

vtech®

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo[®] v2



Manuel d'utilisation

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 **VTech®** vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

Introduction

Vous venez d'acquérir **MobiGo® v2**, la console de jeu éducative tactile pour les petits de **VTech®** ! Félicitations !

Cette console de jeu portable et tactile a été conçue spécialement pour les jeunes joueurs de 3 à 8 ans. À la fois éducative et ludique, **MobiGo® v2** permet maintenant aux enfants de jouer et d'apprendre d'une nouvelle manière : ils n'ont qu'à toucher l'écran, bouger la console ou parler dans le micro pour jouer, tout en acquérant des compétences essentielles (lettres, nombres, logique, couleurs...) qu'ils vont apprendre sur le bout des doigts !

De plus, **MobiGo® v2** peut se connecter à un ordinateur pour accéder à la plateforme Explor@ Park et importer des photos ou télécharger des histoires et des nouveaux jeux (gratuits et payants).

Contenu de la boîte

- 1 console éducative tactile **MobiGo® v2**
- 1 cartouche de jeu
- 1 manuel d'utilisation de la console **MobiGo® v2**
- 1 câble USB pour la connexion à un ordinateur
- 1 bon de garantie
- 1 CD d'installation de l'Explor@ Park



MobiGo® v2



Cartouche



Stylét



Câble USB



Manuel
d'utilisation



CD d'installation
de l'Explor@ Park

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, blister packaging and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

• Écran coulissant

Pousser l'écran vers le haut ou vers le bas pour révéler ou cacher le clavier.



Remarque :

pour votre sécurité, ne placez pas vos doigts sous la charnière du mécanisme coulissant de l'écran.

• Boutons Marche/Arrêt

Appuyer sur le bouton Marche pour allumer la console. En cours de jeu, appuyer sur le bouton Marche pour redémarrer. Appuyer sur le bouton Arrêt pour éteindre la console.

• Bouton directionnel

Dans certains jeux, orienter ce bouton à gauche, à droite, en haut, en bas, pour diriger un personnage ou la sélection dans la direction désirée.

• Écran tactile

Toucher l'écran pour jouer.

• Clavier abécédaire

Utiliser le clavier pour entrer son nom ou pour répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

• Compartiment à piles gauche

Accueille 2 piles AA/LR6 (non incluses). Voir la partie Installation des piles pour plus de détails.

• Port pour câble USB

Brancher le câble fourni pour connecter la console à un ordinateur. Voir la partie Connexion à un ordinateur pour plus de détails.

• Réglage du volume

Appuyer vers la droite pour augmenter le volume sonore, appuyer vers la gauche pour le diminuer.

• Bouton Quitter

Appuyer sur ce bouton pour quitter le jeu en cours ou pour revenir à l'écran précédent.

• Bouton Aide

Appuyer sur ce bouton pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

• Bouton OK

Appuyer sur ce bouton pour valider ou pour effectuer certaines actions dans les jeux.

• Emplacement cartouche

Insérer une cartouche de jeu MobiGo à cet endroit.

• Prise alimentation secteur

À utiliser pour brancher un adaptateur secteur (vendu séparément).

• Stylet et emplacement pour stylet

Le stylet peut être utilisé pour toucher l'écran. Penser à le ranger dans son emplacement pour éviter de le perdre.

• Réglage du contraste

Appuyer sur ce bouton pour régler le contraste de l'écran.

• Micro

Parler ou souffler dans le micro pour effectuer certaines actions dans les jeux utilisant le micro.

• Compartiment à piles droit

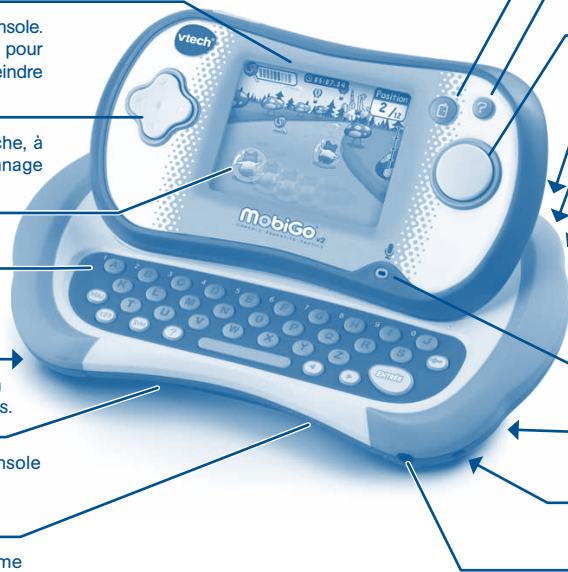
Accueille 2 piles AA/LR6 (non incluses). Voir la partie Installation des piles pour plus de détails.

