en a pas l'air. En fait, on dirait plutôt des ruines envahies par la jungle et à moitié inondées. Ce niveau ne s'étale heureusement que sur deux niveaux car il est assez labyrinthique avec pas mal de portes et quelques bonus franchement pas évidents à trouver.

La toute première astuce du niveau consiste à trouver l'entrée d'un passage sous-marin. Après avoir créé la passerelle, visez les ronces et détruisez-les pour faire apparaître un nuage. Celui-ci contenait une porte, qui mène vers le passage sous-marin.



Dans ce passage très court, vous allez donc vous transformer en sous-marin (sans blague?) et y récupérer deux pièces rouges, tout en vous méfiant de la roue cloutée qui rôde.

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](#)



Une fois sorti, débrouillez-vous pour flotter très haut (après le rebond sur un ennemi par exemple) et sortir de l'écran, pour atteindre les toits. Il y avait un 1UP très caché (je vous avoue que sans la loupe qui révèle aussi l'emplacement des nuages cachés, je ne serais pas allé voir là-haut...).



Au début de la seconde partie du niveau, vous récupérerez deux nouvelles pièces, mais méfiez-vous des poissons volants qui surgissent hors de l'eau sans prévenir.



Ouvrez alors la première porte, faites le plein d'œufs (il y a une bonne raison pour ça) et allez vers la droite pour obtenir trois autres pièces rouges. Ensuite, ouvrez la porte qui suit.



Cette porte conduit à une pièce sombre minuscule où rôdent deux crabes. Comme il vous faut six œufs pour les éliminer, vous comprenez pourquoi il fallait faire le plein...



Ben oui! Si je vous demande de virer ces deux crabes, c'est parce que leur disparition provoquera l'apparition de la première fleur!



Sortez de cette pièce puis quittez ce passage, mais faites le tour par la droite pour récupérer quelques étoiles dans un nuage.



Une fois que vous avez rejoint le couloir principal, vous devrez détruire rapidement les blocs friables et vous emparer de la pièce rouge, sachant que vous serez gênés non seulement par une roue cloutée, mais aussi un poisson cracheur d'eau à la sortie.



La seconde fleur se trouve juste après dans une situation similaire, sauf que la roue cloutée est au plafond et qu'il n'y a pas de poisson gêneur qui vous attend à la sortie.



On prend les mêmes et on recommence pour les neuvième et dixième pièces rouges, avec encore une roue cloutée en bas.



Ouvrez la porte suivante et vous vous retrouverez dans un nouveau passage sur deux niveaux, mais à négocier dans l'autre sens. Commencez par viser le seau pour le décrocher et vous en servir d'un radeau une fois qu'il sera à l'eau.



Évidemment, je ne vous fais pas faire ça pour rien puisqu'il y a trois pièces rouges à la clé.



D'ailleurs, une fois au bout, avant de repartir vers la porte, sachez que le nuage (caché par la brume) contient un 1UP.



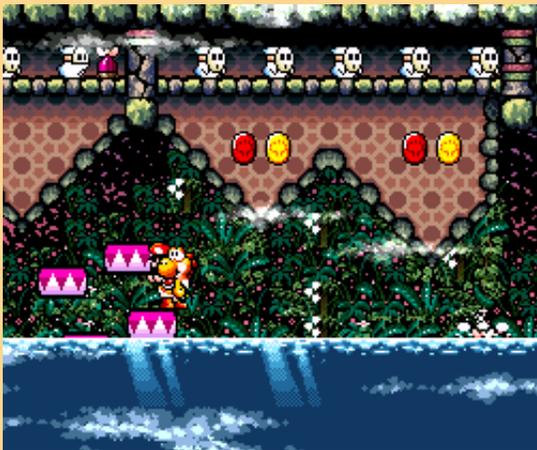
Regagnez l'interminable corridor inondé et cette fois, vous devrez utiliser une roue qui fait office de pédalo pour progresser. Il y a deux nouvelles pièces à attraper, mais faites attention aux Shyguys du plafond qui vous bombardent de missiles.



À mi-chemin se trouvent deux plates-formes en hauteur avec un nuage au-dessus de chacune d'entre elles. Celui de gauche contient la troisième fleur, celui de droite des étoiles.



Un peu plus loin, il y a deux nouvelles pièces rouges à obtenir, tout en gardant un œil sur la position des missiles au plafond.



Une fois sorti(e) de ce véritable enfer, vous trouverez enfin l'anneau de sauvegarde, et c'est pas trop tôt vu que vous devez déjà en être à 77%.



Après coup, vous allez vous engager dans une ascension rendue difficile par l'obscurité et la présence de deux vilains crabes. Mais les trois dernières pièces rouges sont sur le chemin.



Après coup, vous voilà dans un autre couloir, tout aussi risqué que celui du bas mais un peu moins long (et que vous avez entrevu dans l'un des deux passages intermédiaires). Visez les deux premiers nuages pour créer des passerelles bien utiles, mais pas le troisième, sinon vous bloqueriez l'accès à la fleur que vous devez aligner avant avec un rebond parfait (à moins de franchir carrément le précipice en flottant). C'était l'astuce du niveau!



Après coup, le nuage suivant contient cinq étoiles. Comment ça, vous n'en êtes toujours pas à 30?



Un dernier petit effort! Utilisez la roue câblée pour rallier l'avant-dernière porte et ne ratez pas la dernière fleur, dans un nuage. Faites attention aux petits Blop qui descendent du plafond.



Vous voilà dans l'antichambre du boss, et il est temps de sauvegarder vos 100% avec un dernier anneau de sauvegarde.



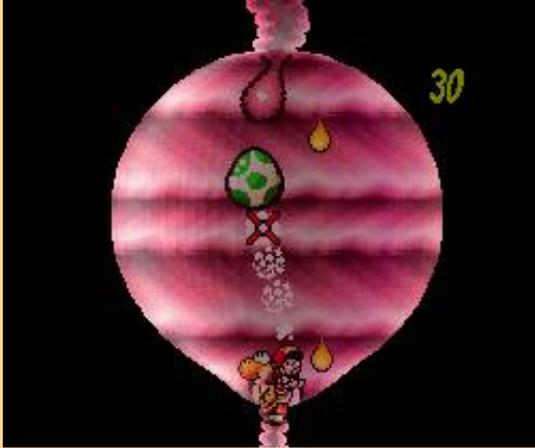
Problème: quand vous arrivez au boss (une de ces infâmes grenouilles), c'est vous que Kamek va rétrécir. Vos œufs disparaissent tous et la grenouille vous avale!!



En fait, le combat contre ce boss se déroule... dans sa gorge (je crois). Vous devrez tout simplement rester au milieu en bas, là où vous êtes tombé(e), et avaler les Shyguys géants qui tombent pour pondre des œufs géants.



Contrairement à ceux vus dans le 2-7, ces œufs-là peuvent être lancés en hauteur, vers le palais de la grenouille (ce nom repose sur l'unique hypothèse que l'action se déroule dans sa gorge). Au bout d'une douzaine de coups, la zone de l'action aura viré au rouge foncé et finira par exploser, et vous pourrez ressortir à l'air libre où vous verrez le boss expier ce crime de lèse-Yoshi!



[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.