



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)
 - [Niveau 4](#)
 - [Niveau 5](#)

M1-8: Château du gros Machâlow

Dernier niveau (en théorie) de ce monde 1, ce huitième stage se compose d'un château pas très grand où tous les bonus se récupèrent très vite et sont facilement accessibles. Toutefois, il y a des bonus bien cachés et assez intéressants à récupérer en fin de niveau, et le boss va encore une fois poser un problème de par l'immense espace de l'écran qu'il va occuper.

Le début de ce château est un véritable régal. En fait, les 12 premières pièces rouges se suivent toutes et aucune n'est difficile d'accès. Il y en a deux sur le premier tonneau pivotant, deux sous le premier ascenseur-roue, deux autres au-dessus du second tonneau et les six autres se trouvent en compagnie de la première fleur.



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 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 2](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Pour rejoindre cette fleur, vous pouvez (euh... vous devez, d'ailleurs!) emprunter le passage au-dessus du tuyau de sortie pour récupérer également la treizième (déjà!) pièce rouge et vous donner une idée de la situation d'une autre fleur.



Ça se complique très légèrement après. Dans la grande pièce avec un plan d'eau où se trouve un poisson cracheur d'eau (ses tirs sont de vrais murs infranchissables, pour le calmer balancez-lui un œuf), montez sur la plate-forme mouvante et vous récupérerez la seconde fleur avant d'aller en haut à gauche de la pièce et d'emprunter le tuyau qui débouche sur la troisième fleur que vous avez vue plus tôt.



En ressortant, débrouillez-vous pour arriver au tuyau opposé, en haut à droite de cette grande salle, et vous tomberez dans une autre pièce qui contient deux pièces rouges, un nuage avec des étoiles et un anneau de sauvegarde.



Ressortez et entrez dans la grande pièce qui suit. Il y a trois pièces rouges sur une plate-forme hérissée de pics.



Pour les prendre prudemment, utilisez un œuf. Remontez un peu à gauche et vous trouverez un autre nuage pour compléter votre score au niveau des étoiles.



Ensuite, montez tout en haut de la salle et utilisez les blocs fléchés pour utiliser les passerelles du bon côté. En haut à droite de cette immense pièce se trouve la quatrième fleur et vous verrez les deux dernières pièces rouges en-dessous.



Vous constaterez que la porte est verrouillée. En redescendant, vous arriverez déjà aux 100% avec l'ultime fleur.



C'est là qu'on voit que les bonus de ce niveau sont mal répartis car il reste encore pas mal de chemin à parcourir. Évitez le brigand qui vous attendait ou éliminez-le, et tâchez de retourner la plate-forme rouge où se trouvaient les pièces 16 à 18 pour l'emprunter et atteindre la roue violette.



En haut, vous n'aurez qu'à pousser le vase pour libérer la clé.



Dans la dernière partie du niveau, utilisez les plates-formes fléchées pour vous élever. Ne ratez pas le 1UP caché sous la mansarde ni l'interrupteur qui se trouvait dans un nuage invisible au-dessus de la porte conduisant au boss.



L'entrée du passage secret se trouve un peu plus bas.



Dans cette chambre secrète, lisez le conseil du bloc à message et suivez les consignes... pour une belle surprise.





En sortant, utilisez l'anneau de sauvegarde au cas où il vous manquerait quelques étoiles et allez rendre visite au Boss, qui est une espèce de masse gluante verdâtre aussi immonde qu'imposante.



Heureusement, même s'il a tendance à vous balader aux quatre coins de l'écran, il n'est pas meurtrier. C'est des petits monstres jaunes dont il faudra vous méfier même si ce sont eux qui vous procureront des œufs. En fait, vous devrez shooter ce boss avec des œufs pour le faire rétrécir jusqu'à ce qu'il disparaisse.



Avec le système de rebond, un même œuf pourra le toucher plusieurs fois... Une fois éliminé, la clé (qui ne sert pourtant à rien *a priori*) de ce monde vous sera remise et ce monde sera fini. Fini? Pas tout à fait... si vous avez terminé tous les niveaux à 100%, il vous reste un extra, et croyez-moi, il est balèze!



[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.