



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](#)
 - [Soluçe](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Monde 3](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)

M3-6: Grotte des Porcs-Épics.

Peut-être que vous vous en foutez, mais voilà un de mes stages préférés. Un niveau souterrain absolument superbe mais un peu trop court. Toutefois, il est assez reposant par rapport à l'extérieur de cette jungle où les singes vous laisseront pour une fois tranquille. Et bien qu'il paraisse simple, tâchez de ne pas rater la clé...

D'emblée, grimpez sur les palmiers pour prendre le passage du haut, beaucoup plus intéressant puisque 4 pièces rouges vous y attendent déjà. Après, entrez dans la grotte.



Une fois à l'intérieur, vous obtiendrez la première fleur. Descendez un peu, la clé vous attend sur un champignon.

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](#)



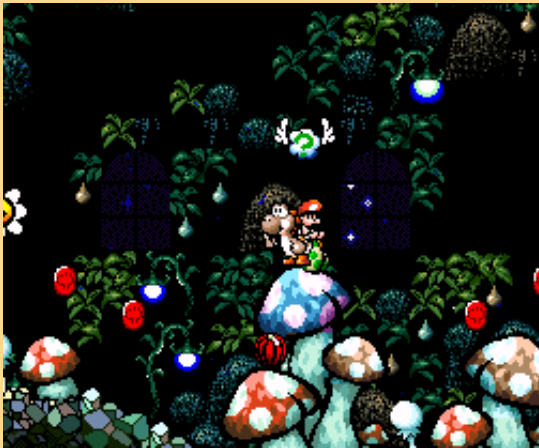
Remontez tout en haut de la grotte (et n'en sortez pas) grâce au bumper et vous verrez une fleur rouge. C'est assez difficile d'y envoyer un œuf, je ne saurais pas trop vous dire où viser pour que les rebonds fassent un miracle, mais c'est assez technique.



Continuez sur votre droite (mais ne descendez pas, il n'y a rien à prendre mais tout à perdre à cause de ces fichues souris) et explosez le nuage, qui libérera un escalier.



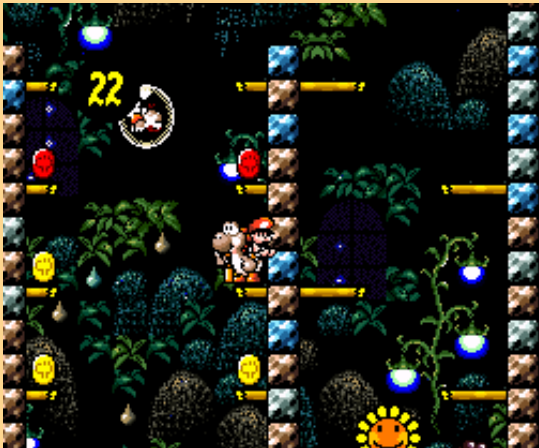
Empruntez-le, bien sûr, et vous trouverez quatre autres pièces rouges, la seconde fleur et des étoiles dans un nuage.



Redescendez et poussez le rocher. Suivez-le pendant qu'il dégringole, il vous permettra d'aller plus haut. Quand vous arrivez à un carrefour avec un tuyau d'où sortent des bestioles, allez à gauche et dégommez le nuage d'où émergera une graine magique (avec plante magique derrière, bande d'incultes!).



Tout en haut, vous verrez deux nouvelles pièces rouges encadrant une bulle de transformation en taupe. Prenez les deux pièces, puis transformez-vous.



Une fois en bas, récupérez les quatre pièces rouges (celles du bas) et la fleur, avant de sortir de ce passage pour récupérer deux œufs jaunes et vous trouvez tout en haut de cette superbe grotte.



Effectuez alors un long saut plané vers la droite pour atterrir sur un rocher avec un bloc à œufs, un nuage contenant cinq étoiles, et un anneau de sauvegarde (pas super utile, ce niveau est facile).



Après coup, vous allez devoir vous envoler et planer en suivant la route indiquée par les pièces. D'abord, vous obtiendrez l'avant-dernière fleur, et les 15^{ème}, 16^{ème} et 17^{ème} pièces rouges.



