



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

M4-8: Château du Koopa Géant.

Cet ultime rempart avant le cinquième monde peut devenir un vrai casse-tête si vous ne trouvez pas le moyen de sortir de ce labyrinthe infernal où vous chercherez longtemps à trouver une clé et le moyen d'accéder à quelques nuages *a priori* inaccessibles. Peut-être que le nom de ce niveau est une sorte de mini-indice dans ce cas...

N.B.: l'ordre suivi pour obtenir tous les bonus de ce niveau est le plus rapide, libre à vous de procéder autrement.

Pour commencer, sachez que les seaux du début ne contiennent que cinq pièces. Je vous dis ça pour éviter de gâcher des munitions bêtement.



Un peu après le premier seau, utilisez une carapace de Koopa pour atteindre la première fleur. Dépêchez-vous car le monstre de lave a envie de vous cracher dessus (quel porc!).

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](#)



La fleur suivante est plus simple à atteindre puisque cette fois-ci, un œuf suffira. Mais prenez garde au monstre.



Vous verrez les deux premières pièces rouges un peu plus loin, pour les atteindre vous devrez exploser le bloc et attendre que la boule cloutée soit remontée, mais je vous suggère de les laisser de côté pour l'instant car vous repasserez (si vous comptez suivre l'ordre indiqué, ça c'est votre problème).



Vous allez voir tout un tas de tortues koopa. Prenez-en une dans la gueule et descendez ensuite à droite pour la balancer dans le passage minuscule, pour qu'elle aille percuter le nuage et vous rapporter une vie supplémentaire.



Descendez encore et empruntez la porte tout en bas à gauche. À côté de l'entrée de cette autre salle se trouve un nuage contenant 5 étoiles ainsi qu'un œuf jaune.



En montant un peu, vous trouverez deux autres œufs jaunes ainsi qu'un second nuage contenant 5 étoiles.



Ressortez et revenez sur votre gauche pour descendre là où se trouvaient les deux premières pièces rouges. Il y a une porte tout en bas, empruntez-la. Ensuite, utilisez les œufs pour créer les quatre escaliers et rejoindre les deux pièces rouges du milieu.



Ensuite, créez le dernier escalier en haut à droite et vous rejoindrez la troisième fleur du niveau.



Une fois ressorti(e), emparez-vous d'une carapace de Koopa et descendez tout en bas à droite.



La carapace percutera un nuage bien protégé, qui créera une passerelle vous permettant d'accéder enfin à la porte qui paraissait justement inaccessible...



Vous allez non seulement ramener deux nouvelles pièces rouges mais récupérer une clé dans une caisse, et pouvoir sauvegarder grâce à l'anneau qui se trouvait là. Ensuite, ressortez par la gauche et vous reviendrez au hall principal.



À présent, vous pouvez suivre le chemin du haut. Visez le morceau du plafond qui est fêlé avec un œuf et vous créez un tout petit passage que vous devrez emprunter.



Pour la première fois, le jeu vous propose un mini-boss (on se croirait dans un Zelda). C'est une vieille connaissance, deux Clac Clac un peu plus gros que d'ordinaire mais dont vous savez désormais disposer.



Bien sûr, votre victoire sera saluée par une récompense bien méritée mais tout juste ce qu'il faut: une pièce rouge, et c'est tout! Au passage, la vue sur la montagne au fond est superbe.



En revenant dans le château, vous pouvez franchir ces ronces soit en flottant sous le morceau de pierre, mais c'est très périlleux. Et comme vous n'avez sans doute pas d'œufs pour briser toutes ces ronces, utilisez donc la flèche bleue (et récupérez les quatre pièces rouges par la même occasion).



Ne vous précipitez pas trop, il y a deux pièces rouges à récupérer avant d'ouvrir la porte verrouillée. Vous remarquerez que vous êtes juste au-dessus de la célèbre porte conduisant à la clé. Ne descendez donc pas mais utilisez un œuf, et poursuivez votre chemin en ouvrant la porte.



Vous voilà dans une pièce tout en hauteur où vous serez épié(e) constamment par un Billoloto plus qu'énervant car il tient une canne à pêche pour vous enlever Baby Mario. Malgré ça, ne ratez pas les sept pièces rouges qu'il reste, ainsi que le dernier nuage contenant cinq étoiles.



En empruntant le tuyau, vous arriverez dans une nouvelle pièce en hauteur et vous devrez exploser les blocs multicolores pour accéder aux deux dernières fleurs et au bumper qui vous emmènera à l'antichambre du boss...



Le gros avantage de cette ascension conduisant au boss, c'est qu'il y a un anneau de sauvegarde on ne peut mieux placé.



Ensuite, le suspense bat son plein puisque c'est un épais brouillard qui vient soudain recouvrir l'aire de jeu!



Soudain, celui-ci se dissipe partiellement pour laisser place à une tortue que Kamek va s'empresse de transformer en Koopa géant!



Pour battre cette fameuse tortue, rien de plus simple: vous devez lui envoyer des œufs dans la figure pour qu'elle se retourne et qu'elle ne puisse plus bouger. Bien sûr, comme il faut quatre œufs pour la faire vaciller complètement, vous serez vite à court de munitions. Qu'importe, en lui sautant sur la tête, vous lui ferez cracher des œufs. Donc, retournez-la vite!



Profitez de ce laps de temps relativement bref pour effectuer une attaque rodéo sur son ventre. Au bout de trois attaques rodéo, elle disparaîtra et vous donnera la clé du monde 5.



[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.