

PlayStation 4 : mode d'emploi



PS4 : 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	1 + 1 guide constructeur	399.99
Manette sans fil	4 + 1 guide constructeur	179.97
Manette sans fil Motion Controller	2 + 1 caméra Eye motion	79.97
Câble de rechargement	2	8.99
Télévision Samsung	1 + 1 télécommande	249.99
Multiprise (3 prises)	1	-
Câble HDMI	1	9.99
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	-
JEUX VIDEO	31	1038.84
Angry birds : Star wars		19.96
Assassin's creed Unity		23.96
Awesomenauts : Assemble !		19.99
Bound by flame		19.96
Disney infinity	+1 base +2 figurines +1 totem + 1mode d'emploi	64.99
Dragon age : Inquisition		29.56
Dragonball : Xenoverse		35.96
Driveclub		19.96
FIFA 14		7.96
Guitar hero Live	+1 manette-guitare+ 2 piles+ 1 clé USB + 1 mode d'emploi constructeur	99.99
Hasbro family fun pack		39.99
J-Stars Victory VS+		35.96
Just dance 2015		39.99
Lapins crétins : Invasion – la série télé interactive		9.99
LEGO Jurassic world		59.99
LEGO Movie		19.96
Little big planet 3		34.99
Minecraft		24.99
NBA Live 14		7.96
One piece : Pirate warriors 3		69.99
Putty squad		19.96
Rayman Legends		29.99
Ride		59.99
Skylanders : Swap & force	+ 1 base + 3 figurines + 1 mode d'emploi	19.99
Singstar : ultimate party	+ 2 micro	59.99
Star wars : Battlefront		69.99
Tearaway : unfolded		24.99
Terraria		11.96
Tomb raider : definitive edition		19.96
Transformers : the dark spark		19.96
Warriors Orochi 3 ultimate		15.96
TOTAL		1967.74

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).

A 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
 - o De minis-jeux thématiques comme Angry birds, Lapins crétins
 - o De combat avec Awesomenauts, Dragonball XV, J-Stars VS+, One piece pirate warriors
 - o De course avec Driveclub, Ride
 - o De sport avec FIFA, NBA live
 - o Musical : jouer d'un instrument avec Guitar hero live, danser avec Just dance, chanter avec SingStar
- Proposer une soirée jeux de plateau en lien avec la PS4 avec Hasbro family fun pack
- Mettre en place une heure du conte numérique interactive avec Teraraway ;
- Proposer un concours de réalisation de bâtiments avec Minecraft ;
- Organiser une soirée pour adolescents et adultes avec les jeux d'aventures classés en PEGI 16 et PEGI 18 ;
- Prolonger le plaisir de jouer en proposant des ouvrages, des projections, des heures du conte sur l'univers des jeux Disney infinity, LEGO, One piece...

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 Eye motion, ainsi qu'un espace de jeu d'au moins 8 m² 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.

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).

Pour allumer la console, l'interrupteur tactile se trouve également sur la façade, sur le dessus au milieu. 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 automatiquement 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 général. 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 le bouton central et la télévision.

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 PS4

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).