Manuel d'utilisation

Kitty Life™



(Existe en deux coloris)

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Kitty Life™**



- Certificat d'adoption et planning



- 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, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

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

WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

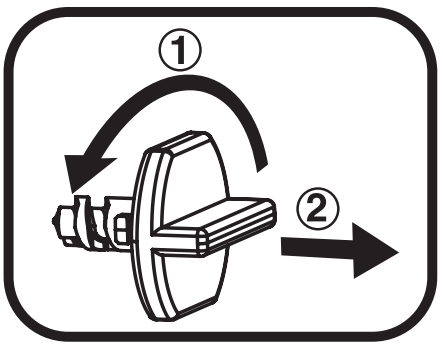
NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

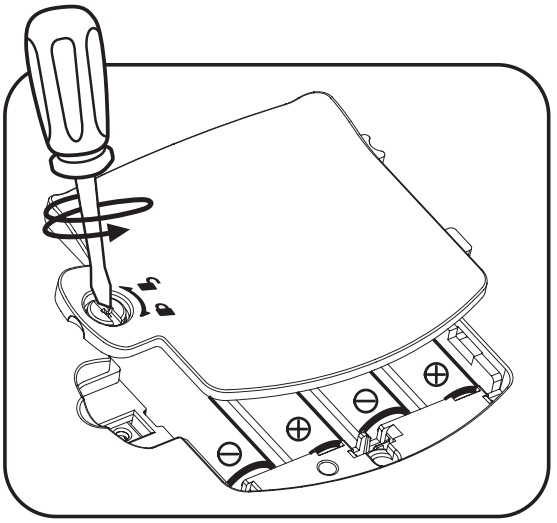
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

Installation des piles



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du produit à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 4 piles 1,5 V AA/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.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.

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

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- 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.

PILES RECHARGEABLES :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

- Insert batteries with the correct polarity (+ and -).
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Remove batteries during long periods of non-use.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in fire.

RECHARGEABLE BATTERIES

- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not charge non-rechargeable batteries.

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.

