

La mission de Po

Manuel d'utilisation



vtech®

V.SMILE®

Kung Fu Panda™ & ©
2008 DreamWorks
Animation L.L.C.

Chers parents,

Chez **VTech**[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à 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 ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a donc spécialement conçu **V.Smile**[®], la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 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 de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose généralement une Aventure éducative, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des Ateliers découvertes, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !

VTech[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™], dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile**[®] vous donnera entière satisfaction.

L'équipe **VTech**

Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**[®] et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet www.vsmile.fr

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Kung Fu Panda™ – La mission de Po** de **VTech®**.
Félicitations !

Bienvenue dans la Vallée de la Paix, où vit Po le Panda. Po donnerait tout pour voir ses idoles les Cinq Cyclones se mesurer lors de la compétition de kung fu qui désignera le nouveau protecteur de la région : le Guerrier Dragon. Po est désigné Guerrier Dragon par hasard ! Il va devoir s'entraîner intensivement afin de vaincre le méchant Tai Lung et sauver la Vallée de la Paix...

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Kung Fu Panda™ – La mission de Po** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

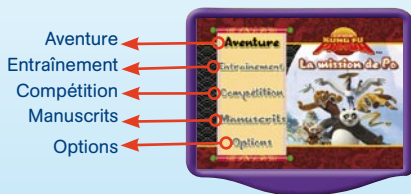
1. POUR COMMENCER À JOUER...

- 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 **Kung Fu Panda™ – La mission de Po** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Remarque : Les jeux qui nécessitent l'utilisation du stylet sont également accessibles avec la manette.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



- Aventure :** accompagne Po dans ses aventures et découvre de nombreuses activités...
- Entraînement :** apprends en t'amusant dans les 2 ateliers dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !
- Compétition :** affronte tes adversaires en face à face ou lors du grand tournoi !
- Manuscrits :** apprends à tracer les lettres et apprends à tracer et à prononcer les nombres chinois.
- Options :** tu peux choisir d'activer la musique de fond ou non, d'activer la demo ou non ainsi que ton nombre de vies.

1.1. AVENTURE

Dans ce mode, pars avec Po et aide-le à accomplir toutes ses missions afin de devenir le Guerrier Dragon et sauver la Vallée de la Paix !



Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.



Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console 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 allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

1.2. ENTRAÎNEMENT

Teste tes connaissances et tes compétences dans les deux ateliers.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le haut pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le haut et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

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**®. Dans les **Entraînements**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière compétitive.

1.3. COMPÉTITION

Dans ce mode, tu peux affronter tes adversaires en face à face ou bien participer au tournoi pour tenter de devenir le Guerrier Dragon !

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le haut pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le haut et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

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®**. Dans le mode **Compétition**, les 2 joueurs jouent en même temps de façon compétitive, (le joueur qui a le meilleur score gagne).

1.4. MANUSCRITS

Dans ce mode, tu peux choisir d'apprendre à prononcer et à tracer les lettres françaises ou encore d'apprendre à prononcer et à tracer les nombres chinois.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



1.5. OPTIONS

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



Énergie Standard / Illimitée : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Énergie : Illimitée**. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimitée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Demo Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la demo en début de jeu. Cette demo permet de visualiser les commandes du jeu. Par défaut, la demo est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE ?

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

Bouton QUITTER II

Appuie sur le bouton **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 le bouton **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne **✗** lorsque tu veux reprendre la partie).



Bouton ABC

ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement au mode **Entraînement**. 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 des **Entraînements**, choisis **✓**. Pour continuer la partie, choisis **X**.

V.Link™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.



Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'Aventure :

Record

Tu as accompli la 1ère mission
Ton record atteint 140
Ton record atteint 420
Ton record atteint 560

Pièce d'or

Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Tu gagnes une 2e pièce d'or
Tu gagnes une 3e pièce d'or
Tu gagnes une 4e pièce d'or

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure

Forêt de bambous

Rivières bloquées

À emporter

Maître architecte

Planches logiques

Acrobate falaise

Mission ultime

Logique, repérage dans l'espace

Logique, repérage dans l'espace

Aliments, lettres, coordination main/œil

Géométrie, coordination main/œil

Logique, formes

Logique, nombres, mathématiques

Formes, mathématiques

Entraînement

À table !

