

vtech®

V. SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT



La fée Clochette



MANUEL D'UTILISATION

Disney elements © 2009 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.

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 le jeu éducatif **Disney - La fée Clochette** de **VTech®**. Félicitations !

Clochette est la nouvelle fée de la vallée des fées. À son arrivée, elle découvre quel est son talent : c'est une fée bricoleuse. Mais Clochette voudrait apprendre un nouveau talent ; un talent plus excitant. Elle demande alors à ses amies les fées de lui apprendre ce qu'elles savent faire. Ondine, Iridessa et Rosélia essaieront chacune de transmettre leur talent à Clochette.

Au cours de ces aventures, Clochette apprendra à tirer le meilleur parti de son don du bricolage et découvrira que des choses merveilleuses arrivent quand on croit en soi !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **La fée Clochette** 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 fée Clochette** 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
Options



Ateliers découvertes
V.Link

Aventure éducative : rejoins la fée Clochette et ses amies dans leurs fabuleuses aventures !

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 3 ateliers de jeu 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, et choisir d'avoir une barre d'énergie limitée ou illimitée.

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, rejoins la fée Clochette et ses amies dans la vallée des fées et aide Clochette à découvrir ses talents cachés.

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.

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.

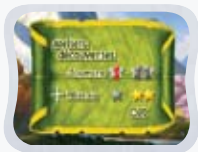
Parcours libre

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 valider ton choix.



Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Déplace le joystick pour sélectionner 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 5-6 ans.
- ★★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

Mode 2 joueurs

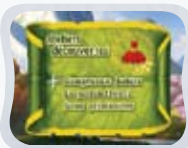
Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent chacun leur tour, ou en même temps, selon les activités. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Dans ce mode, rejoins la fée Clochette et ses amies dans trois ateliers de jeu où tu pourras acquérir ou revoir une compétence particulière.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Déplace le joystick pour sélectionner 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 5-6 ans.

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

Remarque : il n'y a pas de sélection du niveau de difficulté dans l'activité « Somptueux habits ».

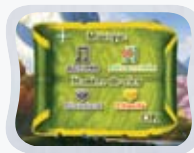
Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). 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 chacun leur tour. Le joueur qui obtient 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.

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 afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.



Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Termine l'activité « Rosée féerique »
Deuxième pièce d'or	Obtiens un score total de 101 dans les jeux de l' Aventure éducative
Troisième pièce d'or	Obtiens un score total de 241 dans les jeux de l' Aventure éducative
Quatrième pièce d'or	Obtiens un score total de 311 dans les jeux de l' Aventure éducative

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



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

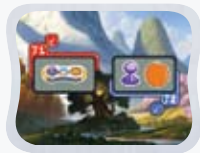
Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour quitter la partie, ou **Non** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. La touche **QUITTER** te 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 **Non** lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton 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 de contrôle

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



Mode Mouv' : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu contrôles les personnages 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®**.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Rosée féerique	Les couleurs, la logique
Magi'Arcs-en-ciel	Les formes
Chasse aux chardons	Les chiffres
Les objets perdus	Le vocabulaire et l'orthographe
Jeu bonus : Créa'colliers	La créativité artistique
Colori'coccinelles	Le dénombrement, les additions

Ateliers découvertes

Somptueux habits	La créativité artistique
Le jardin fleuri	Le sens de l'observation
Sons printaniers	La mémorisation auditive

3.2. TUTORIEL

Au début de chaque activité, un écran présente les paramètres et les commandes de jeu.



3.3. BARRE D'ÉTAT

Dans les jeux de l'**Aventure éducative**, une barre d'état apparaît à l'écran pour t'indiquer ton niveau d'énergie, ton score et le temps qu'il te reste pour finir l'activité.



Énergie : indique le niveau d'énergie qu'il te reste. Une fée perd de l'énergie lorsqu'elle heurte un obstacle. La poussière de fée permet d'augmenter sa barre d'énergie.

Score : indique les points gagnés dans l'activité. Tu peux augmenter ton score en répondant correctement aux questions et en attrapant des framboises.

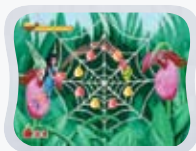
Temps : indique le temps qu'il te reste pour terminer l'activité.

3.4. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

1. Rosée féerique

Clochette est la nouvelle fée de la vallée des fées. À son arrivée, elle découvre quel est son talent : c'est une fée bricoleuse. Mais Clochette voudrait apprendre un nouveau talent, un talent plus excitant.



Clochette demande à Ondine de lui apprendre à devenir une fée aquatique. Ondine commence par lui montrer comment déposer des gouttes de rosée sur des toiles d'araignée.


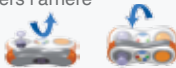
Des gouttes de rosée colorées sont disposées sur une toile d'araignée en une suite logique de couleurs. Mais il manque une goutte de rosée sur la toile. Aide Ondine à trouver la goutte de rosée manquante.

Objectif pédagogique : savoir compléter une suite logique de couleurs.

★ **Niveau facile :** une goutte colorée manquante dans une suite de 4 gouttes.

★★ **Niveau difficile :** une goutte colorée manquante dans une suite de 8 gouttes.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire voler Ondine vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Faire voler Ondine vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas (↑) / (↓)
Prendre une goutte de rosée / Relâcher une goutte de rosée / Déposer une goutte de rosée sur la toile d'araignée	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

2. Magi'Arcs-en-ciel

Clochette essaie de devenir une fée aquatique, mais elle ne semble pas avoir le talent nécessaire... Elle demande alors à Iridessa de lui apprendre à devenir une fée lumineuse. Iridessa est heureuse de pouvoir aider son amie, elle lui montre donc comment créer des arcs-en-ciel.





