



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](#)

L'affrontement final avec Bowser!

Vous venez de franchir l'immense porte rouge conduisant au boss final, et entrez dans une salle très sombre où vous attendent Kamek et une paire d'yeux scintillants qui trahissent une autre présence...



C'était Baby Bowser qui se cachait dans l'obscurité, et la crainte qu'il inspire à Kamek semble démesurée. Mais en fait, on comprend assez vite la frousse du sorcier Koopa, puisque son « maître vénéré » va l'éjecter de son terrain de jeu.

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 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](#)



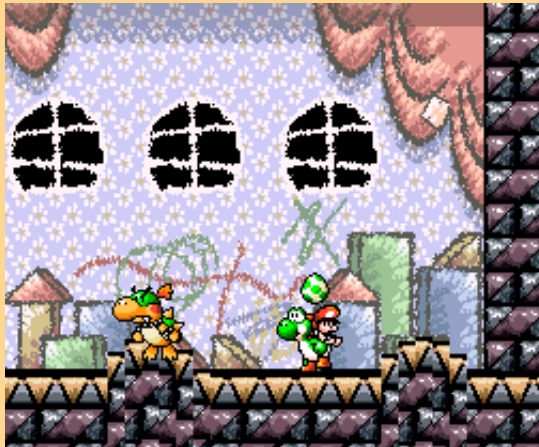
Le jeune dragon montre d'emblée ses limites intellectuelles en prenant Yoshi pour un jouet, avant d'entamer le combat!



Première chose à savoir: si vous vous faites toucher par Baby Bowser, il va tenter de vous pousser dans la direction opposée à celle prise par la bulle de votre protégé. Faites de petits sauts répétés vers le côté où elle s'enfuit et à son contact, Baby Bowser finira par vous lâcher les baskets.



Bon, c'est bien joli de savoir se défendre, mais comment fait-on pour attaquer ce boss final? Eh bien, vous remarquerez que ce sol est déformable avec une attaque rodéo (qu'elle émane de votre perso ou de votre adversaire). Bien sûr, il faut éviter de se trouver sur le sol à l'endroit où il ondule.



Le but du jeu est de provoquer ces remous de façon à ce que Baby Bowser tombe dessus. En effet, lorsqu'il est au sol, il va chercher à les éviter, alors que lorsqu'il est en l'air, il ne choisira pas vraiment le lieu de sa chute. C'est ainsi que vous pourrez le toucher: quand il saute (et que ce n'est pas pour s'écraser), enclenchez l'attaque rodéo pour qu'il retombe sur la vague.



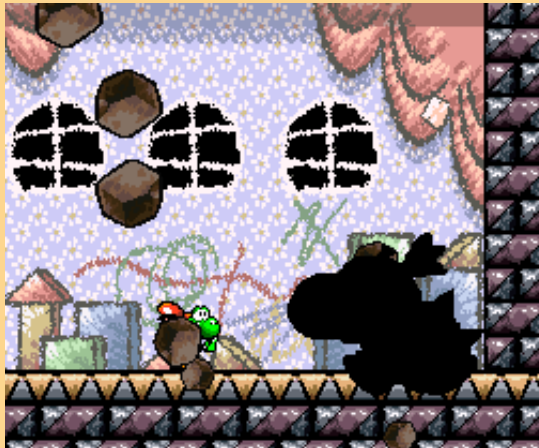
Au bout de trois coups de la sorte, Baby Bowser sera K.O. mais évidemment, ce n'est pas fini (ce serait trop simple). Kamek revient alors en scène pour vous sermonner et jurer que ce n'est que le premier round.



Comme c'est le cas pour tous les boss, il va survoler la scène et saupoudrer le corps du vilain défait de sa poudre magique.



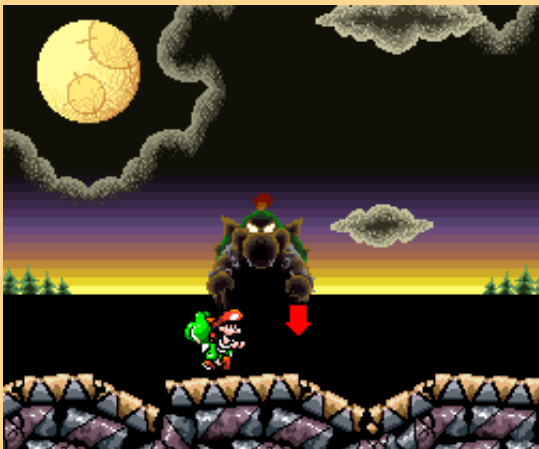
Cela n'aura pas pour effet de vous faire affronter un Bowser plus gros, du moins pas dans cette pièce. Il va se transformer en ombre, grossir jusqu'à envelopper tout l'écran et détruire la salle.



Désormais, cette pièce est totalement aérée, et le sol a subi les frais de la transformation de Bowser, qui apparaît au fond de l'écran, et cette fois il est vraiment énorme...



Très rapidement, il va pousser un hurlement diabolique (qui ressemble vaguement à un meuglement) et vous verrez des flèches rouges. Elles n'indiquent nullement une sortie possible, mais plutôt l'endroit où vont s'écraser des rochers venus du ciel.



Une fois l'avalanche rocheuse terminée, le sol est plein de crevasses mais cela ne devrait pas vous empêcher d'évoluer tranquillement. Des ballons traversent l'écran avec des œufs rouges géants, emparez-vous en.



Le but du jeu est de viser le fond de l'écran (ne vous inquiétez pas, Yoshi a changé d'angle de vue et par conséquent d'angle de tir) pour atteindre Bowser. Mais lancez assez haut, sinon vos œufs n'iront pas très loin. Viser la gueule de Bowser, à moins qu'il soit très proche de vous, ne sert à rien.



Lorsqu'il est touché, il va reculer légèrement. Profitez-en pour saisir un autre œuf et viser un peu plus haut pour le toucher deux fois de suite!



Bien sûr, outre les rochers (qui viendront réduire une deuxième fois la surface praticable pour Yoshi), Bowser bénéficie d'une autre arme de destruction massive: son jet de flammes. En fait, parfois vous verrez un gros viseur vous fixer: cela indique qu'il va vous balancer une flamme dessus. Vous pouvez tout à fait l'éviter, en sautant par-dessus ou en bondissant sur le côté si vous avez anticipé sa position.



Au bout de huit coups, Bowser ne reculera plus et d'immenses rayons lumineux de toutes les couleurs vont envahir l'écran, ce qui signifie bien sûr que c'en sera fini de ce boss.



[La fin du jeu >>](#)



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.