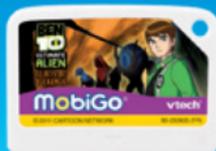


vtech®

Manuel d'utilisation



CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

**BEN
10**
ULTIMATE
ALIEN

LE DÉFI DE
VULKANUS

CN
CARTOON NETWORK



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 **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.

Le concept **MobiGo®** 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 à jouer et accessibles aux plus jeunes.

VTech® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** 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®** vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **MobiGo - Ben Ten Ultimate Alien « Le défi de Vulkanus »** de **VTech®**. Félicitations !

Vulkanus revient sur Terre pour prendre sa revanche une fois pour toutes en s'armant d'un groupe d'aliens puissants afin d'extraire toutes les ressources naturelles précieuses de la Terre. Aide Ben à être plus fûté que l'ennemi et arrête le plan démoniaque de Vulkanus. Tu incarneras les personnages de Ben Tennyson, Arachno-Singe, Amphibien, Ultimate Glacial et Ultimate Régénérateur !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **MobiGo - Ben Ten Ultimate Alien « Le défi de Vulkanus »** de **VTech®**
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, 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.

WARNING: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, 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 **MobiGo - Ben Ten Ultimate Alien « Le défi de Vulkanus »** 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 **MobiGo - Ben Ten Ultimate Alien** « **Le défi de Vulkanus** » 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 **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

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

1.2.2. Cartouche de jeu Ben Ten Ultimate Alien « Le défi de Vulkanus »

Accompagne Ben Ten dans ses nouvelles aventures ! Ta mission est d'arrêter Vulkanus.

Passe d'abord ton doigt sur l'**Ultimatrix** pour accéder au menu. Puis, touche l'écran pour choisir une mission. Les missions doivent être effectuées dans l'ordre. Termine une mission pour débloquer la suivante.



Si tu as déjà joué et que tu as quitté le jeu en cours de partie, la prochaine fois que tu voudras jouer à ce jeu, tu devras choisir **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). 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.

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 5-6 ans.

★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

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 ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.



Réinitialisation

Pour remettre les scores à zéro et effacer le suivi des progrès de l'enfant rattaché à cette cartouche, aller sur l'écran du menu principal de la cartouche et taper le code « RESET ». Appuyer sur la touche **ENTRÉE**. Une fois la réinitialisation effectuée, le message « Remise à zéro des scores » apparaît à l'écran.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Trouver la base alien	Logique
Pénétrer la base alien	Calcul
Pénétrer le centre de contrôle	Orthographe, nom des planètes
Trouver la foreuse alien	Géométrie
Désactiver la foreuse alien	Mathématiques

3.2. ÉCRAN DE JEU

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

	Barre d'énergie
	Temps
	Score

Barre d'énergie : indique l'énergie restante.

Temps : indique le temps restant à jouer.

Score : indique les points que tu as gagnés.

Au cours du jeu, tu pourras attraper des bonus d'énergie  pour remonter ta barre d'énergie et des bonus de temps  pour avoir plus de temps pour finir une mission.

3.3. DESCRIPTION DES JEUX

Trouver la base alien

Vulkanus utilise un engin extra-terrestre pour extraire les ressources de la Terre. Ben doit s'approcher de la base de Vulkanus pour essayer de trouver l'entrée, mais son parcours est semé d'embûches ! Tu dois aider Ben à trouver le chemin de la base alien tout en évitant les pièges et en activant les circuits électriques.

Appuie sur le bas de la croix directionnelle pour te baisser et éviter les seaux. Touche un élément du circuit électrique pour le sélectionner et fais-le pivoter dans le bon sens. Quand tous les éléments sont disposés de manière à pouvoir faire passer l'électricité, appuie sur l'icône **Entrée**.



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

★ **Niveau facile** : circuits électriques simples, avec 3 ou 4 éléments à faire tourner dans le bon sens pour rétablir l'électricité.

★★ **Niveau difficile** : circuits électriques plus complexes, avec 4 ou 5 éléments à faire tourner dans le bon sens, tout en évitant les courts-circuits, pour rétablir l'électricité.

Pénétrer la base alien

Ben a atteint la base alien et pense que l'entrée est en haut de la falaise. Il se transforme alors en Arachno-Singe pour pouvoir grimper et repérer les lieux. Gare aux faisceaux lumineux qui peuvent te faire repérer et aux rochers qui tombent ! Pour continuer à monter, saute sur les blocs de métal avec les bons nombres en suivant la suite logique.



Passes ton doigt sur les couvercles des ouvertures pour tirer dessus et les fermer, ou sur les robots pour les neutraliser.

Objectif pédagogique : compléter des suites logiques de nombres.

- ★ **Niveau facile :** suites logiques de nombres à compléter de 5 en 5.
- ★★ **Niveau difficile :** suites logiques de nombres à compléter de 2 en 2, de 3 en 3 ou de 5 en 5.

Pénétrer le centre de contrôle

Ben est entré dans le centre de contrôle, mais les aliens et les robots de sécurité l'ont repéré ! Il se transforme alors en Amphibien pour se frayer un chemin dans le centre de contrôle en passant par des portes secrètes et des tunnels, afin d'atteindre le repère de Vulkanus.

Appuie sur OK pour tirer sur les robots. Des portes secrètes sont protégées par un mot de passe ; tape les lettres manquantes des mots grâce au clavier pour débloquer les portes.



Objectif pédagogique : découvrir le nom des planètes, compléter des mots à trous.

- ★ **Niveau facile :** mots à trous de 4 ou 5 lettres.
- ★★ **Niveau difficile :** mots à trous de 4 à 7 lettres.

Trouver la foreuse alien

Ben a trouvé le tunnel qui mène à la foreuse. Mais il est protégé par des barrières électrifiées. Il se transforme alors en Ultimate Glacial pour traverser le tunnel.

Gare aux rayons laser ! Active l'invincibilité d'Ultimate Glacial en appuyant sur OK pour les franchir. Touche les lasers pour les neutraliser, ou passe ton doigt sur eux quand ils attaquent à plusieurs. Quand Ultimate Glacial atteint une porte de sécurité, aide-le à compléter symétriquement la figure sur la barrière d'énergie pour faire fondre la porte !



Objectif pédagogique : découvrir la symétrie.

★ **Niveau facile :** figures simples à compléter.

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

Désactiver la foreuse alien

Ben a traversé le tunnel et se retrouve dans le repaire de Vulkanus, où une foreuse commence à extraire les ressources naturelles de la Terre ! Tu dois la détruire avant qu'elle n'y parvienne ! En incarnant Ultimate Régénérateur, essaie de faire fondre la foreuse en trouvant le bon résultat des opérations. Touche le cercle rose qui contient le résultat de l'opération affichée.



Si tu réussis, tu seras face à la bataille finale : essaie de vaincre Vulkanus en personne ! Touche la foreuse de Vulkanus de manière répétée, jusqu'à ce que le cercle qui l'entoure devienne entièrement vert. Tu pourras alors toucher la partie du corps de Vulkanus indiquée pour le frapper. Vulkanus est vaincu quand sa barre d'énergie est vide.

Objectif pédagogique : trouver le résultat d'opérations simples.

★ **Niveau facile :** opérations dont le résultat est compris entre 0 et 10.

★★ **Niveau difficile :** opérations dont le résultat est compris entre 0 et 20.

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

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 rencontré.
- 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

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

E-mail : 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 :

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 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 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.