



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](#)

M6-8: Bowser!! Enfin et déjà!!

Le château de Bowser peut être rendu très rapide et facile ou bien très long et difficile selon la porte sur laquelle vous tomberez dans le hall d'entrée. En effet, après avoir pénétré dans l'enceinte du château, vous trouverez une curieuse loterie qui décidera duquel des quatre passages, menant à l'antichambre finale, vous hériterez.

D'emblée, vous verrez une bulle hélico et la première pièce rouge, que vous choperez tout de suite. Faites très attention pendant votre vol, car Kamek viendra vous gonfler avec son balai et les Albatros squelettiques seront aussi de la partie.



La première fleur se trouve un peu plus en hauteur que la première rangée de pièces, et elle est suivie d'une seconde bulle hélico.

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](#)



La seconde pièce rouge se cache parmi toutes les jaunes qui constituent la série suivant la bulle hélico.



La troisième et dernière pièce rouge de ce passage est la troisième de la dernière série (tout en haut).



Tout au bout de ce passage très chaud se trouve la seconde fleur (vous pouvez voir que le sol n'est plus très loin).



Juste après la borne qui vous rendra votre apparence se trouvent l'anneau de sauvegarde (idéalement placé) ainsi que la porte conduisant à l'entrée du château.



Une fois à l'intérieur, faites provision d'œufs grâce à la plante qui se trouve dans le coin, et visez la curieuse loterie de portes qui se trouve sur votre droite. C'est très aléatoire mais vous tomberez sur une des quatre portes. Chacune débouche au final sur le même couloir et chaque passage contient douze pièces rouges et deux fleurs. Et comme il y a tout dans cette soluce, je détaille bien sûr le contenu de chacun des quatre passages.



Porte 1

Cette première porte est ma préférée, car c'est la seule qui convienne véritablement à l'atmosphère d'un ultime château. Pour commencer, sachez qu'un 1UP se trouve dans le premier nuage.



Juste après, pour éviter le bâton clouté tournoyant, vous devrez vous baisser contre le mur. Faites-moi confiance, ça passe!



En descendant un peu, vous trouverez un passage très délicat avec trois boulets cloutés qui protègent une fleur. Si vous savez être patient(e) pour aborder cette zone, tout ira bien!



Les deux premières pièces rouges de ce passage sont scotchées au plafond au-dessus du lac de lave qui suit. Utilisez à bon escient les plates-formes mobiles et les œufs offerts par la plante qui se trouve dans le coin pour les atteindre.



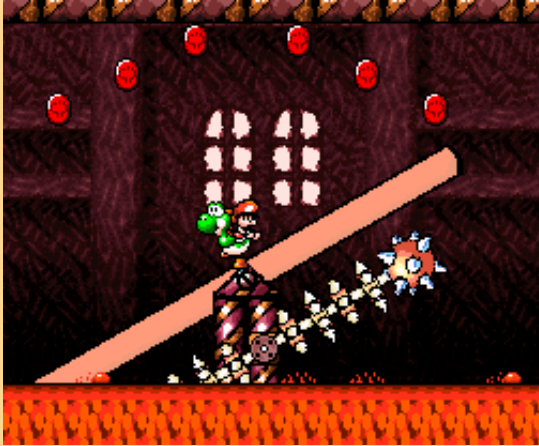
Juste après, vous devrez démonter un édifice de blocs de couleur en y balançant des œufs. Mais bien sûr, vous devrez prendre garde aux barres tournoyantes et au fait que votre ascenseur s'enfonce parfois dans la lave.



Actionnez ensuite l'interrupteur pour créer une passerelle provisoire et vous pourrez récupérer quatre nouvelles pièces rouges au-dessus de la lave.



Pour conclure ce passage, vous pourrez obtenir six autres pièces au-dessus de la lave, grâce à une balance pas très rassurante puisque vous serez sous la menace perpétuelle d'une barre tournoyante.