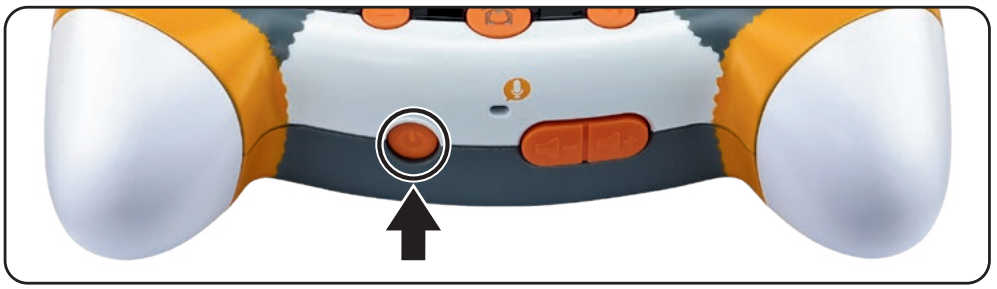


- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

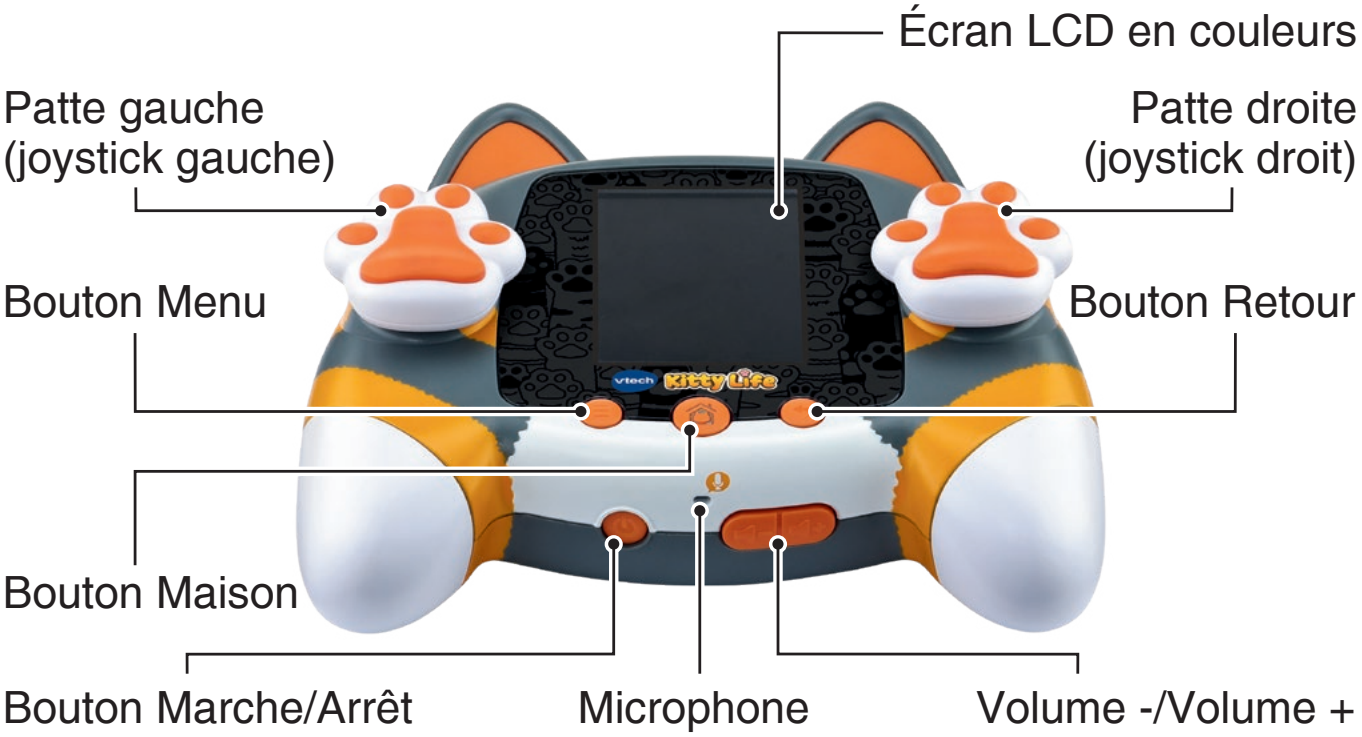
Quitter le mode Démonstration

Si une vidéo de démonstration s'affiche à l'écran, cela signifie que le jouet est en **mode Démonstration**. Pour quitter le **mode Démonstration**, suivre les étapes ci-dessous :

1. Si l'appareil est déjà allumé, maintenir le **bouton Marche/Arrêt** enfoncé pour éteindre l'appareil.
2. Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour rallumer l'appareil.
3. L'écran d'accueil apparaît et le jeu démarre.



FONCTIONNALITÉS



	Boutons	Description	
	Bouton Marche/ Arrêt	Appuyer sur ce bouton pour allumer le jouet. Appuyer sur ce bouton pour mettre le jouet en mode Veille. Maintenir le bouton enfoncé pendant 3 secondes pour éteindre le jouet.	
	Joysticks Pattes		Déplacer les **joysticks** (haut/ bas/gauche/droite) pour diriger le chat et parcourir les menus.
			Appuyer sur un **joystick** pour confirmer une action.

	Bouton Maison	Appuyer sur ce bouton pour revenir à la maison. Depuis la maison, appuyer sur ce bouton pour passer du **mode Aventure** au **mode Animal virtuel**.
	Bouton Retour	Appuyer sur ce bouton pour revenir à l'étape précédente ou pour annuler une action.
	Bouton Menu	Appuyer sur ce bouton pour accéder au menu afin de vérifier les besoins de son chaton, obtenir des indices sur les missions et consulter d'autres réglages.
	Volume -/ Volume +	Appuyer sur  pour baisser le volume sonore et sur  pour l'augmenter.
	Microphone	Parler dans le **microphone** pour interagir avec son chaton lorsque l'icône  apparaît à l'écran.

