

## PlayStation VR : mode d'emploi



## PSVR : inventaire

Pour votre information, vous trouverez ci-joint l'inventaire de l'ensemble des éléments constituant ce pack, ainsi que leur valeur.

Élément	Quantité	Coût d'achat
Console PlayStation 4 Pro	1 + 1 guide constructeur	399.99
Pack Casque Playstation VR	1	399.99
- Unité de traitement	1	-
- Ecouteurs stéréo	1	-
- Câble HDMI	1	-
- Câble USB	1	-
- Adaptateur AC et cordon d'alimentation	1	-
- Adaptateur de connexion du casque VR	1	-
Playstation Camera	1	60.00
Manette sans fil	3 + 1 guide constructeur	180.00
Manette sans fil Motion Controller	2	90.00
Câble de rechargement	2?	8.99
Télévision Qilive	1 + 1 télécommande	99.00
Multiprise (3 prises)	1	5.00
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	-
<b>JEUX VIDEO</b>		<b>442.86</b>
Allumette		-
Batman : Arkham VR		19.99
Eagle Flight		39.99
Eve Valkyrie		29.99
MotoRacer 4		39.99
Rez Infinite		29.99
Rime		34.99
StarWars Battlefront		29.99
Stardew Valley		29.99
Syberia 3		49.99
Tekken 7		59.99
Terraria		19.99
Tehered		23.99
The Playroom VR		-
Tumble VR		9.99
Windlands		23.99
<b>TOTAL</b>		<b>1685.83</b>

### **Rappel des modalités de prêt**

Ce pack de jeux vidéo vous a été prêté par la DLP pour 3 mois maximum (durée déterminée au moment de la réservation).

À la fin de ce délai, **vous devez rendre le pack complet** (console, jeux & accessoires). Pour vous faciliter la tâche de rassemblement, vous pouvez vous fier à la fiche d'inventaire. En cas de perte ou de casse du matériel, sa valeur y est également notée.

La console et les jeux vidéo sont prévus pour un usage en consultation sur place uniquement, ce qui exclut le prêt à domicile de jeux ou de consoles ainsi qu'un usage à l'extérieur de la bibliothèque.

***N'hésitez pas à vous renseigner en amont auprès de la DLP si vous souhaitez bénéficier d'animations Jeux vidéo.***

### **Accès aux jeux vidéo**

Nous vous incitons vivement à faire du prêt indirect de jeux et consoles et de gérer ces consultations en *Prêt sur place* si la bibliothèque est informatisée (pour des statistiques).

Aux bibliothèques qui ne sont pas informatisées, nous conseillons de remettre un jeu et une manette en échange d'une carte de lecteur.

Nous vous recommandons de mettre en place une charte d'utilisation des jeux vidéo et de la faire signer par chacun des usagers du service (afin de les responsabiliser par rapport au matériel prêté).

Vous pourrez en trouver un exemple page 5.

Nous vous invitons également à remplir une fiche de consultation, qui pourra vous servir pour les réservations de créneaux horaires et pour les statistiques d'activités.

Vous pourrez en trouver un exemple page 6.

### **Idées d'animation**

- Tournois de course avec MotoRacer 4
- Proposer une animation mini-jeux avec The Playroom VR
- Mettre en place une heure du conte numérique avec Allumette
- Proposer un concours de réalisation sur Terraria
- Organiser une soirée pour adolescents et adultes avec les jeux d'aventures classés en PEGI 16 et PEGI 18
- Faire découvrir la VR lors de courtes sessions avec Eagle Flight ou Batman Arkham VR
- Organiser une animation de groupe mêlant réflexion et aventure contemplative avec Rime

Partenaires potentiels : école, collège, lycée, centre de loisirs, maison de jeunes, maison de retraite, foyers, associations sportives ou créatives...

## Installation

Avant de vous lancer dans l'installation, veuillez à prévoir une prise électrique à proximité, beaucoup de lumière pour la caméra Playstation, ainsi qu'un espace de jeu d'au moins 8 m<sup>2</sup> devant la télévision.

Pour vous aider dans le branchement de la console, nous avons posé sur chacun des câbles et des fiches de petits codes de couleur afin d'assembler les bons câbles aux bonnes fiches. Le casque étant relié à la console, faites attention au passage du câble au sol.

## Mode d'emploi

Une fois les branchements faits, vous pouvez allumer la télévision avec la télécommande. La chaîne rendant accessible la console est HDMI, (à sélectionner sur la commande à l'aide du bouton source en haut à droite de cette dernière).

Pour allumer la console, l'interrupteur se trouve sur la façade, à gauche de « l'étage » du milieu de la console. Puis appuyez sur le bouton central comportant le logo « PS » pour allumer au moins une des manettes.

**Attention** : une fois la console démarrée, veuillez à ne surtout pas la déplacer. Cela pourrait l'endommager ou endommager les CD s'y trouvant.

