



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](#)

M6-4: Antre du gros Bobo.

Un château à l'image du reste de ce monde, à savoir très chaud, mais aussi long et truffé de pièges. Non seulement il y a deux mini-boss inévitables et indispensables, mais aussi un labyrinthe de tuyaux plongé dans une angoissante obscurité, et un couloir final où vous ferez du radeau sur un lac de lave en fusion. Réellement impressionnant!

Le premier recoin en contrebas de cette partie rocheuse recèle la première fleur et les deux premières pièces rouges, protégées par une flamme invincible, donc pensez à vous baisser.



Le premier nuage à étoiles est assez difficile d'accès et risqué, puisqu'il faudra esquiver cette immense barre de feu pour l'atteindre. Mais c'est en bas que continue le niveau, avec deux nouvelles pièces rouges à ne pas manquer.

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](#)



Juste derrière, vous devrez franchir habilement une paroi autour de laquelle tourne une barre enflammée et ne pas rater les quatre pièces rouges quand vous passerez au-dessus!



Après cette partie rocheuse, vous vous trouverez dans un mini-égoût intermédiaire fréquenté par une plante et un nuage qui contient évidemment cinq étoiles.



La salle où vous déboucherez ensuite contient aussi un nuage, mais surtout un Mâchalow dissimulé parmi les blocs bizarres du sol, que vous devrez éliminer à l'aide de vos œufs (s'il vous en manque, il y a une plante à droite pour vous alimenter). Une fois vaincu, ce boss libérera une clé vous permettant d'ouvrir la porte verrouillée de gauche.



Vous arrivez alors dans un nouveau souterrain avec un anneau de sauvegarde ô combien précieux au vu de la galère qui suit.



En effet, vous voilà dans une espèce d'immense labyrinthe sur plusieurs niveaux (reliés par des tuyaux) plongé dans l'obscurité et peuplé de souris et de barres enflammées qui, illogique vidéoludique oblige, n'éclairent rien du tout. Considérons que vous arrivez au rez-de-chaussée, cela vous facilitera la compréhension de la suite de ce guide. Allez d'abord au niveau -2, tout en bas à gauche, pour trouver six œufs ainsi qu'un nuage à étoiles.



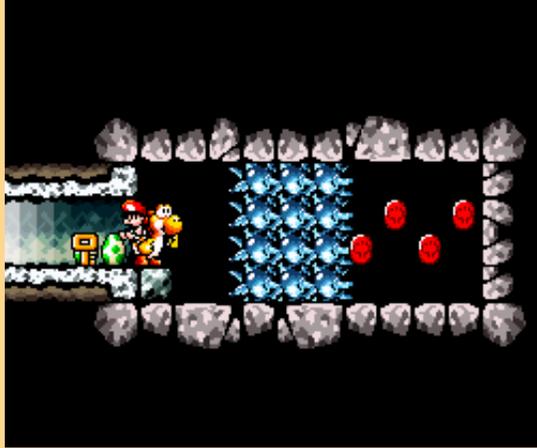
À gauche du niveau -1 se trouve un autre Mâchalow qu'il va être plus difficile de battre puisque vous ne bénéficierez que de six œufs maximum (il n'y a pas de plante pour en récupérer). Utilisez alors le petit espace et les rebonds sur les murs pour qu'un même œuf le touche plusieurs fois, et quand vous en serez venu(e) à bout, il vous donnera une nouvelle clé indispensable.



La salle la moins intéressante est incontestablement celle qui se trouve à droite du niveau -1 puisqu'elle ne recèle que trois malheureuses pièces jaunes et deux œufs. C'EST NUL!!!



La salle de droite du rez-de-chaussée est infiniment plus précieuse puisqu'elle cache quatre pièces rouges. Néanmoins, vous devez y arriver armé(e) car vous devrez détruire un mur de ronces de triple épaisseur pour les rallier.



Montez alors au premier étage et allez tout à gauche. Cette fois-ci, c'est une fleur qui vous attend, et vous devrez faire le ménage avant d'aller la viser à peu près tranquillement.



Montez au second étage, encore à gauche se trouve la troisième fleur, toujours protégée par cinq petits Bobo.



Au bout du couloir du second étage, il y a un nuage contenant cinq étoiles mais il ne doit plus être d'une grande utilité, non?



Revenez au premier étage et allez tout au bout pour obtenir quatre nouvelles pièces grâce à un bon rebond sur la paroi de droite.



Il ne vous aura bien sûr pas échappé, il y a un tuyau obstrué par un gros bouchon avec une serrure au premier étage. C'est là que vous devrez faire usage de votre clé...



En haut de ce tuyau, qui vous conduit à la partie jusque-là cachée du second étage, vous pourrez sauvegarder, et vous n'en serez certainement pas fâché(e) après tant d'efforts.



La dernière partie de ce niveau est encore plus brûlante que tout ce que vous avez pu voir jusque-là. Utilisez la roue au-dessus du lac de lave pour récupérer les quatre dernières pièces rouges ainsi que la quatrième fleur.



Ensuite, vous ferez une interminable traversée en radeau (qui a l'apparence des bûches du stage précédent). Tout au bout de celle-ci (la fin proche vous est annoncée par le bruit de plongeon du poisson squelette) se trouve la dernière fleur.



Enfin, avant d'aller retrouver votre copain le boss, vous aurez l'occasion de sauvegarder une dernière fois!



Le Boss est un Bobo, une de ces petites pestes épineuses quasi invincibles, qui cette fois va prendre une toute autre apparence et sauter dans tous les sens.



Les nostalgiques de SMB3 comprendront très vite le principe pour éliminer ce boss. Il faut en effet démonter le sol de blocs multicolores à l'aide d'œufs, et pour la seule et unique fois du jeu, deux nuages à étoiles se cachent dans l'édifice pour vous redonner des points éventuellement perdus en cours de combat.



Bien sûr, il vous faudra bien plus de six œufs pour parvenir à créer une brèche suffisamment large pour que le boss y tombe. C'est bien pour ça que deux plantes distributrices d'œufs sont là!



Quand vous avez créé un espace suffisamment important au-dessus de la lave, attendez que Gros Bobo saute au-dessus et visiez-le à ce moment-là pour qu'il tombe dans le précipice!



[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.