

LES JEUX VIDÉO AUX CAPUCINS

Février 2025



SOMMAIRE

FONCTIONNEMENT DE L'ESPACE JEUX VIDÉO

PLAN ESPACE JEUX VIDÉO

QUELQUES CHIFFRES

OUVERTURE & FERMETURE

MODALITÉS D'ACCÈS - GRAND PUBLIC

MODALITÉS D'ACCÈS - GROUPES CONSTITUÉS

JOUER SUR CONSOLE : BOX ET SALLES

JOUER SUR PC

L'ESPACE MÉDIATION

RESERVER UNE SESSION

LE PRÊT DE JEUX VIDÉO

OUTILS: GOOGLE AGENDA, APPOINTLET

INSCRIPTION SUR PLACE: GOOGLE AGENDA

RÉSERVATION À DISTANCE: APPOINTLET

MATÉRIEL JEUX VIDÉO

LE CHARGEMENT DES MANETTES

LA PS5

LE CASQUE PSVR 2

LA SWITCH

LES CONSOLES RÉTRO

LA BORNE D'ARCADE

LES PC GAMER

LES TÉLÉS

COMPTES ET MOTS DE PASSE

DOCUMENTS DIVERS

ESPACE JEUX VIDÉO

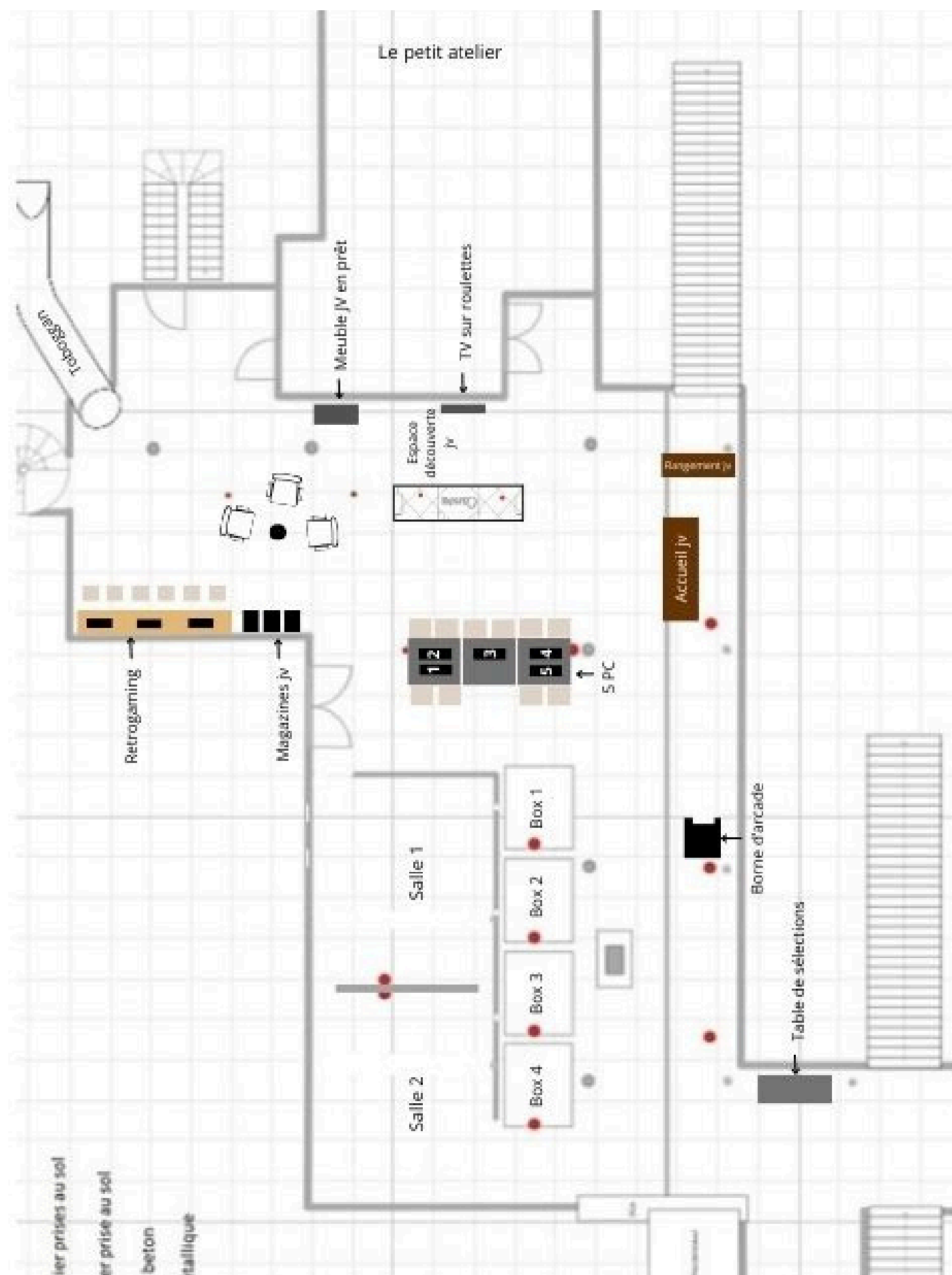
FONCTIONNEMENT



Février 2025

PLAN ESPACE JEUX VIDÉO
QUELQUES CHIFFRES
OUVERTURE & FERMETURE
MODALITÉS D'ACCÈS - GRAND PUBLIC
MODALITÉS D'ACCÈS - GROUPES CONSTITUÉS
JOUER SUR CONSOLE : BOX ET SALLES
JOUER SUR PC
L'ESPACE MÉDIATION
RESERVER UNE SESSION
LE PRÊT DE JEUX VIDÉO

PLAN ESPACE JEUX VIDÉO



QUELQUES CHIFFRES

DES JEUX VIDÉO SUR PLACE ET À EMPRUNTER

- Plus de 800 jeux au total en prêt et sur place: jeux tous publics (PEGI 3, 7, 12) et jeux adultes (PEGI 16, 18)
- L'offre de jeux en prêt est en version physique
- Les jeux tous publics sur place sont en version dématérialisée et déjà installés sur les consoles

DES CONSOLES DE JEUX

- 5 PC gamer équipés d'écrans 4K
- 4 PS5
- 2 Switch
- des consoles rétro
- 1 borne d'arcade
- 1 casque PSVR2

DES ESPACES DE JEUX SPECIFIQUES

- 4 box pour jouer en solo ou à deux
- 2 salles pour jouer jusqu'à 6
- 5 PC pour jouer en solo ou à deux
- des consoles de retrogaming en libre accès et une borne d'arcade pour jouer solo ou à deux
- un espace de découverte du jeu du moment

LES HORAIRES D'OUVERTURE

L'espace jeux vidéo ouvre à la même heure que la médiathèque et ferme 15 minutes plus tôt que la fermeture générale de la médiathèque.

Mardi : 12h30-**18h15**

Mercredi : 12h30-**18h15**

Jeudi : 12h30-**18h15**

Vendredi : 12h30-**18h15**

Samedi : 10h-**17h45**

Dimanche : 14h-**17h45**

OUVERTURE - FERMETURE

OUVERTURE ESPACE JEUX VIDÉO SEMAINE 12H30 SAMEDI 10H ET DIMANCHE 14H

Arriver 10 min avant l'ouverture

L'ensemble des indentifiants et des mdp sont à trouver dans le dossier **KEEPPASS**

Allumer les ordinateurs

Accueil

Démarrer les deux ordinateurs de l'accueil
Login et MDP : cf **KeePass**

5 PC gamer

Allumer les 5 PC gamer
Login et MDP : cf **KeePass**

Ouvrir Steam

Login et MDP : cf **KeePass**

Allumer les TV et les consoles

Allumer toutes les TV

Allumer les consoles PS5 dans les box (Pas besoin d'allumer la Switch)

Allumer la PS5 de la salle 1 (Pas besoin d'allumer la Switch salle2)

Allumer les consoles rétro qui se trouvent dans les meubles blancs fermées à clé (clé à l'accueil jv dans la boîte à clés)

Allumer la borne d'arcade

Dans tout l'espace jeux

Ranger les jeux vidéo qui traînent
Descendre les chaises remontés sur les tables
Ranger les chaises, les poufs et fauteuils

FERMETURE ESPACE JEUX VIDÉO SEMAINE 18H15 SAMEDI ET DIMANCHE 17H45

**Fermeture de l'espace jeux vidéo
15 min avant la fermeture de la médiathèque**

Eteindre les TV, les consoles, les PC

Eteindre toutes les consoles, y compris les consoles rétro (voir procédures de chaque console)

Eteindre la borne d'arcade

Eteindre toute les TV

Déconnecter les sessions des PC sans les éteindre

Mettre le matériel en charge

Mettre à charger les manettes PS5

Mettre à charger tout le matériel Switch (console, joy-con et manettes pro)

Attention: quand on met les manettes à charger, il arrive que les consoles se rallument.

Penser donc à faire un tour dans l'espace pour les éteindre directement avec le bouton sur la console

Vérifier l'espace jeux

Ranger les jeux vidéo qui traînent

Ranger les chaises, les poufs, et fauteuils

Vérifier qu'il n'y a plus d'usagers en mezzanine

- espaces de jeu
- petit atelier
- 6 Tonnes
- toilettes

MODALITÉS D'ACCÈS

GRAND PUBLIC

- ☛ Jouer dans l'espace jeux vidéo, c'est gratuit
- ☛ Les créneaux de jeux vidéo sont disponibles avec ou sans réservation
- ☛ On peut faire une réservation soit en ligne (via le portail) à partir du lendemain et sur 7 jours maximum, soit directement à l'accueil jeux pour le jour même

3 types d'accès différents selon l'espace dans lequel on veut jouer :

JOUER DANS LES BOX, LES SALLES ET SUR LES PC

- avoir une carte de bibliothèque (Brest ou Pass'Média) en cours de validité
- avoir une pièce avec photo à laisser en caution contre le matériel prêté (sur les PC en général ce n'est pas nécessaire car pas besoin de prêt de matériel)
- accès limité à un passage par jour par joueur, pour 50 min de jeu maximum

JOUER AUX CONSOLES RETRO ET À LA BORNE D'ARCADE

- en libre accès, pas besoin de se présenter à l'accueil jv

JOUER DANS L'ESPACE DÉCOUVERTE / MÉDIATION

- pas besoin d'être adhérent à la médiathèque
- avoir une pièce avec photo à laisser en caution contre le matériel prêté
- pas de limite de temps

À NOTER!

- Une pièce d'identité n'équivaut pas forcément à une carte d'identité mais à un document officiel avec NOM, Prénom + Photo
- Les noms sur les cartes - pièce avec photo et carte de médiathèque - doivent être identiques
- Dans V-Smart, il faut regarder non seulement la validité de la carte de bibliothèque mais aussi si elle n'est pas bloquée. Une carte bloquée (document en retard, facturation, etc), même si toujours valide, ne pourra être utilisée
- Les enfants de moins de 7 ans doivent être accompagnés par un adulte
- Si un enfant vient avec la pièce d'identité de son parent, celui-ci doit être présent lors de l'inscription
- Les réservations sont perdues dès 10 minutes de retard, et le créneau peut être réattribué à quelqu'un d'autre

MODALITÉS D'ACCÈS

GROUPES CONSTITUÉS

Les structures et les groupes organisés doivent impérativement prendre contact avec la médiathèque une semaine à l'avance au minimum pour une réservation de créneau de jeu vidéo.

LES CONDITIONS D'ACCÈS:

- Présenter une carte de bibliothèque en cours de validité le jour du rdv (carte collectivité ou carte de l'accompagnateur)
- Effectuer une réservation une semaine à l'avance minimum auprès de l'équipe jeux vidéo, en la contactant directement et non pas via la réservation en ligne
- Le jour du rendez-vous, se présenter à l'accueil jeux vidéo avec une carte de bibliothèque et avec une pièce avec photo pour le prêt de matériel

INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR UNE RÉSERVATION :

- Nombre de personnes et leur âge
- Jeux ou consoles souhaités
- Jour envisagé
- Les horaires possibles

LES COORDONNÉES À DONNER AUX STRUCTURES

L'équipe jeux vidéo :

02.98.00.87.65

atelier-multimedia@mairie-brest.fr

LA CARTE COLLECTIVITÉ

Validité 1 an
60 docs pour 60 j d'emprunt

Tarif collectivité :

Brestoïs : **gratuit**
Non Brestoïs : **90€/an**

À NOTER!

- La jauge maximale est fixée à 12 personnes (accompagnateurs compris)
- Pour les groupes de plus de 12 personnes, nous avons la possibilité de réserver deux créneaux (1er créneau: une partie du groupe fait du jeux vidéo et l'autre fait des jeux de société pas exemple, 2e créneau: les deux groupes switchent)
- On évite en général de placer des accueils de groupe les jours de grosse fréquentation de la médiathèque
- En cas de grosse affluence, nous pouvons être amenés à refuser les groupes trop importants ou n'accorder qu'un seul créneau de jeu

JOUER SUR CONSOLE: BOX/SALLES

LES CONSOLES DISPONIBLES

1 à 2 joueurs: les box de 1 à 4

- PS5
- Switch

Jusqu'à 6 joueurs: les salles 1 et 2

- PS5 (4 joueurs max)
- Switch (6 joueurs max)



Un kit manettes
est à donner pour
chaque console

DÉBUT DE SESSION

- Vérifier la concordance entre la pièce d'identité (PI) et la carte de bibliothèque
- Vérifier que la carte de bibliothèque est à jour et qu'elle n'est pas bloquée dans V-Smart
- Si l'abonnement V-Smart n'est pas à jour, et qu'il s'agit d'une carte gratuite, procéder au renouvellement de la carte. Pour les cartes payantes et pour tout blocage, renvoyer la personne à l'accueil général
- S'assurer qu'il s'agit bien d'un 1er créneau dans la journée pour la carte de bibliothèque en faisant une recherche du code barre sur la page Google Agenda (Ctrl+F)
- Inscrire le code barre de la carte de bibliothèque dans Google Agenda
- Rendre la carte de bibliothèque à l'utilisateur et garder la PI le temps du jeu
- Ranger la PI dans la pochette du box ou de la salle correspondante
- Ranger la pochette dans le tiroir de l'accueil jeux
- Inscrire la carte de bibliothèque dans Google Agenda + le matériel supplémentaire (casque, câble...), s'il y en a
- Vérifier le contenu du kit et le donner à l'utilisateur

FIN DE SESSION

- Se déplacer, si possible, 5-10 minutes avant pour annoncer la fin du créneau
- Vérifier que tous les accessoires sont bien rendus: contenu du kit, les accessoires supplémentaires
- Rendre la PI
- Mettre à jour le créneau dans Google Agenda, si le joueur est parti avant la fin de son créneau

À NOTER!

- La pièce d'identité (PI) représente toute pièce sur laquelle figure le nom, le prénom et une photo du titulaire
- La pièce d'identité est obligatoire si on prête du matériel
- Une seule PI est demandée, celle de la personne qui emprunte le matériel
- Si l'abonnement V-Smart n'est pas à jour et s'il s'agit d'un renouvellement gratuit, on renouvelle la carte à l'accueil jeux
- Si la carte est bloquée dans V-Smart, même si toujours en cours de validité, renvoyer l'utilisateur à l'accueil général
- Si on donne du matériel en plus du kit, on saisit l'information manuellement dans Google Agenda, avant le code barres de l'utilisateur, et on place le visuel de l'accessoire dans la même pochette que la PI de l'utilisateur

JOUER SUR PC

OFFRE SUR PC

Matériel

- 5 PC gamer
- Manettes installées sur chaque PC
- Casques ou manettes supplémentaires sur demande

Jeux

- Jeux sur la plateforme Steam
- Jeux sur autres plateformes: Minecraft, League of Legends, Fortnite, Rocket League

DÉBUT DE SESSION

- Vérifier que la carte de bibliothèque est à jour et qu'elle n'est pas bloquée dans V-Smart
- Si l'abonnement V-Smart n'est pas à jour, et qu'il s'agit d'une carte gratuite, procéder au renouvellement de la carte. Pour les cartes payantes et pour tout blocage, renvoyer la personne à l'accueil général
- S'assurer qu'il s'agit bien d'un 1er créneau dans la journée pour la carte de bibliothèque en faisant une recherche du code barres sur la page Google Agenda (Ctrl+F)
- Inscrire le code barre de la carte de bibliothèque dans Google Agenda
- Rendre la carte de bibliothèque à l'utilisateur
- En cas de demande d'un accessoire supplémentaire (casque ou manette), prendre la PI de l'utilisateur et la ranger dans la pochette correspondante avec le visuel de l'accessoire, ranger la pochette dans le premier tiroir à droite de l'accueil jeux

FIN DE SESSION

- Se déplacer, si possible, 5-10 minutes avant pour annoncer la fin du créneau
- Vérifier que tous les accessoires sont bien rendus
- Rendre la PI, si on avait prêté un accessoire
- Mettre à jour le créneau dans Google Agenda, si le joueur est parti avant la fin de son créneau

À NOTER!

- La pièce d'identité est obligatoire uniquement si on prête du matériel. Sur PC, la PI est demandée en cas de prêt d'un accessoire supplémentaire (casque ou manette)
- Si la carte est bloquée dans V-Smart, même si toujours en cours de validité, renvoyer l'utilisateur à l'accueil général



L'espace médiation, c'est quoi?

- Un espace facilement accessible et accueillant
- Un espace de jeu avec moins de contraintes : pas de limite de temps, accessible aux non-adhérents à la médiathèque
- Un espace de valorisation et de découverte du « Jeu du moment » : nouveauté, indé, coup de cœur...
- Un espace de médiation proactive : l'agent va au contact des joueurs, leur présente le jeu et leur propose de tester

Conditions d'accès

- accès sans réservation
- pas nécessaire d'être adhérent à la médiathèque, mais il faut laisser un document avec photo pour le prêt de matériel
- possible de jouer plus de 50 min, mais dans la limite du raisonnable (prise en compte de l'affluence, de la demande)
- 1 seul jeu disponible : "Le jeu du moment"
- l'agent d'accueil va vers les usagers qui s'installent dans cet espace

Début de session

- L'agent va vers les personnes qui s'installent sur le canapé et propose de tester le jeu du moment, ou bien les joueurs se présentent eux-mêmes à l'accueil jeux vidéo
- On donne le kit médiation à l'utilisateur contre une pièce d'identité (tout document avec photo)
- Pas besoin de carte de bibliothèque
- Pas besoin d'inscrire la carte de bibliothèque dans Google Agenda, uniquement une information générale qui servira pour les stats (ex: 1 adulte + 1 enfant)
- Ranger la PI dans la pochette **Médiation**
- Ranger la pochette dans le tiroir de l'accueil jeux vidéo
- Rendre la PI uniquement si tout le matériel du kit rendu est bien complet.



