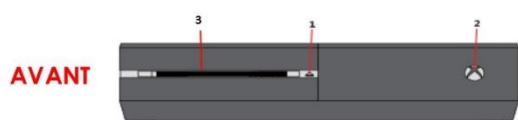


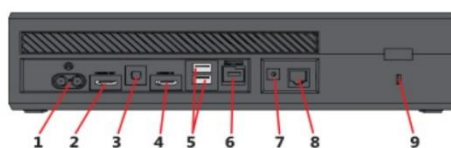
Xbox One



- 1 **Bouton d'éjection** du disque
- 2 **Touche Xbox** : Voyant lumineux (ON/OFF)
- 3 **Fente de chargement** pour introduire le disque



ARRIÈRE



- 1 **Port d'alimentation** pour brancher le câble d'alimentation (**D**)
- 2 **Sortie HDMI** pour brancher le câble HDMI raccordé au téléviseur (**C**)
- 3 **S/PDIF** sortie audio optique (en option ; câble optique non fourni)
- 4 **Entrée HDMI** pour raccorder la console à un récepteur câble/satellite compatible HDMI
- 5 **Ports USB 3.0** pour connecter des accessoires filaires (**F+G**)
- 6 **Port Kinect** pour brancher le capteur Kinect (**B**)
- 7 **Sortie IR** port de sortie infrarouge
- 8 **Port de mise en réseau** pour connexion à Internet
- 9 **Port de verrouillage** permet de fixer un verrou à la console afin de la sécuriser

Les chiffres en **rouge** renvoient à des éléments de la **console** / Les chiffres en **bleu** à la **manette**

La console Xbox One



La console Xbox One se pose **horizontalement seulement** sur une surface stable, correctement ventilée (ne rien poser dessus ni près des aérations **cotés** et **dessus**), éloignée d'une source de chaleur directe.



Le **Kinect (B)** se place **centré sous** l'écran de TV face aux joueurs. Penser un espace de jeu de minimum 2 m face au capteur. Idéalement délimiter l'espace avec des rubans adhésifs aux sols par exemple. Les joueurs peuvent jouer assis face à l'écran ou debout selon les jeux.

Le boîtier de la console contient le processeur et le disque dur de **500 Go** sur lequel sont stockés les jeux et leurs sauvegardes.

On y connecte :

- Le **câble HDMI (C)** dans prise **2** de Schéma ARRIERE) relié à la TV ou vidéoprojecteur
- Le **boîtier d'alimentation (D)** dans la prise **1** de Schéma ARRIERE)
- Le **Capteur Kinect (B)** dans la prise **6** de Schéma ARRIERE)

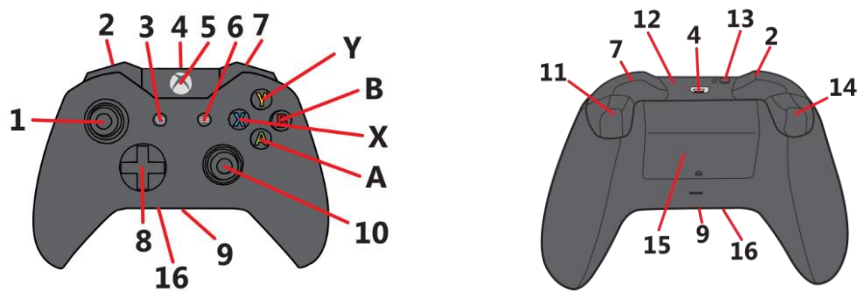
La console propose **4 ports USB (1** de Schéma COTE, **5** de Schéma ARRIERE) pour recharger les manettes ou brancher une clef USB afin de copier des fichiers de sauvegarde.

Le disque du jeu s'introduit sans forcer (face imprimée vers le haut) dans la **fente de chargement (3** de Schéma AVANT), il est happé par la console.