Cibles mobiles

Aliments, catégorisation

Logique, coordination main/œil

Compétition

Face à face

Tournoi

Mathématiques, formes

Mathématiques, formes

Manuscrits

Rouleau français

Rouleau chinois

Traçage de lettres, prononciation





Traçage de nombres chinois, prononciation

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure



Commandes :

	Se déplacer vers la gauche
	Se déplacer vers la droite
	Grimper
	Descendre
Boutons colorés	Effectuer des mouvements de kung fu
OK	Sauter
OK	Délivrer un villageois

1. Forêt de bambous

Aide Po à retrouver les 3 villageois perdus dans la forêt de bambous. Utilise le joystick pour te déplacer. Lorsque tu rencontres un villageois prisonnier qui appelle à l'aide, libère-le ! Quand tu arrives à l'endroit où se trouve le villageois, fais preuve de logique et pousse les rochers pour trouver le chemin qui mène à lui...

Objectif pédagogique : logique

- ★ Niveau facile : labyrinthe facile
- ★★ Niveau difficile : labyrinthe plus compliqué



2. Rivières bloquées

Aide Po à débloquer 3 rivières afin d'alimenter la Vallée de la Paix en eau. Utilise le joystick pour te déplacer. Lorsque tu rencontres un villageois prisonnier qui appelle à l'aide, libère-le ! Quand tu arrives à l'endroit où se trouve la rivière, fais preuve de logique et pousse les rochers pour diriger l'eau vers la roue.

Objectif pédagogique : logique

- ★ Niveau facile : position des rochers simple
- ★★ Niveau difficile : position des rochers plus compliquée



3. À emporter

Tu dois livrer les nouilles à 3 magasins. En niveau facile, tu reconnaîtras le magasin en retrouvant l'objet ou l'aliment qu'il vend ; en niveau difficile, tu reconnaîtras le magasin en retrouvant la première lettre de l'objet ou l'aliment qu'il vend. Si tu croises le chat ninja, il fera tomber tes plats ! À toi de les récupérer en déplaçant Po.



Commandes :

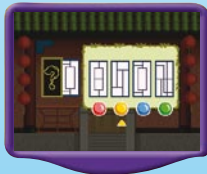
Bouton rouge	Ne pas livrer les nouilles
Bouton vert	Livrer les nouilles

Objectif pédagogique : identification d'objets, lettres

- ★ Niveau facile : identifier des objets
- ★★ Niveau difficile : reconnaître des lettres

4. Maître architecte

Il faut reconstruire une maison dans le village. Aide Po à trouver les 3 éléments de construction manquants : un bas-relief, une rambarde et une fenêtre. Si tu croises le chat ninja, il fera tomber les cadeaux du villageois ! À toi de les récupérer en déplaçant Po.



Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner une réponse
-----------------	--------------------------

Objectif pédagogique : géométrie

- ★ Niveau facile : trouver l'élément identique
- ★★ Niveau difficile : trouver l'élément symétrique

5. Planches logiques

Oh non, le pont dans la montagne est détruit... Tu vas devoir aider Po à le reconstruire. Pour cela, trouve 5 planches qui s'emboîtent exactement les unes avec les autres.



Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner une réponse
← →	Se balancer à la branche

Objectif pédagogique : géométrie, logique

- ★ **Niveau facile** : formes simples
- ★★ **Niveau difficile** : formes plus compliquées

6. Acrobate falaise

Les 3 villageois sont bloqués sur la falaise ! Accompagne Po dans la montagne pour les retrouver. Tu dois trouver la bonne longueur de corde pour les secourir... Oriente le joystick vers le bas pour accélérer, vers le haut pour ralentir, et évite les étoiles que lance le chat ninja !



Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner une réponse
← →	Se balancer à la branche

Objectif pédagogique : mathématiques

- ★ **Niveau facile** : trouver le nombre qui se trouve entre 2 nombres donnés (en mètres)
- ★★ **Niveau difficile** : trouver le nombre qui se trouve entre 2 nombres donnés (en mètres ou en centimètres)

7. Mission ultime

Pour terminer, il te faut maintenant vaincre Tai Lung ! Ramasse les objets indiqués plus rapidement ! que lui pour gagner les 3 points qui te permettront d'utiliser le kung fu contre lui. Tu peux aussi ramasser des boulets pour lui lancer dessus. Pour cela, détruis les caisses pour voir ce qu'elles contiennent. Celui qui perd toute son énergie perd le combat.