À NOTER!

- La pièce d'identité (PI) représente toute pièce sur laquelle figure le nom, le prénom et une photo du titulaire
- Il faut rendre la PI uniquement si le contenu du kit rendu est complet
- Les séances de jeu dans cet espace ne sont pas limitées dans le temps, mais l'information sur le moment du début du jeu est utile à donner aux collègues qui prennent la suite à l'accueil jeux vidéo. Cela permettrait de prévenir les excès de certains joueurs
- Le jeu du moment est expliqué sur une fiche détaillée qui se situe dans l'espace médiation directement accessible au public, mais aussi à l'accueil jeux vidéo pour les agents

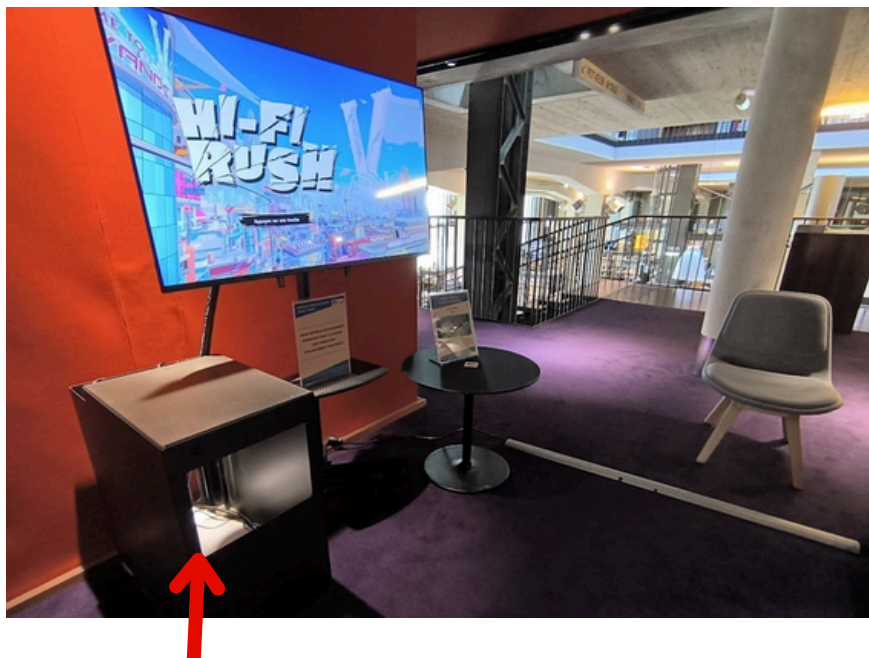
ESPACE MÉDIATION



Ouverture de l'espace

1. Allumer la télé à l'aide de la télécommande rangée à l'accueil jv

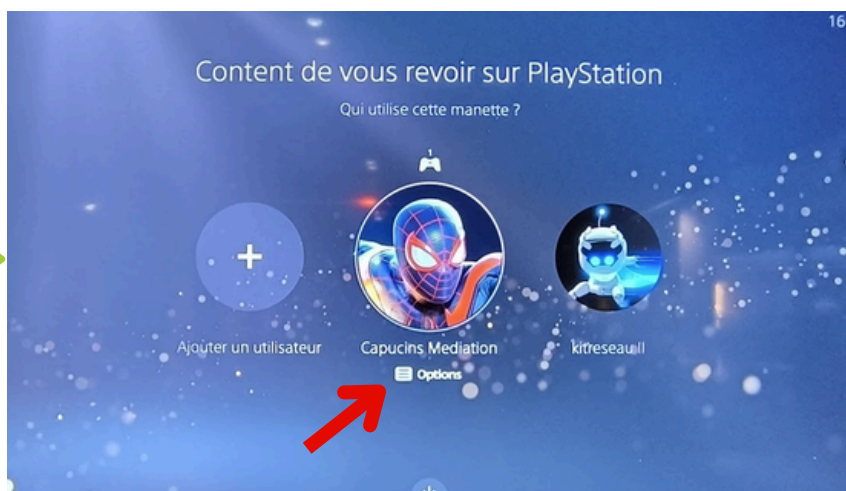
2. Allumer la console à l'aide de la manette (rangée dans le kit Médiation qui se situe à l'accueil jv) en appuyant sur le bouton central Playstation



La console se trouve dans le caisson. En cas de besoin d'accès à la console, la clé du caisson est rangée dans la boîte à clés de l'accueil jv.

Si c'est la console PS5 dans l'espace médiation

Choisir le compte **Capucins médiation** →




ESPACE MÉDIATION

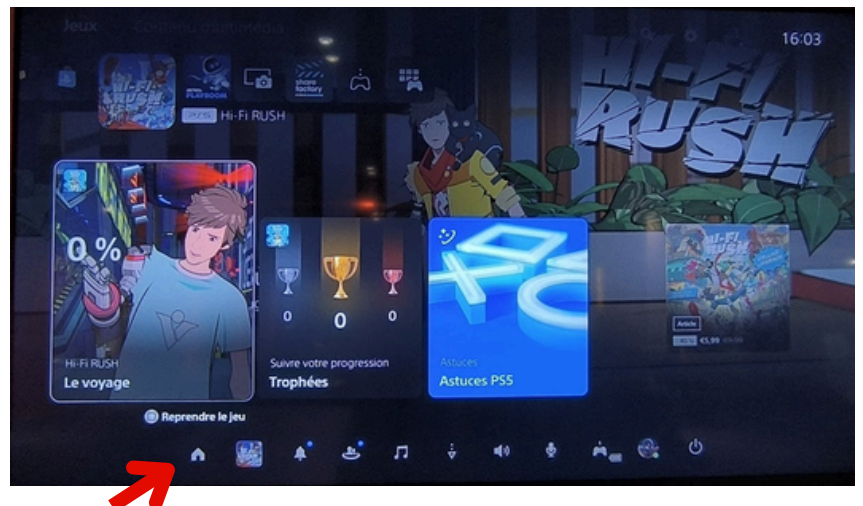


Sur l'écran d'accueil, choisir le jeu du moment




Quitter le jeu sur la PS5

Dans un jeu, appuyer sur le bouton central de la manette  pour faire apparaître le menu de la console en bas de l'écran

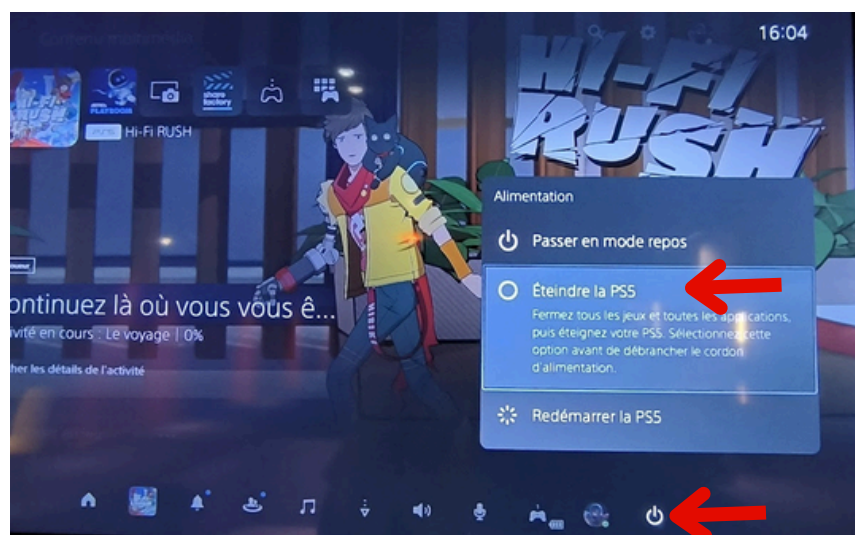


Sélectionner la petite maison pour revenir sur l'écran d'accueil de la PS5

Eteindre la PS5

Sur l'écran d'accueil de la PS5, appuyer sur le bouton central de la manette . Le menu de la console apparaît en bas de l'écran

Aller dans le menu **Alimentation** et choisir **Eteindre la console**.



RÉSERVER UNE SESSION

2 types de réservations sont possibles:

- sur place (pour le jour même ou un autre jour)
- en ligne (pour les 7 jours suivants maximum)

LA RÉSERVATION SUR PLACE, À L'ACCUEIL JEUX

La réservation sur place permet de réserver un créneau pour plus tard dans la journée ou pour un autre jour

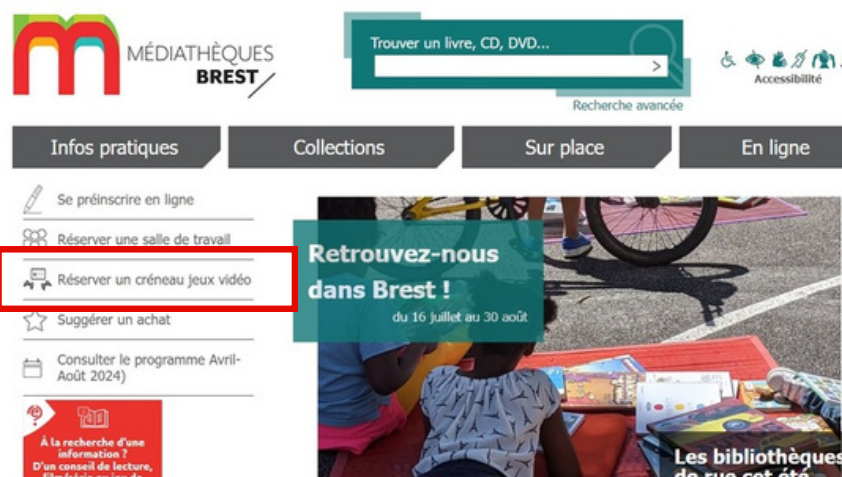
Les étapes à l'accueil jeux vidéo :

- Présenter l'ensemble des modalités d'accès à l'espace jeux vidéo. L'utilisateur pourra prévoir de renouveler sa carte et de prendre sa pièce d'identité pour l'heure du créneau
- Si l'utilisateur a déjà un abonnement de bibliothèque, vérifier sa validité et que la carte n'est pas bloquée. Cela permet de prévenir l'utilisateur s'il faut renouveler sa carte ou la débloquent à l'accueil général
- Inscrire le code barre de la carte de bibliothèque dans Google agenda précédé de la lettre **R (comme réservation)**
- Bien préciser à l'utilisateur que les réservations sont perdues dès 10 minutes de retard, et que le créneau peut être réattribué à quelqu'un d'autre

LA RÉSERVATION À DISTANCE, VIA LE PORTAIL

La réservation à distance se fait uniquement à partir du lendemain et sur 7 jours maximum.

La réservation à distance étape par étape dans la partie **Outils/Appointlet** de ce mémento (p.19)



À NOTER!

- Seuls les créneaux pour les consoles sont réservables à distance (les PC peuvent être réservés uniquement sur place)
- La réservation d'un créneau pour le jour même se fait uniquement à l'accueil jeux vidéo
- La réservation pour le lendemain ou les 7 jours suivants se fait à partir du portail. Si l'utilisateur demande une réservation pour un des 7 jours suivants, on l'incite à la faire via le portail ou on l'accompagne pour le faire, mais on peut aussi le faire directement à l'accueil jeux vidéo
- La réservation à distance utilise le logiciel de prise de rendez-vous **Appointlet** (cf tutoriel dans la partie **Outils**, p.19)

LE PRÊT DE JEUX VIDÉO

Le fonds jeux vidéo est accessible en **prêt indirect**



Rayonnages jeux vidéo espace **public**



Rayonnages jeux vidéo espace **interne**

Les jeux empruntables sont disponibles sur les consoles suivantes:

- Switch
- PS5
- PS4
- PS3
- Wii U
- Wii
- Xbox One
- Xbox 360



Exemple de boîtier "fantôme" jeu vidéo (boîtier CD)

À NOTER!

- Le quota de prêts de jeux vidéo est d'un jeu par carte

LE PRÊT DE JEUX VIDÉO

EMPRUNTER UN JEUX VIDÉO

- L'utilisateur trouvera dans le rayonnage des boîtiers "fantômes" vides des jeux disponibles au prêt
- Il doit passer à l'accueil jeux vidéo avec le fantôme pour récupérer le jeu complet
- L'agent recherche le jeu dans les espaces internes, en laissant le fantôme à la place du jeu complet sur les rayonnages des espaces internes
- L'agent enregistre le jeu sur la carte du lecteur via V-Smart (désactiver l'antivol)
- L'utilisateur récupère le jeu complet et n'a plus besoin de passer par les automates de prêt

RENDRE UN JEUX VIDÉO

- L'utilisateur doit se présenter à l'accueil jeux vidéo pour tout retour de jeux vidéo
- L'agent enregistre le retour dans V-Smart
- Si le jeu n'est pas réservé, l'agent range le jeu complet sur le rayonnage des espaces internes, et prend de ce rayonnage le fantôme du même jeu
- L'agent range le fantôme dans le rayonnage au public

RÉCUPÉRER UNE RÉSERVATION D'UN JEU VIDÉO

- L'utilisateur se présente à l'accueil jeux vidéo pour récupérer sa réservation.
- L'agent récupère la boîte de jeu réservée au nom de l'utilisateur dans le tiroir de la grande commode de l'accueil.
- L'agent de l'accueil jeu vidéo enregistre le jeu sur la carte du lecteur dans V-Smart (désactiver l'antivol). L'utilisateur n'a plus besoin de passer par l'automate de prêt

À NOTER!

- Les jeux vidéo sont disponibles en prêt indirect
- Tous les prêts et les retours des jeux vidéo se font à l'accueil jeux vidéo.
- Dans les rayonnages publics, on trouve des fantômes, les jeux complets sont rangés en interne
- Au moment du prêt et du retour, l'agent doit procéder à l'échange entre fantôme et jeu complet sur les rayonnages internes.
- Les réservations jeux vidéo sont rangées à l'accueil jeux vidéo et sont enregistrées sur les cartes usagers par l'agent de l'accueil jeux vidéo.

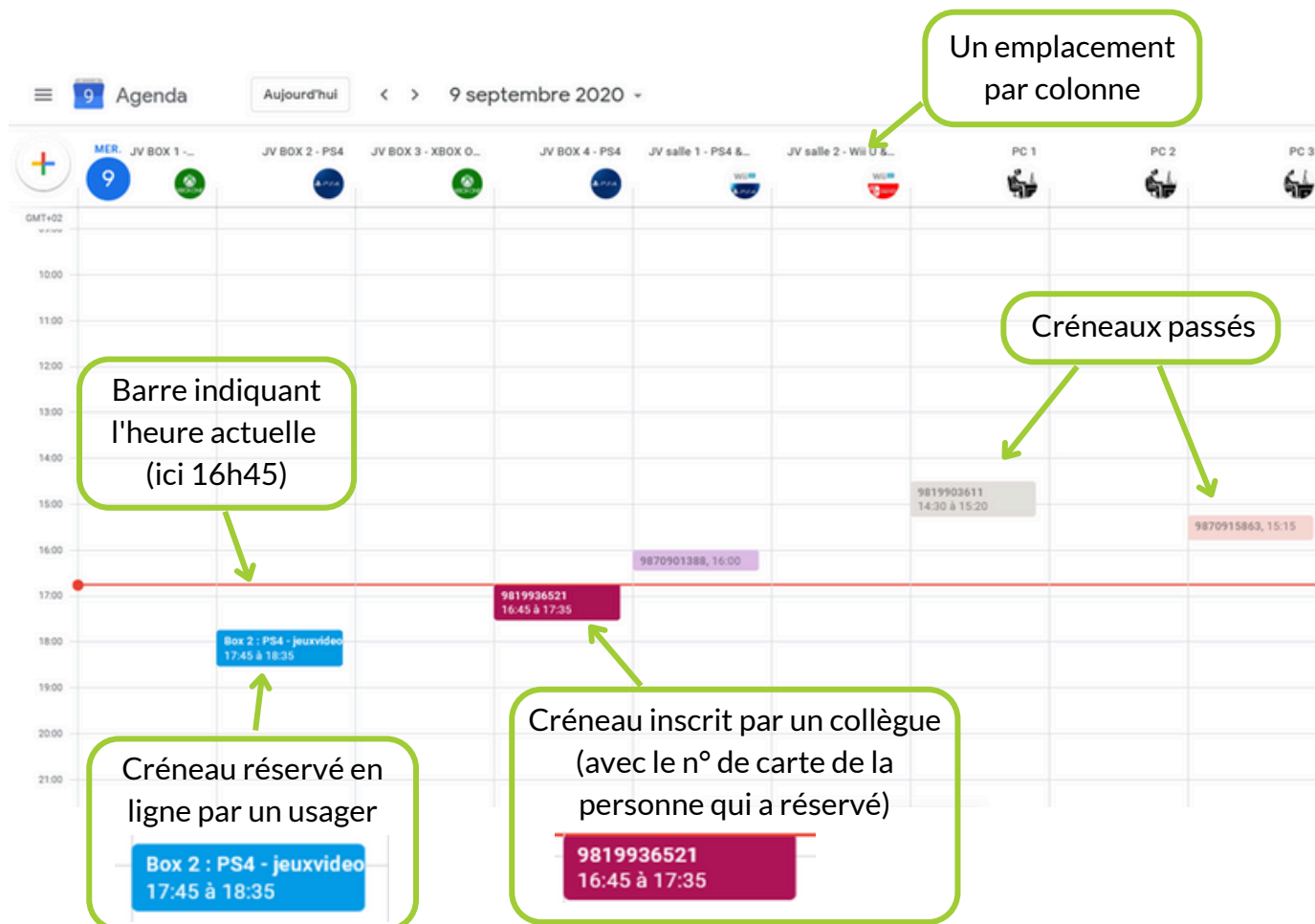
OUTILS



INSCRIPTION SUR PLACE : GOOGLE AGENDA
RÉSERVATION À DISTANCE : APPOINTLET



PRÉSENTATION GÉNÉRALE



QUAND UNE PERSONNE SE PRÉSENTE À L'ACCUEIL JEUX VIDÉO ET N'A PAS DE RÉSERVATION

- Vérifier que la carte de bibliothèque est à jour et qu'elle n'est pas bloquée dans V-Smart
- Soit on inscrit le joueur sur un créneau tout de suite, soit on effectue une réservation pour plus tard dans la journée
- S'assurer qu'il s'agit bien d'un 1er créneau dans la journée pour la carte de bibliothèque en faisant une recherche du code barre de la carte sur la page Google Agenda (**Ctrl+F**)

