

vtech®

Manuel d'utilisation



CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®



© MARVEL

*Chers parents,*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, 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**<sup>®</sup> a donc spécialement conçu **MobiGo**<sup>®</sup>, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo**<sup>®</sup> représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech**<sup>®</sup> propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo**<sup>®</sup> dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! 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 **MobiGo**<sup>®</sup> vous donnera entière satisfaction.*

*L'équipe VTech*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la cartouche de jeu **MobiGo® Ultimate Spider-Man** de **VTech®**. Félicitations !

Le Docteur Octopus menace la ville avec son Octobot géant ! Nick Fury, le directeur du S.H.I.E.L.D., missionne Spider-Man pour le neutraliser. Rejoins ton super-héros et aide-le à défier Electro, Kraven et le Docteur Octopus en personne ! Bonne chance !

## CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Ultimate Spider-Man** de **VTech®** compatible avec toutes les consoles **MobiGo®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

**ATTENTION !** Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, emballages plastiques, 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.

**WARNING:** all packing materials, such as tape, plastic sheets and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

## 1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Ultimate Spider-Man** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.



### 1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône Invité. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

## 1.2. CHOISIR UN JEU

### 1.2.1. Téléchargements

Joue au jeu **Ultimate Spider-Man** et transfère tes scores sur l'application **Explor@ Park**. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses (trophée de bronze, argent ou or).

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis l'**Explor@ Park**, touche **Téléchargements** pour accéder à ces jeux.



Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

### 1.2.2. Cartouche de jeu Ultimate Spider-Man

Accompagne Spider-Man dans cette aventure contre le Docteur Octopus !

Choisis entre les deux modes possibles une fois que tu te trouves dans le menu principal : soit le mode Aventure, soit le mode Jeu libre.

#### Remarque :

- L'option **Continuer** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles (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.

### 1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.



- ★ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-6 ans.
- ★ ★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-8 ans.

## 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**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

## 2. FONCTIONNALITÉS

### Bouton AIDE ?

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

### Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** 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. Le bouton **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).

### Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo**®. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil.

Clavier



### Écran tactile

L'écran de ta **MobiGo**® est tactile. Touche l'écran pour naviguer dans le menu et jouer à la plupart des jeux.

### Réinitialisation

Pour remettre les scores à zéro et effacer le suivi de tes progrès, va sur l'écran du menu principal de la cartouche et tape le code « RESET ». appuie sur la touche **ENTRÉE**. Une fois la réinitialisation effectuée, le message « Remise à zéro des scores » apparaît à l'écran.

## 3. ACTIVITÉS

Il y a deux modes de jeu possibles. Le mode Aventure et le mode Jeu Libre.

Code à déchiffrer	Logique, nombres à deviner
Le circuit parfait	Résolution de problèmes
L'attaqué des Octobots	Calcul mental, réflexes
Course à moto	Localisation dans l'espace
Où est Kraven ?	Comparaison de nombres, addition, soustraction
Electro formes	Formes géométriques
Le combat ultime	Réflexes, coordination main/œil



### 3.1. Mode Aventure

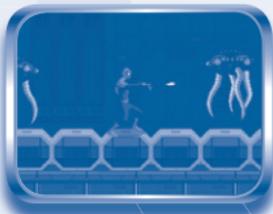
Dans le Mode Aventure, aide Spider-Man à se déplacer dans la ville, à combattre les Octobots et à défier Kraven et Electro. Une fois que tu les auras tous neutralisés, tu pourras affronter le Docteur Octopus en personne !

Touche **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle aventure depuis le début. Touche **Continuer** pour reprendre l'aventure 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. 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.

Aide Spider-Man à se déplacer dans l'usine du Docteur Octopus. Utilise le bouton directionnel pour bouger et appuie sur le bouton **Entrée** pour sauter.



Dès que tu rencontres des Octobots, appuie sur le bouton **Entrée** pour leur lancer des toiles d'araignée et les neutraliser.

## 3.2. Description des jeux

### Code à déchiffrer

Aide Spider-Man à déverrouiller les portes et éteindre les lasers afin de pouvoir se déplacer dans l'usine. Pour cela, trouve une carte Empreinte digitale en neutralisant un Octobot. Lorsque tu arrives à une porte verrouillée, scanne ton empreinte digitale et trouve le code secret pour ouvrir la porte.