• Emplacement dragonne

Attacher une dragonne (vendue séparément) à cet endroit.

• Prise casque

À utiliser pour brancher un casque audio (vendu séparément).

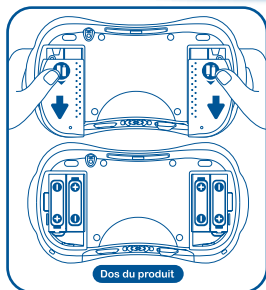


Piles (non incluses)

Installation

Afin de ne pas endommager la console, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que la console **MobiGo® v2** est éteinte.
2. Ouvrir les compartiments à piles situés au dos de la console en les poussant vers le bas.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V en respectant le schéma qui se trouve dans les compartiments à piles.
4. Refermer soigneusement les couvercles des compartiments à piles.



Mise en garde

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



Adaptateur (vendu séparément)

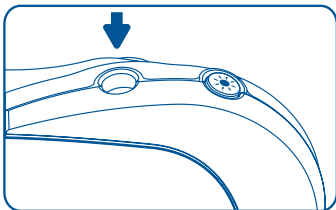
La console **MobiGo® v2** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur.

Installation

Nous recommandons l'utilisation d'un adaptateur VTech (7.5V  400mA ou 9V  300mA) conforme à la norme EN61558.

1. Avant de brancher l'adaptateur, vérifier que la console est éteinte.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la prise située en haut à droite de la console.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
4. Ne pas utiliser l'adaptateur en extérieur.

En cas de détérioration, le cordon de l'adaptateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer l'adaptateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.





Mise en garde

- Après avoir joué, toujours débrancher l'adaptateur du secteur et de la console en tirant sur les prises elles-mêmes et non sur le câble.
- Ne pas enrouler le câble de l'adaptateur autour de la console afin de ne pas endommager l'écran tactile.
- La console **MobiGo® v2** n'est pas adaptée aux enfants de moins de 3 ans.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- La console **MobiGo® v2** ne doit pas être branchée avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech®** (voir le paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur tant qu'il n'a pas été remplacé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou l'adaptateur avec du liquide.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.
- Brancher uniquement ce jouet à des équipements de classe II (reconnaisable au marquage du double carré imbriqué comme illustré ci-contre ).

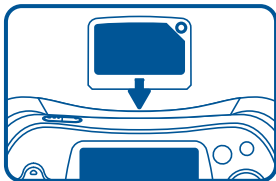
Notes :

- Afin de préserver la durée de vie des piles, la console **MobiGo® v2** s'éteint automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Il suffit d'appuyer sur le bouton Marche pour la rallumer.
- Lorsque l'icône  apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles de la console. Si les piles ne sont pas remplacées rapidement, la console s'éteindra automatiquement.



Insérer une cartouche

- S'assurer que la console est éteinte avant d'insérer les piles ou brancher l'adaptateur (non fournis) pour alimenter la console **MobiGo® v2** (voir le paragraphe Alimentation électrique ci-dessus).
- Insérer une cartouche de jeu **MobiGo®** dans l'emplacement prévu à cet effet et s'assurer qu'elle est bien enfoncée. Se référer au manuel du jeu pour plus d'information sur le fonctionnement du jeu.



POUR COMMENCER À JOUER...

- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.
- Pour retirer une cartouche, appuyer sur le bouton Arrêt de la console puis tirer sur la cartouche.

Important :

- S'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement de la cartouche en poussant légèrement le clapet.
- S'assurer que la cartouche est correctement insérée.
- Ne pas retirer la cartouche en cours de jeu.

