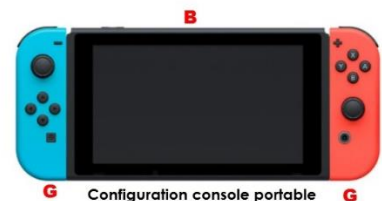


Switch



Différentes configurations de jeux



Les Eléments de la SWITCH P 3

Le Support.....	p 3
La Console tablette.....	p 3
Les Joy-Con.....	p 4
Les boutons des Joy-Con	
Principe de fixation des Joy-Con	
Les configurations de jeu des manettes	
Différentes prises en main des Joy-Con	
La Switch pro.....	p 6
Les boutons de la Switch pro	
Recharge de la Switch pro	
Prise en main de la Switch pro	

Le Fonctionnement de la SWITCH..... P 6

Allumer et éteindre la console.....	p 7
Interface utilisateurs.....	p 8
Le menu paramètre de la console	
Contrôle parental	
Recharger la console et les manettes	
Gestion des données de jeux	
Connexion à internet	
Carte micro SD.....	p 11
Synchronisation de manettes.....	p 11
Jouer.....	p 11
Quitter un jeu et éjecter la cartouche.....	p 12

Les Jeux..... P 13

Les chiffres et lettres en rouge entre parenthèses renvoient aux éléments de la page 1

Les Eléments de la SWITCH

La **Switch** est constituée de la **console tablette (B)** qui peut être posée dans le **support (A)** relié à un écran (TV ou vidéoprojecteur), de **2 Joy-Con (G)** et d'une ou plusieurs **manettes autres (C) (D) (I)** en option.

Le **Support (A)**



S'y connectent :

Le **boîtier d'alimentation (E)** relié à l'autre bout à une prise secteur

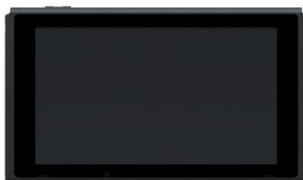
Le **câble HDMI (F)** relié à l'autre bout à la TV



La console propose **3 ports USB** (1 à l'intérieur, 2 sur le côté gauche) pour recharger les manettes, brancher un adaptateur pour se connecter en filaire sur internet.

La **Console tablette (B)**

La console est un écran tactile, elle contient le processeur et le disque dur de 32 Go



Quand la **console tablette (B)** est dans le **support (A)**, l'affichage apparaît sur la TV.

Lorsque la **console tablette (B)** est retirée du **support (A)**, l'affichage se fait sur son écran tactile.

Elle peut être utilisée selon 3 modes :



Mode portable



Mode table



Mode TV

NB : pour le mode TV, le **support (A)** doit être branché sur le secteur avec le **boîtier d'alimentation (E)** et les **Joy-Con (G)** détachés de la **console (G)**.

Les Joy-con (G)

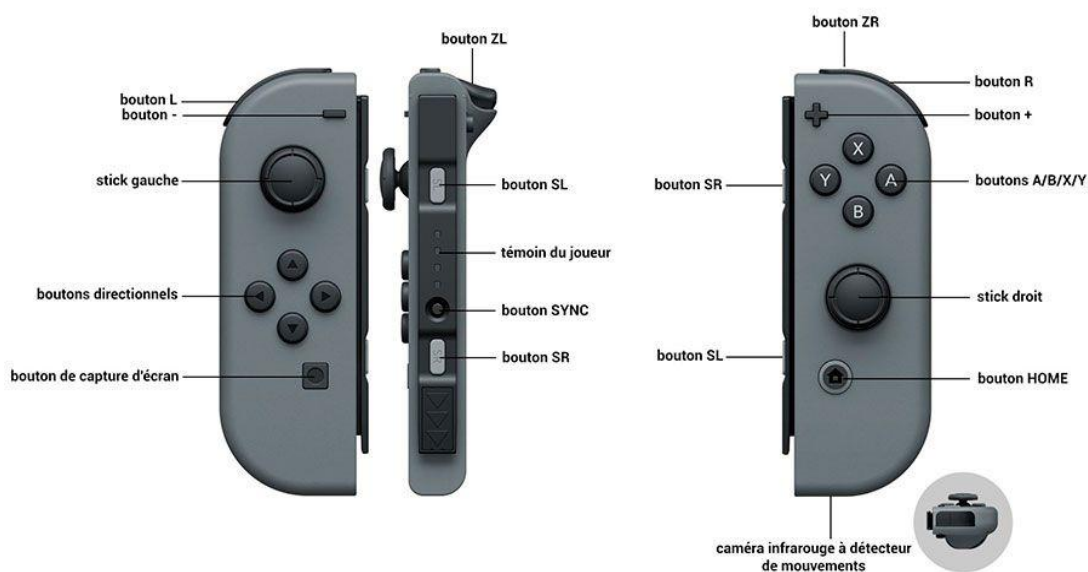
Ils sont **2**, un gauche et un droit. Ils peuvent être utilisés par 1 seul joueur (1 dans chaque main) ou par 2 joueurs différents. Ils se rechargent en les fixant à la **console (G)**.

