



PIXAR  
ANIMATION STUDIOS

Disney • PIXAR

# TOY STORY 2

## BUZZ À LA RESCOUSSE !

Manuel d'utilisation



vtech®

V. SMILE

Toy Story 2 © 2005 Disney / Pixar

*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 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 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 la console **V.Smile**, 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 **Disney/Pixar Toy Story 2 – Buzz à la rescousse !** de **VTech®**. Félicitations !

Pendant qu'Andy est en vacances, Woody est kidnappé par Al, le collectionneur de jouets ! Buzz et ses amis doivent à tout prix sauver Woody avant le retour d'Andy ! Rejoins tous les jouets de Toy Story 2 pour une aventure palpitante et deviens, toi aussi, un héros grâce à **V.Smile !**

## INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney/Pixar Toy Story 2 - Buzz à la rescousse !**
2. Le manuel d'utilisation.
3. La carte de garantie de 1 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 **Disney/Pixar Toy Story 2 - Buzz à la rescousse !** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

## Choisir un mode de jeu

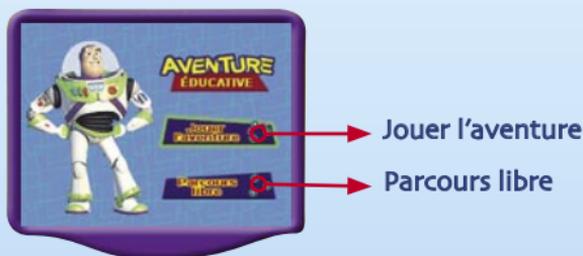
Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider.



## Aventure éducative

Dans ce mode, tu dois aider Buzz à sauver Woody, enlevé par Al, le collectionneur de jouets, en parcourant quatre environnements inspirés des grandes scènes du film Disney/Pixar - Toy Story 2. Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque niveau pour accéder au suivant.

Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

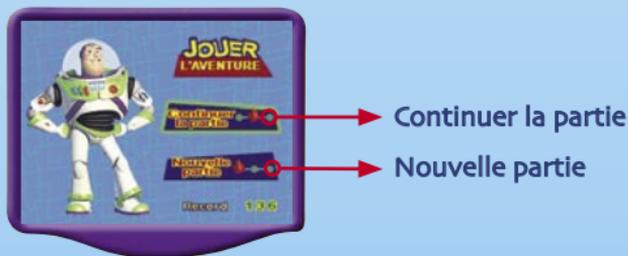


**Jouer l'aventure** : aide Buzz à retrouver Woody en jouant les niveaux dans l'ordre de l'histoire !

**Parcours libre** : accède directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans suivre l'ordre de l'histoire.

## Jouer l'aventure

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



### Remarque :

- L'option "Continuer la partie" n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- 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 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 et le nombre de joueurs.



**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 **l'Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément, de manière compétitive. Le premier qui trouve la bonne réponse marque le point.

## 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. Oriente la manette vers la gauche ou la droite pour sélectionner un jeu et appuie sur OK pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

## Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Pour choisir le niveau de difficulté, oriente la manette vers la droite ou la gauche et sélectionne **Facile** ou **Difficile**. Appuie sur OK pour confirmer

ton choix.

**Remarque** : pour plus d'informations sur le mode **Ateliers découvertes**, consulte la rubrique Activités : Ateliers découvertes.

## Options

Sur l'écran des options, tu peux désactiver la musique de fond pour jouer dans le calme ou choisir le mode **Nombre de vies : illimité** pour jouer sans jamais perdre. Oriente la manette vers le haut ou le bas pour sélectionner **Musique** ou **Nombre de vies**.

### Musique Activée / Désactivée

Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur OK pour confirmer.

### Nombre de vies Standard / Illimité

Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide de la manette et appuie sur OK pour confirmer.



## FONCTIONNALITÉS

### Choisir les paramètres du jeu

**Touche AIDE** ?

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

**Touche QUITTER** !

Appuie sur la touche **QUITTER** située sur la partie mauve de la manette pour quitter la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande

de confirmer ton choix. Choisis ✓ pour quitter la partie ou ✗ pour continuer. Confirme ton choix en appuyant sur OK. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause au cours de la partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✗ lorsque tu veux reprendre la partie).

## Touche ATELIERS DÉCOUVERTES



La touche **Ateliers découvertes**, située sur la partie mauve de la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une 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 ta partie, choisis ✗.