GOOGLE AGENDA



Inscrire le code barre de la carte de bibliothèque dans Google Agenda:

Effectuer un clic gauche sur la colonne de la console/du PC concerné. Une nouvelle fenêtre s'affiche alors : dans le champ « Ajouter un titre », biper la carte de médiathèque de l'utilisateur

Ajouter un titre

Événement

Mercredi, 9 septembre 16:30 - 17:20
Fuseau horaire - Une seule fois

Rechercher un horaire

Ajouter des invités

Ajouter une visioconférence Google Meet

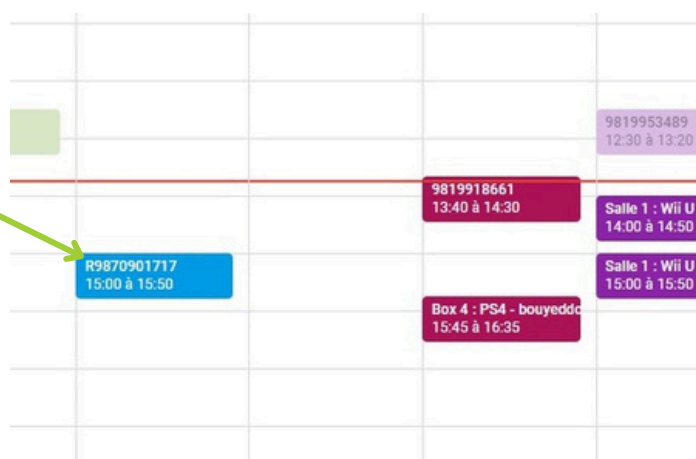
Ajouter des lieux

Ajouter description ou pièces jointes

JV BOX 3 - XBOX ONE
Occupé - Visibilité par défaut - Ne pas envoyer de notification

Autres options Enregistrer

En cas de réservation pour plus tard dans la journée, rajouter un R (résa) devant le code barre de la carte. Quand le joueur se présente pour son créneau, supprimer le R et ne laisser que le code-barre de la carte



La durée des créneaux est de 50 min. Si on modifie l'heure du début de créneau, l'heure de fin s'adaptera automatiquement

9870906094

Événement

Mercredi, 9 septembre 16:30 - 17:20

Toute la journée

Une seule fois

Rechercher un horaire

Ajouter des invités

Ajouter une visioconférence Google Meet

Ajouter des lieux

Ajouter description ou pièces jointes

JV BOX 3 - XBOX ONE
Occupé - Visibilité par défaut - Ne pas envoyer de notification

Autres options Enregistrer



QUAND UNE PERSONNE A RÉSERVÉ À DISTANCE SON CRÉNEAU

Les créneaux réservés à distance via le portail, apparaissent instantanément sur notre page Google agenda

Les réservations à distance se présentent comme ceci:

Box 2 : PS4 - jeuxvideo
17:45 à 18:35

Box 2 : PS4 - jeuxvideocapucins@gmail.com
Mercredi, 9 septembre • 17:45 à 18:35

--- Type de console ---
Box 2 : PS4

--- Instruction ---
Attention : pièce d'identité + carte de médiathèque requises

--- Informations sur le client ---
Email: jeuxvideocapucins@gmail.com
Nom, Prénom: Trebern, Anaig
N° de carte de médiathèque: 9870906094

--- Annuler/Replanifier ---
<https://gadget.appointlet.com/KU3FfPq2?secret=AdhalEOL>

JV BOX 2 - PS4

Quand l'utilisateur se présente à l'accueil jeux vidéo pour prendre son créneau réservé à distance, cliquer sur le créneau. Le détail de la réservation s'affiche.

- Vérifier que le n° de carte de médiathèque indiqué dans la réservation est le même que celui de la carte présentée par l'utilisateur (S'il s'agit d'une famille ayant plusieurs cartes de bibliothèque, on accepte la différence entre la carte de la réservation et celle présentée sur place)
- Vérifier que la carte de bibliothèque est à jour et qu'elle n'est pas bloquée dans V-Smart
- S'assurer qu'il s'agit bien d'un 1er créneau dans la journée pour la carte de bibliothèque en faisant une recherche du code barre de la carte sur la page Google Agenda (**Ctrl+F**)
- Une fois ces informations validées, faire un clic gauche sur le créneau puis cliquer sur le crayon en haut à droite

Modifier l'événement

- Modifier le titre pour indiquer le n° de code-barres du lecteur



QUAND UN JOUEUR PART AVANT LA FIN DE SON CRÉNEAU

Si un joueur part avant la fin de son créneau, on diminue le créneau sur Google agenda



QUAND UNE PERSONNE NE S'EST PAS PRÉSENTÉE À SA RÉSERVATION

Au bout de 10 min, on peut réattribuer sa réservation à une autre personne.

On peut voir qu'une personne ne s'est pas présentée pour sa réservation si l'affichage indique toujours un des 2 formats :

Box 2 : PS4 - jeuxvideo
17:45 à 18:35

R9870901717
15:00 à 15:50

Si le joueur n'est pas venu pour sa réservation, on diminue le créneau dans Google agenda, afin de rendre plus visibles les créneaux disponibles.



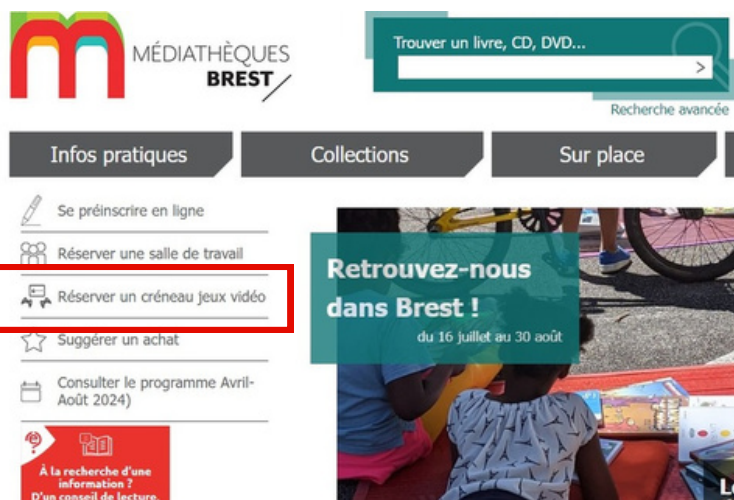


LA RÉSERVATION VIA LE PORTAIL

Seules les consoles sont réservables à distance (les PC peuvent être réservés uniquement sur place)

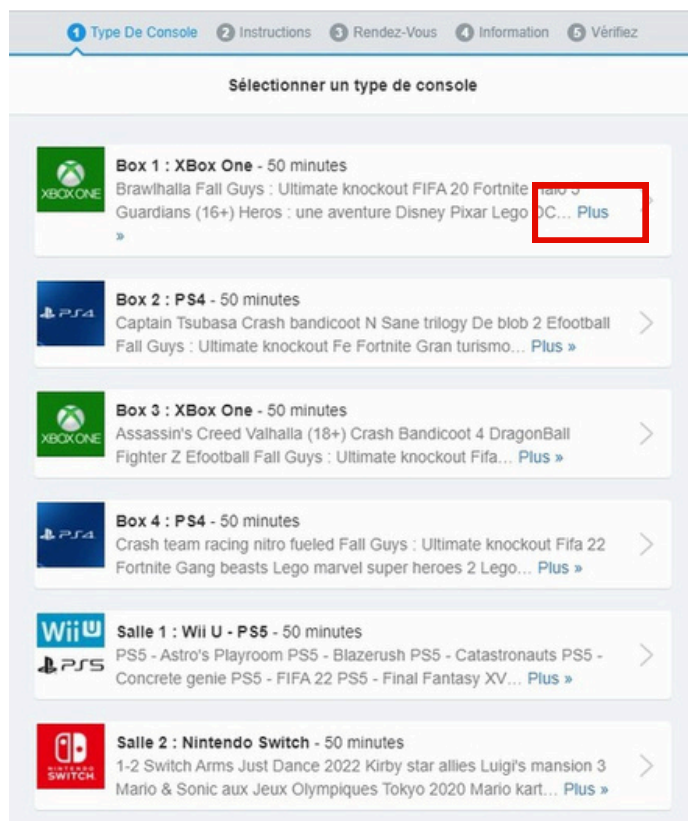
Accès à partir du portail

Cliquer sur **Réserver un créneau jeux vidéo** sur la page d'accueil du portail des bibliothèques de Brest



1. Choisir la console

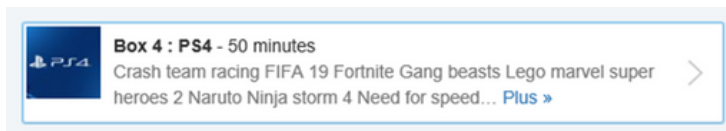
Cliquer sur **Plus >>** pour afficher la liste complète des jeux disponibles sur cette console



APPOINTLET

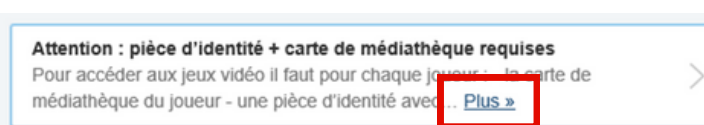


Cliquer sur la console que l'on souhaite réserver (une bordure bleue apparaît en surbrillance pour désigner la sélection lorsque l'on déplace la souris)

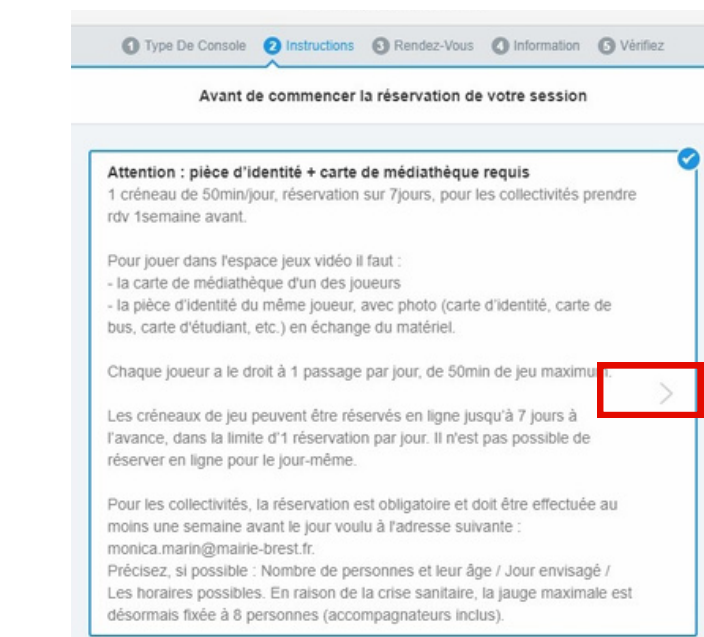


2. Prendre connaissance des modalités d'accès

Consignes d'accès aux jeux : cliquer sur **Plus >>** pour afficher l'ensemble des consignes

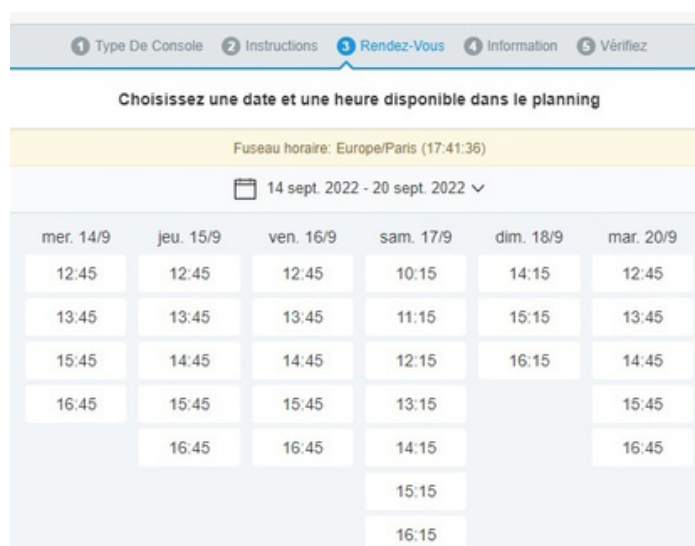


Cliquer n'importe où sur le pavé d'informations ou sur la flèche pour accéder à l'étape suivante



3. Sélectionner l'horaire souhaité

Cliquer sur l'horaire souhaité. Seul les créneaux disponibles dans les 7 prochains jours (pas le jour-même) apparaissent.





4. Renseigner ses coordonnées

Si l'utilisateur ne possède pas d'adresse email, lui proposer de rentrer l'adresse mail générique suivante :

jeuxvideocapucins@gmail.com

Il ne pourra toutefois pas recevoir de message de confirmation ou annuler/replanifier lui-même ses réservations.

Si l'utilisateur n'a pas encore une carte de bibliothèque, il pourra inscrire un numéro fictif en attendant de s'abonner

Cliquer sur **Continuer**

Email * jeuxvideocapucins@gmail.com

Nom, Prénom * Anaig, Trebern

N° de carte de médiathèque * 9870906094

☒ Enregistrer mes informations pour de futures réservations

Continuer →

5. Vérifier ses informations

Si l'on s'est trompé dans une information, il est toujours possible de la modifier en cliquant sur Editer. On recommence alors à l'étape concernée et les autres informations restent en mémoire

Confirmer La Réservation →

DATE ET HEURE Europe/Paris
vendredi 4 septembre 2020 12:40 - 13:30 Éditer

TYPE DE CONSOLE
Box 4 : PS4 - 50 minutes Éditer

BOX
Attention : pièce d'identité + carte de médiathèque requises Éditer

YOUR INFORMATION

Email	jeuxvideocapucins@gmail.com	Éditer
Nom, Prénom	Anaig, Trebern	Éditer
N° De Carte De Médiathèque	9870906094	Éditer

Confirmer La Réservation →

Possibilité d'ajouter la réservation dans un calendrier Google ou Outlook

Ajoutez votre réservation à votre agenda



Un mail de confirmation avec le récapitulatif des informations est envoyé à l'utilisateur pour chacune de ses réservations

Un mail de confirmation va vous être envoyé

DATE ET HEURE Europe/Paris
vendredi 4 septembre 2020 12:30 - 13:20

TYPE DE CONSOLE
Box 2 : PS4 - 50 minutes

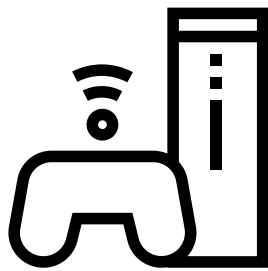
BOX
Attention : pièce d'identité + carte de médiathèque requises

Obtenez votre propre page Appointlet gratuitement

← Effectuer Une Autre Réservation

ESPACE JEUX VIDÉO

MATÉRIEL JEUX VIDÉO



LE CHARGEMENT DES MANETTES

LA PS5

LE CASQUE PSVR 2

LA SWITCH

LES CONSOLES RÉTRO

LA BORNE D'ARCADE

LES PC GAMER

LES TÉLÉS

LE CHARGEMENT DES MANETTES



MANETTES PS5



Les manettes **PS5** sont chargées sur des stations de charge qui accueillent 2 manettes chacune.

Double station de charge **PS5**.
Elle est allumée en bleu quand elle est branchée.



Les manettes sont à positionner dos à dos sur la station de charge.
Lorsqu'une manette est en train de charger, la station est rouge.
Dès qu'elle est chargée, la lumière devient bleue.



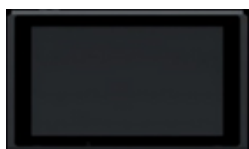
LE CHARGEMENT DES MANETTES



MANETTES SWITCH



Le matériel **Switch** de chaque box/salle qui est à mettre en charge en fin de journée :



Une console Switch



des Joy-con



des manettes Switch pro

Le chargement de la console

Repérer le câble de chargement de la console (USB C)
Connecter le câble en bas de la console



Le chargement des Joy-con

Repérer la station de charge pour 2 Joy-con
Coulisser de haut en bas le Joy-Con sur la station de charge pour le mettre à charger
Les voyants sont rouges pendant la charge. Les voyants deviennent verts une fois les Joy-con chargés



Le chargement des manettes Switch pro

Repérer le câble de chargement type USB C et le connecter à la manette pro



MODE D'EMPLOI PS5

PS5™



**ALLUMER LA CONSOLE
L'ÉCRAN D'ACCUEIL
LE MENU DE LA PS5
ÉTEINDRE LA PS5
PROFILS DE JEU
LES MANETTES PS5
DÉMARRER UN JEU
QUITTER UN JEU**


MODE D'EMPLOI PS5

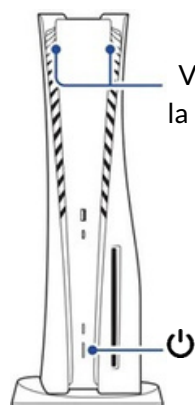


Allumer la console

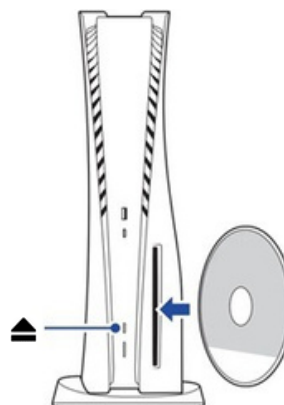
Appuyer sur le bouton Power  pour allumer la console.

Le bouton Eject  permet de sortir le CD de jeu.