POUR JOUER

Aperçu du jeu

Adopte un chat et occupe-toi de lui comme dans la vraie vie ! Tu peux jouer de deux manières :

En **mode Animal virtuel**, prends soin de ton chat en répondant à tous ses besoins, et regarde-le grandir ! En **mode Aventure**, entre dans la peau de ton chat et joue dans la maison ou pars explorer la ville !

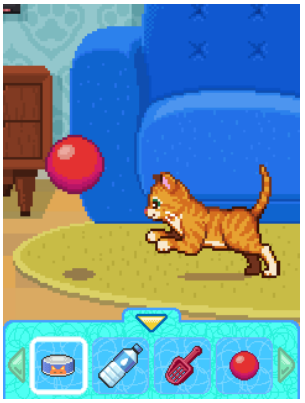
Adopte un chaton !

Au démarrage du jeu, tu dois choisir un chaton à adopter. Déplace les **joysticks** vers la gauche ou vers la droite pour choisir le chaton que tu veux adopter, puis appuie sur un **joystick** pour confirmer ton choix. Ensuite, occupe-toi de ton chaton jusqu'à ce qu'il devienne un jeune chat et l'aventure pourra commencer !

Le chaton utilise des bulles de pensée pour te montrer ce dont il a besoin. Par exemple, la première chose qu'il demandera sera du lait .

Pour répondre à ses besoins, sélectionne et utilise des objets depuis la barre d'objets. Utilise un **joystick** pour déplacer le curseur vers le bas de l'écran afin de faire apparaître la barre d'objets. Pour sélectionner un objet, place le curseur dessus puis appuie sur un **joystick**. Pour utiliser ou placer un objet, déplace-le vers le chaton ou vers un endroit au sol, puis appuie à nouveau sur un **joystick**.



Les besoins du chaton

Lorsque le chaton a besoin de quelque chose, une bulle apparaît au-dessus de sa tête. Observe ses besoins et réponds-y en utilisant les objets appropriés.

Les besoins d'un jeune chaton	
	Ton chaton a faim. Nourris-le avec le biberon.
	Ton chaton veut jouer. Choisis un jouet et donne-le-lui.
	Ton chaton a froid. Sélectionne la couverture et dépose-la sur lui.

Les besoins d'un chaton plus âgé	
	Quand ton chaton a faim, sélectionne de la nourriture et dépose-la dans une gamelle.
	Quand ton chaton a soif, sélectionne l'eau et remplis une des gamelles avec.
	Quand ton chaton a besoin d'aller aux toilettes, assure-toi que la litière est propre. Si elle est sale, utilise la pelle à litière pour la nettoyer.
	Quand ton chaton veut jouer, sélectionne un jouet et donne-lui.
	Ton chaton est maintenant grand ! Donne-lui un collier pour qu'il parte explorer la ville.

Quand on a répondu aux premiers besoins du chaton, il grandit et peut maintenant jouer librement à l'intérieur comme à l'extérieur. Tu peux maintenant jouer en **mode Animal virtuel** dans la maison et t'occuper de ton chat, ou jouer en **mode Aventure** et rentrer dans sa peau pour jouer dans la maison ou explorer la ville !

Mode Aventure

Le puzzle préféré de ton chat s'est envolé ! Entre dans la peau de ton chat et explore la ville pour retrouver les pièces manquantes. Suis la flèche rouge qui t'indique où trouver la pièce suivante pour toutes les récupérer. Une fois le puzzle complété, relève le défi de terminer chaque niveau de chaque mission et pars à la recherche de nombreux trésors. Toutes ces aventures ouvrent l'appétit ! Lorsqu'un symbole de faim apparaît au-dessus de la tête de ton chaton, rentre à la maison pour lui donner à manger avant de repartir pour de nouvelles aventures.