# ACTIVITÉS

## Contenu éducatif

### Aventure éducative

Jeu 1	La grande traversée	Résolution de problèmes
Jeu 2 (mini-jeu)	La porte géante	Observation et coordination main-œil
Jeu 3	La ferme aux jouets	Les lettres majuscules /minuscules et les voyelles / les consonnes
Jeu 4	Perdu dans les conduits	Repérage dans l'espace
Jeu 5 (mini-jeu)	Ruée vers l'aéroport	Réflexes, stratégie
Jeu 6	Panique sur le tapis roulant	Calcul (additions)

### Ateliers découvertes

Jeu 1	Le jouet manquant	Logique
Jeu 2	Bagages perdus	Vocabulaire
Jeu 3	À quoi pensent les aliens ?	Géométrie
Jeu 4	Stand de tir	Calcul (additions)

### Aventure éducative

L'**Aventure éducative** se compose de 6 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (Parcours libre), puis appuie sur le bouton OK pour confirmer ton choix.



- Buzz** Le personnage que tu diriges avec la manette.
- Énergie** Le niveau d'énergie diminue lorsque Buzz touche un obstacle.
- Indices** Indices donnés pour résoudre l'énigme (ou la question).
- Ennemi** Obstacles à éviter pour ne pas perdre d'énergie.
- Bonus** Élément à récupérer pour gagner des points supplémentaires.
- Score** Points que tu accumules en répondant aux questions.

## Commandes

- (←) Se déplacer vers la gauche
- (→) Se déplacer vers la droite
- (↑) Se déplacer vers le haut\*
- (↓) Se déplacer vers le bas\*

**Bouton OK** Sauter

(\*) Dans les menus ou dans certains jeux seulement.

## Activités : Aventure éducative

### Jeu 1 – La grande traversée



Buzz et ses amis doivent atteindre la ferme aux jouets où Al, le collectionneur, a emmené Woody. Mais pour cela, ils doivent traverser une route très dangereuse ! Aide Buzz à traverser cinq routes et utilise les objets qui se trouvent sur ton chemin, comme la catapulta ou la planche à roulettes, pour avancer plus vite. Attention aux pièges et aux obstacles !

**Objectif pédagogique :** apprendre à résoudre un problème en mettant en place une stratégie.

★ **Niveau facile** : le nombre d'obstacles est restreint et le problème est relativement simple à résoudre.

★★ **Niveau difficile** : le problème est plus complexe et il y a davantage d'obstacles à éviter.

## Jeu 2 - La porte géante (mini-jeu)



Buzz et ses amis sont arrivés sains et saufs à la ferme aux jouets où un nouveau défi les attend : la porte automatique est fermée ! Pour l'ouvrir, il faut suffisamment de poids sur le détecteur devant l'entrée. Observe bien l'ordre dans lequel sautent les autres jouets et appuie sur OK pour faire sauter Buzz en même temps qu'eux.

**Objectif pédagogique** : développer le sens de l'observation et la coordination main-œil.

★ **Niveau facile** : 3 jouets doivent sauter en même temps

★★ **Niveau difficile** : 4 jouets doivent sauter en même temps.

## Jeu 3 - La ferme aux jouets



Le collectionneur de jouets quitte la ferme aux jouets en emmenant Woody. Aide Buzz à les rattraper ! Écoute bien l'instruction et récupère toutes les lettres demandées.

**Objectif pédagogique** : distinguer les lettres majuscules des lettres minuscules et les voyelles des consonnes.

★ **Niveau facile** : distinguer les lettres minuscules des lettres majuscules.

★★ **Niveau difficile** : distinguer les voyelles des consonnes.

## Jeu 4 – Perdu dans les conduits



Pour sauver Woody, les jouets doivent entrer dans l'appartement du collectionneur de jouets par les conduits d'aération. En chemin, Buzz rencontre des aliens pris au piège. Trouve-les en te repérant sur le plan et aide-les à sortir de ce labyrinthe.

**Objectif pédagogique :** apprendre à se repérer dans l'espace en lisant un plan.



**Niveau facile :** labyrinthe simple.



**Niveau difficile :** labyrinthe plus complexe.

## Jeu 5 – Ruée vers l'aéroport (mini-jeu)



Al, le collectionneur de jouets, emmène Woody à l'aéroport. Il faut vite les rattraper avant qu'il ne soit trop tard ! Utilise la manette pour conduire la camionnette de Pizza Planet. Attention à ne pas heurter les autres véhicules !