Pour faire sortir le disque, appuyer sur le bouton **EJECT (1** de Schéma AVANT).

Le **bouton de couplage** d'accessoire sans fil (**3** de Schéma COTE) sert à synchroniser les manettes (Voir chapitre **Synchroniser et Connecter une manette sans fil**).

La Manette Xbox One



- 1 Stick analogique gauche
- 2 Gâchette haute gauche **LB**
- 3 Touche Affichage
- 4 Port de charge USB
- 5 Touche Xbox
- 6 Touche Menu
- 7 Gâchette haute droite **RB**
- 8 Bouton multidirectionnel (BMD)
- 9 Port d'extension
- 10 Stick analogique droit
- 11 Gâchette basse droite **RT**
- 12 Fenêtre IR
- 13 Touche de connexion sans fil
- 14 Gâchette basse gauche **LT**
- 15 Couvercle de la batterie
- 16 Port 3,5 mm

Touche Xbox (5) Cette touche possède de nombreuses fonctions :

- Allumer la console en appuyant quelques secondes dessus
- Activer la manette, si la console est déjà allumée mais pas la manette
- Eteindre la console
- Sortir d'un jeu et revenir à l'**interface utilisateur**

Touche Affichage (3) Cette touche permet de se concentrer sur une activité de jeu ou d'application, comme montrer une carte dans un jeu de rôle par exemple. Les fonctions de ce bouton diffèrent selon l'application ou le jeu.

Touche Menu (6) Ce bouton permet d'accéder aux options de menu d'un jeu et d'une application (comme Paramètres ou Aide) et aux commandes de l'interface utilisateur (menu de la console). Elle a souvent la même fonction que la touche **Entrée** sur d'un clavier.

Port de chargement USB (4) Permet de connecter manette sans fil à la console à l'aide d'un câble USB pour jouer ou pour la recharger si elle est équipée d'une batterie.

Port d'extension (9) Permet de connecter d'autres accessoires, tels qu'un Micro/Casque Xbox One.

Port 3,5 mm (16) Sert à connecter des appareils audio 3,5 mm compatibles.

Couvercle du compartiment de la batterie ou des piles **(15)**

Fenêtre infrarouge (IR) (12). Des voyants infrarouges utilisés pour associer automatiquement les utilisateurs à la manette via le capteur Kinect sont masqués derrière une fenêtre en plastique « fumé ».

Bouton de connexion sans fil (13) Permet de connecter la manette sans fil à une console afin de procéder à un jumelage. Voir chapitre **Synchroniser et Connecter une manette sans fil**

Stick analogique gauche (1) et **droit (10)** Permettent d'interagir avec les jeux, les applications et l'interface Xbox One. Ces sticks se déplacent de façon directionnelle et peuvent également servir de boutons cliquables lorsque vous appuyez dessus.

Gâchette haute gauche (2) et **droite (7)** Permettent d'interagir avec les jeux, les applications et l'interface Xbox One.

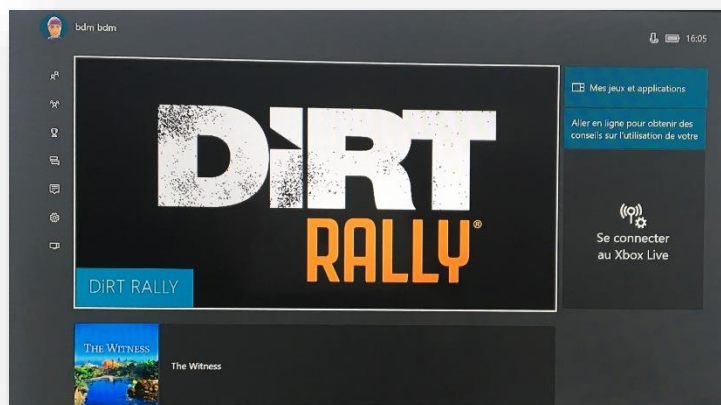
Bouton multidirectionnel (8) Permet d'interagir avec les jeux, les applications et l'interface Xbox One.