On peut également allumer la console à partir du bouton central  de la manette, qui allume console et manette en même temps.



Voyants indiquant
la mise sous tension



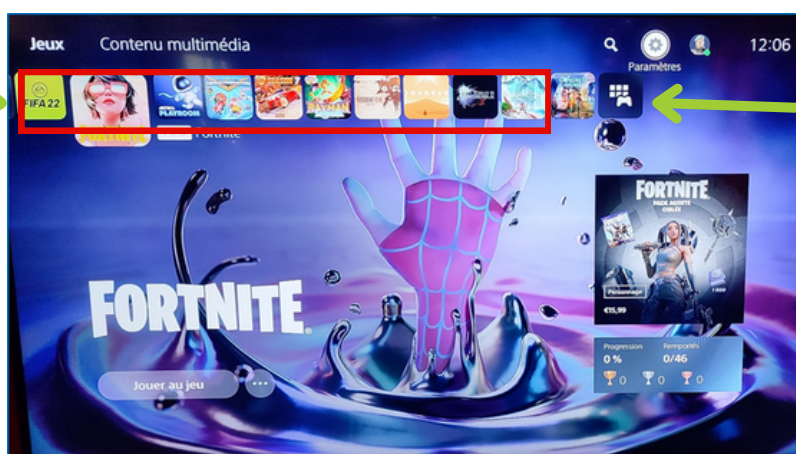
L'écran d'accueil

L'écran d'accueil est visible dès l'allumage de la console.


Sur l'écran d'accueil de la console, on retrouve la liste des derniers jeux démarrés sur cette console.

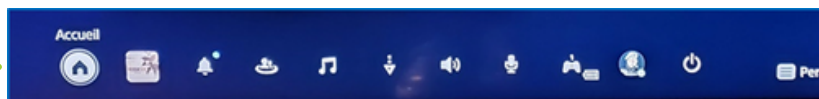
Une liste plus complète est accessible dans la **Bibliothèque**, située tout à droite à la suite des derniers jeux démarrés.

Affichage des
derniers jeux
démarrés



Bibliothèque

Depuis un jeu, l'accueil est accessible en appuyant sur le bouton PS  de la manette pour afficher le centre de contrôle, puis en sélectionnant Accueil




MODE D'EMPLOI PS5

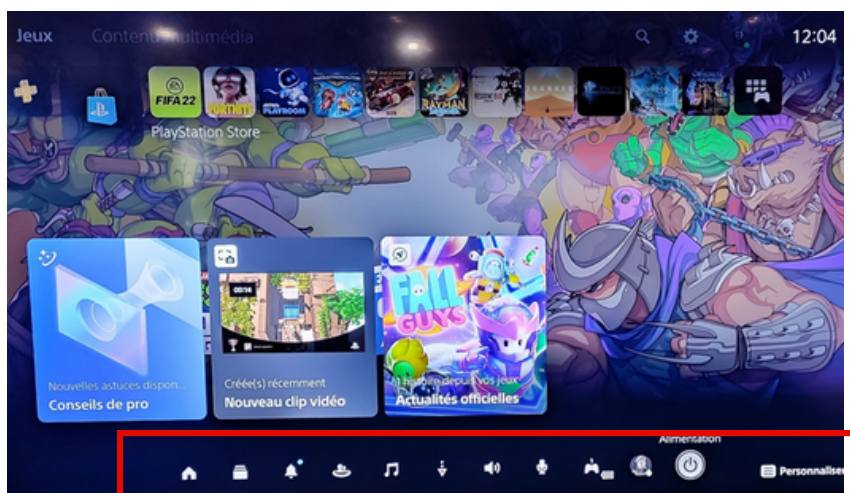


Le menu de la PS5


On peut afficher le menu de la PS5 en appuyant sur le touche PS  de la manette.

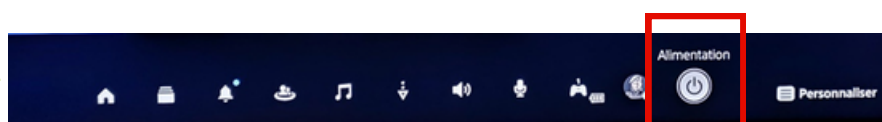
Le menu, aussi appelé centre de contrôle, est accessible à partir de l'écran d'accueil ou à partir d'un jeu directement en appuyant sur le bouton central  de la manette

Le menu général est visible en bas de la page d'accueil



Eteindre la PS5 depuis le menu de la console

Pour éteindre ou redémarrer la console, aller sur l'icône **Alimentation** 



Dans le menu **Alimentation**, sélectionner **Eteindre** ou **Redémarrer** la PS5. Le mode repos est le passage de la console en mode « veille » (utile par exemple lorsque l'on a des mises à jour à effectuer).



MODE D'EMPLOI PS5



Profils de jeu PS5

Pour pouvoir jouer à un jeu PS5, il est obligatoire de sélectionner un profil/compte au démarrage

Sur chaque console, un profil administrateur et plusieurs profils « tous joueurs » ont été créés. Les profils administrateurs de la médiathèque sont protégés par mot de passe, les profils tous joueurs appartiennent aussi à la médiathèque mais sont accessibles sans restrictions. Lorsque vous allumez une manette, on vous demande d'identifier à quel joueur elle appartient : il faut alors choisir un profil « tous joueurs » (cf. tableau ci-dessous).



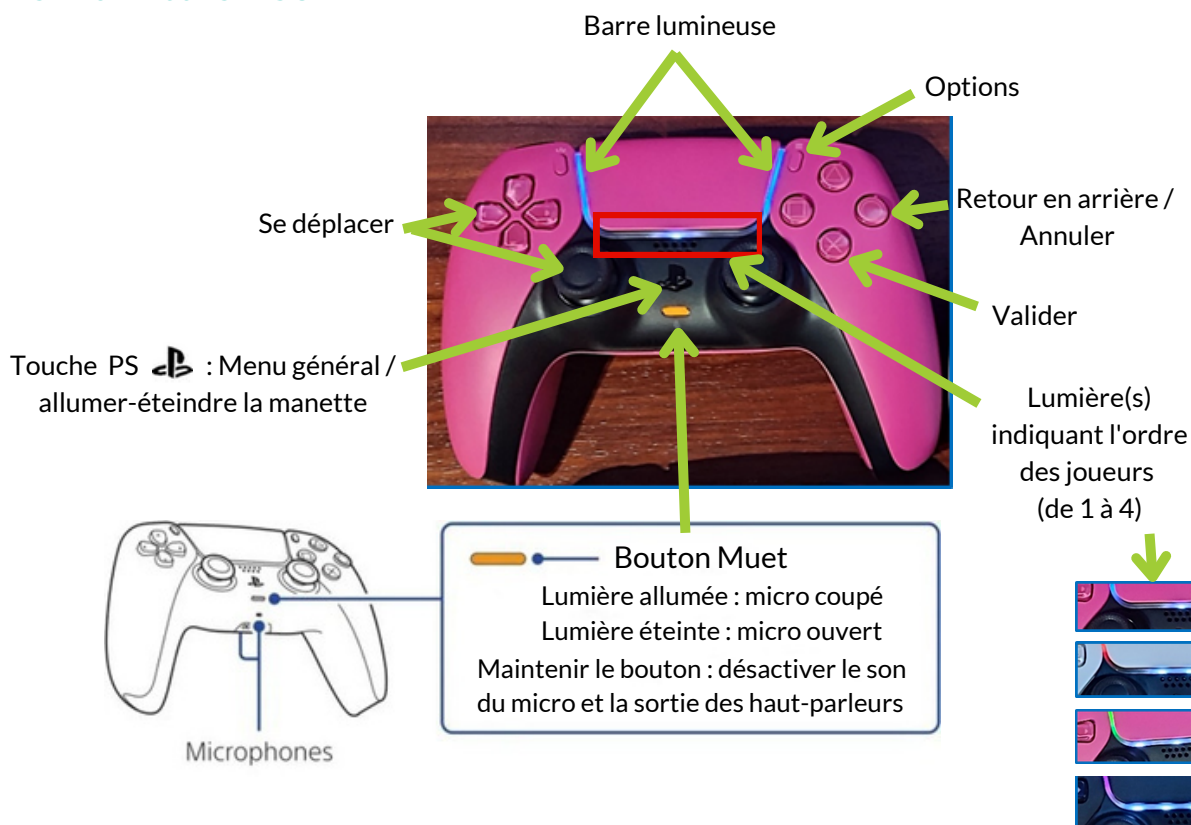
Espace (console)	Profils tous joueurs	Profils admin
Salle 1 (PS5)	JoueurUn SalleUne JoueurDeux SalleUne JoueurTrois SalleUne JouerQuatre SalleUne	Peach Capucins
Box 1 (PS5)	JoueurUn BoxQuatre JoueurDeux BoxQuatre	Bowser Capucins

Pour le 1er joueur, choisir par défaut le profil « JoueurUn SalleUne » Pour le 2ème joueur (3ème et 4ème joueur), sélectionner un autre profil « tous joueurs » (cf. tableau).

Dès qu'une manette est allumée, l'écran du choix du profil du joueur s'affiche



Les manettes PS5



Allumer et connecter les manettes

Allumer la manette PS5 en appuyant sur le bouton central . La barre lumineuse de la manette s'allume, ainsi que la lumière centrale qui indique le numéro du joueur.

Il est possible d'utiliser jusqu'à 4 manettes à la fois.
Il faut appuyer sur le bouton PS pour attribuer des numéros aux manettes.
L'indicateur de joueur s'allume en conséquence. Les numéros sont attribués dans l'ordre à partir du numéro 1, et vous pouvez identifier le numéro de votre manette en fonction du nombre de voyants allumés



1 lumière – joueur n°1

2 lumières – joueur n°2

3 lumières – joueur n°3

4 lumières – joueur n°4

Attention : Lorsque l'on joue à un jeu PS5, la barre lumineuse de la manette s'éclaire en bleu, en rouge, en vert ou en rose selon l'ordre de connexion de la manette. Il s'agit d'une fonctionnalité distincte de l'indicateur du numéro de joueur.


MODE D'EMPLOI PS5



Eteindre les manettes (2 façons différentes)

- Si on est devant l'écran TV, éteindre les manettes à partir du centre de contrôle (cf. chapitre précédent **Eteindre la console**), en allant dans **Profil** puis **Déconnexion**.




- Si on n'est pas devant la télé, rester appuyé sur le bouton central  de la manette jusqu'à ce que la lumière s'éteigne (environ 15 secondes).

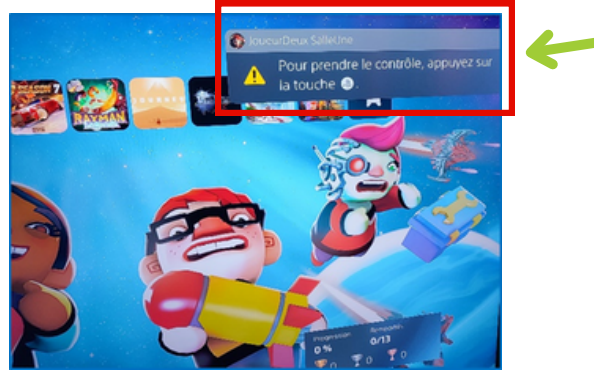
Si une manette PS5 ne fonctionne pas:


- Vérifier que la manette correspond bien à l'emplacement (box, salle) attribué au joueur.
- Vérifier qu'il s'agit bien d'un jeu multijoueur permettant l'ajout d'une 2ème manette.
- Il se peut que la batterie de la manette soit déchargée : la mettre à charger dans le tiroir et en prêter une autre en échange, ou prêter un câble de chargement (détachable des stations de chargement) avec lequel le joueur pourra connecter la manette sur le port USB de l'avant de la console

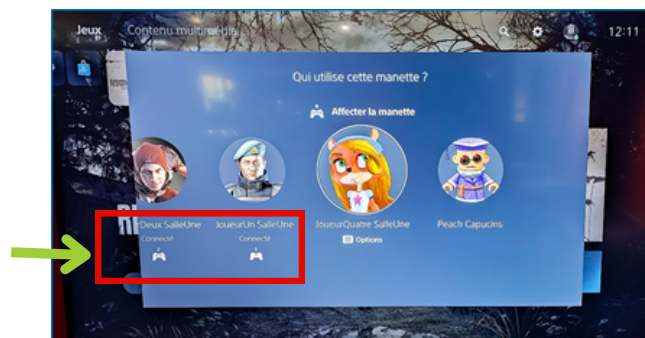
MODE D'EMPLOI PS5




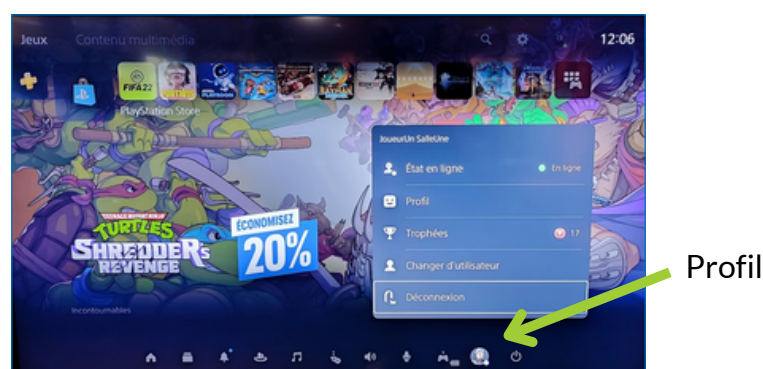
- Sur la PS5, le menu principal affiché à l'écran correspond à un profil de jeu et donc à une manette (chaque manette a son propre profil) : si une des manettes ne répond pas, appuyer sur le bouton  de la manette pour passer à son écran et reprendre la main sur cette manette. Dans cette situation, un message explicatif apparaît à l'écran et indique la marche à suivre (la touche PS est le bouton de la manette)



- Si une manette supplémentaire apparaît à l'écran comme connectée, vérifier dans le kit qu'une autre manette n'est pas restée allumée (se repère facilement à la lumière).
- Lorsque trop de profils sont connectés en même temps, il se peut que la manette ne réponde plus car le profil affiché n'est pas celui de la manette. Lorsque l'on appuie sur le bouton central  d'une manette, la console nous demande de choisir un profil. Sur cet écran, on peut voir les profils déjà connectés sur la console.



- Pour déconnecter la manette ou changer le profil : aller dans le centre de contrôle (appui sur le bouton central ) puis : dans le menu **Profil** et choisir **Changer d'utilisateur** ou **Déconnexion**



MODE D'EMPLOI PS5

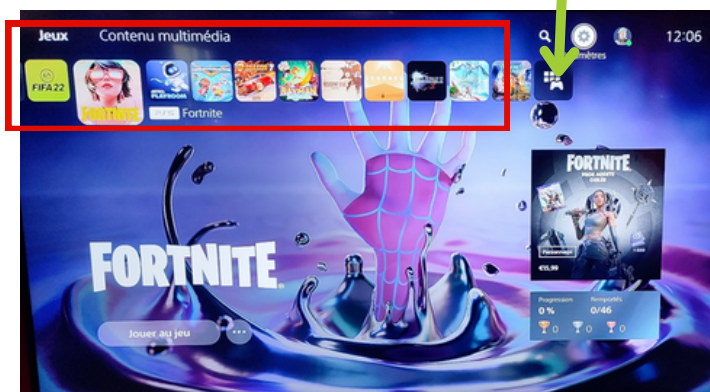


Démarrer un jeu

Les visuels des derniers jeux démarrés ou installés sur la console apparaissent sur la page d'accueil. Sélectionner l'image du jeu souhaité et valider.


Si le jeu n'est pas affiché sur la page d'accueil, aller dans la **Bibliothèque**, située à la suite des jeux tout à droite de cette page. Sélectionner l'image du jeu et valider.

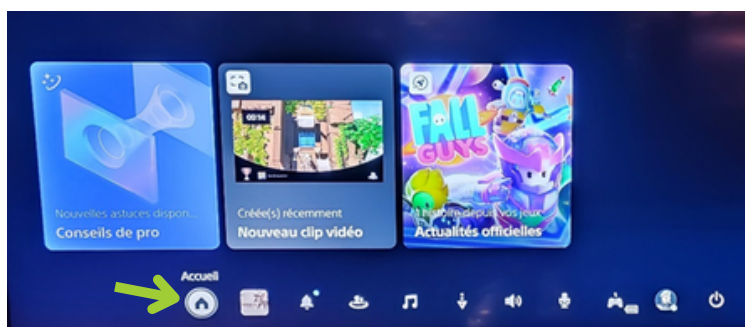
Bibliothèque des jeux



→ Pour les jeux physiques, glisser le CD du jeu dans la fente de la console. La console avale le CD toute seule. Normalement, le jeu se lance automatiquement. Si ce n'est pas le cas, rechercher l'image du jeu sur la page d'accueil ou dans la **Bibliothèque** et valider

Revenir au menu général depuis un jeu


Une fois un jeu démarré, on peut revenir à l'écran d'accueil de la console par un appui court sur le bouton central  de la manette, puis en sélectionnant **Accueil**. Cela permet de revenir à la page d'accueil de la console sans quitter le jeu.



MODE D'EMPLOI PS5

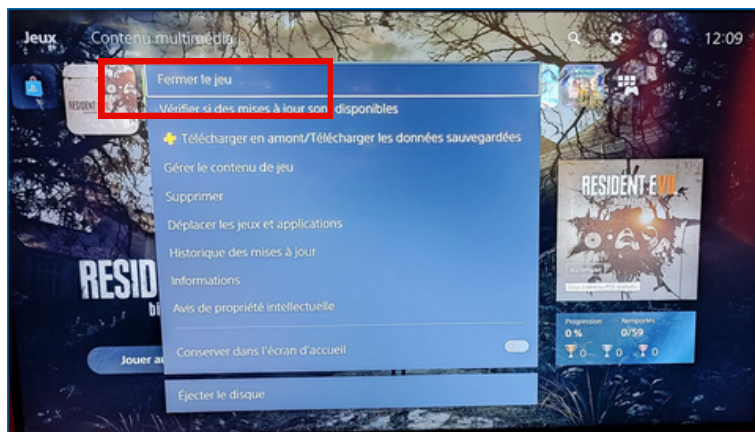



Quitter un jeu

- Lorsqu'un jeu est en cours, on peut sortir et revenir à l'écran d'accueil en appuyant sur le bouton central  de la manette. Attention : cela ne ferme pas complètement le jeu.

