



### **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](#)
    - [Monde 4](#)
      - [Niveau 1](#)
      - [Niveau 2](#)

### **M4-4: Antre de Clac Clac.**

Ce château est assez long et pourtant, on ne s'y perd pas vraiment. En réalité, il comprend un hall principal et quatre sous-niveaux d'où vous devrez ramener quatre clés nécessaires pour ouvrir toutes les portes verrouillées qui relient les derniers couloirs avant le boss. Chaque sous-niveau est différent des autres au niveau de sa fréquentation mais ils n'en restent pas moins délicats.

Ce niveau commence très fort, vous n'êtes pas encore dans le château mais des Chomps gardent le parc qui se trouve à proximité. Attendez-vous à être poursuivi(e) par un de ces énormes toutous très collants pendant presque toute l'« intro » de ce stage, où vous devrez récolter les quatre premières pièces rouges ainsi que la première fleur sans trop lambiner.



### **MARIO PEOPLE**

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

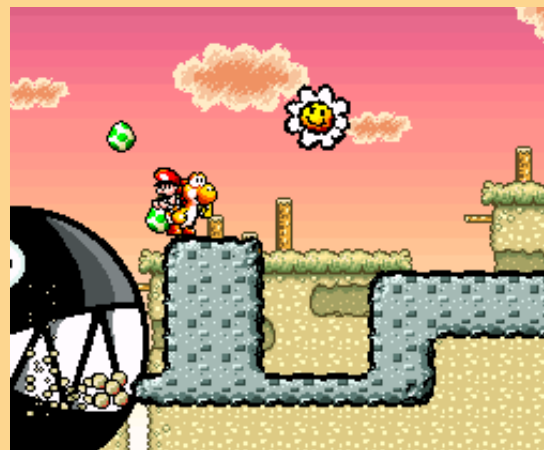
### **INTERACTIF**

- [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 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](#)





Une fois que vous atteignez les remparts qui signifient que l'entrée est proche, ce crétin de Chomp vient se casser les dents (au propre comme au figuré) sur la pierre. Faites-vous un stock d'œufs et créez les escaliers nécessaires pour entrer.



Une fois dans le château, vous tombez sur une porte verrouillée et un anneau de sauvegarde. Il y a quatre directions, mais je vous suggère de sauvegarder avant tout (même si vous commencez par la gauche).



Considérons alors que la porte en haut à gauche s'appelle A, les autres B, C et D dans le sens des aiguilles d'une montre. Empruntez alors la porte A et utilisez la flèche bleue (qui disparaît au bout d'un moment) pour rallier deux pièces rouges et une caisse contenant cinq étoiles sur votre gauche.



Tout en haut à droite de cette salle A se trouve la septième pièce rouge en compagnie d'un nuage avec cinq étoiles.



Il y a un nuage du même type caché sous les blocs friables gris un peu à gauche.



Continuez sur votre gauche et vous trouverez de quoi vous faire une cargaison d'œufs, ainsi qu'une autre pièce rouge.



Pour terminer ce premier sous-niveau, éliminez la plante, et emparez-vous de la seconde fleur et de la première clé.



Libre à vous d'aller ouvrir la porte verrouillée, mais je vous conseille de vous diriger plutôt vers la porte B (même si cette clé réduit votre stock d'œufs d'une unité). Là, détruisez tous les blocs verts ainsi que vos ennemis, et ne ratez pas les deux pièces.



Il y a d'ailleurs deux nuages contenant cinq étoiles dans cette zone, l'un est caché sous les blocs verts à droite de la 9<sup>ème</sup> pièce rouge, l'autre se trouve au milieu des blocs friables gris (mais prenez garde au brigand qui n'attend que vous). D'ailleurs, un peu plus loin en hauteur, il y a encore un nuage de ce genre.



Redescendez prudemment en évitant les Snifits et les canons; quand l'espace s'agrandit un peu, allez à gauche, vous trouverez la troisième fleur. En redescendant, tâchez de neutraliser tous les vilains brigands vraiment lourds.





Tout en bas à droite, détruisez les ronces bleues et explosez les deux nuages. Celui de gauche renfermait cinq étoiles (bôf...) et celui de droite, une seconde clé (mieux!). Quant au brigand peureux qui porte une pièce rouge sur la tête en dépit de ses acrobaties, allumez-le et emparez-vous de son butin.



Avant de sortir, n'oubliez pas cette 12<sup>ème</sup> pièce rouge, ce serait dommage de devoir recommencer ce fichu passage!





Empruntez la porte C et suivez le chemin jusqu'à vous trouver au milieu de la pièce, tout en bas. Vous devrez viser et shooter cette fleur avec un œuf, ce qui n'est pas facile vu que vous êtes sur une plate-forme qui bouge de bas en haut (et vice versa).