Boutons (A B X Y) Permettent d'interagir avec les jeux, les applications et l'interface Xbox One. Chaque bouton ou combinaison de bouton propose une action différente dans le jeu.

Gâchette basse gauche (14) et **droite (11)**. Permettent d'interagir avec les jeux, les applications et l'interface Xbox One.

Interface principale

L'interface est la partie visible sur l'écran de TV (ou autre) de la console, c'est l'écran sur lequel l'utilisateur agit avec les touches de la manette pour déclencher une action : lancer un jeu, gérer les comptes utilisateur, gérer sa ludothèque...



Allumer la console

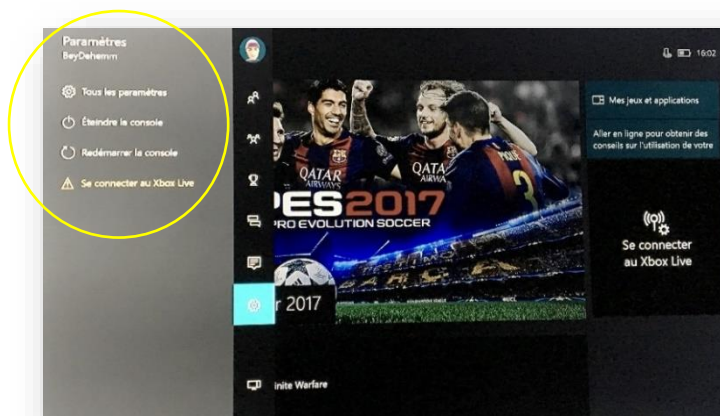
2 méthodes :

- Passer le doigt sur le **logo Xbox (2)** de Schéma AVANT) de la console
- Appuyer **5 secondes** sur la **touche Xbox (5)** de la manette

Eteindre la console

2 méthodes :

- Appuyer **3 secondes** sur la **touche Xbox (5)** de la manette fait apparaître une case **Eteindre la console**, se positionner dessus avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le bouton **A**
- A partir de l'interface principale de la console, inclinez le **stick analogique gauche (1)** vers la gauche, fait apparaître une case **Eteindre la console**, se positionner dessus avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le bouton **A**



Introduction et éjection du disque dans la console

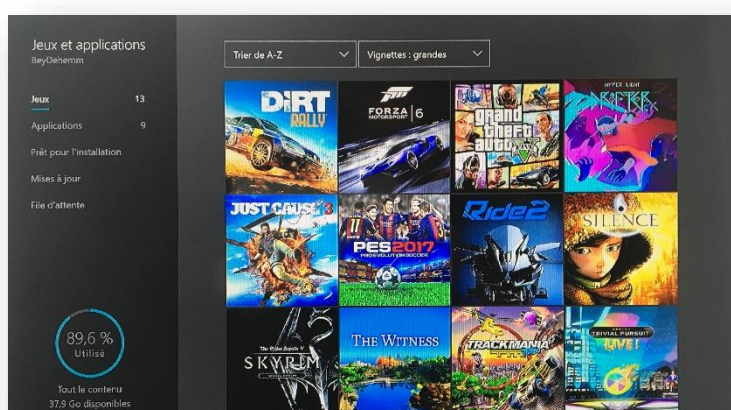
Présenter le disque image vers le haut dans la **fente de chargement (3)** de Schéma AVANT) il est aspiré par la console. Si le jeu est déjà installé sur le disque dur de la console, il se lance automatiquement, sinon il propose son installation.