Pour quitter complètement un jeu, revenir à l'écran d'accueil comme expliqué ci-dessus

Se positionner sur l'image du jeu en cours et appuyer de façon prolongée sur la touche **Options** pour ouvrir le menu. Sélectionner **Fermer le jeu**.



Pour les jeux sur CD, après avoir quitté complètement le jeu, appuyer sur le bouton **Eject**  de la console, ou choisir dans le menu **Ejecter le disque**



Touche **Options**

Si un jeu PS5 ne fonctionne pas:

- S'il s'agit d'un jeu physique, vérifier que le CD du jeu est bien inséré.
- Les CD trop sales ou rayés peuvent ne pas se lancer : nettoyer le CD avec les produits/chiffons situés dans le meuble de l'accueil puis réessayer de le lancer
- Si le jeu est déjà en cours sur un autre profil, il peut refuser de se lancer : fermer tous les profils et relancer le jeu (cf. chapitre **Si une manette ne fonctionne pas**)

MODE D'EMPLOI CASQUE VR



MODE D'EMPLOI PSVR 2



CONDITIONS D'ACCÈS

- ➡ Le casque VR est accessible selon les mêmes modalités que les consoles dans l'espace jeux vidéo: être adhérent à la médiathèque + carte avec photo contre le matériel
- ➡ **Il faut avoir 12 ans révolus** : on n'accepte pas les enfants de moins de 12 ans, même si leurs parents donnent leur accord, car on s'aligne sur les préconisations de Playstation
- ➡ Quand un joueur s'inscrit pour le casque VR, on lui donne tout le matériel de la salle 1, le kit avec les 4 manettes PS5 inclus
- ➡ Le casque VR et ses accessoires (2 manettes Sense, casque audio, chiffon) sont stockés dans le meuble noir situé dans le coin de la salle 1. Ce meuble est fermé à clé, la clé étiquetée « Meuble Casque VR » se trouve dans la boîte à clés de l'accueil jeux
- ➡ Le meuble noir peut aussi servir pour mettre en sécurité le matériel personnel des joueurs qu'ils ne sont plus en mesure de surveiller en utilisant le casque VR
- ➡ On accompagne à chaque fois le joueur dans la salle pour l'installation. A ce moment, on donne au joueurs tous les bons gestes à avoir afin de prolonger la vie du casque
- ➡ A la fin de la session, on se déplace dans la salle pour vérifier l'état du matériel, la complétude du kit VR et la mise sous clé dans le meuble noir. Après cette vérification, on peut rendre la pièce avec photo au joueur

À NOTER!

- L'installation du casque se fait toujours avec un bibliothécaire
- Donner les instructions au joueur pour la fin de session, afin d'ôter le casque sans l'endommager
- Rappeler au joueur qu'en cas de jeu debout, il faudra mettre de la distance avec la TV, ne pas se déplacer et ne pas faire des mouvements trop amples afin de préserver le matériel
- Proposer au joueur la mise en sécurité dans le meuble noir de ses effets personnels
- **Attention: ne pas clôturer la session avant d'avoir rangé le casque VR et ses accessoires !**
- **Les manettes sont à mettre en charge dans le meuble noir après chaque utilisation**

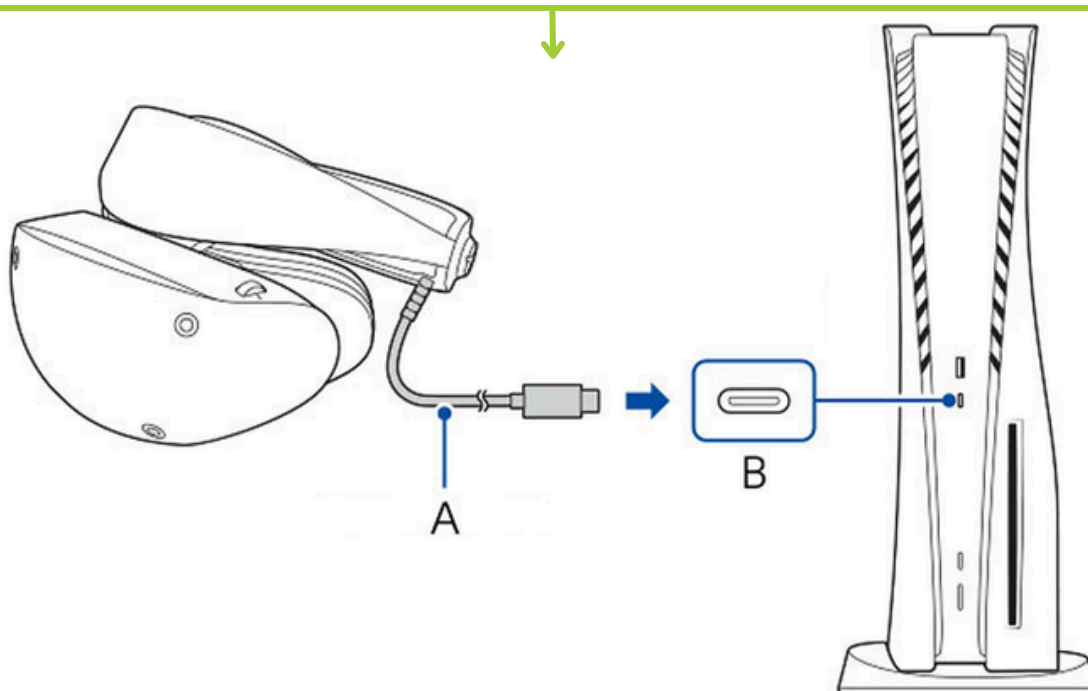
MODE D'EMPLOI PSVR 2



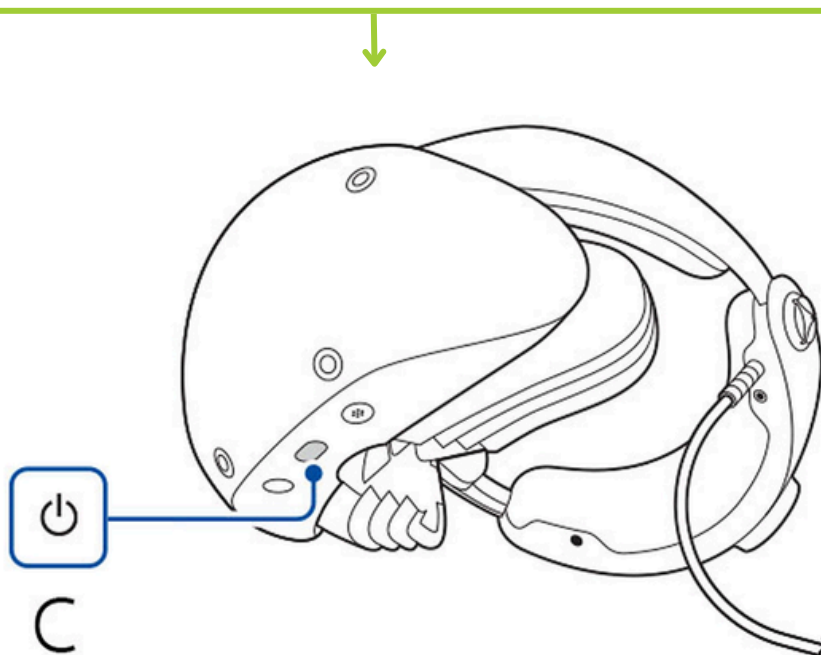
INSTALLATION DU CASQUE

Raccorder le casque à la console

1. Utilisez le câble USB C (A) fourni pour connecter le casque au port USB C (B) situé à l'avant de la console PS5



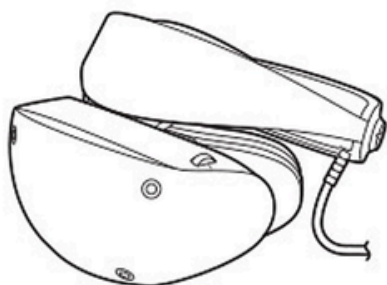
2. Appuyez sur la touche d'alimentation (C) du casque PS VR2



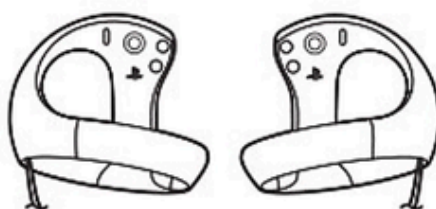
MODE D'EMPLOI PSVR 2



3. Assurez-vous de disposer de tout le matériel requis pour la configuration



Casque PSVR 2

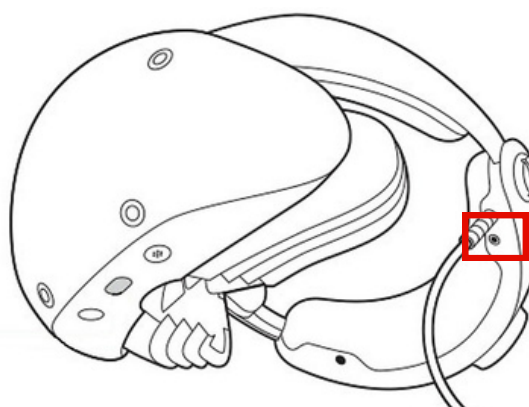


2 Manettes PSVR Sense



Une manette PS5

Optionnel: Munissez-vous éventuellement d'un casque audio pour plus d'immersion



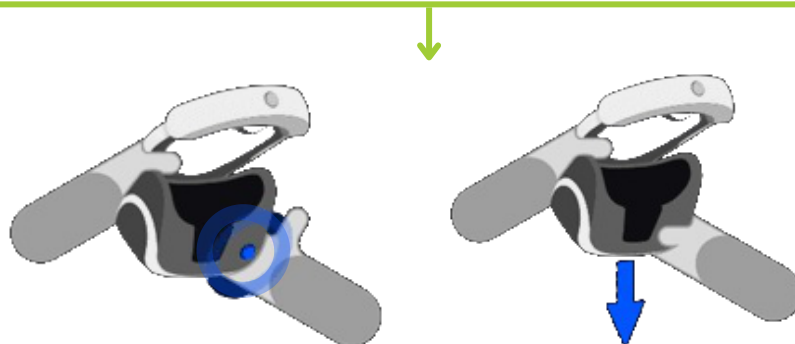
Branchez le casque audio dans le port jack du casque PSVR2

MODE D'EMPLOI PSVR 2

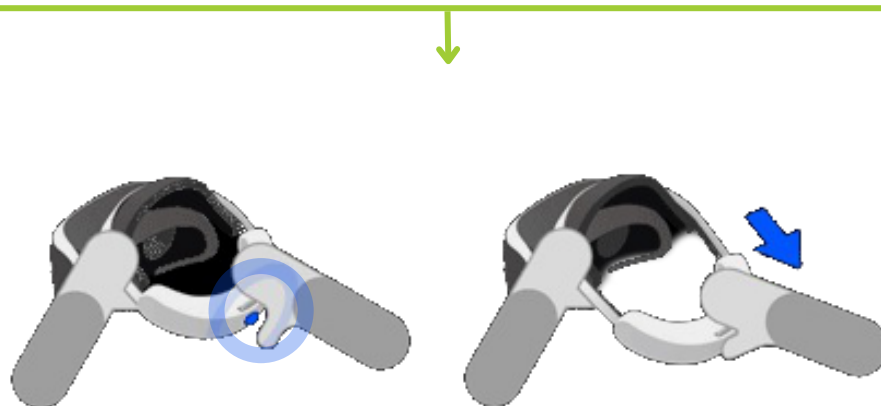


Régler le casque VR sur la tête

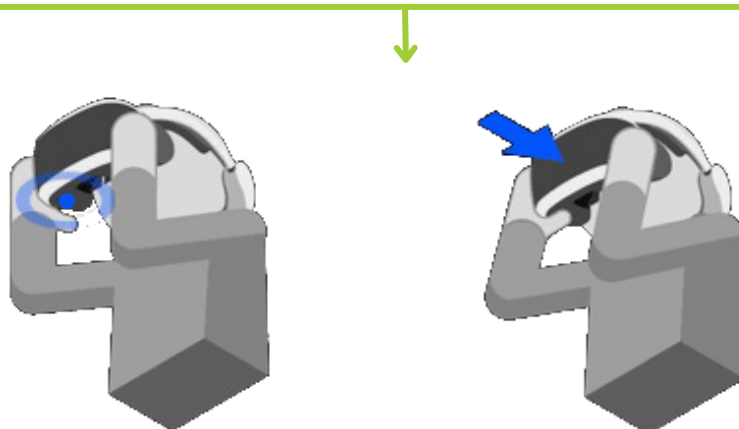
Appuyez sur le bouton de réglage de la visière-écran, puis tirez sur cette dernière jusqu'à sa butée. Si vous portez des lunettes, gardez-les!



Appuyez sur le bouton de déverrouillage de l'arceau situé à l'arrière du casque. Tout en appuyant sur ce bouton, tirez l'arceau vers l'arrière et faites-le glisser sur votre tête jusqu'à ce qu'il soit correctement positionné à l'arrière de votre tête.



Appuyez sur le bouton de réglage de la visière-écran et rapprochez la visière-écran de votre visage.



MODE D'EMPLOI PSVR 2



Réglez la distance entre les lentilles à l'aide de la molette d'ajustement des lentilles. Elle se trouve en haut à gauche de la visière-écran.



Tournez la molette d'ajustement de l'arceau dans le sens horaire pour serrer l'arceau et le verrouiller en position. Si vous souhaitez desserrer l'arceau, appuyez sur le bouton de déverrouillage de l'arceau.



Une fois le casque sur la tête, si vous avez oublié de prendre les manettes, vous avez la possibilité de passer en ***Vue transparente*** pour voir l'environnement réel autour de vous et ainsi voir les manettes.



MODE D'EMPLOI PSVR 2



LES MANETTES PSVR SENSE

Avec le casque PSVR2, il y a 2 manettes, une droite et une gauche qui ne sont pas interchangeables. La manette droite n'a pas les mêmes boutons que la manette gauche. On peut voir ces 2 manettes comme une manette PS5 classique "coupée en deux" en termes de répartition des boutons.

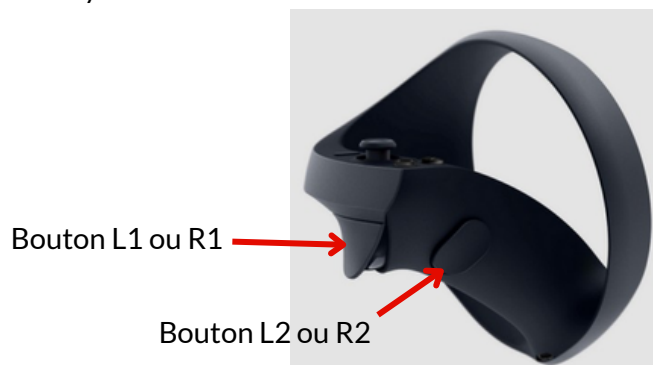
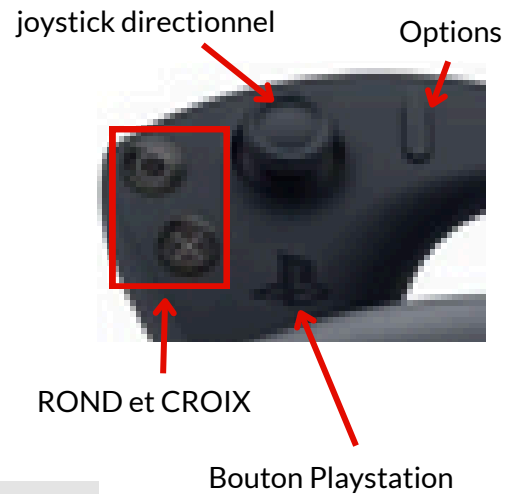
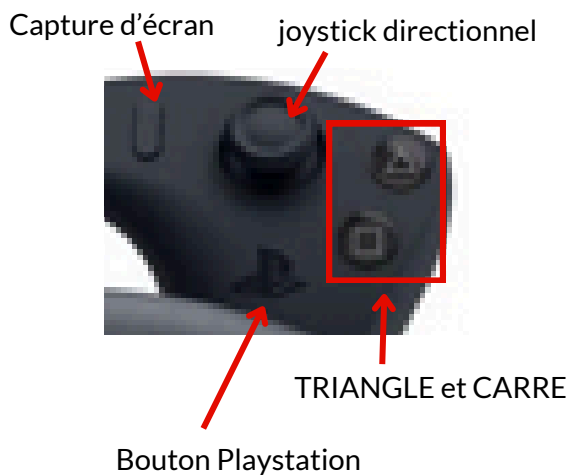


Manette gauche



Manette droite

Répartition des boutons



À NOTER!