Profil

La page d'accueil permet de personnaliser la **MobiGo® v2** en entrant le prénom de l'enfant : ses scores dans les différents jeux et sa progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser la **MobiGo® v2**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône Invité. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

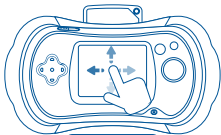
Écran tactile

La console **MobiGo® v2** possède un écran LCD tactile. Il suffit de toucher l'écran avec son doigt ou avec le stylet pour jouer à certains jeux. Voici quelques commandes de base :



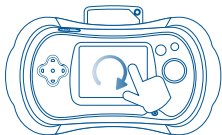
Toucher

Toucher n'importe quel point/élément apparaissant à l'écran.



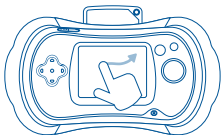
Faire glisser

Faire glisser le doigt dans une direction sur l'écran sans relâcher le doigt.



Tourner

Déplacer le doigt en rond.



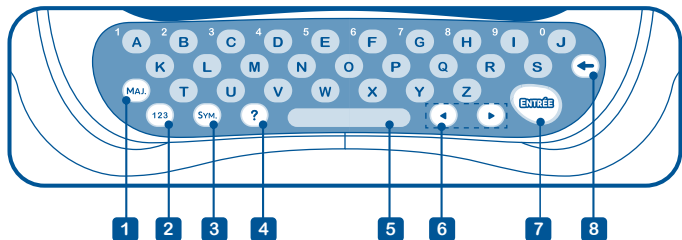
Déplacer

Déplacer le doigt sur l'écran d'un mouvement rapide puis relâcher le doigt.

POUR COMMENCER À JOUER...

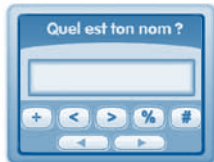
Important :

- Ne pas exercer de pression trop forte sur l'écran tactile au risque de l'endommager.
- Ne pas toucher l'écran tactile avec un objet pointu afin d'éviter toute rayure.
- Ranger la console MobiGo® v2 dans sa sacoche (vendue séparément) lorsqu'elle n'est pas utilisée pour la protéger.
- Pour nettoyer l'écran tactile, utiliser un chiffon doux et sec.



Clavier

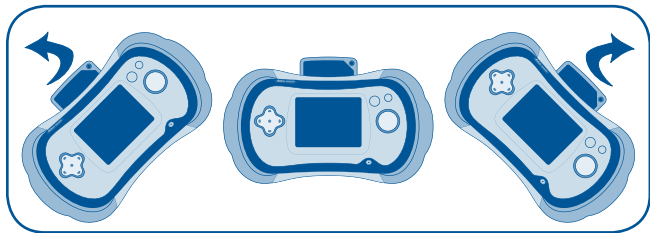
- 1** Touche Majuscule - Appuyer sur cette touche pour taper les lettres en majuscules. Appuyer de nouveau sur cette touche pour repasser en minuscules.
- 2** Touche Chiffres - Pour taper un chiffre, appuyer d'abord sur la touche **123** puis appuyer sur une touche de la première ligne ; ou toucher le chiffre désiré sur le clavier qui s'affiche à l'écran.
- 3** Touche Symbole - Appuyer sur la touche **SYM.** pour afficher à l'écran la liste des symboles et caractères spéciaux. Toucher les flèches pour les faire défiler. Toucher un symbole ou caractère pour le sélectionner.
- 4** Touche Aide - Appuyer sur cette touche pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie (mêmes fonctions que le bouton Aide situé en haut à droite de l'écran).
- 5** Barre d'espace - Appuyer sur cette touche pour ajouter un espace.
- 6** Touches Flèche - Appuyer sur ces touches pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite.



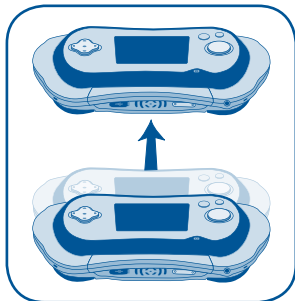
- 7 Touche Entrée - Appuyer sur cette touche pour valider un choix.
- 8 Touche Effacer - Appuyer sur cette touche pour effacer un caractère.