Pour l'éjecter, appuyer sur le **bouton d'éjection** du disque (**1** de Schéma AVANT)

Mes jeux et applications

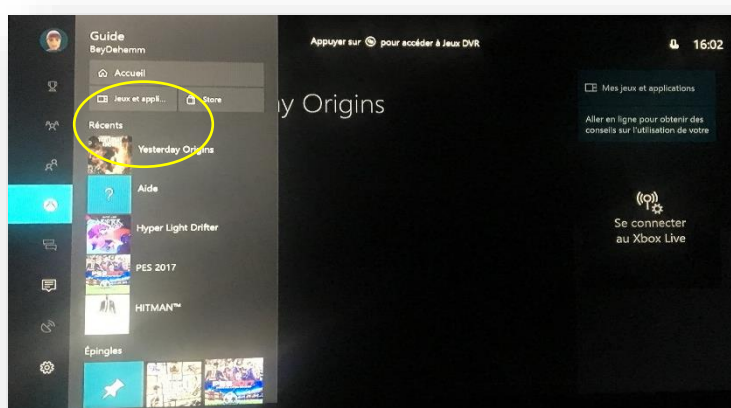
Espace où l'on peut voir tous les jeux installés sur la console.

Choisir **Mes jeux et applications** (en haut à droite sur interface principale) en vous déplaçant sur les mots avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le **bouton A** de la manette :

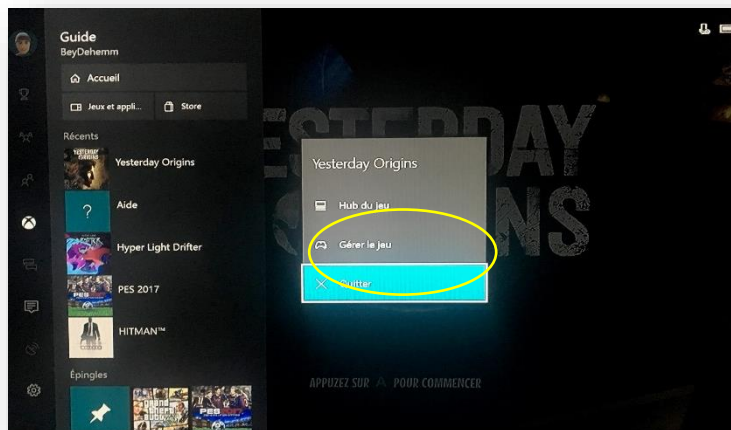


Sortir d'un jeu (Méthode après mise à jour de mars 2017)

- Quand vous êtes dans le jeu, appuyer sur la **touche Xbox (5)** de la manette fait apparaître ce menu :



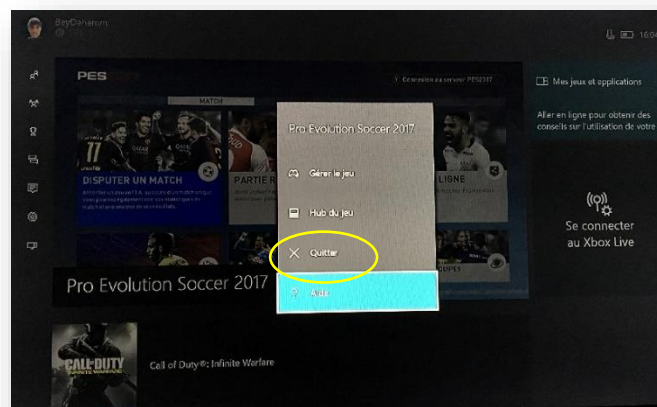
- Déplacer la surbrillance bleu sur la vignette du jeu avec le **stick analogique gauche (1)**
- Appuyer sur la **touche Menu (6)** de la manette, fait apparaître un petit menu



- Choisir **Quitter** en vous déplaçant sur le mot avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le **bouton A** de la manette

Sortir d'un jeu (Méthode avant mise à jour de mars 2017)

