

vtech[®]

Manuel d'utilisation



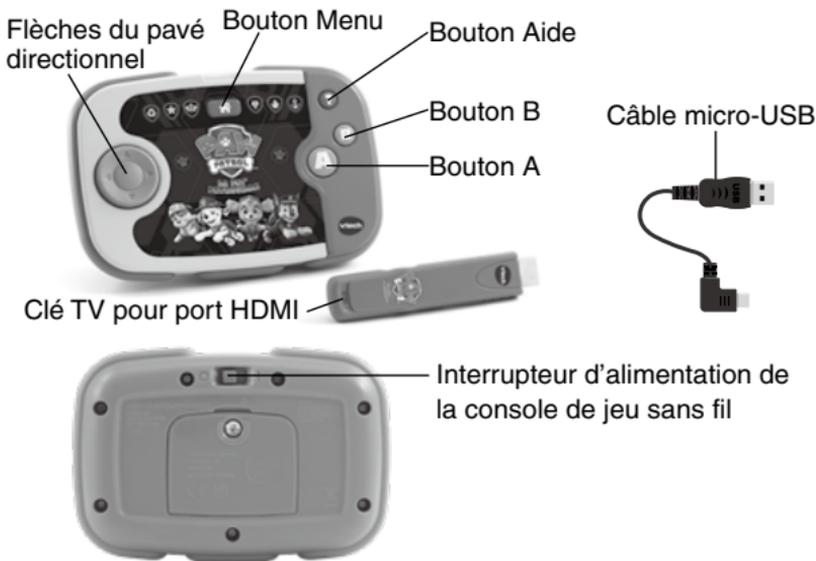
ABC Smile[®] TV



©2022 & TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la console de jeu ludo-éducative **PAT' PATROUILLE : ABC Smile® TV** Félicitations ! Pars en mission avec la Pat' Patrouille pour sauver la Grande Vallée et apprends à résoudre tous les problèmes sur ton chemin !



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 console de jeu sans fil
- 1 clé TV pour port HDMI
- 1 câble micro-USB
- Guide de démarrage rapide

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

Il est conseillé de télécharger ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Jouet électronique pouvant être branché à un transformateur. Danger de choc électrique.

AVANT DE COMMENCER

Installation initiale

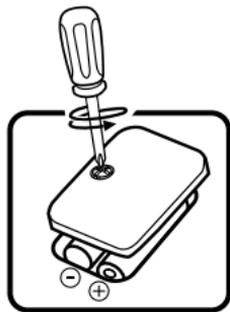
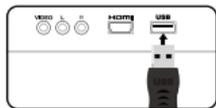
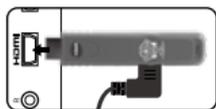
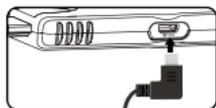
Pour la sécurité de votre enfant, les étapes suivantes doivent être effectuées par un adulte.

1. Brancher l'embout B du **câble micro-USB** dans le port USB-B de la **clé TV pour port HDMI**.
2. Brancher la **clé TV pour port HDMI** dans le port HDMI du téléviseur.
3. Brancher l'embout A du **câble micro-USB** dans le port USB du téléviseur.
4. Bien vérifier que le port HDMI du téléviseur est bien compatible avec la **clé TV pour port HDMI**.
5. Trouver le couvercle du compartiment à piles situé à l'arrière de la **console de jeu**, utiliser un tournevis pour desserrer la vis, puis l'ouvrir.*
6. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
7. Insérer 2 piles (non fournies) AA (AM-3/LR6) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.)
8. Remettre le couvercle en place et serrer la vis pour le fixer.
9. Mettre l'interrupteur d'alimentation de l'appareil sur On.

* Pour assurer une bonne connectivité, installer les piles dans l'appareil après avoir branché la **clé pour port HDMI** sur le téléviseur.

NOTE :

La **clé TV pour port HDMI** n'est compatible qu'avec les téléviseurs et n'est pas compatible avec les ordinateurs ou les écrans d'ordinateur.



ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.
Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING:

Adult assembly required for battery installation.
Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Jeter des piles dans un feu ou un four chaud ou écraser/couper mécaniquement une pile peut entraîner une explosion.
- Laisser les piles à des températures extrêmement élevées peut entraîner une explosion ou une fuite de liquide ou de gaz inflammable.
- Une batterie soumise à une pression d'air extrêmement faible peut entraîner une explosion ou une fuite de liquide ou de gaz inflammable.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

NOTE :

Si la console TV s'éteint ou si les lumières perdent en intensité, veuillez installer de nouvelles piles puis réessayer.

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.



Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets

- Nous recommandons l'utilisation d'une alimentation électrique adaptateur 5V/500mA ou une sortie 5V/1A DC .
- N'utilisez qu'un adaptateur VTech ou tout autre adaptateur compatible avec la norme EN61558.
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec une source d'alimentation électrique pour jouets.
- La source d'alimentation n'est pas un jouet.
- Attention ! Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de la source d'alimentation (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser une source d'alimentation endommagée pour éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de dommage corporel.
- Les sources d'alimentation ne sont pas destinées à être utilisées comme jouets, et l'utilisation de ces produits par les enfants doit se faire sous la surveillance des parents.

Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements portant

l'un des symboles suivants :  ou .

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 à 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.

FONCTIONNALITÉS

1. Pavé directionnel

- Appuyer sur le **pavé directionnel** pour sélectionner un élément dans l'écran Menu.
- Voir la section Jeux ci-dessous pour l'utilisation du **pavé directionnel** dans les différents jeux.

2. Bouton Menu

- Appuyer sur le **bouton Menu** pour quitter un niveau, quitter le jeu ou revenir à l'écran de menu précédent.

3. Bouton Aide

- Appuyer sur le **bouton Aide** pour écouter des conseils et des astuces sur la façon de jouer ou de naviguer dans l'écran Menu.

4. Bouton A

- Appuyer sur le **bouton A** pour sélectionner les objets en surbrillance sur l'écran Menu.
- Voir la section Jeux ci-dessous pour l'utilisation du **bouton A** dans les différents jeux.

5. Bouton B

- Appuyer sur le **bouton B** pour revenir à l'écran du menu précédent.
- Voir la section Jeux ci-dessous pour l'utilisation du **bouton B** dans les différents jeux.

6. Menus

- Les écrans de menu suivants apparaissent dans le jeu.

Menu de sélection des profils

- Créer ou supprimer un profil enregistré sur l'écran Sélection d'enregistrement.
- Si un fichier de sauvegarde a été accidentellement supprimé, mettre en surbrillance un nouvel emplacement d'enregistrement et appuyer sur les boutons suivants : Menu + Menu + Aide + Aide + B + B + Aide + Menu + B. Cela permettra de récupérer le fichier supprimé. Cela déverrouillera également toutes les missions du jeu.



Menu de sélection du mode de jeu

- Jouer les missions de manière séquentielle en sélectionnant Missions, ou des jeux individuels dans le mode Défi rapide.
- Sélectionner l'option Parents pour découvrir le programme d'apprentissage présent dans le produit.



Menu de sélection des missions

- Accéder aux différentes missions à partir de l'écran du menu de sélection des missions.
- Le joueur devra obtenir une étoile dans chaque jeu d'une mission avant que la mission suivante soit débloquée.



Menu de sélection des jeux

- Sélectionner le jeu d'un chiot avec une mission spécifique.
- Les étoiles gagnées pendant le jeu s'affichent sous l'icône de chaque jeu.



Menu de sélection des défis rapides

- Accéder aux jeux présentés dans le programme d'apprentissage en sélectionnant l'une des trois icônes à l'écran associées à chaque jeu.

7. Jeux

Chase

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour déplacer le personnage.
- Appuyer sur le **bouton A** pour le faire sauter.
- Appuyer sur le **bouton A** une seconde fois quand le personnage est dans les airs pour qu'il fasse un double saut.
- Utiliser le double saut pour atteindre des plateformes plus hautes.
- Trouver tous les objets de mission dans un niveau pour terminer le jeu. Les objets des missions sont illustrés en haut de l'écran.



Stella

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche, à droite, en haut et en bas pour déplacer le personnage.
- Appuyer sur le **bouton A** pour récupérer les objets de mission en planant au-dessus d'eux.
- Appuyer sur le **bouton B** pour larguer des fournitures sur une cible lorsqu'elle est à portée.
- Suivre les flèches affichées à l'écran jusqu'à l'objet de mission suivant.

Marcus

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche, à droite, en haut et en bas pour déplacer le personnage.
- Appuyer sur le **bouton A** à l'intérieur d'une zone d'action pour accomplir une mission.
- Appuyer plusieurs fois sur le **bouton B** à côté d'une bouche d'incendie cassée pour remplir le compteur et la réparer.
- La réparation des bouches d'incendie ajoute du temps au chronomètre.



- Effectuer toutes les missions d'un niveau avant que le minuteur ne s'épuise pour terminer le jeu. Les missions sont illustrées en haut de l'écran.



- Suivre les flèches affichées à l'écran jusqu'à l'objet de mission suivant.

Ruben

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour sélectionner différentes poses de danses pour Ruben.
- Appuyer sur le **pavé directionnel** en haut et en bas pour changer le costume de Ruben.
- Appuyer sur le **bouton A** pour sélectionner la pose et le costume de Ruben.
- Faites correspondre le plus grand nombre possible d'images de Ruben avec sa silhouette affichée sur l'écran avant que le temps ne soit écoulé pour obtenir un haut score.

Rocky/Tracker

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour faire bouger le véhicule jusqu'à ce qu'une zone endommagée s'affiche. Appuyer sur le **bouton A** pour sélectionner la zone à réparer.
- Ensuite, appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour choisir entre les différentes réponses qui correspondent à la forme de la pièce cassée représentée sur le véhicule. Appuyer sur le **bouton A** pour confirmer le choix.
- Appuyer plusieurs fois sur le **bouton B** jusqu'à ce que la jauge soit remplie pour finir la réparation.

