

THE
BATMAN

PANIQUE A GOTHAM CITY™

Manuel d'utilisation



vtech®

V.SMILE®

TM & © DC Comics.
(s06)

Chers parents,

*Chez **VTech**[®], nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech**[®] a spécialement conçu **V.Smile**[®], la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 10 ans.*

*Le concept **V.Smile**[®] représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech**[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**[®] et **V.Smile Pocket**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Warner Bros, Batman™ - Panique à Gotham City™** de **VTech®**. Félicitations !

Le Pingouin™, **le Joker™** et **Mr Freeze™** ont kidnappé le maire de **Gotham City™** ! **Batman™** a pour mission d'aller le délivrer. **Mr Freeze™** retient le maire en otage dans son laboratoire de glace, aménagé dans une ancienne usine désaffectée. Aide **Batman™** à délivrer le maire avant qu'il ne soit trop tard !

Utilise tes connaissances en français, en maths, ton sens de l'observation et ta logique pour aider **Batman™** à accomplir sa mission.

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Warner Bros, Batman™ - Panique à Gotham City™**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie d'un an

POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Warner Bros, Batman™ - Panique à Gotham City™** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 – Choisir le mode et les paramètres de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative

Ateliers découvertes

Options

1. Aventure éducative

Dans ce mode de jeu, rejoins **Batman™** et aide-le à délivrer le maire de **Gotham City™** ! Tu peux choisir entre **Jouer l'aventure** et **Parcours libre**.



Jouer l'aventure : aide **Batman™** à accomplir sa mission en suivant l'ordre de l'histoire.

Parcours libre : joue aux quatre jeux de l'aventure dans l'ordre de ton choix.

Jouer l'aventure

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie entamée, ou **Nouvelle partie** pour en démarrer une autre.



Nouvelle partie

Continuer la partie

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible lors de ta première partie.
- Afin que la console **V.Smile®** mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu rallumeras la console, tu pourras poursuivre la partie commencée.

Parcours libre

Si tu choisis **Parcours libre**, tu pourras accéder directement au jeu de ton choix. Utilise la manette pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour confirmer.



Le tunnel secret

Sur la route de l'usine

Le laboratoire de glace

L'échappée finale

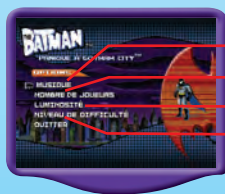
2. Ateliers découvertes

Entre dans l'une des quatre zones d'entraînement de la Batcave afin d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !



3. Options

Sur l'écran d'options, tu peux choisir tes paramètres de jeu. Utilise la manette pour sélectionner l'un des quatre sous-menus (Musique, Nombre de joueurs, Luminosité ou Niveau de difficulté) et appuie sur **OK** pour confirmer. Sélectionne « Quitter » pour revenir au menu principal.





Musique

Nombre de joueurs

Luminosité

Niveau de difficulté

Déplace la manette sur  pour activer la musique et sur  pour la désactiver. Puis, appuie sur **OK** pour valider ton choix et revenir au menu des options.



Activée

Désactivée

Pour sélectionner le nombre de joueurs, utilise la manette pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer.

Pour jouer en **mode 2 joueurs**, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**.

Il n'y a pas de mode 2 joueurs dans l'**Aventure éducative**. Dans les **Ateliers découvertes**, les deux joueurs jouent à tour de rôle, de manière compétitive. Les scores sont comparés à la fin de la partie, le joueur qui a le score le plus élevé gagne.



mode 1 joueur

mode 2 joueurs

Tu peux régler la luminosité de l'écran de jeu. Déplace la manette vers la gauche pour augmenter la luminosité de l'écran et vers la droite pour la diminuer. Appuie sur **OK** pour valider et retourner au menu des options.



Tu peux choisir entre « niveau facile » et « niveau difficile ». Utilise la manette pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer et revenir au menu des options.



Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.



Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.



Niveau facile

Niveau difficile

2 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Aventure éducative* (p. 7).




Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Ateliers découvertes* (p. 10).

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE ?