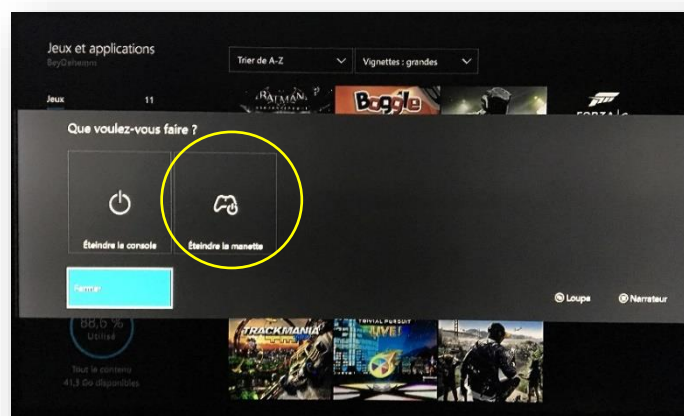
- Appuyer sur la **touche Xbox (5)** de la manette, l'image du jeu apparaît en haut dans l'interface utilisateur de la console
- Appuyer sur la **touche Menu (6)** de la manette, fait apparaître un petit menu
- Choisir **Quitter** en vous déplaçant sur le mot avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le **bouton A** de la manette



Eteindre une manette

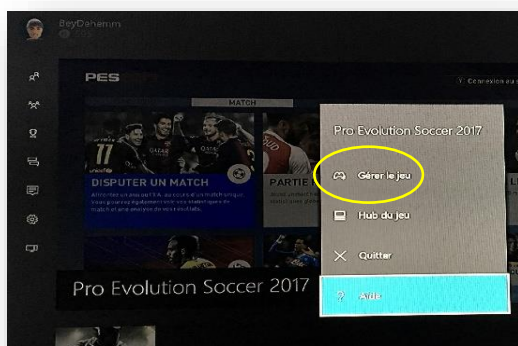
Vous pouvez éteindre une manette (afin d'économiser ses piles ou sa charge de batterie) si elle n'est pas nécessaire pour jouer

- Appuyer **5 secondes** sur la **touche Xbox (5)** de la manette fait apparaître une case **Eteindre la console et Eteindre la manette**
- Choisir **Eteindre la manette** en se positionnant dessus avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le bouton **A**

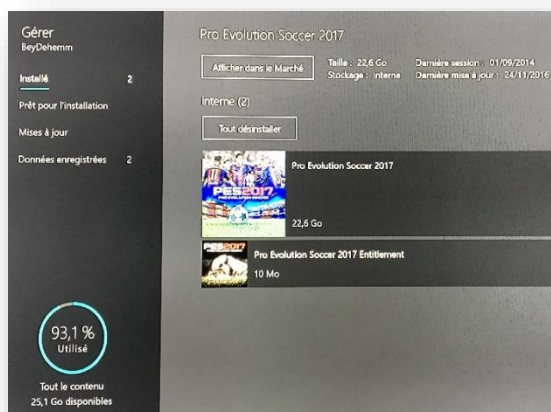


Gérer les sauvegardes et les données enregistrées

- Appuyer sur la **touche Xbox (5)** de la manette, l'image du jeu apparaît en haut dans l'interface utilisateur de la console
- Appuyer sur la **touche Menu (6)** de la manette, fait apparaître un petit menu
- Choisir **Gérer le jeu** en vous déplaçant sur le mot avec le **stick analogique gauche (1)** et valider avec le **bouton A** de la manette



Vous aurez alors la possibilité de **supprimer des sauvegardes**, les **données de sauvegardes**. Cette manipulation n'est à faire que si nécessaire ou que si vous souhaitez redémarrer le jeu au départ.



Permet également de **supprimer le jeu** de la console pour faire la place par exemple. Il faudra le réinstaller si quelqu'un veut y rejouer. Pas conseillé car peut être long de réinstaller un jeu et peut nécessiter une connexion à internet.

Identifiant / Compte et paramètres

Nous avons installé la console avec un **identifiant** sur lequel elle se connecte automatiquement en s'allumant. Si vous ne changez pas d'identifiant, c'est sous celui-ci que les sauvegardes de jeux se feront.