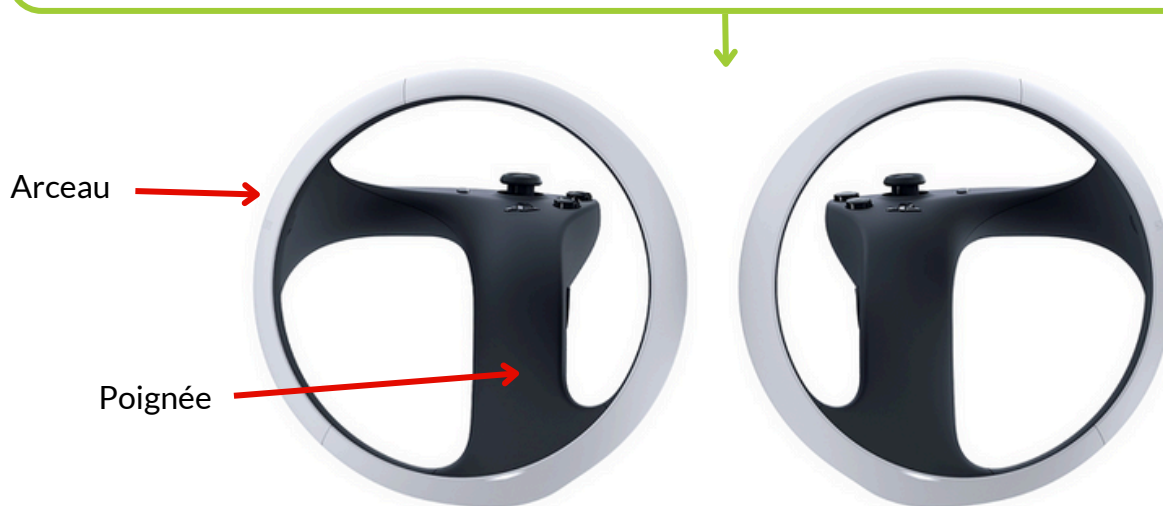
- Le bouton **Options** permet par un appui long de recalibrer l'image. Cette action est recommandée quand l'image dans le casque n'est pas droite ou en face de son regard
- La lettre L de L1/L2 vient de Left (gauche en anglais)
- La lettre R de R1/R2 vient de Right (droit en anglais)

MODE D'EMPLOI PSVR 2



Comment tenir les manettes PSVR2 Sense

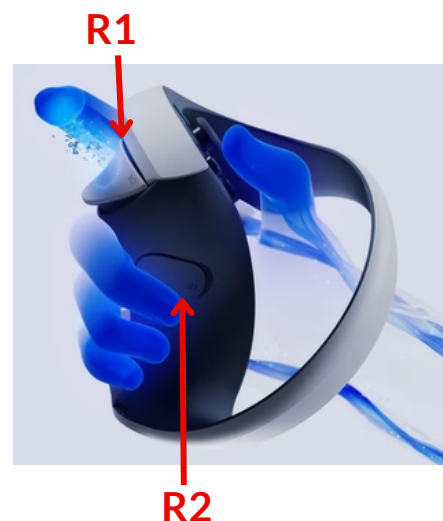
Pour bien prendre les manettes, identifiez l'arceau de chacune des 2 manettes. Orientez cet arceau face à vous, comme dans l'image ci-dessous.



Insérez ensuite les mains dans les arceaux et agrippez les poignées des manettes, comme dans l'image ci-dessous



A l'arrière de la manette, vous avez accès aux boutons L1, R1/L2, R2



MODE D'EMPLOI PSVR 2



Allumer / éteindre les manettes PSVR2 Sense

Pour allumer les manettes PSVR Sense il faut appuyer sur la touche Playstation (touche PS) des 2 manettes

Pour éteindre les manettes, appuyez sur la touche PS des manettes pour afficher le **Centre de Contrôle**. Sélectionnez **Accessoires > Manette PSVR2 L (gauche) ou Manette PSVR2 R (droite)**

Les manettes sont à éteindre et à mettre à charger après chaque utilisation



Bouton PS

Mettre en charge les manettes PSVR2 Sense

Les manettes PSVR 2 Sense sont à mettre en charge dans le meuble noir de rangement.
A l'intérieur, on trouve 2 câbles USB-C branchés sur secteur pour chacune des manettes



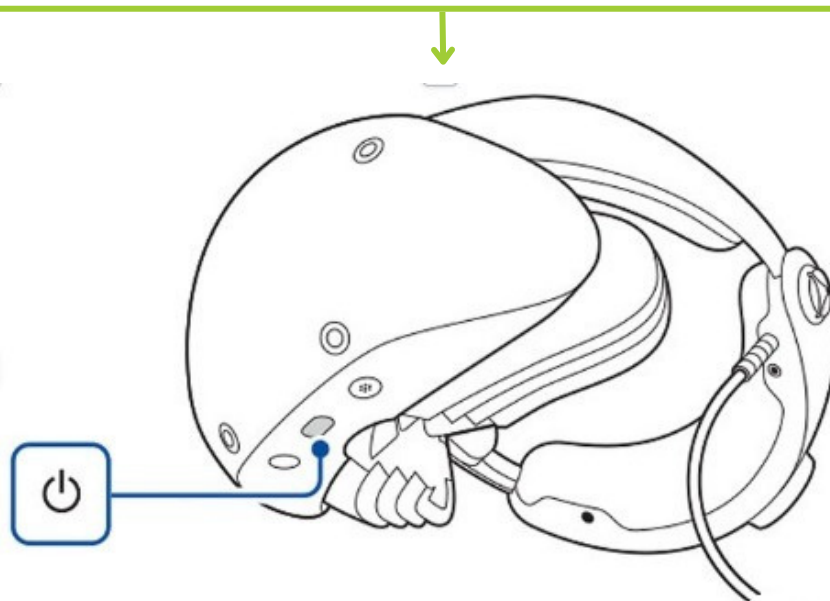
Port USB-C

MODE D'EMPLOI PSVR 2

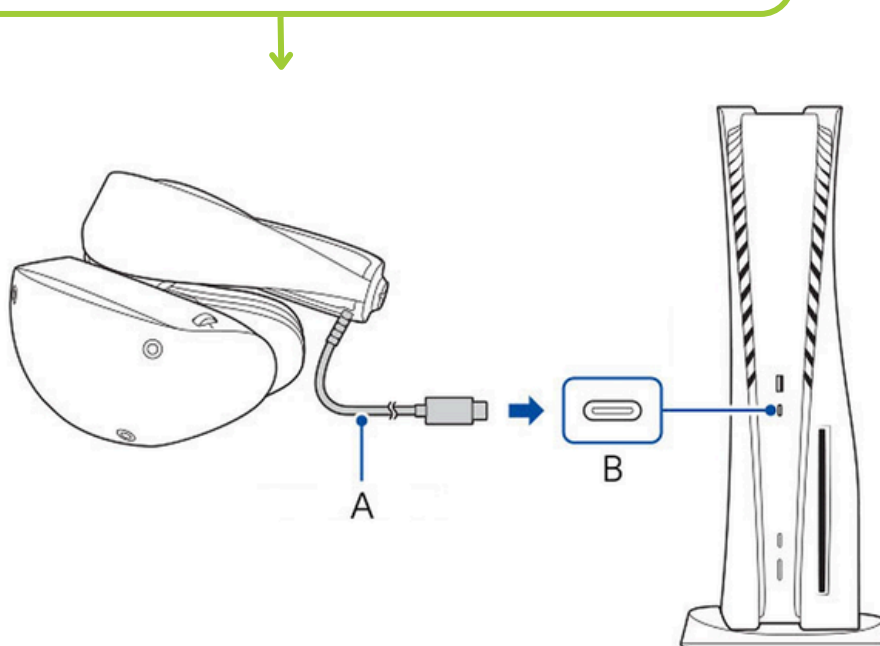


Désinstallation du casque VR en fin de session

1. Eteindre le casque PSVR 2 à l'aide de la touche d'alimentation située en-dessous de la visière-écran du casque



2. Débrancher le câble du casque de l'avant de la console



MODE D'EMPLOI PSVR 2



3. Enlever le casque VR de la tête du joueur, s'il ne l'a pas déjà fait. Elargir au maximum le casque VR en tirant en même temps sur la partie frontale (**jamais sur la visière**) et sur l'arceau, tout en appuyant sur le bouton de réglage de l'arceau

Partie frontale fixe



Arceau réglable

4. Ranger le casque VR et ses accessoires (manettes Sense, casque audio, chiffon) dans le meuble noir situé sur le côté gauche du meuble TV de la salle 1. Les manettes Sense sont aussi à mettre en charge dans ce meuble. Verrouiller le meuble avec la clé (clé rangée dans la boîte à clés de l'accueil jeux)



MODE D'EMPLOI SWITCH

N I N T E N D O
S W I T C H



LE MATÉRIEL

MODE TV OU MODE PORTABLE

LES MANETTES

L'ÉCRAN D'ACCUEIL SWITCH

LA CONFIGURATION DES MANETTES

LES JEUX SWITCH

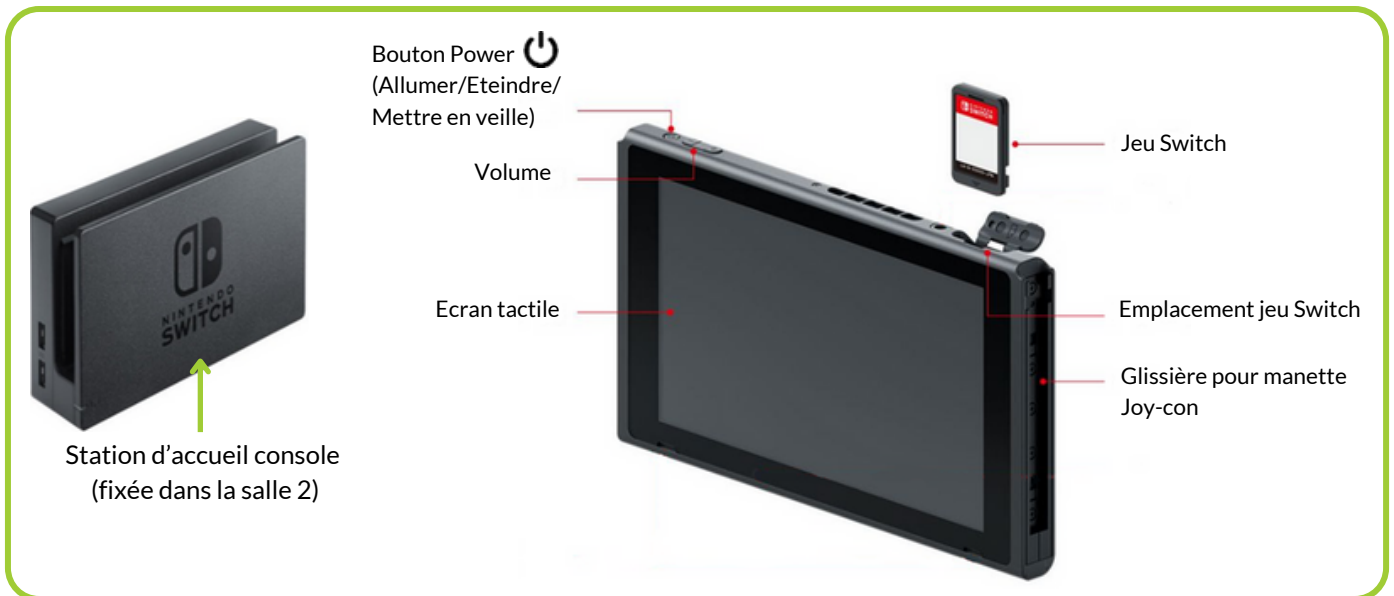
ETEINDRE LA CONSOLE

MODE D'EMPLOI SWITCH

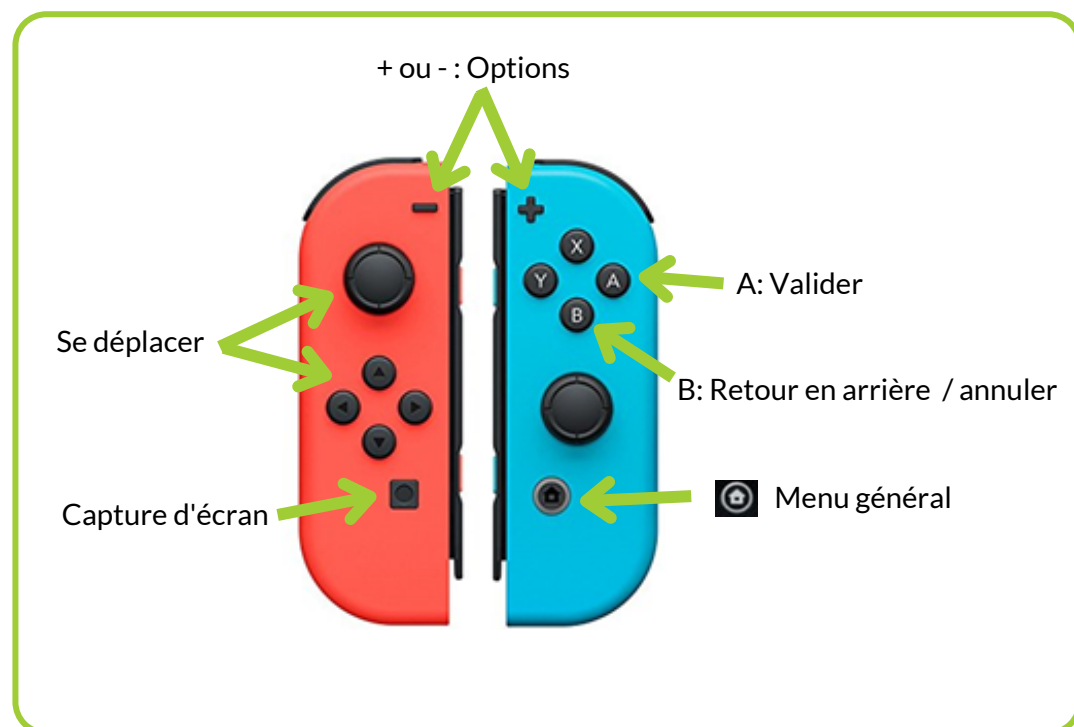


Le matériel:

La console



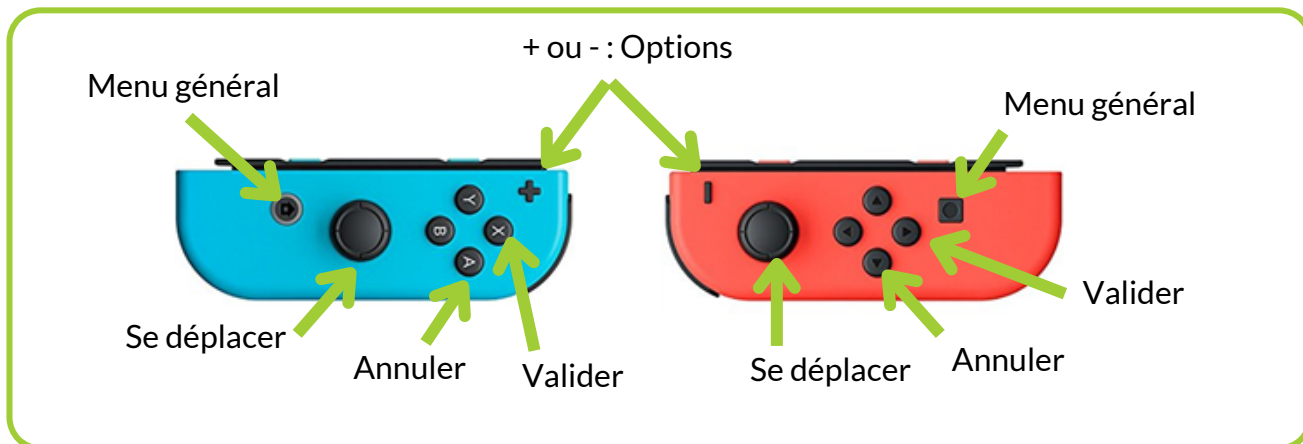
Paire de Joy-con (1 joy-con = une demi-manette)



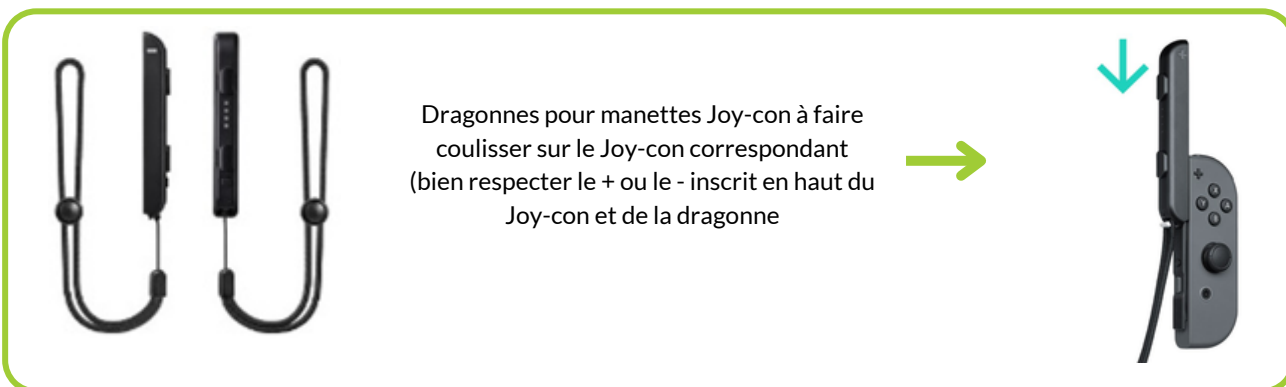
MODE D'EMPLOI SWITCH



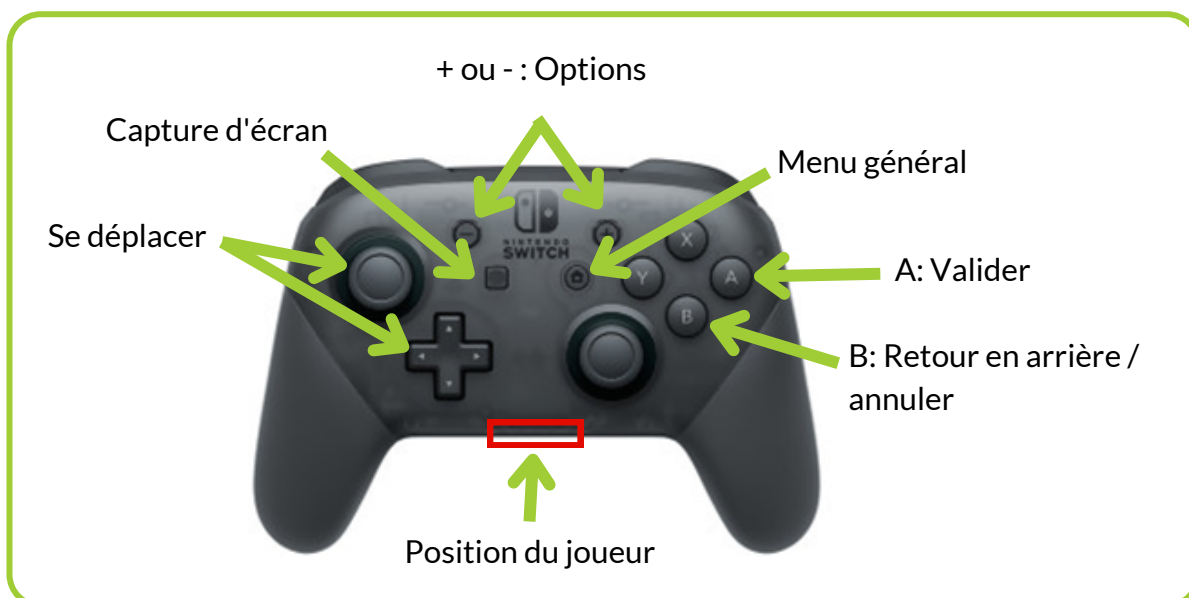
Joy-con seul (1 joy-con = 1 manette complète)



Les dragonnes



Les manettes pro



MODE D'EMPLOI SWITCH



Mode TV ou mode portable

On peut jouer à la Switch de 2 manières différentes: comme sur une console classique reliée à une TV (Mode TV), ou comme sur une console portable lorsqu'on coulisse les joy-con directement sur la console.

