

vtech®

V. SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT

Disney
PRINCESS



Disney
LA
PRINCESSE
ET LA
GRENOUILLE

Le grand rêve de Tiana

Manuel d'utilisation

Disney elements © Disney.

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**[®], une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile**[®], **V.Smile Motion**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™].

Le concept **V.Smile**[®] représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) 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**[®] 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 **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 **La Princesse et la Grenouille – Le grand rêve de Tiana** de VTech®. Félicitations !

Lors d'une fête, la jolie Tiana accepte d'embrasser un prince grenouille en pensant l'aider à redevenir humain. Malheureusement, elle se retrouve transformée en grenouille elle aussi ! Rejoins Tiana dans ses aventures et traverse les mystérieux marécages de la Louisiane sur fond de jazz.



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **La Princesse et la Grenouille – Le grand rêve de Tiana** de VTech®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Attention : 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 à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **La Princesse et la Grenouille – Le grand rêve de Tiana** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

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



Aventure éducative : accompagne Tiana dans ses aventures et découvre de nombreuses activités...

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

Mode histoire : écoute l'histoire de **La Princesse et la Grenouille**.

Options : tu peux activer ou désactiver la musique de fond et choisir le nombre de vies standard ou illimité.

V.Link : transfère tes scores sur ta V.Link (vendue séparément).

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, accompagne Tiana et Naveen dans leurs péripéties et aide-les à redevenir des humains ! 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 et le nombre de joueurs.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites sur l'écran des paramètres et appuie sur **OK** pour valider. 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 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sélectionne le nombre de joueurs que tu souhaites sur l'écran des paramètres et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en mode 1 joueur. Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.



Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent soit en même temps, soit l'un après l'autre, de manière compétitive. Le joueur qui a le meilleur score gagne.

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, sélectionne les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sur l'écran des paramètres, qui apparaît après que tu as choisis un jeu, 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 **OK** pour commencer à jouer.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Apprends en t'amusant avec Tiana dans les 3 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu 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, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites sur l'écran des paramètres et appuie sur **OK** pour valider. 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 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sélectionne le nombre de joueurs que tu souhaites sur l'écran des paramètres et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en mode 1 joueur.

Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent soit en même temps, soit 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, 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 **Oui** pour quitter la partie, ou **Non** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. 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 **Non** lorsque tu veux reprendre la partie).



Bouton ABC ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, 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 **Oui**. Pour continuer la partie, choisis **Non**.



Mode MOUV'/Mode JOYSTICK

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu joues en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu joues en bougeant uniquement le joystick.



Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion®**.

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
Tu termines le 1er jeu de l'aventure	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Ton score atteint 200	Tu gagnes une 2e pièce d'or
Ton score atteint 400	Tu gagnes une 3e pièce d'or
Ton score atteint 600	Tu gagnes une 4e pièce d'or

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



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Des beignets pour le bal

Escapade à travers le marécage

L'heure de l'encas

La leçon de danse de Tiana

Le défilé de Mardi-Gras

Ateliers découvertes

Dessins illuminés

La bonne paire de chaussures

Cours de cuisine avec Tiana

Dénombrement, additions et soustractions

Lettres, vocabulaire

Couleurs, mémoire

Valeur des notes de musique

Observation

Ordre des nombres, formes

Observation, mémoire

Couleurs, catégorisation

3.2. ÉCRAN DE JEU

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :



Question à résoudre

Joueur (A ou B)

Nombre de vies restantes

3.3. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

Des beignets pour le bal

Tiana est en train de faire ses fameux beignets pour la fête de Charlotte. Aide-la à réaliser chaque étape.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	← / →
Valider une réponse	OK	OK
Tamiser la farine	Incliner la V.Mouv' vers la gauche et vers la droite 	← →
Pétrir la pâte	Incliner la V.Mouv' vers l'avant et vers l'arrière 	Déplacer le joystick en rond

Sortir les beignets de l'huile	Bouger la V.Mouv' vers le haut 	OK
Saupoudrer du sucre	Bouger la V.Mouv' de haut en bas 	↑ ↓

Objectif pédagogique : dénombrement, additions et soustractions

★ **Niveau facile** : compter de 1 à 10.

★★ **Niveau difficile** : additions et soustractions, terminer chaque étape dans un temps limité.

Escapade à travers le marécage

Tiana doit traverser le marécage. Aide-la à sauter de nénuphar en nénuphar et ramasse les roseaux pour qu'elle puisse construire un radeau.

En chemin, ramasse la bonne lettre pour compléter le mot en haut à gauche de l'écran.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer Tiana vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	→
Déplacer Tiana vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←
Sauter loin	Bouger la V.Mouv' de haut en bas 	↑ ↓

Objectif pédagogique : lettres, vocabulaire

★ **Niveau facile** : il y a moins d'obstacles, plus de cœurs pour récupérer de l'énergie, la lettre manquante est grisée.