Détection des mouvements

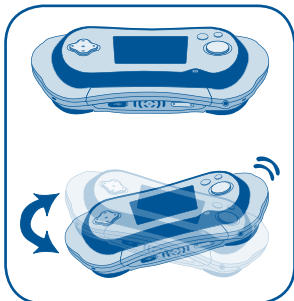
La console **MobiGo® v2** dispose d'un détecteur de mouvement. Il suffit de bouger la console pour jouer à certains jeux. Voici quelques commandes de base :



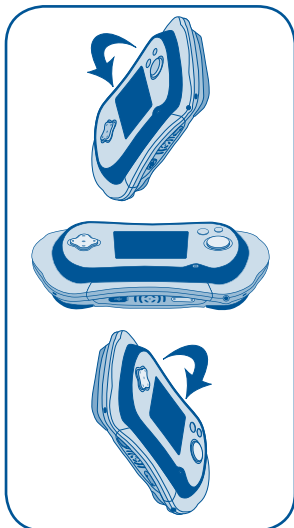
Tenir la console comme un volant et la tourner à gauche ou à droite pour diriger le personnage.



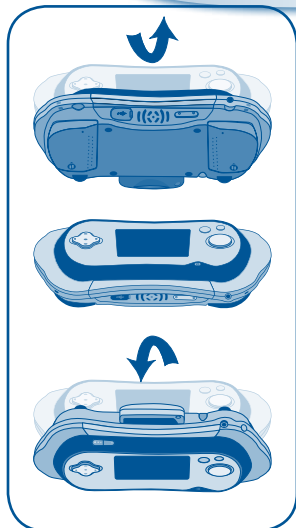
Bouger la console vers le haut.



Secouer la console de gauche à droite.



Incliner la console vers la gauche ou vers la droite.



Incliner la console vers l'avant ou vers l'arrière.

Il est recommandé d'attacher une dragonne à la console, de passer le poignet dans la dragonne et de tenir la console fermement pendant le jeu (dragonne vendue séparément).

Micro

La console **MobiGo® v2** possède un micro. Souffler ou parler dans le micro pour déclencher certaines actions selon les jeux.



Réglages

Toucher la clé à molette  pour accéder aux réglages.

CHOISIR UN JEU OU UNE ACTIVITÉ

Nom

Choisir cette option pour modifier le nom du profil.

Réglages avancés

Maintenir le bouton directionnel vers le bas et appuyer sur le bouton  pour accéder aux réglages avancés.

Calibrage de l'écran

Si l'écran tactile ne répond pas correctement aux différentes actions, il est possible de le recalibrer en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran. Utiliser le stylet pour un calibrage précis.

Protection des fichiers

Activer la protection des fichiers pour éviter toute suppression malencontreuse par l'enfant des photos chargées sur la console.

Réinitialisation du suivi des progrès

Il est possible d'effacer le suivi des progrès des jeux inclus dans la console. Confirmer l'action pour remettre les scores à zéro.

Pour la réinitialisation du suivi des progrès d'une cartouche de jeu, consulter le manuel d'utilisation de cette cartouche.

Choisir un jeu ou une activité

Cartouche

Si une cartouche est insérée dans la console, toucher l'icône Cartouche pour accéder aux jeux de cette cartouche.

Téléchargements

Les jeux et les histoires téléchargés depuis l'Explor@ Park sont stockés à cet endroit. Toucher l'icône Téléchargements pour accéder aux contenus téléchargés.

Course de hamsters (jeu inclus dans la cartouche vendue avec la console)



Il faut aider Éclair le hamster à gagner la course. Incliner la console vers la gauche ou vers la droite pour diriger Éclair. Pendant l'arrêt au stand, réparer le conduit en déplaçant les cases pour permettre à Éclair de récupérer la nourriture.

Contenu pédagogique : réflexes, logique



CHOISIR UN JEU OU UNE ACTIVITÉ

Stand de tir (jeu inclus dans la cartouche vendue avec la console)

Dans le niveau facile, utiliser le clavier afin de taper les lettres pour faire tomber les cibles. Dans le niveau difficile, taper les lettres dans le bon ordre pour épeler le mot à l'écran.

Contenu pédagogique : lettres, vocabulaire



Studio de dessin

Cette activité permet de colorier et de dessiner. Surprise ! Les différents dessins s'animent !

