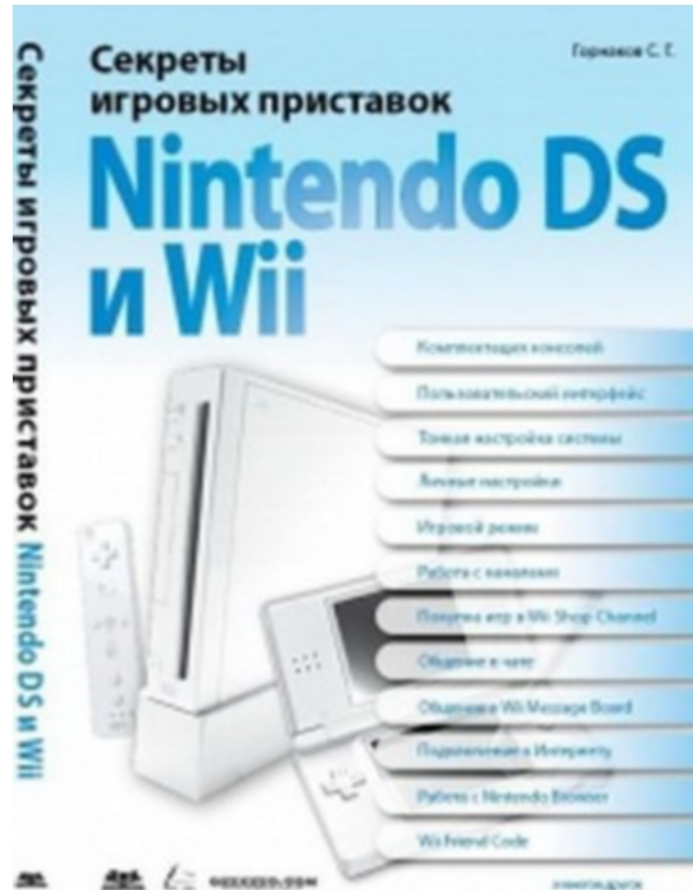


Горнаков С. Г.



Секреты игровых приставок Nintendo DS и Wii

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
Г67

Горнаков С. Г.
Г67 Секреты игровых приставок Nintendo DS и Wii. – М.: ДМК Пресс, 2008. –
288 с.: ил.

ISBN 5-94074-412-5

Издательство ДМК Пресс представляет новую серию книг «Секреты игровых приставок», которая расскажет читателям о настольных и портативных игровых системах нового поколения. Сейчас доступны три книги по консолям Xbox 360, PlayStation 3 и PlayStation Portable, а также Nintendo Wii и Nintendo DS Lite. Серия этих книг позволит вам легко и быстро изучить все возможности вашей настольной или портативной приставки, а также определиться с выбором той или иной игровой системы.

Эта книга рассказывает об игровых приставках Nintendo Wii и Nintendo DS Lite. В книге вы найдете массу полезной информации, начиная с первого включения приставок и заканчивая настройкой Интернета. В точности изучается комплектация консолей, пользовательский интерфейс, тонкая настройка системы, личные настройки, игровой режим, работа с каналами, покупка игр в Wii Shop Channel, общение в чате и в Wii Message Board, подключение к Интернету, работа с браузером Nintendo Browser, использование Wii Friend Code и многое, многое другое. Подарите себе эту не имеющую аналогов на нашем книжном рынке книгу, и вы узнаете немало интересного о приставках нового поколения Nintendo Wii и Nintendo DS Lite!

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 5-94074-412-5

© Горнаков С. Г., 2008
© Оформление, ДМК Пресс, 2008

Содержание

Предисловие	9
Структура книги	9
Об авторе	10
Часть I	
Приставка Nintendo Wii	11
Глава 1	
Долгая дорога к Wii	12
1.1. От игровых карт к игровым приставкам	12
1.2. Family Computer	14
1.3. Nintendo Entertainment System	15
1.4. Super Nintendo Entertainment System	16
1.5. Nintendo 64	17
1.5.1. Технические характеристики	17
1.5.2. Картриджи	17
1.5.3. Модификации	18
1.6. Nintendo GameCube	18
1.6.1. Технические характеристики	18
Глава 2	
За что все любят Wii	19
2.1. Развлечение для всей семьи	20
2.2. Маши, прыгай, стреляй... и кричи!	22
2.2.1. Nunchuk	23
2.2.2. Поле для фантазий	24
2.3. Сервис WiiConnect 24	25
2.4. Каналы	25
2.5. Технические характеристики	25

Глава 3

Первое знакомство	27
3.1. Открываем коробку	28
3.1.1. Комплектация	29
3.2. Знакомимся с устройством Wii	33
3.2.1. Передняя панель приставки	33
3.2.2. Задняя часть приставки	34
3.2.3. Левая боковая часть приставки	35
3.2.4. Правая боковая часть приставки	35
3.3. Wii Remote	35
3.3.1. Устанавливаем в Wii Remote батарейки	37
3.4. Nunchuk	38
3.4.1. Подсоединяем Nunchuk к Wii Remote	39
3.5. Classic Controller	39
3.6. Устанавливаем Sensor Bar	41
3.7. Подключаем приставку	41
3.8. Первое включение Wii	42
3.9. Меню приставки Wii	42
3.10. Режим игры	44
3.10.1. Запускаем игру	47
3.10.2. Выход из игры	49

Глава 4

Настройка системы	51
4.1. Настраиваем Wii Remote	51
4.2. Wii Options	53
4.3. Wii Settings	54
4.3.1. Console Nickname	57
4.3.2. Calendar	58
4.3.3. Screen	60
4.3.4. Sound	63
4.3.5. Parental Controls	63
4.3.6. Sensor Bar	64
4.3.7. Internet	66
4.3.8. WiiConnect24	66
4.3.9. Language	68
4.3.10. Country	68
4.3.11. Wii System Update	70
4.3.12. Wii System Memory	70
4.4. Работаем с памятью Wii	71
4.4.1. Save Data	71
4.4.2. Перенос данных из основной памяти на карту памяти и наоборот	73
4.4.3. Удаляем данные из памяти	77
4.4.4. Channels	77
4.4.5. Несколько плохих слов об организации памяти Wii	78

Глава 5

Личные настройки	81
5.1. Создаем свой Mii	82
5.2. Настраиваем внешний вид фигурки Mii	84
5.2.1. Придумываем себе имя	84
5.2.2. Рост и животик с боками	86
5.2.3. Подбираем форму лица	86
5.2.4. Подбираем себе прическу	86
5.2.5. Подбираем себе брови	88
5.2.6. Строим глазки	88
5.2.7. Выбираем нос и губы	88
5.2.8. Очки, родинки, усы и борода	90
5.3. Канал Mii	91
5.3.1. Перенос Mii на Wii Remote	92
5.3.2. Путешествуем по консолям через WiiConnect24	92
5.3.3. Отсылаем Mii друзьям	93
5.3.4. Mii Parade	94
5.4. Альтернативное создание Mii на компьютере	95
5.5. Вступаем в клуб любителей Nintendo	97

Глава 6

Подключаемся к Интернету	100
6.1. Обзор возможных способов подключения	100
6.1.1. Концентратор	101
6.1.2. Коммутатор	101
6.1.3. Маршрутизатор	102
6.1.4. Точка доступа	104
6.1.5. Беспроводный USB-адаптер	105
6.1.6. Интернет-центр	105
6.2. Подключаем Wii к Интернету через точку доступа	106
6.2.1. Пошаговая инструкция настройки Wii	109
6.3. Обновляем прошивку системы через WiiConnection24	116
6.4. Подключаем Wii к Интернету через Nintendo Wi-Fi USB Connector	119
6.4.1. Стандартная установка Nintendo Wi-Fi USB Connector	120
6.4.2. Нестандартная установка Nintendo Wi-Fi USB Connector	125
6.5. Подключаем Wii к Интернету через LAN-адаптер	129

Глава 7

Магазин Wii Shop Channel	133
7.1. Первое подключение к Wii Shop Channel	133
7.2. Витрина Wii Shop Channel	137
7.2.1. Virtual Console	139
7.2.2. Wii Software	146
7.2.3. Add Wii Points	147
7.2.4. Account Activity	147

7.2.5. Titles You've Downloaded	148
7.2.6. Settings	149
7.2.7. Shopping Guide	149
7.3. Пополняем свой баланс Wii Points	151
7.3.1. Пополнение счета картой Wii Points Card	151
7.3.2. Пополнение счета банковской картой	152
7.4. Делаем покупки в магазине	154

Глава 8

Каналы	160
8.1. Канал Internet Channel	160
8.2. Канал Photo Channel	161
8.3. Канал Forecast Channel	163
8.4. Канал News Channel	163
8.5. Канал Everybody Votes Channel	165
8.6. Канал Metroid Prime 3	165
8.7. Канал Mii Contest Channel	167

Глава 9

Wii Message Board	170
9.1. Доска объявлений	170
9.2. Календарь	172
9.3. Адресная книга	174
9.3.1. Пополняем список друзей	175
9.3.2. Удаляем запись из списка	179
9.3.3. Пишем письмо	181

Часть II

Приставка Nintendo DS Lite	182
---	-----

Глава 10

История развития портативных приставок Nintendo	183
10.1. Game Boy	184
10.1.1. Технические характеристики Game Boy	185
10.2. Game Boy Color	186
10.2.1. Технические характеристики Game Boy Color	186
10.3. Game Boy Advance	186
10.3.1. Технические характеристики Game Boy Advance	187
10.4. Game Boy Advance SP	187
10.4.1. Технические характеристики Game Boy Advance SP	188
10.5. Game Boy Micro	188

10.5.1. Технические характеристики Game Boy Micro	189
10.6. Nintendo DS	189
10.7. Nintendo DS Lite	190

Глава 11

Первое знакомство с Nintendo DS Lite	191
11.1. Открываем коробку	191
11.2. Обзор имеющихся у приставки разъемов, кнопок и слотов	193
11.2.1. Передняя часть приставки	193
11.2.2. Боковая сторона приставки	195
11.2.3. Задняя часть консоли	195
11.2.4. Аккумуляторный отсек	196
11.2.5. Подзарядка консоли	197
11.2.6. Открываем Nintendo DS Lite	198
11.3. Первое включение	199
11.3.1. Пошаговая инструкция первой настройки Nintendo DS Lite	199
11.4. Главное меню приставки	203
11.4.1. Изучаем элементы пользовательского интерфейса системы	203
11.5. Завершение работы	207

Глава 12

Настройка системы	208
12.1. Панель Options	208
12.1.1. Выбор режима запуска приставки	208
12.1.2. Выбор языка	210
12.1.3. Экран Game Boy Advance	210
12.2. Панель Clock	210
12.2.1. Установка даты	212
12.2.2. Будильник	212
12.2.3. Установка времени	213
12.3. Панель User	213
12.4. Панель Touch Screen	214
12.5. Окончание настройки системы	215

Глава 13

Играем и наслаждаемся	218
13.1. Запускаем игры Nintendo DS Lite	218
13.1.1. Пошаговая инструкция	219
13.2. Запускаем игры от Game Boy Advanced	221
13.3. Беспроводная одномодульная игра	223
13.4. Беспроводная многомодульная игра	225
13.5. Играем через Интернет	226
13.6. Homebrew	227

13.7. Флэшка	228
Глава 14	
Чат PictoChat	231
14.1. Включаем чат	231
14.2. Изучаем элементы управления чатом	233
14.3. Создаем и посылает сообщения	234
Глава 15	
Nintendo DS Browser	236
15.1. Две версии Nintendo DS Browser	237
15.2. Первое включение браузера	239
15.3. Первые настройки браузера	240
15.4. Изучаем интерфейс браузера	243
15.5. Настройки браузера	244
15.6. Подключаемся к Интернету по Wi-Fi	246
15.6.1. Настраиваем подключение к точке доступа	248
15.6.2. Настраиваем подключение через Wi-Fi USB Connector	252
15.7. Работаем с браузером	254
15.7.1. Режимы работы браузера	255
Заключение	257
Приложение	
Старые добрые игры от приставок Nintendo	259
П.1. Игры NES	259
П.2. Игры Super NES (SNES)	271
Алфавитный указатель	285

Предисловие

Настольные и портативные игровые системы появились, по меркам истории, не так давно, но за эти 20–30 лет своего существования они пережили несколько ключевых событий. Так, кризис игровой индустрии и падение в пропасть всего рынка приставок в начале восьмидесятых, уже было, похоронил видеоигры, но на рынок во всей красе является консоль Nintendo Entertainment System – и рынок, пусть и на костях десятка других известных приставок, возрождается вновь. В тех же восьмидесятых появление портативной приставки GameBoy вызвало в мире такой ажиотаж, что люди стояли в длинных очередях, чтобы приобрести себе эту приставку.

Множество событий в истории развития видеоигр связано именно с японской компанией Nintendo и ее игровыми системами, которая сыграла очень важную, а местами и ключевую роль в становлении всей индустрии развлечений видеоигр. Например, мало кому известно, что появление первой приставки PlayStation отчасти способствовало сотрудничеству Sony и Nintendo в области создания звуковой подсистемы для консолей Nintendo. Конечно, никто не утверждает, что если бы ни Nintendo, то Sony не создала свою приставку, но очевидно, что сотрудничество между компаниями дало пищу для размышлений ныне одному из гигантов игровой индустрии.

Так или иначе, компания Nintendo и по сей день тянет как локомотив длинный поезд видеоигр и развлечений. Безусловно, в этом компания не одинока, и Sony с Microsoft тоже тащат свои поезда, но не будем забывать, что Nintendo – это одна из самых старейших компаний, сделавшая для рынка электронных развлечений очень многое. В этой книге мы как раз и поговорим о настольной видеоприставке Nintendo Wii и портативной игровой системе Nintendo DS Lite, а также о многом другом, что связано с этими приставками.

Структура книги

Книга разделена на две логические части. В первой части вы познакомитесь с настольной приставкой Nintendo Wii, а во второй мы перейдем к изучению портативной игровой системы Nintendo DS Lite. Каждая глава книги содержит

блок определенной информации, связанной с тем или иным вопросом в работе с консолями. Поэтому если вы не знакомы с приставками Nintendo Wii и Nintendo DS Lite, то лучше всего изучать части книги в хронологическом порядке.

Об авторе

Горнаков Станислав Геннадьевич – профессиональный программист в области создания мобильных и компьютерных игр. Автор книг: «Разработка игр под Windows в XNA Game Studio Express», «Разработка игр для приставки Xbox 360 в XNA Game Studio Express», «Инструментальные средства программирования и отладки шейдеров в DirectX и OpenGL», «DirectX 9. Уроки программирования на C++», «Symbian OS. Программирование мобильных телефонов на C++», «Программирование мобильных телефонов на Java 2 ME» (первое и второе издания), «Самоучитель работы на смартфонах и коммуникаторах под управлением Symbian OS» и «Самоучитель работы на КПК, смартфонах и коммуникаторах под управлением Windows Mobile».

Больше информации о книгах автора вы можете найти в Интернете по адресу: <http://www.gornakov.ru>.

Часть I Приставка Nintendo Wii

- ❑ Глава 1. Долгая дорога к Wii
- ❑ Глава 2. За что все любят Wii
- ❑ Глава 3. Первое знакомство
- ❑ Глава 4. Настройка системы
- ❑ Глава 5. Личные настройки
- ❑ Глава 6. Подключаемся к Интернету
- ❑ Глава 7. Магазин Wii Shop Channel
- ❑ Глава 8. Каналы
- ❑ Глава 9. Wii Message Board

1 Глава

Долгая дорога к Wii

В этой главе:

- Family Computer
- Nintendo Entertainment System
- Super Nintendo Entertainment System
- Nintendo 64
- Nintendo GameCube

Nintendo – это одна из самых старейших компаний мирового рынка видеоигр. История Nintendo насчитывает уже более ста лет! Компания была создана еще в прошлом веке и прошла огромный путь от настольных игр к электронным развлечениям. История этой компании просто уникальна, и в этой главе в виде краткой хронологии мы рассмотрим становление компании в огромном мире игровой индустрии.

1.1. От игровых карт к игровым приставкам

Nintendo была образована в прошлом веке, в далеком 1889 году в городе Киото (Kyoto). Изначально компания имела другое название и называлась Fusajiro Yamauchi. На протяжении последующих пятидесяти лет компания специализировалась на выпуске и продаже японских игровых карт (рис. 1.1). За это время происходит небольшая череда поглощений некоторых более мелких компаний, а соответственно, несколько раз меняется и название компании. Так, в 1933 году компания была известна как Yamauchi Nintendo & Co, в 1947 году – как Marufuku Co. Ltd, а в 1951 году компания становится известна как Nintendo Playing Card Co. Ltd (рис. 1.2). В конце концов, в 1963 году компания изменяет в последний раз свое название на всем привычное Nintendo.



Рис. 1.1 ▼ Японские игровые карты



Рис. 1.2 ▼ Раритетная вывеска компании Nintendo Playing Card Co. Ltd

За этот небольшой по меркам истории промежуток времени Nintendo становится одной из наиболее успешных компаний Японии, которые занимались выпуском и распространением игровых карт. Более того, в 1959 году компания договорилась со студией Уолта Диснея и выпустила первые детские игровые карты с изображением мультипликационных героев Диснея, которые пользовались огромной популярностью!

С середины семидесятых годов до начала восьмидесятых Nintendo плавно переходит к рынку электронных развлечений. В то время этот рынок как раз начал формироваться, появились первые аркадные автоматы, а также ряд весьма успешных игровых приставок и первых игровых компьютеров, таких как Magnavox Odyssey, Atari, Sinclair ZX80, ZX Spectrum и многие другие. Это было время первого и второго поколений игровых приставок и формирование будущего рынка игровых развлечений.

В начале восьмидесятых годов Nintendo выпускает целый ряд аркадных автоматов, а спустя некоторое время решает занять свою нишу на рынке игровых приставок, благо наработки в этом плане у компании уже имелись. Итак, в 1983 году в Японии выходит первая игровая приставка компании Nintendo с названием Famicom (рис. 1.3).



Рис. 1.3 ▼ Игровая приставка Famicom

1.2. Family Computer

Приставка Famicom, или Family Computer, была целиком и полностью спроектирована инженером Масэюки Уемурой и появилась на японском рынке летом в 1983 году. В течение следующего года приставка Famicom завоевывает по-

рядка 90% японского рынка и становится одной из самых популярных игровых приставок Японии. На волне успеха и популярности Nintendo решает выйти на североамериканский рынок и готовит к выпуску несколько переработанную версию своей приставки. В 1985 году в Америке, а спустя некоторое время и в Европе стартует запуск приставки Nintendo Entertainment System (рис. 1.4). В Японии приставка по-прежнему продается под названием Famicom.



Рис. 1.4 ▼ Игровая приставка Nintendo Entertainment System

1.3. Nintendo Entertainment System

Приставка Nintendo Entertainment System (NES) появилась на американском рынке после всемирно известного кризиса игровых приставок. Фактически появление NES на рынке возродило из пепла всю индустрию видеоразвлечений! Многие аналитики отмечают, что именно Nintendo со своей приставкой оживила рынок, а огромный ажиотаж вокруг NES дал старт новому циклу развития приставок и консольных игр.

В то время на американском рынке приставка NES комплектовалась двумя играми Duck Hunt и Super Mario Bros. Вездесущие братья Марио до сих пор бьют все рекорды популярности. Первая версия этой игры для NES разошлась более чем в 40 миллионов копий, а последующие версии братьев разошлись еще большими тиражами. К примеру, игра Super Mario Bros 3 продалась более 15 миллионов раз (обложка игры представлена на рис. 1.5).



Рис. 1.5 ▼ Обложка игры Super Mario Bros 3

На протяжении нескольких последующих лет NES являлась безоговорочным лидером в своей нише игровых приставок. Однако в 1989 году компания SEGA выпускает на рынок свою новую 16-битную игровую приставку SEGA MegaDrive. Эта приставка предлагала пользователям более мощные по качеству графики игры, и, естественно, пальма первенства начала медленно переходить в стан компании SEGA.

1.4. Super Nintendo Entertainment System

В 1990 году компания Nintendo заканчивает разработку своей 16-битной приставки Super Nintendo Entertainment System (SNES) и выпускает ее сначала на японском рынке, а затем в 1991 году приставка появляется и на североамериканском рынке (рис. 1.6). В Японии, правда, консоль по-прежнему называется Famicom, но уже с приставкой Super и имеет несколько другую внешность (рис. 1.7).



Рис. 1.6 ▼ Приставка Super Nintendo Entertainment System



Рис. 1.7 ▼ Приставка Super Famicom



Рис. 1.8 ▼ Одна из модификаций SNES

Затем на протяжении ряда лет SNES несколько раз меняет свой дизайн, принимая более обтекаемые формы (рис. 1.8). А в 1993 году появляется, по сути, первый графический приставочный чип (Super FX Chip), возможности которого компания Nintendo использует с лих-

вой. Так вплоть до 1996 года для приставки Super Nintendo Entertainment System выходит большое количество разнообразных игр, а сама приставка продается тиражом в 50 миллионов экземпляров, и это только в одной Северной Америке!

1.5. Nintendo 64

В 1996 году на свет появляется новая игровая приставка Nintendo 64 (рис. 1.9). Почему в названии приставки присутствует цифра 64? Да потому, что эта консоль базировалась на мощном для того времени 64-битном RISC процессоре с тактовой частотой в 93,75 МГц. Более того, приставка комплектовалась мощным графическим процессором с частотой в 62,5 МГц, созданным специально для Nintendo компанией Silicon Graphics. Дополнительно Nintendo 64 имела 16-битную поддержку звука и 4 Мб встроенной памяти, которую можно расширить дополнительным пакетом Expansion Pack. Для любителей технических данных предлагаю ознакомиться с характеристиками приставки.



Рис. 1.9 ▼ Приставка Nintendo 64

1.5.1. Технические характеристики

- Процессор 64-бит MIPS R4300i с частотой 93,75 МГц. Производительность процессора составляла 93 миллиона операций в секунду.
- Мощный графический 64-бит процессор класса MIPS RISC с частотой 62,5 МГц.
- В приставку было встроено 4 Мб памяти, которую можно было увеличить до 36 Мб. Сама система базировалась на мощной в то время памяти Rambus DRAM со скоростью до 562,5 Мб/с и частотой в 500 МГц.
- Звук использовал 16 бит стереодвижок со сжатием ADPCM.
- Видео можно было демонстрировать с разрешением от 256 × 224 пикселей до 640 × 480 пикселей, что было очень серьезно для тогдашних кинескопных телевизоров.

1.5.2. Картриджи

Основным носителем для игр Nintendo 64 компания выбрала хорошо зарекомендовавшие себя со временем *картриджи*. Они могли быть размерностью от 256 Кб до 2 Мб. Однако в то время все производители консольных приставок уже использовали модные CD-диски, и многие разработчики игр жаловались на недостаток объема картриджей. Спустя пару лет компания выпускает дополнительно подключаемое к Nintendo 64 устройство, которое дает возможность играть с CD-дисков.

1.5.3. Модификации

Приставка Nintendo 64 в то время была сильно популярной на азиатском рынке, и Nintendo кроме стандартной поставки выпустила много разнообразных версий Nintendo 64, которые отличались в основном комплектацией и своим внешним видом. Например, в 1999 году выходит игра и одновременно приставка с названием Pokemon. В дальнейшем компания выпустила еще много различных версий приставок.

1.6. Nintendo GameCube

Начиная с 1999 года Nintendo работает над созданием новой версии настольной консоли. В сентябре 2001 года на японском и американском рынках появляется консоль под названием Nintendo GameCube (рис. 1.10). Спустя год GameCube появляется и в Европе. Приставка пользуется огромной популярностью и в техническом плане превосходит все имеющиеся на рынке консоли (некоторые технические характеристики приставки даны в разделе 1.6.1).

После выхода в свет Nintendo GameCube приобрела большой успех. За первые три недели было продано свыше полумиллиона консолей, а общая сумма продаж консолей, игр и различных аксессуаров составила порядка 100 миллионов долларов. Пожалуй, только Nintendo может похвастаться такими невероятными показателями продаж, причем подобный спрос на продукцию этой компании был всегда и на всем протяжении ее существования – чудеса, да и только!

1.6.1. Технические характеристики

- Процессор IBM Power PC, создан по технологии: 0,18 микрон с частотой работы 485 Мгц.
- Память приставки 24 Мб MoSys 1T-SRAM.
- Использовался графический процессор ATI/Nintendo Flipper с частотой работы в 162 Мгц. Этот процессор был способен отображать от 6 до 12 миллионов полигонов в секунду.
- Звуковой процессор Macronix 16-bit DSP.
- В качестве носителя информации использовался 8-сантиметровый GameCube Disk на основе технологии Matsushita's Optical Disk Technology, с вместимостью в 1,5 Гб.



Рис. 1.10 ▼ Приставка Nintendo GameCube

Глава 2

За что все любят Wii

В этой главе:

- Приставка для всех
- Революция в управлении игрой
- Связь 24 часа в сутки
- Каналы

Со временем популярность приставки GameCube постепенно начала сходиться на нет, да и на рынке видеоразвлечений появились более серьезные игроки со своими новыми технологическими новинками. Компания Nintendo прекрасно понимала, что необходимо запускать в обиход новую приставку и при этом нужно как-то заинтересовывать людей своей новинкой. В какой-то момент в руководстве компании осознали, что организация «гонки вооружений» с такими гигантами, как Microsoft и Sony, особого смысла не имеет, более того, руководством была поставлена задача по созданию окупаемой приставки.

Разработки новой приставки в недрах компании начались примерно в 2003 году, и уже в 2004 году на выставке E3 компания анонсировала новую игровую систему под кодовым названием Nintendo Revolution. Тогда на выставке было сказано о будущей консоли немного, но было заявлено, что это будет нечто совершенно новое, и, судя по названию приставки, так и должно было быть. Спустя год на той же выставке E3 о новой консоли компания Nintendo заговорила уже в полный голос, хотя саму консоль так и не показала. Но буквально несколько месяцев спустя, в сентябре на выставке Tokyo Game Show 2005 компания показывает новую приставку, а спустя почти год в 2006 году на конференции E3 была представлена окончательная версия консоли с новым названием Nintendo Wii (рис. 2.1).



Рис. 2.1 ▼ Приставка Nintendo Wii

2.1. Развлечение для всей семьи

Название приставки Nintendo Wii было выбрано компанией не случайно. Аббревиатура Wii очень сильно напоминает англоязычное слово «we», то есть «мы», или более в пространственном понятии «все вместе», «все друзья» или даже «вся семья». Таким образом, Nintendo «подключила» огромную дополнительную аудиторию потенциальных игроков, которые, может быть, и хотели бы играть в игры, но не решались этого сделать или элементарно не видели для себя подходящих игр.

В целом это весьма умный и взвешенный подход. Приставка Nintendo Wii не обладает каким-то быстрым процессором или мощной графической системой. Консоль берет людей за живое своим весьма нетрадиционным подходом в плане управления игрой, а также прямой совместимостью с играми от GameCube и возможностью играть в старые добрые игры от приставок NES и SNES, которые можно загрузить на Wii через Интернет. И этот подход в подборе своей аудитории игроков дал просто превосходные результаты!

Сейчас Nintendo Wii по продажам уже вплотную приблизилась к своим конкурентам, но при этом не стоит забывать, что Wii появилась на рынке намного позже. Для интереса давайте обратимся к известному интернет-ресурсу NexGenWars.com (адрес в Интернете <http://nexgenwars.com>) и посмотрим на статистику продаж Wii на момент написания книги – 19 сентября 2007 года (рис. 2.2). Но, как говорится, лучше всего иметь подтверждение из разных источников, так что мы дополнительно изучим статистику и с другого не менее известного ресурса VGCharts.com (адрес в Интернете <http://www.vgcharts.com.com>), изображенного на рис. 2.3, тем более что эта статистика ведется еще и по регионам.

Примечание. Для интереса, по окончании работы над книгой, а это примерно 2–3 месяца спустя, я сделала еще пару скриншотов с этих двух сайтов и размещу их в конце книги в разделе Заключение. Будет весьма интересно сравнить статистику продаж приставок в разное время, кстати, вы со своей стороны также можете посетить эти ресурсы и сравнить приведенные данные с показателями в дни прочтения этой книги.



Рис. 2.2 ▼ Статистика продаж консолей от NexGenWars.com

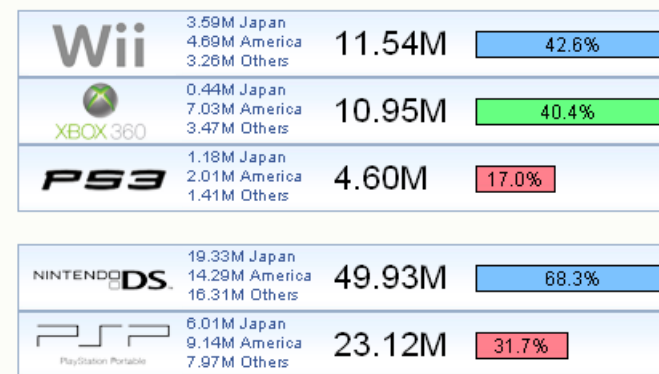


Рис. 2.3 ▼ Статистика продаж консолей от VGCharts.com

стику продаж приставок в разное время, кстати, вы со своей стороны также можете посетить эти ресурсы и сравнить приведенные данные с показателями в дни прочтения этой книги.

По графикам продаж видно, что цифры примерно одинаковы на обоих ресурсах, а значит, истина где-то рядом. Но при всем при этом я ни в коем случае не стал бы сравнивать разные консоли между собой. Делать это нельзя ни в коем случае!!! У каждой приставки есть свой сформировавшийся круг пользователей, и любые высказывания на эту тему, как правило, порождают склоки и дразги между людьми. Каждая приставка по-своему хороша и уникальна, и нужно уважать людей, которые играют в то, что им нравится больше всего!

2.2. Маши, прыгай, стреляй... и кричи!

Так чем же Wii завоевывает мир? Прежде всего, конечно, революционным управлением! В качестве джойстика для Wii инженеры Nintendo создали нечто похожее на пульт дистанционного управления с ярким названием *Wii Remote* (рис. 2.4). Этот не совсем традиционный джойстик связывается с приставкой по каналу Bluetooth. Особенности Wii Remote заключаются в том, что он снабжен встроенным в него акселерометром, инфракрасным датчиком, динамиком, механизмом вибрации и даже небольшим объемом памяти для хранения профиля пользователя!



Рис. 2.4 ▼ Wii Remote

По сути, Wii Remote – это ключевой компонент приставки Wii. С помощью встроенного в Wii Remote акселерометра пользователь получает уникальную возможность управлять игрой, наклоняя Wii Remote в разные стороны. Например, играя в одну из гоночных игр, вы можете управлять машиной посредством наклона Wii Remote в одну из сторон, а играя в бейсбол или теннис – махать Wii Remote как битой или теннисной ракеткой.

В свою очередь, инфракрасный датчик позволяет наводить прицел на цель, и в этом случае играть в один из шутеров от первого лица становится действительно интересно. Здесь нужно заметить, что в комплекте с приставкой поставляется так называемый Sensor Bar, или сенсорная панель, которая крепится в непосредственной близости от экрана телевизора, организовывая тем самым элементарный приемопередатчик.

Встроенный в Wii Remote динамик и механизм вибрации добавляют в игру еще больше реальности. Например, если вы играете в теннис и имитируете удар ракеткой по мячу, то вы обязательно услышите характерный звук из динамика и почувствуете вибрацию от Wii Remote. Соответственно, в разных играх присутствуют разные звуки, а степень силы удара (степень быстроты и резкости замаха и имитации удара Wii Remote) отразится на мощности вибрации.

Еще одним очень важным компонентом Wii Remote является встроенная в него память, которая может хранить все пользовательские данные об игроке. То есть фактически вы имеете свой именной Wii Remote. В этом плане ничто вам не мешает взять Wii Remote с собой и прийти в гости к другу со своим «именным оружием игры» (к одной приставке можно подключить до четырех Wii Remote). А поскольку все пользовательские данные привязаны к профилю игрока, то все ваши достижения будут сохранены в вашем Wii Remote. Официально профиль игрока имеет название Mii (см. главу 5).

2.2.1. Nunchuk

Кроме всех перечисленных достоинств, Wii Remote имеет разъем для подключения любых других дополнительных устройств. Например, в стандартную поставку включен так называемый *Nunchuk*, или просто нунчак (рис. 2.5), который пользователь может держать в другой свободной руке (рис. 2.6).

По своей сущности это дополнительное приспособление исполняет роль обычного джойстика. С помощью подключенного к Wii Remote нунчака вы мо-



Рис. 2.5 ▼ Дополнительное устройство Nunchuk



Рис. 2.6 ▼ Держим Nunchuk в руке

жете в различных играх управлять движением персонажей. Скажем, в культовой игре «Zelda: Twilight Princess» нунчак может выступать еще и в роли щита, тогда как Wii Remote будет мечом.

2.2.2. Поле для фантазий

Самое интересное, что у Wii Remote нет ограничений на подключаемые устройства. То есть теоретически к Wii Remote можно подключить электронное пианино, гитару, пулемет и т. д. Здесь все зависит от самой Nintendo и ее желания лицензировать то или иное устройство, подключаемое к Wii Remote. В данный момент уже сейчас анонсированы и в скором времени появятся в продаже сразу три официальных устройства, не говоря о том, что уже доступен так называемый Classic Controller, который позволяет играть в старые игры, купленные через сервис Virtual Console.

***Примечание.** Сервис Virtual Console является частью фирменного интернет-магазина Nintendo под названием Wii Shop Cannel, который доступен непосредственно через меню приставки при активном соединении с Интернетом. Через сервис Virtual Console вы можете приобрести огромное количество старых добрых игр от систем NES, SNES, Nintendo 64, Sega Mage Drive, NEOGEO и Turbograf. Чтобы играть в эти игры, вам придется использовать Classic Controller, который представляет собой простой геймпад, подключаемый проводом к Wii Remote. Также в скором времени в магазине Wii Shop Cannel (ориентировочно в начале 2008 года) ожидается появление новых казуальных игр, сделанных специально для приставки Wii.*

Первым анонсированным устройством был пистолет с названием *Wii Zapper*, который также в прошлом имела приставка SNES, но в несколько другом исполнении (рис. 2.7). Думается, объяснять удобство пистолета в играх не стоит. Еще одним анонсированным устройством, подключаемым к Wii Remote, стал мини-коврик для фитнеса, которым комплектуется игра *WiiFit* (рис. 2.8). Эта игра состоит из набора различных упражнений, и с помощью коврика и встроенных в него датчиков, реагирующих на нажатие, вы сможете выполнять комплекс фитнес-упражнений. Также на сегодняшний день официально анонсирован руль *Wii Wheel* (рис. 2.9). При этом сохраняется уверенность, что это только начало, и мы увидим еще много различных подключаемых к Wii Remote устройств



Рис. 2.7 ▼ Пистолет Wii Zapper



Рис. 2.8 ▼ Коврик для фитнеса

Рис. 2.9 ▼ Руль Wii Wheel



и, как всегда, наверняка будет еще ряд нелегализованных устройств, которые также можно будет подключать к Wii Remote (естественно, на свой страх и риск).

2.3. Сервис WiiConnect 24

Еще одной отличительной особенностью приставки Wii является дополнительный сетевой сервис *WiiConnect24*. Как видно из названия, этот сервис работает все 24 часа в сутки и 365 дней в году. В чем смысл данного сервиса? Приставка Wii имеет возможность подключаться через Интернет к специальному серверу компании Nintendo под названием *WiiConnect24*. С этого сервиса можно закачивать на приставку обновление системной прошивки, новые дополнения к играм, программное обеспечение, различные анонсы и многое другое!

Такой подход во взаимодействии с пользователями позволяет Nintendo вовремя и моментально предоставлять игроку полный сервис тематических услуг. К слову сказать, этот режим также доступен и тогда, когда вы выключаете приставку кнопкой выключения, но оставляете ее подключенной к сети и Интернету. В этом режиме приставка потребляет минимум электроэнергии и может получать сообщения от других пользователей!

2.4. Каналы

Кроме всего прочего, приставка Wii имеет ряд встроенных в систему программ, или, как принято их называть, *каналов*. Название канал выбрано специально и ассоциируется с переключением телевизионных каналов при помощи пульта управления. То есть, выбирая один из каналов, вы фактически переводите приставку Wii в режим работы выбранной программы, или, как говорят, канала.

Сейчас доступно множество различных каналов, а поскольку Wii имеет доступ к Интернету, то можно не сомневаться, что со временем количество каналов будет постоянно расти, расширяя тем самым функционал самой приставки. Посмотрите на рис. 2.10, где показано меню приставки с набором каналов. Более подробно о каналах мы поговорим в следующих главах.

2.5. Технические характеристики

Как таковых технических раскладок приставки Wii вы не сможете найти на официальном сайте. Компания предпочитает ставить во главу угла совсем другие достоинства приставки. Поэтому все приведенные в этом разделе технические данные консоли могут быть и ошибочными и не претендуют на офи-

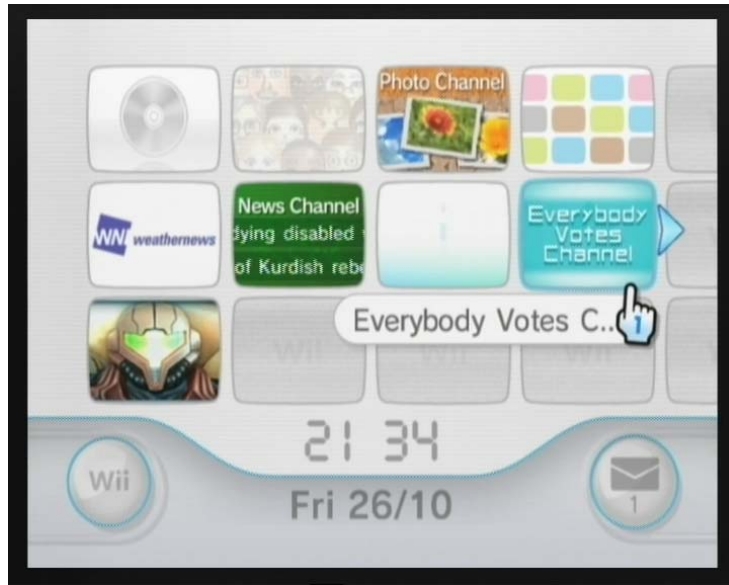


Рис. 2.10 ▼ Меню приставки Wii

циальные данные. После освещения характеристик устройства мы перейдем к более тщательному осмотру приставки, которое будет происходить уже в новой главе, где мы торжественно распакуем приставку и рассмотрим комплектацию устройства.