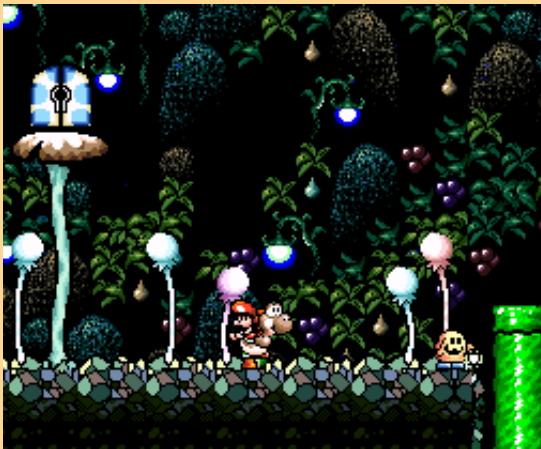
Vous tomberez sur un champignon à partir duquel prendre les trois dernières pièces du niveau devrait être une formalité.



Si vous avez bien suivi les pièces, vous tomberez sur un champignon avec la porte verrouillée. Mais ne sortez pas, vous le regretteriez... Si jamais il vous manque encore des étoiles, sachez qu'il y en a en bas à gauche après la porte. Mais de nombreux porces-épics et souris vous poseront problème.



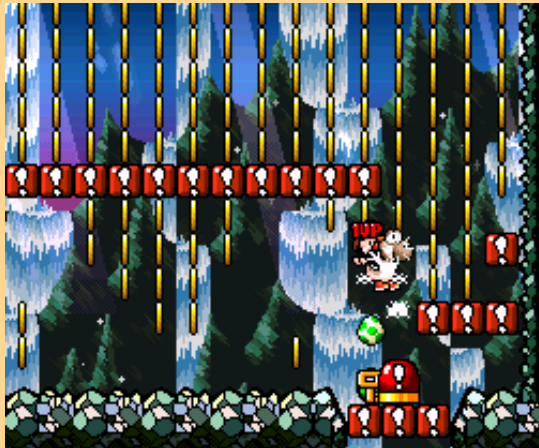
Mais l'essentiel était d'aller voir au-delà de la porte verrouillée, car ce tuyau tout au bout de la grotte a son importance.



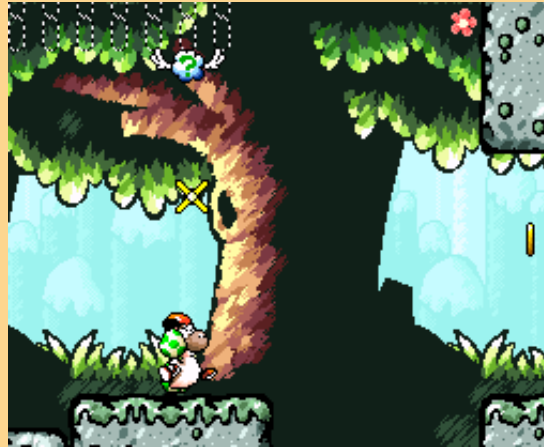
Immédiatement, vous réalisez ce qu'il vous manquait en entrant dans cette salle secrète: la cinquième fleur! Explotez alors le nuage, qui libérera un switch, et foncez vers la droite en récoltant un maximum de pièces jaunes.



Ce switch était bien sûr essentiel pour que le second soit accessible et relance le compte à rebours, afin de vous permettre d'accéder finalement à la fleur.



Après ça, vous pouvez ressortir, en sachant qu'un bon saut plané depuis le tuyau vous amènera sur le champignon avec la porte. Mais une fois dehors, levez un peu la tête pour voir un nuage et des pièces en pointillés. Le nuage créera un escalier.



Retournez alors sur votre gauche, dans le rocher au-dessus de la porte de sortie se trouvait un nuage caché avec un interrupteur!



Comme vous vous en serez douté(e), cet interrupteur aura pour effet de faire apparaître plusieurs pièces jaunes désormais accessibles grâce à l'escalier. Après coup, vous pouvez terminer tranquillement ce stage vraiment relaxant.



[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.