Signes indicatifs

Voici les différentes icônes dans le jeu :

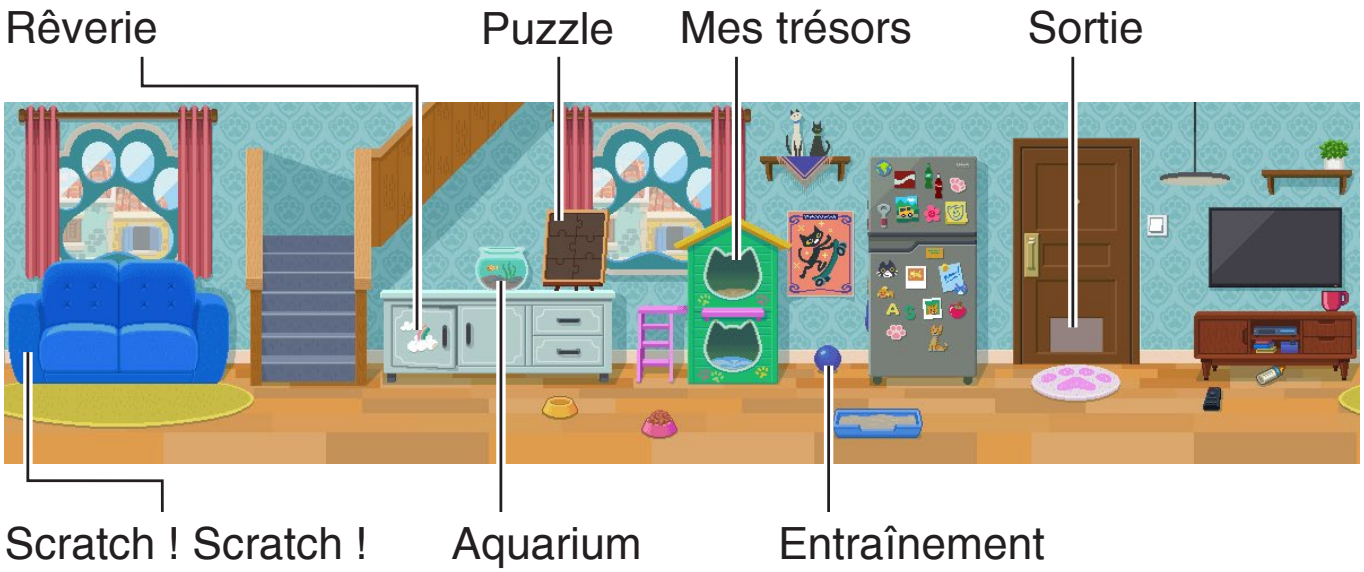
	Suis la flèche rouge pour trouver la prochaine pièce du puzzle !
	Cette flèche indique une transition d'une zone à une autre (par exemple de la maison vers l'extérieur).
	Cette icône indique les endroits où se trouvent les missions.
	Ce signe indique un emplacement de trésor. Ton chaton peut creuser ici pour déterrer des « trésors » (et d'autres objets étranges) à ajouter à sa collection.
	Cette icône signifie qu'une animation amusante se trouve ici.

Pour lancer une de ces activités, approche ton chaton de l'icône souhaitée, puis appuie sur l'un des **joysticks**.

La maison

Appuie sur le **bouton Maison** pour rentrer à la maison depuis n'importe quel endroit à l'extérieur. Pour parcourir la maison, déplace les **joysticks** vers la gauche ou vers la droite. Pour réaliser une action, appuie sur un **joystick**.

Une fois dans la maison, appuie de nouveau sur le **bouton Maison** pour passer au **mode Animal virtuel**.



Sortie	Pars explorer la ville !
Puzzle	Retrouve les pièces de puzzle manquantes et rapporte-les ici.
Mes trésors	C'est ici que tu peux voir ta collection de trésors.
Scratch ! Scratch !	Personne ne remarquera si le chat griffe le canapé… n'est-ce pas ?
Rêverie	Rêve que tu sautes au-dessus des nuages. (Mini-jeu)
Aquarium	Amuse-toi à attraper le poisson rouge.
Entraînement	Fais un peu de sport en frappant la balle bleue.

Explorer la ville

Dans la maison, utilise la porte ou la fenêtre pour sortir et explorer la ville. Suis la flèche rouge pour trouver la prochaine pièce du puzzle. Tu peux aussi chercher des animations, dénicher des trésors et essayer les niveaux plus difficiles des missions.