Les boutons des Joy-Con



Joy-Con gauche : A l'avant, un signe **-**, un joystick directionnel, une croix directionnelle, un bouton de capture d'image, à l'arrière des boutons **L** et **ZL** et sur la tranche des boutons **SL, SR**.

Joy-Con droit : A l'avant, un signe **+**, les boutons de jeu **X Y A B**, un joystick directionnel, le bouton **HOME**, à l'arrière des boutons **R** et **ZR** et sur la tranche des boutons **SL, SR**.





Sur l'arrière de chaque Joy-Con

Un bouton de déverrouillage : appuyer dessus pour le retirer de la console (**B**), du support (**C**) ou des dragonnes (**H**),

Principe de fixation des Joy-Con

1 - Pour fixer les Joy-Con sur la console (**B**), sur le support (**C**) ou les dragonnes (**H**)

Le Joy-Con gauche à le signe - et le Joy-Con droit le signe +



A l'aide de la glissière sur le côté des supports, déplacer le Joy-Con de haut en bas, jusqu'à entendre un **clic**.

Pour le retirer, appuyer sur le bouton de déverrouillage et glisser le Joy-Con vers le haut.

2 - Pour fixer les Joy-Con sur les dragonnes (**H**)

Lorsqu'ils sont détachés de la console (**B**), il vaut mieux fixer les Joy-Con sur les dragonnes (**H**)



Faire attention au **sens**, faire correspondre les + et les - des Joy-con et des dragonnes.

Pour les retirer, appuyer sur le bouton de verrouillage à l'arrière du Joy-Con et le faire glisser vers le bas. Il se peut qu'il résiste c'est que le bouton LOCK (entouré en rouge) de la dragonne est enfoncé, le désactiver alors.

Les configurations de jeu des manettes



Pad : Support (C) + Joy-Con (G)



Volants : Volants (I) + Joy-Con (G)

Différentes prises en main des Joy-Con



La **Switch pro (D)** est une manette d'arcade classique

Elle se tient à **2** mains face à l'écran de TV.



Les boutons de la Switch pro

Pour jouer, elle propose **4 gâchettes** (bouton **L**, **R**, **ZR**, **ZL**) à l'avant, **2 sticks**, une **croix directionnelle**, des boutons **HOME**, **Capture d'image**, **+**, **-** et des boutons **Y**, **X**, **A**, **B**

Recharge de la Switch pro

Elle possède un **cordon d'alimentation autonome** qui se fixe sur un port USB du **support (A)** ou peut se charger directement sur le secteur avec le **cordon d'alimentation (E)**

Temps de charge complète de la manette **Switch pro** : **6h** environ.

Le voyant passe du **orange** (en charge) à **éteint**, cette manette ne fonctionne avec des piles.

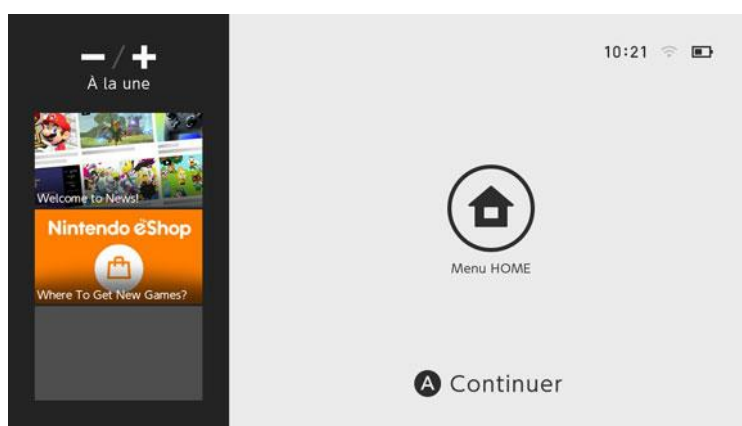
Prise en main de la Switch pro



Le Fonctionnement de la SWITCH

Allumer et éteindre la console

→ **Allumer** : Appuyer **3** secondes sur le **bouton Marche – Arrêt (1)**. Un écran vous invite à appuyer sur le **bouton A** du Joy-Con droit, puis 3 fois sur le **bouton HOME** (Petite maison sur le Joy-Con droit).