- **Процессор** – используется одноядерный процессор PowerPC 750CXe, разработанный специально под эту приставку.
- **Графический процессор** – здесь используется совместная наработка компании ATI и Nintendo, материализовавшаяся в виде процессора GPU Hollywood. Кроме этого, имеется вспомогательная графическая подсистема.
- **Память** – в приставку встроены 512 Мб флэш-памяти для хранения закаченных на приставку игр, программ или других данных. Также имеются слот под карту памяти формата Secure Digital (SD) и два слота под карты памяти от приставки GameCube.
- **Дисковод** – поддерживает свой специальный формат дисков Wii Optical Disc, а также формат GameCube Game Disc, доставшийся по наследству от приставки GameCube.
- **Контроллеры** – одновременно можно подключить до четырех Wii Remote, а также реализована поддержка джойстиков от приставки GameCube (до четырех одновременных подключений), которые подсоединяются к Wii через специально встроенные в консоль порты.

3 Глава

Первое знакомство

В этой главе:

- Распаковываем коробку с приставкой
- Знакомимся с Wii
- Wii Remote
- Nunchuk
- Classic Controller
- Первое включение
- Главное меню
- Запускаем игру

Компания Nintendo официально имеет в нашей стране представительство, в Интернете вы найдете его по адресу <http://www.nintendo.ru>. Мы как пользователи можем получать как техническую, так и сервисную поддержку. Если вы живете не в Москве, то общаться можно посредством форума сайта или по электронной почте, адрес которой можно найти на сайте представительства.

К большому сожалению, специально для России с ее многомиллионным населением приставка не производится, а это означает отсутствие официального русскоязычного руководства пользователя (не беру в расчет пару переведенных черно-белых копий листков, предлагающихся в некоторых магазинах) и англоязычный интерфейс пользователя. Про интерфейс пользователя разговор особый, и Nintendo до сих пор не может реализовать перевод меню приставки на разные языки народов мира, хотя другие магнаты приставочной индустрии со своими консолями Xbox 360 или PS3 уже давно имеют поддержку многих языков, в том числе и русского.

3.1. Открываем коробку

Коробка приставки открывается с боковой стороны. Содержимое коробки равномерно распределено между двумя выдвигающимися картонными отделениями, располагающимися друг над другом (рис. 3.1). После того как вы откроете коробку, аккуратно выдвиньте на себя оба отделения и вытащите их из коробки.



Рис. 3.1 ▼ Два картонных отделения в комплектации Wii

Верхнее отделение коробки содержит большое количество различных аксессуаров, идущих в комплекте с приставкой, которые аккуратно разложены по отделениям (рис. 3.2). Здесь вы найдете руководство пользователя Wii, ряд рек-



Рис. 3.2 ▼ Комплектация верхнего отделения коробки с Wii

ламных и информационных буклетов, игру Wii Sport, несколько различных кабелей для подключения приставки к телевизору, Sensor Bar, Nunchuk и подставку для горизонтального расположения Wii.

Нижнее отделение коробки содержит саму приставку Wii, блок питания приставки для подключения ее к электрической сети, две пальчиковые батарейки и Wii Remote (рис. 3.3). Батарейки вам понадобятся для питания Wii Remote, а блок питания необходим для понижения вольтажа электрической сети. Кстати, блок питания при эксплуатации почти не греется, чем не могут похвастаться другие настольные игровые системы.



Рис. 3.3 ▼ Комплектация нижнего отделения коробки с Wii

3.1.1. Комплектация

Теперь давайте рассмотрим содержимое комплектации Wii более подробно и узнаем, что именно подарила нам Nintendo за наши деньги. В нижнем отделении располагаются блок питания, Wii Remote, две батареи, а также сама приставка Wii. В этом отделении коробки все легко узнаваемо, поэтому особо останавливаться здесь нам не придется. Перейдем к верхнему отделению коробки, где находится обилие всевозможных аксессуаров.

В самом большом по размеру отсеке верхнего отделения коробки находятся руководства пользователя, различные буклеты, игра Wii Sport, а также рядом в маленьком отделении лежит Nunchuk. Далее во втором по размеру отделении нижней части коробки находится основная подставка под приставку (Wii Console Stand), завернутая в специальную упаковочную бумагу (рис. 3.4). Эта подставка позволяет расположить консоль вертикально (рис. 3.6).

Кроме того, к основной подставке приставки подсоединяется еще и плоское дополнительное основание, или Wii Stand Plate (рис. 3.5). Это основание позволяет более четко зафиксировать приставку в вертикальном положении, чтобы она элементарно не упала (рис. 3.6). Соединяется основание с подстав-



Рис. 3.4 ▼ Подставка под приставку



Рис. 3.5 ▼ Собранная подставка



Рис. 3.6 ▼ Wii на подставке

кой легко, просто совместите ушки основания с пазами подставки, а затем сдвиньте основание по направлению тонких щелей (рис. 3.5).

В комплектацию приставки входит также композитный кабель (Wii AV Cable) с тремя тюльпанами на выходе (рис. 3.7). Переходник VCR (называется Euro Connector) предназначен для телевизоров, имеющих вход SCART (рис. 3.8).



Рис. 3.7 ▼ Композитный кабель



Рис. 3.8 ▼ Переходник SCART

Если у вас по каким-то причинам в телевизоре не имеется простых разъемов RGB или вы хотите подключиться через SCART, то можно использовать этот переходник. Дополнительно в магазинах и, естественно, за свои деньги вы можете приобрести еще ряд кабелей. В частности, сейчас доступны кабель S-Video (рис. 3.9), компонентный кабель с пятью тюльпанами (рис. 3.10). К слову сказать, если вы имеете плазменный телевизор или LCD-телевизор, то без компонентного кабеля вам просто не обойтись, поскольку композитный кабель (тот, что в комплекте) выдает намного менее качественную картинку, чем компонентный кабель. Дополнительно на рынке доступен еще ряд различных кабелей, в частности совсем недавно в продажу поступил универсальный компонентный кабель, подходящий сразу к трем игровым системам Wii, Xbox 360 и PS2. Правда, этот кабель не относится к числу лицензионных аксессуаров.



Рис. 3.9 ▼ Кабель S-Video



Рис. 3.10 ▼ Компонентный кабель



Рис. 3.11 ▼ Универсальный кабель, подходящий к трем игровым системам Wii, Xbox 360 и PS2

Последнее устройство в верхнем отсеке коробки – это сенсорная панель (Sensor Bar) и подставка к ней (рис. 3.12). Для чего нужна сенсорная панель? На самом деле это одна из ключевых частей, которая используется для управления приставкой. Сенсорная панель устанавливается около вашего телевизора и соединяется проводом с приставкой, организуя тем самым приемопередатчик для Wii Remote, в который также встроен сенсор. Дополнительная подставка для сенсорной панели позволяет приподнять или установить панель на подставку, если вы не хотите крепить ее непосредственно к телевизору. Далее в этой главе мы обязательно рассмотрим процесс правильной установки сенсорной панели.

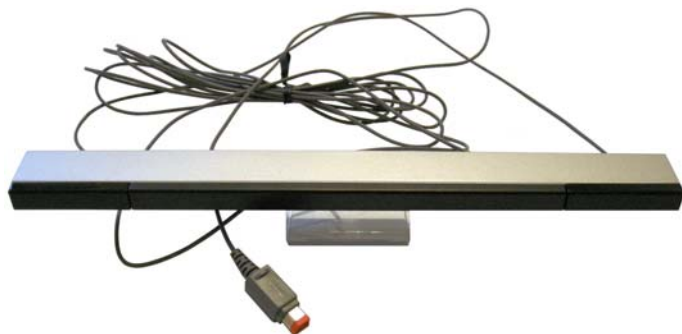


Рис. 3.12 ▼ Сенсорная панель и подставка

3.2. Знакомимся с устройством Wii

Прежде чем включать приставку в первый раз, стоит уделить немного времени на рассмотрение имеющихся у Wii кнопок, разъемов, слотов, для того чтобы элементарно понимать и знать, как вам работать с приставкой. Поэтому в этом разделе мы познакомимся с располагающимися на корпусе приставки кнопками, разъемами и слотами.

3.2.1. Передняя панель приставки

Передняя часть игровой системы Wii имеет несколько кнопок, открывающийся отсек и щель дисководов под игровые диски. Посмотрите на рис. 3.13, где представлена передняя часть приставки Wii, и давайте по этому рисунку рассмотрим назначение каждого элемента панели.

1. Кнопка **POWER** предназначена для включения и выключения приставки, которая также доступна и на Wii Remote. Сама кнопка имеет встроенный в нее световой индикатор, который разными цветами будет сигнализировать вам о состоянии Wii (если, конечно, приставка подсоединена в данный момент к электрической сети). Так, если индикатор горит зеленым цветом, то это означает, что консоль успешно включена и работает. В этом состоянии вы можете играть в игры и пользоваться каналами. В том случае если индикатор горит оранжевым цветом, то приставка работает в своеобразном спящем режиме и может получать любые обновления через WiiConnect24, при условии что Wii подключена к Интернету. В этом состоянии вы не можете играть и пользоваться каналами, поскольку у вас элементарно не будет доступа к меню приставки. Именно в этот режим приставка переходит после ее принудительного выключения. Когда индикатор горит красным цветом, то приставка отключена от сети Интернет.
2. Кнопка **Reset**. Эта кнопка позволит вам начать игру с диска самого начала, без необходимости выхода в меню игры или приставки. То есть кнопка **Reset** сбрасывает текущее игровое состояние, или, если так можно выразиться, перегружает приставку в игровом режиме. Но при этом вам нужно помнить, что все несохраненные достижения в игре в момент перезагрузки игрового режима приставки будут уничтожены.
3. Кнопка **SYNC**, или кнопка синхронизации консоли и Wii Remote. Эта кнопка находится под дополнительной крышкой приставки и покрашена в красный цвет. При первом включении консоли, а также когда соединение между Wii и Wii Remote каким-то образом утеряно, вы можете использовать эту кнопку для синхронизации этих двух устройств между собой. При первом включении выполнение этих действий особенно важно, иначе Wii Remote просто не захочет работать, но более полную информацию о том, как это правильно сделать, вы найдете в разделе 3.8.

4. Слот под карту памяти формата SD. По официальным данным, приставка умеет работать с картами объемом не более 2 Гб, но некоторые люди используют карты и большей емкости. К сожалению, сам лично я такого эксперимента не проводил, поэтому подтвердить данное утверждение не могу.
5. Кнопка **ЕJECT**. С помощью этой кнопки извлекается диск из игровой приставки.
6. Дисковод, снабженный защитными шторками. Когда вы хотите вставить диск в приставку, вам достаточно всунуть его в щель примерно на четверть, и встроенный в Wii механизм аккуратно затолкает диск вовнутрь. Также при извлечении диска из приставки кнопкой **ЕJECT** консоль очень медленно выдвинет вам диск.

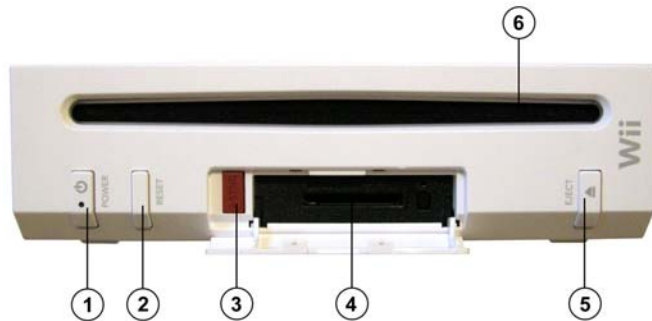


Рис. 3.13 ▼ Передняя часть приставки

3.2.2. Задняя часть приставки

1. Два USB-разъема для подключения различных USB-устройств.
2. Здесь находится вентиляционное отверстие, а внутри приставки – вентилятор, который охлаждает Wii. Старайтесь не закрывать это отверстие какими-либо предметами.

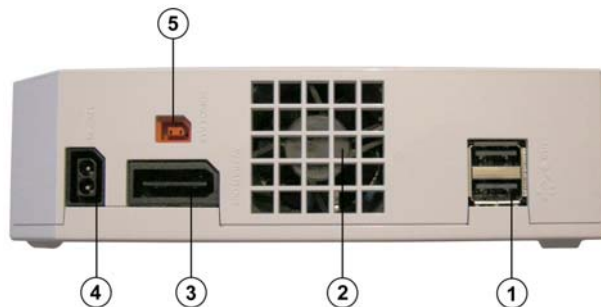


Рис. 3.14 ▼ Задняя часть приставки

3. Специальный совмещенный выходной аудио- и видеоразъем.
4. Разъем для подключения приставки к электрической сети. Этот разъем также использует свой специализированный штекер, к которому подключается блок питания, идущий в комплекте с приставкой.
5. Разъем для подключения сенсорной панели.

3.2.3. Левая боковая часть приставки

С левой стороны приставки находится большой по размеру отсек, который закрыт крышкой. Открыв эту крышку, вы найдете там два слота под карты памяти приставки GameCube (рис. 3.15) и четыре разъема для подключения джойстиков от приставки GameCube. Если вы хотите играть в старые игры от приставки GameCube, то вам придется использовать джойстик и карту памяти от этой приставки.

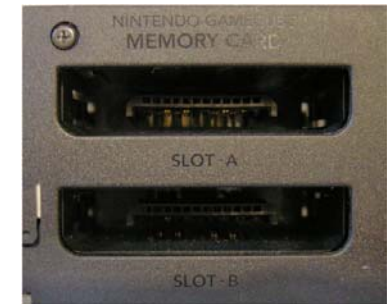


Рис. 3.15 ▼ Левая боковая часть приставки

3.2.4. Правая боковая часть приставки

Правая боковая сторона Wii имеет вентиляционное отверстие и небольшой по размеру отсек, зафиксированный болтиком, в котором находится маленькая плоская батарейка (рис. 3.16). Эта батарея питает материнскую плату приставки в тот момент, когда приставка отключена от сети. Здесь наблюдается прямая аналогия с любой компьютерной системой. Частой смены батарейки не требуется, но если такая необходимость действительно появилась, то менять батарейку нужно аккуратно и использовать точно такую батарейку, а еще лучше, если вы произведете ее смену в одном из сервисных центров Nintendo.



Рис. 3.16 ▼ Правая боковая часть приставки

3.3. Wii Remote

В этом разделе мы рассмотрим устройство Wii Remote. Обратимся к рис. 3.17 и по нумерации этого изображения изучим Wii Remote.

1. Приемопередатчик сигнала между Wii Remote и приставкой Wii.

2. Кнопка **POWER** для включения и выключения приставки Wii. Чтобы выключить приставку, необходимо нажать эту кнопку и удерживать ее в течение нескольких секунд.
3. Крестовина, используется для работы с меню приставки и для управления в играх.
4. Кнопка с изображением заглавной английской буквы **A**. Как правило, эта кнопка используется для подтверждения каких-либо действий в меню приставки или игры, а также она очень часто применяется в играх, где ее функциональность определена самой игрой.
5. Кнопки с изображением знаков «-» и «+». Очень часто эти кнопки используются в играх, а также в меню игр и самой приставки.
6. Кнопка **HOME**. С помощью этой кнопки вызывается специальное диалоговое окно, через которое можно вернуться в главное меню приставки.
7. Здесь расположен встроенный в Wii Remote динамик.
8. Кнопка с цифрой **1**. Используется в играх, ее предназначение зависит от самой игры.
9. Кнопка с цифрой **2**. Используется в играх, ее предназначение зависит от самой игры.
10. Четыре индикатора, которые показывают количество подключенных Wii Remote к одной приставке Wii.

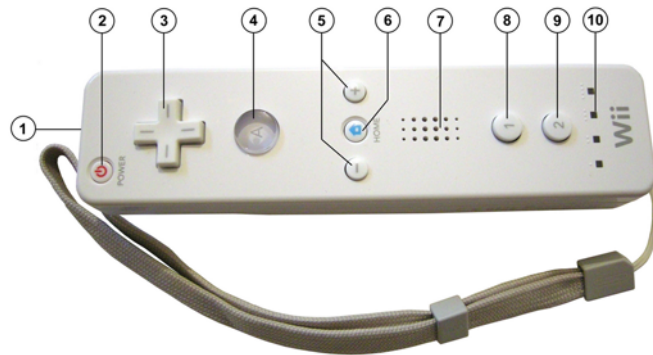


Рис. 3.17 ▼ Wii Remote вид передней части

Перевернем Wii Remote и рассмотрим его устройство с задней стороны.

1. Игровая кнопка с изображением заглавной английской буквы **B**. Как правило, эта кнопка используется для отмены каких-либо действий в меню приставки или игры, а также она очень часто применяется в играх, где ее функциональность определяется уже самой игрой.
2. Это кнопка **SYNC**, или кнопка синхронизации Wii Remote с приставкой Wii. При первом включении консоли, а также когда соединение между Wii и Wii Remote каким-то образом утеряно, вы можете использовать эту

- кнопку для синхронизации двух устройств между собой, более полную информацию о том, как это правильно сделать, вы найдете в разделе 3.8.
3. Крышка отсека для батареек.
4. Отверстие для подсоединения шнура или защитного хлястика, который вы можете надеть на руку, чтобы во время игры Wii Remote случайно не вылетел из руки. Тем более что вылететь Wii Remote действительно может, поэтому обязательно страхуйте себя. Например, у одного пользователя из Японии вылетевший из рук Wii Remote угодил прямо в экран телевизора, а у одного американца пульт вылетел в окно и упал со второго этажа в бассейн. Да что далеко ходить, лично у меня в пылу игры в большой теннис Wii Remote вылетал из скользких рук несколько раз, и если бы не защитный хлястик, кто знает, куда бы он полетел.
5. Защитный хлястик.
6. Это нехитрое устройство позволяет отрегулировать степень прижатия хлястика к руке, обязательно подберите максимально возможную затяжку хлястика на руке.

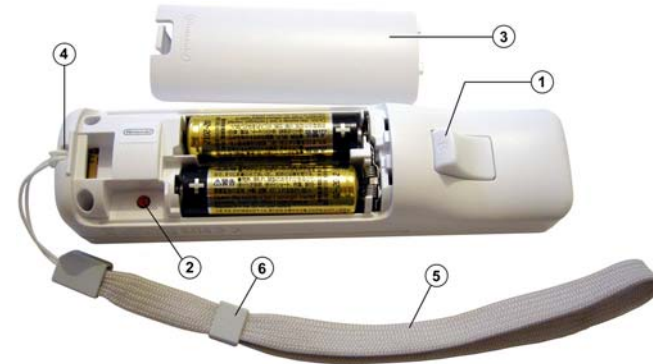


Рис. 3.18 ▼ Wii Remote вид задней части

3.3.1. Устанавливаем в Wii Remote батарейки

Пульт Wii Remote работает от двух пальчиковых батареек, которые идут в комплекте с приставкой. Чтобы вставить батарейки в Wii Remote, аккуратно откройте крышку отсека для батареек и расположите батарейки, как указано на изображении отсека (рис. 3.19). После того как обе батарейки вставлены, закройте крышку отсека, совместив пазы крышки с пазами Wii Remote, и легонько защелкните крышку (рис. 3.20).

Единственное, что хочется еще упомянуть о батарейках, – так это то, что их срок жизни, конечно, не столь долгий, как хотелось бы. Поэтому со временем можно приобрести пальчиковые аккумуляторы и соответствующее зарядное устройство. Такой комплект можно запросто приобрести в любом магазине электроники. Все это дело обойдется вам в 150–550 рублей за один аккумулятор



Рис. 3.19 ▼ Вставляем батарейку в Wii Remote

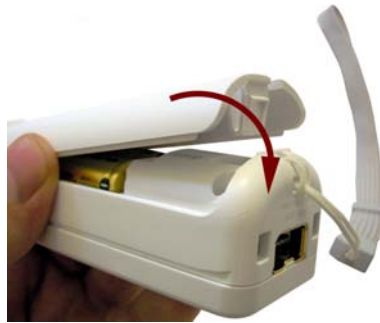


Рис. 3.20 ▼ Защелкиваем крышку отсека

(в зависимости от фирмы и страны-производителя) и 200–800 рублей за зарядное устройство (цена тоже зависит от фирмы и страны-производителя), а все вместе в одном комплекте может стоить еще на 100–200 рублей дешевле.

3.4. Nunchuk

Нунчак, так же как и Wii Remote, имеет несколько различных кнопок, которые мы сейчас быстро изучим по рис. 3.21.

1. Обычный рычажок джойстика, необходимый для управления игрой.
2. Кнопка с изображением заглавной английской буквы **C**. Как правило, эта кнопка часто используется в играх, где ее функциональность определяется уже самой игрой.
3. Кнопка с изображением заглавной английской буквы **Z**. Эта кнопка часто используется в играх, где ее функциональность определяется игрой.
4. Штекер для соединения нунчака с Wii Remote.

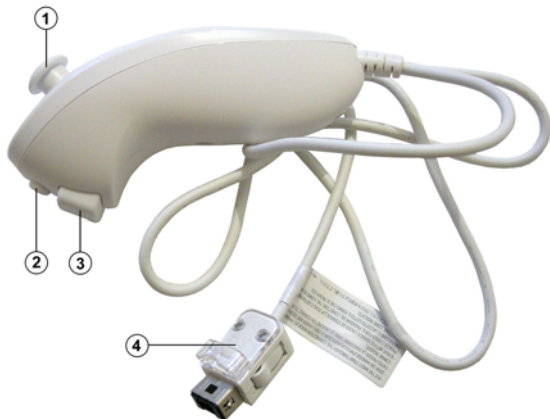


Рис. 3.21 ▼ Устройство Nunchuk

3.4.1. Подсоединяем Nunchuk к Wii Remote

Чтобы подсоединить Nunchuk к Wii Remote, нужно совместить штекер шнура от нунчака с разъемом Wii Remote, как показано на рис. 3.22. Затем легким нажатием вставить штекер в разъем до характерного щелчка. Если вы хотите отсоединить Nunchuk от Wii Remote, то просто нажмите двумя пальцами две кнопки на штекере нунчака и вытащите штекер из разъема Wii Remote (рис. 3.23).



Рис. 3.22 ▼ Соединяем Nunchuk с Wii Remote



Рис. 3.23 ▼ Разъединяем Nunchuk с Wii Remote

3.5. Classic Controller

Классический контроллер не входит в комплект поставки Wii, и вам по необходимости придется покупать его отдельно. Без этого контроллера вы обойдетесь абсолютно спокойно, в том случае если не собираетесь играть в старые игры, купленные через Wii Shop Channel, в частности Virtual Console (больше информации о покупке игр в главе 7). Если же вы любитель старых игр или маленьких аркадных игр, как я, то без Classic Controller вам просто не обойтись.

Примечание. Классический контроллер можно использовать в отдельных новых играх, а также некоторые кнопки контроллера могут отвечать за те или иные команды меню Wii, например кнопки с обозначениями знаков + и – дают возможность перемещаться по каналам, а кнопка **Home** открывает меню настроек приставки.

Контроллер поставляется в картонной коробке, внутри которой находятся пластиковый бокс и пара инструкций (рис. 3.24). Купить контроллер можно в любом магази-



Рис. 3.24 ▼ Контроллер в магазинной упаковке

не, специализирующемся на продаже игровых приставок, а при отсутствии в вашем городе таких магазинов контроллер можно заказать через интернет-магазин. Стоит контроллер от 1050 до 1350 рублей в зависимости от магазина. Рекомендуется покупать оригинальный контроллер от фирмы Nintendo, а не дешевую подделку от подвальных китайских мастеров на все руки.

Сейчас давайте по рис. 3.25 и нумерованному списку рассмотрим имеющиеся кнопки контроллера.

1. Кнопки с изображением заглавных английских букв **L** и **R**. Эти кнопки часто используются в играх, где их функциональность определяется уже самой игрой.
2. Кнопка с изображением заглавных английских букв **ZL** и **ZR**. Эти кнопки часто используются в играх, где их функциональность определяется игрой.
3. Кнопки с изображением знаков **-** и **+**. Очень часто эти кнопки используются в играх, а также в меню игр и приставки.
4. Кнопка **HOME**. С помощью этой кнопки вызывается специальное диалоговое окно, через которое можно вернуться в главное меню приставки или «домой».
5. Крестовина, используется для работы с меню приставки и управления в играх.
6. Четыре кнопки с англоязычными буквами **A**, **B**, **X** и **Y**. Назначение этих кнопок аналогично назначению кнопок Wii Remote и нунчака, а также оно может зависеть от конкретно взятой игры.
7. Левый рычажок с условным обозначением **L Stick**, часто используется в играх для перемещения камеры или других действий.



Рис. 3.25 ▼ Устройство Classic Controller

8. Правый рычажок с условным обозначением **R Stick**, нередко используется в играх для управления главным героем или других действий.
9. Штекер, соединяющий Classic Controller с Wii Remote. Здесь принцип работы и методика соединения двух устройств аналогичны соединению нунчака с Wii Remote.

3.6. Устанавливаем Sensor Bar

Как вы помните, Sensor Bar (рис. 3.12) обеспечивает прием сигнала с Wii Remote, поэтому, прежде чем включать приставку в первый раз, вам обязательно необходимо правильно установить Sensor Bar около телевизора, иначе могут возникнуть проблемы с управлением приставкой. Расположить Sensor Bar можно прямо на телевизоре сверху либо поместить его внизу, около основания телевизора. Главное, чтобы середина Sensor Bar была расположена посередине экрана телевизора (рис. 3.26). Это очень важно, поскольку передатчик Sensor Bar встроен сразу с двух концов.

Сам Sensor Bar можно поставить на подставку, которая идет в комплекте с консолью, и закрепить на имеющихся у подставки липучках. Дополнительно в комплекте есть еще несколько липучек для закрепления Sensor Bar без подставки. После того как вы установили Sensor Bar, вам нужно просто подсоединить провод от него к приставке. Соответствующий разъем с одноименной надписью находится на задней части консоли (рис. 3.14). После подсоединения Sensor Bar к Wii можно смело переходить к подключению консоли к телевизору и электрической сети, а в дальнейшем вы можете в любой момент подкорректировать сенсорную панель вновь.

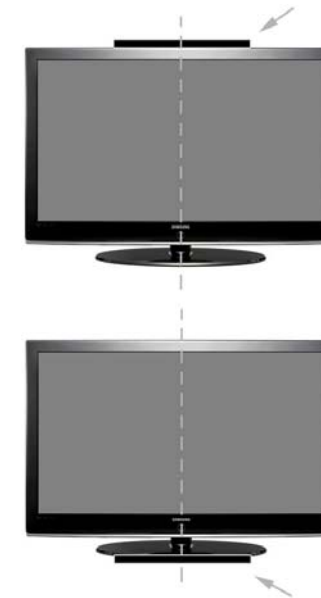


Рис. 3.26 ▼ Расположение Sensor Bar посередине экрана телевизора

3.7. Подключаем приставку

После подсоединения Sensor Bar к Wii вам нужно подключить консоль к сети и телевизору. Все необходимое для этого присутствует в комплекте приставки. Первоначально нужно подключить Wii к телевизору. Для этих целей используйте композитный кабель из комплекта или другой сторонний кабель. Один конец кабеля совмещаем с подходящим разъемом на задней стороне приставки (рис. 3.14), а другой конец подключаем к телевизору. Затем аналогичным образом подсоединяем блок питания к приставке и электрической сети. В момент соединения Wii с электрической сетью на передней панели приставки встроенный световой индикатор в кнопку **POWER** должен загореться красным цветом, это означает, что приставка готова к своему первому включению.

3.8. Первое включение Wii

Итак, все готово для первого включения, но перед тем как нажать кнопку **POWER** на корпусе приставки, снимите крышку батарейного отсека на Wii Remote, а также откройте на передней панели Wii крышку отсека карты памяти. Как вы помните, и там, и там имеются две красные кнопки **SYNC**, которые мы будем использовать при первом включении для синхронизации Wii и Wii Remote между собой.

После этого нажимаем на корпусе приставки кнопку **POWER** и ждем появления на экране первой заставки (рис. 3.27). Это своего рода предупреждающая заставка, которая будет появляться при каждом включении консоли. Как видно по рис. 3.27, приставка предложит вам нажать на Wii Remote кнопку с буквой **A**, но сделать вы этого не сможете, поскольку Wii элементарно не увидит или не определит Wii Remote как свое устройство.

Поэтому нажмите на приставке и на Wii Remote те самые красные кнопки с названиями **SYNC**. Порядок нажатия и их одновременность значения не имеет. Когда вы нажмете одну из кнопок на одном из устройств, у вас будет еще примерно 30 секунд времени для нажатия второй такой же кнопки на другом устройстве. Как только вы нажмете обе кнопки, приставка и Wii Remote начнут синхронизацию и настроят друг на друга на один канал передачи данных. На это у вас уйдет несколько секунд, все четыре световых датчика Wii Remote будут безостановочно мигать. Как только синхронизация окончится, на Wii Remote загорится крайний слева индикатор. Теперь нажмите кнопку с буквой **A**, и вам откроется меню приставки, изображенное на рис. 3.28, а из динамиков телевизора или аудиосистемы польется незатейливая мелодичная музыка.

Примечание. В дальнейшем если вам понадобится произвести новую синхронизацию своего Wii Remote или подключить еще один новый Wii Remote, то необходимо перейти к настройкам приставки в специальное окно, где можно будет произвести эту операцию непосредственно из меню консоли. Этот механизм будет подробно рассмотрен в следующей главе.

3.9. Меню приставки Wii

На рис. 3.28 представлено меню Wii, в которое вы будете всегда попадать после включения приставки и показа первой предупреждающей экранной заставки консоли. Все меню Wii равномерно поделено на прямоугольные области, или ячейки с закругленными углами, а также в нижней части окна присутствует об-



Рис. 3.27 ▼ Первая экранная заставка Wii



Рис. 3.28 ▼ Меню приставки Wii

текаемая панель с двумя круглыми кнопками (на одной – надпись **Wii**, а на другой – изображение с конвертом) и текущей датой.

Теперь возьмите в руку Wii Remote и наведите его на экран телевизора, словно вы хотите воспользоваться пультом управления и включить телевизор. Если сенсорная панель ранее была установлена правильно, то на экране телевизора появится графическое изображение кисти руки или курсор Wii. С помощью этого курсора вы и будете использовать кнопки меню приставки. Например, чтобы нажать одну из кнопок меню, просто наведите курсор на кнопку и нажмите на Wii Remote кнопку с изображением буквы **A**. В дальнейшем это действие мы будем называть так: выберите курсором на экране телевизора кнопку...

Примечание. На изображении курсора вы увидите цифру один. Это означает, что текущий Wii Remote определен системой как первый, а на самом пульте у вас будет гореть крайний слева световой индикатор. Если подключить к приставке еще один или несколько Wii Remote, то каждый курсор пульта будет иметь свое цифровое обозначение. Всего можно подключить к консоли до четырех Wii Remote.

Каждая ячейка в меню Wii – это так называемый канал, или, по сути, загруженная либо ранее предустановленная программа. Выбор одного из каналов запускает соответствующую программу на исполнение. Название канала отображается непосредственно в самой ячейке. Также стоит заметить, что все меню приставки и отображение названий каналов интерактивны и постоянно сопровождаются анимацией и различными звуковыми сигналами.

Первоначально у вас на экране будет всего несколько заполненных ячеек, иначе говоря, несколько предустановленных на приставку программ. С каждой

новой установленной программой или с каждым новым добавлением канала одна из следующих по очереди ячеек (отсчет идет сверху вниз и слева направо) будет заполняться. Может наступить момент, когда все ячейки в зоне видимости экрана телевизора будут заполнены, поэтому в меню Wii предусмотрен специальный механизм прокрутки экрана.

Посмотрите на рис. 3.28 и обратите внимание на небольшую по размеру стрелочку, которая находится с правой стороны экрана телевизора и указывает в правую сторону. Если вы наведете на эту стрелку курсор Wii (рис. 3.29) и нажмете кнопку с буквой **A**, то произойдет прокрутка меню Wii ровно на один размер экрана телевизора по ширине, и далее вы увидите следующий ряд ячеек, которые ожидают своей очереди заполнения новыми каналами (рис. 3.30). Прокрутку меню можно также осуществлять по нажатию кнопок на Wii Remote с обозначениями знаков + и – (рис. 3.29). Знак + осуществляет прокрутку влево, а знак – – вправо.



Рис. 3.29 ▼ Прокрутка меню Wii в действии

3.10. Режим игры

Естественно, что первым делом вам захочется запустить игру с диска и только потом уже будут интересны другие каналы приставки. Поэтому в этом разделе мы разберем все нюансы, связанные с запуском игр на приставке Wii. Итак, за игровой режим в консоли отвечает канал Disc Channel, который находится в верхнем левом углу меню Wii (рис. 3.31). Если навести на этот канал курсор приставки, то под курсором появится подсказка с названием канала в виде информационной надписи, и это характерно для всех каналов и кнопок меню Wii.

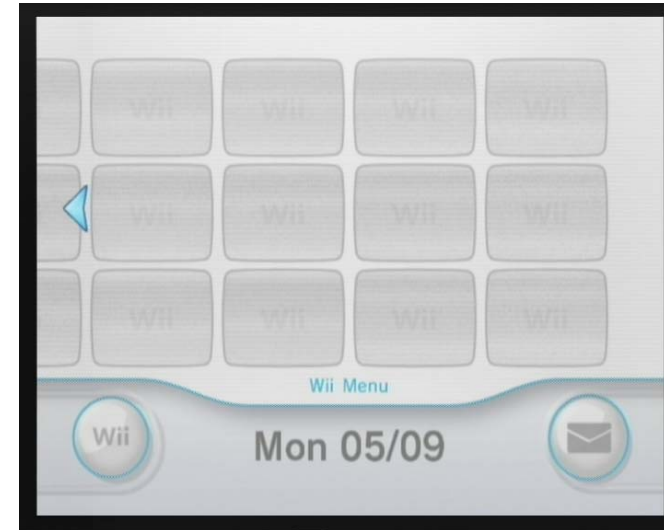


Рис. 3.30 ▼ Свободные ячейки для каналов



Рис. 3.31 ▼ Выбор канала Disc Channel

Если в дисковом отсеке приставки нет игрового диска, то в графическом изображении ячейки канала Disc Channel будет показано изображение простого диска (рис. 3.31). Если в дисковом отсеке уже находится игровой диск, то в названии ячейки канала Disc Channel будут отображаться название игры и ее фирменная иконка от разработчика данной игры. Выбор курсором ячейки с названием Disc

Channel откроет вам меню этого канала, и это меню в зависимости от того, есть диск в дисковом или нет, будет выглядеть по-разному. Например, на рис. 3.32 представлено меню канала Disc Channel без игрового диска в дисковом консоли.



Рис. 3.32 ▼ Меню канала Disc Channel без игрового диска



Рис. 3.33 ▼ Вставляем в дисковод консоли игровой диск

Вставлять игровой диск в дисковод Wii необходимо рисунком диска вверх, если приставка расположена горизонтально (рис. 3.33), и рисунком вправо, если консоль стоит вертикально. Приставка Wii имеет встроенный механизм приема и извлечения дисков. Вам достаточно лишь всунуть в дисковод диск (примерно на четверть), и приставка сама втянет его в себя. Чтобы вытащить диск из приставки, необходимо воспользоваться кнопкой **EJECT** на передней панели Wii. В этом случае диск будет выдвинут из консоли, и вы сможете его забрать.

Запускать саму игру необходимо из меню приставки, поэтому нет разницы в том, когда будет вставлен диск в консоль. То есть Wii не запускает игру автоматически после того, как вы вставили в приставку игровой диск. Только после того как вы вставите игровой диск в дисковод консоли и выберете курсором канал Disc Channel, вы попадете в меню канала Disc Channel и через это меню

сможете запустить игру (рис. 3.34). Например, по рис. 3.34 видно, что в данный момент в дисковод приставки вставлен диск с игрой Wii Sports.



Рис. 3.34 ▼ Меню канала Disc Channel с игрой Wii Sports

Активное меню канала Disc Channel с одной из игр всегда будет иметь две кнопки **Wii Menu** и **Start**. Кнопка **Wii Menu** позволяет вам вернуться в меню консоли, но при этом игра по-прежнему будет находиться в приставке, и вы можете вновь и вновь обращаться к ней через Disc Channel. В свою очередь, кнопка **Start** запустит текущую игру. Также стоит отметить, что в меню игрового канала (и всех других каналов) по бокам всегда присутствуют стрелки, с помощью которых вы можете перейти к меню предыдущего и последующего канала в общем списке ячеек, но в эдаком увеличенном режиме отображения информации о канале.

3.10.1. Запускаем игру

Сейчас давайте на базе игры Wii Sports рассмотрим механизм запуска игры на приставке и ее остановку или выход из игры. Итак, вы вставили в дисковод игровой диск и открыли меню канала Disc Channel. Далее выбирайте в меню канала кнопку **Start**. Первое, что вы всегда будете видеть на экране телевизора после запуска игры, – это информационная заставка, которая будет напоминать вам о необходимости использования защитного хлястика, прикрепленного к Wii Remote и надетого на вашу руку (рис. 3.35). То есть в том случае, если не закрепленный у вас на руке хлястиком Wii Remote вылетит из рук и разобьет что-нибудь в комнате, виноваты будете лишь вы сами, и ни о каких исках в суд не может быть и речи.

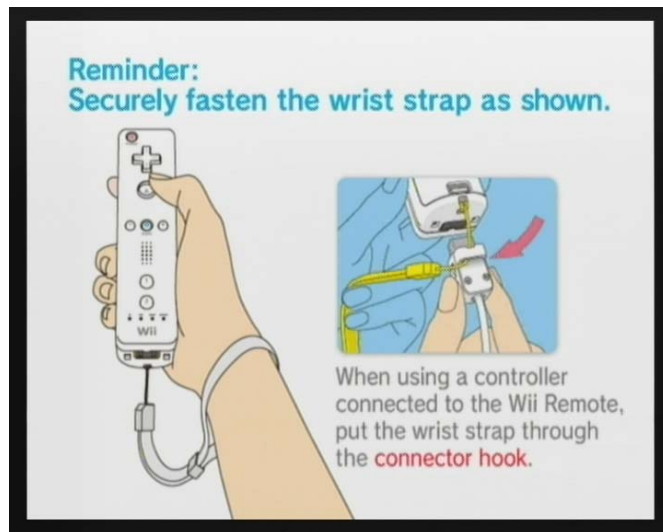


Рис. 3.35 ▼ Предупреждающая заставка

Для продолжения нажмите кнопку с буквой **A**. Дальнейшее количество окон и меню игры будут зависеть уже от конкретно взятой игры. Например, в игре Wii Sports на экране телевизора появляется еще одна заставка, в которой говорится о том, что для продолжения игры необходимо одновременно на Wii Remote нажать кнопки с буквами **A** и **B** (рис. 3.36). И только после этого вы попадете в главное меню игры Wii Sports (рис. 3.37).



