

vtech®

V. SMILE®
APPRENDRE EN S'AMUSANT

Disney · PIXAR

LE MONDE DE
NEMO

Nemo à la découverte de l'océan



MANUEL D'UTILISATION

Disney/Pixar elements
© 2010 Disney/Pixar

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 le jeu éducatif **Disney/Pixar Le Monde de Nemo – Nemo à la découverte de l'océan** de **VTech®**. Félicitations !

Depuis que Nemo est revenu dans son anémone, il est très fier de son papa qui a fait preuve de beaucoup de courage en traversant l'océan pour le retrouver. Maintenant, il veut devenir un grand explorateur et il a décidé de partir à l'aventure, comme son papa ! Pars toi aussi à la découverte de l'océan avec Nemo !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney/Pixar Le Monde de Nemo – Nemo à la découverte de l'océan** 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.

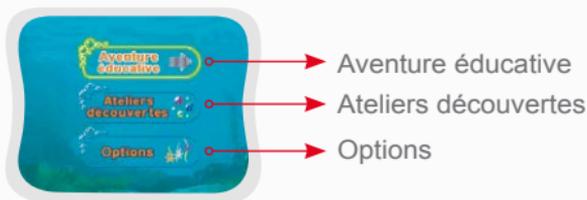


1. POUR COMMENCER À JOUER...

- 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 **Disney/Pixar Le Monde de Nemo – Nemo à la découverte de l'océan** 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 **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative : dans ce mode de jeu, aide Nemo à découvrir l'océan en explorant 4 environnements et 2 mini-jeux inspirés des grandes scènes du film « Le Monde de Nemo ».

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce aux quatre ateliers de jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

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

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

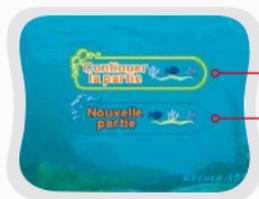
Dans le mode **Aventure éducative**, guide Nemo à travers 4 aventures palpitantes et 2 mini-jeux passionnants. Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix. Enfin, pour revoir les anecdotes sur le monde sous-marin que tu as récupérées au cours de ton aventure, choisis **Carnet de bord**.



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.



Continuer la partie

Nouvelle partie

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 et le nombre de joueurs.
- Une introduction narrative apparaît au début de l'aventure. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur **OK** pour commencer directement 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 l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun.

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, 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.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Apprends en t'amusant dans les 4 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 **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, dirige le joystick vers le bas pour sélectionner le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Dirige le joystick vers le bas et sélectionne le nombre de joueurs que tu souhaites 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 en même temps 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 **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 **OK** pour confirmer.

1.4. CARNET DE BORD

Avec le **Carnet de bord**, tu vas pouvoir apprendre plein de choses intéressantes sur les animaux sous-marins.

Récupère les étoiles dans l'**Aventure éducative** (Jouer l'aventure) pour compléter ton **Carnet de bord**. Chaque étoile contient une anecdote scientifique sur les animaux sous-marins. Il y a 9 étoiles à récupérer dans chacun des 4 jeux de l'**Aventure éducative**.

Les images que tu as ramassées apparaissent en couleur, tandis que celles que tu n'as pas encore ramassées sont en noir et blanc.

À la fin de chaque jeu de l'aventure, tu pourras consulter les images collectées dans ce jeu en déplaçant le joystick vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche. Lorsque tu as consulté toutes les images, déplace le joystick sur 🟢 pour quitter la page et poursuivre l'aventure.

Tu peux aussi accéder à toutes les anecdotes scientifiques en sélectionnant **Carnet de bord** dans le menu de l'**Aventure éducative**. Utilise les boutons colorés pour choisir une page du **Carnet de bord** (chaque page correspond à un jeu de l'aventure). Utilise le joystick pour choisir une étoile et appuie sur **OK** pour écouter l'anecdote énoncée par Monsieur Raie.





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 OK. Le bouton QUITTER te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause au cours de la 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 **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 . Pour continuer ta partie, choisis .