→ **Mettre en veille** : Après avoir arrêté de jouer, il est conseillé de mettre la Switch en veille afin d'économiser sa batterie. Un appui bref sur le **bouton Marche – Arrêt (1)**

→ **Eteindre** : appuyer le **bouton Marche – Arrêt (1)** pendant trois secondes.

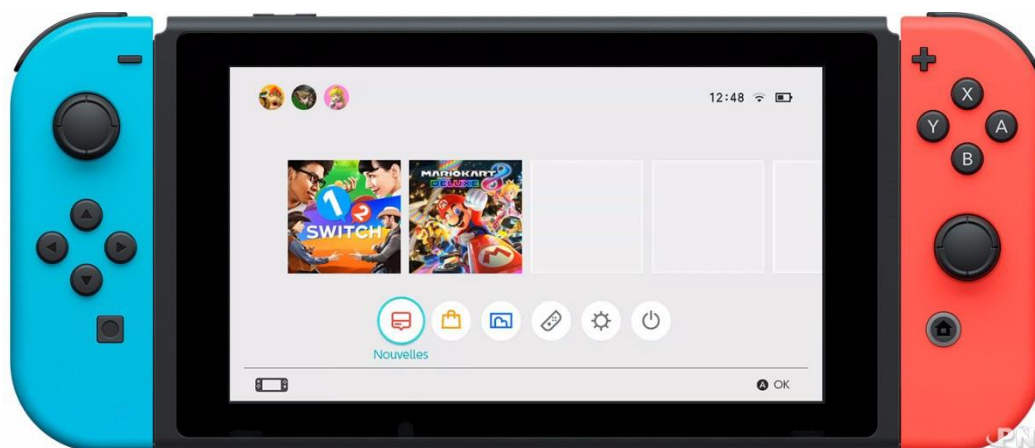


Le menu d'alimentation s'ouvre : sélectionner (avec le **joystick** du Joy-Con droit) **Options d'alimentation** (valider avec le **bouton A** du Joy-Con droit) puis sélectionner **Eteindre** (valider avec le **bouton A** du Joy-Con droit).

Interface utilisateurs

L'interface propose des éléments qui permettent de contrôler les **paramètres** de la console, de contrôler les **manettes** de jeux, de créer et modifier des **utilisateurs**, de gérer les **données de sauvegarde** et bien sûr de **jouer**.

Si la console est connectée à internet, elle permet d'accéder à des propositions de jeux en ligne, des tests de jeux...



L'utilisateur agit sur l'interface soit avec le **Joy-Con droit** et ses boutons soit directement par pression des doigts sur l'écran tactile. **En mode TV** c'est évidemment la première méthode qui prime (dans cette configuration les Joy-Con doivent être détachés de la console)

Le menu paramètre de la console

Pour activer le **menu paramètre** déplacer le cercle bleu avec le **stick** Joy-Con droit (**G**) sur l'icône ci-dessus et valider avec le **bouton A** du même Joy-Con ou simplement le touchant avec le doigt.

A partir de ce menu, il est possible de régler la **luminosité** de l'écran de la **console (B)**, d'accéder au **contrôle parental**, de gérer les **paramètres de connexion** internet, gérer les **données des jeux** (sauvegardes...), d'ajouter un **utilisateur**...

L'ajout d'un utilisateur permet à plusieurs joueurs de faire leurs propres sauvegardes.

Contrôle parental

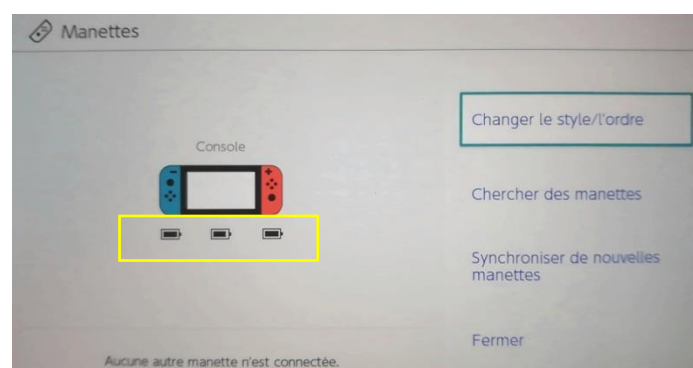
Un code [1911] est rentré pour accéder au **contrôle parental** même si ce dernier ne propose pas de fonctionnalités très intéressantes pour une utilisation en médiathèque.