Dans notre espace, nous recommandons fortement aux joueurs de jouer en mode TV, car le mode portable déchargerait trop rapidement la console.

Pour projeter la console sur l'écran de la TV, il faut insérer la console dans sa station d'accueil. Cette base se trouve sur le meuble TV dans la salle 2.

Une fois la console bien insérée dans sa base, l'image est affichée instantanément sur la télé



Les manettes

La Nintendo Switch présente une grande particularité par rapport aux autres consoles . Les manettes joy-con peuvent se combiner de plusieurs façons:

Les 2 Joy-con (droit + gauche) peuvent être utilisés comme une manette entière



Un seul Joy-con est également utilisable comme une manette entière (pour les commandes, cf. chapitre précédent **Le matériel**, rubrique **Joy-con seul**)



MODE D'EMPLOI SWITCH



Pour mettre ou enlever les dragonnes des Joy-cons, il faut les faire coulisser de haut en bas sur le côté de la manette, en faisant bien attention de mettre le signe + de la dragonne en face du + de la manette, et le - en face du - (les dragonnes ont chacune un signe + sur le recto et - sur le verso).



Attention : Si une dragonne ne coulisse pas, elle est peut-être verrouillée : vérifier que le loquet blanc situé en bas de la manette (sous l'inscription **Lock**) est bien abaissé.



Pour mettre les Joy-con sur la console, il faut également les faire coulisser. Pour les enlever, il faut par contre appuyer sur les boutons situés à l'arrière des Joy-con avant de les faire coulisser.

Appuyer sur ces boutons pour enlever les Joy-con



MODE D'EMPLOI SWITCH

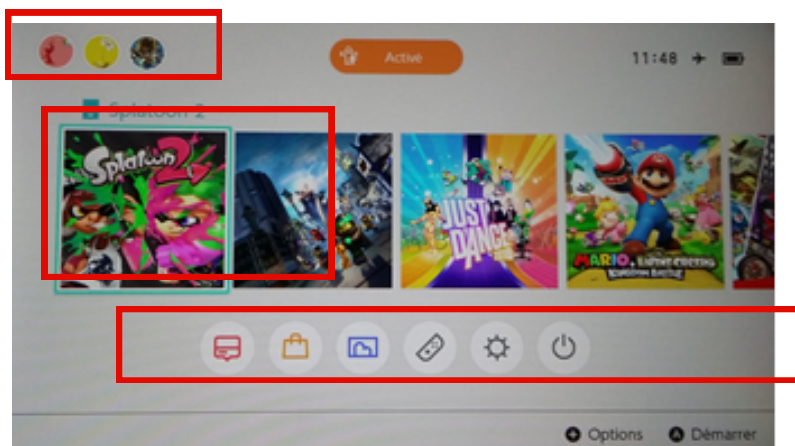


L'écran d'accueil Switch

Les profils des joueurs

Les vignettes des jeux installés sur la console.

Le menu apparaît en bas de l'écran d'accueil de la console.

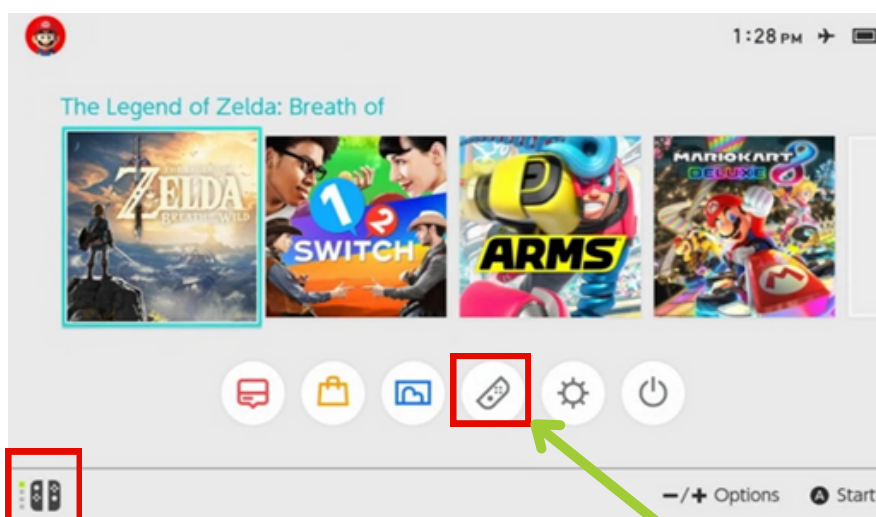


Configuration des manettes Switch

Il est indispensable de configurer les manettes avant de commencer à jouer.

C'est à ce moment que les joueurs choisissent le type de manette souhaité.

Certains jeux demandent une configuration des manettes très spécifique. Si la configuration des manettes ne correspond pas aux requis du jeu, le menu s'ouvre automatiquement afin de reconfigurer à nouveau les manettes.



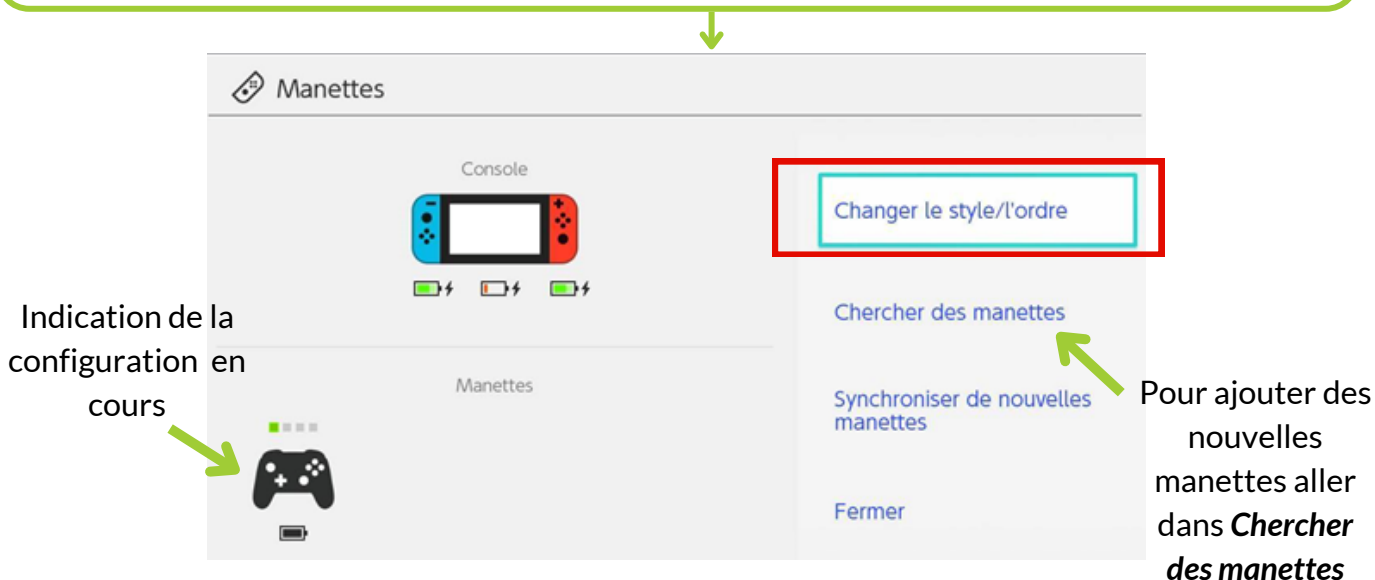
Indication de la configuration de manette en cours

Menu **Configuration des manettes**

MODE D'EMPLOI SWITCH



Une fois dans le menu **Configuration des manettes**, on arrive sur la page suivante, qui récapitule le matériel détecté actuellement par la console:



Pour reconfigurer l'ensemble des manettes, sélectionner **Changer le style / l'ordre**. Vous arrivez sur la page suivante:



- Si l'on souhaite utiliser une paire de Joy-con pour jouer, on appuie simultanément sur le bouton L du Joy-con gauche et le bouton R du Joy-con droit (manette du joueur 1 sur l'image ci-dessus).
- Si l'on souhaite utiliser un seul Joy-con, on le place à l'horizontale et appuie sur les boutons du dessus (manettes des joueurs 2 et 3 sur l'image ci-dessus)

MODE D'EMPLOI SWITCH

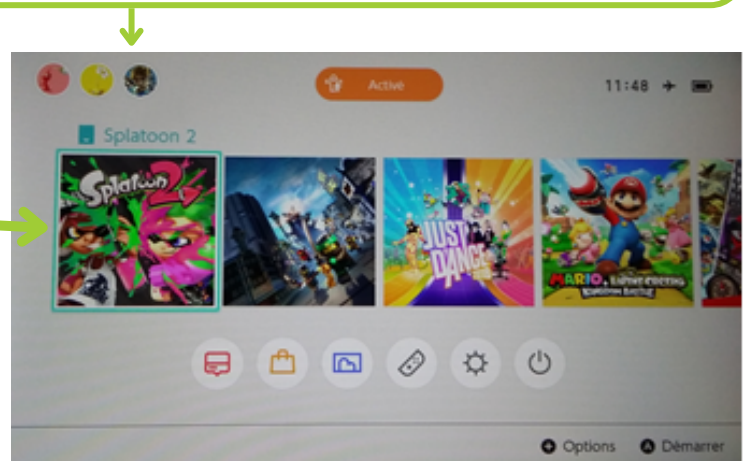


Les jeux Switch

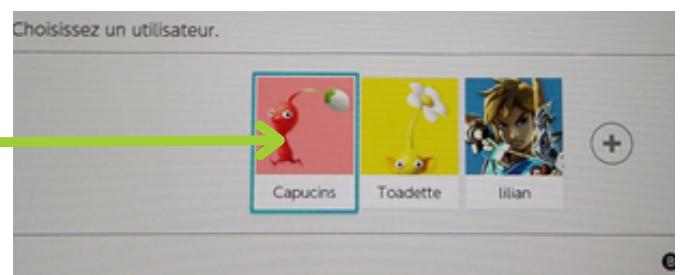
Lancer un jeu

Sélectionner la vignette du jeu souhaité et valider avec le bouton A (ou le bouton droit de la manette, selon la configuration des manettes en cours : cf. chapitre précédent *Configuration des manettes*).


La sélection en cours est signalée par un entourage bleu




Au lancement du jeu, il faut choisir un profil d'utilisateur.
Sélectionner par défaut le profil **Capucins**.

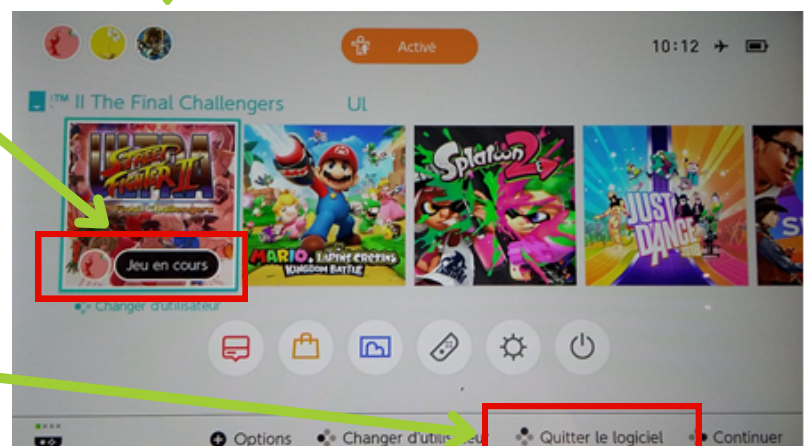


Quitter un jeu

Pour revenir à l'écran d'accueil quand le jeu est en cours, appuyer sur le bouton Home  de la manette Switch.

Le jeu est toujours en cours


Pour quitter le jeu, appuyer sur le bouton X
(ou le bouton haut  de la manette, selon la configuration des manettes en cours : cf. chapitre suivant *Configuration des manettes Switch*)



MODE D'EMPLOI SWITCH



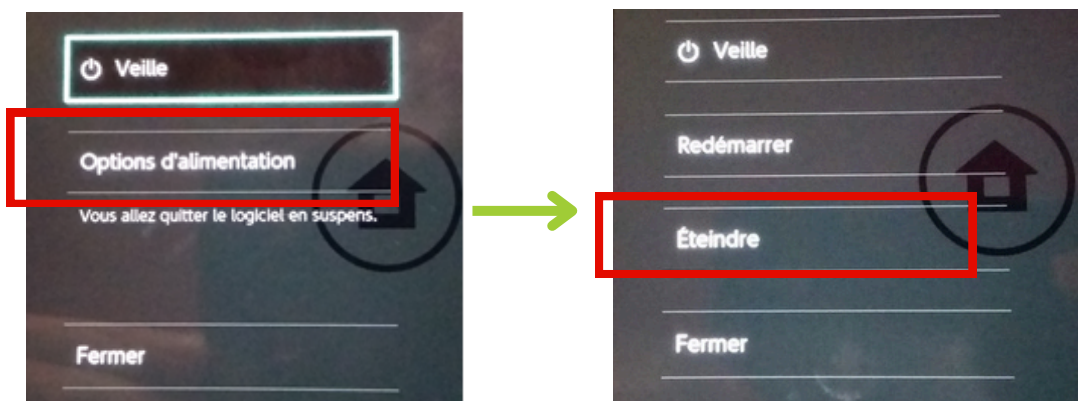
Eteindre la console

Lorsqu'elle n'est pas utilisée, la console se met automatiquement en veille. Pour l'éteindre complètement, rester appuyé sur le bouton Power  sur le côté de la console.

Bouton Power 



Suite à cet appui long, un nouveau menu s'affiche. Sélectionner **Options d'alimentation**. Puis **Eteindre**.



MODE D'EMPLOI CONSOLES RETRO

LES CONSOLES RÉTROGAMING



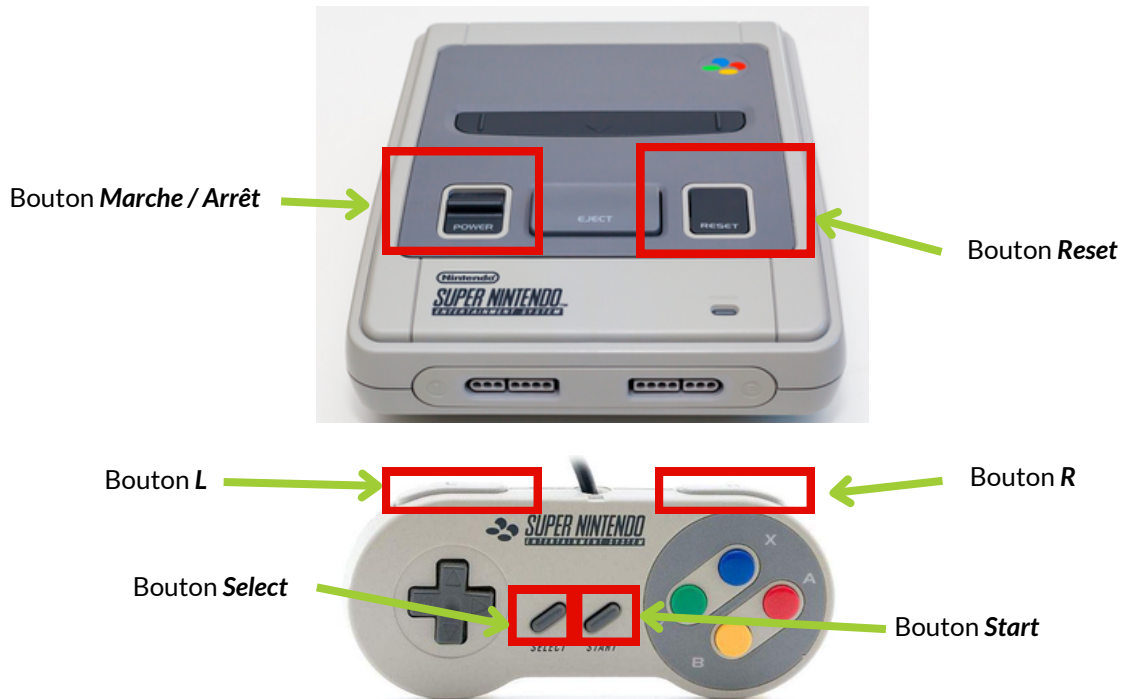
**SUPER NINTENDO CLASSIC MINI (REMASTERISÉE)
AMIGA 500 MINI (REMASTERISÉE)
PLAYSTATION CLASSIC (REMASTERISÉE)**

SUPER NINTENDO CLASSIC MINI



La console Super NES mini (SNES mini)

- La Super NES Mini est une console rétro remasterisée qui ne nécessite pas les cartouches de jeux physiques car une sélection de 21 jeux y sont préinstallés
- La console retro Super Nintendo originale est sortie en 1990



Démarrage d'un jeu

- Allumer la TV et la console en appuyant sur le bouton **Marche / Arrêt**
- Au démarrage de la console, le menu avec les jeux installés dessus est affiché
- Sélectionner le jeu de la semaine en appuyant sur le bouton **A (rouge)** de la manette
- Une fois sur le menu du jeu, appuyer sur le bouton **Start** de la manette pour démarrer le jeu

Revenir au menu d'un jeu

- Le bouton **Reset** permet de revenir sur le menu principal de la console qui affiche les jeux préinstallés, mais pour y avoir accès il faut ouvrir le petit meuble blanc.
- Sinon, une astuce pour afficher le menu principal avec la liste des jeux est d'éteindre et rallumer la télé avec le bouton qui se situe en bas à gauche de l'écran

Eteindre la console

- Pour éteindre la console, il suffit d'éteindre la TV.

