



„Mänguriil ratastel“ juhend noorsootöötajale

Videomängu „Mario Kart 8 Deluxe” võistluse läbi viimise juhend Nintendo Switch mängukonsoolil.

Mida selleks vaja läheb?

1a) Kui noortele on mängimiseks seatud suurem ruum/ruumi osa, pange üles ekraan. Võtke Nintendo Switch ja selle dokk, asetage konsool dokki ja ühendage dokiga ühendatud voluadapter voluvõrku. Võtke lühimaaprojektor ja asetage see ekraanist umbes meetri kaugusele. Vahemaal saab ise reguleerida, olenevalt kasutatavast ruumist ja soovitava pildi suuruselt. Ühendage Nintendo Switchi dokist tulev HDMI kaabel ühte projektori küljel olevatest HDMI pesadest. Ühendage projektori pistik voluvõrguga ja lülitage projektor kas nupust või puldist sisse. Võtke Nintendo Switchi puldid (joyconid) ja vajutage puldi paremal poolel asuvat Home-nuppu (Maja pildiga ümmargune nupp). Vajutage kolm korda ükskõik millist nuppu, et jõuda konsooli peamenüüsse. Kui projektorist ekraanile jõudev pilt on udune, liigutage projektori peal olevat hooba, et pilti teravamaks muuta.

1b) Kui noortel on mängimiseks vähem ruumi, võtke kätte lihtsalt Nintendo Switchi konsool ilma dokita. Vajutage konsooli ülemise serva peal olevat nuppu, et seda sisse lülitada ning vajutage kolm korda ükskõik millist nuppu, et jõuda konsooli peamenüüsse.

2) Liikuge juhtkangi kasutades peamenüüs ruudule Mario Kart 8 Deluxe ja vajutage puldil nuppu A, mis on Nintendo Switchi menüüdes sisestusnupuks. Valige oma kasutaja ja vajutage taas nuppu A.

3) Mäng käivitub ja kui te jõuate mängulogoga ekraanile, mis palub vajutada korraga L ja R nuppe, mis asuvad pultide ülemise serva peal, võite teha nii seda VÕI te võite vajutada lihtsalt nuppu A. See viib teid mängu peamenüüsse.

4) Võistlus käib ühe kiireima ringiaja peale. Selleks valige peamenüüs valik Single Player, mis peaks esimesena aktiivne olema ning vajutage nuppu A. See viib teid ühe mängija mängurežiimi valikute juurde, kus te peate valima nupu nimega Time Trials, liikudes kangiga sellele ning vajutades taas A.

5) Järgmisena avanevad esmalt tegelase ja siis sõiduki valikud. Tegelaseks valime kõige esimese vasakus ülemises nurgas oleva tegelase ehk tavalise Mario. Liikuge kangiga tema peale ja vajutage nuppu A. Avanevas sõidukivalikus kasutame kõige tavalisemaid osi, ehk esimeses lahtris peab olema aktiveeritud Standard Kart, teises Normal rattad ja kolmandas Super Glider. Kinnitage kõik valikud nupuga A.

6) Avaneb raja valik. Võistlusel kasutame Water Park nimelist rada. Selle valimiseks jätke või liigutage kursor kõige ülemises vasakus nurgas asuvale seenepildiga Mushroom Cupi logole ja vajutage A. Seejärel liigutage kursor kangi abil Water Park raja peale (vasakult teine rada) ja vajutage A. Järgnevast menüüst valige kõige ülemine valik Solo Race, mis tähendab üksinda rajal sõitmist. Vajutage A ja kinnitage mängu algus suurel OK sildiga ekraanil taas A-nupuga.

7) Sõidu ajal on juhtimine lihtne. A nupp on gaas ja paneb auto liikuma. Autot juhitakse vasakpoolse juhtkangiga ning puldi peal asuvad päästikunupud aitavad paremaid aegu saada, sest vasakpoolne ehk ZL nupp kasutab ära ühe kolmest kiirendusest ja ZR paneb auto hüppama, mis aitab harjutamise korral külg ees sõites kurve kiiremini läbida ja rampide peal hoogu juurde saada.

8) Kui olete kolm ringi läbinud, ilmub ekraan, kus näidatakse ringiaegu ja arvesse läheb kõige kiirema ÜHE ringi aeg. See on see ekraan, millest meie tahame pilti näha, et paremusjärjestus paika panna, seega noor võib kas ise või noorsootöötaja abiga teha sellest ekraanis pildi ning oma mängukorra lõppedes saata selle aadressile manguriul@gmail.com, lisades juurde oma täisnime. Kui tulemus oli hea, võib mäng küsida, kas te soovite oma andmeid Nintendo serverisse laadida, aga sellele võib julgelt Ei ehk No vastata. Seejärel viiakse teid menüüsse, kus kõige ülemise Retry valikuga saab sama rada täpselt sama auto ja tegelasega läbida.

9) Soovitame lasta noortel korraga mängida 15-30 minutit, olenevalt soovijate arvust, et sõitu ka ilusti harjutada saaks.

10) Kui soovite konsooli sulgeda, siis vajutage mängus olles taas ümmargust majapildiga nuppu. See viib teid konsooli peamenüüsse, kus vajutage mängu logo peal olles nuppu X, mis avab mängu sulgemise valiku. Kinnitage sulgemissoov nupuga A. Hoides konsooli ülemise serva peal olevat ümmargust nuppu all, saate konsooli välja lülitada/puhkerežiimi panna.

Tegevusi rahastatakse haridus- ja teadusministri kinnitatud ning Haridus- ja Noorteameti poolt elluviidava Euroopa Sotsiaalfondist kaasrahastatud programmi „Tõrjutusriskis noorte kaasamine ja noorte tööhõivevalmiduse parandamine“ raames.