

vtech®

V. SMILE MOTION®
APPRENDRE EN MOUVEMENTS

DREAMWORKS
MONSTRES
CONTRE
ALIENS™



Manuel d'utilisation

Monsters vs Aliens™ & © 2009
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. Ainsi, afin de concilier l'énergie débordante de votre enfant et le plaisir lié aux jeux vidéo, l'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a spécialement conçu **V.Smile Motion**[®], la console de jeu éducative qui fait bouger les enfants de 3 à 8 ans.

V.Smile Motion[®], 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, intuitifs et auxquels il est facile de jouer grâce à la V.Mouv', manette sans fil à capteur de mouvements, qui rend le jeu accessible aux plus jeunes.

Toute une série de jeux 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 la console **V.Smile Motion**[®] dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action, le tout en mouvements ! De plus, les jeux des consoles **V.Smile**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™] sont compatibles avec la **V.Smile Motion**[®] pour encore plus de choix. 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 Motion**[®] vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

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



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Monstres contre Aliens** de **VTech®**. Félicitations ! Quelque part aux États-Unis, dans un endroit top secret, vivent des monstres variés, retenus en captivité. Un groupe hétéroclite, composé d'un scientifique brillant à tête d'insecte, le Dr. Cafard ; un macho mi-singe mi-poisson, le Maillon Manquant ; le gélatineux et indestructible B.O.B. ; une gigantesque larve de 100 mètres de haut, Insectosaure ; sans oublier la géante de 15 mètres, Génormica ! Quand le chef des aliens, Gallaxhar, débarquera pour envahir la Terre, ces monstres seront sans doute notre unique espoir...



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Monstres contre Aliens** 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. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile Motion®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Monstres contre Aliens** 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.



Missions : accompagne les monstres dans leurs aventures pour vaincre les aliens.

Entraînements : apprends en t'amusant dans les 3 ateliers dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Galerie des monstres 3D : regarde les images que tu auras gagnées tout au long du jeu dans cette galerie très spéciale...

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

1.1. MISSIONS

Dans ce mode, accompagne les monstres dans leurs aventures et combats à leurs côtés pour sauver la Terre de Gallaxhar et de ses clones aliens !

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). 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, utilise 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 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, utilise le joystick pour sélectionner le niveau de difficulté et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile. Une fois ce paramètre défini, tu peux commencer à jouer.

1.2. ENTRAÎNEMENTS

Entraîne-toi avec tous les monstres pour parfaire ta technique et tester tes connaissances !

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 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.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde V.Mouv' ou une manette **V.Smile®** (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans les **Entraînements**, les 2 joueurs jouent en même temps de façon compétitive : le joueur qui a le meilleur score gagne.

1.3. GALERIE DES MONSTRES 3D

Dans la Galerie des monstres, tu peux voir les images 3D que tu auras gagnées en jouant. Mets les lunettes 3D incluses : effet monstre garanti !

1.4. 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.



Nombre de vies Standard / Illimité : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Nombre de vies : Illimité**. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** 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

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

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Entraînements**. 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 .

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	Pièce d'or
Ton record est supérieur à 1	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Ton record atteint 176	Tu gagnes une 2e pièce d'or
Ton record atteint 246	Tu gagnes une 3e pièce d'or
Ton record atteint 299	Tu gagnes une 4e pièce d'or



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Missions

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1. Tous à la cantine | Lettres, orthographe |
| 2. En rollers dans la ville | Directions, repérage dans l'espace |
| 3. Sus aux aliens | Couleurs, formes |
| 4. Combat de monstres | Formes |
| Mini-jeu 1. Bataille de géants | Suites numériques, logique |
| Mini-jeu 2. Coupure générale | Couleurs, mémorisation |

Entraînements

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1. Dans le ventre de B.O.B. | Identification d'objets |
| 2. Plats de monstres | Aliments, catégorisation |
| 3. Le labo du Dr. Cafard | Couleurs |

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Écran de jeu



Dans le jeu, des informations concernant les joueurs ou leur progression dans le jeu peuvent apparaître, comme sur l'écran ci-dessous.



★ **Énergie** : indique le niveau d'énergie du ou des joueur(s).

★★ **Score** : indique le score du ou des joueur(s).

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	(←)
Se déplacer vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	(→)
Mouvement spécifique au monstre (sauter, voler, ramper)	OK	OK
Action ultime (attaquer)	Bouton vert	Bouton vert
Changer de monstre	Bouton rouge	Bouton rouge

MISSIONS

Tous à la cantine

C'est une journée banale dans la base militaire, le repas vient d'être annoncé. Les monstres doivent se rendre à la cantine au plus vite. Aide-les à récupérer les lettres manquantes sur le chemin afin de compléter les mots.



Objectif pédagogique : orthographe, lettres


- ★ **Niveau facile :** les mots sont composés de 3 à 5 lettres, l'action ultime peut être utilisée à volonté.
- ★★ **Niveau difficile :** les mots sont composés de 6 à 7 lettres, l'action ultime peut être utilisée un certain nombre de fois.

En rollers dans la ville

Les aliens ont débarqué sur Terre et le robot poursuit Génormica ! Aide-la à lui échapper en fonçant vers le Golden Gate, mais prends garde aux voitures et aux obstacles. Suis les indications des flèches pour esquiver les attaques du robot.