Appuie sur la touche **AIDE**, située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER II

Appuie sur la touche **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis  pour quitter la partie, ou  pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (appuie sur  lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

ATELIERS DÉCOUVERTES
ABC

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

Mission 1 – Sur la route de l'usine

Mini - jeu : Mots mêlés

Mission 2 – Le tunnel secret

Mini - jeu 1 : Calculo'code

Mini - jeu 2 : L'attaque des robots-espions

Mission 3 – Le laboratoire de glace

Mini - jeu : Caisses casse-tête

Mission 4 – L'échappée finale

Mini - jeu : Apprenti'formes

Ateliers découvertes

Jeu 1 – Bataille dans les airs

Jeu 2 – Le métro de Gotham

Jeu 3 – Puzzles animés





Jeu 4 – Combino'formes

Activités : Aventure éducative

Introduction

L'**Aventure éducative** se compose de 4 missions. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (**Parcours libre**), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Commandes de base

	Se déplacer vers la gauche
	Se déplacer vers la droite
	Se déplacer vers le haut
	Se déplacer vers le bas
OK	Sélectionner/Sauter/Tirer

Contenu éducatif

Coordination main-œil

Vocabulaire, orthographe

Repérage dans l'espace, sens de l'orientation

Additions, soustractions, multiplications

Coordination main-œil

Logique

Sens de l'observation

Coordination main-œil, réflexes

Les formes en 2D et en 3D

Contenu éducatif

Orthographe

Sens de l'observation

Reconstitution de puzzles



Logique

Au début de chaque mission, un écran apparaît, te présentant les commandes de jeu.



Mission 1 – Sur la route de l'usine

Mr Freeze™ a enfermé le maire dans son laboratoire de glace qui se trouve dans une ancienne usine désaffectée. **Batman™** est sur la route de l'usine au volant de sa Batmobile. Aide-le à sauter par-dessus les obstacles qui se trouvent sur la route.

Utilise la manette pour diriger la Batmobile à droite et à gauche et appuie sur **OK** pour la faire sauter. Sur ton chemin, attrape autant de bonus  et de cristaux d'énergie  que tu peux.

Objectif pédagogique : coordination main-œil.

★ **Niveau facile** : peu d'obstacles sur la route. La Batmobile se déplace peu rapidement.

★★ **Niveau difficile** : plus d'obstacles sur la route. La Batmobile se déplace plus rapidement.

Mini-jeu : Mots mêlés

Le tunnel sur la route est bloqué par un portail. Il faut pirater le code pour pouvoir l'ouvrir. Une grille apparaît contenant 16 lettres (niveau facile) ou 36 lettres (niveau difficile). Ces lettres forment un mot horizontalement et un mot verticalement. Utilise la manette pour les mettre en évidence et appuie sur **OK** pour valider. Trouve autant de mots que tu peux avant que le temps ne soit écoulé. Plus tu trouves de mots, plus ton score sera élevé.



Mission 2 – Le tunnel secret

Batman™ est arrivé à l'usine et il doit maintenant pénétrer dans le laboratoire de glace de **Mr Freeze™** à travers un passage secret. Dirige **Batman™** vers la sortie du tunnel en te servant de la carte en bas à gauche de l'écran. Appuie sur **OK** pour ouvrir les portes.



Objectif pédagogique : repérage dans l'espace, sens de l'orientation.

★ **Niveau facile** : additions et soustractions à 1 chiffre, peu de robots dans « L'attaque des robots-espions ».

★★ **Niveau difficile** : additions, soustractions et multiplications à 2 chiffres, plus de robots dans « L'attaque des robots-espions ».

Mini-jeu 1 : Calculo'code

Le tunnel est bloqué. Pour pirater le code et pouvoir ouvrir la porte, trouve le nombre qui complète l'opération en bas de l'écran. Déplace la manette en haut ou en bas pour sélectionner un nombre et appuie sur **OK** pour valider. Tu peux aussi choisir directement ta réponse en utilisant les boutons colorés.



Mini-jeu 2 : L'attaque des robots-espions

Des robots-espions volants attaquent **Batman™**. Détruis-les le plus vite possible avant qu'ils ne commencent à tirer ! Appuie sur le bouton coloré qui correspond à la couleur du robot pour tirer sur lui.



