



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](#)
 - [Monde 5](#)
 - [Monde 6](#)

M6-6: Dédale Démoniaque.

Cette fois-ci, vous aurez tout votre temps, bien qu'il semble presque impossible de sortir de ce labyrinthe souterrain aux deux faces (et aux parois rocheuses ocre qui, ajoutées à la brume, donnent de nouveau l'impression d'être dans un volcan). Cette fois-ci, vous devrez faire preuve d'une sacrée dextérité en ce qui concerne votre lancer d'œufs.

Après avoir admiré le splendide crépuscule du fond, montez dans la petite cavité à l'aide d'un rocher pour y trouver une vie cachée, puis entrez dans cette grotte infernale.



Poussez le rocher dans le petit creux de manière à atteindre la caisse (qui renferme six étoiles) et les deux pièces rouges qui s'étaient planquées là (comme si on ne les avait pas vues!)

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 1](#)
- [Niveau 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Bowser](#)
- [La fin](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Descendez ensuite vers la droite et poussez ce nouveau rocher jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Utilisez-le alors comme appui pour récupérer la clé située en hauteur.



Descendez encore et utilisez le bumper pour rejoindre l'anneau de sauvegarde (qui est le seul du niveau) avant de redescendre ouvrir la porte verrouillée et accéder au vrai labyrinthe.



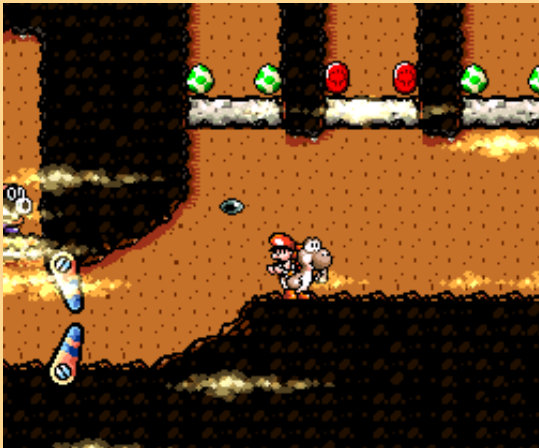
Explosez la colonne de blocs friables jaunes avec une attaque rodéo, mais pas d'un seul coup, pour avoir la possibilité de rejoindre le couloir de gauche au bout duquel se trouvent quatre pièces rouges et une grosse fleur rouge.



Descendez ensuite tout en bas à gauche. Là, vous devrez faire preuve d'habileté au lancer d'œufs car si atteindre les pièces rouges est relativement faisable, atteindre le nuage l'est beaucoup moins, surtout que vous devrez viser deux fois vu que c'est une fleur qu'il va libérer. Visez à peu près comme sur le screenshot et le double rebond devrait fonctionner.



N'empruntez pas la porte mais filez à droite et ouvrez plutôt la porte qui s'y trouve. Derrière, faites provision d'œufs et ramenez les deux pièces rouges (de bons sauts suffiront pour cela).



Une fois revenu(e) du côté sombre (vous noterez la ressemblance dans la structure rocheuse entre ces deux faces de la grotte), vous pouvez exploser les trois nuages. De gauche à droite, ils vous rapporteront cinq étoiles, une fleur et un 1UP.



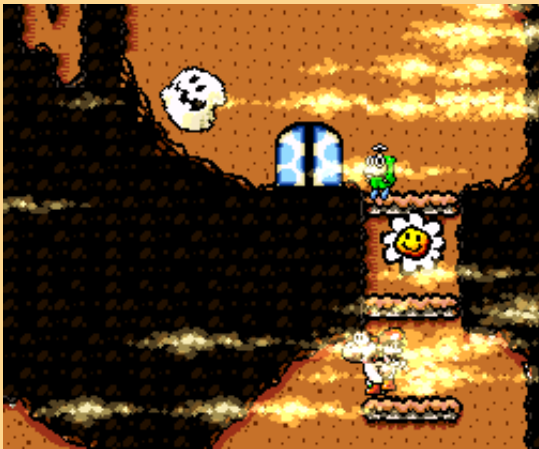
J'espère qu'il vous reste un œuf, car après vous être emparé(e) de la fleur, vous devrez encore envoyer un œuf au-dessus pour décrocher une clé bien cachée!



Cette fois, vous pouvez aller emprunter la porte de gauche (là où vous aviez montré vos talents en matière de lancer d'œufs). Une fois du côté clair, visez en hauteur pour glaner la troisième fleur.



Montez ensuite et filez sur la droite. Vous rejoindrez la quatrième fleur ainsi qu'une nouvelle porte.



Au-dessus de la porte en question se trouve un autre nuage contenant cinq étoiles. Après, c'est fini, il n'y en aura plus.



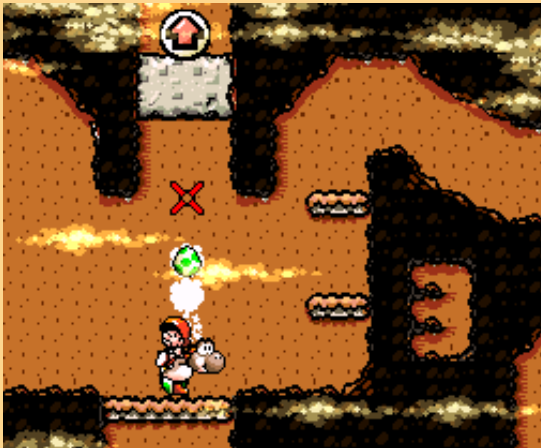
De retour dans le côté sombre, ne faites pas un trop gros saut avec le bumper, car vous devrez faire une halte dans ce petit couloir pour ramener deux autres pièces rouges.



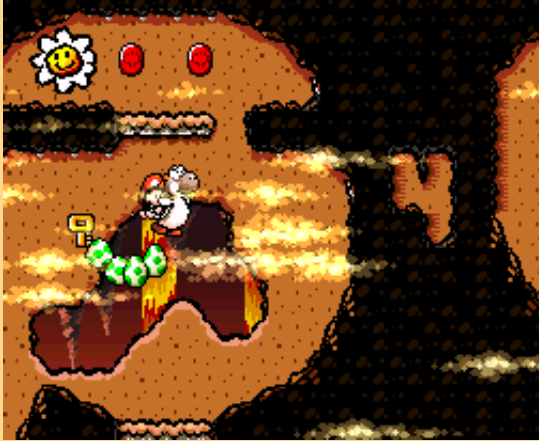
Cette fois, vous pouvez remonter tout en haut de la grotte, où deux nouvelles pièces vous attendent.



Ne perdez pas de temps à flâner et revenez immédiatement du côté clair, à la bifurcation où se trouvait le fantôme volant. Visez en hauteur pour dégager un bumper caché.



Sautez alors de toutes vos forces pour atteindre le sommet de cette partie de la grotte, pour atteindre deux nouvelles pièces en compagnie de l'ultime fleur. Toutefois, si vous les avez ratées, vous pourrez toujours les obtenir avec un œuf.



Revenez un peu vers la gauche et descendez. En-dessous de la porte qui vous ramènera du côté sombre se cachent les quatre dernières pièces rouges du niveau.



Après avoir emprunté la porte, vous pourrez enfin avoir accès à ce mystérieux nuage, qui va créer une passerelle vous permettant de rallier la sortie du niveau (où ne se trouve plus aucun bonus), dès lors vous n'aurez plus qu'à contourner la rocaille par la gauche pour rallier le nouveau pont. Encore faut-il bien viser, et je pense que le screenshot ci-dessous l'explique parfaitement ;-)



[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.