

Disney • PIXAR

# WALL•E

## Manuel d'utilisation



vtech®

V-SMILE®

Disney/Pixar elements  
© Disney/Pixar

## *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 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® et V.Smile 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](http://www.vsmile.fr)*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu Disney/Pixar **WALL•E** de **VTech**®. Félicitations !

Au début du 29<sup>e</sup> siècle, la Terre est tellement polluée que les humains ne peuvent plus y vivre et doivent habiter dans des vaisseaux spatiaux. **WALL•E** est le dernier robot à vivre sur Terre. Il travaille tous les jours à nettoyer la planète de tous ses débris. Un jour, un superbe robot blanc, prénommé **EVE**, arrive sur Terre et **WALL•E** découvre un nouveau sens à sa vie. Rejoins **EVE** et **WALL•E** dans leurs aventures fantastiques !

## CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **WALL•E** 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 **WALL•E** 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 le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



**Aventure éducative** : rejoins WALL•E et EVE dans leurs aventures fantastiques à travers l'espace !

**Ateliers découvertes** : apprends en t'amusant dans les 4 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

**Options** : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond.

**V.Link** : lorsqu'une **V.Link™** (vendue séparément) est connectée à la console, sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.

## 1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, pars à l'aventure dans l'espace avec EVE et WALL•E !

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.

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.

#### Remarques :

- 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.

### 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.

## Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick 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 3-4 ans.



**Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 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®**. Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière coopérative (les scores sont additionnés pour obtenir un score commun).

## 1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Rejoins WALL•E dans l'un des 4 ateliers de jeux, où tu pourras acquérir ou revoir une compétence particulière.

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

## Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick 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 3-4 ans.



**Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 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®**. Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne).

## 1.3. 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, et appuie sur la coche  pour confirmer.

**Énergie Standard/Illimitée** : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Énergie : Illimitée**. Par défaut, l'énergie est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimitée** à l'aide du joystick, puis appuie sur la coche  pour confirmer.

## 1.4. V.LINK™

Lorsque tu branches une **V.Link™** (vendue séparément) 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](http://www.fr.vsmilelink.com) afin de comparer tes scores et débloquent des minijeu bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.

### Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Obtiens un score total de 250, ou termine le premier jeu de l'Aventure éducative
Deuxième pièce d'or	Obtiens un score total de 700, ou termine les deux premiers jeux de l'Aventure éducative
Troisième pièce d'or	Obtiens un score total de 900, ou termine les trois premiers jeux de l'Aventure éducative
Quatrième pièce d'or	Obtiens un score total de 1200, ou termine les quatre jeux de l'Aventure éducative

**Note** : la connexion **V.Link** n'est disponible que sur les consoles **V.Motion™** et **V.Smile® Cyber Pocket™**.

 V.SMILE®  
CYBER POCKET™

 V-MOTION™

## 2. FONCTIONNALITÉS

### Bouton AIDE



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

### Bouton QUITTER



Appuie sur le bouton **QUITTER** du joystick 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



Le bouton **ABC**, situé sur le joystick, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. 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 **Ateliers découvertes**, choisis ✓. Pour continuer la partie, choisis ✕.

## 3. ACTIVITÉS

### 3.1. CONTENU ÉDUCATIF

#### Aventure éducative

Une journée de travail	Les couleurs
À la recherche d'EVE	Les formes
Escapade dans l'espace	Les lettres
Vers le holodétecteur	Les nombres

#### Ateliers découvertes

M-O en action	Les directions
Les collections de WALL•E	La logique
Les formes savantes	Le sens de l'observation
Le tri des déchets	L'identification d'objets

## 3.2. COMMANDES DE JEU

Au début de chaque jeu de l'**Aventure éducative** et des **Ateliers découvertes**, un écran présente les paramètres et les commandes de jeu.



## 3.3. BARRE D'ÉTAT

Dans certains jeux, une barre d'état apparaît à l'écran pour indiquer le temps qu'il te reste, ton score actuel, ton niveau d'énergie ainsi que la question qui t'est posée.



## 3.4. DESCRIPTION DES JEUX

### Aventure éducative

#### Une journée de travail

La Terre est jonchée de débris en tous genres. Aide WALL•E à la nettoyer. Déplace WALL•E vers une zone de travail, puis aide-le à attraper et à compacter les débris. Mets ensuite le cube de débris sur la pile de la même couleur.

Sur ton chemin, attrape les objets pour la collection de WALL•E et évite les obstacles.





**Objectif pédagogique :** reconnaissance des couleurs.

★ **Niveau facile :** découverte des couleurs primaires (rouge, jaune et bleu).

★★ **Niveau difficile :** découverte des combinaisons de couleurs.

**Commandes :**

Déplacer WALL•E	Déplacer le joystick en haut, en bas, à droite ou à gauche
Compacter des débris	Appuyer sur le bouton <b>OK</b>
Poser un cube de débris sur une pile	Appuyer sur le bouton <b>OK</b>

## À la recherche d'EVE

Aide WALL•E à retrouver EVE dans l'Axiom. Évite les faisceaux lumineux émis par les caméras de surveillance et les robots de sécurité. Lorsqu'un faisceau lumineux menace d'atteindre WALL•E, appuie sur **OK** pour que WALL•E se compacte sur lui-même et ne soit pas repéré.