Рис. 3.36 ▼ Нажимаем две кнопки A и B на Wii Remote



Рис. 3.37 ▼ Главное меню игры Wii Sports

Работа с меню в разных играх происходит, естественно, по-разному, и здесь все зависит непосредственно от самого разработчика игры. Как правило, в большинстве игр все кнопки меню избираются курсором Wii, и вы можете как запускать, так и настраивать имеющиеся опции игры курсором. Правда, попадают и не совсем удобные в управлении игры, где приходится работать с меню игры посредством крестовины Wii Remote, а сам механизм запутан так, что с первого раза и не поймешь, что куда и зачем нажимать, но это, как говорится, «большой респект» разработчикам, придумавшим такое меню.

3.10.2. Выход из игры

Если посмотреть внимательно на меню игры Wii Sports, то вы не увидите специальной команды выхода из игры. На самом деле ни одна игра не имеет такой команды просто за ненадобностью, поскольку Wii имеет свой встроенный механизм выхода из игры. Для того чтобы выйти из игры, вам прежде необходимо сохранить все данные, а затем вернуться в главное меню игры.

Чаще всего для возврата в главное меню игры используется кнопка с обозначением **+** на Wii Remote, нажав которую вы переведете игру в режим паузы и получите возможность посредством появившихся на экране кнопок выйти в главное меню игры (рис. 3.38). Обычно на экране появляются три кнопки **Continue** (Продолжить), **Start Over** (Начать сначала) и **Quit** (Выход из игры в меню приставки). Если в одной из игр на кнопку с обозначением **+** не назначено такое меню, то выйти из игры можно посредством кнопки **HOME** и выбора в появившемся меню кнопки **Wii Menu**. Таким образом вы перейдете в основное меню приставки Wii (рис. 3.39).



Рис. 3.38 ▼ Режим паузы в игре



Рис. 3.39 ▼ Меню HOME

4

Глава

Настройка системы

В этой главе:

- Настраиваем Wii Remote
- Настраиваем систему консоли
- Работа с памятью

Почти любое электронное устройство обычно предоставляет пользователю возможность настроить различные системные функции. Игровая приставка Wii в этом плане также не исключение, тем более что это высокотехнологичное устройство. Вызвав соответствующее меню в Wii, вы сможете настроить большое количество различных системных функций под себя, и главное, что делается все это очень просто на уровне простого пользователя. В этой главе мы выделим максимальное количество возможного времени на изучение всех имеющихся системных настроек приставки, а начнем свой обзор с настройки Wii Remote.

4.1. Настраиваем Wii Remote

Чтобы добраться до настроек Wii Remote, вам необходимо включить приставку и после загрузки системы нажать на Wii Remote кнопку **HOME**. На экране телевизора откроется окно с меню **HOME**, показанное на рис. 4.1. В этом меню имеются две большие кнопки **Wii Menu** и **Close**, которые позволяют соответственно вернуться в меню Wii через перегрузку системы и закрыть меню **HOME**, возвратившись в предыдущее открытое окно.

В меню **HOME** в нижней части экрана находится графическое изображение батареек с буквенными обозначениями **P1–P4**. Это показатель заряда ваших двух батареек, установленных в Wii Remote, а поскольку к приставке может быть подключено до четырех пультов, то используются обозначения **P1–P4**.



Рис. 4.1 ▼ Меню HOME

Каждый подключенный и активный Wii Remote будет подсвечен белым цветом. Ниже под линейкой обозначения заряда батареек находится интерактивная панель с надписью **Wii Remote Settings**. Наведите на эту панель курсор. Панель моментально подсветится одним из оттенков темно-синего цвета. Теперь нажмите на Wii Remote кнопку с буквой **A**, и вы откроете новый экран с настройками Wii Remote (рис. 4.2).



Рис. 4.2 ▼ Настройки Wii Remote

В настройках Wii Remote доступны всего три следующие опции:

- **Volume** – при помощи этой опции вы можете настроить громкость звукового сигнала, идущего из встроенного в Wii Remote динамика. Для уменьшения громкости используйте курсор или кнопки Wii Remote со знаками + и –;
- **Rumble** – здесь вы можете либо включить, либо выключить вибрацию у Wii Remote. Кнопка **On** включает вибрацию, а кнопка **Off** – отключает;
- **Connection** – а вот с помощью этой кнопки вы сможете прямо из меню приставки произвести повторную синхронизацию Wii Remote и Wii.

После того как вы настроите свой Wii Remote должным образом, необходимо переместить курсор Wii на панель с надписью **Close Wii Remote Settings** и нажать кнопку с буквой **A**. Как только вы это сделаете, на экране появится окно **Simultaneously**, представленное на рис. 4.3. Теперь вам нужно нажать на Wii Remote последовательно кнопки с цифрами **1** и **2** и затем вернуться в главное меню приставки. На этом все настройки Wii Remote окончены и можно спокойно использовать пульт в играх.

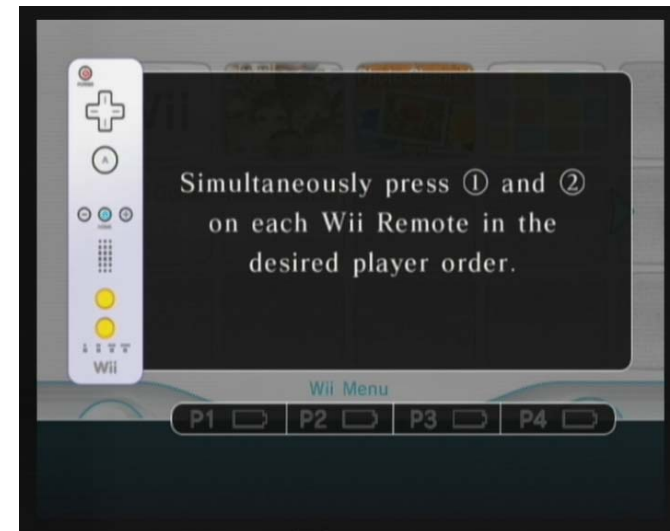


Рис. 4.3 ▼ Окно Simultaneously

4.2. Wii Options

Теперь давайте перейдем непосредственно к системным настройкам Wii. Добраться до настроек можно из главного меню консоли по нажатию кнопки **Wii Options**, которая находится в левой нижней части экрана телевизора. Как только вы нажмете эту кнопку, система переместит вас в окно настроек **Wii Options**, изображенное на рис. 4.4.



Рис. 4.4 ▼ Окно Wii Options

В окне **Wii Options** вы обнаружите две большие интерактивные кнопки **Data Management** и **Wii Settings**, а также овальную кнопку с надписью **Back**. Кнопка **Data Management** открывает новый раздел настроек, связанных с памятью приставки. Через этот раздел вы можете следить за основной памятью консоли, а также производить различные манипуляции с картами памяти, о чем мы обязательно поговорим в конце этой главы.

Кнопка **Wii Settings** также открывает свой раздел с еще большим количеством всевозможных системных настроек консоли. Через выбор этой кнопки вы сможете настроить в своей приставке абсолютно все опции, начиная от языка интерфейса меню и заканчивая форматированием памяти приставки. Буквально со следующего раздела этой главы мы начнем подробно изучать каждую из доступных настроек системы.

Последняя кнопка **Back** выполняет функцию возврата из окна **Wii Options** в главное меню приставки, сопровождая эти действия быстрой перезагрузкой системы Wii. Теперь давайте обратимся к системным настройкам консоли и выберем курсором кнопку **Wii Settings**, перейдя тем самым в окно настроек системы с названием **Wii System Settings** (рис. 4.5).

4.3. Wii Settings

Окно настроек **Wii System Settings** по своей ширине не помещается в один экран телевизора, поэтому все настройки системы разделены прокруткой экрана, образовав тем самым три разные страницы настроек, которые представлены на рис. 4.5–4.7. Переход по страницам осуществляется прокруткой экрана, а активная в данный момент страница обозначена в названии **Wii System**



Рис. 4.5 ▼ Страница Wii System Settings 1

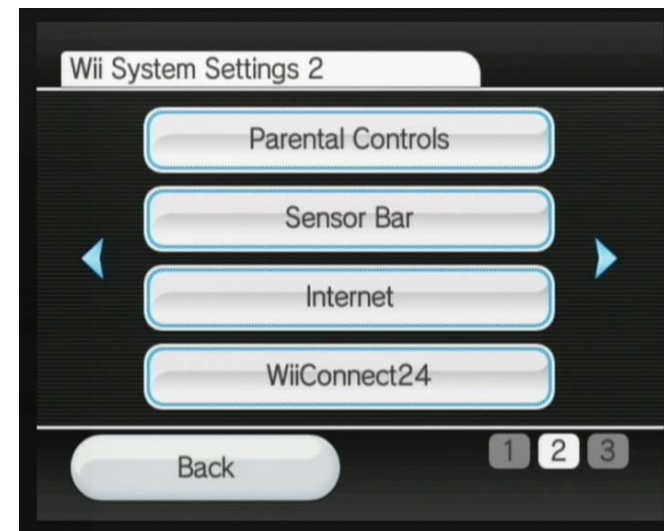


Рис. 4.6 ▼ Страница Wii System Settings 2

Settings 1–3, а также в правом нижнем углу экрана телевизора порядковое число текущей страницы подсвечивается белым цветом.

Каждая страница настроек имеет четыре длинные кнопки с англоязычными обозначениями. Выбор каждой кнопки курсором Wii открывает раздел с дополнительными вложениями (степень вложения зависит от степени



Рис. 4.7 ▼ Страница Wii System Settings 3

сложности самой настройки), где вы сможете произвести те или иные операции по настройке консоли. Поскольку у нас три окна и по четыре кнопки в каждом, то в итоге мы имеем двенадцать независимых разделов, которым сейчас и будет дана краткая характеристика. После этого мы перейдем к рассмотрению каждого отдельно взятого раздела и изучению способов работы с ним.

- **Console Nickname** – это имя вашей приставки, которое вы можете придумать сами.
- **Calendar** – здесь можно установить текущую дату и время.
- **Screen** – в этом разделе можно переключать режимы отображения информации на экране телевизора с обычного на широкоформатный.
- **Sound** – выбор режима воспроизведения звука.
- **Parental Controls** – это так называемое родительское окно, через которое родители могут ограничить детям игры по возрастному критерию.
- **Sensor Bar** – более точная настройка сенсорной панели.
- **Internet** – настройки подключения к Интернету.
- **WiiConnect24** – настройки для сервиса WiiConnect24, которые основываются на интернет-настройках.
- **Language** – выбор языка интерфейса меню.
- **Country** – выбор страны проживания.
- **Wii System Update** – через этот раздел можно обновить прошивку системы посредством сервиса WiiConnect24.
- **Format Wii System Memory** – форматирование основной памяти приставки.

4.3.1. Console Nickname

В разделе **Console Nickname** можно задать имя для своей приставки (рис. 4.8). Для того чтобы это сделать, необходимо привести курсор на большую белую прямоугольную кнопку в центре экрана и, как только она станет активной, нажать на Wii Remote кнопку с буквой **A**. Этими действиями вы вызовете виртуальную клавиатуру приставки Wii (рис. 4.9).



Рис. 4.8 ▼ Console Nickname



Рис. 4.9 ▼ Виртуальная клавиатура приставки Wii

Виртуальная клавиатура приставки фактически ничем не отличается от обычной компьютерной клавиатуры, за исключением того, что вам придется набирать все символы курсором, а в целом же принцип работы с клавиатурой одинаков. После набора имени для приставки нажмите на виртуальной клавиатуре кнопку **ОК**. Таким образом вы возвратитесь в раздел **Console Nickname**, где вам также нужно будет подтвердить введенное имя приставки путем нажатия кнопки **Confirm**. Как только вы нажмете эту кнопку, система «выкинет» вас назад к общим настройкам системы.

Примечание. В нижней части виртуальной клавиатуры присутствуют две иконки с графическим обозначением клавиатур. Левая иконка включает классическую компьютерную клавиатуру, тогда как правая иконка включает клавиатуру, выполненную в стиле мобильного телефона. Работать можно и с той, и с другой клавиатурой, здесь все зависит от вашего желания.

4.3.2. Calendar

Раздел **Calendar** позволяет установить текущие дату и время. Когда вы выберите курсором раздел **Calendar**, вам откроется новое окно с одноименным названием раздела, изображенное на рис. 4.10. В этом окне находятся две кнопки с названиями **Date** и **Time**. Выбор каждой из кнопок даст вам возможность установить соответственно дату и время (рис. 4.11 и рис. 4.12).

Установка даты и времени происходит одним и тем же способом, а именно используются простые инкрементные списки для выбора определенного числа из заданного списка. Сверху и снизу каждого инкрементного списка располага-

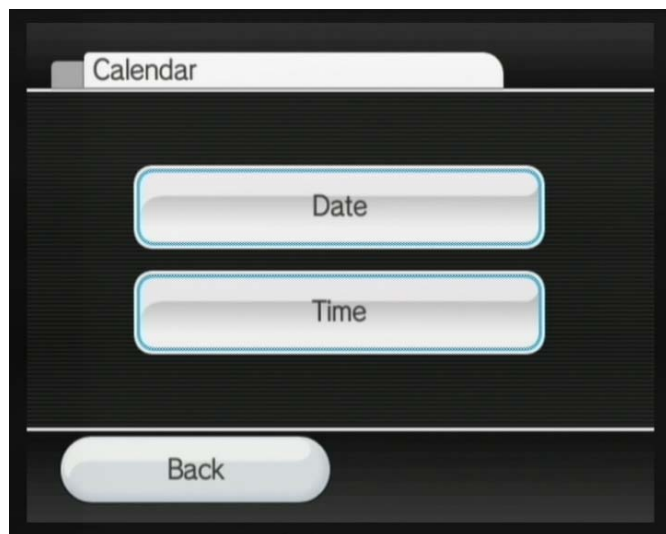


Рис. 4.10 ▼ Раздел Console Nickname



Рис. 4.11 ▼ Установка даты



Рис. 4.12 ▼ Установка времени

ется стрелочка, которую нужно выделить курсором Wii и нажать кнопку с буквой **A**. В соответствии с тем, какая из стрелок была выбрана, изменяемое число будет увеличиваться или уменьшаться на единицу. После того как вы установите время или дату, выберите кнопку **Confirm** для подтверждения внесенных изменений и возврата к **Wii System Settings**.

4.3.3. Screen

Раздел **Screen** позволит вам задать некоторые настройки для выходного сигнала приставки, которые актуальны именно для вашего телевизора (рис. 4.13). В этом разделе имеются четыре кнопки **Screen Position**, **Widescreen Settings**, **TV Type**, **Screen Burn-in Reduction**, которые открывают вложенные разделы с опциями для настройки консоли.

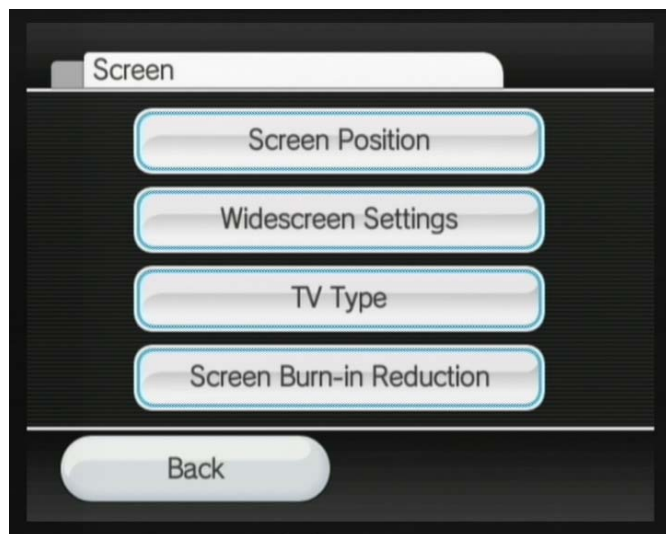


Рис. 4.13 ▼ Раздел Screen

Кнопка **Screen Position** откроет раздел с одноименным названием, где вы сможете подрегулировать позицию выводимой картинкой от приставки в рабочей области вашего телевизора (рис. 4.14). Определить текущий сдвиг позиции картинкой можно по красным бордюрам с двух сторон экрана телевизора. Сдвигать картинку на экране можно посредством курсора Wii, который необходимо навести на одну из стрелок и нажать кнопку с буквой **A**.

Раздел **Widescreen Settings** позволяет выбрать широкоформатный режим вывода сигнала (16:9) или простой (4:3). Здесь все зависит от вашего телевизора: если у вас широкоформатный телевизор, то стоит избрать режим 16:9, а если обычный, то режим 4:3. По умолчанию задан режим 4:3, но приставка сама в автоматическом режиме при первом старте может определить режим работы, однако если этого не произошло, то для настройки выходного сигнала как раз и используется раздел **Widescreen Settings** (рис. 4.15).

Раздел **TV Type** позволяет в ручном режиме выбрать телевизор, а точнее подстроить выходной сигнал под ваш телевизор (рис. 4.16). К сожалению, приставка Wii не может работать в столь популярных ныне режимах, как 720p или

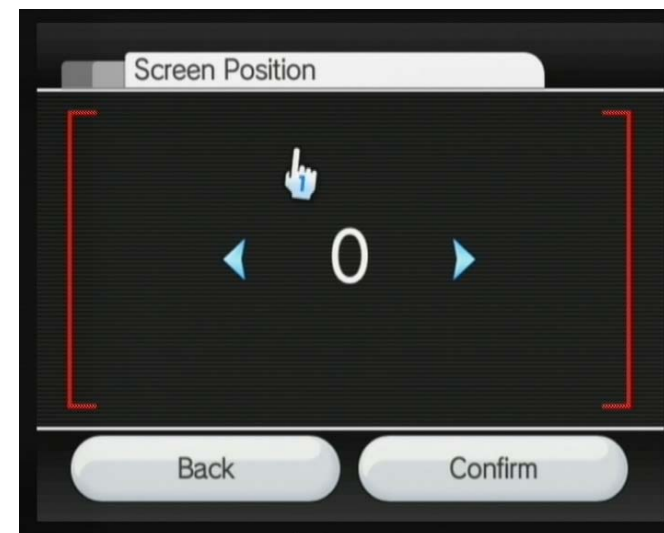


Рис. 4.14 ▼ Screen Position



Рис. 4.15 ▼ Widescreen Settings

1028p, поскольку начинка консоли и, в частности, графический чип просто не рассчитаны на это. Но Wii берет людей за душу совсем не этим, так что имеющихся настроек выходного сигнала вполне достаточно для игры на любом плазменном и LCD-телевизоре в комплекте с компонентным кабелем.



Рис. 4.16 ▼ TV Type

Некоторые модели телевизоров (в основном плазменные и LCD-телевизоры) имеют свою отличительную особенность, которая заключается в том, что когда на экране телевизора долгое время демонстрируется светлое статическое изображение, то со временем некоторые пиксели в этом месте могут выгорать. Так вот приставка Wii позволяет в разделе **Burn-in Reduction** включить

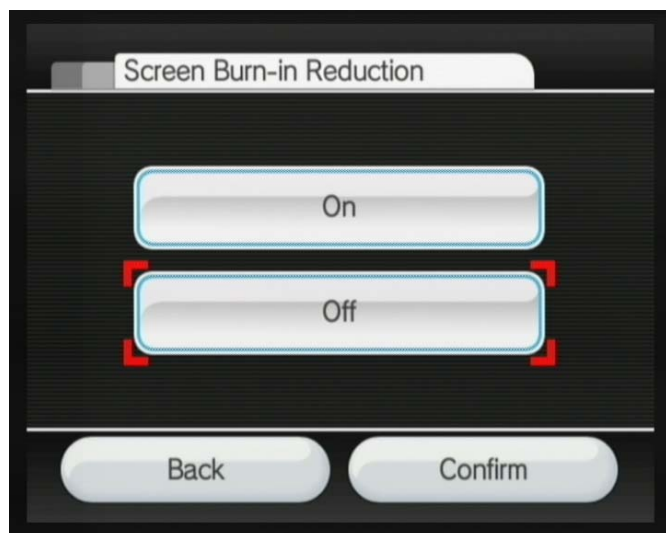


Рис. 4.17 ▼ Screen Burn-in Reduction

опцию снижения выгорания. Когда эта опция включена, а игровой процесс в данный момент стоит на паузе или вы в течение долгого времени (несколько минут) не трогаете кнопки Wii Remote, то приставка переходит в режим своеобразной паузы и значительно уменьшает свечение экрана телевизора. Для того чтобы включить уменьшение выгорания экрана телевизора, вам необходимо в разделе **Burn-in Reduction** выбрать кнопку **On**.

4.3.4. Sound

Раздел **Sound** нужен для настройки выходного аудиосигнала. Так, в разделе имеются три кнопки **Mono**, **Stereo** и **Surround** (рис. 4.18). Выбор одной из трех кнопок переведет работу приставки в соответствующий режим. Заметьте, что опцию **Surround** лучше всего выбирать, если вы используете внешнюю стереосистему или ваш телевизор оснащен хорошим звуковым процессором, позволяющим работать с как минимум пятиканальным звуком. В остальном вам вполне хватит режима **Stereo** или, если у вас совсем старенький телевизор, режима **Mono**.



Рис. 4.18 ▼ Sound

4.3.5. Parental Controls

Раздел **Parental Controls** позволяет родителям контролировать возрастной уровень игр, в которые играет ребенок (рис. 4.19). Каждая игра Wii имеет свою планку, или возрастной ценз, который определяет, для какого возраста эта игра предназначена. Если игра предназначена для подростков и минимальная возрастная категория стоит в районе 17 лет, то лучше, конечно, пятилетнему



Рис. 4.19 ▼ Parental Controls

ребенку не играть в эту игру, поскольку игра может содержать, например, сцены насилия или сцены сексуального характера и т. д. Поэтому каждая приставочная игра Wii имеет свой возрастной ценз, и с помощью раздела **Parental Controls** можно оградить своего ребенка от нежелательных игр. Достаточно просто зайти в этот раздел, подтвердить свои намерения об использовании **Parental Controls** и затем в новом окне указать PIN-код и придумать секретный вопрос (своего рода пароль), а затем задать планку возрастного ограничения в поле **Highest Game Rating Allowed**.

4.3.6. Sensor Bar

В разделе **Sensor Bar** происходит настройка опций, связанных с сенсорной панелью. Так, в этом разделе имеются две кнопки **Sensor Bar Position** и **Sensitivity**. Первая кнопка позволяет избрать местоположение сенсорной панели около телевизора, а вторая дает возможность задать степень чувствительности приемопередатчика панели (рис. 4.20).

Избрав кнопку **Sensor Bar Position**, вы попадете в раздел с одноименным названием, где вам предстоит указать место расположения вашей сенсорной панели относительно телевизора. Так, если сенсорная панель стоит сверху телевизора, то необходимо выбрать опцию **Above TV**, а если панель располагается внизу, то выберите соответственно опцию **Below TV** (рис. 4.21).

Выбор кнопки **Sensitivity** в разделе **Sensor Bar** приведет вас на экран, где вы сможете изменить степень чувствительности приемопередатчика сенсорной панели, в том случае если у вас наблюдаются в этом плане проблемы! То есть по



Рис. 4.20 ▼ Sensor Bar

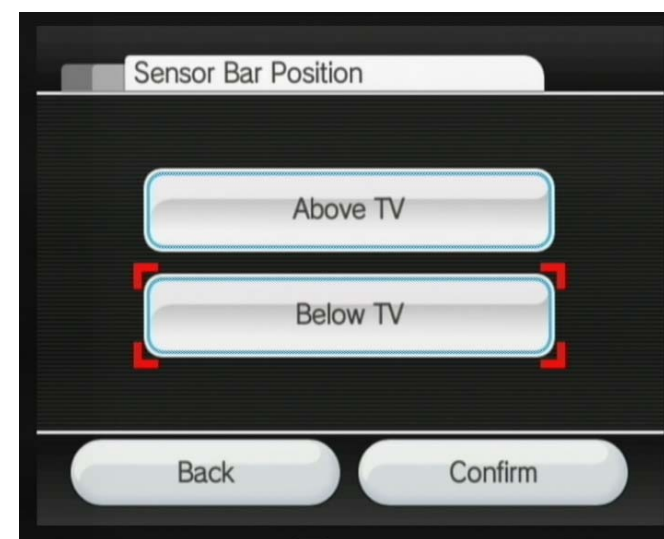


Рис. 4.21 ▼ Выбираем позицию сенсорной панели

умолчанию все настройки в этом разделе сделаны еще производителем консоли, поэтому специально настраивать или изменять что-либо в разделе **Sensitivity** не нужно (рис. 4.22).

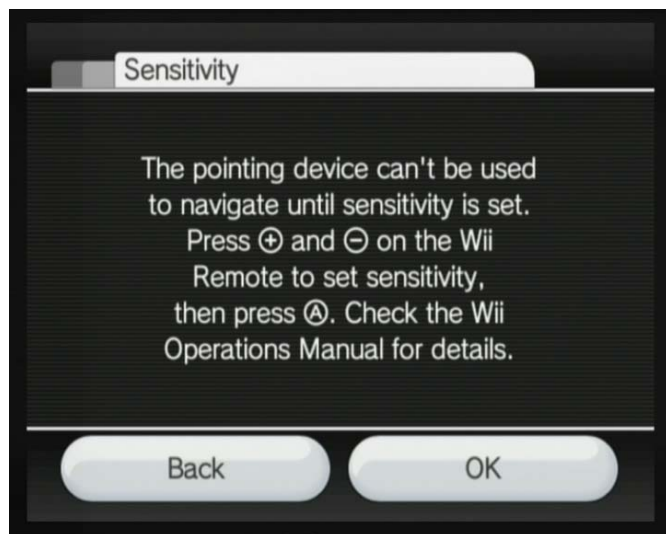


Рис. 4.22 ▼ Задаем степень чувствительности приемопередатчика сенсорной панели

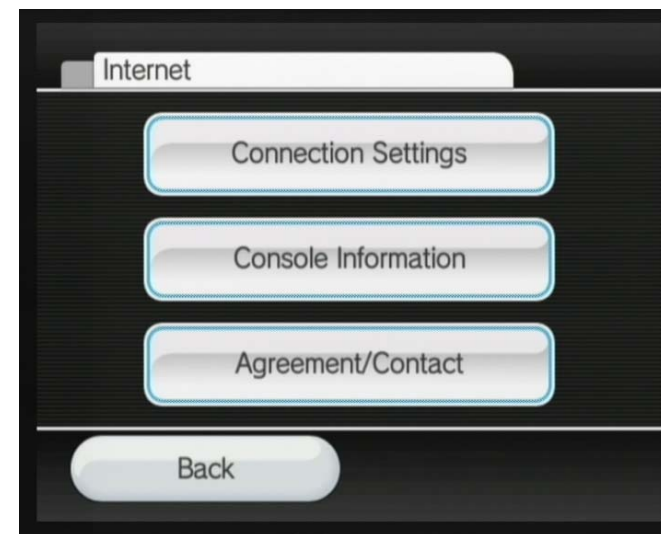


Рис. 4.23 ▼ Internet

4.3.7. Internet

Следующий раздел **Internet** позволяет задать некоторые параметры для конфигурации соединения приставки с сетью Интернет (рис. 4.23). В этой главе мы не будем подробно изучать настройку работы с Интернетом, поскольку это очень важный вопрос, имеющий множество нюансов и особенностей, в книге для рассмотрения этого вопроса выделена целая глава за номером 6.

4.3.8. WiiConnect24

Сервис **WiiConnect24** предоставляет возможность пользователю постоянно поддерживать связь с сетью Интернет, обновлять системную часть приставки Wii, получать сообщения от других пользователей, получать другие обновления и т. д. Этот сервис работает в незаметном для пользователя режиме (если он активирован), а соединение с Интернетом базируется на основе настроек, сделанных в разделе **Internet**.

Сам раздел **WiiConnect24** имеет вложенные разделы **ON/OFF**, **Standby Connection** и **Slot Illumination**, перейти к которым можно посредством выбора одноименных кнопок, имеющих в окне этого раздела (рис. 4.24). Раздел **ON/OFF** и раздел **Standby Connection** позволяют либо включить (кнопка **On** в обоих разделах), либо отключить (кнопка **Off** в обоих разделах) автоматическое обновление системы и каналов при связи с Интернетом.

Если вы включили автоматическое обновление, то приставка сама будет следить за всеми нововведениями сервиса **WiiConnect24**, если нет, то вы можете обновлять систему в ручном режиме через сервис **Wii System Update** (раз-

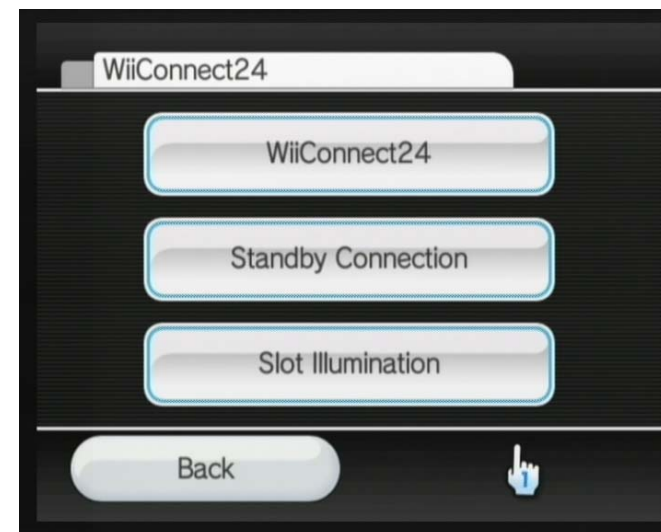


Рис. 4.24 ▼ WiiConnect24

дел 4.3.11). Здесь очевидно, что если у вас имеется широкополосный и безлимитный доступ к сети Интернет, то автоматическое обновление системы – это лучший выбор. Если же ваш трафик стоит денег, которые начисляются за каждый скаченный мегабайт, то нужно быть осторожным.

Последний раздел **Slot Illumination** исполняет роль приятного визуального бонуса. В частности, в этом разделе вы можете выбрать цвет иллюминации или свечения дисковода в тот момент, когда через сервис на приставку будут закачиваться различные обновления, то есть это своего рода визуальный цветовой индикатор, показывающий, что Wii в данный момент качает из сети определенный контент.

В разделе **Slot Illumination** доступны три опции **Bright**, **Dim** и **OFF** (рис. 4.25). Первые две опции позволяют выбрать яркость свечения иллюминации дисковода. Так, выбор **Bright** включит яркую голубую подсветку для дисковода, а **Dim** сделает подсветку дисковода более тусклой. В свою очередь, выбор опции **OFF** и вовсе отключит иллюминацию дисковода.

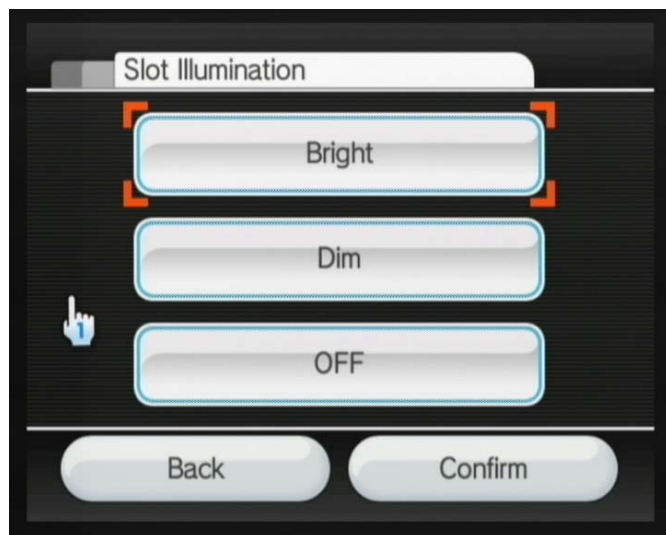


Рис. 4.25 ▼ Выбор цвета иллюминации

4.3.9. Language

Раздел **Language** необходим для выбора языка интерфейса системы (рис. 4.26). Вариантов особо немного и русского языка нет, поэтому избираем английский язык как международный или тот язык, который вам более знаком.

4.3.10. Country

Выбрать регион проживания можно в разделе **Country**. К сожалению, как и в ситуации с русским языком, выбирать придется совсем другую страну. Точнее вы-то можете выбрать страну проживания Россия, и наша страна есть в списке стран, да вот только сервиса WiiConnect24 и Wii Shop Cannel для нашей страны



Рис. 4.26 ▼ Language



Рис. 4.27 ▼ Выбор страны

не предусмотрено. Если вы укажете, а точнее зарегистрируете или даже привяжете консоль к России, то вышеперечисленных сервисов вам просто не видать. Поэтому из имеющегося списка стран придется выбирать одну из европейских стран, и лучше всего выбрать именно United Kingdom.

4.3.11. Wii System Update

Если вы внимательно изучили первую страницу настроек системы под названием **Wii System Settings 1**, то заметили, что в правом верхнем углу экрана телевизора присутствует обозначение текущей прошивки системы. На рис. 4.5 вы увидите обозначение прошивки как ver. 2.1E. Это старая версия прошивки, и я делал эти скриншоты давно, сразу после первого запуска Wii. В данный момент уже доступна прошивка версии ver. 3.1E, ее свободно и, главное, бесплатно можно скачать через сервис WiiConnect24.

Фактически не имеет значения, какая у вас прошивка была на момент покупки приставки Wii. Вы всегда можете обновить текущую прошивку через Интернет, а также очень часто новая версия прошивки идет в комплекте с новой только появившейся на прилавках магазинов игрой. Для обновления прошивки через Интернет вам необходимо в настройках системы перейти в раздел **Wii System Update** (рис. 4.28) и нажать там кнопку **Yes** для старта обновления системы, но! Дело в том, что сейчас вы не имеете настроенного подключения к Интернету, который необходимо выполнить в разделе **Internet**, а именно на базе этих настроек происходит подключение к сети. Рассматривать настройки подключения к Интернету мы будем в шестой главе, поэтому отложим обновление системы до этой главы.

4.3.12. Wii System Memory

В настройках приставки Wii предусмотрен механизм форматирования основной памяти консоли. Сделать эту операцию можно через раздел **Wii System Memory**. Когда это нужно делать? По большому счету, данный механизм не так

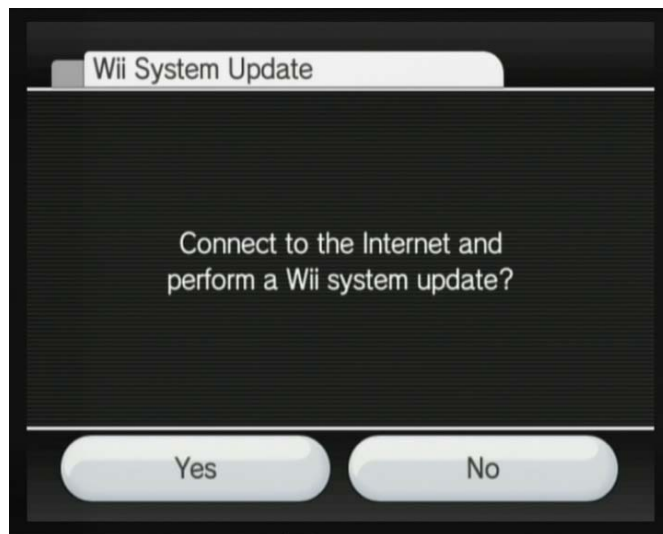


Рис. 4.28 ▼ Wii System Update

часто используется в повседневной жизни, но иногда он может помочь. Например, у вас возникли какие-то проблемы с приставкой или основная память Wii до отказа забита сейвами от игр (маленькие файлы с сохраненными данными по той или иной игре) и вы не хотите мучиться, удаляя каждый файл по отдельности, – можно прибегнуть к форматированию основной памяти.

Механизм форматирования памяти очень прост. Вам необходимо открыть раздел **Wii System Memory** и на вопрос приставки о форматировании памяти ответить **Yes**. После этого консоль отформатирует всю память (нельзя выключать из сети в этот момент Wii), удалив из нее абсолютно всю информацию! То есть нужно понимать, что, форматируя память приставки, вы теряете все сейвы и скаченные из Интернета каналы или игры, а также другие различные данные. Тогда возникает вопрос, а как же мои купленные игры? Мне что, придется покупать их еще раз?

Нет, покупать игры или каналы, которые вы приобрели через Wii Shp Channel, вам не придется. Дело в том, что вся история ваших покупок (сделанная с одной консоли, а привязка покупок идет по идентификационному номеру Wii) хранится на сервере у Nintendo, а также в текстовом файле, на приставке к которому нет доступа. И когда вы в следующий раз зайдете в магазин, то на базе сравнения этих данных вам будет предоставлена возможность скачать все купленные ранее каналы и игры бесплатно! То есть все то, что было ранее куплено и привязано к идентификационному номеру вашей консоли, вам дадут скачать еще раз и совершенно бесплатно.

4.4. Работаем с памятью Wii

Теперь вернемся в самое первое окно настроек системы **Wii Options**, с которого мы начинали свой обзор, и выберем в этом окне опцию **Data Management** (рис. 4.4). Этот раздел необходим для контроля и менеджмента системной памяти устройства, а также карт памяти, подключенных к приставке. После выбора опции **Data Management** в окне **Wii Options** вам откроется новое окно, где посередине экрана располагаются еще две большие квадратные кнопки с названиями **Save Data** и **Channels** (рис. 4.29). Обе кнопки открывают два разных раздела, в которых можно поближе подобраться к системной и съемной памяти приставки. Давайте выберем раздел **Save Data** и начнем обзор возможностей этого раздела.

