



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](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)
 - [Niveau 4](#)
 - [Niveau 5](#)

M1-7: Cotonou Prout Prout...

Un titre de niveau un peu tarte, mais on découvre un nouveau genre de zone, cette fois-ci c'est une sorte de jungle aux couleurs chatoyantes qui prouve l'impressionnante variété des graphismes de Yoshi's Island. La nouveauté, ce sont ces fameuses boules de coton qui déforment l'écran quand Yoshi a le malheur de les toucher ou de les manger (et de péter, d'où le titre du niveau). Enfin, c'est là que vous trouverez les premiers bonus super cachés du jeu (quatre pièces rouges introuvables...).

La première fleur du niveau se trouve dans un creux entre deux branchages.



Utilisez un œuf pour l'attraper, c'est plus prudent. Juste après, éliminez la plante piranha; derrière elle se cachait un nuage contenant cinq étoiles.

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 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 2](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Ensuite, vous verrez une porte verrouillée (elle conduit à un bonus game). Juste au-dessus se trouve un gros bloc friable jaune, avec une fleur et deux œufs clignotants qui donneront chacun une pièce rouge quand vous vous en servirez pour tuer un ennemi.



Explosez le bloc friable au milieu pour découvrir un nuage qui contenait la clé.



Ce Bonus Game se compose d'un canon en hauteur qui tire des pièces. Le but est d'obtenir plus de pièces que le brigand très remuant qui veut vous faire perdre.



En sortant de ce petit jeu, vous trouverez deux autres pièces rouges dans des blocs friables, suivies d'un anneau de sauvegarde et d'une fleur.



C'est après que commence le passage avec les boules de coton, et en fait si vous avez suffisamment d'œufs tâchez de les dégager car elles rendent délicat l'accès aux bonus pourtant placés tout le long du chemin: trois pièces rouges, deux autres pièces, une fleur, cinq étoiles et une seconde fleur.

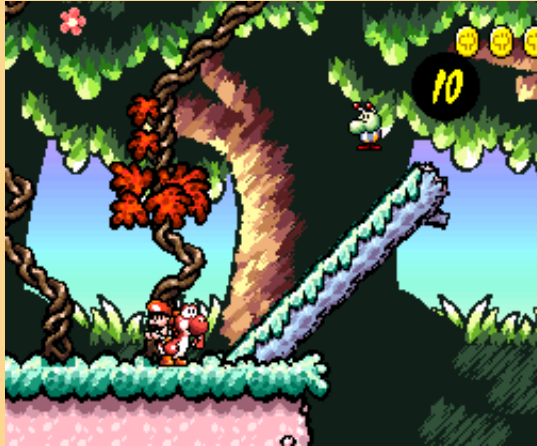




Juste après, j'espère que l'écran ne vous jouera pas de tour car sinon, il vous sera très difficile de choper la vie que tient le Shyguy au bout du passage des boules de coton, avec deux pièces rouges.



Je rajoute ici une petite astuce qui m'a été communiquée par **Glutinus** sur la partie SNES du forum [Communauté Nintendo/Sega](#). Au début du niveau, vous verrez des petits bonshommes ressemblant à des micro-Bélixo, qui ont la faculté de se mettre en boule et de rouler sur le sol quand vous les recrachez.



Le but est de le prendre dans la gueule de Yoshi et de l'amener dans la zone où se trouvent les boules de coton (munissez-vous de quelques œufs pour dégager les fleurs et les plantes qui pourraient vous gêner). Dès lors, vous pourrez le recracher à l'infini, le processus de shoot des boules prend en compte les boules dégommées précédemment et compte donc une vie à partir de la première obtenue dès que la boule en shoote une autre. Ce qui permet d'avoir des vies à l'infini même si c'est beaucoup moins reposant que dans le 4-1 avec la carapace de Koopa entre les deux tuyaux.



Enfin, avant de quitter cette partie du niveau, il y a un nuage qui contient cinq étoiles.



Et voilà la dernière partie. Il y a une pièce rouge à récupérer en explosant le pont avec une attaque rodéo, puis trois autres sur la petite rivière et une seizième sous l'ultime petit pont, et c'est la fin du niveau.





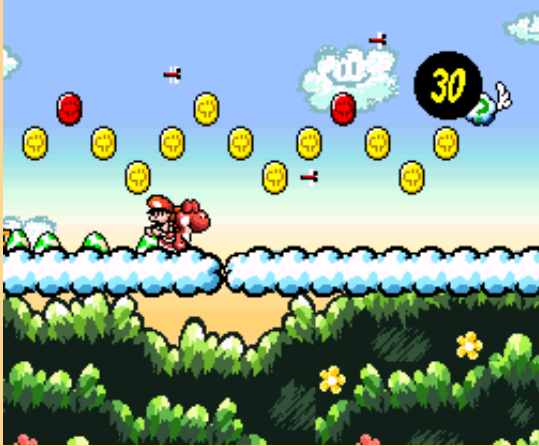
Mais il manque quatre pièces... eh bien, retournez sur la branche au-dessus de la rivière et mettez-vous tout en haut, puis sautez comme si vous vouliez sortir de l'écran. Vous allez briser un bloc friable invisible et faire tomber un petit bumper à emprunter pour déboucher dans le passage secret du niveau.



Dans ce passage, allez à gauche et faites rouler le rocher vers la droite pour qu'il fasse apparaître un nuage contenant une plante magique.



Celle-ci vous conduira dans les nuages, où se trouvent les quatre dernières pièces tant convoitées en compagnie d'un nuage qui contient cinq étoiles s'il vous en manque. Cette fois, vous pouvez terminer le niveau!



[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.