Il y a possibilité via l'application **Contrôle Parental Nintendo** (IOS/Android) de contrôler les temps de jeux... mais rien ne vaut la gestion directe de vive voix.

Recharger la console et les manettes

Pour vérifier le **niveau des batteries** : activer le **menu manettes** en déplaçant le cercle bleu avec le **stick** du Joy-Con droit (**G**) sur l'icône ci-dessus et en validant avec le **bouton A** du même Joy-Con ou simplement le touchant avec le doigt.

Cela fait apparaître l'écran suivant où il est possible de vérifier le niveau des éléments par le remplissage des petits icones **pires** (encadrés en jaune):



2 méthodes pour recharger la **console (B)**, soit la placer dans le **support (A)** relié au secteur avec le **câble d'alimentation (E)** ou la relier directement avec le **câble d'alimentation (E)** au secteur.

Pour recharger les **Joy-Con (G)**, il suffit de les attacher à la **console(B)** posée (ou non) sur le **support (A)** ou reliée au secteur avec le **câble d'alimentation (E)**.

Temps de charge **3h10** pour la console **(B)** / **3h30** pour les Joy-Con **(G)**

Station de charge

Nous vous fournissons par ailleurs une **station de charge** pour Joy-Con. Vous pouvez y recharger **4** Joy-Con à la fois.



Les LEDs sont **rouges** pendant la charge et s'éteignent quand la charge est complète. La station se branche sur un des ports USB du **support (A)** ou sur n'importe quel port USB.

Temps de charge approximatif : 1 à 2 Joy-Con : **3h30** / 3 à 4 Joy-Con : **7h00**

Gestion des données de jeux

Effacer un **jeu**, gérer les **sauvegardes** et les **captures** d'écran ou **déplacer** les données sur une carte micro SD. Ces opérations sont à faire par quelqu'un qui connaît bien le fonctionnement de la console car elles sont irréversibles.

Les sauvegardes sont visibles en suivant le chemin suivant **Paramètre de la console >> Gestion des données >> Données de sauvegarde >> Gestion des données de sauvegarde**

Connexion à Internet

La Switch peut être connectée via la WIFI ou en filaire mais pour cette méthode il faut acquérir un adaptateur USB/RJ45.

La BDM propose une console *clefs en main* qui est mise à jour et prévue pour un fonctionnement sans connexion à internet. Si toutefois vous souhaitez la connecter pour la mettre à jour ou autre, nous vous laissons libre de créer un compte Nintendo.

Si vous avez besoin de l'**adresse MAC** de la console : Menu **Paramètre de la console >> Internet**.

Cependant il faut que ce soit une personne qualifiée qui s'implique dans ce domaine.

Carte micro SD pour transférer des données d'une Switch à une autre ou sauvegarder des données... Carte non fournie par la BDM.

Soulever le bas du pied support à l'arrière gauche de la console pour dévoiler l'emplacement.



Synchronisation de manettes

8 manettes peuvent être synchronisées avec la console Switch. Mais, le nombre maximum de manettes pouvant être connectées dépend du type de manettes et des fonctionnalités utilisées. Cette opération est faite une fois pour toutes.