4.4.1. Save Data

Раздел **Save Data** делится еще на два вложенных и не зависимых друг от друга раздела **Wii** и **Nintendo GameCube** (рис. 4.30). Как видно из названий, раздел **Wii** осуществляет менеджмент памяти приставки Wii (как основной, так и съемной), а раздел **Nintendo GameCube** курирует два слота для карт памяти приставки Nintendo GameCube (рис. 4.31). Механизм работы с памятью устройства и картами памяти одинаков, и при этом он также одинаков и для работы с картами памяти приставки Nintendo GameCube. Поэтому мы возьмем



Рис. 4.29 ▼ Окно Data Management



Рис. 4.30 ▼ Save Data

за основу раздел **Wii** окна **Save Data** и поучимся на примере этого раздела работать с основной памятью устройства и картой памяти. В частности, научимся переносить данные из основной памяти приставки на карту памяти и наоборот, а также рассмотрим процесс удаления данных как из основной, так и с съемной памяти.



Рис. 4.31 ▼ Nintendo GameCube

4.4.2. Перенос данных из основной памяти на карту памяти и наоборот

Открываем раздел **Wii** и смотрим на рис. 4.32, на котором представлен скриншот экрана этого раздела. В верхней части экрана имеются две вкладки **Wii** и **SD Card**. Вкладка **Wii** представляет основную память устройства, и по умолчанию мы попадаем в этот раздел. Вкладка **SD Card** представляет съемную память, или просто карту памяти. С помощью курсора **Wii** вы можете переходить по вкладкам или переключаться между основной памятью и съемной памятью.

Остановимся на вкладке основной памяти устройства. Большая часть экрана раздела **Wii** разбита на прямоугольные ячейки. Вся доступная память, в данном случае основная, разделена на своеобразные ячейки, в которые та или иная игра или канал может записать (сохранить) определенные данные. Ячейки – это всего лишь визуальное оформление интерфейса, сделанное для красоты, но эти ячейки в данном случае представляют память приставки. Более того, вся память устройства в трактовке приставки **Wii** имеет название **Blocks** (Блоки).

Обратите внимание на рис. 4.32 и, в частности, на надпись в нижнем правом углу экрана телевизора. Надпись **Blocks Open** показывает наличие доступной памяти или количество доступных **Blocks**. С каждой новой записью в ячейку у вас будет уменьшаться количество доступных блоков, то есть память будет элементарно уменьшаться, поскольку вы занимаете ее данными. Одна ячейка может содержать любое количество таких блоков. Грубо говоря, вся основная память устройства, а это 512 Мб, поделена на две с лишним тысячи **Blocks**. При



Рис. 4.32 ▾ Две вкладки памяти устройства

желании можно сопоставить количество памяти с количеством блоков и вычислить промежуточную величину, но делать это не обязательно, поскольку это всего лишь название, придуманное Nintendo.

Одна ячейка всегда представляет одно сохранение игры, канала или еще каких-то данных. Любую ячейку вы можете перенести из основной памяти устройства на карту памяти и наоборот. Давайте возьмем сейв игры Excite Truck с изображением машинки (рис. 4.32) и перенесем его из основной памяти на карту памяти. Перенос данных с карты памяти в основную память консоли абсолютно идентичен. Весь процесс переноса данных для удобства изложения материала рассматривается в виде пошаговой инструкции.

1. В основной памяти на вкладке Wii выбираем курсором графическое изображение машины и нажимаем на Wii Remote кнопку с буквой A. Открывается новое диалоговое окно, представленное на рис. 4.33. Обратите внимание, что около названия игры есть цифра, помещенная в прямоугольник, в нашем случае это число 4. Это говорит о том, что данная ячейка с сейвом игры занимает всего 4 блока. Для примера скаченная с Интернета игра может занимать 30–200 и более блоков, так, интернет-браузер занимает ровно 250 блоков. Дополнительно в этом окне имеются две кнопки **Copy** (Копировать) и **Erase** (Стереть, или Удалить). Чтобы скопировать сейв игры на карту памяти, выбираем кнопку **Copy**.

2. После этих действий на экране появится новое диалоговое окно (рис. 4.34). В этом окне необходимо подтвердить выбранные действия. Нажимаем кнопку **Yes** и переходим непосредственно к этапу копирования данных на карту памяти.



Рис. 4.33 ▾ Окно выбора действий с ячейкой памяти



Рис. 4.34 ▾ Окно с подтверждением действий

3. Далее на экране телевизора появится окно, где будет показан процесс копирования данных (рис. 4.35). По окончании копирования данных откроется последнее окно, подтверждающее выполнение действий (рис. 4.36). Все, теперь можно вернуться в основную память устройства и перейти на



Рис. 4.35 ▼ Копирование данных



Рис. 4.36 ▼ Окончание копирования

вкладку **SD Card**, где появилась новая ячейка с сейвом игры Excite Truck (рис. 4.37). После этого если вам данный сейв не нужен в основной памяти, например память забита до отказа и нужно освободить место под другие данные, то этот сейв можно удалить из основной памяти, о чем мы сейчас и поговорим.



Рис. 4.37 ▼ Вкладка SD Card

4.4.3. Удаляем данные из памяти

Удалять данные из основной памяти или карты памяти так же легко, как и копировать. Давайте удалим из основной памяти сейв игры Excite Truck. Выберем графическое изображение машинки, открыв диалоговое окно с выбором действий (рис. 4.33). Затем нажимаем кнопку **Erase**. В новом окне подтверждаем выбранные действия (рис. 4.38). Затем в следующем окне наблюдаем за процессом удаления данных (рис. 4.39). Так же как и при копировании данных, по окончании удаления ячейки появится новое окно, сигнализирующее об успешном выполнении заданных действий (рис. 4.40). После чего вы можете вернуться на вкладку основной памяти устройства и убедиться в том, что удаленной ячейки более не существует (рис. 4.41).

4.4.4. Channels

Теперь вернемся к окну **Data Management** (рис. 4.29) и выберем там раздел **Channels**. Откроется новый раздел с одноименным названием, который отвечает за работу именно с каналами (рис. 4.42). Как видно по рис. 4.42, вам также доступны две вкладки для работы с основной и съемной памятью устройства. По сути, это и есть та же самая память устройства, доступная через раздел **Wii**, но поскольку раздел **Channels** ориентирован исключительно на каналы, то в ячейках будут отображены только записанные на приставку каналы. В остальном весь механизм работы с каналами абсолютно идентичен действиям, рассмотренным в предыдущих разделах. Вы также можете удалять и копировать любые каналы как в основную память, так и на карту памяти.



Рис. 4.38 ▼ Подтверждаем удаление ячейки



Рис. 4.40 ▼ Окончание процесса удаления ячейки



Рис. 4.39 ▼ Процесс удаления данных



Рис. 4.41 ▼ Основная память

4.4.5. Несколько плохих слов об организации памяти Wii

Теперь о главном. К большому сожалению, Nintendo не реализовала возможность прямого сохранения данных именно на карту памяти. То есть, купив очередную игру в магазине и скачивая ее на приставку, вы всегда будете ее качать

в основную память Wii, и придет такой момент, когда вся основная память устройства просто закончится. В конце концов, приставка имеет всего-на всего 512 Мб. Что тогда?

А тогда вам придется вставлять в приставку карту памяти и копировать данные из основной памяти на карту памяти, после чего удалять скопированные



Рис. 4.42 ▼ Каналы

данные из основной памяти устройства. Поэтому мы и уделили этому механизму так много внимания. В итоге каждый раз, когда вам захочется поиграть в одну из игр, перенесенных на карту памяти, вам придется освобождать основную память от очередной купленной игры путем переноса ее на карту памяти и копировать с карты старую игру в основную память...

Вот такая на сегодняшний день особенность в организации работы с памятью приставки. Почему на сегодняшний день? Дело в том, что, как вы помните, приставка может обновлять свою прошивку через Интернет, и может быть, Nintendo удастся исправить эту проблему и каким-то образом соединить обе памяти в одно целое или добавить возможность сохранения данных прямо на карту памяти с последующим их чтением консолью. Будем надеяться, что так и произойдет в скором времени, если, конечно, это возможно с программной стороны.

Глава 5 Личные настройки

В этой главе:

- Что такое Mii
- Создаем свой профиль пользователя
- Настраиваем внешний вид фигурки Mii
- Вступаем в европейский клуб Nintendo
- Регистрируем консоль и игры
- Получаем бонусы от Nintendo

Дома на одной приставке в разное время может играть несколько человек, поэтому у консоли реализована возможность создания уникального профиля пользователя, и все ваши игровые достижения будут привязаны именно к этому профилю. Профиль пользователя носит название Mii. Если исходить из названия консоли Wii, которое, конечно, не переводится дословно с английского языка на русский, аббревиатура Mii может означать как раз «мой» или «мой профиль пользователя».

Кроме того что вы можете создать свой уникальный профиль Mii на приставке, так еще и ко всему прочему можно подобрать уникальное изображение себя самого в виде трехмерной модели или фигурки человека. То есть вы можете либо подобрать свое, более или менее похожее на самого себя изображение, либо сделать то, чего вы не можете сделать из себя сами без вмешательства пластических хирургов. Более того, сама фигурка человека во многих играх принимает непосредственное участие как главный герой, а если вы добавите к себе на приставку еще и друзей или на приставке будет более чем один Mii, то все имеющиеся Mii будут принимать участие в тех или иных играх. Процесс создания уникального профиля пользователя несложный, и в этой главе мы поговорим как раз об этом, а также о многом другом, связанном с Mii.

5.1. Создаем свой Mii

Чтобы создать профиль, или Mii, на своей приставке, включите консоль и в главном меню выберите канал **Mii Channel** (рис. 5.1). Выбор этого канала откроет большое по размеру окно **Mii Channel**, где вам нужно нажать кнопку **Start**, дабы запустить канал и процесс создания собственного Mii (рис. 5.2).

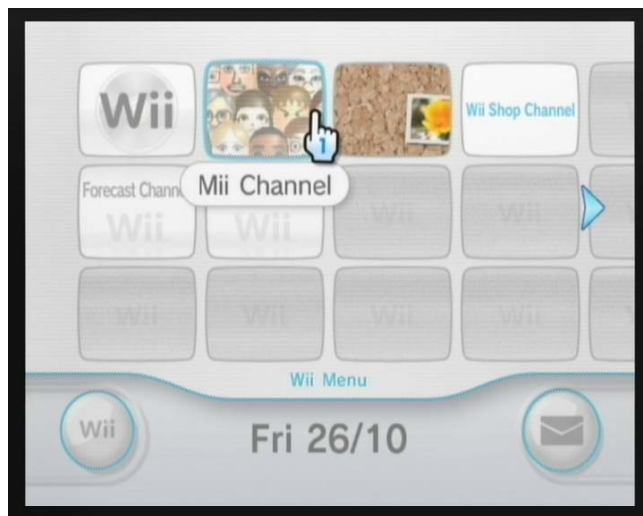


Рис. 5.1 ▼ Выбираем канал Mii Channel в главном меню приставки

После запуска канала Mii Channel, если на приставке нет ни одного созданного ранее профиля, появится информационное окно **Welcome to Mii Channel** (рис. 5.3). Чтобы продолжить, нажмите в этом окне кнопку **OK**. Следующее окно **Select gender** позволит выбрать пол. В окне есть две большие по размеру графические иконки: **Male** – это мужской пол, **Female** – женский пол (рис. 5.4). После выбора пола, а именно наведения курсора на иконку и нажатия на Wii



Рис. 5.3 ▼ Окно Welcome to Mii Channel



Рис. 5.2 ▼ Запускаем работу канала Mii Channel



Рис. 5.4 ▼ Выбор пола

Remote кнопки с буквой **A**, вы перейдете к следующему информационному окну, где вам будет сообщено несколько технических деталей в создании будущего профиля пользователя (рис. 5.5). Нажмите в этом окне кнопку **OK**, и вы переместитесь в редактор Mii для создания своей собственной фигурки человечка (рис. 5.6). Именно с открытия редактора Mii происходит первый старт канала Mii Channel, в последующие разы, открывая Mii Channel, вы будете попадать уже в главное меню этого канала.



Рис. 5.5 ▼ Информационное сообщение

5.2. Настраиваем внешний вид фигурки Mii

Пришло время поработать над своим внешним видом и ввести некоторые текстовые данные (имя пользователя, дату рождения и т. д.). Окно, в которое вы попадаете в первый раз после открытия редактора Mii, представлено на рис. 5.6. В верхней части редактора Mii находятся девять вкладок, перемещаясь по которым, вы будете менять содержимое страницы и соответственно получать различные инструменты для визуального оформления Mii. В частности, можно подобрать рост, лицо, волосы, брови, глаза, нос, губы и очки, но обо всем по порядку, а начнем мы с самой первой вкладки.

5.2.1. Придумываем себе имя

На первой вкладке присутствует ряд интерактивных кнопок (рис. 5.6). Кнопка **Nickname** вызовет виртуальную клавиатуру, с помощью которой вы сможете ввести свое имя, которое придумали для себя ранее (рис. 5.7). Это имя и будет

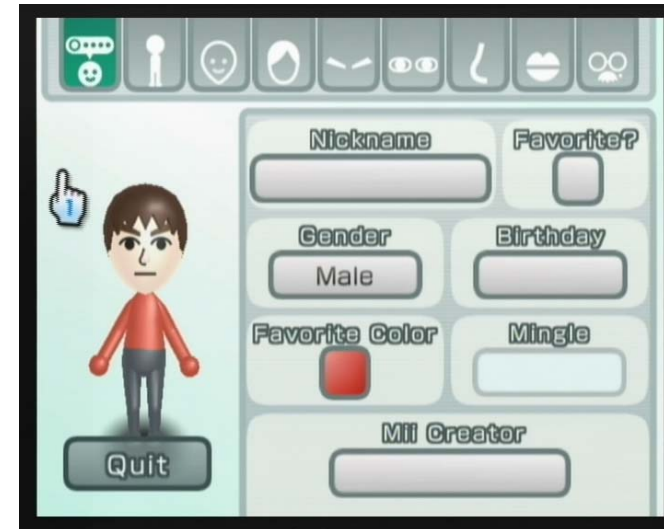


Рис. 5.6 ▼ Вводим первые данные для Mii



Рис. 5.7 ▼ Вводим имя пользователя

вас идентифицировать как уникального пользователя приставки. После ввода имени нажмите кнопку **OK** – последует возврат к предыдущему экрану.

В том же ключе вам нужно будет выбрать дату своего рождения, пол, цвет сюртучка, а также в поле **Favorite** можно определить текущий Mii как основной. В этом случае при старте игры этот профиль будет предлагаться как основной

для сохранения игровых данных. После заполнения всех полей перейдите на вторую слева вкладку с изображением человечка без рук (рис. 5.8).

5.2.2. Рост и животик с боками

Следующая вкладка позволит вам подобрать для Мii свой или идеал своего роста и веса (рис. 5.8). Здесь все просто. Имеются два инкрементных регулятора: один – для регулировки роста, а другой – для выбора веса. Передвигайте оба регулятора курсором вправо или влево, пока не выберите необходимые вам параметры. Идем далее и переходим на следующую вкладку с изображением лица.

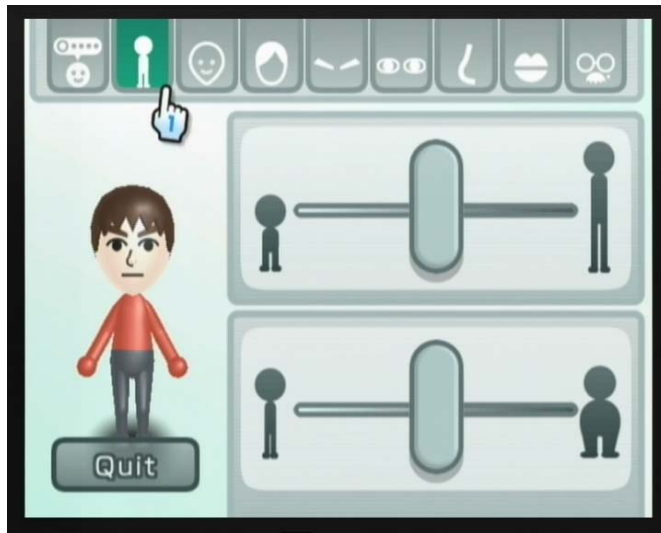


Рис. 5.8 ▼ Регулируем свой рост и вес

5.2.3. Подбираем форму лица

Вкладка с изображением лица позволит подобрать вам форму лица фигурки Мii (рис. 5.9). В этой вкладке имеется ряд кнопок с различными формами лица, а выбор одной из кнопок моментально примерит данную форму к вашему Мii. Таким образом, для себя можно подобрать практически любой овал лица, а кроме всего прочего, и цвет кожи – с помощью шести кнопок, располагающихся ближе к верхнему правому углу экрана. Кроме формы лица, также на этой вкладке можно выбрать себе румяна на щеки, если, конечно, ваш Мii женского пола.

5.2.4. Подбираем себе прическу

Как и в случае с выбором формы лица, вкладка с прической позволит вам в реальном времени примерить на свою голову большое количество различных причесок (рис. 5.10). Механизм подбора причесок и цвета волос идентичен

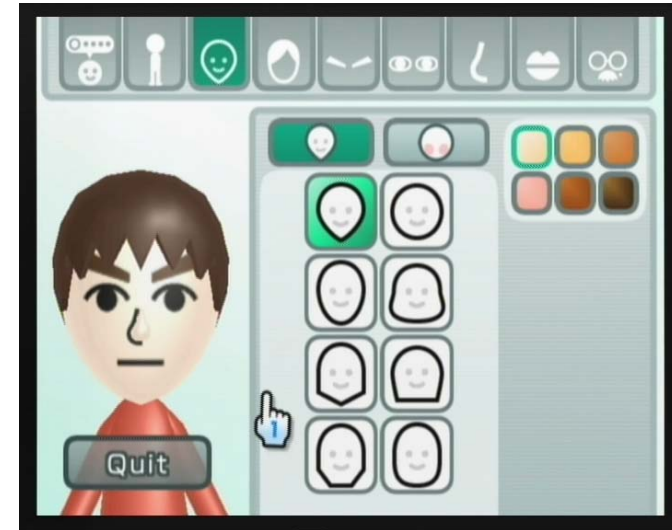


Рис. 5.9 ▼ Подбираем форму лица

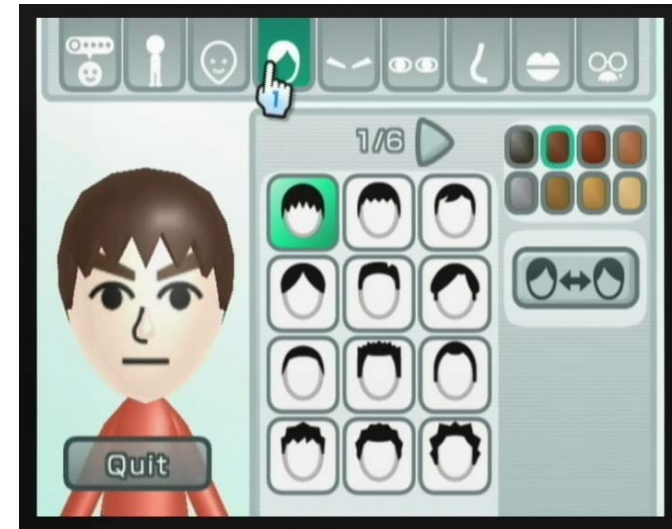


Рис. 5.10 ▼ Подбираем прическу

рассмотренному выше механизму подбора лица. Единственное, что на этой вкладке присутствует несколько больше кнопок, чем в предыдущей вкладке.

Так, под кнопками с цветом волос размещены еще две кнопки, с помощью которых можно сменить пробор прически с левой стороны на правую. Кроме того, все прически не помещаются на один экран, поэтому над прическами есть надпись 1/6 и стрелочка. Если выбрать эту стрелочку, то вы перейдете ко вто-

рой странице с другим набором причесок. Всего есть шесть разных страниц по 12 причесок на каждой! Подобрал себе прическу, переходим к следующей вкладке с изображением бровей (рис. 5.11).

5.2.5. Подбираем себе брови

Выбор «развала» бровей также очень похож на все предыдущие операции. Плюс с правой стороны экрана мы имеем дополнительную вертикальную стойку кнопок (рис. 5.11). Эти кнопки позволяют перемещать брови относительно глаз, просто попробуйте понажимать курсором на разные кнопки и примерить имеющиеся в распоряжении варианты к своей фигурке Mii.



Рис. 5.11 ▼ Подбираем брови

5.2.6. Строим глазки

Выбор глазных яблок для своего Mii – задача также весьма забавная, лично я перепробовал массу различных сочетаний, красивее, конечно, от этого не стал, но было интересно. А вот жена провела за выбором глазок для своего Mii, да и не только глаз, наверное, с час времени (прямо как у зеркала, когда выходит на улицу). В целом механика подбора глаз, как и в случае с бровями и прической, одинакова (рис. 5.12).

5.2.7. Выбираем нос и губы

Выбор носа и губ для фигурки Mii происходит на двух разных вкладках, но поскольку процесс подбора как носа, так и губ одинаков и абсолютно идентичен подбору всем предыдущим рассмотренным «лицевым аксессуарам», то специ-

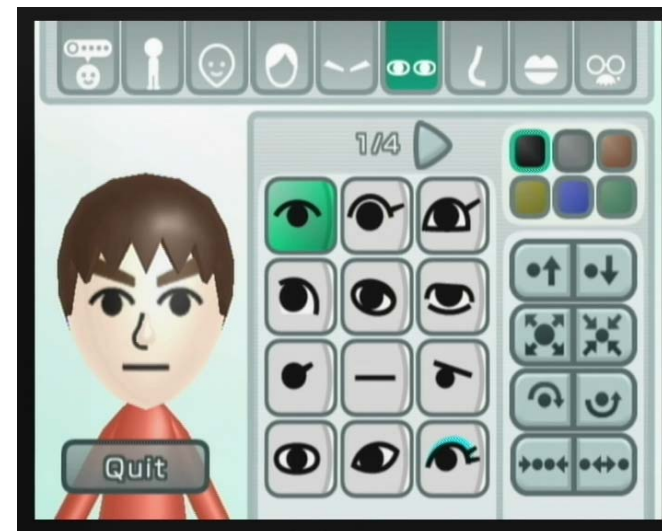


Рис. 5.12 ▼ Строим глазки

ально останавливаться мы не будем (рис. 5.13 и рис. 5.14). Перейдем сразу к последней вкладке с графическим изображением очков, бородки и родинки.

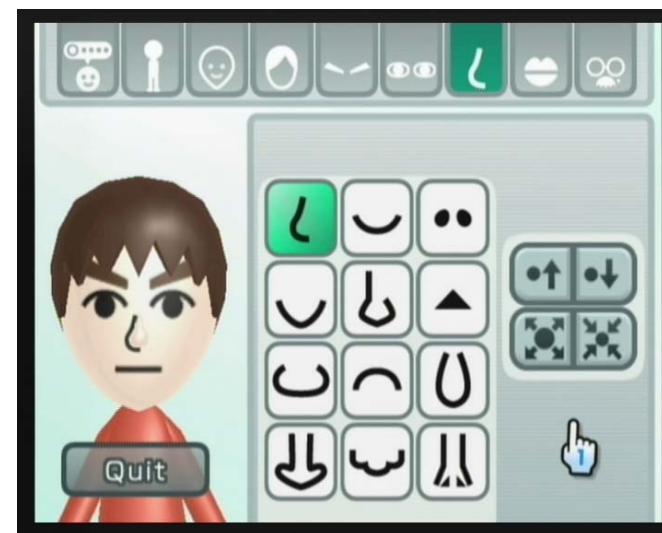


Рис. 5.13 ▼ Подбираем нос

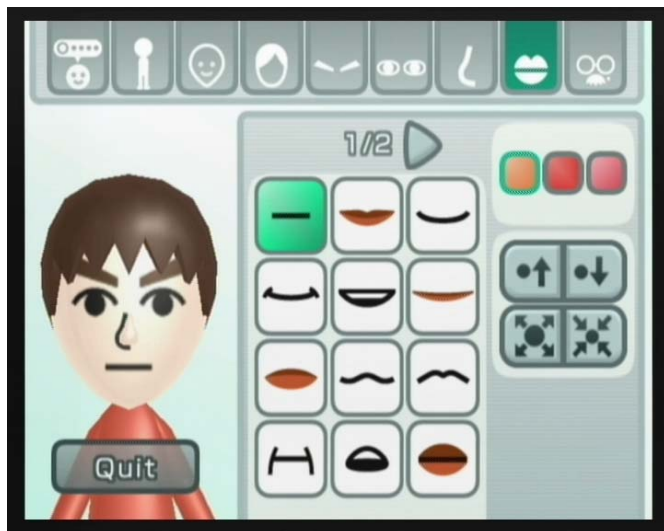


Рис. 5.14 ▼ Подбираем губы

5.2.8. Очки, родинки, усы и борода

Последняя вкладка редактора Mii, изображенная на рис. 5.15, содержит целый арсенал различных кнопок и позволит вам подобрать себе очки, как солнечные, так и для зрения, примерить бородку с усами и обозначить на лице родинку

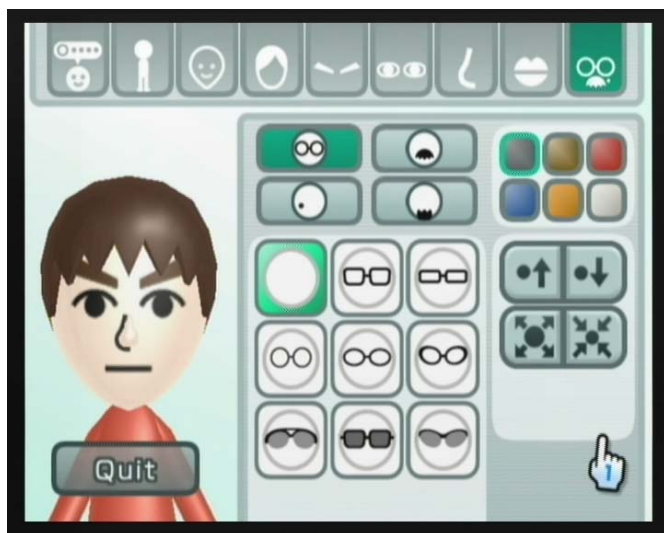


Рис. 5.15 ▼ Лепим на лицо родинки, надеваем очки и примериваем бородку с усами

ку или родинки. Весь процесс подбора одинаков с предыдущими вкладками. Когда вы выберете для лица Mii все необходимое, нажмите кнопку **Quit**. После нажатия этой кнопки приставка Wii предложит сохранить у себя в памяти собранный Mii и переместит вас в главное окно канала **Mii Channel** под названием **Mii Plaza**, к рассмотрению которого мы сейчас и перейдем.

5.3. Канал Mii

Интерфейс главного окна **Mii Plaza** представлен на рис. 5.16. Это главное окно канала **Mii Channel** имеет свое название **Mii Plaza**. Кроме этого, **Mii Plaza** обладает еще одним вложенным в себя сервисом под названием **Mii Parade**, который доступен по выбору иконки с одноименным названием, но давайте обо всем по порядку.

Как видно по рис. 5.16, с левой и с правой сторон окна **Mii Plaza** располагается набор интерактивных иконок. Выбор каждой иконки, по сути, запустит на исполнение одну из встроенных функций канала. Давайте рассмотрим все имеющиеся иконки главного окна **Mii Plaza** в виде списка, ориентируясь по рис. 5.16.

1. **Wii Menu** – переход в главное меню приставки и выход из канала **Mii Channel**.
2. **Edit Mii** – возможность редакции созданного ранее Mii. Для того чтобы отредактировать один из Mii, нужно навести на него курсор и нажать две кнопки на Wii Remote с буквами **A** и **B**. Этими действиями вы захватите выбранный Mii за шкурку, и далее его необходимо перетащить прямо на



Рис. 5.16 ▼ Главное окно канала Mii

иконку **Edit Mii**. Когда бросите обе кнопки, то соответственно отпустите Mii. Эта возможность перетаскивания Mii доступна почти для всех иконок **Mii Plaza**.

3. **New Mii** – создание нового Mii.
4. **Erase Mii** – удаляет Mii путем перетаскивания его на эту иконку. После того как вы удалите Mii, восстановить его уже будет невозможно.
5. **Help** – помощь или справка на английском языке или языке интерфейса системы.
6. **Mii Parade** – отдельный сервис или площадь для сбора всех Mii, пришедших к вам на приставку с других консолей от друзей. Об этой возможности мы поговорим позже в этом разделе.
7. **Store a Mii in a Wii Remote** – функция пересылки Mii с приставки на Wii Remote. Один Wii Remote может вместить в себя до десяти Mii.
8. **Send a Mii to a Wii Friend** – функция пересылки своего Mii к друзьям на другую приставку. Об этой возможности мы поговорим позже в этом разделе.
9. **Arrange your Miis** – эта опция открывает вам возможность в упорядочивании всех имеющихся Mii на вашей приставке, например по алфавиту, статусу, цвету и полу. Выбрав эту иконку, вы откроете на экране несколько дополнительных иконок и сможете путем выбора иконок упорядочить всех Mii у себя на консоли.

Ваша фигурка Mii, а также все имеющиеся Mii на приставке могут гулять в пространстве главного окна **Mii Plaza**, а если вы наведете курсор на один из Mii, то сможете увидеть его имя. Также если навести курсор на один из Mii, а затем нажать две кнопки на Wii Remote с буквами **A** и **B**, то вы захватите выбранный курсором Mii и можете перетащить его прямо на интерактивную иконку, запустив тем самым одну из функций канала Mii. Теперь о главном – о том, как можно переносить свой Mii к друзьям, получать Mii от друзей и встречать новых гостей в **Mii Parade**.

5.3.1. Перенос Mii на Wii Remote

Здесь все предельно просто и ясно. С помощью этой функции вы можете скопировать вовнутрь Wii Remote до десяти Mii. То есть вы можете скопировать в Wii Remote свой Mii, а затем прийти к другу и перенести своего Mii к нему на консоль, подсевив себя, таким образом, к другу. Впоследствии друг с вашим Mii сделать ничего не сможет, но в различных играх уже без вас ваш Mii будет принимать непосредственное участие. Соответственно, вы можете перенести Mii друга уже на свою приставку.

5.3.2. Путешествуем по консолям через WiiConnect24

Еще одной интересной особенностью Mii является возможность самостоятельного путешествия по другим консолям или консолям друзей. Mii без вашего спроса через сервис WiiConnect24 может спокойно прийти на другую консоль,

которая находится где-нибудь в Новой Зеландии. Но здесь есть ряд условий. Создавая Mii в редакторе, на самой первой вкладке, где вы придумывали имя пользователя (рис. 5.6), необходимо отметить опцию **Mingle** и выбрать **On** (Включить). Эта опция дает вашему Mii разрешение гулять по чужим приставкам.

5.3.3. Отсылаем Mii друзьям

Дополнительно вы можете отослать свой Mii друзьям непосредственно из **Mii Plaza**, выбрав свой Mii и перетащив его на иконку **Send a Mii to a Wii Friend** (рис. 5.16). Но чтобы послать Mii на другую приставку, нужно иметь специальное разрешение от пользователей этой самой другой приставки. Как получить такое разрешение?

Каждая приставка Wii имеет свой уникальный код, который называется Wii Friend Code. Узнать свой код можно в сервисе **Wii Message Board**. Дословно это название переводится как доска объявлений, но на самом деле, кроме функции доски объявлений, этот сервис служит также для передачи и приема сообщений, о котором мы подробно поговорим в *главе 9*.

Доступ к **Wii Message Board** осуществляется из главного меню приставки (иконка с изображением конверта в правом нижнем углу экрана телевизора). После того как вы откроете сервис, нужно выбрать иконку **Create Message** и далее иконку **Address Book**. После чего откроется новая страница, где и будет отображен ваш Wii Friend Code (рис. 5.17). Также именно с этой страницы можно добавить чужой код в свой список друзей, по выбору кнопки **Register** (см. *главу 9*).

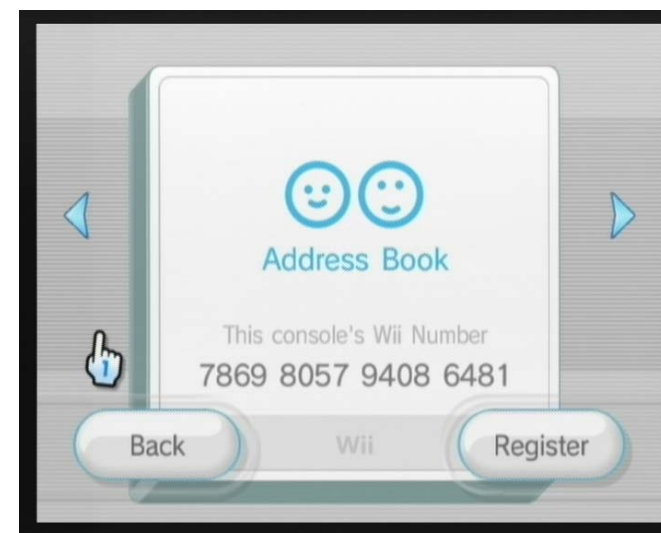


Рис. 5.17 ▼ Wii Friend Code

В итоге только после обоюдного добавления Wii Friend Code на приставки вы можете посылать друг другу Mii, при условии, конечно, что ваша приставка подключена к Интернету и вы уже получаете обновления с WiiConnect24.

5.3.4. Mii Parade

Ждать появления других Mii нужно не в главном окне **Mii Plaza**, а непосредственно в **Mii Parade**. Для того чтобы перейти из **Mii Plaza** в **Mii Parade**, просто выберите иконку этого сервиса (располагается в правом верхнем углу экрана рис. 5.16). Окно **Mii Parade** имеет свой набор иконок, посмотрите на рис. 5.18.

1. **Send Mii to Mii Plaza** – чтобы впустить к себе на приставку вновь прибывший Mii, необходимо перетащить Mii прямо на эту иконку. Перетаскивание Mii осуществляется путем выделения курсором нужного Mii и нажатия сразу двух кнопок с буквами **A** и **B**.
2. **Erase a Mii** – удаление Mii из **Mii Parade**.
3. **Go to Mii Plaza** – возвращение в окно **Mii Plaza**.
4. **Travel Settings** – позволяет включать опцию путешествия Mii в пространстве.
5. **Mii Speed** – заставляет всех Mii двигаться быстрее.
6. **Mii Number** – показывает общее количество Mii в **Mii Plaza** и **Mii Parade**.

Сервис **Mii Parade** имеет одну важную особенность. Во-первых, чтобы ваш Mii, а также Mii другого пользователя мог путешествовать, необходимо выбрать курсором иконку **Travel Settings** в окне **Mii Parade**, а затем в новом открывшемся диалоговом окне выбрать кнопку **Travel**. Эта операция разрешит вам путешествовать, а другим Mii – заходить на вашу приставку.

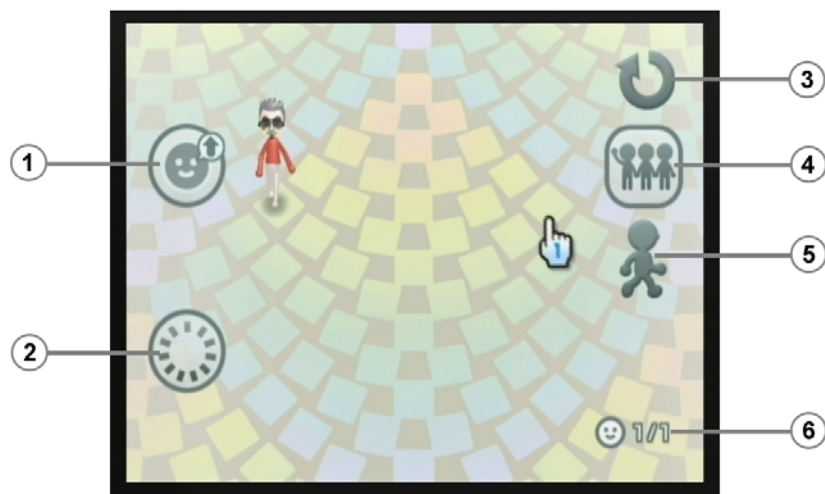


Рис. 5.18 ▼ Площадь Mii Parade

Во-вторых, сам сервис **Mii Parade** – это своего рода «кордон» или пограничная зона, в которую попадают все пришедшие к вам в гости Mii. Далее этого сервиса сами Mii пройти не могут. То есть вы должны специально одобрить приход вновь пришедшего к вам Mii далее в **Mii Plaza**. Такая своеобразная приграничная зона, где вы можете выбирать, кого пустить к себе на консоль, а кого нет.

Примечание. Все Mii приходят к вам на консоль, или, точнее, инициализируются у вас на приставке, непосредственно в момент запуска канала Mii Channel.

Чтобы одобрить появление нового Mii у себя в **Mii Plaza**, нужно подцепить курсором Mii и перетащить его на иконку **Send Mii to Mii Plaza**. Все, этот одобренный Mii появится у вас уже в окне **Mii Plaza**. Если же некий Mii вам не понравился, то соответственно цепляйте его и тащите на иконку **Erase a Mii**.

5.4. Альтернативное создание Mii на компьютере

Со временем в Интернете появилось множество различных программ, которые позволяют создавать Mii прямо на компьютере (рис. 5.19), а затем без проблем переносить его на Wii Remote. Встроенный редактор канала **Mii Channel** имеет большой набор возможностей в подборе фигурки Mii, но можно сделать его еще больше, а также, например, воспользоваться уже готовыми образами, которые создают другие люди. Поэтому и появились соответствующие инструменты, позволяющие делать Mii на компьютере, и в целом полный процесс создания и переноса Mii примерно следующий.