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®.





3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Jeu 1 : Exploration du récif	Découverte des animaux marins
Jeu 2 : Entraînement avec les poissons-lune (mini-jeu)	Observation et rapidité
Jeu 3 : Le courant est-australien	Apprentissage et reconnaissance des formes
Jeu 4 : Sauvetage sous-marin	Classification
Jeu 5 : À la rescousse du bernard-l'hermite, (mini-jeu)	Logique
Jeu 6 : Autoroute sous-marine	Couleurs et mélanges de couleurs

Ateliers découvertes

Jeu 1 : Galerie des espèces marines	Reconnaissance des animaux marins
Jeu 2 : Les frères mouettes	Comparaisons
Jeu 3 : Empreintes mystérieuses	Mémorisation de formes
Jeu 4 : Poissons perdus	Association de couleurs

3.2. ÉCRAN DE JEU

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.



Nemo	Personnage que tu contrôles.
Bonus	Ramasse ces objets pour gagner des points.
Étoiles du Carnet de bord	Récupère ces étoiles pour ajouter une anecdote à ton Carnet de bord.
Barre d'énergie	Cette barre représente le niveau d'énergie de Nemo.
Énergie	Touche ces objets pour gagner de l'énergie.
Score	Nombre de points obtenus.

3.3. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

• Jeu 1 : Exploration du récif

Es-tu prêt à partir à la découverte de l'océan ? Neuf animaux se cachent dans le récif. Pour les découvrir, appuie sur **OK** pour faire éclater les bulles dans lesquelles se trouve un point d'interrogation. Fais attention aux ennemis et pense à ramasser les bonus. Récupère les étoiles pour ajouter des anecdotes à ton **Carnet de bord**.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer	Incliner la V.Mouv' vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite 	↓ / ↑ / ← / →
Faire éclater les bulles	OK	OK

Objectif pédagogique : découverte des animaux marins.

- ★ **Niveau facile :** animaux connus, peu d'obstacles.
- ★★ **Niveau difficile :** animaux moins connus, davantage d'obstacles.

• Jeu 2 : Entraînement avec les poissons-lune (mini-jeu)

Voici l'occasion d'améliorer ton sens de l'observation et de tester ta rapidité. Observe les poissons qui nagent et appuie sur **OK** au bon moment pour passer entre eux sans les toucher.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Traverser	OK	OK

Objectif pédagogique : observation et rapidité.

- ★ **Niveau facile:** les poissons nagent lentement et suivent un trajet simple.
- ★★ **Niveau difficile :** les poissons nagent plus vite et suivent un trajet plus compliqué.

• Jeu 3 : Le Courant est-australien

Waouh ! C'est parti pour une balade sur le dos de Crush, la tortue de mer ! Ramasse les formes que tu trouves sur ton passage pour apprendre leur nom (niveau 1) ou si elles correspondent à la forme demandée (niveau 2). Fais bien attention à éviter les autres tortues ! Récupère les étoiles pour ajouter des anecdotes à ton **Carnet de bord**.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer	Incliner la V.Mouv' vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite 	↓ / ↑ / ← / →

Objectif pédagogique : apprentissage et reconnaissance des formes.

- ★ **Niveau facile :** apprendre les formes, peu d'obstacles.
- ★★ **Niveau difficile :** reconnaître deux formes identiques, davantage d'obstacles.

• Jeu 4 : Sauvetage sous-marin

On trouve toutes sortes de choses dans une épave de sous-marin. Sais-tu faire la différence entre des animaux marins et des objets ? Trouve le plus d'animaux possible et évite d'attraper les objets. Quand tu vois un animal, appuie sur **OK** pour faire éclater la bulle. Attention aux obstacles ! Pense à explorer les recoins du sous-marin pour récupérer des bonus et des étoiles à ajouter à ton **Carnet de bord**.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer	Incliner la V.Mouv' vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite 	↓ / ↑ / ← / →
Faire éclater les bulles	OK	OK

Objectif pédagogique : classification.