Mission 3 – Le laboratoire de glace

Batman™ est entré dans le laboratoire de glace de **Mr Freeze™**. Il doit maintenant délivrer le maire avant qu'il ne soit trop tard...

Suis les flèches et les instructions orales pour arriver jusqu'au maire.



Objectif pédagogique : logique, sens de l'observation.

★ **Niveau facile** : suites logiques simples à compléter. Caisses d'une seule couleur dans « Caisses casse-tête ».

★★ **Niveau difficile** : suites logiques plus complexes à compléter. Caisses multicolores dans « Caisses casse-tête ».

Mini-jeu : Caisses casse-tête

Déplace les caisses pour reconstituer la figure en haut à droite de l'écran. Utilise la manette pour déplacer le bras articulé et appuie sur **OK** pour prendre ou déposer une caisse.



Mission 4 – L'échappée finale

Le maire est maintenant libre, mais **Mr Freeze™** a programmé l'autodestruction du laboratoire ! **Batman™** doit sortir le plus vite possible avant que tout n'explose ! Utilise la manette pour déplacer **Batman™** en évitant tous les obstacles. Attrape autant de bonus et de cristaux d'énergie que tu peux.



Objectif pédagogique : coordination main-œil.

★ **Niveau facile** : **Batman™** rencontre assez peu d'obstacles.

★★ **Niveau difficile** : **Batman™** rencontre plus d'obstacles.

Mini-jeu : Apprenti'formes

Batman™ est encerclé par des blocs de glace de formes différentes qui lui bloquent le passage. Pour continuer, appuie sur **OK** pour tirer sur la forme en 2 dimensions qui correspond à la forme en 3 dimensions en haut à droite de l'écran.



Activités : Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce à ces quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière ! Déplace la manette à gauche ou à droite pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.




Commandes

Quand tu entres dans une zone d'entraînement, un écran apparaît, te présentant les commandes de jeu.



Minuteur

Dans chacun des 4 jeux, un minuteur  s'affiche à l'écran pour t'indiquer le temps qu'il te reste. Si tu finis le jeu avant que le temps ne soit écoulé, les secondes restantes seront ajoutées à ton score.

Zone d'entraînement 1 – Bataille dans les airs

Affronte **Mr Freeze**™ sur les hauteurs de **Gotham City**™ ! **Mr Freeze**™ se trouve dans un engin volant qui tire des boules de glace. Un groupe de lettres est attaché sous son vaisseau. Tire sur la lettre qui complète le mot en bas de l'écran.



Objectif pédagogique : améliorer son orthographe.

★ **Niveau facile** : mots de 5 lettres.

★★ **Niveau difficile** : mots de 6 lettres.

Zone d'entraînement 2 – Le métro de Gotham

Un bandit se cache dans le train. Aide **Batman**™ à le trouver et à l'arrêter. Tu disposes d'une photo du bandit. Zoome sur les différents occupants du train et trouve celui qui correspond à la photo. Appuie sur **OK** pour l'arrêter.



Objectif pédagogique : sens de l'observation,

★ **Niveau facile** : peu de personnes dans le train.

★★ **Niveau difficile** : plus de personnes dans le train.

Zone d'entraînement 3 – Puzzles animés

Une image animée représentant l'un des ennemis de **Batman™** apparaît à droite de l'écran. Cette image est découpée en pièces qui se trouvent en bas de l'écran. À toi de reconstituer l'image en disposant les pièces au bon endroit sur la grille. Appuie sur **OK** pour prendre ou déposer une pièce et utilise la manette pour la déplacer.



Objectif pédagogique : reconstitution de puzzles.

★ **Niveau facile** : 6 pièces sont à rajouter au puzzle.

★★ **Niveau difficile** : 7 pièces sont à rajouter au puzzle.

Zone d'entraînement 4 – Combino'formes

Fais tomber les formes sur la plate-forme correspondante, de sorte que les deux formes s'imbriquent et forment un carré. Utilise la manette pour déplacer les plates-formes et appuie sur **OK** pour faire tomber les formes.



Objectif pédagogique : sens de l'observation.

★ **Niveau facile** : 10 problèmes à résoudre.

★★ **Niveau difficile** : 15 problèmes à résoudre.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu. Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis remettez les piles.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél :** 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