Вы скачиваете из Интернета один из компьютерных редакторов Mii и устанавливаете на свой компьютер. Затем с помощью этого редактора создаете но-

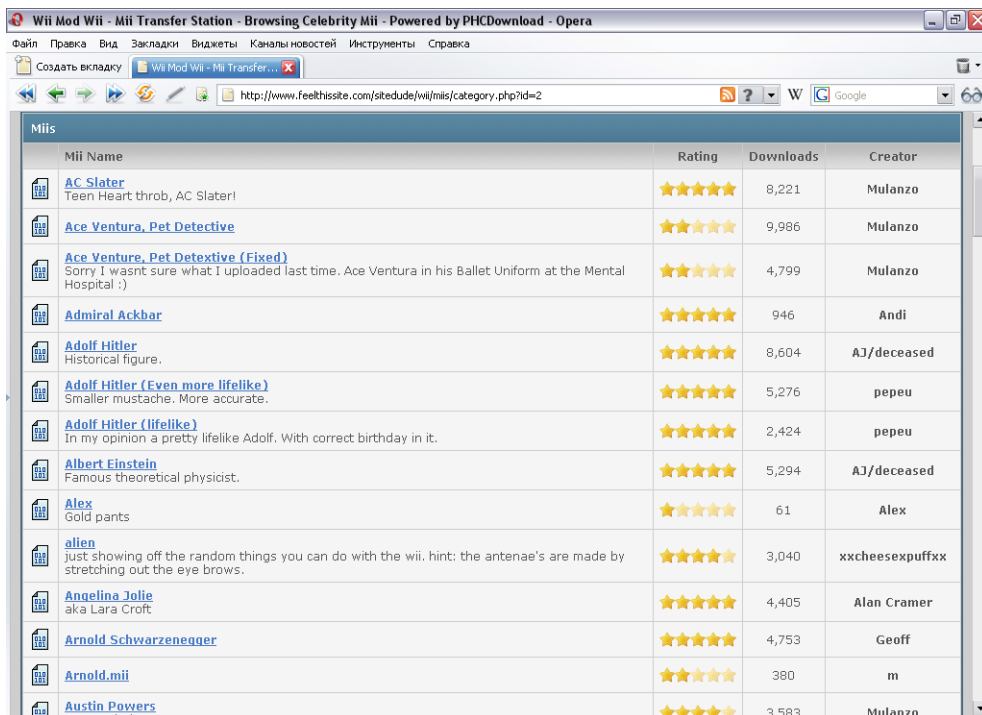


Рис. 5.19 ▼ Один из компьютерных редакторов Mii

вый Mii и встроенными средствами инструментария сохраняете новый Mii на жестком диске. Далее вам необходимо соединить Wii Remote с компьютером с помощью Bluetooth, и это, пожалуй, самое проблемное действие, но уже есть ряд программ и инструкций, позволяющих соединить два разных устройства между собой. После этого необходимо включить приставку Wii и перенести все закаченные на Wii Remote образы Mii на консоль.

Найти все необходимые программы можно в Интернете. Например, неплохой компьютерный редактор Mii можно взять по адресу в Интернете: <http://www.miieditor.com>. Для пересылки Mii между компьютером и Wii Remote, возможно, понадобится специальное программное обеспечение, которое можно скачать по ссылке: <http://www.mii4all.com>. Также в сети есть много готовых Mii, сделанных другими людьми. Скачать готовые Mii можно, например, на сайте по адресу в Интернете: <http://www.feelthissite.com/sitedude/wii/miis/category.php?id=2> (рис. 5.20).

Примечание. Не забывайте о том, что все действия по переносу Mii с компьютера на Wii Remote и далее на приставку вы будете делать на свой страх и риск, и автор книги не несет ответственности за возможные проблемы или поломки вашей приставки Wii, Wii Remote или других устройств!



Mii Name	Rating	Downloads	Creator
AC Slater Teen Heart throb, AC Slater!	★★★★★	8,221	Mulanzo
Ace Ventura, Pet Detective	★★★★★	9,986	Mulanzo
Ace Ventura, Pet Detextive (Fixed) Sorry I wasnt sure what I uploaded last time. Ace Ventura in his Ballet Uniform at the Mental Hospital :)	★★★★★	4,799	Mulanzo
Admiral Ackbar	★★★★★	946	Andi
Adolf Hitler Historical figure.	★★★★★	8,604	AJ/deceased
Adolf Hitler (Even more lifelike) Smaller mustache. More accurate.	★★★★★	5,276	pepeu
Adolf Hitler (lifelike) In my opinion a pretty lifelike Adolf. With correct birthday in it.	★★★★★	2,424	pepeu
Albert Einstein Famous theoretical physicist.	★★★★★	5,294	AJ/deceased
Alex Gold pants	★★★★★	61	Alex
alien just showing off the random things you can do with the wii. hint: the antennae's are made by stretching out the eye brows.	★★★★★	3,040	xxcheesexpuffxx
Angelina Jolie aka Lara Croft	★★★★★	4,405	Alan Cramer
Arnold Schwarzenegger	★★★★★	4,753	Geoff
Arnold.mii	★★★★★	380	m
Austin Powers	★★★★★	3,583	Mulanzo

Рис. 5.20 ▼ Большой выбор Mii на одном из сайтов

5.5. Вступаем в клуб любителей Nintendo

Компания Nintendo организовала в Интернете клуб любителей приставок и игр от Nintendo, и вы можете без проблем вступить в этот клуб, а затем зарегистрировать через Интернет свои игры и консоли, получив за это приятные бонусы. Впоследствии вы сможете «привязать» свою регистрацию в клубе Nintendo с вашей приставкой Wii в магазине Wii Shop Channel (см. главу 7). Регистрация в клубе Nintendo происходит по адресу в Интернете: <http://www.nintendo-europe.com/NOE/en/GB/register/index.jsp>. Наберите этот адрес в интернет-браузере, а когда страница загрузится на компьютер, выберите кнопку **SIGN UP**. После чего вы попадете на страницу регистрации нового пользователя (рис. 5.21).

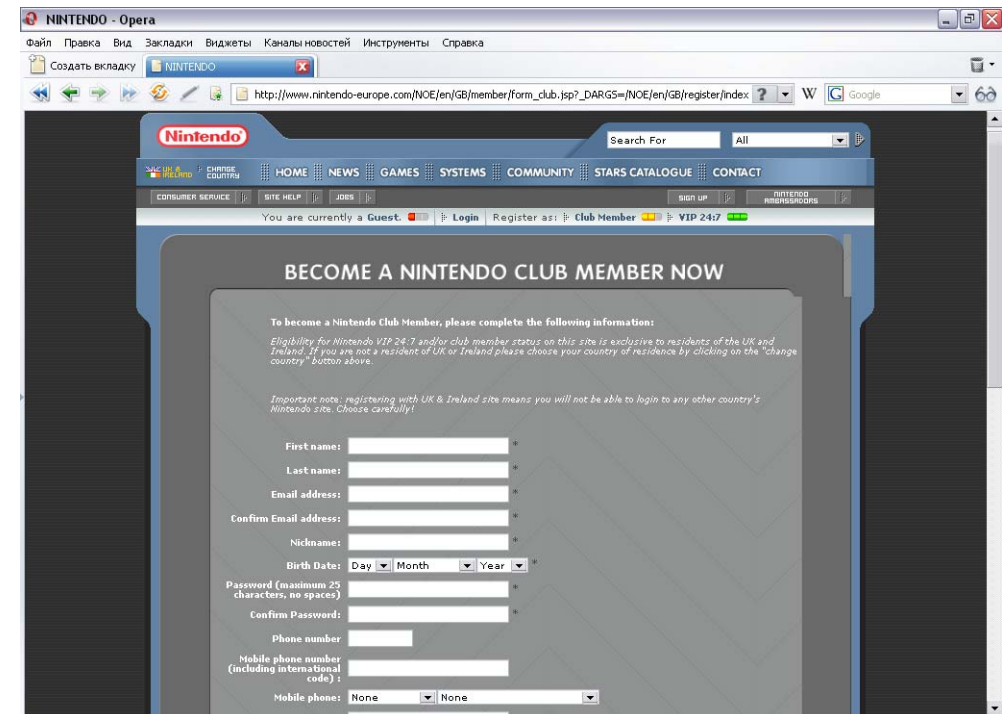


Рис. 5.21 ▼ Регистрация нового пользователя

На странице регистрации заполните все поля и особенно уделите внимание правильности заполнения поля **Email address**. На этом ресурсе именно адрес электронной почты будет выступать в качестве логина для доступа к системе. Также обратите внимание, что страну проживания нужно выбирать ту, которую вы выбрали в настройках системы Wii. Заполнив правильно все поля, ото-

плите форму кнопкой **Submit**. На указанный адрес электронной почты в течение некоторого времени вам должно прийти письмо со ссылкой о подтверждении регистрации. Подтвердите регистрацию и зайдите в систему. Теперь можно приступать к регистрации своих консолей и игр для получения бонусов от Nintendo.

Каждая консоль компании Nintendo и игра, выпущенная именно Nintendo, а не какой-то другой компанией, имеет в своей упаковке небольшой буклет с названием VIP 24:7. Этот буклет содержит несколько страниц, на одной из которых есть защитный слой, стерев который вы найдете уникальный пин-код, или PIN#. С помощью этого PIN# вы можете зарегистрировать свой продукт на сайте компании и получить за это определенное количество звезд, или Stars. Впоследствии все накопленные Stars обмениваются на оригинальные обои для компьютера или даже можно получить уникальный скрин-сейвер с тематикой игр или приставок Nintendo. Одно время даже поговаривали, что Stars можно будет обменивать на Wii Points (деньги для оплаты товаров в магазине Wii Shop Channel), но как-то со временем все эти разговоры превратились в слухи.

Для регистрации вы можете использовать любые приставки Nintendo и игры, изданные именно этой компанией. То есть если игра издавалась, например, компанией Carsoft, то эта игра не подлежит регистрации, да, собственно,

и внутри самой игры вы не обнаружите буклета VIP 24:7. Все приставки от Nintendo должны иметь в коробке буклет VIP 24:7, и если такого буклета нет, то нужно задавать вопросы магазину, в котором вы приобрели консоль, и требовать приставку в полной комплектации.

Ввести регистрационный код можно непосредственно на сайте клуба Nintendo, после того как вы войдете в систему под своим логином (адрес электронной почты). Войдя в систему, найдите ссылку **Registr** или прямо на главной странице найдите текстовое поле для ввода PIN#. Затем введите оригинальный пин-код и зарегистрируйте устройство или игру. За регистрацию приставки вы получаете 500 звездочек, а за игру – 250 звезд, при этом просто регистрация в системе себя как пользователя даст вам дополнительных 210 звезд. Все, что можно скачать за звезды, располагается в каталоге **STARS CATALOGUE** (ссылка **STARS CATALOGUE** в верхней части страницы рис. 5.22).

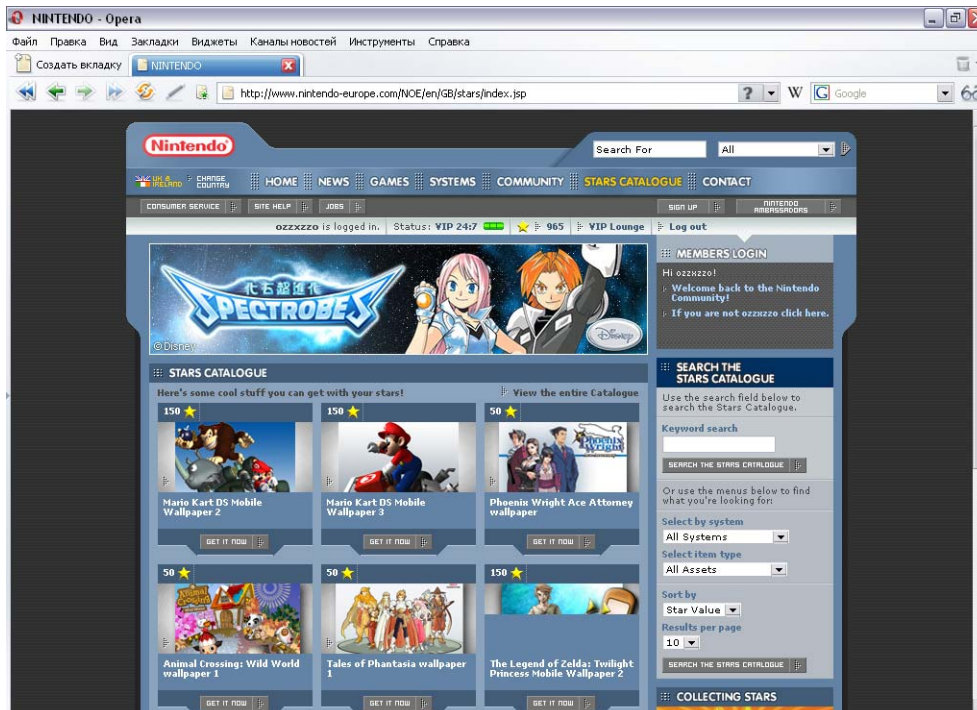


Рис. 5.22 ▼ Каталог бонусов

Глава 6

Подключаемся к Интернету

В этой главе:

- Концентратор
- Коммутатор
- Маршрутизатор
- Точка доступа
- Беспроводный USB-адаптер
- Интернет-центр
- Обновление системной прошивки

Н аличие дома более одного компьютера или, скажем, компьютера и игровой приставки автоматически влечет за собой создание в квартире небольшой сети для выхода в Интернет. Конечно, вы можете использовать для выхода в Интернет всего-навсего один модем как для компьютера, так и для игровой приставки, но тогда вам придется постоянно перетягивать кабель между двумя устройствами. Поэтому гораздо проще создать небольшую сеть, например на базе маршрутизатора, интернет-центра или точки доступа. В этой главе мы поговорим о возможных способах подключения к Интернету приставки Wii, а также на конкретных примерах рассмотрим подключение Wii к Интернету через маршрутизатор, точку доступа и беспроводный USB-адаптер.

6.1. Обзор возможных способов подключения

На рынке имеется огромное количество различных сетевых устройств, на базе которых можно сформировать сеть практически любой сложности. Здесь, естественно, все зависит от количества устройств, которые вы захотите объединить в свою сеть. В простейшем виде сеть может быть, например, такой: вы подключаете к своему телефонному кабелю интернет-центр, в который уже

встроены модем и маршрутизатор. В этом случае достаточно настроить модем на интернет-соединение с провайдером услуг и подключить к центру все свои устройства (компьютер, ноутбук, игровую приставку и т. д.).

Другой вариант – это когда вы к простому модему (ADSL или 56K) подключаете маршрутизатор и уже от него ведете кабель к компьютеру, ноутбуку, игровой приставке. Или, скажем, вы подключаете к этому маршрутизатору еще и точку доступа, которая соединяет по беспроводной сети все устройства, умеющие работать с Wi-Fi. Это подключение также можно настроить при помощи беспроводного USB-адаптера, подключенного к компьютеру, и т. д.

Способов подключения на самом деле много, и здесь все зависит от имеющихся у вас под рукой сетевых устройств или желания потратить определенную сумму денег на создание домашней сети. Но прежде чем мы перейдем к рассмотрению реальных примеров подключения приставки Wii к Интернету, стоит познакомиться с наиболее используемыми сетевыми устройствами, которые смогут помочь вам организовать одновременное подключение к Интернету нескольких устройств.

6.1.1. Концентратор

Концентратор позволяет объединить различное количество компьютеров, которые после соединения могут обмениваться между собой данными. Соединение между компьютерами происходит с помощью кабеля Ethernet и сетевых карт, установленных в компьютерах. Отличительная особенность концентратора заключается в том, что он не умеет определять, от какого компьютера или устройства он получил данные. Поэтому любые полученные данные он передает всем подключенным к нему компьютерам, включая также и компьютер, с которого эти данные были переданы. Более того, концентратор может работать только в режиме передачи или получения данных, что приводит к очень медленной работе. На рис. 6.1 приведена типичная схема подключения компьютеров к концентратору.

Важно также понимать, что концентратор в основном предназначен для построения сетей без прямого выхода в Интернет через модем. То есть сначала вам необходимо подключить концентратор к управляющему компьютеру, который имеет выход в Интернет, и только потом создавать сеть, подключая другие компьютеры и устройства к концентратору. Поэтому если вы не имеете концентратора и не собираетесь строить сложную сеть, то лучше выбрать для создания своей сети маршрутизатор, интернет-центр или точку доступа, тем более что на базе этих устройств можно также построить большую и даже более скоростную сеть.

6.1.2. Коммутатор

Коммутатор, так же как и концентратор, позволяет соединить множество компьютеров и устройств в единую сеть и чем-то похож на концентратор. Но в отличие от концентратора, коммутатор умеет определять, от какого устройства

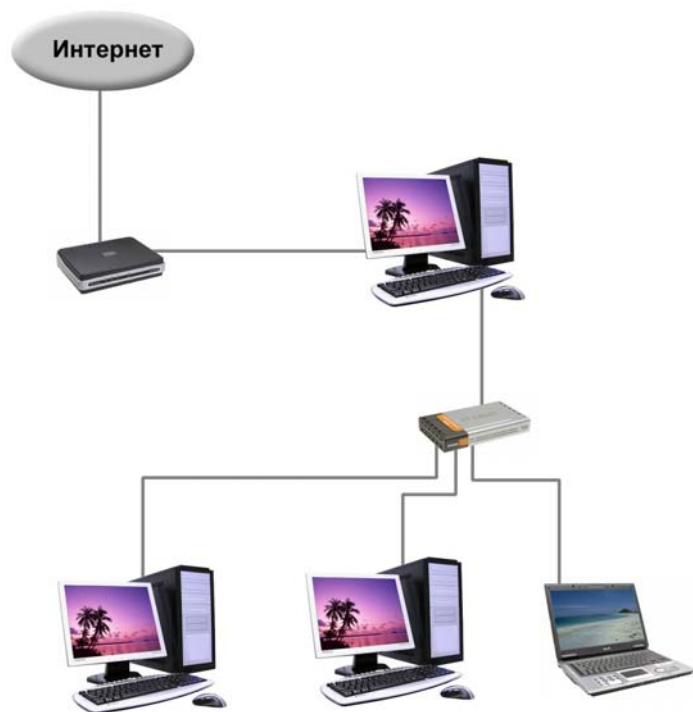


Рис. 6.1 ▼ Подключение компьютеров через концентратор

он получил данные и какому устройству их необходимо передать. Дополнительно коммутатор может работать как в режиме передачи, так и в режиме получения данных, что значительно увеличивает его скорость работы.

Коммутаторы в своем классе еще дополнительно делятся на различные виды. Могут быть неуправляемые коммутаторы, интеллектуальные коммутаторы, управляемые автономные коммутаторы, управляемые стекируемые коммутаторы, беспроводные коммутаторы и т. д. К слову, в некоторых русскоязычных переводах официальной документации маршрутизаторы могут называть коммутаторами и наоборот. В целом оба этих устройства между собой похожи, но некоторые внутренние особенности работы коммутатора все же отличают его от маршрутизатора. Если вы не имеете коммутатора, но желаете объединить несколько устройств в сеть для дальнейшего доступа к Интернету, то лучше обратить свое внимание на маршрутизатор, интернет-центр или точку доступа.

6.1.3. Маршрутизатор

Маршрутизатор – это самое подходящее устройство для построения сети и подключения как компьютера, так и консольной приставки с последующим выходом в сеть Интернет. Дело в том, что маршрутизатор позволяет обмениваться

данными как между всеми устройствами одной сети, так и между этой сетью и Интернетом, поскольку он может направлять сетевой трафик, отчего, собственно, и получил свое название.

Посмотрите на рис. 6.2, где приведена одна из возможных схем подключения устройств через маршрутизатор. На этом рисунке мы видим, что от модема (ADSL или 56K) идет кабель к маршрутизатору, который, в свою очередь, имеет несколько Ethernet-портов для одновременного подключения различных устройств. В этом случае компьютер подключается к маршрутизатору через сетевую карту, а приставки – напрямую, поскольку имеют встроенную возможность работы с сетью. Единственное, что приставка Wii требует для подключения еще специальный LAN-адаптер, который как раз и исполняет роль сетевой карты.

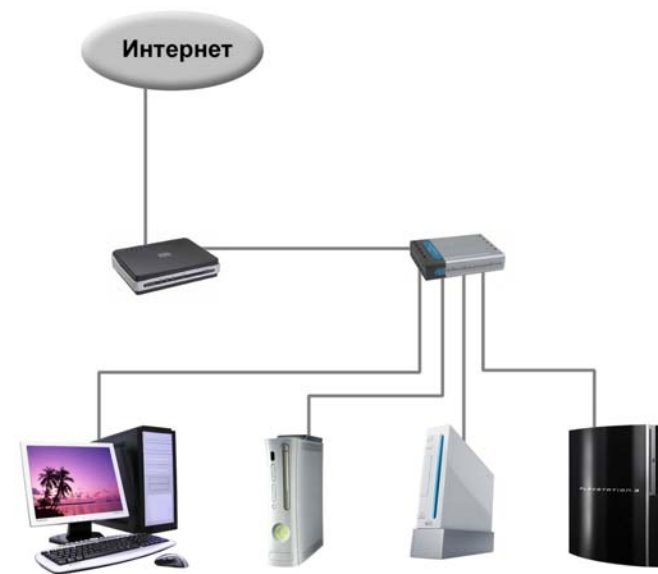


Рис. 6.2 ▼ Подключение через маршрутизатор

Маршрутизаторы могут быть также беспроводными – это когда точка доступа объединена с маршрутизатором в одно устройство. Дополнительно маршрутизатор может быть встроен прямо в модем, то есть модем вместо одного Ethernet-выхода будет иметь еще несколько выходов или встроенный в себя маршрутизатор. Работа с такими устройствами достаточно проста, но каждая модель того или иного производителя может иметь свои отличительные особенности, поэтому рекомендую вам внимательно изучать руководство пользователя выбранного устройства. Также некоторые печатные издания называют маршрутизаторы и модемы ADSL со встроенными в маршрутизаторы роутерами.

6.1.4. Точка доступа

Под *точкой доступа* подразумевается устройство, умеющее работать с беспроводной сетью, или устройство, организующее прямой доступ к Интернету по каналу Wi-Fi (802.11b/g). В домашних условиях точка доступа – это обычное сетевое устройство, которое можно подключить, например, к маршрутизатору (рис. 6.3) или напрямую к модему (рис. 6.4). Если вы посмотрите на рис. 6.3 и рис. 6.4, то увидите два разных способа объединения устройств в сеть, но принцип работы здесь не сильно отличается друг от друга, разница будет лишь в настройках самой точки и доступа.

Сами беспроводные сети работают на базе высокочастотного канала Wi-Fi или в спецификации 802.11b/g. В той же спецификации дальность действия домашней сети обычно составляет порядка 30–100 метров (конечно, все зависит от мощности беспроводного устройства). Для организации безопасного соединения или защищенной сети используются различные способы аутентификации и шифрования соединения, известные как WPA (Wi-Fi Protected Access), WPA 2, WPA PSK, WPA2 PSK, PEAP. К сожалению, пока ни один из способов не позволяет создать действительно мощную защищенную сеть, и даже фильтрацию устройств по IP-адресу или использование SSID можно при желании обмануть.



Рис. 6.3 ▼ Подключение к маршрутизатору



Рис. 6.4 ▼ Подключение напрямую к модему

6.1.5. Беспроводной USB-адаптер

Беспроводной *Wi-Fi USB-адаптер* также исполняет роль точки доступа. Но в отличие от автономной точки доступа, где соединение с Интернетом не зависит от того, включен компьютер или нет, беспроводной Wi-Fi USB-адаптер может работать с приставкой, только если включен компьютер. То есть данный USB-адаптер вставляется в один из свободных USB-портов компьютера, и непосредственно через этот порт компьютера происходит соединение приставки с Интернетом. На рис. 6.5 приведен классический способ подключения устройств через Wi-Fi USB-адаптер.

6.1.6. Интернет-центр

Название *интернет-центр* появилось не так давно. По своей сути интернет-центр – это одно устройство, которое имеет в одном корпусе модем, маршрутизатор и беспроводную точку доступа (опционально). Такое устройство намного интереснее для пользователей. Правда, цена на такие устройства не такая уж и маленькая, да и не все интернет-центры от разных производителей желают работать с приставками (бывают проблемы). Более того, вы наверняка уже имеете дома модем или даже маршрутизатор, и покупать еще одно устройство, даже

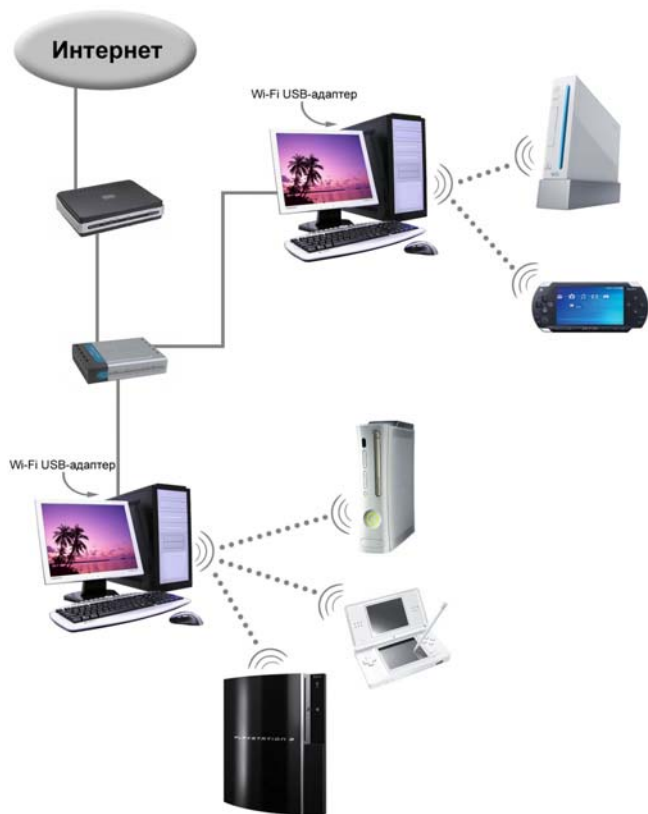


Рис. 6.5 ▼ Подключение через Wi-Fi USB-адаптер

то, которое может заменить всю вашу кучу проводов, получится далеко не всегда. Но если вы только-только определяетесь с подбором устройства, то интернет-центр – достаточно перспективная покупка. На рис. 6.6 изображена типичная схема подключения устройств с использованием интернет-центра.

6.2. Подключаем Wii к Интернету через точку доступа

Пришло время перейти от теории к практике и настроить свою приставку Wii на работу с точкой доступа. Сама приставка Wii может работать со многими перечисленными ранее способами аутентификации и шифрования беспроводного соединения. Мы в качестве базового примера будем использовать метод шифрования на базе WPA2 PSK. Этот способ более простой в настройке и более защищенный по паролю или идентификационному ключу. Но вы можете



Рис. 6.6 ▼ Возможная схема подключения через интернет-центр

использовать и другие методы шифрования, главное, что почти все механизмы настройки системы Wii очень похожи между собой.

Для подключения Wii к Интернету использовалась следующая схема сети. К телефонному кабелю через ADSL-сплитер подключался ADSL-модем. Затем к этому модему подключался недорогой маршрутизатор с пятью Ethernet-портами. В один из портов этого маршрутизатора подсоединялась точка доступа, непосредственно к которой и конектилась приставка Wii. На примере этой схемы объединения устройств в сети мы и будем рассматривать настройку приставки Wii на подключение к Интернету. Но как вы понимаете, точка доступа – она везде точка доступа, и если вы используете несколько иную схему подключения, то предложенную схему подключения можно использовать как базовую.

Примечание. Все мои приставки (Wii, DS Lite, Xbox 360, PS3, PSP) работают именно по вышеописанной схеме подключения (модем + маршрутизатор + точка доступа). Проблем в настройке и подключении у меня не было практически никаких, но многое, если не все, зависит и от самого провайдера услуг.

Что касается конкретных моделей сетевых устройств, то сетевые стандарты для всех производителей одинаковы, но все же очень часто пользователи сталкиваются с устройствами, которые не желают работать с консолями, либо сложность настройки этих устройств мешает простым пользователям разоб-

раться самостоятельно. Я не хочу вам навязывать те или иные устройства, но все же перечислю те устройства, с которыми сейчас работаю и не имею проблем. Это модем D-Link DSL-2500U, маршрутизатор D-Link DES-1005D и точка доступа D-Link DWL-G700AP. Все перечисленные устройства заработали со всеми приставками, что называется с «полпинка», но повторяюсь, не хочу навязывать никому определенные модели сетевых устройств, это дело личных предпочтений.

Прежде чем переходить к настройкам Wii, вы должны задать пароль или ключ шифрования к своей беспроводной точке доступа. Методику установки и настройки конкретной точки доступа мы обсуждать не будем, поскольку это несколько не наша тема, да и каждое устройство от разных производителей имеет свою специфику. Обычно в комплект поставки входят различные инструкции и на форумах производителей можно найти множество рекомендаций. Важно одно – это выбор способа шифрования (он должен быть одинаков и у точки доступа, и у приставки Wii) и наличие пароля или идентификационного ключа.

Давайте посмотрим на рис. 6.7, где приведен интерфейс настройки точки доступа D-Link DWL-G700AP, доступный через интернет-браузер. Графический

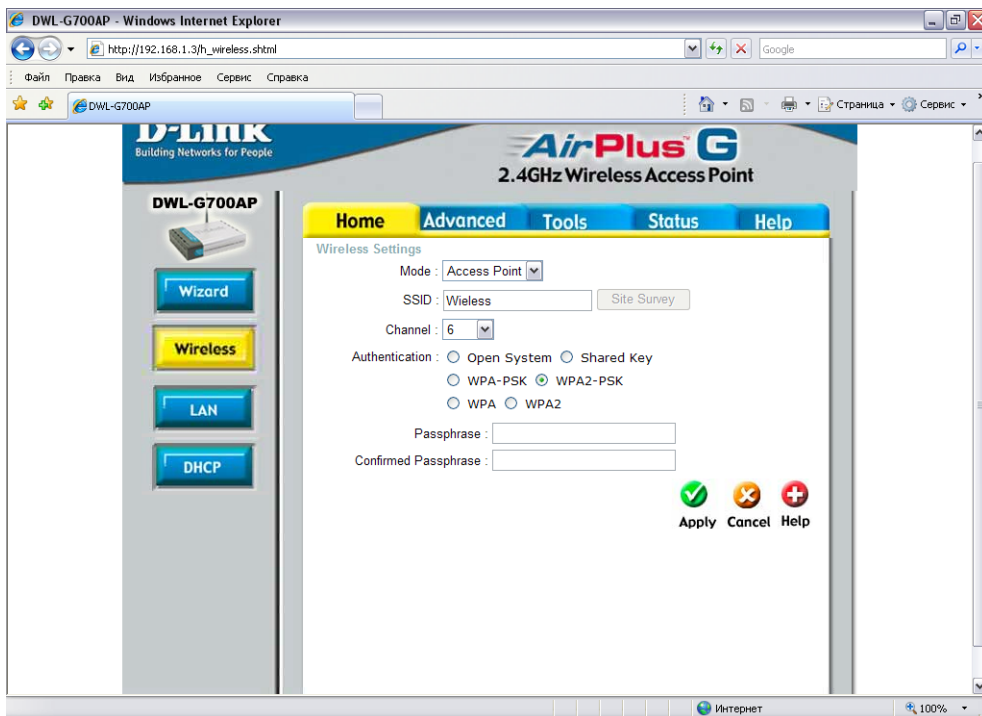


Рис. 6.7 ▼ Настройка точки доступа D-Link DWL-G700AP

интерфейс устройств от других производителей может отличаться, но опции настроек будут примерно одинаковы. Итак, в списке **Mode** у вас должно быть выбрано значение **Assecc Points**, то есть устройство будет работать как точка доступа. Затем флажком в этом окне выбираем WPA2-PSK, а в поле **Passphrase** придумываем и прописываем как можно более сложный пароль с использованием букв в различном регистре, цифр и других доступных знаков. Этот пароль записываем также себе на листок, поскольку он нам понадобится для внесения его в настройки приставки Wii. Затем в поле **Confirm Passphrase** еще раз повторяем пароль и нажимаем кнопку **Apply**. Теперь переходим к приставке Wii и весь процесс настройки системы рассмотрим в уже пошаговом режиме.

6.2.1. Пошаговая инструкция настройки Wii

1. Подключите к сети точку доступа и включите приставку Wii. На консоле в главном меню выберите **Wii Options**. Перейдите в раздел настроек приставки и выберите там кнопку **Internet**. Откроется новая страница с одноименным названием раздела, представленная на рис. 6.8. На этой странице располагаются еще три кнопки. Сейчас нам интересна кнопка **Connection Setting**, выберите ее курсором. Откроется следующая страница **Connection Setting** (рис. 6.9). На этой странице вы найдете три новые кнопки с названиями **Connection 1–3**. Каждая такая кнопка позволяет создать три абсолютно разные настройки подключения по Wi-Fi. Это очень удобно, например вы настроили приставку на работу с домашними устройствами и сохранили настройки в **Connection 1**. Затем, скажем, где-нибудь в другом месте у вас появилась новая необходимость подключить

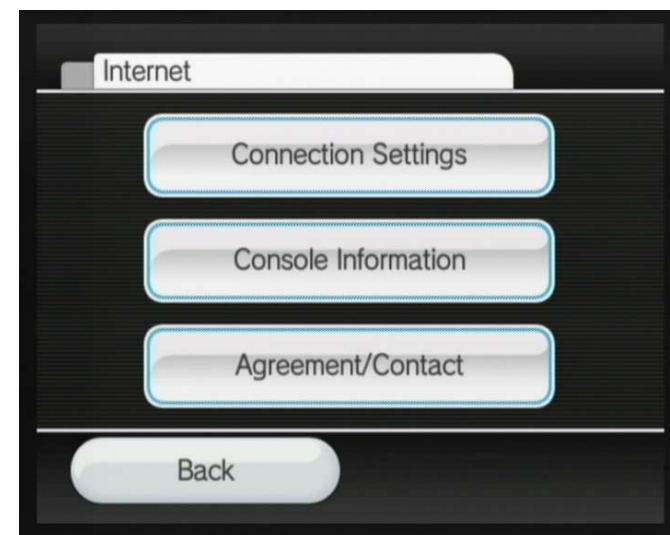


Рис. 6.8 ▼ Страница Internet

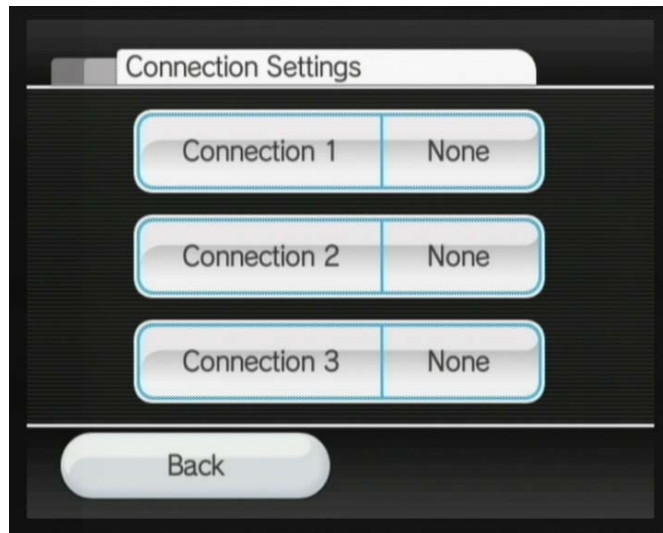


Рис. 6.9 ▼ Страница Connection Setting



Рис. 6.10 ▼ Выбор беспроводного подключения к Интернету

ся к сети вновь. Чтобы не сбрасывать рабочие настройки подключения, вы можете создать новые настройки уже в **Connection 2** или **Connection 3**. Впоследствии приставка в момент соединения с Интернетом просто пройдет по имеющимся настройкам и выберет рабочее соединение. На самих кнопках **Connection 1–3** с правой стороны будет находиться дополнительная надпись **None** либо **Wireless/Wired**. Надпись **None** означает, что в данный момент в этом разделе нет настроек подключения к Интернету, а надпись **Wireless/Wired** указывает на уже имеющиеся настройки подключения к Интернету либо для беспроводной, либо для проводной сети. Мы выбираем одну из кнопок **Connection** и переходим в раздел настроек подключения к Интернету.

- Следующая страница имеет еще две новые кнопки **Wireless Connection** и **Wired Connection** (рис. 6.10). Обе кнопки открывают соответственно разделы для настроек беспроводного подключения (**Wireless Connection**) и подключения по кабелю (**Wired**). Выбираем кнопку **Wireless Connection** и переходим в раздел настроек беспроводного подключения.
- Раздел беспроводного подключения содержит три новые кнопки **Search for an Point**, **Nintendo Wi-Fi USB Connector** и **Manual Setup**. Выбор одной из кнопок запустит один из трех способов подключения к беспроводной сети (рис. 6.11). Так, кнопка **Search for an Point** в автоматическом режиме осуществляет поиск точки доступа в зоне своей видимости (порядка 10–30 метров, все зависит от препятствий). Кнопка **Nintendo Wi-Fi USB Connector** позволяет настроить подключение к Интернету через Nintendo Wi-Fi USB-адаптер, а кнопка **Manual Setup** – настроить подклю-



Рис. 6.11 ▼ Выбор способа подключения к Интернету

чение в ручном режиме, с возможностью фильтрации устройств по IP-адресу. Мы избираем кнопку **Search for an Point**. Приставка Wii в тот же миг запустит сканирование пространства на предмет доступной точки доступа (рис. 6.12).

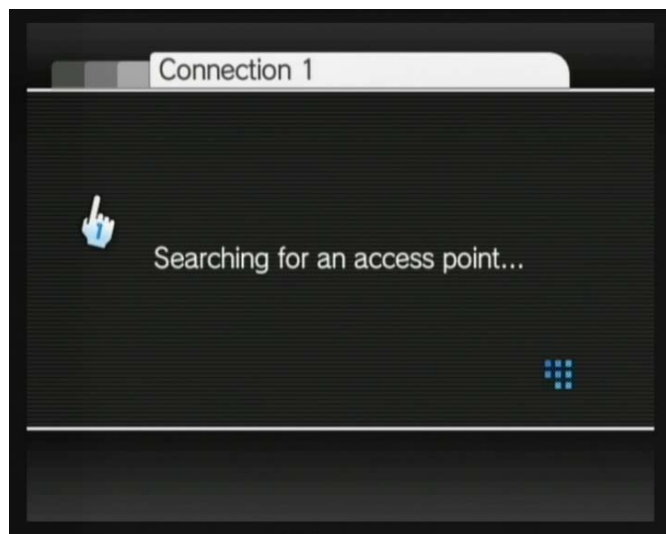


Рис. 6.12 ▼ Поиск точки доступа

4. Как только ваша (или соседская) точка доступа будет найдена, откроется новая страница (рис. 6.13), где вам нужно подтвердить желание использовать точку доступа и нажать кнопку **ОК**. Следующая страница представит полный список найденных точек доступа (рис. 6.14). Выбирайте из



Рис. 6.13 ▼ Подтверждение желания подключиться к точке доступа

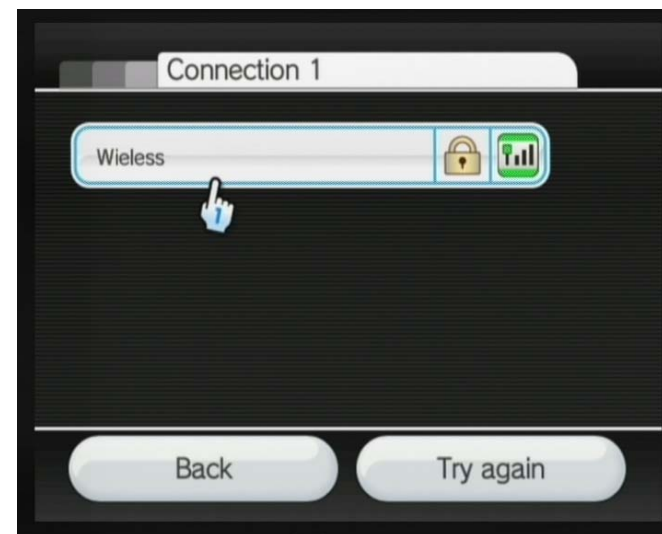


Рис. 6.14 ▼ Список найденных точек доступа

списка курсором Wii необходимую точку доступа и переходите к следующей стадии настроек беспроводного подключения к Интернету.