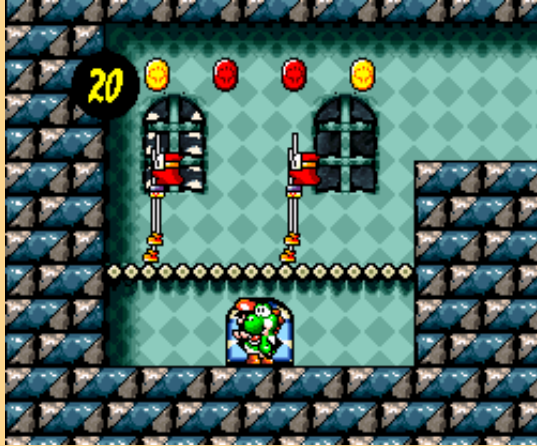


En haut à gauche de cette balance se trouve la seconde fleur. Et bien sûr, c'est de l'autre côté que vous attend la porte de sortie.



Porte 2

Même si ce passage est beaucoup moins dangereux, il présente une similitude avec le précédent: vous devrez avancer lentement mais sûrement car les pièges sont assez nombreux. Au-dessus de vous, quand vous entrez, vous verrez les deux premières pièces rouges, protégées par des Shyguys échassiers.



Deux nouvelles pièces se trouvent un peu plus loin, en hauteur, mais faites très attention aux guerriers que vous ne pourrez pas atteindre à cause de la passerelle.



Vous devrez ensuite repousser un monstre translucide qui bouche le passage. Une fois celui-ci libre, vous pourrez obtenir tranquillement les deux pièces suivantes.



Vous voilà dans une sorte de couloir souterrain assez mal fréquenté. En fait, il n'est pas long, et assez simple: à chacune de ses extrémités se trouve une fleur.



Avant de sortir de là, vous aurez noté la présence de deux pièces rouges juste avant le tuyau vous ramenant au couloir principal.



D'ailleurs, dès que vous ressortez de là, deux nouvelles pièces rouges sont à votre portée.



En poursuivant votre marche sur la droite, vous trouverez les deux dernières pièces rouges du passage. Ensuite, aplatissez le bloc déformable pour franchir le passage très pointu.



Vous constaterez que la porte de droite (celle de la sortie, évidemment) est verrouillée. Alors, empruntez celle qui se trouve en haut à gauche, après avoir fait le plein d'œufs.



Les six œufs dont vous bénéficierez ne seront pas de trop vu que vous devrez éliminer un mini-boss pour obtenir la clé. Tâchez de faire rebondir les œufs sur les parois de façon à ce qu'un seul œuf touche plusieurs fois ce gros Mâchalow.



Porte 3

Cette porte conduit, selon moi, au plus difficile des quatre passages. Certes, l'intro peut paraître simple puisqu'il s'agit d'une petite pièce où se trouvent six pièces rouges. Seulement, le haut-parleur vous avertit, d'un danger imminent et vous n'avez pas d'autre alternative que d'emprunter le tuyau...



Celui-ci vous conduit six pieds sous terre, dans un vrai volcan avec un scrolling inversé et où vous serez poursuivi par un gros Bobo absolument invincible, même si vous le poussez dans un précipice! Et bien sûr, ce passage est très long!



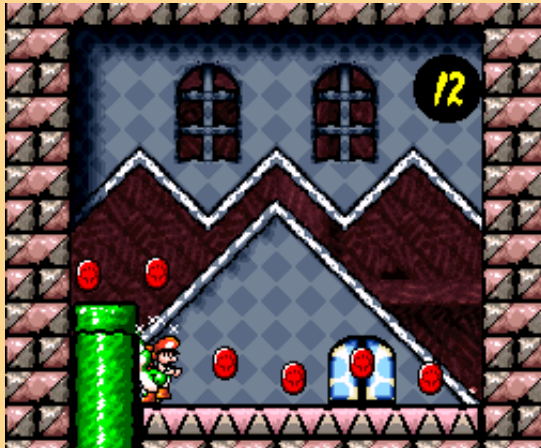
La première fleur de ce passage se trouve contre une paroi dans un creux plus large que les autres.