Sur le menu principal, vous pouvez retrouver le raccourci de l'ensemble des jeux utilisés. Cependant pour jouer, il faut insérer un des jeux qui se présentent sous forme de CD à insérer un à la fois directement dans la fente du réceptacle, qui se situe sur la façade de la console du côté gauche. Le CD étant un support fragile, nous vous recommandons d'y faire attention, notamment en évitant de poser vos doigts sur la surface lisible ou de laisser vos usagers les manipuler.

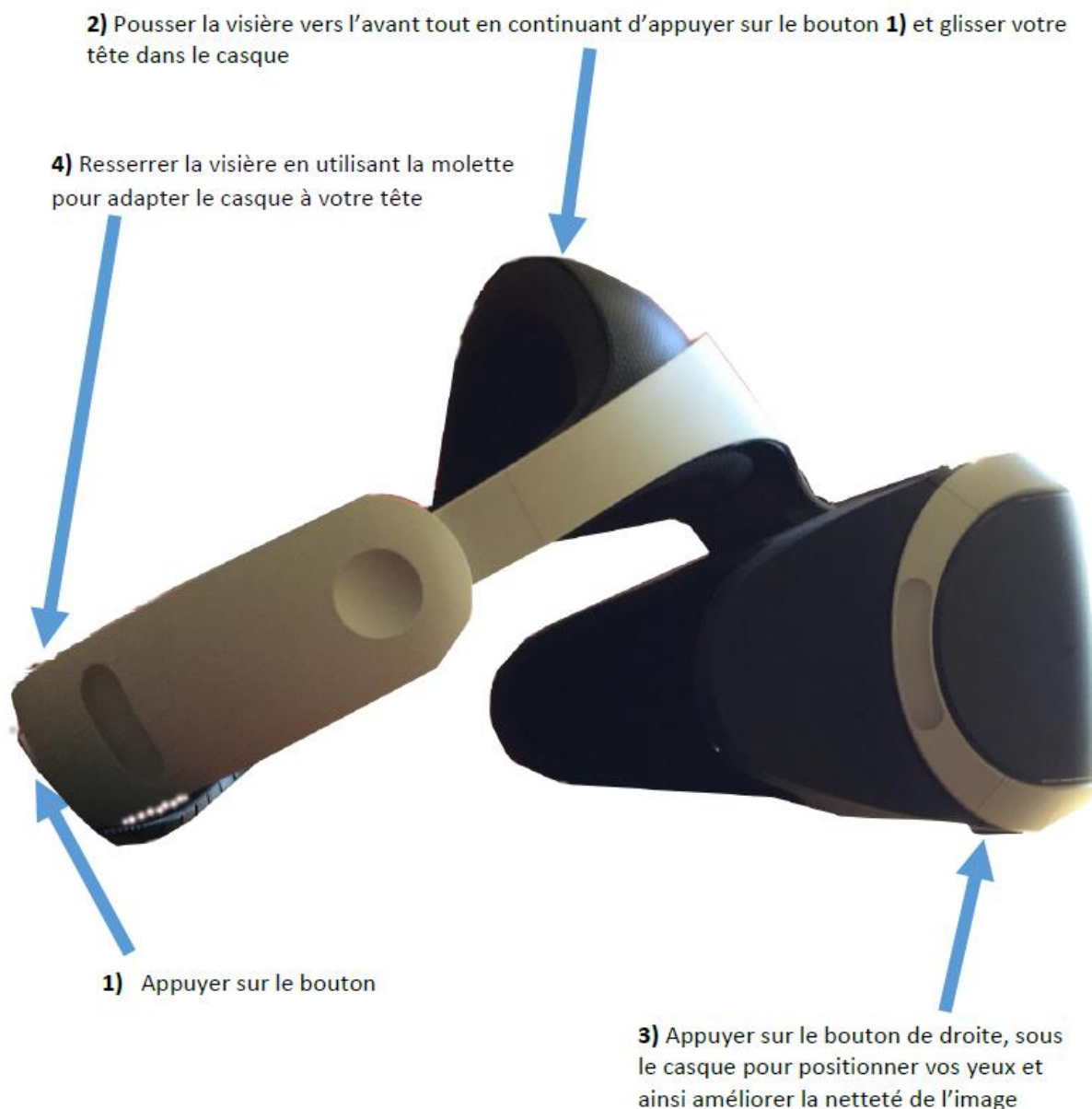
Une fois le CD inséré, la console vous propose automatique d'y jouer. Validez à l'aide du bouton « X ».

Pour quitter le jeu, appuyez sur le bouton central « PS », situé à l'avant de la manette, qui vous renverra au menu principal. Puis en appuyant sur le bouton « OPTION » vous pourrez progressivement « Fermer l'application » et « Éjecter le CD ».

Alors vous pouvez éteindre la console en appuyant sur son bouton d'alimentation et la télévision.

## Mode d'emploi du casque VR

*Attention : Le casque VR est déconseillé aux enfants de moins de 12 ans*



### Rechargement des manettes

Quand la barre lumineuse de la manette est rouge, c'est signe qu'elle doit être rechargée. Il faut environ deux heures pour un rechargement intégral. La manette se branche sur le devant via un câble USB.