Cela ne vous aura pas échappé, il y a deux nouvelles pièces rouges à récupérer. Et comme SMW2 n'a normalement plus de secret pour vous (ou presque), vous avez compris qu'il fallait envoyer un œuf pour les attraper.



Après coup, utilisez la flèche bleue pour monter et atteindre ces deux autres pièces beaucoup plus faciles à prendre.



Une fois en bas, empruntez l'une des deux portes (de préférence celle de gauche) et alignez le nuage pour en sortir la clé tant attendue. Mais essayez de l'attraper au vol pour ressortir dans le couloir principal par la porte du haut, car si vous tombiez en bas vous seriez obligé de repasser par la fin de la salle C.



Rejoignez la porte D. Une fois dans cet ultime passage, peut-être le plus difficile des quatre, décrochez le seau pour vous faire une sorte de radeau curieusement hermétique à la lave.



C'est relativement au début de ce passage que vous attend la 17<sup>ème</sup> pièce rouge. Point positif: les flammes qui sortent de la lave sont comestibles.



Ensuite, une nouvelle pièce vous attend au cours du passage en « pédalo » (ou roue, appelez ça comme bon vous semble).



Une fois au premier étage de cette salle D, tâchez de garder constamment un œil sur le monstre de lave qui aime bien cracher de véritables murs infranchissables (un peu comme le poisson sauf qu'ils sont mortels). Dépêchez-vous donc de prendre cette dernière fleur au ras de la lave en fusion.



L'avant-dernière pièce rouge du niveau se trouve au-dessus de ce passage vraiment délicat à gérer.



Une fois que vous avez rallié la porte, n'oubliez surtout pas d'exploser le nuage au-dessus de votre tête puisqu'il contient la clé... ce serait dommage de partir sans et de recommencer!



Maintenant, allez déverrouiller la fameuse porte centrale. Elle débouche sur un couloir où se trouvent un anneau de sauvegarde très bien placé ainsi qu'un nuage qui libérera cinq étoiles en claquant sous la violence de votre lancer d'œuf. Ensuite, votre seconde clé vous permettra d'accéder à un autre couloir, au bout duquel se trouve une troisième porte verrouillée.



C'est dans ce troisième couloir que se trouve la dernière pièce rouge, située sur une planche excessivement instable sur laquelle je vous déconseille fortement de marcher, à plus forte raison si vous disposez d'un œuf pour récupérer la pièce. Après coup, faites usage de votre dernière clé.

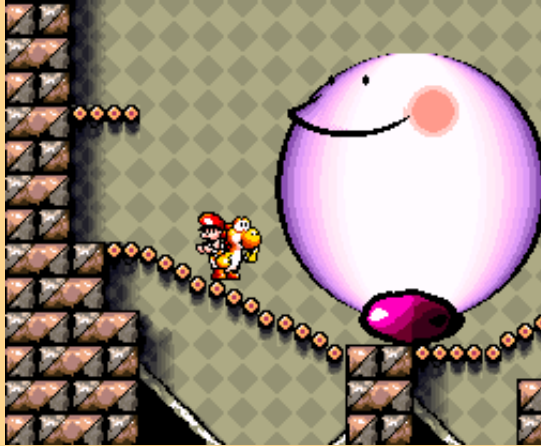


Ce qu'il y a d'extra dans ce dernier couloir, c'est qu'il y a un anneau permettant de sauvegarder vos 100% avant le boss.

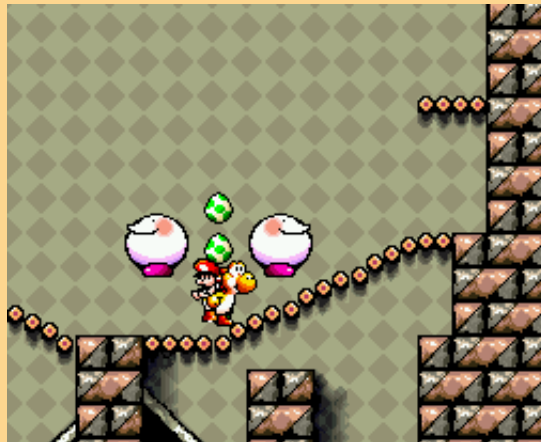


Et voilà Clac Clac, cet espèce de bouboule blanche à chaussures fuschia. Kamek la fait grossir si bien qu'elle occupe presque tout l'écran mais il est heureusement beaucoup moins impressionnant que dangereux.





Vous constaterez que les œufs ne font aucun effet à ce mastodonte. La solution réside dans la sacro-sainte attaque rodéo, qui va le diviser en deux, puis en quatre, puis en huit, puis en seize petits Clac Clac tels qu'on les rencontre dans les niveaux habituels.



Une fois qu'il n'y a plus que des petits exemplaires de ce boss, vous n'avez plus qu'à les mitrailler ou les écraser. Une fois le dernier effacé de la surface de jeu, c'est terminé!



[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.