5. Следующая страница дает возможность ввести пароль или идентификационный ключ, который вы придумали ранее для своей точки доступа. Поэтому достаем листок со своим паролем (или паролем соседа) и вызываем клавиатуру Wii путем наведения курсора на белое поле **Input the password or key** и нажатия на Wii Remote кнопки с буквой **A**. С помощью появившейся виртуальной клавиатуры вводим пароль и нажимаем кнопку **ОК**. Произойдет возврат к предыдущей странице. Нажимаем снова кнопку **ОК** (рис. 6.15). Появится новое окно с вопросом о сохранении введенных настроек (рис. 6.16). Нажимаем кнопку **ОК** и ждем, пока консоль сохранит новые настройки в своей памяти.
6. После сохранения в памяти всех введенных настроек система выдаст вопрос о запуске первого тестового соединения с точкой доступа (рис. 6.17). Нажимаем кнопку **ОК** и наблюдаем за процессом тестового соединения (рис. 6.18). Как только тест будет пройден, на экране телевизора появится сообщение о том, что тест прошел успешно (рис. 6.19). Более того, сервис WiiConnect24 моментально предложит сделать вам обновление системной прошивки, о чем мы поговорим уже в следующем разделе. Если же система не сможет установить соединение и выдаст ошибку, то, значит, либо вы неправильно ввели пароль, либо настройки аутентификации и шифрования на двух устройствах разные. В этом случае нужно еще раз ввести на приставке пароль или проверить настройки вашей точки доступа.



Рис. 6.15 ▼ Вводим пароль

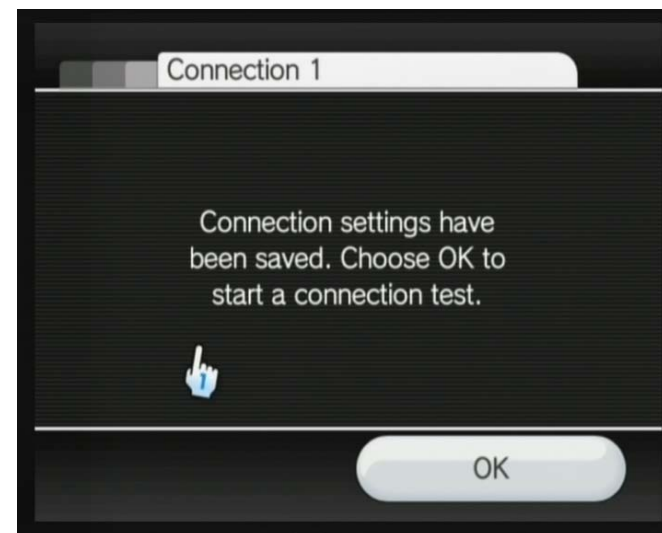


Рис. 6.17 ▼ Тест соединения с точкой доступа



Рис. 6.16 ▼ Подтверждаем настройки подключения

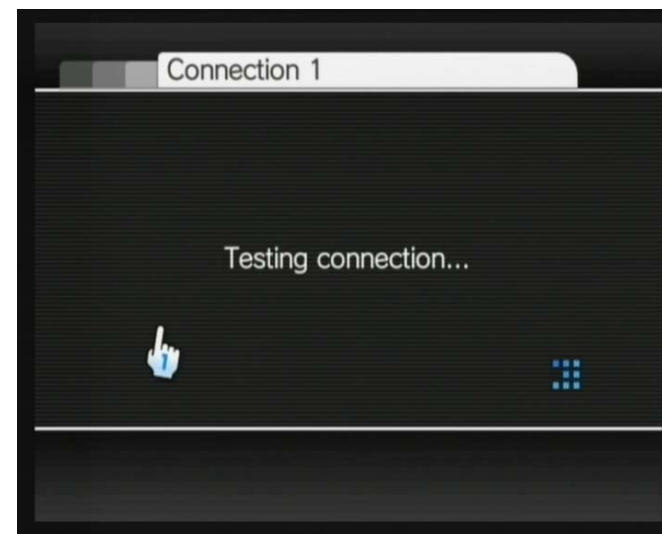


Рис. 6.18 ▼ Соединение с точкой доступа

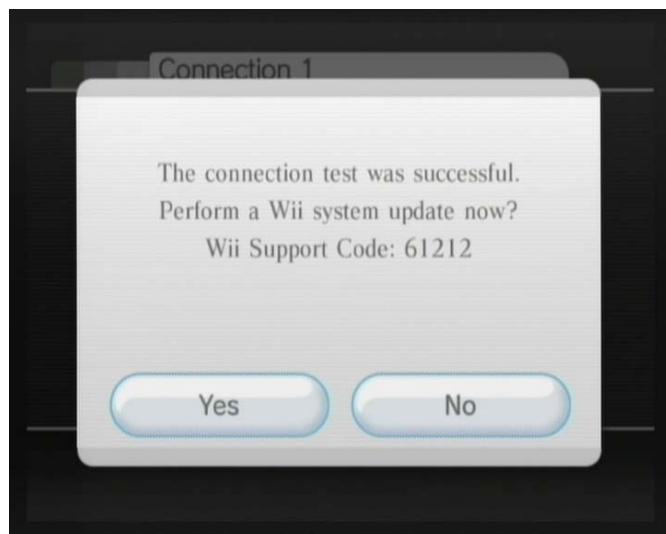


Рис. 6.19 ▼ Сообщение об успешно пройденном тесте

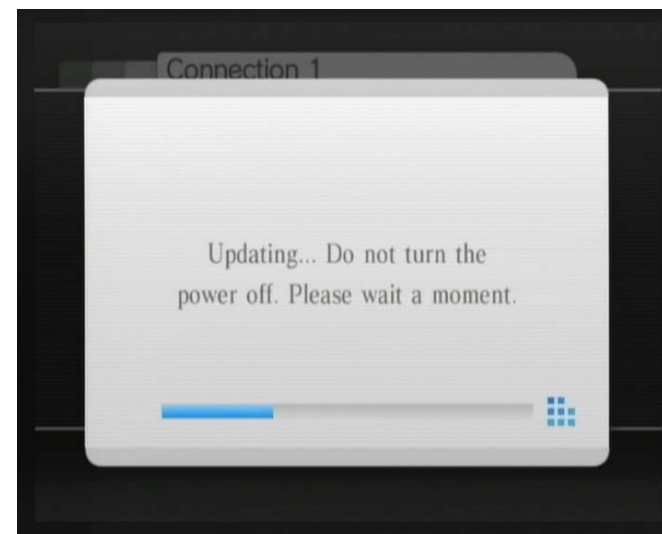


Рис. 6.20 ▼ Обновление прошивки

6.3. Обновляем прошивку системы через WiiConnection24

После теста беспроводного соединения система предложит вам обновить прошивку (рис. 6.19). Но, откровенно говоря, она всегда предлагает это сделать, как только вы зайдете в WiiConnect24, вне зависимости от того, как давно вы обновлялись. Если вы не хотите обновлять прошивку, нажмите кнопку **No**. В дальнейшем вы сможете без проблем работать с Интернетом даже без обновления прошивки. Если вы хотите обновить прошивку, то вам необходимо выбрать кнопку **Yes**. Приставка установит соединение с сервисом WiiConnect24 и начнет скачивать последнее обновление (рис. 6.20). Когда идет обновление прошивки, приставку из электрической сети выключать нельзя!

Если ваша приставка имеет последнюю версию прошивки, то Wii узнает об этом сразу, а точнее она соединится с WiiConnect24 на несколько секунд и сравнит вашу версию прошивки с версией, доступной на сервере. После обновления прошивки откроется новое окно (рис. 6.21). Нажмите в этом окне кнопку **Yes**, и вы возвратитесь в главное меню.

После того как вы в первый раз подключитесь к Интернету и скачаете обновление, приставка Wii дополнительно предложит вам использовать установленные ранее настройки для каналов WiiConnect24 и Wii Shop Channel. На экране сразу после обновления появится окно **Wii System Update**, где будет предложено использовать настройки системы для этих каналов (рис. 6.22). На-

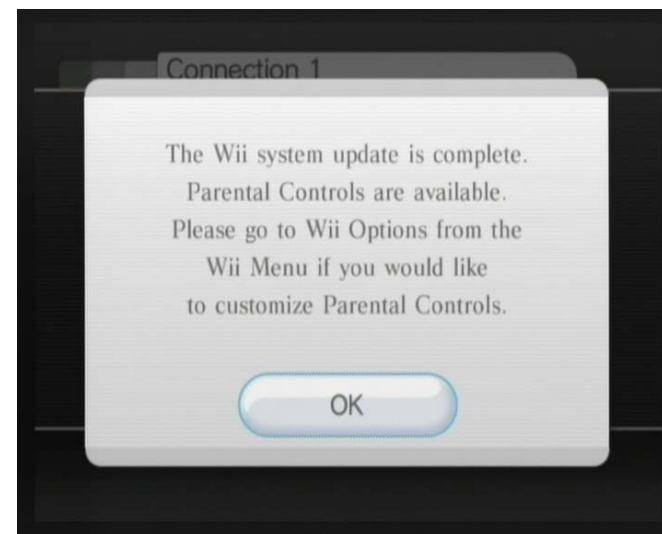


Рис. 6.21 ▼ Новая версия прошивки установлена

жмите в этом окне кнопку **Yes** и дождитесь конца тестового соединения и сохранения настроек в памяти приставки (рис. 6.23). Как только тест будет пройден, возвращайтесь в главное меню приставки.

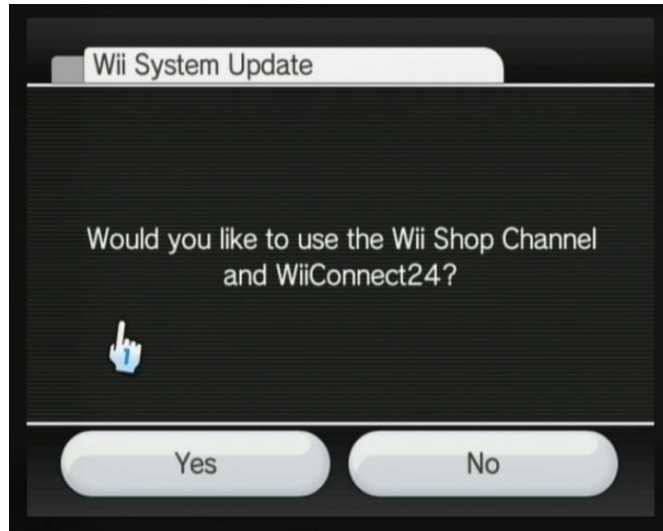


Рис. 6.22 ▼ Окно Wii System Update

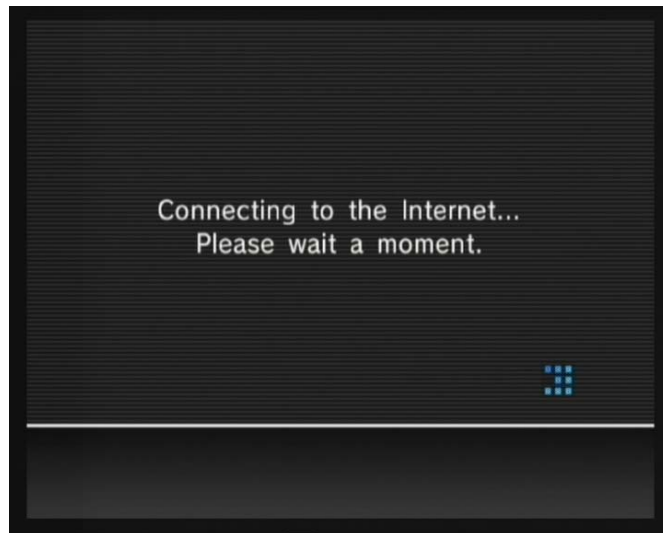


Рис. 6.23 ▼ Тест соединения и сохранение настроек

6.4. Подключаем Wii к Интернету через Nintendo Wi-Fi USB Connector

Для подключения к Интернету приставок Wii, DS или DS Lite по каналу Wi-Fi компания Nintendo рекомендует к использованию свой фирменный адаптер Nintendo Wi-Fi USB Connector (рис. 6.24). При желании можно использовать и другие Wi-Fi USB-адаптеры. Стандарт Wi-Fi на то и стандарт, чтобы работать со всеми устройствами Wi-Fi одинаково, но некоторые адаптеры все же могут и не работать с приставками Nintendo. Лично у меня из трех имеющихся Wi-Fi USB-адаптеров один так и не удалось настроить. Но в любом случае работать с фирменным адаптером Nintendo Wi-Fi USB Connector намного проще. Главное – это правильно настроить адаптер в первый раз, о чем мы сейчас подробно и поговорим.



Рис. 6.24 ▼ Nintendo Wi-Fi USB Connector

В отличие от использования точек доступа, адаптер Nintendo Wi-Fi USB Connector требует постоянно включенного компьютера. Адаптер устанавливается в свободный USB-порт компьютера и соединяет приставки Nintendo с Интернетом через этот самый компьютер. По сравнению с точкой доступа, работа с Nintendo Wi-Fi USB Connector несколько проще, и, главное, ваша беспроводная сеть не будет доступна для других компьютеров, потому что адаптер «заточен» только для работы с консолями Nintendo Wii, DS или DS Lite, но варианты возможны...

Сама упаковка Nintendo Wi-Fi USB Connector бывает разной. На упаковке может быть нарисована как приставка Wii, так и портативные приставки DS или DS Lite. Разницы между адаптерами в различных упаковках нет никакой, какой найдете адаптер, такой и покупайте, я, например, до сих пор пользуюсь адаптером, купленным еще в 2006 году вместе с приставкой Nintendo DS.

Установка и настройка адаптера Nintendo Wi-Fi USB Connector не сложная, главное – это выполнять определенный порядок действий. Единственный нюанс или проблема (решаемая) может возникнуть в том случае, если ваш компьютер подключен к Интернету через маршрутизатор, который, в свою очередь, подключен к модему. Другими словами, если есть сеть, а в ней существует работающий маршрутизатор, то алгоритм настройки Nintendo Wi-Fi USB Connector будет несколько иной. Если же компьютер подключен напрямую к модему, то в этом случае установка и настройка адаптера будут стандартными. Предлагаю

рассмотреть оба случая и прямо на практике изучить все нюансы в настройке соединения с Интернетом через адаптер Nintendo Wi-Fi USB Connector.

6.4.1. Стандартная установка Nintendo Wi-Fi USB Connector

В этом разделе мы рассмотрим установку и настройку адаптера Nintendo Wi-Fi USB Connector при прямом подключении компьютера к модему. Если вы используете подключение компьютера к Интернету через маршрутизатор, то этот способ может у вас не пройти, поэтому обратитесь к следующему разделу этой главы. Сам порядок установки адаптера сводится к пошаговому выполнению определенных действий, которые нужно выполнять в строго заданном порядке. Поэтому все дальнейшие шаги по настройке адаптера будут перечислены в виде пошаговой инструкции.

1. Подготовьте Nintendo Wi-Fi USB Connector и компакт-диск, идущий в комплекте с адаптером. Затем подключите компьютер к Интернету (обязательно). После того как соединение с Интернетом будет установлено, вставьте в дисковод компьютера установочный компакт-диск адаптера. Именно так – сначала диск и только потом в нужный момент сам адаптер. На экране монитора появится первое диалоговое окно **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tools Installer** (рис. 6.25).



Рис. 6.25 ▼ Окно Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tools Installer

2. Сам процесс установки программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tools** состоит из двух этапов. Сначала на компьютер устанавливается драйвер, а затем сама программа. Но все эти действия происходят в один заход. Далее в первом окне нажмите кнопку **ОК**. Откроется следующее диалоговое окно, где вам предстоит выбрать язык интерфейса программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tools**. Языков для выбора много, но русского языка, как обычно, нет, поэтому избираем в списке международный язык **English** и нажимаем кнопку **ОК**.
3. Откроется новое окно и одновременно начнется установка программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tools**. Содержимое установочного окна будет несколько раз меняться, и как только процесс установки приостановится, вы увидите в окне надпись **Connect Wi-Fi USB Connector** (рис. 6.27). Это означает, что пришло время для установки в



Рис. 6.26 ▼ Выбираем язык интерфейса программы

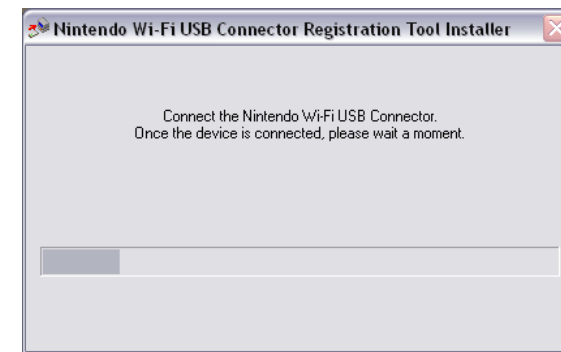


Рис. 6.27 ▼ Пришло время для установки адаптера

USB-порт компьютера адаптера. Выбираем один из свободных и удобных портов USB и вставляем в него адаптер.

4. Как только вы вставите адаптер в USB-порт, процесс инсталляции программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration** продолжится. На компьютер будет установлен драйвер для адаптера, сама программа **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration**, а также произойдет автоматическая настройка подключения адаптера к Интернету через ваш компьютер. Поэтому очень важно в момент установки адаптера иметь подключение к Интернету. По окончании процесса инсталляции программного обеспечения в диалоговом окне **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tools** появится фраза **Setup Complete** (рис. 6.28). Нажмите кнопку **ОК**.
5. После этого компьютеру понадобится некоторое время на инициализацию нового устройства, и в конце концов на панели задач появится новая иконка синего цвета с надписью **Wi-Fi** (рис. 6.29). Клик правой кнопкой мыши на этой иконке откроет контекстное меню, через которое вы можете остановить или включить работу USB-адаптера. В свою очередь, двойной клик левой кнопкой мыши на иконке откроет рабочее окно про-



Рис. 6.28 ▼ Окончание установки программы Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration



Рис. 6.29 ▼ Иконка адаптера на панели задач

граммы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration** (рис. 6.30). Через это окно в дальнейшем вы будете добавлять, или, точнее, разрешать, подключение приставки к адаптеру Nintendo Wi-Fi USB Connector.



Рис. 6.30 ▼ Рабочее окно Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration

- Теперь оставьте окно программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration** открытым и обратитесь к приставке Wii. Включите консоль и перейдите к настройкам системы в раздел **Internet** (рис. 6.8). Затем нажмите кнопку **Connection Setting** и выберите свободный раздел **Connection 1–3** для внесения новых настроек Интернета. Далее изберите **Wireless Connection**, а затем **Wi-Fi USB Connector**. Откроется новая страница настроек **Install Nintendo Wi-Fi USB Connector**, где вам необходимо нажать кнопку **Next** (рис. 6.31). Нажав кнопку **Next**, вы тем самым откроете на приставке новую страницу, а консоль за эти секунды обнаружит ваш USB-адаптер и будет ждать разрешения с компьютера на подключение к данному адаптеру (рис. 6.32).

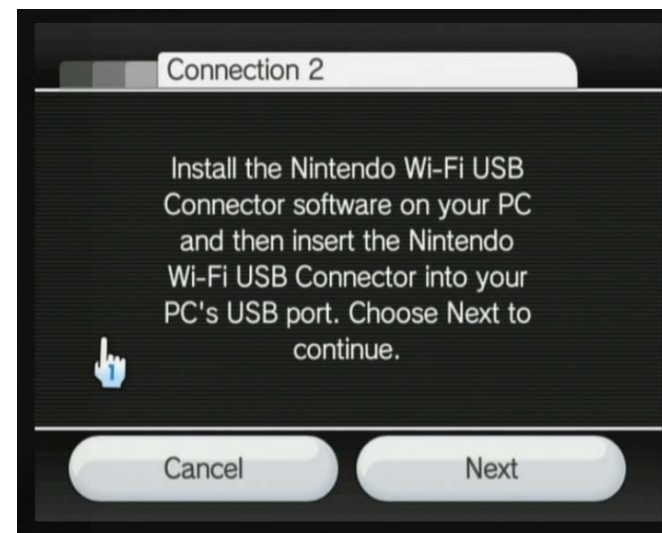


Рис. 6.31 ▼ Страница Install Nintendo Wi-Fi USB Connector



Рис. 6.32 ▼ Консоль ждет разрешения на подключение к адаптеру

- Возвращаемся к компьютеру и обнаруживаем, что в рабочем окне программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration** появилась новая запись с именем вашей консоли (рис. 6.33). С левой стороны от записи вы найдете графическое изображение иконки в виде вопроса. Это программа **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration** спрашивает у вас



Рис. 6.33 ▼ Новая запись

разрешение на подключение найденной консоли к адаптеру. Чтобы разрешить подключение, кликните один раз на надписи правой кнопкой мыши и в появившемся контекстном меню выберите команду **Grant permission to connect** (рис. 6.34). Графический значок с вопросом считается на изображение синего стоящего по стойке «смирно» человечка



Рис. 6.34 ▼ Разрешаем подключение Wii к адаптеру



Рис. 6.35 ▼ Подключение Wii к адаптеру разрешено

- (рис. 6.35). Изображение бегущего человечка показывает на активное соединение двух устройств между собой. Теперь необходимо вернуться к приставке Wii и закончить процесс настройки подключения к адаптеру.
- После того как вы разрешите с компьютера подключаться Wii к обнаруженному Wi-Fi адаптеру, содержимое страницы настроек подключения на приставке изменится (рис. 6.36). Теперь вам необходимо нажать кнопку **Next**, для того чтобы приставка протестировала возможность соединения с адаптером и далее с Интернетом (рис. 6.37). По окончании теста вернуться в главное меню приставки и спокойно работайте с любым каналом Wii, который требует подключения к Интернету.



Рис. 6.36 ▼ Адаптер Nintendo Wi-Fi USB Connector приставкой обнаружен

6.4.2. Нестандартная установка Nintendo Wi-Fi USB Connector

Если для подключения компьютера к Интернету вы используете маршрутизатор или несколько сетевых устройств, то стандартная установка адаптера Nintendo Wi-Fi USB Connector может у вас не получиться и в конце установки программы **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration** будет выдано сообщение об ошибке. Почему установка адаптера не проходит гладко и что в этом случае делать?

Дело в том, что стандартная установка адаптера Nintendo Wi-Fi USB Connector рассчитана на прямое подключение компьютера к Интернету через модем. Как только вы подключаетесь к Интернету через маршрутизатор или еще бо-



Рис. 6.37 ▼ Тест на соединение с Интернетом

лее сложную сеть, то адаптер просто теряется и запутывается в настройках. То есть его внутренние опции настроены на прямое подключение компьютера к Интернету и как только на пути подключения возникает еще ряд устройств (или один маршрутизатор), то адаптер получает совсем не тот IP-адрес, который должен был бы получить. Вот поэтому нам нужно ему помочь и настроить работу адаптера в сети.

Прежде всего, если вы пытались уже установить USB-адаптер и у вас не получилось это сделать, необходимо в обязательном порядке вытащить адаптер из USB-порта компьютера и удалить установленную программу **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration**. И только после этого можно приступать к нестандартной установке адаптера. Сразу говорю, ничего ломать и перепаивать нам не придется, мы просто изменим последовательность действий в установке и настройке адаптера.

Итак, обязательно удаляем **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration**, если ранее вы пытались установить эту программу. Затем берем адаптер Nintendo Wi-Fi USB Connector в руки и вставляем его в один из USB-портов компьютера. То есть наоборот, сначала мы вставляем в компьютер адаптер и только потом в определенное время компакт-диск с программным обеспечением. Операционная система Windows найдет новое оборудование и выдаст вам на экран диалоговое окно **Мастер нового оборудования** (рис. 6.38). Вот теперь вставляйте в дисковод компакт-диск, который идет в стандартной поставке адаптера. Операционная система сама найдет драйвер для адаптера на диске и установит его в систему. После установки вытаскиваем компакт-диск и не убираем его далеко. Сейчас был установлен только драйвер для адаптера, нам еще

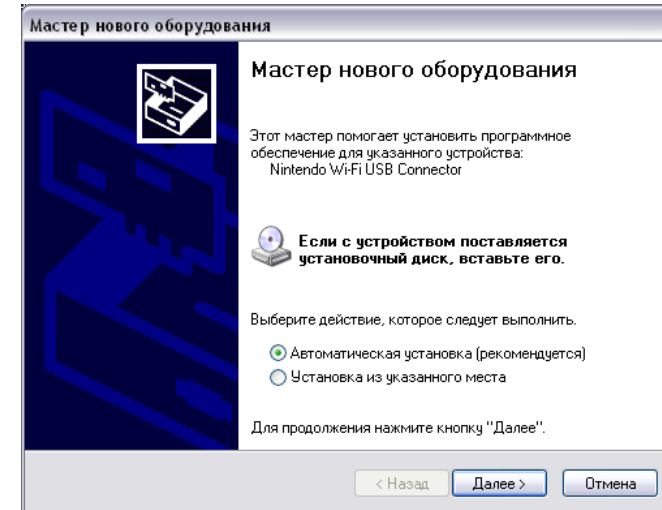


Рис. 6.38 ▼ Диалоговое окно Мастер нового оборудования

после некоторых настроек потребуется установить саму программу **Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration**.

В данный момент USB-адаптер успешно установлен в систему, и он в принципе готов соединить устройство с компьютером по каналу Wi-Fi, но лишь с компьютером, а не с Интернетом. Вот именно на этом этапе адаптер и теряется в сетевых устройствах, и нам сейчас нужно выделить для него свой IP-адрес. Для этого выбираем на компьютере **Пуск** и далее следуем в **Сетевое окружение**. В окне сетевого окружения выбираем команду **Отобразить сетевые подключения**.

В окне у вас появятся все сетевые устройства, через которые компьютер подключен к маршрутизатору. Здесь может быть как одна сетевая карта, так и более, или какой-нибудь другой сетевой адаптер, установленный у вас на компьютере. Нам нужно найти именно Nintendo Wi-Fi USB Connector. Наведите курсор мыши поочередно на все подключения, пока не обнаружите искомый адаптер. Когда найдете адаптер, кликните на подключении два раза левой кнопкой мыши. Откроется диалоговое окно **Состояние: Подключение по локальной сети**. Избираем в этом окне кнопку **Свойства** и открываем еще одно окно **Подключение по локальной сети** (рис. 6.39).

В этом окне выделите в области **Компоненты, используемые этим подключением** пункт **Протокол Интернета (TCP/IP)** и нажмите кнопку **Свойства**. Откроется новое диалоговое окно **Свойства: Протокол Интернета (TCP/IP)**, изображенное на рис. 6.40. В этом окне вам необходимо выбрать флажок **Использовать следующий IP-адрес**. Вот именно здесь скрывалась проблема. Адаптер получал IP-адрес, выданный системой на автомате, а систе-

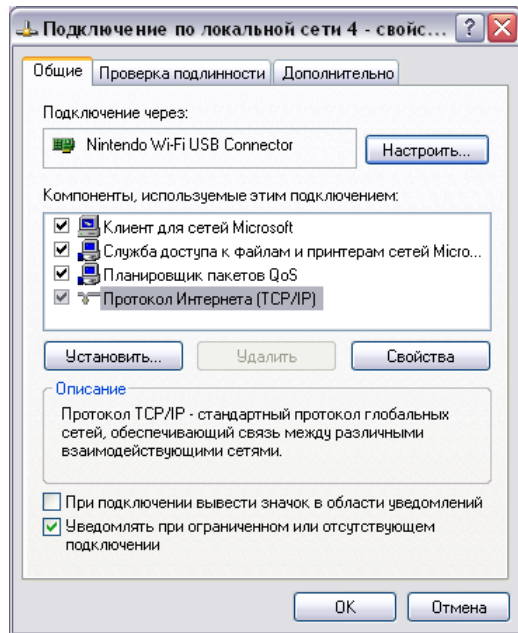


Рис. 6.39 ▼ Диалоговое окно **Подключение по локальной сети**

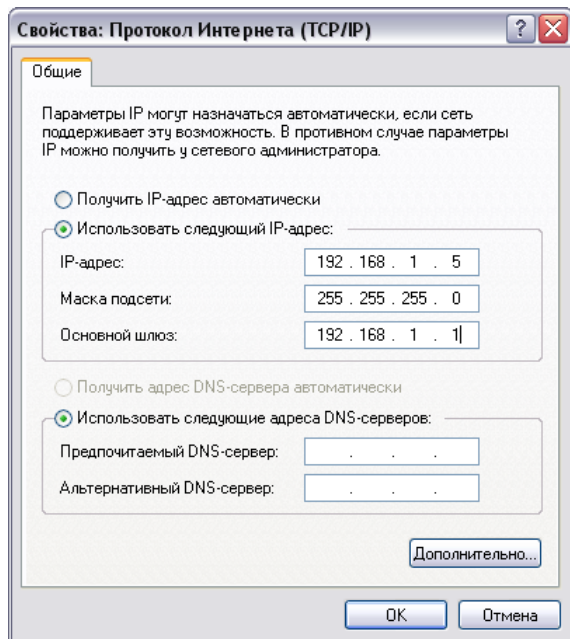


Рис. 6.40 ▼ Диалоговое окно **Свойства: Протокол Интернета (TCP/IP)**

ма дает ему неправильный адрес. Поэтому в этом окне в полях **IP-адрес**, **Маска подсети** и **Основной шлюз** нужно прописать свои значения.

Здесь цифровые значения могут быть разными, универсальных настроек я вам дать не могу, но объяснить, что к чему, попытаюсь. Если вы используете в подключении компьютера к Интернету связку модем + маршрутизатор, то ваш модем – это основной шлюз. Он, вероятнее всего, будет иметь следующий IP-адрес: 192.168.1.1. Цифровые значения могут отличаться, все зависит от ваших сетевых настроек, но общий смысл следующий.

Каждое последующее в цепочке сети устройство, а в частности маршрутизатор, получит от системы (в автоматическом режиме) новый IP-адрес. Если это маршрутизатор, то вероятнее всего, что его IP-адрес будет таким: 192.168.1.2. В записи изменяется только последняя цифра, что говорит о том, что устройство находится в одной подсети с модемом, компьютером и другими устройствами, но при этом имеет свой уникальный адрес. Каждое последующее устройство также должно иметь новый IP-адрес, но в той же подсети. Поэтому мы присваиваем адаптеру Nintendo Wi-Fi USB Connector свой уникальный адрес. У меня это 192.168.1.5, поскольку до адаптера подключен еще ряд устройств, которым прописаны свои IP-адреса от 192.168.1.3–4.

Теперь осталось только указать маску подсети, которая обычно всегда одинакова на всех устройствах: 255.255.255.0. После внесения этих данных нажмите кнопку **ОК**. Текущее окно закроется, а вы возвратитесь в диалоговое окно **Подключение по локальной сети** (рис. 6.39). Нажмите в этом окне кнопку **ОК** и дождитесь, пока система сохранит новые настройки. Как только настройки будут сохранены, диалоговое окно **Подключение по локальной сети** исчезнет с экрана.

Останется открытым лишь окно **Состояние: Подключение по локальной сети**. Для пущей убедительности можно выбрать в этом окне вкладку **Поддержка** и нажать на этой вкладке **Исправить**. Подождать, пока система подстроится под новые настройки, и закрыть все диалоговые окна. Теперь вставляйте в дисковод установочный компакт-диск адаптера. Затем пройдите абсолютно все этапы, рассмотренные в разделе стандартной инсталляции адаптера от начала до конца, за исключением установки в порт компьютера USB-адаптера, мы это сделали уже ранее.

6.5. Подключаем Wii к Интернету через LAN-адаптер

Для подключения к Интернету Wii может использовать только беспроводное соединение. Если вы желаете подключить консоль к Интернету проводным соединением, то вам придется приобрести дополнительное устройство под названием Wii LAN Adapter (рис. 6.41). Фактически этот LAN-адаптер является своего рода сетевой картой для приставки Wii.

Сам адаптер имеет один USB штекер и Ethernet разъем. Чтобы подключить адаптер к Wii, необходимо вставить USB штекер адаптера в любой свободный

USB порт приставки. В Ethernet разъем необходимо вставить кабель Ethernet и соединить адаптер с одним из сетевых устройств, будь то модем, маршрутизатор или Интернет центр. После этого вам потребуется перейти к системным настройкам Wii и выполнить следующий порядок действий.

1. Подключитесь к Интернету и включите приставку. В главном меню консоли выберите кнопку **Wii Options**. Перейдите в раздел настроек приставки и выберите там кнопку **Internet** и далее на новой странице кнопку **Connection Setting** (рис. 6.9). На странице **Connection Setting** присутствуют три кнопки с названиями **Connection 1-3**. Как вы помните, каждая такая кнопка позволяет создать независимое подключение к Интернету. Выберите одну из свободных от настроек кнопку.
2. Откроется новая страница, которая имеет две кнопки **Wireless Connection** и **Wired Connection** (рис. 6.42). Обе кнопки открывают соответственно разделы для настроек беспроводного подключения (**Wireless Connection**) и подключение по кабелю (**Wired Connection**). Выбираем кнопку **Wired Connection** и переходим в раздел настроек проводного подключения к Интернету.
3. На следующей странице вам будет предложено запустить тест на соединение с Интернетом (рис. 6.43). Выберите курсором кнопку **OK**. При-



Рис. 6.41 ▼ Wii LAN Adapter

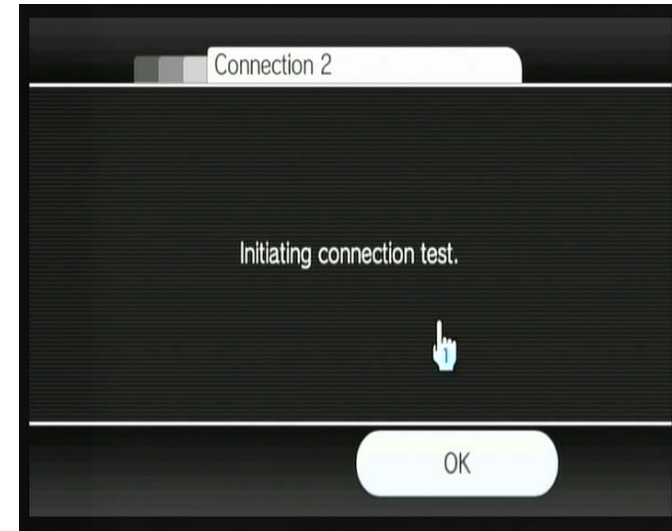


Рис. 6.43 ▼ Начало теста соединения с Интернетом

ставка запустит тест и одновременно настроит Wii на подключение к Интернету в автоматическом режиме (рис. 6.44). Примечательно, что система достаточно интеллектуальна и настраивает подключение на автомате даже в очень сложных сетях. На тест у вас уйдет не много времени. После того как все параметры будут настроены, вы можете вернуться

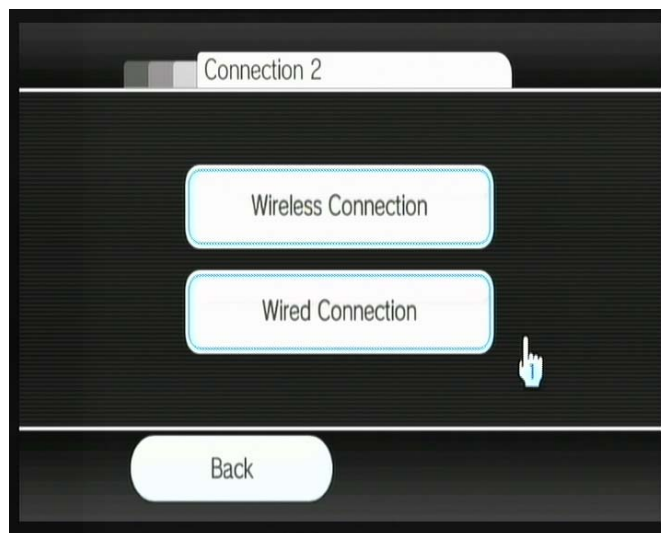


Рис. 6.42 ▼ Выбор подключения к Интернету

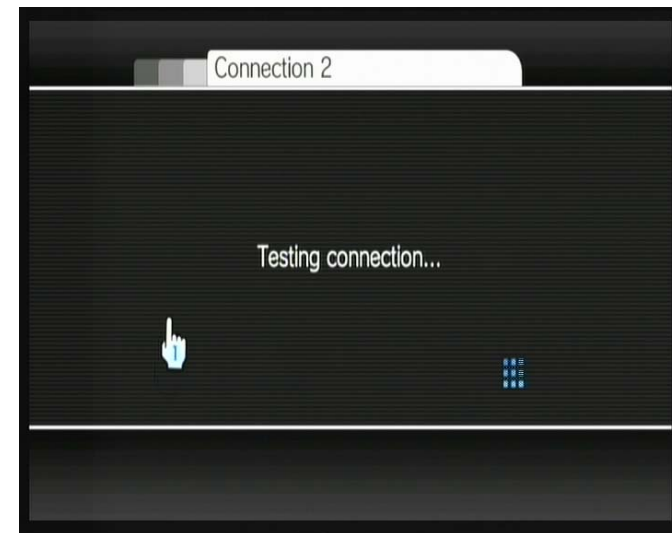


Рис. 6.44 ▼ Настройка подключения к Интернету

к настройкам системы **Connection Setting**, где на одной из кнопок появится надпись о доступном проводном подключении. Кстати после теста проводного подключения, приставка может предложить вам обновить прошивку системы, если в данный момент в сети есть обновление.