À la fin du niveau, WALL•E se trouvera devant une porte fermée. Pour l'ouvrir, trouve la forme identique à celle qui est représentée sur la porte parmi les 4 qui te sont proposées.



**Objectif pédagogique :** découverte des formes.

★ **Niveau facile :** formes simples.

★★ **Niveau difficile :** formes plus complexes.

**Commandes :**

Accélérer WALL•E	Déplacer le joystick à droite et à gauche
Cacher WALL•E	Appuyer sur <b>OK</b>
Sélectionner une forme	Appuyer sur l'un des boutons colorés

## Escapade dans l'espace

Aide WALL•E et EVE à se retrouver dans l'espace. Déplace EVE et WALL•E à droite et à gauche afin qu'ils évitent les rochers.

Sur leur chemin, des séries de 4 lettres apparaissent à l'écran. Utilise les boutons colorés pour tirer sur la lettre identique à celle qui est affichée en bas à gauche de l'écran.



**Objectif pédagogique :** apprentissage et reconnaissance des lettres.



**Niveau facile :** lettres majuscules.



**Niveau difficile :** lettres majuscules et minuscules.

**Commandes :**

Déplacer EVE/WALL•E	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Tirer sur un rocher	Appuyer sur le bouton coloré de la même couleur que le rocher

## Vers le holodétecteur

Aide EVE à atteindre le holodétecteur pour qu'elle puisse y mettre la plante et rediriger l'Axiom vers la Terre. Une suite de nombres apparaît en bas à gauche de l'écran. En niveau facile, il faut prendre l'ascenseur dont le numéro est identique au nombre affiché sur fond jaune. En niveau difficile, il faut prendre l'ascenseur dont le numéro permet de compléter la suite logique. Tire sur les robots de sécurité pour les désactiver.



**Objectif pédagogique :** reconnaissance des nombres et suites logiques.



**Niveau facile :** apprends à reconnaître les nombres jusqu'à 12.



**Niveau difficile :** apprends à compléter une suite logique de nombres allant jusqu'à 16.

**Commandes :**

Déplacer EVE	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Faire monter EVE dans un ascenseur	Déplacer le joystick vers le haut
Tirer sur un robot de sécurité	Appuyer sur <b>OK</b>

## Ateliers découvertes

### M-O en action

M-O a pour mission de maintenir l'Axiom propre. Aide-le à nettoyer toutes les taches sur le sol.



**Objectif pédagogique :** apprendre les directions.



**Niveau facile :** des flèches de couleur sur le sol indiquent comment arriver jusqu'aux taches.



**Niveau difficile :** il n'y a pas de flèches colorées sur le sol.

**Commandes :**

Déplacer M-O	Appuyer sur les boutons colorés
Nettoyer une tache	Déplacer le joystick rapidement en bas et en haut

## Les collections de WALL•E

Aide WALL•E à ranger ses collections d'objets en trouvant les objets différents des autres.



**Objectif pédagogique :** développer son sens logique et son sens de l'observation.



**Niveau facile :** sélectionne l'objet qui est différent des autres.



**Niveau difficile :** sélectionne le groupe d'objets qui est différent des 3 autres.

**Commandes :**

Sélectionner un objet ou un groupe d'objets	Déplacer le joystick en haut, en bas, à droite ou à gauche
Valider sa sélection	Appuyer sur le bouton <b>OK</b>

## Les formes savantes

Trouve les formes qui permettent de compléter les puzzles.



**Objectif pédagogique :** exercer sa logique et son sens de l'observation.



**Niveau facile :** complète le puzzle avec les 3 pièces proposées.



**Niveau difficile :** complète le puzzle avec les 4 pièces proposées. Il faut faire tourner certaines pièces pour pouvoir les poser.

## Commandes :

	Mode Joystick	Mode Stylet
Sélectionner une forme	Déplacer le joystick à droite ou à gauche	Déplacer le stylet sur la zone sensible
Prendre une forme	Appuyer sur <b>OK</b>	Amener le pointeur sur une forme avec le stylet
Faire tourner une forme	Appuyer sur le bouton vert	Déplacer le joystick à droite ou à gauche

## Le tri des déchets

Des débris tombent vers le bas de l'écran. Aide WALL•E à les rattraper et à les mettre dans le bon conteneur. Il y a 4 conteneurs, pour les objets en plastique, en verre, en papier et en métal.



**Objectif pédagogique :** apprentissage du tri sélectif et identification d'objets.



**Niveau facile :** attrape 2 types de débris différents et mets-les dans le bon conteneur.



**Niveau difficile :** attrape 3 types de débris différents et mets-les dans le bon conteneur.

## Commandes :

Déplacer WALL•E	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche.
Sélectionner un conteneur	Appuyer sur le bouton coloré de la même couleur que le conteneur.

## 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** ou **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](http://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.