**Objectif pédagogique :** logique, nombres à deviner



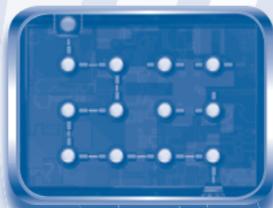
★ **Niveau facile :** il faut trouver un mot de passe contenant de 2 à 3 chiffres avec peu de choix de réponses possibles.

★ ★ **Niveau difficile :** il faut trouver un mot de passe contenant de 3 à 4 chiffres avec plus de choix de réponses possibles.

### Le circuit parfait

Spider-Man a besoin de ton aide pour réparer des circuits. Pour cela, fais pivoter les tuyaux en appuyant sur les boutons jaunes, et touche le bouton violet une fois que tu as terminé pour valider. Si tu as réussi, tu verras le courant électrique passer.

**Objectif pédagogique :** résolution de problèmes



★ **Niveau facile :** le chemin du circuit à réparer est court et la partie de jeu comporte deux manches.

★ ★ **Niveau difficile :** le chemin du circuit à réparer est plus long et la partie de jeu comporte trois manches.

### L'attaque des Octobots

Spider-Man vient de découvrir une usine à fabriquer des Octobots ! Trouve le nombre manquant pour chaque suite de nombres proposée. Sois également attentif et concentré, car dès que tu vois un Octobot sortir d'une des caisses, il faudra le neutraliser en lui lançant des toiles d'araignée !

**Objectif pédagogique :** calcul mental, réflexes



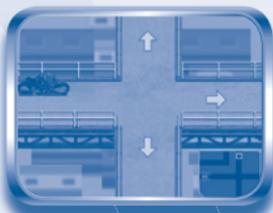
★ **Niveau facile :** le nombre à deviner est facile et il n'y a qu'une rangée de caisses.

★ ★ **Niveau difficile :** le nombre à deviner est plus compliqué et il y a deux rangées de caisses.

## Course à moto

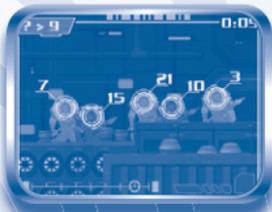
Aide Spider-Man à rattraper le Docteur Octopus dans cette course-poursuite ! Observe les conseils du Spider Traceur pour diriger Spider-Man et évite les obstacles.

**Objectif pédagogique :** localisation dans l'espace



★ **Niveau facile :** le circuit comporte peu d'intersections et il y a moins d'obstacles ou d'Octobots à éviter.

★★ **Niveau difficile :** le circuit comporte plus d'intersections et il y a plus d'obstacles et d'Octobots à éviter.



## Où est Kraven ?

Kraven a attaqué Spider-Man avec une flèche empoisonnée ! Du coup, Spider-Man voit Kraven en plusieurs exemplaires ! Trouve les bons nombres pour découvrir où est le vrai Kraven et l'arrêter avant qu'il n'ait le temps d'attaquer de nouveau.

**Objectif pédagogique :** comparaison de nombres (plus grand que, plus petit que), addition, soustraction

★ **Niveau facile :** il faut comparer des nombres compris entre 1 et 30.

★★ **Niveau difficile :** il faut comparer des nombres compris entre 1 et 50 ; il y a aussi des additions et des soustractions à faire.

## Electro formes

Electro utilise un générateur pour voler la puissance électrique de la ville. Trace des traits pour créer des formes géométriques afin d'entourer Electro pour le neutraliser.

**Objectif pédagogique :** formes géométriques



★ **Niveau facile :** il faut tracer des traits pour dessiner les formes demandées.

★★ **Niveau difficile :** il faut tracer des traits pour diviser les formes.

## Le combat ultime

Enfin ! Spider-Man a trouvé le Docteur Octopus et son Octobot géant ! Aide ton super-héros à esquiver ses attaques et à le détruire.

**Objectif pédagogique :** réflexes, coordination main/œil



**Niveau facile :** les attaques sont plus faciles à contrer.



**Niveau difficile :** les attaques viennent simultanément de la droite et de la gauche.

## 3.3. Mode Jeu Libre

Dans le mode Jeu libre, tu peux jouer à tous les jeux du mode Aventure mais dans l'ordre que tu souhaites.



## 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. 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 n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console 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**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

## 6. SERVICE CONSOMMATEURS

### **Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :**

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) - Rubrique « Assistance ».

### **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.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) à la rubrique « 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 à 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.