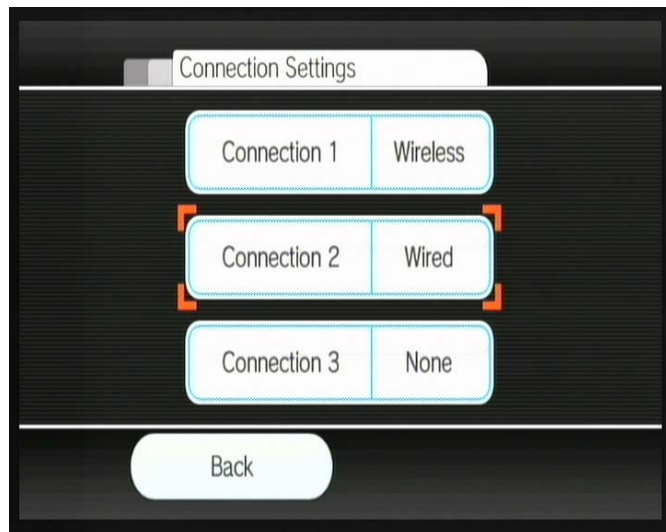


Рис. 6.45 ▼ Готовое беспроводное подключение

7 Глава

Магазин Wii Shop Channel

В этой главе:

- Первое подключение к Wii Shop Channel
- Скачиваем каналы и игры
- Пополнение счета
- Карты Wii Points
- Банковские карты
- Покупки в магазине

Компания Nintendo предлагает всем обладателям консоли Wii воспользоваться сервисом под названием Wii Shop Channel, доступ к которому осуществляется через сеть Интернет. Сервис Wii Shop Channel – это своего рода магазин, где вы можете приобрести различные игры для приставки Wii. В частности, на сегодняшний день доступно множество портированных игр от консолей предыдущего поколения NES, SNES, Nintendo 64, Sega Mage Drive, NEOGEO и Turbogرافx. В 2008 году компания Nintendo планирует запустить в магазине продажу так называемых казуальных игр, созданных специально для приставки Wii. Кроме покупки игр, некоторая часть контента (пока очень маленькая) предлагается к бесплатному скачиванию, но давайте обо всем по порядку и начнем с самого первого подключения к сервису Wii Shop Channel.

7.1. Первое подключение к Wii Shop Channel

Чтобы подключиться к Wii Shop Channel, вам необходимо прежде всего включить приставку и затем активировать на компьютере Nintendo Wi-Fi USB Connector, это в том случае, если для подключения вы используете USB-адаптер. Если вы для подключения приставки к Интернету используете точку досту-

па или LAN-адаптер, то соответственно приведите эти устройства в «боевую готовность».

У приставки Wii в главном меню нет определенной команды, позволяющей подключаться к Интернету по нажатию специальной кнопки. Приставка подключается к Интернету непосредственно в тот момент, когда вы запускаете канал, который работает через Интернет. В данном случае нам необходимо попасть в магазин Wii Shop Channel, поэтому выбираем курсором в меню приставки канал Wii Shop Channel и открываем главное меню канала (рис. 7.1).



Рис. 7.1 ▼ Меню канала Wii Shop Channel

В главном меню канала, как обычно, присутствуют две кнопки **Wii Menu** и **Start**. Для запуска работы канала выберите кнопку **Start**. Работа канала запустится, и приставка в автоматическом режиме на базе настроек Интернета осуществит подключение к сервису Wii Shop Channel. В момент подключения к Интернету на экране телевизора вы увидите окно, изображенное на рис. 7.2. Как только соединение с Интернетом будет установлено, экран сменится другой графической заставкой, а ваша консоль начнет процесс инициализации себя в сервисе Wii Shop Channel (рис. 7.3).

В самый первый раз загрузка начальных страниц Wii Shop Channel будет несколько иной. В частности, вначале после соединения на экране телевизора появится лицензионное соглашение, которое вы должны прочесть и принять (рис. 7.4). Если вы согласны с данным соглашением, нажмите в окне соглашения кнопку **I accept**. После чего вам будет показана страница под названием **Club Nintendo Membership Link** (рис. 7.5).



Рис. 7.2 ▼ Загрузка Wii Shop Channel



Рис. 7.3 ▼ Инициализация приставки

Обе эти страницы (лицензионное соглашение и Club Nintendo Membership Link) будут показаны только один раз, при первом подключении к Wii Shop Channel, в дальнейшем вы всегда будете попадать сразу на стартовую страницу магазина (рис. 7.6). На странице **Club Nintendo Membership Link** будет пред-



Рис. 7.4 ▼ Лицензионное соглашение



Рис. 7.5 ▼ Регистрация консоли в клубе Nintendo

ложено «привязать» вашу консоль к вашей учетной записи в клубе любителей консолей Nintendo, которую мы с вами создали в *главе 5*.

Если вы хотите зарегистрировать приставку на себя и если вы уже зарегистрированы в клубе, то необходимо на странице **Club Nintendo Membership**

Link ввести адрес электронной почты и пароль. Адрес почты и пароль нужно вводить тот самый, с которыми вы регистрировали себя в клубе. После ввода данных нажмите кнопку **Link**. Приставка соединится с соответствующим сервисом и проверит правильность введенных данных. Если все верно, на экране появится новое информационное сообщение. Ознакомьтесь с сообщением и выберите кнопку **OK**. Сразу после этих действий вы переместитесь на стартовую страницу магазина Wii Shop Channel (рис. 7.6). Если же вы не желаете регистрировать консоль в клубе, то в окне **Club Nintendo Membership Link** просто нажмите кнопку **Do not link**, и вы также перейдете к стартовой странице Wii Shop Channel.

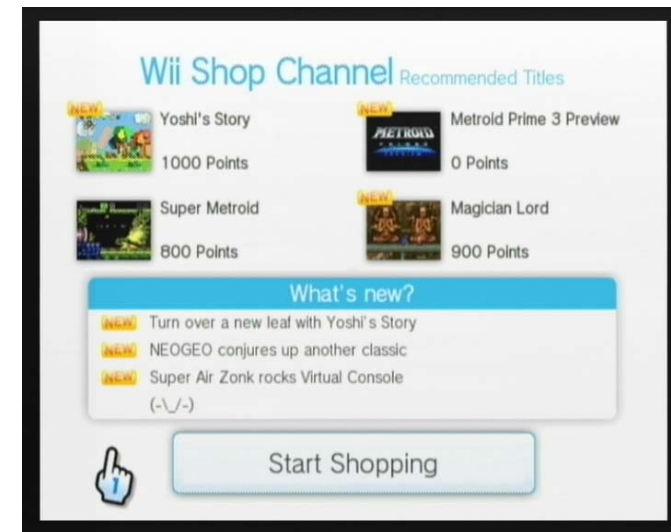


Рис. 7.6 ▼ Стартовая страница магазина

7.2. Витрина Wii Shop Channel

Стартовая страница магазина Wii Shop Channel, изображенная на рис. 7.6, будет всегда появляться самой первой при каждом входе в магазин. Естественно, само содержимое страницы интерактивно и может изменяться каждый раз. По сути, эта страница Wii Shop Channel является некой рекламной обложкой. В верхней части стартовой страницы всегда представлены некоторые скриншоты и названия новых игр или каналов. Прямо с этой страницы вы можете выбрать курсором один из скриншотов и открыть страницу с описанием игры или канала. Ниже, посередине экрана, располагается ряд текстовых ссылок, и их тоже можно выбирать курсором. Все имеющиеся ссылки на игры и каналы

стартовой страницы также будут доступны и из главного меню Wii Shop Channel, перейти к которому можно по нажатии кнопки **Start Shopping**.

Главное меню Wii Shop Channel представлено на рис. 7.7. Как видно из этого рисунка, окно Wii имеет различные по размеру кнопки или панели, которые вы можете выбирать курсором. Выбрав одну из кнопок, вы соответственно откроете раздел с одноименным названием кнопки. В каждом разделе имеется еще ряд вложенных подразделов, и здесь все зависит от сложности выбранного раздела. В дополнение в нижней части экрана телевизора присутствует запись **Wii Points** (Wii поинты), которая показывает количество имеющихся у вас поинтов, или денег (об этом позже в этой главе). Сейчас давайте кратко рассмотрим назначение каждого раздела, а затем перейдем к их подробному изучению.



Рис. 7.7 ▼ Главное меню Wii Shop Channel

- **Virtual Console** – раздел магазина, где можно приобрести портированные игры от консолей предыдущих поколений.
- **Wii Software** – в этом разделе можно купить или бесплатно скачать каналы.
- **Add Wii Points** – сервис, позволяющий положить на свой счет Wii Points.
- **Account Activity** – в этом разделе фиксируются все ваши покупки и ведется точный расчет полученных или потраченных средств.
- **Titles You've Downloaded** – в этом разделе можно посмотреть, что было скачено на приставку из Интернета.
- **Settings** – настройки Wii Shop Channel.
- **Shopping Guide** – справочная информация по магазину.

7.2.1. Virtual Console

Раздел **Virtual Console** – это один из самых больших и популярных разделов магазина Wii Shop Channel. В этом разделе вы можете купить множество различных игр от приставок предыдущих поколений, которые специально портированы на Wii. Главное окно раздела Virtual Console, в которое вы попадете после открытия раздела, содержит кнопку **Back** для возврата в предыдущее окно и четыре большие кнопки, или четыре новых тематических раздела, **Popular Titles**, **Newest Additions**, **Search by Category** и **Enter a Game Title** (рис. 7.8). Выбирая одну из кнопок, вы откроете один из разделов.



Рис. 7.8 ▼ Раздел Virtual Console

Разделы **Popular Titles** и **Newest Additions**

Разделы **Popular Titles** и **Newest Additions** соответственно откроют вам доступ к списку популярных и новых только что добавленных в Интернет игр. Оба раздела абсолютно одинаковы по своей структуре. Более того, общий вид списка игр, а также механизм выбора той или иной игры в этих разделах также одинаков. Посмотрите на рис. 7.9, где представлен раздел **Popular Titles**. Как видно из этого рисунка, все игры располагаются в виде вертикального списка, прокрутка которого осуществляется либо курсором Wii, либо крестовиной Wii Remote.

Каждой игре выделена своя панель, где находится ряд описательных атрибутов этой игры (рис. 7.9). Так, с левой стороны от названия каждой игры имеется скриншот из игрового процесса. Ниже под названием игры можно посмотреть, для какой конкретно консоли эта игра в свое время была сделана,



Рис. 7.9 ▼ Раздел Popular Titles

а также что за компания ее издавала. И наконец, с правой стороны от названия игры указана цена в Wii Points.

Если игр в данной категории много, то они, вероятнее всего, не поместятся на одну страницу, поэтому во многих разделах список игр разбит на страницы. Поэтому в правом нижнем углу экрана телевизора текущего раздела может находиться кнопка со стрелкой (рис. 7.9). Переход по страницам происходит с помощью курсора. Когда вы перейдете с первой страницы на последующую, появится кнопка с обратной стрелкой возврата. Для выхода из текущего раздела нужно использовать кнопку **Back**, а если вы хотите выйти в главное меню магазина Wii Shop Channel, то нажмите в правом верхнем углу кнопку с изображением треугольника.

Чтобы узнать больше информации об одной из игр, выберите курсором Wii панель с названием необходимой игры. Этими действиями вы откроете основную страницу, закрепленную за этой игрой (рис. 7.10). В целом каждая такая страница «наглухо» закреплена за игрой, и именно с этой самой страницы вы можете купить игру и скачать ее к себе на консоль. О механизме покупки и скачивания игры мы поговорим позже в этой главе, поскольку это очень важный момент и ему требуется уделить больше внимания.

Основная страница игры содержит максимум возможной информации об игре. В частности, на странице указывается, с каким именно джойстиком можно играть в эту игру. Если посмотреть на рис. 7.10, где представлена игра Castlevania, то можно заметить графические изображения Wii Remote, джойстика от приставки Game Cube и джойстика Classic Controller. Получается, что с игрой Castlevania можно использовать любой джойстик, но каждая отдельно



Рис. 7.10 ▼ Страница, закрепленная за игрой

взятая игра имеет свой перечень доступных джойстиков. Единственное устройство, которое поддерживает на сто процентов все старые игры, – это контроллер Classic Controller.

С правой стороны основной страницы игры вы также можете узнать о возрастном ограничении на данную игру и количестве игроков, которые могут играть в игру одновременно. Если у вас достаточно на счету средств для покупки игры, то в нижней части страницы будет доступна кнопка **Download**. Если же средств нет или не хватает (например, у вас 500 поинтов, а игра стоит 600 поинтов), то вместо кнопки вы увидите надпись, где вам предложат пополнить свой счет для покупки этой игры.

Кроме этого, в правом нижнем углу основной страницы игры располагается кнопка **More Details**. Выбор этой кнопки откроет дополнительную страницу с более подробным описанием игры и парой новых скриншотов игрового процесса и меню игры (рис. 7.11). Все описания игр будут, естественно, на языке интерфейса системы, но уровень текста достаточно не сложный и вы всегда можете воспользоваться словариком, если вам что-то не понятно.

После того как вы купите и скачаете игру или канал, она попадет в основную память устройства и ее иконка отобразится в главном меню приставки Wii в одной из свободных ячеек (рис. 7.12). Запуск такой игры и дальнейшая работа с ней происходят традиционным для Wii образом (рис. 7.13 и 7.14). В целом же весь описанный механизм работы со списком игр и структура представления информации об играх абсолютно идентичны для каналов или других похожих сервисов магазина Wii Shop Channel.

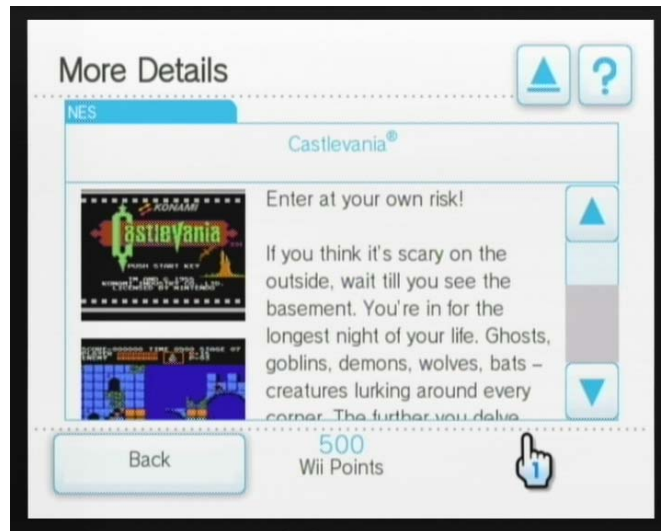


Рис. 7.11 ▼ Описание игры



Рис. 7.13 ▼ Запуск игры Super Mario Bros 3

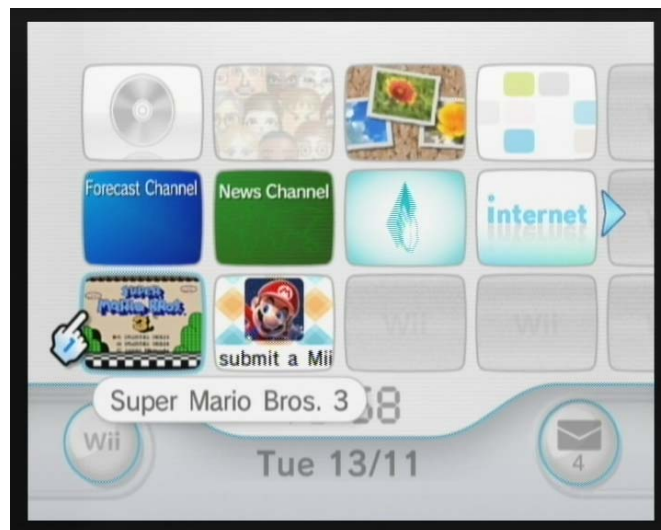


Рис. 7.12 ▼ Купленная игра Super Mario Bros 3 в свободной ячейке



Рис. 7.14 ▼ Меню игры Super Mario Bros 3

Раздел Search by Category

Раздел **Search by Category** подразделяет все имеющиеся игры на категории. Так, открыв этот раздел, вы попадете на основную страницу, которая имеет три дополнительных раздела **System**, **Publish** и **Genre**, переход к которым производит-

ся выбором кнопок с одноименным названием (рис. 7.15). Например, **System** разделяет все игры по консольной принадлежности (рис. 7.16). Как видно из рис. 7.16, на данный момент вы можете приобрести игры от приставок NES, SNES, Nintendo 64, Sega Mage Drive, NEOGEO и Turbograf. Дополнительно возле названия приставки всегда присутствует численное значение имеющихся игр



Рис. 7.15 ▼ Поиск игр по категориям

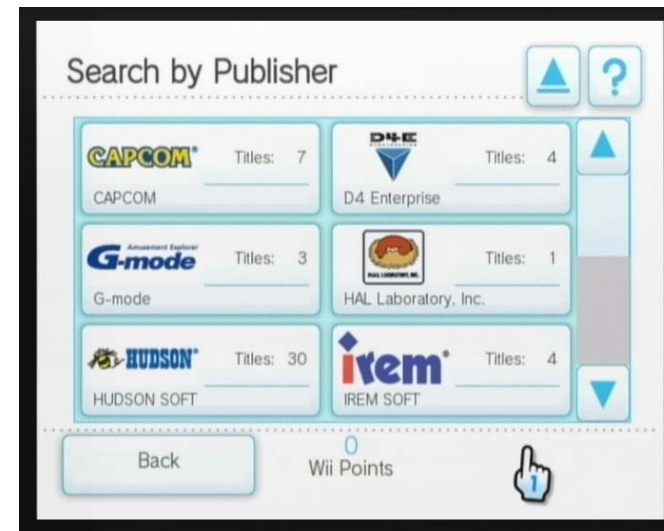


Рис. 7.17 ▼ Категория Publish



Рис. 7.16 ▼ Категория System



Рис. 7.18 ▼ Категория Genre

в данной категории (например, Titles: 42). Список игр постоянно обновляется, поскольку добавляются все новые и новые портированные игры.

В свою очередь, раздел **Publish** сортирует все игры магазина по издателям (рис. 7.17), а раздел **Genre** – по игровым жанрам (рис. 7.18). Вы можете выбрать любой удобный для вас способ поиска игр и навигации в системе магазина.

Раздел Enter a Game Title

Раздел **Enter a Game Title** позволит вам найти необходимую игру посредством встроенного в систему механизма поиска игры по ключевому слову. Это своего рода обычный поисковый механизм. Как только вы зайдете в раздел, на экране

появится виртуальная клавиатура Wii. Наберите название игры и нажмите кнопку **OK**. Система найдет все игры по введенному ключевому слову и представит полный список совпадений.

7.2.2. Wii Software

Раздел **Wii Software**, доступный из главного меню магазина Wii Shop Channel, так же как и раздел **Virtual Console**, дает возможность купить и скачать программы с Интернета на приставку, но в отличие от **Virtual Console** раздел **Wii Software** работает исключительно с каналами. Здесь вы можете купить или бесплатно скачать имеющиеся в наличии каналы (рис. 7.19). Узнать, продается канал за деньги или распространяется бесплатно, можно прямо по цене, обозначенной на самой панели канала. Если в цене задано значение **0 Points**, то это значит, что канал распространяется бесплатно (рис. 7.19).

На сегодняшний день в разделе **Wii Software** имеются три бесплатных канала и один канал, который можно купить, – это Internet Channel, или интернет-браузер (сначала, правда, этот канал распространялся бесплатно). Канал приобретается один раз. Это не платная услуга, и по сути, как мы уже выяснили, канал – это программа. То есть, купив один раз программу или канал, вы имеете права пользоваться каналом постоянно без каких-либо дополнительных взносов или подписки. На многих форумах некоторые пользователи, только купившие приставку, пугаются этого названия и спрашивают друг у друга, а можно ли каналы смотреть бесплатно. Просто название канал в нашем понятии сразу подразумевает оплату подписки, но на самом деле это обычная программа, которая носит такое своеобразное название.

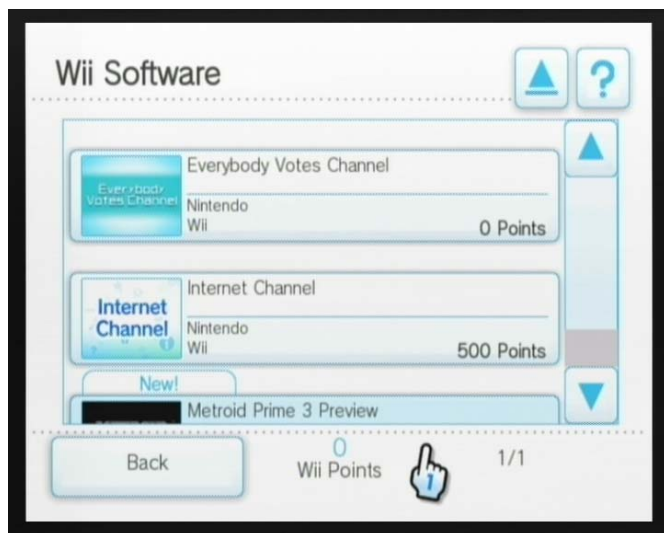


Рис. 7.19 ▼ Раздел Wii Software

7.2.3. Add Wii Points

Раздел **Add Wii Points** служит для пополнения своего счета Wii Points с помощью специальной карты Wii Points Card или банковской карты. Сама система использования поинтов, а не денег, на самом деле далеко не новая. Все это хитрые маркетинговые уловки, которые призваны отвлечь вас от реальных денег. Расстаться с какими-то виртуальными поинтами намного проще, чем с настоящими деньгами. Да и самих поинтов на небольшую сумму денег подкидывают побольше, так чтобы вам казалось, что вы имеете кучу денег и можете купить многое.



Рис. 7.20 ▼ Раздел Add Wii Points

7.2.4. Account Activity

Раздел **Account Activity** – это своеобразный встроенный в систему бухгалтер, который ведет за вас подробную статистику покупок в магазине (рис. 7.21). В этом разделе вы можете в виде списка проследить за всеми своими покупками и поступлениями денег на счет. Все ваши действия фиксируются системой магазина и заносятся в список. Выбор курсором любой из строк списка (поле **Content**) откроет на новой странице более подробную информацию по произведенному действию. Сам список строго привязан к вашей приставке и не может быть перенесен на другую консоль. Также на базе этого списка вы всегда можете восстановить удаленные игры или каналы с Wii, которые вы покупали ранее.

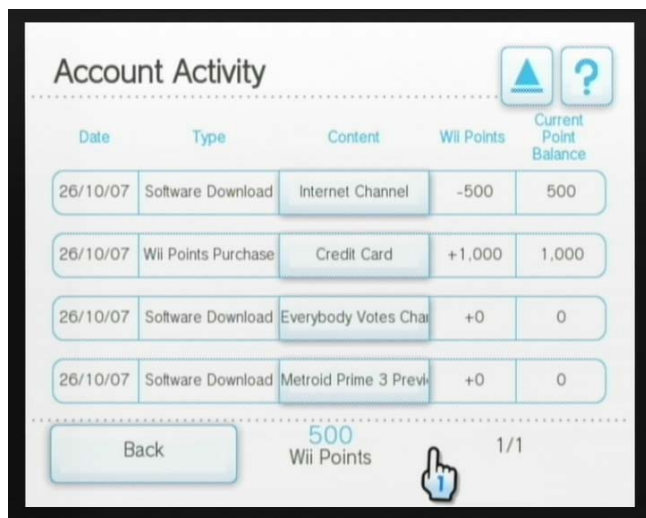


Рис. 7.21 ▼ Раздел Account Activity

7.2.5. Titles You've Downloaded

Раздел **Titles You've Downloaded** также следит за всеми вашими действиями в магазине, но в отличие от предыдущего раздела этот сервис не следит за денежными средствами, он просто предоставляет информацию обо всех скаченных из магазина играх и каналах. Вся информация о скаченных программах отображается в виде списка (рис. 7.22).



Рис. 7.22 ▼ Раздел Titles You've Downloaded

7.2.6. Settings

В разделе **Settings** к настройкам предлагается всего пара опций **Link Your Club Nintendo Membership** и **Remove Wii Shop Channel Account** (рис. 7.23). Выбрать одну из опций можно путем нажатия квадратной кнопки с правой стороны одной из областей. Первая опция **Link Your Club Nintendo Membership** дает возможность зарегистрировать свою консоль в клубе любителей приставок Nintendo (мы подробно разбирали эту опцию в предыдущем разделе), а вторая удаляет ваш аккаунт из магазина.



Рис. 7.23 ▼ Раздел Settings

При первом подключении приставки к Wii Shop Channel консоль запоминается на сервере магазина по внутреннему идентификационному номеру, и все ваши дальнейшие покупки и действия в магазине «привязаны» к этой самой консоли или внутреннему аккаунту. Если вы хотите удалить свою приставку из Wii Shop Channel, то вам нужно воспользоваться **Remove Wii Shop Channel Account**. Но необходимо помнить, что в этом случае все ваши покупки в магазине аннулируются и восстановлению не подлежат.

7.2.7. Shopping Guide

Последний раздел **Shopping Guide** – это обычная справочная информация, или справочный путеводитель по сервисам магазина Wii Shop Channel (рис. 7.24). Главная страница путеводителя имеет набор кнопок, выбирая которые вы бу-



Рис. 7.24 ▼ Раздел Shopping Guide

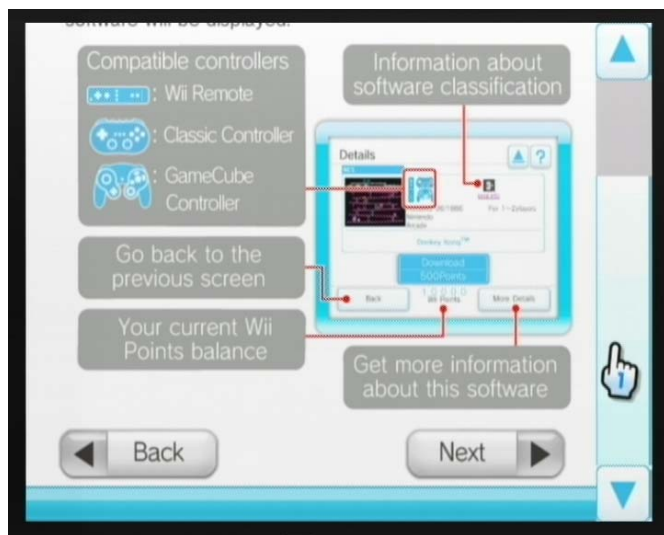


Рис. 7.25 ▼ Один из разделов справочной системы

дете открывать ту или иную часть справочной системы (рис. 7.25). Вся информация предлагается на языке интерфейса системы. Управление и переход по страницам производится курсором, кнопками и крестовиной Wii Remote.

7.3. Пополняем свой баланс Wii Points

Местная валюта магазина Wii Points вполне конвертируема, и чтобы пополнить свой баланс, или счет, вам придется потратить вполне реальные деньги. Баланс «жестко привязан» к вашему аккаунту и к вашей консоли. Оплатить со своего счета покупку игры для другого человека не представляется возможным, поскольку вы заходите в магазин на своей приставке и только на свою приставку покупаете определенную игру или канал. Перенос купленного контента на другую консоль также не возможен, потому что приставка и сам магазин ведут полную статистику ваших покупок.

Что касается цен на игры, то они разные, и здесь все зависит от игровой системы, для которой игры были сделаны. Разброс цен и наличие игр на сегодняшний день следующие.

- **Игры от NES** – в наличии 44 игры по цене от 500 до 600 Wii Points.
- **Игры от SNES** – в наличии 22 игры по цене от 800 до 900 Wii Points.
- **Игры от Nintendo 64** – в наличии 9 игр по цене от 1000 до 1200 Wii Points.
- **Игры от Sega Mage Drive** – в наличии 42 игры по цене 800 Wii Points.
- **Игры от NEOGEO** – в наличии 5 игр по цене 900 Wii Points.
- **Игры от Turbograf** – в наличии 42 игры по цене от 600 до 800 Wii Points.

Курс обмена, или курс конвертации реальных денег, на Wii Points в разных странах может меняться, но в любой стране мира Wii Points имеют один и тот же вес. Сам баланс можно пополнять двумя способами – специальной картой Wii Points Card и банковской картой VISA или Master Card. В следующих двух разделах мы подробно поговорим о каждом из способов.

7.3.1. Пополнение счета картой Wii Points Card

Карты Wii Points Card в России можно приобрести в специализированных магазинах или прямо в Интернете. Используйте для поиска карт поисковые системы. Учтите, что стоят Wii Points Card у нас почему-то дороже, чем на Западе. Например, карта оплаты достоинством в 2000 Wii Points в магазине Amazon.com стоит 19,99 американских доллара, или 500–550 рублей (пересылка в Москву – от 4 до 7 долларов). Тогда как у нас такая карта предлагается уже по цене в 1100–1350 рублей, да еще плюс пересылка в ваш регион от 50 до 150 рублей!!!

Процесс пополнения счета картой Wii Points Card прост до безобразия. После того как вы купили карту Wii Points Card, зайдите в магазин и выберите в главном меню Wii Shop Channel кнопку **Add Wii Points**. Откроется страница с выбором способа пополнения счета (рис. 7.20). Изберите кнопку **Redeem Wii Points Card**, открыв тем самым новую страницу или раздел с одноименным названием (рис. 7.26).

Теперь вам нужно в поле **Wii Points Card Activation Number** ввести код активации (нажмите на это поле курсором), который находится на вашей карте Wii Points Card под защитным слоем. Далее стирайте защитный слой на карте и

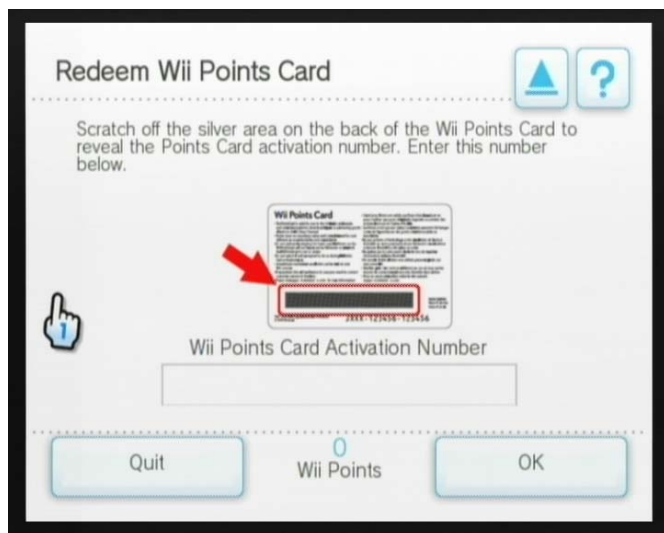


Рис. 7.26 ▼ Вводим код активации карты Wii Points Card

вводите код с помощью виртуальной клавиатуры Wii. После ввода кода нажмите кнопку **OK**. Спустя несколько секунд на ваш счет будут добавлены поинты согласно номиналу карты.

7.3.2. Пополнение счета банковской картой

Для пополнения счета банковской картой можно использовать только карты VISA или MasterCard (в Америке также доступны банковские карты American Express). Карты VISA Electron и Maestro к оплате не принимаются! Курс конвертации в разных странах несколько меняется. В Европе и, в частности, в Великобритании за 1000 Wii Points с вас попросят 7 английских фунтов стерлингов, а это порядка 14 долларов, или 350 рублей.

В этом плане в нашей стране оплата банковской картой выглядит значительно выгоднее, чем покупка карты Wii Points Card за 1100–1350 рублей. За эти деньги с банковской картой вы можете пополнить счет не на 2000 поинтов, а уже на целых 3000 поинтов, да еще и сдача останется (21 английский фунт = 42 доллара = 1050 рублей). Переходим непосредственно к работе с банковской картой.

1. Запустите приставку, войдите в главное меню магазина и откройте раздел **Add Wii Points**. Затем в открывшемся разделе выберите курсором кнопку **By Wii Points a credit card**. Далее на новой странице вам будет предложено выбрать, какое именно количество поинтов вы готовы положить себе на счет (рис. 7.27). Можно выбрать сумму в 1000, 3000 и 5000 Wii Points. Как только определитесь с количеством покупаемых Wii Points, выберите курсором кнопку с нужным достоинством Wii Points. Следую-

щая страница позволит вам выбрать банковскую карту для оплаты (рис. 7.28).

2. Изберите в окне выбора банковской карты кнопку с изображением вашей карты. Откроется следующее окно, где нужно заполнить ряд полей и указать некоторые данные, взятые с вашей банковской карты (рис. 7.29).



Рис. 7.27 ▼ Выбор количества Wii Points



Рис. 7.28 ▼ Выбор банковской карты для пополнения счета

Рис. 7.29 ▼ Вводим данные с банковской карты

Так, в поле **Credit Card Number** необходимо вписать номер карты, а в списке **Expiration Date** указать дату окончания действия банковской карты. Все эти данные находятся на самой карте с титульной стороны. Последнее поле **Security Code** служит для ввода секретного кода. **ВНИМАНИЕ:** это не секретный PIN-код вашей карты, это код или три цифры, имеющиеся на обратной стороне банковской карты. Не путайте PIN-код с секретным кодом из трех цифр! После заполнения всех полей нажмите кнопку **OK**. Откроется еще одна страница подтверждения ваших действий, для продолжения выберите кнопку **OK** (рис. 7.30).

3. Как только вы подтвердите сумму пополнения счета, приставка в течение нескольких секунд проведет вашу оплату на сервере и выдаст сообщение об успешном пополнении счета (рис. 7.31). Нажмите в этом окне кнопку **OK** и переходите к покупкам, а как это делать, мы сейчас рассмотрим на конкретном примере.

7.4. Делаем покупки в магазине

Покупка игры, канала или скачивание бесплатных каналов по своим действиям абсолютно одинаковы. Не имеет значения, покупаете вы что-то в магазине или скачиваете бесплатно. В обоих случаях весь процесс будет выполняться по одному сценарию. После того как вы выберете товар для покупки или бесплатного скачивания, система проверяет потолок доступности ваших средств (в том случае если вы покупаете) или, если приложение распространяется бесплатно, сразу предложит его скачать. Затем с вас будут сняты или не сняты средства,

Рис. 7.30 ▼ Подтверждение выбранной суммы

Рис. 7.31 ▼ Подтверждение выбранной суммы

и далее приложение скачивается из Интернета и автоматически устанавливается на консоль в основную память. По окончании процесса вы возвращаетесь в главное меню приставки и в одной из ячеек находите только что приобретенное или бесплатно скаченное приложение.

В случае обрыва связи в момент скачивания приложения или в случае неосторожного удаления его из памяти консоли вы всегда сможете либо дока-

чать, либо скачать заново купленный ранее канал или игру на свою приставку. Так что бояться здесь нечего, и даже если у вас слабое соединение и присутствуют частые обрывы, своих денег вы не потеряете. В крайнем случае, всегда можно обратиться в русскую службу технической поддержки, которая адекватно и быстро реагирует. Сейчас давайте на конкретном примере в пошаговом режиме разберем покупку канала в магазине Wii Shop Channel.

1. Зайдите в магазин и выберите одну из игр или канал. Как только вы найдете интересующий вас товар в списке игр или каналов, изберите его курсором. Откроется основное окно приложения, которое, как мы выяснили, закреплено за этим продуктом. В том случае если приложение покупается, система сравнит стоимость товара с вашими средствами. Если у вас достаточно поинтов на счету, то сервис предложит вам купить, скачать и установить приложение на свою консоль. Я выбрал для покупки и показательного примера канал Nintendo Internet Browser, или просто браузер Интернета. Стоит он ровно 500 поинтов (рис. 7.32).

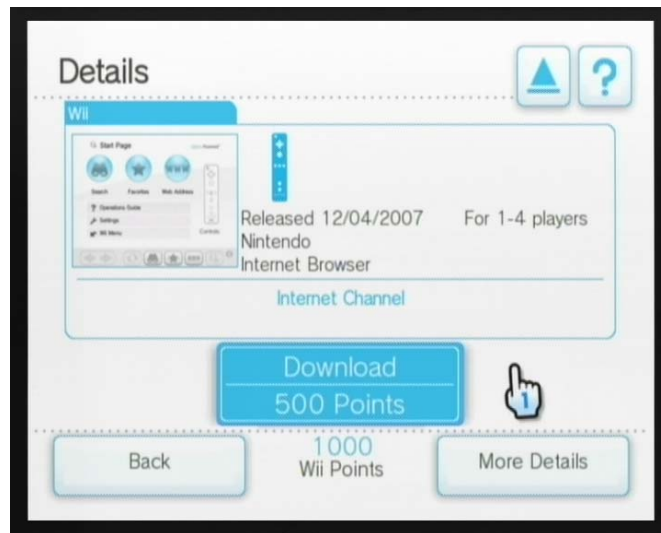


Рис. 7.32 ▼ Покупка канала Nintendo Internet Browser

2. Для приобретения выбранного приложения нужно нажать кнопку **Download**. После этого откроется окно **Download Confirmation**, или, иначе, окно подтверждения ваших действий (рис. 7.33). С этого окна вы еще можете передумать и выйти из процесса, нажав кнопку **Back**. Для продолжения покупки нажмите кнопку **OK**.
3. Следующее окно содержит уже более подробную информацию о канале (рис. 7.34). В частности, вам будет показана стоимость приложения, сколько поинтов у вас сейчас на счету и сколько останется после покуп-

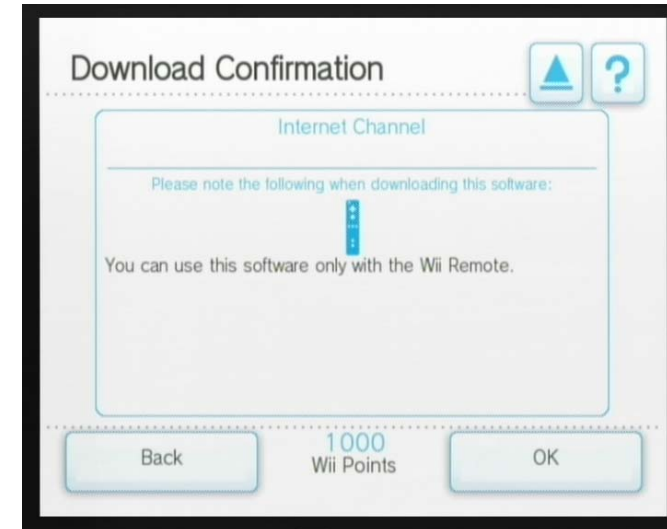


Рис. 7.33 ▼ Окно Download Confirmation

ки, а также будет сообщаться о количестве памяти, необходимой для установки приложения на консоль (те самые блоки, или Blocks). Если приставка имеет свободную память, то система даст добро на приобретение программы, если нет, то вам сообщат о невозможности установки программы и посоветуют очистить память для приложения. Из этого

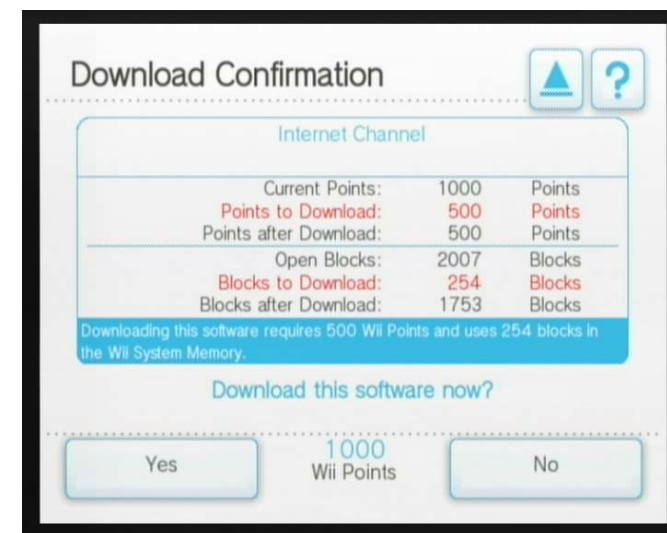


Рис. 7.34 ▼ Подробная информация о приложении

окна вы также еще можете передумать и вернуться в главное меню магазина, нажав кнопку **No**. Для покупки продукта нажмите кнопку **Yes**.