Commandes spécifiques :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se baisser	Incliner la V.Mouv' vers le bas 	(↓)

Objectif pédagogique : directions, repérage dans l'espace

- ★ **Niveau facile :** les obstacles sont peu nombreux.
- ★★ **Niveau difficile :** les obstacles sont plus nombreux.

Mini-jeu : Bataille de géants

Insectosaure doit à tout prix empêcher le robot de détruire le Golden Gate ! C'est une véritable bataille de géants qui s'engage : aide Insectosaure à compléter les suites numériques pour vaincre le robot. Appuie sur le bouton OK lorsque le curseur se trouve sur la bonne réponse.



Commandes spécifiques :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire reprendre ses esprits à Insectosaure	Secouer la V.Mouv'	OK

Objectif pédagogique : suites numériques, logique

- ★ **Niveau facile :** les nombres se suivent et changent de position relativement lentement.
- ★★ **Niveau difficile :** les nombres se suivent de façon paire / impaire et changent de position plus vite.

Sus aux aliens

Les aliens ont capturé Génormica et la retiennent prisonnière dans leur vaisseau... Les autres monstres vont tout faire pour la sauver ! Introduis-toi dans le vaisseau avec eux pour stopper la machine à cloner de Gallaxhar avant qu'il ne soit trop tard ! Entre dans la salle informatique pour jouer au mini-jeu.



Commandes spécifiques :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire reprendre ses esprits au monstre	Secouer la V.Mouv'	OK
Sélectionner un clone	Boutons colorés	Boutons colorés

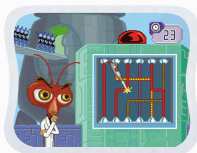
Objectif pédagogique : suites numériques, logique


- ★ **Niveau facile** : la chemise d'un des clones est de couleur différente.
- ★★ **Niveau difficile** : la position d'un des clones est différente.

Mini-jeu : Coupure générale

Aide le Dr. Cafard à stopper la machine à cloner !
Pour cela, tu dois choisir et couper les bons câbles, observe bien !

Commandes spécifiques :



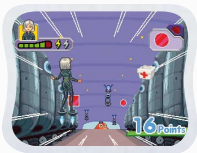
	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le pointeur du laser		(←) (→) (↓) (↑)
Couper un câble	OK	OK

Objectif pédagogique : couleurs, mémorisation



- ★ **Niveau facile** : il faut couper 2 à 3 câbles.
- ★★ **Niveau difficile** : il faut couper 4 à 5 câbles.

Combat de monstres

Génormica a chaussé ses aéroglisseurs pour s'échapper du vaisseau et rejoindre Insectosaure. Aide-la à éviter les clones et à ramasser les bonnes formes sur son chemin !



Commandes spécifiques :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se diriger vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers le bas 	(↓)
Se diriger vers le haut	Incliner la V.Mouv' vers le haut 	(↑)
Accélérer	OK	OK

Objectif pédagogique : formes

- ★ **Niveau facile :** les formes sont relativement simples, les obstacles et les aliens peu nombreux.
- ★★ **Niveau difficile :** les formes sont plus compliquées, les obstacles et les aliens plus nombreux.

ENTRAÎNEMENTS

Dans le ventre de B.O.B.

B.O.B. a un appétit insatiable... Joins-toi au Dr. Cafard et à Maillon pour deviner ce qu'il a bien pu engloutir cette fois-ci !



Commandes spécifiques :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur		(←) (→)
Confirmer	OK	OK

Objectif pédagogique : observation, identification d'objets

- ★ **Niveau facile :** l'objet apparaît flou.
- ★★ **Niveau difficile :** seul le contour de l'objet est visible.

Plats de monstres

B.O.B. et Maillon sont à la cantine et se demandent ce qu'ils vont bien pouvoir manger... Attrape les bons aliments pour les initier aux aliments et aux catégories alimentaires. Attention aux ordures !



- ★ **Niveau facile :** un seul aliment par catégorie à trouver, les ordures sont peu nombreuses.
- ★★ **Niveau difficile :** plusieurs aliments par catégorie à trouver, les ordures sont plus nombreuses.

Le labo du Dr. Cafard

Le Dr. Cafard fait des expériences secrètes dans son laboratoire en compagnie de Maillon. Ils mélangent des couleurs pour en créer de nouvelles. Sauras-tu trouver la bonne couleur ? Attention aux explosions chimiques !



Commandes spécifiques :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une couleur	 ou Boutons colorés	(←) (→) (↓) (↑) ou Boutons colorés
Confirmer	OK	OK

Objectif pédagogique : couleurs

- ★ **Niveau facile :** l'une des deux couleurs à mélanger est donnée.
- ★★ **Niveau difficile :** il faut trouver les deux couleurs dont le mélange donne une 3^{ème} couleur.

GALERIE DES MONSTRES 3D

Au début du jeu, 2 images sont déjà disponibles dans la Galerie des monstres. Plus tu joues, plus tu en gagnes !

Tu peux débloquer des images à chaque fois que ton score atteint plus de la moitié lors d'une mission. Au total, 6 images sont disponibles dans le jeu.

Dans la Galerie, utilise le joystick pour sélectionner une image et la voir s'afficher à l'écran. Appuie sur le bouton OK pour entendre les monstres dire des phrases amusantes !

N'oublie pas de mettre les lunettes 3D incluses pour profiter au maximum de l'effet 3D !





4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile Motion®**, 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 Motion®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile Motion®** 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 Motion®**.



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 et 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.