**Objectif pédagogique :** développer les réflexes et la logique.



**Niveau facile :** jusqu'à 2 voitures à la fois sur la route.



**Niveau difficile :** jusqu'à 3 voitures à la fois sur la route.

## Jeu 6 – Panique sur le tapis roulant



Woody, Jessie, Pil Poil et les aliens sont enfermés dans les valises vertes qui se trouvent sur le tapis roulant. Buzz doit à tout prix les délivrer avant qu'il ne soit trop tard !

Saute sur chaque valise verte que tu vois et trouve la bonne combinaison pour l'ouvrir.

Orienté la manette vers le haut ou le bas pour faire défiler les nombres et appuie sur OK quand tu as trouvé le résultat. Tu auras accompli ta mission dès que tu auras trouvé tous les jouets.

**Objectif pédagogique :** résoudre des additions simples.



**Niveau facile** : résoudre des additions composées de points.



**Niveau difficile** : résoudre des additions composées de chiffres.

## Activités : Ateliers découvertes

### Jeu 1 – Le jouet manquant



Les jouets sont bien rangés sur l'étagère, mais il en manque un ! Peux-tu le retrouver ? Utilise les boutons colorés pour répondre.

**Objectif pédagogique** : développer le sens logique.



**Niveau facile** : il y a jusqu'à 2 types de jouets différents sur l'étagère.



**Niveau difficile** : il y a jusqu'à 3 types de jouets différents sur l'étagère.

### Jeu 2 - Bagages perdus



Chaque bagage qui passe sur le tapis roulant de l'aéroport contient un objet. Trouve celui qui correspond au mot affiché à l'écran. Utilise la manette pour déplacer le curseur sur chaque bagage et voir ce qu'il contient. Appuie sur OK lorsque tu as trouvé le bon objet.

**Objectif pédagogique** : initiation à la lecture, vocabulaire.



**Niveau facile** : l'image correspondant à l'objet à trouver apparaît à côté du mot.



**Niveau difficile** : le mot doit être lu pour savoir quel est l'objet à trouver.

### Jeu 3 - À quoi pensent les aliens ?



Trouve la forme en 3D qui correspond à la forme vue du dessus que propose l'alien. Utilise les boutons colorés pour répondre.

**Objectif pédagogique :** reconnaître une forme vue sous différents angles.



**Niveau facile :** formes simples et choix de réponses évidentes.



**Niveau difficile :** formes et choix de réponses plus complexes.

### Jeu 4 - Stand de tir



Es-tu fin tireur ? Trouve le résultat de l'opération affichée en haut de l'écran et tire sur le maximum de bonnes réponses (il y a plusieurs cibles comportant la bonne réponse). Utilise la manette pour viser et appuie sur OK pour tirer.

**Objectif pédagogique :** résoudre une addition simple.



**Niveau facile :** résoudre des opérations composées de points.



**Niveau difficile :** résoudre des opérations composées de nombres.

## ENTRETIEN

1. Pour nettoyer la console **V. Smile**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque la console **V. Smile** n'est pas utilisée pendant une longue période.
4. Ranger la console **V. Smile** et ses accessoires dans un endroit sec.
5. 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 l'adaptateur de la console ou enlevez les piles. Si le problème persiste, appuyez sur la touche **RESET** située sous la console, à l'aide d'un objet pointu (un stylo par exemple).

## SERVICES 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 :

VTECH Electronics Canada Ltd

Suite 103- 5407 Eglinton Avenue

West Etobicoke

Ontario M9C 5K6

Canada

**Tél :** 1 877 352 8697

## ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

### AVERTISSEMENT AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- 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.

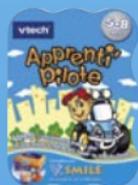
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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.

# vtech®

# V. SMILE

**Découvre vite tous les jeux V. Smile et rejoins tes héros préférés dans de nouvelles aventures !**



**Et bien d'autres encore...**

## Apprends en t'amusant !

Chaque jeu est vendu séparément.  
Disponibilité et dates de sortie à vérifier sur  
le site Internet [www.vsmile.fr](http://www.vsmile.fr)

© 2005 VTech

© Disney

© Disney. Pixar

Imprimé en Chine

91-02088-069 ☎