★ **Niveau facile :** animaux connus. Un indice vocal est donné quand Nemo touche l'objet ou l'animal marin.

★★ **Niveau difficile :** animaux moins connus. Pas d'indice vocal. Davantage d'obstacles à éviter.

• Jeu 5 : À la rescousse du bernard-l'hermite (mini-jeu)

Le bernard-l'hermite n'arrive pas à sortir du labyrinthe de pierres. Peux-tu lui donner un coup de main ? Appuie sur **OK** pour choisir une pierre ronde et déplace-la avec le joystick. Ensuite, toujours à l'aide du joystick, conduis le bernard-l'hermite vers la sortie du labyrinthe. Attention, le nombre de déplacements est limité.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une pierre ou le bernard-l'hermite	Non disponible	OK
Se déplacer, déplacer une pierre ou le bernard-l'hermite	Non disponible	↓ / ↑ / ← / →

Objectif pédagogique : logique.

- ★ **Niveau facile :** labyrinthe simple, plusieurs solutions possibles.
- ★★ **Niveau difficile :** labyrinthe plus compliqué, moins de solutions possibles.

• Jeu 6 : Autoroute sous-marine

L'autoroute sous-marine est très encombrée avec tous ces poissons et ces coquillages ! Ramasse les coquillages colorés pour apprendre leur couleur. Dans le niveau difficile, retrouve les coquillages dont la couleur provient du mélange de deux autres couleurs. Fais bien attention aux autres poissons ! Récupère les étoiles pour ajouter des anecdotes à ton **Carnet de bord**.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer	Incliner la V.Mouv' vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite 	↓ / ↑ / ← / →

Objectif pédagogique : couleurs et mélanges de couleurs.

- ★ **Niveau facile :** apprendre les couleurs, peu d'obstacles.
- ★★ **Niveau difficile :** connaître les mélanges de couleurs, davantage d'obstacles.

Ateliers découvertes

• Jeu 1 : Galerie des espèces marines

Trouve les images des animaux marins qui correspondent aux mots inscrits en haut de l'écran. Pour choisir une image, appuie sur le bouton coloré de la même couleur que celle du cadre que tu souhaites sélectionner.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une réponse	Non disponible	

Objectif pédagogique : reconnaissance des animaux marins.

★ **Niveau facile :** animaux connus.

★★ **Niveau difficile :** animaux moins connus.

• Jeu 2 : Les frères mouettes

Choisis la mouette qui correspond à la description (niveau 1) ou la mouette qui est différente des autres (niveau 2) en appuyant sur le bon bouton coloré.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une réponse	Non disponible	

Objectif pédagogique : comparaisons.

★ **Niveau facile :** superlatifs.

★★ **Niveau difficile :** comparaisons.

• Jeu 3 : Empreintes mystérieuses

Les poissons s'assemblent pour former des figures dans l'océan. Retiens bien les figures qu'ils ont formées et retrouve-les dans l'un des quatre coquillages. Appuie sur le bouton coloré qui correspond au coquillage contenant la bonne réponse.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une réponse	Non disponible	

Objectif pédagogique : mémorisation de formes.

★ **Niveau facile :** mémorisation de symboles.

★★ **Niveau difficile :** mémorisation de formes.

• Jeu 4 : Poissons perdus

Les bébés poissons sont tellement occupés à s'amuser qu'ils n'entendent pas leur maman les appeler. Peux-tu aider chaque maman à retrouver son petit ? Place Perle (et Hippo en mode 2 joueurs) près de chaque bébé poisson pour le pousser jusque dans la bouche de sa maman. La couleur du bébé doit être la même que celle de sa maman.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer pour faire avancer les bébés poissons	Non disponible	↓ / ↑ / ← / →

Objectif pédagogique : association de couleurs.

★ **Niveau facile :** mamans et bébés poissons d'une seule couleur.

★★ **Niveau difficile :** mamans et bébés poissons de deux couleurs.



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou 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 jouet 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 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

Email : 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.