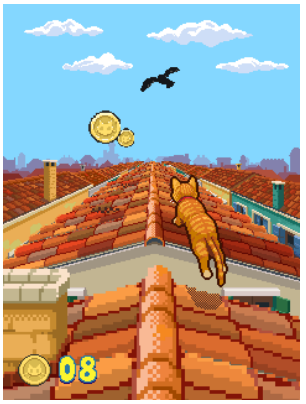
Missions

Il y a 6 missions dans la ville. Trouve les pièces du puzzle en terminant le premier niveau de chacune d'elles. Chaque mission possède 5 niveaux afin de revenir jouer quand tu veux. Après avoir terminé un niveau, le suivant devient disponible. Déplace un **joystick** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un niveau de difficulté, puis appuie sur un **joystick** pour confirmer.



- **Course sur les toits**

  Le corbeau a emporté une pièce du puzzle ! Saute de toit en toit pour le poursuivre. Déplace un **joystick** vers la gauche ou vers la droite pour te déplacer, et appuie sur un **joystick** pour sauter.



- **Souris malicieuse**

  Observe bien la couleur de la souris qui tient la pièce du puzzle et attrape-la pour la récupérer. Déplace les pattes gauche et droite avec les **joysticks**. Lorsque le curseur est sur la souris cible, appuie sur le **joystick** correspondant pour l'attraper.



- **Cache-cache**

  Le chien a enterré une pièce du puzzle dans le parc. Trouve l'emplacement du trésor et déterre-le. Déplace un **joystick** vers la gauche ou vers la droite pour tourner jusqu'à voir un emplacement de trésor , puis pousse un **joystick** vers le haut ou vers le bas pour t'en approcher. Pour déterrer un trésor, appuie sur un **joystick** lorsque tu es près d'un emplacement de trésor . Attention ! Il ne faut pas que le chien te voie !



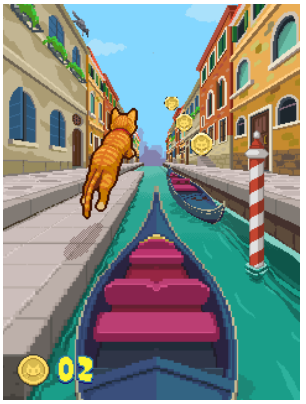
- **Attrape-poisson**

  Oh non ! Un poisson a avalé une pièce du puzzle par accident ! Observe bien le motif des poissons et attrape le bon pour l'aider à recracher la pièce du puzzle. Déplace les pattes gauche et droite avec les **joysticks**. Lorsque le curseur est sur le poisson cible, appuie sur le **joystick** correspondant pour l'attraper.



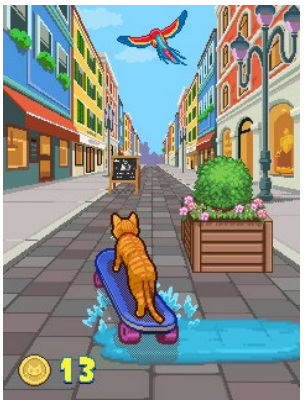
- **Course sur le canal**

  Regarde ! Un chat errant a pris une pièce du puzzle et essaie de la garder pour lui. Saute par-dessus les bateaux et les pontons pour le poursuivre. Déplace un **joystick** vers la gauche ou vers la droite pour te déplacer, et appuie sur un **joystick** pour sauter.



- **Course en skateboard**

  Un ara espiègle a volé une pièce du puzzle ! Fais du skateboard dans la rue pour la récupérer. Déplace un **joystick** vers la gauche ou vers la droite pour te déplacer et éviter les obstacles.



Mode Animal virtuel

Deviens un véritable parent pour ton animal : nourris ton chat, remplis son bol d'eau, joue avec lui et nettoie même sa litière ! Gagne des pièces chat en **mode Aventure** pour obtenir plus d'objets ou de décorations.

ASTUCE : pour accéder au **mode Animal virtuel**, appuie sur le **bouton Maison** lorsque tu te trouves dans la maison.