Contenu pédagogique : créativité



Photos

Importer des photos sur la console via l'Explor@ Park. Cette activité permet de les visionner, d'y ajouter du texte et de voir des petites animations. Il est également possible d'utiliser une photo comme fond d'écran.

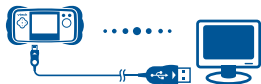
- Toucher l'icône Marquage  pour ajouter, modifier, déplacer ou supprimer un texte.
- Toucher l'icône Affichage  pour activer ou désactiver le marquage.
- Toucher l'étoile  puis souffler dans le micro pour ajouter des effets.
- Toucher l'icône Fond d'écran  pour utiliser la photo affichée comme fond d'écran de la console.
- Toucher l'icône Lecture  pour lancer le diaporama. La musique de fond peut être changée ou désactivée. Pour cela, toucher la note de musique .



Connexion à un ordinateur

Qu'est-ce que l'Explor@ Park ?

Il est possible de connecter la console **MobiGo® v2** à un ordinateur afin d'accéder à l'application Explor@ Park pour :



CONNEXION À UN ORDINATEUR



1. **Télécharger de nouveaux contenus** sur la console (large choix de jeux et d'histoires gratuits et payants).



2. **Transférer les scores de l'enfant et consulter régulièrement ses progrès** (nous mettons à disposition une synthèse des activités et jeux abordés par l'enfant, avec une analyse statistique de ses résultats par apprentissage).



3. **Importer des photos** sur la console pour les visionner ou pour les utiliser dans l'activité Photos.



Comment se connecter ?

1. Insérer le CD d'installation de l'Explor@ Park dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur.
 - Une fenêtre d'accueil va se lancer automatiquement. Si ce n'est pas le cas, double-cliquer sur l'icône du CD-ROM dans « Poste de travail ».
 - Sélectionner l'onglet **MobiGo® v2** sur la fenêtre d'accueil.
 - Cliquer sur « Installer » pour commencer l'installation.
 - Suivre les instructions à l'écran pour installer l'Explor@ Park.

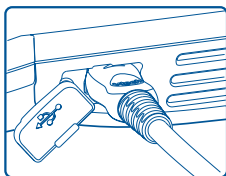
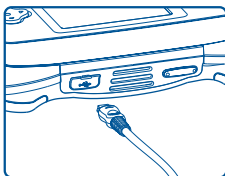


CONNEXION À UN ORDINATEUR



Note : la version de l'Explor@ Park pour **MobiGo® v2** peut également être téléchargée depuis le site Internet www.vtech-jouets.com, rubrique "Téléchargements".

2. Créer un compte en suivant très simplement les indications sur l'écran d'ordinateur.
3. Connecter la console **MobiGo® v2** à l'ordinateur à l'aide du câble USB fourni.



Important :

- Penser à remettre le cache du port pour le câble USB de la console lorsque le câble n'est pas branché.
 - Si l'alimentation est interrompue pendant le transfert des données entre la console **MobiGo® v2** et l'ordinateur, les données risquent d'être perdues. Avant de brancher la console à l'ordinateur, s'assurer qu'il y a assez de batterie ou alimenter la console avec un adaptateur (vendu séparément) pendant le transfert.
- Si la console **MobiGo® v2** est correctement connectée, le message « Connexion réussie » s'affiche sur l'écran de la console. L'Explor@ Park s'ouvrira automatiquement.
4. La console **MobiGo® v2** transfère automatiquement la progression et les meilleurs scores du joueur pour toutes les cartouches jouées.
 5. Il est possible de télécharger des histoires ou de nouveaux jeux sur la console **MobiGo® v2**, en se rendant dans la rubrique « Centre de téléchargement » de l'Explor@ Park. Suivre ensuite la procédure de commande jusqu'à la confirmation de la fin du téléchargement.
 6. Déconnecter la console de l'ordinateur pour commencer à jouer.

Importer ou transférer des photos

Connecter la console à l'Explor@ Park et aller dans le gestionnaire de fichiers de la console **MobiGo® v2**.

Cocher les fichiers de l'ordinateur à importer sur la console, ou les fichiers de la console à transférer sur l'ordinateur. Cliquer sur la flèche correspondant à l'action souhaitée.

Débrancher la console et sélectionner l'activité Photos pour visionner les photos importées.



CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Gestion de la mémoire de MobiGo® v2

La console **MobiGo® v2** possède une mémoire de 75 Mo environ. Si la mémoire est pleine, connecter la console à l'Explor@ Park pour supprimer des fichiers.

Aller dans l'espace « Mes téléchargements » pour supprimer des histoires ou des jeux de la console.

Utiliser le gestionnaire de fichiers pour supprimer des photos (voir le paragraphe précédent).



Configuration minimale requise

PC :

- Processeur : Pentium® 4 - 1 GHz ou supérieur
- RAM (mémoire vive) : 256 Mo
- Carte graphique : 1024x768 16 ou 32 bits couleur
- Résolution de l'écran : 1024x768
- Port USB : 1.1. ou supérieur
- Disque dur : 100 Mo disponibles
- Carte son compatible avec Windows® + haut-parleurs
- Système d'exploitation : Windows® XP / Windows® Vista / Windows® 7 et ultérieurs
- Internet Explorer® version 6 ou supérieure
- Adobe® Flash® Player 10 (se rendre sur le site www.adobe.com pour obtenir la dernière version de Flash Player)

Macintosh :

- Mac avec processeur Intel (1GHz ou supérieur)
- RAM (mémoire vive) : 256 Mo (512 Mo recommandé)
- Disque dur : 100 Mo disponibles
- Port USB
- Système d'exploitation : Mac OS X version 10.5, 10.6 ou 10.7
- Navigateur Internet Safari version 3.0 ou supérieure
- Adobe® Flash® Player 10 (se rendre sur le site www.adobe.com pour obtenir la dernière version de Flash Player)

Une connexion Internet est nécessaire pour accéder au contenu du site.

Microsoft®, Windows®, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques commerciales de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation. Adobe®, le logo Adobe et Flash®, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Intel®, Pentium® sont des marques déposées de Intel Corporation ou de sa filiale aux États-Unis et dans d'autres pays. Mac, Mac OS, Safari sont des marques protégées ou marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de leur société respective. Ce produit n'est ni cautionné ni sponsorisé par Adobe Systems Incorporated, Publisher ou Flash.

Entretien

Pour nettoyer la console **MobiGo® v2**, 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.
- Enlever les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Entreposer la console **MobiGo® v2** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.
- Ne jamais tenter de démonter la console.

Résolution de problèmes

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la console **MobiGo® v2**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.

Si le problème persiste, contacter le service consommateurs à l'adresse indiquée à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
L'image s'affiche sur l'écran LCD mais le son est inaudible.	1. Régler le volume sonore à l'aide du bouton situé en bas à droite de la console. 2. Débrancher le casque.
L'image s'affiche sur l'écran LCD puis disparaît immédiatement.	1.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 1.2. Appuyer sur le bouton Marche. 2.1. Retirer la cartouche de jeu et s'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement prévu pour la cartouche. 2.2. Réinsérer la cartouche dans l'emplacement et appuyer sur le bouton Marche. 3. Appuyer sur le bouton Marche.
Rien ne se passe après avoir appuyé sur le bouton Marche	1. S'assurer que des piles ont été placées dans les 2 compartiments à piles. 2. Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Il y a une cartouche insérée mais l'icône Cartouche reste grisée.	1.1. Retirer la cartouche de jeu et s'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement prévu pour la cartouche. 1.2. Réinsérer la cartouche dans l'emplacement et appuyer sur le bouton Marche.



Rien ne se passe lorsque que la console est connectée à l'ordinateur.	1. S'assurer que le câble USB est bien branché, aussi bien du côté console que du côté ordinateur.
L'écran tactile ne répond pas correctement ou répond de façon imprécise.	1. Recalibrer l'écran en suivant les instructions page 12 de ce manuel.
Le contenu (dessin, photo) ne peut pas être sauvegardé.	1. Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Le texte sur les photos marquées ne peut pas être modifié.	1. Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.

La console **MobiGo® v2** peut présenter des signes de dysfonctionnement si une cartouche de jeu est insérée lorsque la console est en marche. Dans ce cas, si les boutons Marche ou Arrêt ne répondent plus, enlever puis remettre les piles, ou débrancher puis rebrancher l'adaptateur.

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.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697



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.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1