



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

M5-8: Château du Mainate Géant.

Une très longue ascension dans un château frigorifié pour clôturer ce cinquième monde, avec un boss mythique au bout. Tâchez de trouver toutes les petites astuces que recèle ce passionnant niveau; de plus, le train reprend du service en fin de stage... si toutefois vous le trouvez.

Le début du niveau ne contient aucun bonus, il faudra attendre d'être réellement entré dans le château pour trouver une pastèque bleue qui vous permettra de congeler les cactus et d'exploser le premier nuage du niveau, qui renferme cinq étoiles.



Juste après se trouve un canon orange très particulier, puisqu'il va tirer en votre direction, et le boulet orange qui en sortira rebondit sur les parois. Utilisez-le à bon escient pour rebondir dessus et atteindre la première fleur.

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 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](#)



Un peu plus haut, placez-vous sous la cheminée de gauche de sorte que le boulet vienne vers vous et vous permettre de rejoindre les deux premières pièces rouges ainsi que la seconde fleur qui se trouvent en hauteur.



Au bout de l'ascension, faites-vous suivre vers la gauche par un boulet vert, et rebondissez-lui sur la tête afin de rejoindre l'anneau de sauvegarde qui se situe à une hauteur inaccessible à l'aide d'un saut classique. C'était l'astuce principale de ce château!



De plus, comme un bonheur n'arrive jamais seul, il y a trois autres pièces après cet anneau, en compagnie de la troisième fleur. Vraiment un passage essentiel!



Tout au bout, gobez la flèche et utilisez les œufs pour détruire les blocs de pierre et vous frayer un passage (utilisez la flèche). Près du mur de gauche et en-dessous de la dernière rangée de blocs se cachait un nuage qui contient une vie.



Il y a un autre nuage avant d'emprunter le tuyau suivant, qui vous rapportera cinq nouvelles étoiles.



Vous allez utiliser une nouvelle flèche pour monter dans les hautes sphères de ce château. Au lieu d'admirer cette étrange planète à ronces au fond, préoccupez-vous plutôt d'éviter les oiseaux et de prendre les trois pièces qui se trouvent par là.



Vous concluez cette délicate ascension par un passage avec trois mainates à éviter (ou à dégommer) et surtout, la quatrième fleur, avant de sortir par le tuyau.



La partie qui suit vous offre une superbe vue sur le ciel étoilé, mais n'oubliez pas qu'il y a quatre pièces à récupérer au-dessus d'une planche tournoyante.



Peu après se trouve une autre planche pivotante, et la 13^{ème} pièce rouge est située sur le chemin pour rallier les remparts.



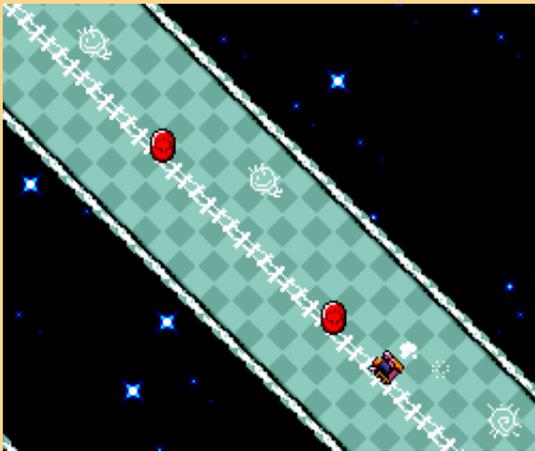
Pourtant, il y a un passage secret pas forcément évident à trouver, puisque vous devrez descendre à droite sous cette planche rotative, et rejoindre la porte conduisant à cette salle.



Chouette, un petit tour en train vous est proposé! Quand vous descendez au niveau de la bifurcation, prenez le chemin de droite car celui de gauche n'a aucun intérêt. Vous trouverez bientôt une pièce rouge ainsi qu'une autre bulle train à ne pas négliger.



Comble de bonheur, les six dernières pièces rouges du niveau sont toutes le long de cette voie qui vous emmène très haut.



Après avoir obtenu cette ultime pièce rouge, ne touchez pas à la croix de direction et laissez-vous tomber de façon rectiligne, vous octroierez la dernière fleur et retombez juste à côté de la porte.



Une fois sorti(e), utilisez le bumper, qui vous déposera quasiment sur le second anneau de sauvegarde. Vous devez normalement en être à 100%!



Néanmoins, soyez prudent(e) lors de la montée finale, car de nombreux oiseaux vont venir vous gonfler. Tous les gopher pour vous faire une réserve d'œufs avant le boss est inutile, car vous n'aurez pas besoin d'œufs.



Si vous avez perdu quelques étoiles en route, il y a un nuage de rattrapage juste avant la porte du boss.



Vous voilà dans la salle du boss. Celui-ci est un mainate que Kamek va agrandir, évidemment, mais vous n'aurez pas le temps de bouger car il va vous éjecter hors du château!



Vous vous retrouvez alors sur cette étrange planète entrevue dans les cieux, et vous affronterez le boss au cours d'un combat magnifiquement réalisé où vous défierez toute notion de gravité!



Pour éliminer le mainate, il va falloir profiter de sa présence pile poil en-dessous d'un pylône, que vous devrez enfoncer pour que celui-ci touche l'oiseau maléfique en ressortant de l'autre côté de la « planète ». Touchez-le trois fois de la sorte (c'est assez difficile) et vous en aurez terminé. Mais faites attention car lorsqu'il saute, il envoie des flammes faire trois fois le tour...



[La fin du monde 5 >>](#)



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.