La seconde se trouve également dans un creux, mais vous devrez bien viser la paroi qui vous fait face pour que l'œuf rebondisse convenablement et aligne la fleur.



Au bout de ce passage, vous tomberez dans une salle ressemblant comme deux gouttes d'eau à la première. Deux Shyguys y traînent; virez-les et six pièces rouges apparaîtront.

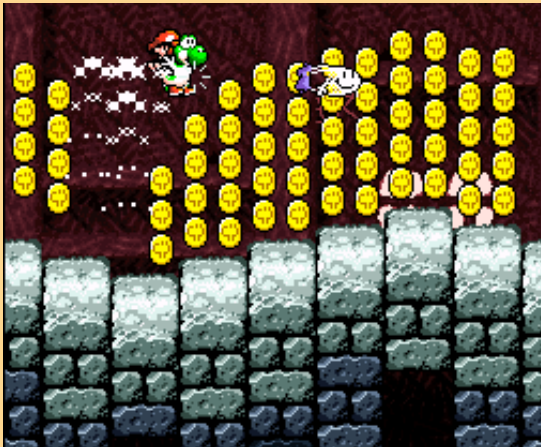


Porte 4

Vous serez un Yoshi heureux si vous tombez sur cette porte. D'abord, les six premières pièces ainsi que la première fleur du passage sont d'une simplicité déconcertante.



Ensuite, le passage consiste simplement à récupérer des pièces jaunes (il y en a 330 en tout) au-dessus de rochers mobiles en évitant les poissons volants. Fastoche, non?



Enfin, la fin du passage est un miroir de la première (une fleur et six pièces rouges), avec deux Shyguys porteurs de 1UP en plus.



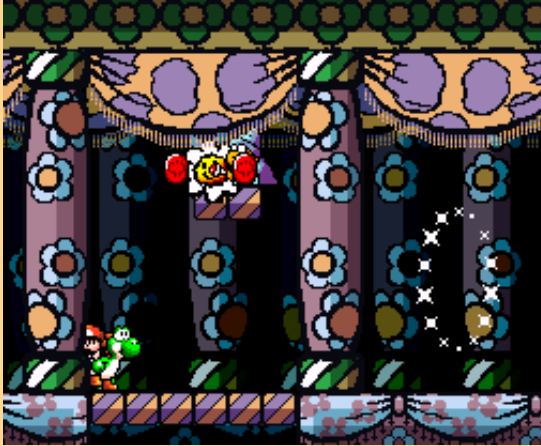
Couloir final

Qu'importe le chemin que vous aurez emprunté, vous rejoindrez dès lors un long couloir avec scrolling. La principale difficulté sera d'éviter les rayons maléfiques balancés par le sceptre de Kamek, mais sachez que vous pouvez faire disparaître Kamek provisoirement en vous approchant de lui (et le toucher ne vous fera rien). Mais ses rayons peuvent transformer parfois un bloc en étoile... bon, en gros, il y a trois pièces rouges tout au long de ce passage, faciles à atteindre à l'aide d'un saut classique.





Et juste avant la dernière porte rouge conduisant au boss (unique élément du jeu pixelisé à l'excès, hélas), vous devrez utiliser un œuf pour ramener les deux dernières pièces ainsi que l'ultime fleur. Et pour vous faciliter la tâche, un anneau se trouve juste avant la porte. Mais attention, depuis l'anneau à l'entrée du château, vous n'avez pour ainsi dire pas pu récupérer d'étoiles. Cela signifie *grosso modo* que les deux anneaux du niveau sont les seuls possibilités d'atteindre les fameuses 30 étoiles!



[L'affrontement avec Bowser >>](#)



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.