Playstation 4 : mode d'emploi

Playstation 4 : Inventaire

Élément	**Quantité**	Coût d'achat
Console Playstation 4	1	299.00 (pack)
Manette Dualshock 4	4	59.99
Câble d'alimentation	1	10.00
Câble de rechargement manette	2	5.00
Câble HDMI	1	5.00
Multiprise	1	10.00
Télévision	1 + 1 télécommande	400
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	-
Pack Jeux vidéo : catalogue des jeux	1	-
JEUX VIDEO	10	
Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	1	29.49
Dragon Ball FighterZ	1	48.23
Human: Fall Flat	1 (dématérialisé)	
Keep Talking and Nobody Explodes	1 (dématérialisé)	
Melbits World	1 (dématérialisé)	
Overcooked 2	1 (dématérialisé)	
FIFA 19	1	54.90
Rayman Legends	1	19.99
Rocket League	1	29.99
Shantae: Half-Genie Hero	1	45.99
Shovel Knight	1	24.99
Spyro Reignited Trilogy	1	29.49
Super Bomberman R	1	29.99
Unravel 2	1 (dématérialisé)	
Worms W.M.D.	1 (dématérialisé)	
TOTAL		1207.03

Rappel des modalités de prêt

Cette malle de jeux vidéo vous a été prêtée par la Médiathèque Départementale de l'Aveyron pour 3 mois maximum.

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 MDA si vous souhaitez bénéficier d'animations Jeux vidéo.

Accès aux jeux vidéo :

Nous vous incitions 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 paire de manettes 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.

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

Installation

Avant de vous lance dans l'installation, veillez à prévoir une prise électrique à proximité, ainsi qu'un espace de jeu d'au moins 8m² devant la télévision. Pour vous aider dans le branchement de la console, nous avons posé sur chacun des câbles et 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 chaine rendant accessible la console est HDMI 1, (à sélectionner sur la télécommande à l'aide du bouton SOURCE). Pour allumer la console, l'interrupteur se trouve sur la façade de la console, à gauche au niveau de la fente.

Appuyez ensuite sur le bouton central « PS » d'une manette pour allumer cette dernière.

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

Sélectionnez le compte « MDA Rodez » à l'aide du bouton X.

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 disque. Insérez donc un (et un seul) disque dans la fente de la console. Le disque 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 disque 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 » de la manette, qui vous renverra au menu principal. Puis en appuyant sur le bouton « OPTION » vous pourrez « Fermer l'application » puis « Ejecter le CD ».

Alors vous pouvez éteindre la console en appuyant longuement sur le bouton « PS » de la manette, en sélectionnant « ALIMENTATION » puis « ETEINDRE LA PS4 ».

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 de la console via un câble USB.

Lumière rouge : Besoin d'être rechargée

Lumière orange : En charge

Pas de lumière et branchée : Rechargée

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.

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

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 Playsation 4

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 ?