Iridessa doit voler à travers des nuages de différentes formes pour créer des arcs-en-ciel. Aide Iridessa à trouver les nuages qui ont la forme demandée.

Objectif pédagogique : découvrir les formes.

★ **Niveau facile :** une image de la forme à trouver s'affiche à l'écran.

★★ **Niveau difficile :** le nom de la forme à trouver s'affiche à l'écran.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire voler Iridessa vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Faire voler Iridessa vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas (↑) / (↓)

3. Chasse aux chardons

Clochette ne semble pas avoir le talent nécessaire non plus pour devenir une fée lumineuse...

Tout à coup, Clochette remarque quelques chardons sauvages qui se dirigent droit vers la vallée des fées. Elle décide d'essayer de rattraper les chardons avant qu'ils ne détruisent tout ce que les fées ont préparé pour le printemps.





Clochette grimpe sur le dos d'une souris pour chasser les chardons sauvages. Sur ton chemin, attrape les chiffres qui répondent à la question posée. Prends soin d'éviter les cailloux et les brindilles.

Objectif pédagogique : découvrir l'ordre des chiffres, les chiffres pairs et impairs.

★ **Niveau facile :** compléter une suite de chiffres.

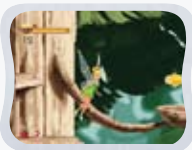
★★ **Niveau difficile :** compléter une suite de chiffres ou trouver un chiffre pair ou impair.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Sauter par-dessus un obstacle / Changer de place avec l'autre joueur (en mode 2 joueurs)	Agiter la V.Mouv' 	Appuyer sur OK

4. Les objets perdus

Clochette n'est pas parvenue à chasser les chardons sauvages et ils ont piétiné les fleurs, écrasé les paniers et saccagé le travail de toutes les fées... Clochette est déterminée à remettre les choses en ordre !



Elle décide de trouver des objets perdus et d'en faire des outils pour réparer les dégâts causés par les chardons sauvages.

Clochette doit trouver autant d'objets perdus que possible. Aide Clochette à trouver les objets perdus et à compléter leur nom.



Cherche également les étoiles scintillantes ; elles t'amèneront à des objets spéciaux que tu pourras garder pour plus tard.

Objectif pédagogique : enrichir son vocabulaire et améliorer son orthographe.

★ **Niveau facile :** trouver la première lettre d'un mot.

★★ **Niveau difficile :** trouver la lettre manquante d'un mot.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire voler Clochette vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Faire voler Clochette vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas (↑) / (↓)
Valider un choix	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

5. Jeu bonus : Créa'colliers

Si tu as trouvé des objets spéciaux dans l'activité « Les objets perdus », tu auras accès à un jeu bonus où tu pourras confectionner un collier pour Clochette.

Utilise les objets spéciaux que tu as trouvés pour faire un collier pour Clochette.

Objectif pédagogique : exercer son sens de la créativité.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner un objet / Déplacer un objet	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Valider un choix	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

6. Colori'coccinelles

En utilisant les objets perdus et ses talents de bricoleuse, Clochette fabrique un vaporisateur de peinture pour peindre toutes les coccinelles.



Aide Clochette à compter le nombre de coccinelles qu'elle doit peindre. Puis, aide-la à les peindre.

Objectif pédagogique : apprendre à compter, découvrir les additions.

★ **Niveau facile :** compter le nombre de coccinelles.

★★ **Niveau difficile :** résoudre des additions simples.

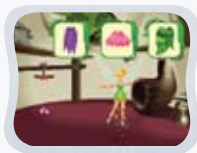
Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire voler Clochette vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Faire voler Clochette vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas (↑) / (↓)
Valider un choix / Peindre les coccinelles	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

Ateliers découvertes


1. Somptueux habits

Fais de Clochette la plus jolie des fées en lui choisissant un ornement pour ses cheveux, une jupe, une ceinture et des chaussures.



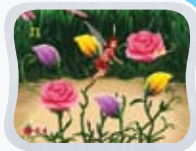
Objectif pédagogique : découvrir les couleurs, développer son sens artistique.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Valider un choix	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

2. Le jardin fleuri

De jolies fleurs ont poussé dans le jardin des fées. Ces fleurs vont par paires. Aide Rosélia, la fée jardinière, à former des paires de fleurs.





Objectif pédagogique : développer son sens de l'observation et sa mémoire visuelle.

★ **Niveau facile :** 3 paires de fleurs de différentes couleurs.

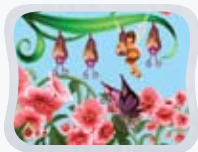
★★ **Niveau difficile :** 4 paires de fleurs de différentes formes.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire voler Rosélia vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Faire voler Rosélia vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas (↑) / (↓)
Valider un choix	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

3. Sons printaniers

Quatre papillons se reposent, accrochés à une feuille. Chacun de ces papillons émet un son lorsque Noa, la fée soigneuse, s'approche de lui. Aide Noa à trouver le papillon qui fait un son différent des autres.





Objectif pédagogique : développer sa mémoire auditive.

★ **Niveau facile :** les papillons émettent des sons brefs, de différentes hauteurs.

★★ **Niveau difficile :** les papillons émettent de courtes mélodies.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire voler Noa vers la droite ou vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche 	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche (←) / (→)
Faire voler Noa vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas (↑) / (↓)
Valider un choix	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK



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** 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.



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

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 « 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.