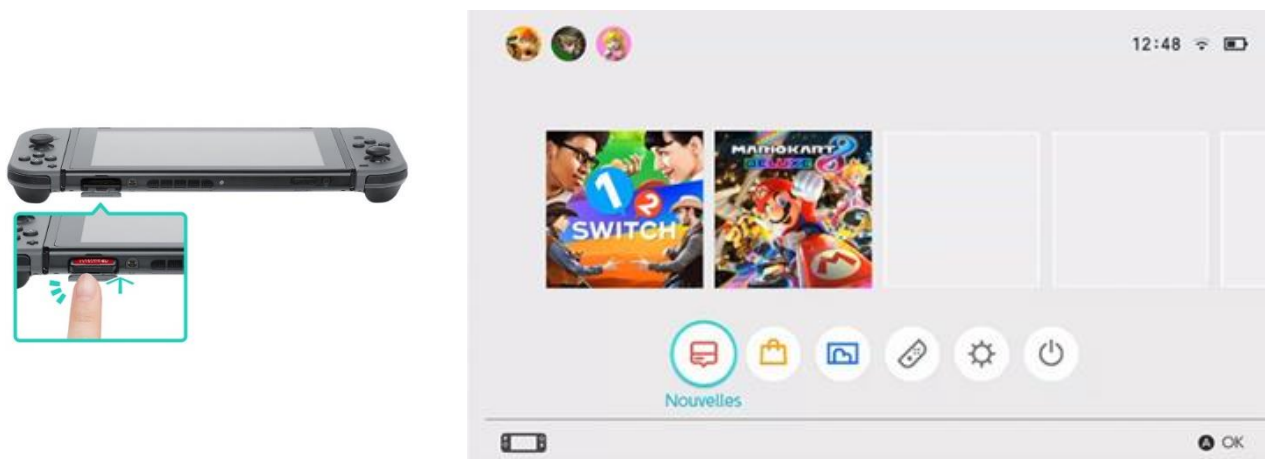
La console doit être allumée. Les **Joy-Con (G)** ou la **Switch pro (D)** ne peuvent pas être synchronisés lorsque la console est **en veille**.

Pour les **Joy-Con (G)**, il suffit de les fixer à la **console (B)** avec les **glissières latérales**

Pour la **Switch Pro (D)**, il suffit de la relier avec son câble USB au support **(A)**

Jouer

On introduit les cartouches de jeux dans la **trappe (7)**, image vers l'avant, en appuyant jusqu'à ce que la cartouche soit retenue, petit click.



2 méthodes pour lancer le jeu :

- Toucher avec le doigt la **vignette** du jeu souhaité sur l'écran de la console
- Déplacer le cadre bleu sur le jeu souhaité (avec un des 2 sticks) puis valider avec le

bouton A du Joy-Con de droit (**G**).

Puis choisir l'**utilisateur**.

Quitter un jeu et éjecter la cartouche

Appuyer sur le bouton **Home** du Joy-Con de droite (**G**) (Petite maison) pour revenir au menu principal, puis appuyer sur le **bouton X** du Joy-Con de droite (**G**) pour quitter puis valider Quitter avec le **bouton A** du Joy-Con droite (**G**).

Eteindre la console pour retirer la cartouche.

Ejecter la cartouche en appuyant dessus jusqu'à faire un effet ressort (petit clic)



Les Jeux : exemple de jeu multijoueurs

Mario Kart 8 : jouer à 4

1 Joy-Con pour chaque joueur donc 4. Lancer le jeu et, dans le menu d'accueil, sélectionner l'**option Multijoueur**. Choisir également le nombre de participants (jusqu'à 4 joueurs).

Choisir entre le mode **Grand Prix** (affrontez vos amis sur plusieurs courses), **VS Race** (affrontez vos amis et l'IA sur une course), **Battle** (affrontez vos amis sur une course).

L'écran suivant permet de paramétrer les Joy-Cons pour chaque joueur.

Possibilité de configurer : **2 Joy-Cons distincts** ou **en 1 seul regroupé avec le Pad (C)**.

Possibilité d'associer chaque joueur un seul Joy-Con.

Ainsi on peut jouer à 4 avec seulement 2 paires de Joy-Cons.

Ne reste plus qu'à appairer chaque pad avec la Switch

Appuyer quelques secondes sur le bouton **Sync** du Joy-Con.

Lorsqu'il est appairé, une lumière verte clignote sur la tranche.

Suivre les instructions à l'écran (Appuyer simultanément sur les **boutons SL** et **SR** pour avoir un Joy-Con par joueur ou sur les **boutons R** et **L** pour avoir une paire de Joy-Con par joueur)

Le nombre de lumière verte sur la tranche indique la position du joueur sur l'écran

Attention il faut alors tenir le Joy-Con horizontalement (les touches changent de place donc le X devient le A etc..) c'est le Joy-Con 1 qui sert à diriger le menu).

La voiture accélère toute seule

Le jeu à 2 ou à 4 se fait en en split-screen (Ecran partagé).

Rocket League

Pour jouer à 1 contre 1 (1 paire de Joy-Con chacun), il faut créer un second profil sur la console (annuler quand il demande de se connecter)

A vous de jouer !!