La console est sécurisée dans le petit meuble blanc sur roulettes qui est fermé à clé (la clé est rangée dans la boîte à clés de l'accueil jeux vidéo).

AMIGA A500 MINI



La console Amiga A500 mini

- Lancé au printemps 1987, l'Amiga 500 a été l'un des derniers grands succès de Commodore
- L'A500 mini est une console retro remasterisée qui contient 25 jeux préinstallés
- La console dispose d'une manette et d'une souris, le clavier sur la console est factice



Démarrage d'un jeu

- Allumer la TV et la console en appuyant sur le bouton **Marche / Arrêt**
- Allumer la console sur le bouton **Marche / Arrêt** sur l'arrière de la console
- Au démarrage de la console, le menu avec les jeux installés dessus est affiché
- Choisir un jeu à l'aide des touches directionnelles

Revenir au menu de la console

- **Le bouton Home** sur la manette permet de revenir sur le menu principal de la console qui affiche les jeux préinstallés

Eteindre la console

- Appuyer pendant quelques secondes sur le bouton **Marche / Arrêt** qui se situe à l'arrière de la console

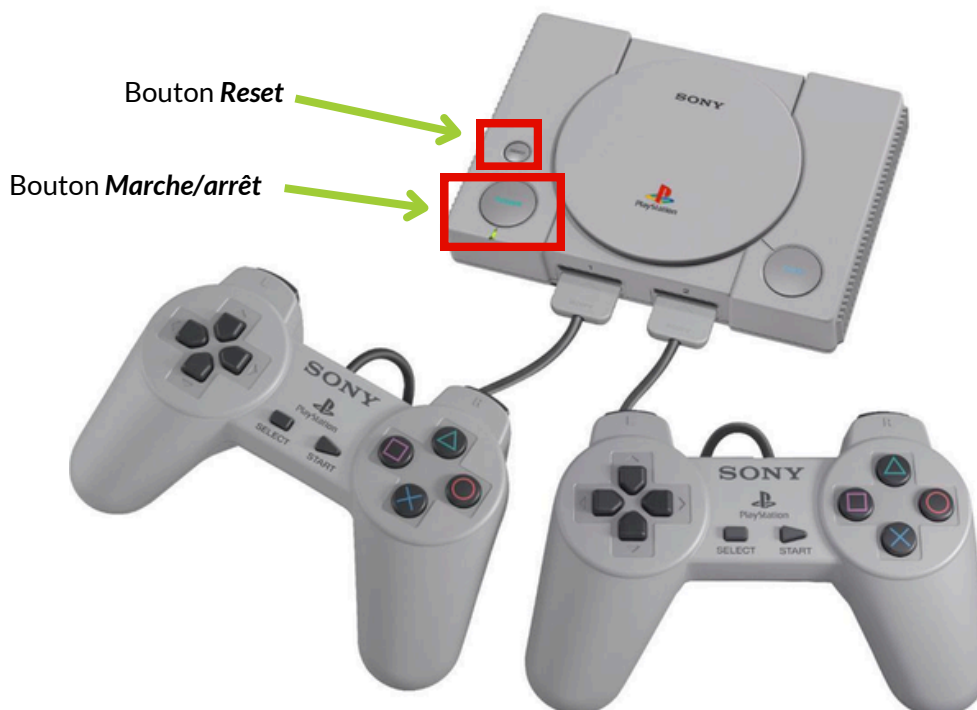
La console est sécurisée dans le petit meuble blanc sur roulettes qui est fermé à clé (la clé est rangée dans la boîte à clés de l'accueil jeux vidéo).

PLAYSTATION CLASSIC



La console Playstation Classic

- La Playstation Classic est une console retro remasterisée qui reproduit le modèle de la Playstation 1 sortie initialement en 1994
- La Playstation Classic contient 20 jeux préinstallés



Démarrage d'un jeu

- Allumer la TV et la console en appuyant sur le bouton **Marche / Arrêt (Power)** sur la console
- Au démarrage de la console, le menu avec les jeux installés dessus est affiché
- Choisir un jeu à l'aide des touches directionnelles

Revenir au menu de la console

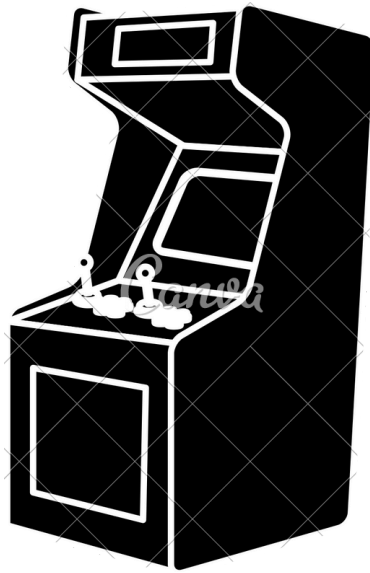
- Le bouton **Reset** permet de revenir sur le menu principal de la console qui affiche les jeux préinstallés, mais pour y avoir accès il faut ouvrir le petit meuble blanc.

Eteindre la console

- Attention: le bouton **Power** ne permet pas d'éteindre la console, il permet uniquement la mise en veille
- Pour éteindre complètement la console, il faut la débrancher électriquement

La console est sécurisée dans le petit meuble blanc sur roulettes qui est fermé à clé (la clé est rangée dans la boîte à clés de l'accueil jeux vidéo).

BORNE D'ARCADE



BORNE D'ARCADE

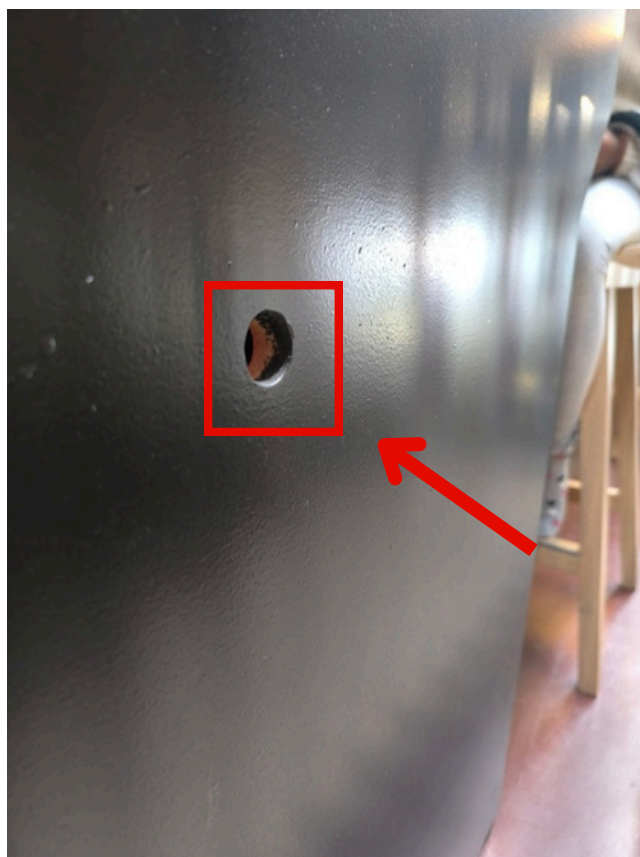


Allumer / éteindre la borne d'arcade

Pour allumer / éteindre la borne d'arcade, pas besoin d'ouvrir les porte à l'arrière.

Allumer ou éteindre l'interrupteur de la multiprise qui est fixée sur le côté à l'intérieur.

L'accès à l'interrupteur se fait par l'orifice créé sur le coté de la borne d'arcade (coté rembarde)



BORNE D'ARCADE



Menu principal

La borne d'arcade est équipée de la console remasterisée Sega MegaDrive remasterisée. 40 jeux sont déjà installés et prêts à être joués.

Pour changer l'affichage du menu principal, appuyer sur la touche **B**



Menu principal, affichage vignettes des jeux, sur plusieurs pages à faire défiler



Menu principal, affichage de l'ensemble des jeux par la tranche

Changer de jeu

→ Pour faire apparaître la liste des jeux, appui long sur les touches **A+B+C+Start**. Choisir ensuite **Retour au menu principal**

LES PC GAMER



STEAM



MINECRAFT

MODE D'EMPLOI PC

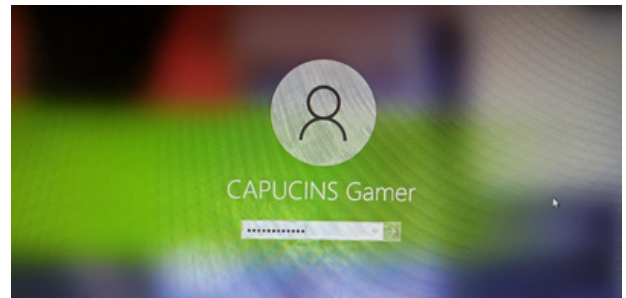


Démarrage de Steam

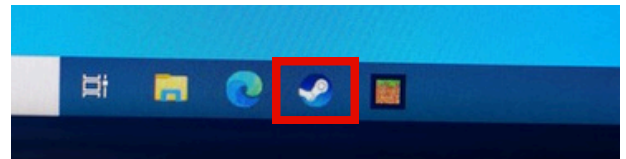
Les 5 PC de la mezzanine proposent une sélection de jeux vidéo via la plateforme Steam. Chaque PC est relié à un compte Steam propre, comme suit:

- PC1 - evoli29200
- PC2 - sabelette29200
- PC3 - rondoudou29200
- PC4 - mimitoss29200
- PC5 - abra29200

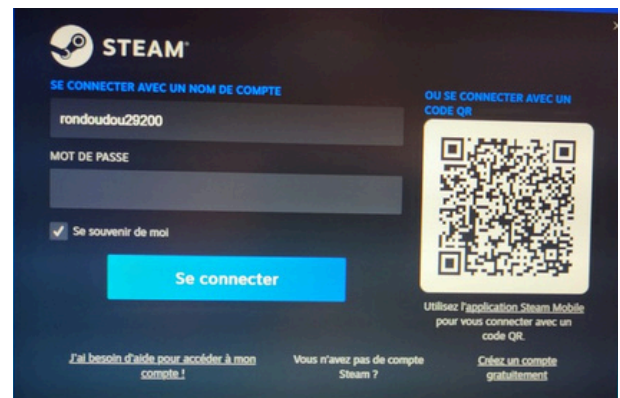
A l'ouverture de l'espace jeux vidéo, ouvrir la session Windows id et mdp: cf **KeePass**



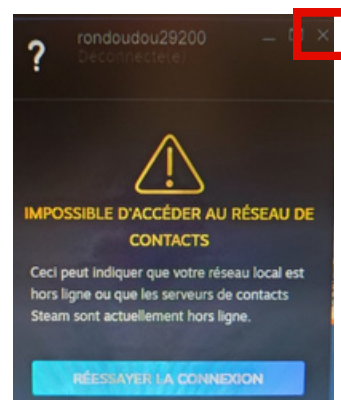
Cliquer sur l'icone Steam qui se trouve dans la barre des tâches en bas du bureau du PC
Le compte Steam est normalement gardé en mémoire et la connexion au bon compte se fait automatiquement sans avoir besoin du mot de passe



Si le compte Steam a été déconnecté, il faudra rentrer le mot de passe Steam du PC
cf. **KeePass**



Fermer la petite fenêtre qui s'affiche à l'ouverture de la session Steam.
Cela n'a pas d'incidence sur l'accès aux jeux Steam.

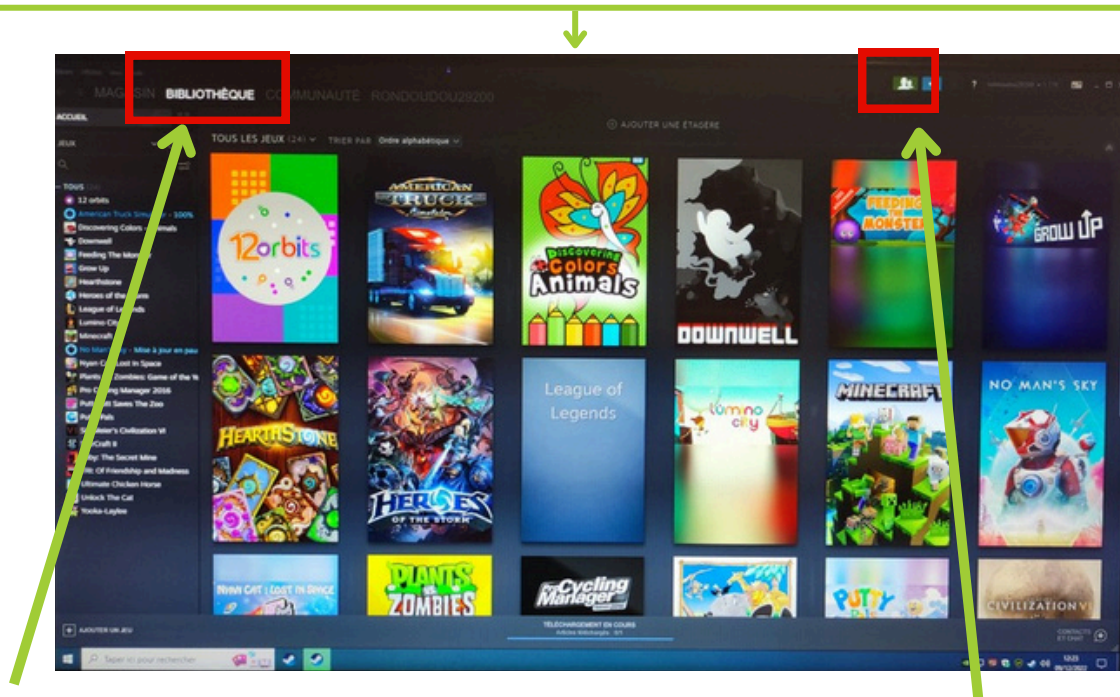


MODE D'EMPLOI PC



L'écran d'accueil Steam

Les PC doivent rester sur l'affichage de la bibliothèque des jeux Steam. Entre chaque session de jeu, il faut donc veiller que l'affichage ci-dessous soit remis systématiquement sur chaque PC.

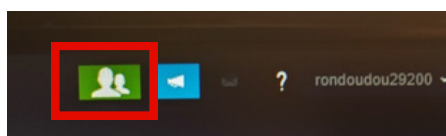


Aller dans le volet **Bibliothèque** pour avoir l'affichage des vignettes des jeux

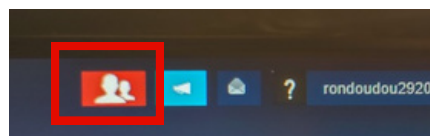
Icône **Mode Famille**

Le Mode Famille Steam

Le **Mode famille** doit impérativement être activé pour les sessions de jeu publiques. Ce mode de contrôle parental restreint l'accès au porte-monnaie lié au compte Steam et ainsi à l'installation de jeux payants. A noter qu'il est nécessaire de sortir du mode restreint pour la réinstallation d'un jeu qui pose problème.

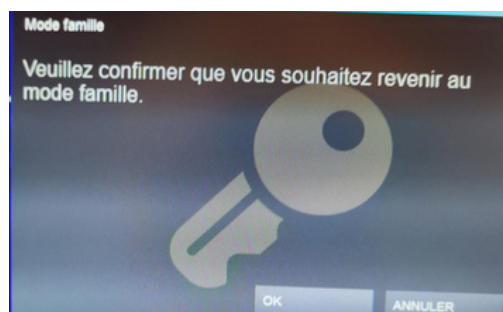


Mode famille activée: **icône verte**

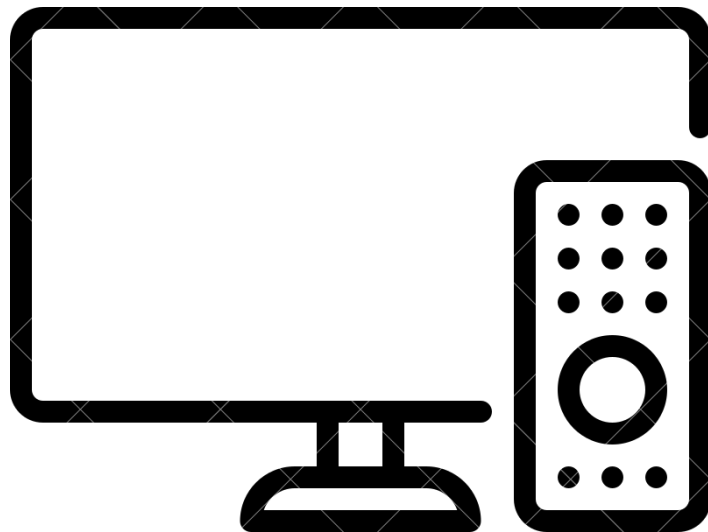


Mode famille désactivée: **icône rouge**

Pour activer ou désactiver le **Mode famille**, il suffit de cliquer sur l'icône qui se trouve en haut à droite de l'écran Steam.
Un code est nécessaire pour sortir du mode restreint (vert). Cf **KeePass**



LES TÉLÉS



MODE D'EMPLOI TV



La veille automatique

Les écrans s'éteignent automatiquement au bout de plusieurs heures. Il suffit de rallumer l'écran TV avec la télécommande ou depuis le bouton allumer/éteindre du téléviseur (situé soit derrière l'écran à droite soit sous l'écran de la télé au niveau du logo)

Le changement de source


Lorsqu'il y a deux consoles branchées sur la même télé (c'est le cas dans la salle 1), il faut changer de source à l'aide de la télécommande pour passer d'une console à l'autre.



1 – afficher les sources sur la TV

2 – aller à gauche ou à droite pour sélectionner la source souhaitée

3 – Valider la source sélectionnée

Après avoir appuyé sur le bouton **Sources**  les consoles allumées apparaissent en blanc sur la TV, les consoles éteintes sont grisées. La source actuellement affichée sur la TV est signalée par le symbole ✓. Changer avec la source de la 2ème console (**HDMI 1**, **HDMI 2** ou **Console de jeux**).



Affichage blanc = console allumée

Affichage grisé = console éteinte

Symbole ✓ = source actuellement affichée sur la TV