



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

M5-4: Antre de Cardio Limace.

Alors là, ça se complique sérieusement. Parce que ce château, non content d'être bien plus difficile que les précédents, s'avère être un des stages les plus longs de tout le jeu, avec en prime un interminable couloir truffé de bonus et de pièges à franchir sur une plate-forme mouvante qui s'arrête à chaque bonus... ou presque. Ceux qui trouvaient Yoshi's Island trop simple (!?) risquent d'être définitivement calmés ici.

D'abord, une astuce assez étonnante pour commencer ce stage. Ouvrez la porte de gauche en entrant et vous vous retrouverez dans une salle vide où un petit Chomp enchaîné se balade.



N'essayez pas de le provoquer ou de le tuer avec un œuf ou une pastèque, il risque de s'énerver. Par contre, si vous avez un POW dans votre boîte à bonus, faites-en usage ici: le Chomp se transformera en étoile et une porte apparaîtra à gauche.

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



Cette porte secrète conduit dans une salle où se trouve un bloc à message. Au vu de son emplacement, nul doute qu'il a quelque chose d'important à vous dire...



Eh bien oui, c'est très original mais il vous donne un code à effectuer sur l'écran Carte: vous devrez maintenir **Select** enfoncé et appuyer successivement sur **X**, **X**, **Y**, **B** et **A**...



Quand vous serez sur la carte, effectuez le code en question et vous aurez la joie de vous voir proposer cinq Bonus Game entrevus dans les niveaux (seul le lancer de ballons avec une séquence à cinq touches n'y est pas) plus un petit supplément non négligeable, à savoir deux de ces mini-jeux (le lancer de ballons avec une séquence à quatre touches et le crachat de pépins de pastèque) jouables à deux!



Revenons à présent au 5-4. Cette fois-ci, avancez normalement mais n'explotez pas tout de suite le premier nuage (il crée un escalier) et allez tout au bout du couloir suivant pour récupérer cinq étoiles dans un nuage caché.



Une fois en haut de l'escalier que vous venez de faire apparaître, sautez et flottez vers la gauche pour atteindre une partie un peu cachée de ce stage. La première pièce rouge vous y attend.



Continuez prudemment en prenant garde aux ronces du plafond et utilisez vos œufs pour vous emparer de la première fleur.



Revenez à l'escalier et continuez sur votre droite. Vous verrez un monstre translucide au plafond: paralysez-le quelques instants en lui balançant un œuf, pour récupérer les deux pièces rouges qui suivent plus sérieusement.



Entrez dans le tuyau qui suit ces deux pièces pour tomber dans une salle où il n'y a que trois bestioles pendues au plafond. Dégomez-les pour obtenir la seconde fleur.



Une fois ressorti(e), dégommez le nuage pour créer une passerelle. Un peu plus loin se trouve une plate-forme mobile jaune, mais avant de l'emprunter, explosez le bloc friable et prenez ensuite appui sur la plate-forme jaune pour rejoindre cette petite cavité, puisque c'est là que se cachait la quatrième pièce.



Il y a une pièce rouge parmi toutes les jaunes en-dessous du rail de la plate-forme jaune. Vous pouvez soit la viser prudemment avec un œuf, soit employer la méthode casse-cou, qui consiste à chevaucher cette espèce de boule tourbillon très instable qui suit le rail et vous amène sur la pièce.



Continuez votre route, et vous verrez deux nuages avec deux œufs au milieu. Si vous explosez d'abord le nuage de droite, il créera un escalier montant vers la gauche et condamnant l'accès au passage de gauche. Vous devrez alors monter tout en haut, au second (ou troisième?) étage.



Ce passage est en fait totalement dénué d'intérêt puisque les trois nuages qui s'y trouvent contiennent chacun une simple pièce jaune! Après coup, franchissez le portail et vous reprendrez le cours normal du niveau.



Bien sûr, c'était le nuage de gauche qu'il fallait exploser en premier, d'abord pour avoir accès à la plante distributrice d'œufs et à un nuage contenant 5 étoiles.



Rejoignez ensuite le passage de gauche et faites gaffe au monstre du plafond. Brisez les briques pour dégager un nouveau nuage à étoiles tout en haut à gauche, contre le mur.



Au bout se trouve un tuyau conduisant à un passage secret. N'ayez crainte, les bonus essentiels sont tous à l'entrée, à savoir deux pièces rouges retenues par deux Shyguys et un 1UP dans un nuage caché contre le tuyau.



Si vous choisissez de descendre à droite, vous emprunterez un passage pas très intéressant avec cette mousse jaune bizarroïd au plafond, une quarantaine de pièces jaunes et quelques ennemis mal placés. La plate-forme mobile rouge, au bout, vous amènera à la sortie du passage.



Si vous avez choisi d'aller à gauche, vous pourrez récupérer une pleine cargaison d'œufs et ainsi détruire le bloc fêlé pour descendre tout à gauche (une quinzaine de pièces jaunes vous attendent au cours de la chute). Vous tomberez aussi sur le tuyau de sortie. Mais montez donc sur la curieuse bête violette qui se balade dans le coin...