A partir de cet identifiant, vous avez accès également aux réglages de la console. Pour certains, un mot de passe sera demandé ainsi qu'une connexion Internet.

De plus, pour mettre à jour la console ou la réinitialiser ou se connecter à Xbox Live, il faut un compte **ID Microsoft**. Ces opérations sont facultatives.

Nous vous proposons une console **mise à jour** avec un identifiant par défaut.

Si vous avez besoin de faire une de ces actions, les **comptes** et **mots de passe** vous sont fournis sur la **feuille récapitulative** remise avec la valise.

Pour toutes modifications ou questions, appelez **Sébastien Pelé** à la **BDM** au **02 43 01 22 66**

Connecter une manette filaire (avec un fil donc)

Brancher dans le **port USB (4)** de la manette le câble (**E**) et le relier au **port USB (1)** de Schéma COTE) ou sur un des **ports USB (5)** de Schéma ARRIERE).

Appuyer sur la **touche Xbox (5)** de la manette pour l'activer.

Synchroniser et Connecter une manette sans fil

Sur la manette, appuyer le **bouton de connexion sans fil (13)** jusqu'à ce que la **touche Xbox (5)** clignote rapidement.

Sur la console, appuyer le **bouton de couplage (3 de Schéma COTE)** le **logo Xbox (2 de Schéma AVANT)** de la console clignote rapidement.

Lorsque voyants et logos restent allumés c'est que la manette est synchronisée.

Lorsqu'une manette a déjà été synchronisée il n'est pas besoin de refaire la même opération.

Pour allumer une manette il faut appuyer sur sa **touche Xbox (5)**.

Charger la batterie rechargeable du kit de chargement Xbox One

- Soulever le **couverture du compartiment à piles (15)** de la manette sans fil Xbox One.
- Insérer la **batterie rechargeable (F)** dans le compartiment à piles de la batterie
- Remettre en place le couvercle du compartiment à piles.
- Connecter le câble de recharge **(E)** au **Port de chargement USB (4)** à l'avant de la manette.
- Brancher l'autre extrémité du câble sur le **port USB (1 de Schéma COTE)** sur le côté de la console ou sur 1 des 2 **ports USB (5 de Schéma ARRIERE)** à l'arrière de la console.
- Mettre la console Xbox One sous tension.

La couleur du voyant du câble de chargement s'allume en **orange** pour indiquer que la batterie est en charge. Lorsque le voyant passe au **blanc**, la batterie est complètement rechargée. Temps de charge complet : **6 h**

Sinon il faut penser à avoir un stock de **pile AA** ou des **piles rechargeables**.

Jouer à un jeu

Insérer le disque dans la **fente de chargement** de la console (**3 de Schéma AVANT**)

Se positionner avec le **stick analogique gauche (1)** de la manette sur l'image du jeu à l'écran et appuyer sur le bouton **A**

Peu de jeux fournissent de mode d'emploi papier dans les boîtiers mais la plupart expliquent comment jouer lors de **séquences introductives** ou dans des modes **entraînement** ou dans une rubrique **paramètres**

Les jeux démarrent avec **1 joueur** par défaut mais certains proposent un mode multijoueur en local (donc pas en ligne)

Pour rajouter des joueurs

Pour **Fifa** (allumer une manette ou plusieurs manettes) une fois, puis appuyer sur son bouton **A** quand vous êtes dans la zone de sélection des joueurs (en mode duel ou exhibition).

Il vous sera demandé à quel compte elle est rattachée : il faut soit indiquer un **compte joueur existant** (si vous êtes en ligne), soit ajouter un **invité**.

Pour certains jeux, voir dans les menus si il y a un mode multijoueur en local ou un mode jeu libre (**Forza**) ou en coopératif (**Track Mania**)