



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

M6-1: Effrayants Albatr-Osseux.

Le monde 6 commence très fort, avec un superbe niveau assez difficile où de nombreux Albatros squelettiques vous bombarderont constamment, comme si la présence de Shyguys guerriers ou enflammés ne suffisait pas. De plus, niveau bonus, ce stage propose tout un tas de petites énigmes assez bien pensées.

Les deux premières pièces rouges du niveau se trouvent au-dessus d'une dépression avec des Shyguys guerriers tout au début du stage.



Un peu plus loin, au-dessus d'un creux où dansent des Shyguys indigènes, vous pourrez obtenir 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 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](#)



Peu après cette fleur, il y a deux blocs à œuf jaune et un nuage qui contient les cinq premières étoiles.



Ensuite, vous tomberez dans un nouveau creux avec des Shyguys indigènes. Au-dessus de la plate-forme au milieu se cache un nuage invisible, et de chaque côté, une pièce rouge flotte dans les airs.



Le nuage en question renfermait un interrupteur. Actionnez-le et entrez dans le sol à l'endroit indiqué par la flèche.



Il s'agit en fait d'un souterrain surchauffé et peuplé de nombreuses créatures peu recommandables. Ce passage est facultatif même s'il contient beaucoup de pièces jaunes et une vie cachée dans un nuage au milieu du parcours.



Une fois revenu(e) à l'air libre, vous traverserez un immense précipice au-dessus duquel vous pouvez créer des passerelles pour vous faciliter la tâche. Avant de faire apparaître la seconde, n'oubliez pas le 1UP caché sur la plate-forme en contrebas.



Pour conclure cette première partie du niveau, procédez avec méthode: récupérez d'abord habilement les pièces à l'aide d'un œuf, puis explosez le nuage de droite qui va générer une passerelle indispensable pour collecter à l'abri les étoiles qui jailliront de l'autre nuage.



Au tout début de la seconde partie du niveau se trouve un premier anneau de sauvegarde. Vous noterez qu'un panneau vous avertit de la présence de Chomps... soyez prudent(e)!



Les 7^{ème} et 8^{ème} pièces rouges se trouvent juste au-dessus du creux que va créer le second Chomp en s'écrasant.



Les deux pièces suivantes se trouvent entre deux parois, mais faites attention, un autre Chomp va tomber à cet endroit.



La fleur suivante aurait pu être la plus grosse énigme du jeu si le quatrième Chomp n'était pas venu immédiatement enlever tout suspense en créant un trou dans le sol permettant d'y accéder!



La 11^{ème} pièce rouge se situe juste après, mais elle est protégée par un base-balleur reconverti un karateka (quasiment invincible).



Un peu plus loin, débrouillez-vous pour rapidement pousser la caisse vers la droite avant qu'un Chomp ne rende la partie plus difficile et vous pourrez récupérer tranquillement son contenu (à savoir six étoiles). Deux pièces rouges se trouvent dans ce même passage, preuve qu'il était indispensable de passer en bas.



Tout de suite après ces deux pièces, vous en récupérerez une autre après un portail que vous devrez éviter de franchir trop vite: en effet, un autre Chomp risque de vous barrer la route!



Pour conclure cette seconde partie de niveau, ne ratez pas la troisième fleur, qu'il vous faut bien sûr shooter d'en haut.



Le second anneau de sauvegarde vous attend tout au début de la troisième et dernière partie du niveau.



Sous la petite butte qui suit se trouve une fleur extrêmement difficile d'accès. En réalité, le but est de vous placer au bord du précipice (vous avez dès lors des chances d'être épargné(e) par les missiles des oiseaux) et de viser sur les pieux pour que le double rebond de l'œuf atteigne la pièce. Eh oui, c'est très technique, mais il y a pire dans ce sixième monde!



Au-dessus d'une plate-forme isolée un peu plus loin se trouvent deux nouvelles pièces rouges. Prenez garde aux oiseaux qui volent en grand nombre dans cette zone et vous balancent des bombes pas franchement agréables à recevoir.



Empruntez ensuite l'escalier en hauteur au-dessus du bloc à œufs, et vous trouverez une clé dans le nuage sur votre gauche.



Voici dès lors une petite astuce extrêmement bien pensée et qui vaut le détour (même si, une fois comprise, elle paraît totalement insignifiante). En effet, vous devez accéder au Bonus Game par en-dessous, ce qui paraît totalement impossible. Détrompez-vous et commencez par enfoncer le pilier au maximum avant d'exploser le nuage de droite.



Le nuage en question va libérer une passerelle (qui aurait été bloquée si vous n'aviez pas enfoncé le pylône). Cette passerelle est nécessaire pour accueillir la graine que contient l'autre nuage. Là, une plante magique va se former et vous permettra d'accéder au Bonus Game (crevaison de ballons avec un pack de 20 étoiles à la clé).



Utilisez ensuite le bumper pour flotter et atteindre le haut de la paroi de droite. Une vie se cache dans un nuage invisible dans la petite cavité sous la plante piranha.



Si vous avez raté cette vie, ce n'est pas grave, car le plus important ce sont ces trois pièces rouges que vous attraperez en vol, au bout de la série de pièces entamée au-dessus du bumper.



D'ailleurs, après ces trois pièces, tâchez de continuer à flotter pour franchir le mur qui vous sépare de la dernière fleur.



La fin du niveau est très périlleuse mais il n'y a qu'un seul bonus, et il ne faut pas l'oublier, puisqu'il s'agit bien sûr de la dernière pièce rouge, située à la fin d'une série qui s'achève juste au-dessus de la plate-forme de fin!



[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.