Pour utiliser un objet, déplace le curseur vers le bas de l'écran avec les **joysticks** pour faire apparaître la barre d'objets. Fais glisser le curseur vers la gauche ou vers la droite le long de la barre pour voir plus d'objets. Pour en sélectionner un, place le curseur dessus et appuie sur les **joysticks**. Pour le placer ou l'utiliser, déplace l'objet vers l'endroit souhaité puis appuie de nouveau sur les **joysticks**.

Par exemple, si ton chat a faim ou soif, sélectionne de la nourriture ou de l'eau dans la barre d'objets et place-les dans son bol.



Obtenir des objets avec les pièces chat

Certains objets coûtent des pièces chat pour être utilisés. Si tu ne veux plus d'un objet, tu peux le remettre dans la liste pour récupérer tes pièces chat.



Tu gagnes des pièces chat en t'occupant de ton chaton dans le **mode Animal virtuel**, ainsi qu'en jouant et en explorant dans le **mode Aventure**.

Menu

Appuie sur le **bouton Menu** pour vérifier les besoins de ton chaton et le nombre de **pièces chat** que tu as collectées. La partie inférieure du menu donne des indices sur la prochaine mission, permet de régler la luminosité et fournit des instructions pour réinitialiser le jeu et adopter un nouveau chaton.



	Nourriture	Lorsque ce niveau est bas, ton chat doit manger.
	Eau	Lorsque ce niveau est bas, ton chat doit boire.
	Bonheur	Lorsque ce niveau est bas, ton chat doit jouer.
	Hygiène	Lorsque ce niveau est bas, ton chat doit aller à la litière. Pense à garder la litière propre !

FAQ

Q : **Kitty Life™** lance sans arrêt une animation et je n'arrive pas à démarrer le jeu. Que dois-je faire ?

R : Il s'agit du **mode Démonstration**. Pour en sortir, maintenir enfoncé le **bouton Marche/Arrêt** pour éteindre le jouet, puis appuyer de nouveau sur le **bouton Marche/Arrêt** pour le rallumer. Voir la section **Quitter le mode Démonstration** à la page 5.

Q : Comment accéder au **mode Animal virtuel** pour jouer avec son chat et le nourrir ?

R : Pour passer du **mode Aventure** au **mode Animal virtuel**, appuyer sur le **bouton Maison**  lorsque le chat se trouve dans la maison.

Q : Comment recommencer avec un nouveau chaton ?

R : Appuyer sur le **bouton Menu**  pour accéder au **menu**, puis maintenir enfoncés la **patte gauche (joystick gauche)** et le **bouton Volume -** pendant 6 secondes afin de réinitialiser le jouet. Cette opération réinitialisera toutes les données du jeu et elles ne pourront pas être restaurées.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.

En cas de problème, merci de contacter notre service consommateurs.

PHÉNOMÈNES ENVIRONNEMENTAUX

Les décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement de **Kitty Life™**. Si cela se produit, maintenir le **bouton Marche/Arrêt** enfoncé pendant 10 secondes jusqu'à ce que l'appareil s'éteigne, puis maintenir le **bouton Marche/Arrêt** enfoncé pendant 3 secondes pour le rallumer. Il est également possible de retirer les piles pendant 10 secondes, puis de les réinstaller avant de rallumer l'appareil.

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.

SERVICE CONSOMMATEURS

Besoin d'aide sur nos produits ?

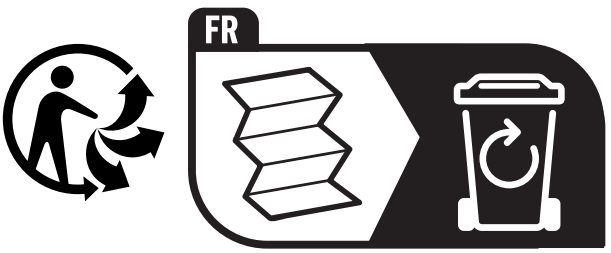
Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

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***

© 2026 VTech.
Tous droits réservés.
IM-594200-002
Version:0 FR