Rouge : besoin d'être rechargée ; Orange clignotant : en charge ; Éteinte mais branchée : rechargée.

Pour les manettes Move Navigation Controller, si le voyant clignote rapidement rouge, c'est signe qu'elle doit être rechargée.

**Merci de ne recharger les manettes que lorsque la batterie est déchargée et de veiller à ne pas les laisser plus que nécessaire en charge.**

**Merci de retirer les piles de la guitare lorsque celle-ci n'est pas utilisée.**

### **Sauvegarde des parties**

Afin de faciliter la gestion des sauvegardes des usagers sur certains jeux, nous vous conseillons de leur indiquer qu'il ne pourra pas y avoir une sauvegarde par joueur, tout en les encourageant à retenir leur numéro de partie lorsque plusieurs sauvegardes sont possibles.

### **Choix des jeux**

Pour vous aider dans le choix et les recommandations, nous vous invitons à consulter le dossier joint, où vous pourrez retrouver les fiches de tous les jeux vidéo inclus dans le pack, avec notamment les indications PEGI (recommandations d'âge) et le type de jeu. Ce même dossier pourra être mis à la disposition de vos usagers, de façon à ce qu'ils puissent choisir leur jeu en toute connaissance de cause.

**Merci de remplir la fiche bilan qui accompagne le pack.**

## **Charte d'utilisation des Jeux vidéo à la bibliothèque de \_\_\_\_\_**

**Cette charte a pour objectif de détailler les conditions d'utilisation de l'espace Jeux vidéo de la bibliothèque, ainsi que les règles qui le régissent.**

L'accès aux jeux vidéo est réservé aux usagers inscrits à la bibliothèque et soumis à l'acceptation de son règlement intérieur. L'acceptation écrite de la charte d'utilisation des Jeux vidéo est indispensable (ainsi que la signature du responsable légal pour les mineurs).

L'âge minimum requis pour jouer est de 3 ans. Les enfants de moins de sept ans devront être impérativement accompagnés d'un adulte durant toute la durée du jeu.

Les usagers peuvent utiliser ce service en s'inscrivant à des créneaux d'une heure (limités à un par jour et par usager) sur présentation de leur carte d'abonné en cours de validité (ou à défaut une pièce d'identité) afin de se voir remettre la manette et installer le jeu choisi. La réservation peut se faire de façon anticipée ou le jour même. Le joueur inscrit peut inviter des amis sur sa partie.

Les usagers verront leur réservation automatiquement annulée pour tout retard de plus quinze minutes. Les usagers devront autant que possible prévenir la bibliothèque en cas d'impossibilité d'honorer un rendez-vous. En cas d'absences répétées, les inscriptions seront suspendues.

Un catalogue de jeux vous est proposé. Il ne peut être choisi qu'une seule console et qu'un seul jeu par créneau horaire, sans possibilité d'en changer en cours de consultation. Le choix du jeu sera soumis aux limitations d'âge légal mentionné par le PEGI, ou à la limitation d'âge portée sur le catalogue.

Les usagers sont autorisés à sauvegarder leur progression sur les consoles. Néanmoins, la bibliothèque ne peut être tenue responsable en cas d'effacement de ces données. De même, les usagers sont autorisés à amener leur console portable personnelle pour consulter des jeux de la bibliothèque.

Les séances sont encadrées par un bibliothécaire ; il est le seul habilité à installer les jeux et à effectuer les manipulations sur les consoles en cas de problème technique. Il pourra également mettre fin à la séance en cas de comportement excessif ou de non respect des règles de fonctionnement du service Jeux vidéo.

La détérioration du matériel mis à disposition engage la responsabilité des usagers qui devront remplacer le matériel ou le rembourser au prix de sa valeur marchande.

**De manière générale et conformément au règlement intérieur de la bibliothèque, le non-respect de la présente charte ou du règlement intérieur peut conduire à une exclusion temporaire ou définitive du service.**

*Je, soussigné(e),* Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
N° adhérent : \_\_\_\_\_

*déclare avoir pris connaissance du règlement de la bibliothèque et de la Charte d'utilisation des Jeux vidéo et m'engage à les respecter.*

Lieu, date, signature :

Signature du représentant légal  
(pour les usagers mineurs) :

## Consultations

Date	Créneau horaire	N° adhérent	Jeu	Remarques



## Fiche bilan du pack PSVR

Bibliothèque :

Période d'utilisation de la console :

Cet emprunt faisait-il parti d'un projet d'animation ?

### Compte rendu des activités réalisées

### Fréquentation sur toute la période concernée

Quel genre de public ? Apport de nouveaux publics ? Collaborations et partenariats ?

### Retombées de cette animation

Avez-vous des remarques, des suggestions à propos de ce pack ?

*Si vous avez des photos ou des articles de presse, n'hésitez pas à nous les joindre et à les partager sur Culture41 ([www.culture41.fr](http://www.culture41.fr)).*