Cette bestiole absolument invincible vous permettra de franchir le passage complexe de droite, très épineux, où se trouvent cette fois beaucoup plus de pièces jaunes. Certes, c'est plus périlleux mais le jeu en vaut la chandelle. Une fois au bout, pressez le bas de la croix de direction pour quitter votre généreux passeur et rallier le tuyau de sortie (toujours le même).



Ce tuyau vous conduit *grosso modo* à la bifurcation avec le portail que vous aurez rencontré si vous avez pris la route sans intérêt du haut. Créez la plate-forme pour vous sortir de là et rejoignez un anneau de sauvegarde très attendu.



Dès lors, poursuivez votre route vers la gauche, et vous pourrez obtenir la 8^{ème} pièce rouge, protégée par un monstre transparent, mais désormais vous savez que vous pouvez l'immobiliser.



Empruntez le grand escalier de gauche, vous verrez que deux nouvelles pièces se trouvent en-dessous. Pas de panique, il suffit de contourner le bloc de pierre et de passer par la gauche, même si les chauve-souris vont vous mener la vie dure et qu'en-dessous de ces pièces, vous pouvez vous ramasser sur des pieux...



Ensuite, gravissez les marches de l'escalier de droite, ce qui vous permettra de rallier un nuage contenant cinq étoiles.



Avant d'en finir avec cette immense première partie, suivez la série de pièces jaunes en flottant et vous attraperez une rouge qui boucle ce passage.



Dès lors, quoi de mieux pour commencer la seconde partie qu'un anneau de sauvegarde dès la porte franchie?



Peu après cet anneau se trouve une balance couleur saumon. Placez-vous de manière à avoir accès à la pièce tout en bas à gauche, puisque c'est une rouge.



Arrangez-vous ensuite pour descendre en bas à droite de la balance, où se trouve un couloir pas facile d'accès. C'est là que se trouve la troisième fleur, et un bloc déformable vous permettra de sortir de ce mauvais pas (poussez-le contre le mur de droite).



Voilà enfin ce fameux couloir de l'enfer. En réalité, vous allez devoir vous poser sur une plate-forme verte juchée sur la tête d'un monstre transparent, qui va traverser le couloir pour vous mais s'arrêter presque à chaque fois qu'il y a un espace vous permettant de vous dégourdir les pattes. En premier, vous trouverez un nuage contenant trois étoiles, et vous constaterez que la quatrième fleur se situe juste après.



Après, ce passage devient vraiment difficile car vous devrez composer avec des canons qui tirent des boulets et des ronces un peu partout. Heureusement, votre « véhicule » improvisé vous déposera quasiment sur la 13^{ème} pièce rouge.



Ensuite, faites bien attention à baisser la tête sous les pierres, et sachez que même si vous croyez que ça ne va pas passer, ça passera forcément en vous couchant! Au passage, ne ratez pas le dernier nuage contenant 5 étoiles.



On monte d'un cran dans la difficulté ensuite puisque vous devrez récupérer les 14^{ème} et 15^{ème} pièces rouges et retomber sur votre plate-forme de l'autre côté.



L'arrêt suivant est plus espacé (mais méfiez-vous tout de même des pics!). Là, ce sont deux Shyguys calmes qui détiennent les deux pièces rouges suivantes. Prenez-les d'un coup de langue pour ne pas gaspiller vos œufs.



En effet, les deux œufs économisés vous serviront à vous emparer de la 18^{ème} pièce et surtout de la dernière fleur planquée derrière des blocs friables.



Bien sûr que ce n'est pas fini! Il y a encore une vie à récupérer dans un nuage facile à viser mais encore une fois, méfiez-vous de toutes ces ronces mortelles...



Les deux dernières pièces rouges, à attraper d'un petit saut par-dessus les pics, montrent que c'est bientôt la fin.



Terminus, tout le monde descend! Si vous avez le goût du risque, dégagez le Shyguy avec sa masse (en prenant garde à ce que celle-ci ne vous retombe pas dessus) et explosez le nuage secret qui se trouvait au-dessus de lui: il contient un ultime 1UP.



Vous voilà dans l'ultime corridor. Là, ce n'est pas compliqué: bien qu'il y ait des monstres partout au plafond, courez sans jamais vous arrêtez et aucun d'entre eux ne sera assez rapide pour vous toucher! Et pour vous soulager de l'enfer d'où vous venez de sortir, un ultime anneau de sauvegarde se trouve juste avant le boss.



Au fait, c'est quoi ce boss? C'est une de ces bêtes bizarres qui chutent du plafond, et évidemment, il est immense... Mais vous voyez rapidement un détail pas très discret, à savoir son cœur...



Kamek vous avait (in?)volontairement donné un indice en vous parlant de son point faible. Évidemment, ce ne peut être que son cœur, aussi visez-le en déformant ce boss jusqu'à toucher ce qu'il a de plus précieux, et ce à trois reprises.



Même si les œufs rebondissent sur ce boss, vous pouvez vous trouver à court de munitions, sachez donc qu'une plante distributrice d'œufs se trouve tout à gauche du couloir. Par contre, prenez garde car ce boss progresse (lentement, certes) vers la gauche et peut carrément vous amener jusqu'au vide...



[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.