★★ **Niveau difficile** : il y a plus d'obstacles, moins de cœurs, la lettre manquante est représentée par un point d'interrogation.

L'heure de l'encas

Tiana et Naveen commencent à avoir faim ! Aide-les à attraper le plus de baies possible. Puis attrape les baies de couleur en suivant l'ordre du modèle en bas de l'écran.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Attraper les baies à droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	→
Attraper les baies à gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←
Attraper les baies en haut	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière 	↑

Objectif pédagogique : couleurs, mémoire

★ **Niveau facile** : attraper les baies de couleur suivant l'ordre du modèle.

★★ **Niveau difficile** : retenir la séquence de couleurs et attraper les baies dans le même ordre.

La leçon de danse de Tiana

Tiana ne sait pas danser mais avec l'aide de Naveen et de Louis, elle risque de trouver ça très amusant ! Regarde les notes de musique qui défilent en bas de l'écran et attrape-les dans l'ordre. Louis jouera ainsi un joli morceau pour que Naveen et Tiana dansent.



Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	→
Se déplacer vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←

Objectif pédagogique : valeur des notes de musique

★ **Niveau facile :** il y a moins de notes qui tombent lentement.

★★ **Niveau difficile :** il y a plus de notes qui tombent un peu plus vite.

Le défilé de Mardi-Gras

Aide Tiana à trouver Charlotte avant minuit ! Cela ne va pas être facile avec toute cette foule !



Lorsque Tiana rencontre un homme qui vend des masques, trouve le masque qui est différent pour qu'il la laisse poursuivre son chemin.



Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	→
Se déplacer vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←

Sauter haut/Valider un choix	OK	OK
Enlever le serpent	Incliner la V.Mouv' vers la gauche et vers la droite 	← →
Déplacer la sélection	Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite ou vers l'avant 	← / → / ↓

Objectif pédagogique : observation

- ★ **Niveau facile :** il y a moins d'obstacles, plus de cœurs pour récupérer de l'énergie, le masque qui est différent est plus évident.
- ★★ **Niveau difficile :** il y a plus d'obstacles, moins de cœurs, le masque qui est différent est moins évident.

Ateliers découvertes

Dessins illuminés

Les lucioles font un dessin dans le ciel pour Tiana. Trouve le bon nombre afin de guider la luciole vers le point qui complète le dessin.



Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer la luciole vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	→
Déplacer la luciole vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←

Déplacer la luciole vers le haut	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière 	↑
Déplacer la luciole vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant 	↓
Valider un choix	OK	OK

Objectif pédagogique : ordre des nombres, formes

- ★ **Niveau facile :** trouver le nombre qui est plus petit ou plus grand, formes simples.
- ★★ **Niveau difficile :** trouver le nombre qui se trouve entre 2 nombres, dessins plus complexes.

La bonne paire de chaussures

Aide Tiana à associer les tiroirs qui ont la même chaussure.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur	Incliner la V.Mouv' vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite 	↓ / ↑ / ← / →
Sélectionner un tiroir	OK	OK

Objectif pédagogique : observation, mémoire

- ★ **Niveau facile :** associer les chaussures de même couleur.
- ★★ **Niveau difficile :** associer les chaussures de même style et de même couleur.

Cours de cuisine avec Tiana

Aide Tiana à préparer le repas en choisissant les bons aliments.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Choisir un autre aliment du panier	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←
Valider un choix	OK	OK
Couper l'aliment	Bouger la V.Mouv' de haut en bas 	↑ ↓

Objectif pédagogique : couleurs, catégorisation

★ **Niveau facile :** trouver les aliments de la bonne couleur.

★★ **Niveau difficile :** trouver les aliments selon leur catégorie.

Mode histoire

Dans ce mode, tu peux écouter l'histoire de **La Princesse et la Grenouille** en entier. À certains moments de la narration, tu devras effectuer quelques actions pour poursuivre l'histoire.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Tourner les pages du livre 	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	←

Sauter sur le balcon



Incliner la V.Mouv' vers la gauche et vers la droite



Embrasser Naveen



Incliner la V.Mouv' vers la droite



Sauter pour attraper les ballons



Bouger la V.Mouv' vers le haut



OK

Pagayer



Incliner la V.Mouv' vers la gauche et vers la droite



Démêler Naveen et Tiana



Incliner la V.Mouv' vers la gauche et vers la droite



Mélanger la potion



Bouger le joystick en rond

Bouger le joystick en rond

Embrasser Tiana



Incliner la V.Mouv' vers la gauche



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, 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 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/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.



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.