Zuma/Everest

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche, à droite, en haut et en bas pour déplacer le personnage d'une case à la fois.
- Les crabes ou les pingouins se déplacent sur l'écran entre chaque tour du joueur.
- Appuyer sur le **bouton A** pour sauter de haut en bas sur la case où se trouve le joueur. Calculez bien vos sauts pour éviter les crabes et les pingouins si nécessaire !
- Collecter tous les paquets de friandises pour compléter le jeu.

8. Objets dans le jeu

Les objets suivants apparaissent tout au long du jeu.

Friandises

- Les joueurs peuvent en collecter dans chaque mission.
- Lorsque l'un des jeux d'une mission est terminé, les étoiles sont attribuées en fonction du nombre total de friandises qui ont été collectées par le joueur durant le jeu.
- Un jeu peut être terminé plusieurs fois en utilisant un profil sauvegardé. À chaque fois qu'un jeu est terminé, le joueur obtient un nouveau score d'étoiles, mais seul le score le plus élevé est enregistré.

Santé

- Dans les jeux de Chase et Stella, les joueurs peuvent collecter des cœurs dans chaque niveau.



- La santé récupérée donne au chiot un cœur de santé.

9. Arrêt automatique

- Pour préserver la durée de vie des piles, la **console de jeu** se met automatiquement en mode Veille après environ 1 minute d'inactivité. La console peut être rallumée en appuyant sur le **pavé directionnel**, le **bouton Menu**, le **bouton A** ou le **bouton B**.

10. Mode Économiseur d'écran

- **PAT' PATROUILLE : ABC Smile® TV** va automatiquement sauvegarder et quitter le jeu en cours, puis passer en mode Économiseur d'écran après environ 20 minutes sans manipulation. Pour quitter le mode Économiseur d'écran, appuyer sur le **pavé directionnel**, le **bouton Menu**, le **bouton A** ou le **bouton B**.

ENTRETIEN

1. Maintenir l'appareil propre en l'essuyant avec un chiffon légèrement humide.
2. Conserver l'appareil à l'abri de la lumière directe du soleil et de toute source de chaleur directe.
3. Retirer les piles si l'appareil n'est pas utilisé pendant une période de temps prolongée.
4. Ne pas laisser tomber l'appareil sur des surfaces dures et ne pas exposer l'appareil à l'humidité ou à l'eau.
5. Garder la **console de jeu sans fil** et la **clé TV pour port HDMI** à l'abri de l'eau.
6. Examiner régulièrement le **câble micro-USB** et vérifier qu'il n'est pas endommagé. Ne pas utiliser d'adaptateur tiers. Ne pas utiliser le **câble micro-USB** s'il est endommagé.

EN CAS DE PROBLÈME

Si vous ne pouvez pas insérer la **clé TV pour port HDMI** directement dans le port HDMI de votre téléviseur par manque de place, un câble d'extension HDMI tiers peut être une bonne solution. Un câble d'extension HDMI court peut être acheté chez les principaux détaillants d'électronique.



Si le jeu ne fonctionne pas ou présente des anomalies, essayer ces consignes :

Clé TV pour port HDMI

1. Débrancher l'alimentation en déconnectant l'embout A du **câble micro-USB** du port USB du téléviseur.
2. Débrancher la **clé TV** du port HDMI du téléviseur.
3. Attendre 10 secondes puis rebrancher la **clé TV** au port HDMI du téléviseur.
4. Connecter l'embout A du **câble micro-USB** au port USB du téléviseur. L'appareil devrait à nouveau être opérationnel.

Console de jeu sans fil

1. Éteindre la **console de jeu** avec l'**interrupteur d'alimentation** situé derrière.
2. Retirer les piles pour interrompre l'alimentation.
3. Attendre 10 secondes avant de remettre les piles.
4. La console est à nouveau prête à être utilisée.
5. Si la console TV ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

AUTRES NOTES

L'électricité statique peut provoquer des dysfonctionnements de la **clé TV pour port HDMI**. Dans ce cas, débrancher le **câble micro-USB**, attendre 10 secondes, puis reconnecter le **câble micro-USB**, pour redémarrer la **clé TV**.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Le soussigné, VTech Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique du type 6160 est conforme à la directive 2014/53/EU.

Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante : www.vtech.com/re-directive

Nom du fabricant : VTech Electronics Europe BV

Adresse du fabricant : PO Box 10042, 6000 GA Weert, The Netherlands

Bande de fréquence : 2408 MHz - 2472 MHz

Puissance RF maximale : <0.01 W

HDMI®

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Les termes HDMI et High-Definition Multimedia Interface et le logo HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI

Licensing, LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.

  La **clé TV** se branche avec le **câble micro-USB** dans le port USB A du téléviseur ou à l'aide d'un adaptateur AC avec une sortie DC 5V 1A.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



TM & © 2022 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

IM-616000-003

Version: 0