Commandes :

Boutons colorés

Reproduire la suite et remplir la barre d'énergie

Objectif pédagogique : mathématiques, formes, géométrie



Niveau facile : trouver les nombres qui sont inférieurs ou supérieurs à un nombre donné, ou trouver les formes identiques à celle donnée ou les formes qui ont 3 côtés



Niveau difficile : trouver les nombres qui sont inférieurs ou supérieurs à un nombre donné, ou trouver les formes identiques à celle donnée mais orientées différemment ou les formes à 4 ou 5 côtés

Entraînement

1. À table !

Po s'entraîne dur pour améliorer sa dextérité. Utilise le stylet pour attraper les aliments et les déposer dans le plat en bas de l'écran avant que Maître Shifu ne les chipe ! Attrape autant de gâteaux porte-bonheur que tu peux pour gagner plus de points. À tes baguettes !



Commandes :

←	Se déplacer vers la gauche
→	Se déplacer vers la droite
↑	Se déplacer vers le haut
↓	Se déplacer vers le bas, déposer l'objet dans le plat
OK	Attraper ou relâcher un objet

Objectif pédagogique : aliments, catégorisation

- ★ **Niveau facile** : trouver les objets qui sont des aliments
- ★★★ **Niveau difficile** : trouver les aliments qui appartiennent à une catégorie alimentaire donnée

2. Cibles mobiles

Tu dois viser la bonne cible afin de compléter le puzzle logique. Utilise le stylet pour déplacer le viseur et appuie sur **OK** pour lancer une étoile. Dans la pièce suivante, fais bien attention et vise les sacs pour les faire éclater et gagner des points supplémentaires !



Commandes :




←	Déplacer le viseur vers la gauche
→	Déplacer le viseur vers la droite
↑	Déplacer le viseur vers le haut
↓	Déplacer le viseur vers le bas
OK	Lancer une étoile

Objectif pédagogique : logique, repérage dans l'espace

- ★ **Niveau facile** : compléter un puzzle qui contient 9 formes
- ★★★ **Niveau difficile** : compléter un puzzle qui contient 16 formes

Compétition

Commandes :

	Se déplacer vers la gauche
	Se déplacer vers la droite
	Se déplacer vers le bas
OK	Sauter
Boutons colorés	Reproduire la suite et remplir la barre d'énergie

Objectif pédagogique : mathématiques, formes, géométrie

★ **Niveau facile :** trouver les nombres qui sont inférieurs ou supérieurs à un nombre donné, ou trouver les formes identiques à celle donnée ou les formes qui ont 3 côtés

★★ **Niveau difficile :** trouver les nombres qui sont inférieurs ou supérieurs à un nombre donné, ou trouver les formes identiques à celle donnée mais orientées différemment ou les formes à 4 ou 5 côtés

1. Face à face

Choisis ton personnage, ton adversaire et le lieu de votre rencontre pour mesurer ta force et tes connaissances ! Ramasse les objets indiqués plus rapidement que lui pour gagner les 3 points qui te permettront d'utiliser le kung fu contre lui. Tu peux aussi ramasser des boulets pour lui lancer dessus. Pour cela, détruis les caisses pour voir ce qu'elles contiennent. Celui qui perd toute son énergie perd le combat.



2. Tournoi

Ce mode de jeu reprend la base du face à face mais propose plusieurs rounds, selon ton résultat, afin de désigner le meilleur maître de kung fu du tournoi.



Manuscrits

Commandes :

Styler	Tracer les traits
Micro	Prononcer le mot

1. Rouleau français

Sélectionne un nombre de 1 à 10 que tu souhaites apprendre, puis trace les traits de chacune des lettres en suivant l'exemple de Po. Ensuite, prononce le mot dans le micro !

Objectif pédagogique : traçage de lettres, nombres



2. Rouleau chinois

Tu es prêt pour une initiation au chinois ? Sélectionne un nombre de 1 à 10 que tu souhaites apprendre, puis trace les traits de chacun des caractères en suivant l'exemple de Po. Ensuite, prononce le mot dans le micro !

Objectif pédagogique : prononciation et traçage de nombres chinois



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni 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 jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. 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/Redémarrer, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console **V.Smile®**.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

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

E-mail : vtech_conseil @ vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)

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

Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

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 : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. 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. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez 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.