- После этого приставка начнет скачивать приложение к себе в память. В этот момент на экране телевизора Super Mario будет бегать слева направо (рис. 7.35). Кстати, размер фигурки Super Mario зависит от разме-

ра скачиваемого приложения. В некоторые моменты на экран также будут выскакивать монетки, которые Super Mario будет подбирать, а после определенного промежутка времени, а точнее после некоторого скаченного объема программы, Super Mario подбьет головой пару блоков. Правда, в конце ему не повезет еще больше, и за несколько секунд до окончания процесса скачивания и установки программы бедный Super Mario начнет биться головой о последний блок, пытаясь его выбить. После того как приложение будет скачено, на экране появится поздравительное сообщение (рис. 7.36). Нажмите кнопку **OK** для возврата в главное меню магазина.



Рис. 7.35 ▼ Консоль скачивает из Интернета приложение



Рис. 7.36 ▼ Приложение удачно приобретено

Глава 8

Каналы

В этой главе:

- Канал Internet Channel
- Канал Photo Channel
- Канал Forecast Channel
- Канал News Channel
- Канал Everybody Votes Channel
- Канал Mii Contest Channel
- Канал Metroid Prime 3

В этой небольшой по размеру главе вы познакомитесь с краткими характеристиками всех доступных на сегодняшний день каналов. Некоторые каналы доступны сразу после включения приставки, другие вам придется обновить непосредственно из меню Wii, а часть каналов доступна для скачивания прямо из магазина Wii Shop Channel. Со временем количество каналов будет увеличиваться, и вы всегда сможете пополнить свою коллекцию каналов через Wii Shop Channel. Кстати, количество доступных каналов зависит от региона, так, наибольшее количество каналов доступно сейчас в Азиатском регионе.

8.1. Канал Internet Channel

Интернет-канал, или интернет-браузер, поначалу был доступен всем пользователям приставки Wii абсолютно бесплатно, но с мая-месяца 2007 года этот канал распространяется на платной основе. Интернет-канал сделан компанией Nintendo на базе ядра всем известного браузера Орега, который пользуется огромной популярностью во всем мире и портирован на многие платформы, в том числе и мобильные системы. Браузер, как и обычный компьютерный брау-

зер, предоставляет пользователю возможность выхода в сеть Интернет прямо с видеоприставки Wii (рис. 8.1).

Интерфейс интернет-канала, а также его настройки достаточно просты. Открывая интернет-канал, вы автоматически запустите работу браузера. Далее в адресной строке просто наберите необходимый адрес с помощью виртуальной клавиатуры и нажмите кнопку **Enter**. Браузер на базе ваших интернет-настроек соединится с Интернетом и загрузит страницу на приставку (рис. 8.2).



Рис. 8.1 ▼ Главное меню канала Internet Channel

8.2. Канал Photo Channel

Канал Photo Channel встроен в консоль и позволяет вам на своей приставке просматривать изображения в формате JPEG, смотреть видео в формате QuickTime (motion JPEG и *.mov с разрешением не более 848 × 480 пикселей) и слушать музыку в формате MP3. Просматривать и слушать все вышеперечисленное можно только с карты памяти, если, конечно, не использовать сторонние программы, которые могут запустить, например, видео прямо с компакт-диска. Из основной памяти можно просматривать только фотографии, и то лишь тогда, когда вам их прислали из Интернета через сервис Wii Message Board (рис. 8.3).

Для просмотра или прослушивания файлов разместите их на карте памяти и вставьте карту в приставку с передней стороны. Для работы с изображениями имеются стандартные функции просмотра как целой папки с изображениями в уменьшенном варианте, так и каждой отдельно взятой фотографии



Рис. 8.2 ▼ Канал Internet Channel в работе



Рис. 8.4 ▼ Просмотр фотографий, сделанных для этой книги



Рис. 8.3 ▼ Стартовое окно канала Photo Channel

с возможностью ее увеличения или уменьшения (рис. 8.4). Дополнительно вы можете запустить слайд-шоу, а также прямо из канала Photo Channel послать изображение самому себе или другу через Интернет и сервис Wii Message Board.

Примечание. Всегда выключайте приставку, когда хотите вставить или вытащить карту памяти! Также все файлы на карте памяти лучше располагать в корневом каталоге, вложения по папкам не всегда удастся просмотреть. Приставка сама сортирует все файлы по категориям. К сожалению, заявленные аудио- и видеоформаты не всегда могут быть воспроизведены. Много зависит от размера самого файла и его битрейда.

8.3. Канал Forecast Channel

Канал Forecast Channel – это канал круглосуточной погоды на вашей приставке в реальном времени (рис. 8.5). Канал бесплатный, и его можно скачать, или, точнее, обновить, через Интернет прямо из главного меню приставки Wii. В канале доступен просмотр как региональной, так и глобальной погоды во всем мире (рис. 8.6). Канал имеет весьма приятный интерфейс и простое управление. При первом старте канала вы можете задать, какой из регионов вы желаете задать по умолчанию, также возможно в дальнейшем сменить данный выбор через настройки канала.

8.4. Канал News Channel

Новостной канал News Channel всегда доставит на вашу приставку последние новости со всего мира. Канал также бесплатный, как и предыдущий канал, и его можно скачать (обновить) через Интернет прямо из главного меню приставки Wii. К сожалению, поддержки русского языка нет, и все новости будут отобра-

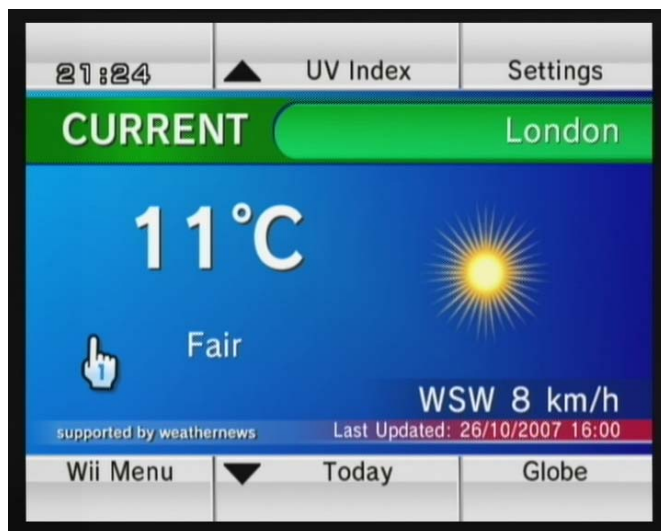


Рис. 8.5 ▼ Текущая температура в отдельно взятом городе



Рис. 8.6 ▼ Глобальная карта местности

жаться на языке интерфейса приставки, который вы избрали в настройках системы. Новости разделены на категории региональных, интернациональных, спортивных, технических, светских и т. д. Выбрав одну из категорий, вы перейдете к текущему списку новостей.

Новости можно просматривать в виде списка, выбирая одну из понравившихся новостей, открыв тем самым текст новости на весь экран телевизора (рис. 8.7). Прокрутка ленты новостей осуществляется курсором или крестовиной Wii Remote. Кроме того, если щелкнуть на карте курсором (навести курсор Wii и нажать кнопку A), то вы автоматически перейдете к глобальной карте мира. Перемещаться по карте нужно путем захватывания курсором глобуса и вращения его в разные стороны. Дополнительно все новости можно посмотреть в режиме слайд-шоу (рис. 8.8). Эта опция доступна из главного меню канала.



Рис. 8.7 ▼ Читаем одну из новостей

8.5. Канал Everybody Votes Channel

Канал Everybody Votes Channel бесплатный, и вы его можете скачать в магазине Wii Shop Channel в разделе **Wii Software**. Канал довольно интересный, но абсолютно бесполезный в нашей стране. Этот канал позволяет вам проголосовать, или, точнее, ответить на вопросы из предлагаемого вопросника, сформировав тем самым определенное мнение или ваше видение того или иного вопроса. Имеется множество различных тем, которые постоянно меняются. В целом интересная практика при изучении иностранного языка, не совсем по назначению, но тоже неплохо.

8.6. Канал Metroid Prime 3

Бесплатный канал Metroid Prime 3 доступен в магазине Wii Shop Channel через раздел **Wii Software**. Сам канал Metroid Prime 3 – это рекламное интерактивное видение видеогры Metroid Prime 3, «завернутое» в своеобразную упаковку ка-



Рис. 8.8 ▼ Новости в виде слайд-шоу

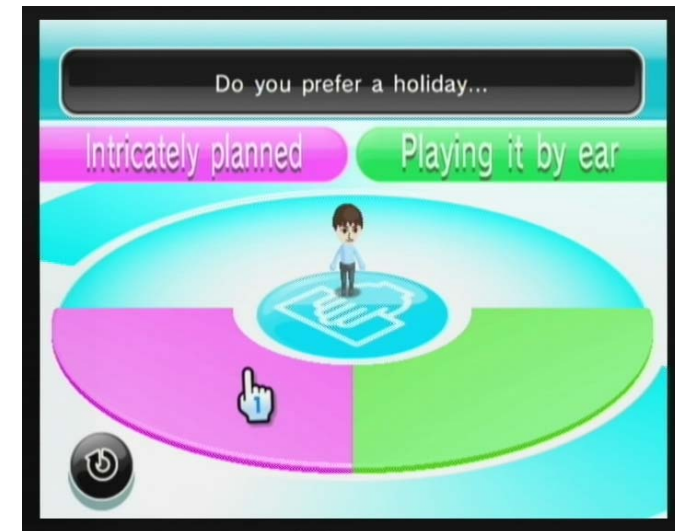


Рис. 8.10 ▼ Выбор вопросов



Рис. 8.9 ▼ Просмотр активных тем



Рис. 8.11 ▼ Канал Metroid Prime 3

нала. Но поскольку канал бесплатен, то рекомендуется к просмотру всем, а тем более фанатам этой игры. Схема работы с каналом напоминает взаимодействие с обыкновенной игрой: выбирайте в меню одну из кнопок и запускайте показ видео выбранного эпизода игры.

8.7. Канал Mii Contest Channel

Новый канал Mii Contest Channel появился буквально под конец написания этой книги. Канал Mii Contest Channel бесплатный, и его можно скачать в магазине Wii Shop Channel в разделе **Wii Software**. С помощью канала Mii Contest

Channel вы можете поучаствовать в мировом конкурсе Mii прямо из своего дома, не вставая с дивана (рис. 8.12). Естественно, прежде всего вам придется создать своего уникального Mii в редакторе канала Mii Channel и послать на конкурс через Mii Contest Channel. Каждый день проводится конкурс Mill's со всего мира. А с помощью канала Mii Contest Channel вы можете как посмотреть список топа, так и поучаствовать в голосовании и конкурсе (рис. 8.13).

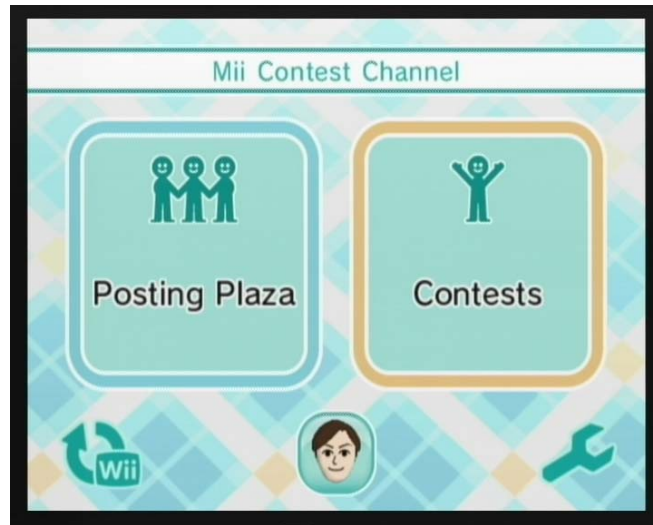


Рис. 8.12 ▼ Главное меню канала Mii Contest Channel



Рис. 8.13 ▼ Каждый день новые Mill's в списке топов

Глава 9

Wii Message Board

В этой главе:

- Доска объявлений
- Календарь
- Адресная книга
- Работа со списком друзей
- Создаем и посылаем сообщение

Одним из важных ключевых и часто используемых сервисов приставки Wii является Wii Message Board. Дословный перевод фразы Wii Message Board звучит как доска объявлений, и это весьма подходящее название для этого сервиса, но по большому счету сам сервис имеет более широкие границы, чем простая доска объявлений. Так, кроме получения объявлений от системы приставки Wii или различных сетевых сервисов Nintendo через Интернет, посредством Wii Message Board можно посылать и получать от других пользователей текстовые сообщения, фотографии и даже Mii. Почему же тогда используется название доска объявлений?

Дело в том, что организация приема или получения писем сделана в виде эдакой виртуальной доски сообщений. Посмотрите на рис. 9.1, где показано главное меню Wii Message Board. Из этого рисунка видно, что все приходящие сообщения на приставку выполнены в виде изображения конверта и прилепливаются на доску сообщений в виртуальном пространстве вашего экрана телевизора. Получив такое сообщение, вы просто выбираете его курсором и открываете текст письма на новой странице.

Сам сервис Wii Message Board состоит из трех логических составляющих, или, если хотите, мини-сервисов. Это сама доска объявлений, календарь и адресная книга. Все перечисленные сервисы доступны из главного меню Wii Message Board. Далее в этой главе мы рассмотрим каждый из сервисов подробно, разделив работу с Wii Message Board на три соответствующих раздела.

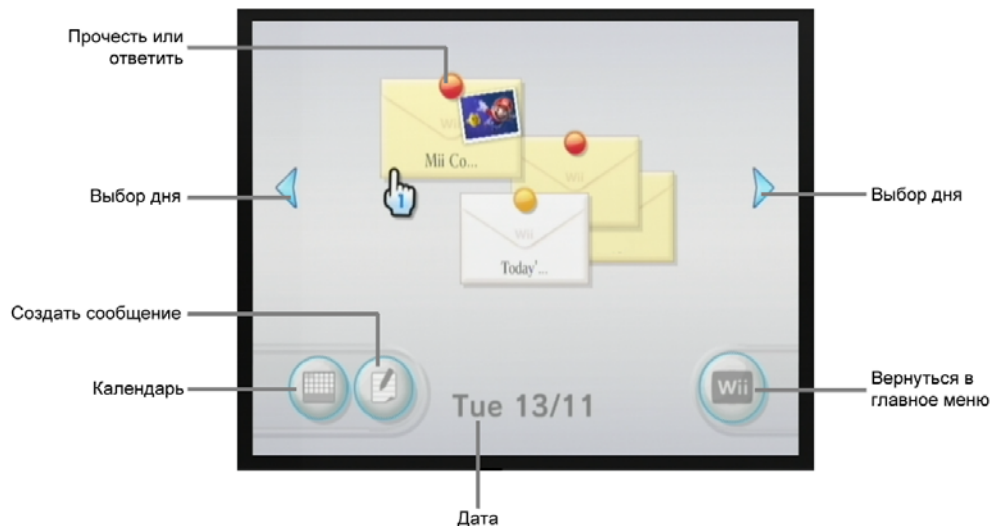


Рис. 9.1 ▼ Главное меню Wii Message Board

9.1. Доска объявлений

В главном меню приставки Wii, в правом нижнем углу присутствует интерактивная иконка сервиса Wii Message Board с изображением конверта. Если вам пришло сообщение через Интернет или сама система послала вам сообщение, то под изображением конверта появится определенное число, указывающее на количество пришедших сообщений. Более того, сама иконка с конвертом будет пульсировать синим цветом, привлекая ваше внимание.

Чтобы открыть Wii Message Board и зайти в главное меню сервиса, нужно выбрать курсором иконку с изображением конверта. Каждое новое сообщение, пришедшее на приставку через Интернет, будет окрашено в желтый цвет. Такие сообщения вы можете получать при подключении с Интернетом, при этом, кроме простых писем от пользователей, сама компания Nintendo может высылать вам сообщения с различной информацией.

Например, может прийти сообщение следующего содержания: «Ваша консоль забанена, а поскольку вы используете модифицированную сторонним чипом приставку, то система в течение трех секунд самоуничтожится и сожжет все внутренности приставки» – шутка... пока что... Если посмотреть на рис. 9.1 и открыть новое сообщение (которое пришло ко мне на консоль через Интернет) под курсором с иконкой Марио, то выяснится, что Nintendo запустила новый бесплатный канал Mii Contest Channel. Этот канал доступен для скачивания в магазине Wii Shop Channel (рис. 9.2).

Из окна открытого сообщения вы можете его тут же после прочтения удалить, выбрав кнопку с изображением корзины, или ответить адресату, выбрав

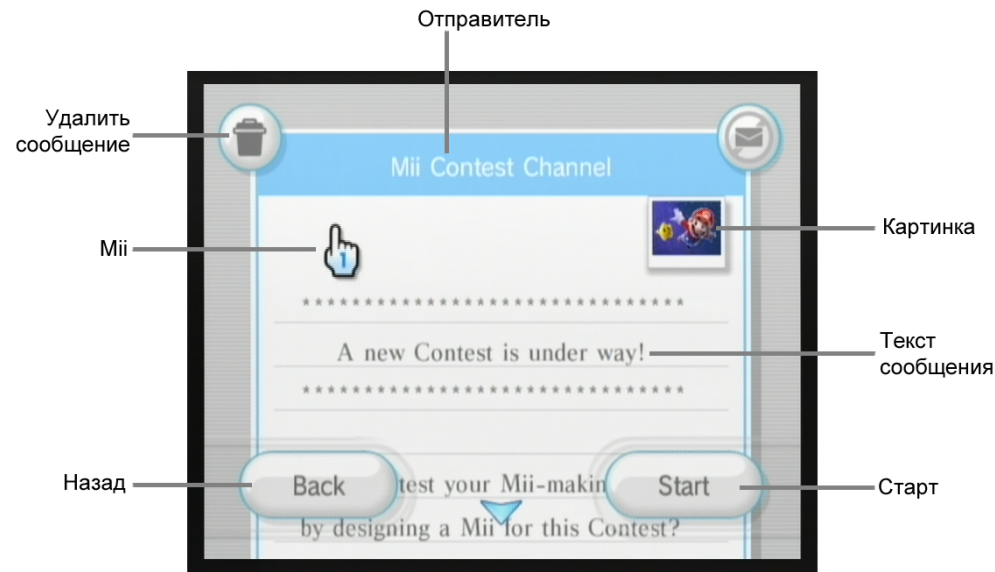


Рис. 9.2 ▼ Письмо от Nintendo

кнопку с изображением конверта (рис. 9.2). Все пришедшие на приставку сообщения автоматически попадают в основную память устройства, поэтому ненужные вам письма необходимо чаще удалять, чтобы не засорять и без того небольшую виртуальную память Wii. Но если у вас стоит в приставке карта памяти, то после заполнения всей памяти сообщениями или другой информацией система по приходе нового сообщения сможет предложить вам сохранить письмо на карте памяти.

В момент получения письма, если в настройках системы вы установили возможность использования приставкой подсветки дисководов, дисковод будет светиться синим цветом. Это своего рода индикатор получения писем, а также различного рода обновлений системы. Естественно, что все это возможно в том случае, если консоль подключена к Интернету одним из способов, рассмотренных нами в главе 6.

Кроме сообщений, приходящих из Интернета, сама система Wii каждый день будет прикреплять на доску сообщений новое письмо под названием **Today's Play History**. Каждое такое письмо содержит полнейший отчет обо всех действиях, которые производились с консолью (рис. 9.3). Например, о том, какой из каналов пользователь открывал сегодня, сколько времени он провел, работая с этим каналом, какая игра была запущена, сколько времени было потрачено на игру, что было куплено в магазине и сколько в результате потрачено денег. То есть абсолютно все действия пользователя фиксируются системой и записываются в такое ежедневное сообщение.

Думается, родителям очень понравится эта встроенная в приставку возможность, тем более что такое системное сообщение пользователь не может уда-

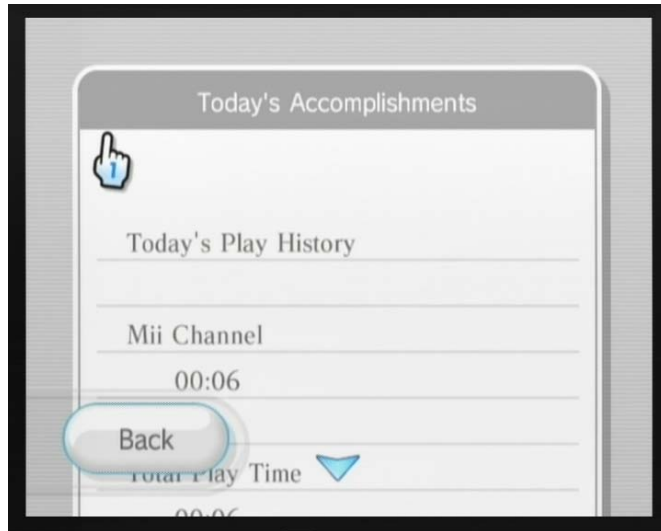


Рис. 9.3 ▼ Системное сообщение от приставки Wii

лить сам. Это сообщение само со временем самоуничтожается, или скажем более профессиональным языком, – это простые логики системы, которые приставка ведет своими внутренними сервисами.

В главном меню Wii Message Board на экране телевизора с правой и левой сторон присутствуют стрелочки. С помощью этих стрелочек вы можете вернуться назад на необходимое количество дней, найдя все пропущенные сообщения (рис. 9.1). Удобно это в том случае, если вы листаете письма за несколько дней, но значительно проще для этих целей использовать встроенный в Wii Message Board календарь, о котором мы поговорим в следующем разделе.

Вы также можете создавать свои заметки или памятки для себя на каждый день. Для этого в главном меню Wii Message Board необходимо избрать кнопку **Create Message** (рис. 9.1) и далее панель с изображением памятки, или **Memo** (рис. 9.6). Затем нужно нажать курсором на надписи **Write a memo**. Появится виртуальная клавиатура, с помощью которой вы создадите памятку, и далее нажмите кнопку **Post** для отсылки памятки самому себе (рис. 9.4).

9.2. Календарь

Открывается страница календаря из главного меню Wii Message Board выбором кнопки **Calendar** (рис. 9.1). Календарь, как и любой другой классический компьютерный календарь, создан традиционным образом (рис. 9.5). На странице представлен по дням текущий месяц. Если в один из дней вам пришло письмо, то в календаре это сообщение будет представлено конвертом. Выбор курсором одного из дней откроет вам список писем и сообщения за этот день. Текущий



Рис. 9.4 ▼ Создание памятки



Рис. 9.5 ▼ Календарь

день подсвечивается желтым цветом, а переход к любому другому месяцу (по списку вперед или назад) доступен по выбору курсором стрелочек. В целом работать с календарем очень удобно, жалко только, что для создания памяток приходится использовать английские буквы алфавита.

9.3. Адресная книга

Открыть адресную книгу можно, выбрав в главном меню Wii Message Board кнопку **Create Message**. Откроется новая страница с изображением трех панелей **Memo**, **Create Message** и **Address book** (рис. 9.6). С созданием памятки и панелью **Мемо** вы уже знакомы. Писать письма мы научимся в конце этого раздела, а сейчас сосредоточимся на работе с адресной книгой. Выбираем панель **Address book**, или адресная книга.

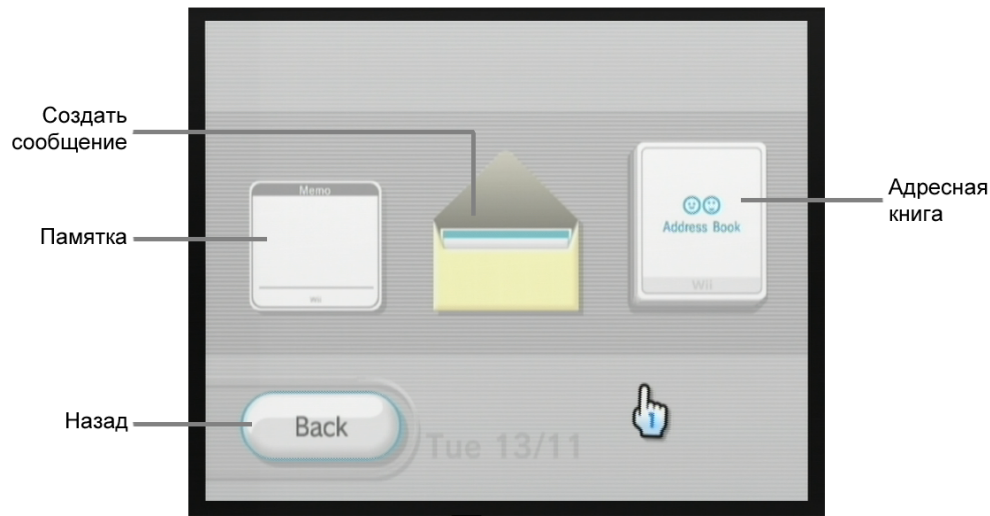


Рис. 9.6 ▼ Страница меню Create Message

Откроется страница адресной книги, представленная на рис. 9.7. Адресная книга – на самом деле очень важная часть в организации приема и получения писем от других пользователей. Дело в том, что лишь зарегистрированный у вас в адресной книге пользователь может прислать вам и получить от вас сообщение. При этом этот пользователь также должен зарегистрировать и вас в своей адресной книге. То есть только обоюдная регистрация двух пользователей на двух приставках позволит вам общаться через Интернет.

Для регистрации нового пользователя необходимо знать его регистрационный код приставки, или **Wii Friend Code**. Этот код уникален, и у каждой приставки он разный. Ваш код **Wii Friend Code** отображен прямо на стартовой странице адресной книги (рис. 9.7). Чтобы зарегистрировать у себя нового пользователя, вы должны получить от него его уникальный **Wii Friend Code**, а также передать свой код ему. Очень часто люди меняются кодами в Интернете на разных тематических форумах.

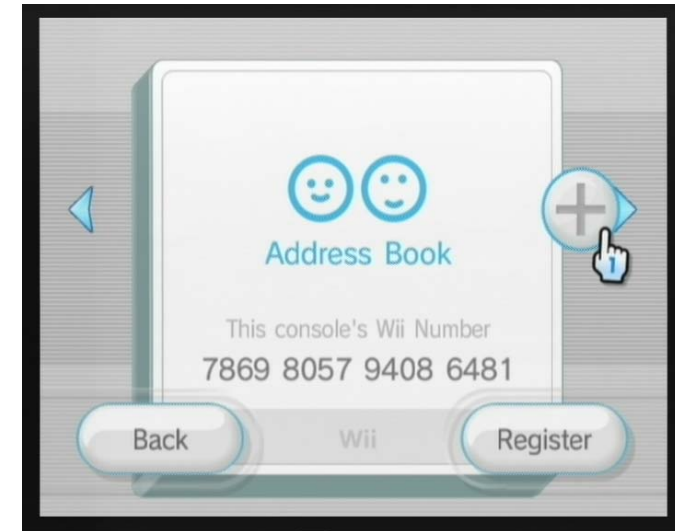


Рис. 9.7 ▼ Адресная книга

Только после добавления кода и прохождения регистрации через специальные сетевые сервисы Nintendo вы можете общаться с другим человеком посредством текстовых сообщений. Для того чтобы регистрация прошла, нужно обязательно подключиться к Интернету, в данном случае достаточно просто воспользоваться входом в любой канал, связанный с Интернетом. Затем придется подождать некоторое время (от нескольких минут до нескольких дней) до прохождения полной регистрации.

9.3.1. Пополняем список друзей

Механизм добавления в адресную книгу нового пользователя состоит из ряда последовательных операций. Начать регистрацию нового пользователя можно прямо с главной страницы адресной книги (рис. 9.7) или непосредственно из вашего списка друзей (рис. 9.8). Доступ к списку друзей открывается выбором курсором на главной странице адресной книги стрелочки со знаком + (рис. 9.7). Всего в список можно внести до ста записей, по пять записей на одной странице (рис. 9.8). Переход по страницам осуществляется двумя стрелочками с левой и правой сторон, а также с помощью кнопок – и + на **Wii Remote**.

1. Итак, у вас есть код **Wii Friend Code** другого пользователя, и вы готовы внести его к себе в адресную книгу. Откройте адресную книгу с главной страницы или из списка пользователей и нажмите кнопку **Register**. На экране телевизора появятся две большие по размеру кнопки с названиями **Wii** и **Others** (рис. 9.9). Выбираем кнопку **Wii**.
2. На экране появится панель **Wii Number** (рис. 9.10). Изберите курсором на этой панели надпись **Enter a Wii Number**. Вам откроется цифровая

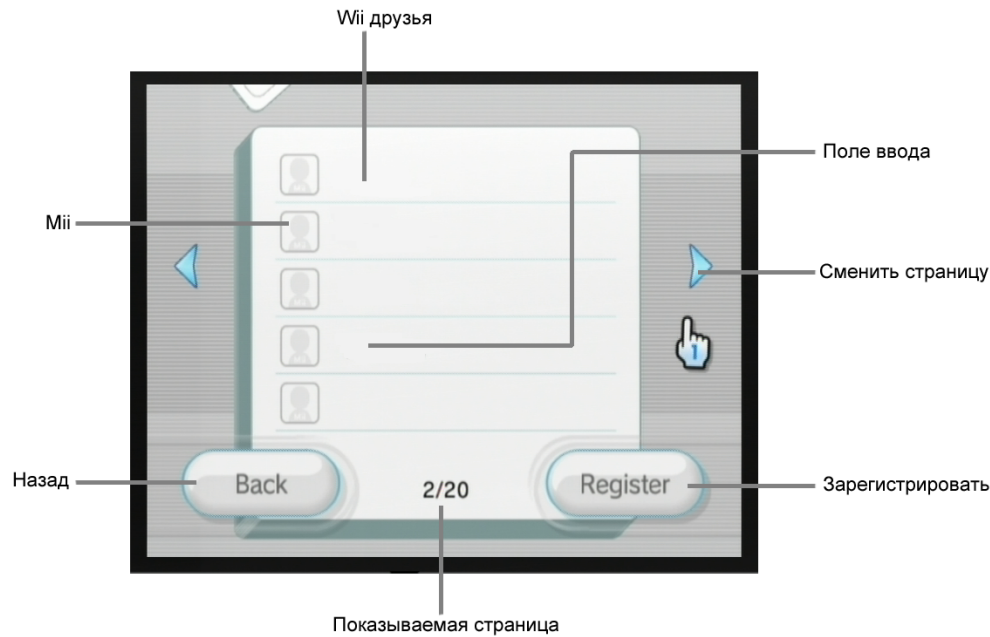


Рис. 9.8 ▼ Список друзей

в мире существует приставка с введенным номером, то вы перейдете к следующему этапу создания новой записи. Если вы ошиблись при вводе кода или такого Wii Friend Code не существует, то на экране появится информация с сообщением об ошибке введенного кода (рис. 9.11). Нажмите в этом окне кнопку **ОК** и введите номер заново, но уже без ошибок.



Рис. 9.10 ▼ Панель ввода Wii Friend Code

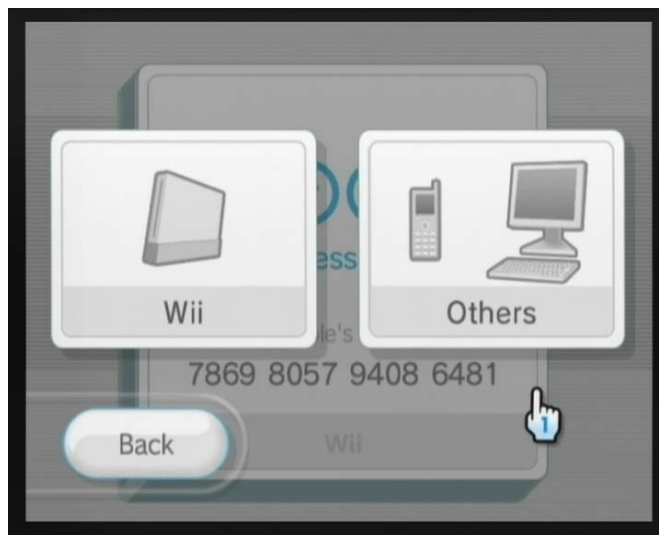


Рис. 9.9 ▼ Две кнопки Wii и Others

виртуальная клавиатура, с помощью которой вы и сможете набрать уникальный цифровой код другого пользователя. По окончании набора номера нажмите кнопку **ОК**. Если вы ввели номер правильно, а точнее если

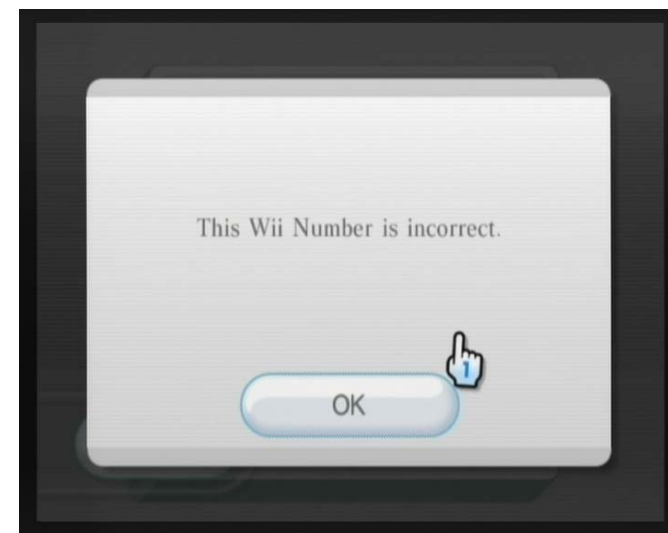


Рис. 9.11 ▼ Информационное сообщение об ошибке

3. После ввода кода на экране появится новая панель **Nickname** (рис. 9.12). Здесь вам нужно ввести имя пользователя, которое вы можете знать, а можете и не знать. Ситуация следующая: если человек, давая вам Wii Friend Code, сообщил свой ник, то вы можете его использовать в новой записи адресной книги, а если нет, то придумайте ему имя сами. Но помните, что именно по этому имени вы будете в дальнейшем идентифицировать всех своих пользователей в адресной книге. Нажмите кнопку **ОК** для продолжения.

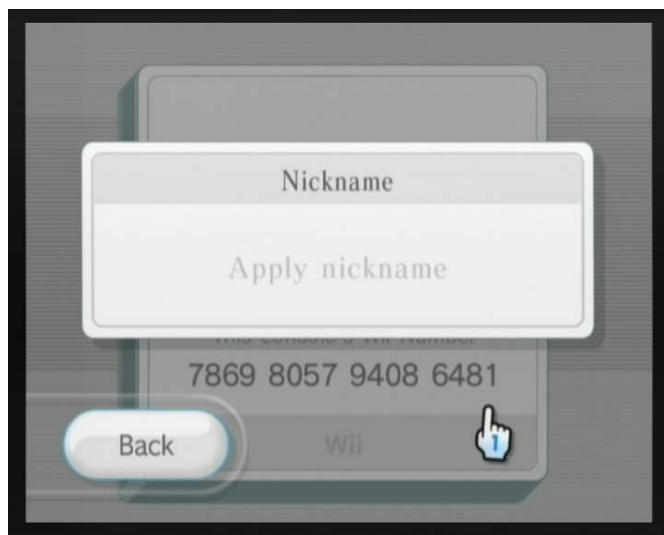


Рис. 9.12 ▼ Вводим имя пользователя

4. Следующая панель **You can attach Mii** позволяет добавить Mii пользователя к записи в адресной книге (рис. 9.13). То есть если у вас на приставке уже есть Mii добавляемого в адресную книгу пользователя, то вы прямо из этого окна можете назначить Mii для этой записи. Если вы хотите это сделать, то нажмите кнопку **Add Mii** и в следующем открывшемся окне изберете из списка соответствующий Mii (рис. 9.14). Если у вас нет Mii пользователя, то для окончания процесса добавления нового пользователя нужно выбрать кнопку **ОК**. На экране появится сообщение об успешном добавлении нового пользователя в адресную книгу (рис. 9.15). Теперь вам нужно дождаться, пока другой пользователь добавит вас к себе, а также когда регистрация пройдет через серверы Nintendo. Как только регистрация пройдет, новая запись будет подсвечена черным цветом в общем списке пользователей. После этого вы можете обмениваться текстовыми сообщениями и Mii непосредственно через канал Mii Channel (см. главу 5).

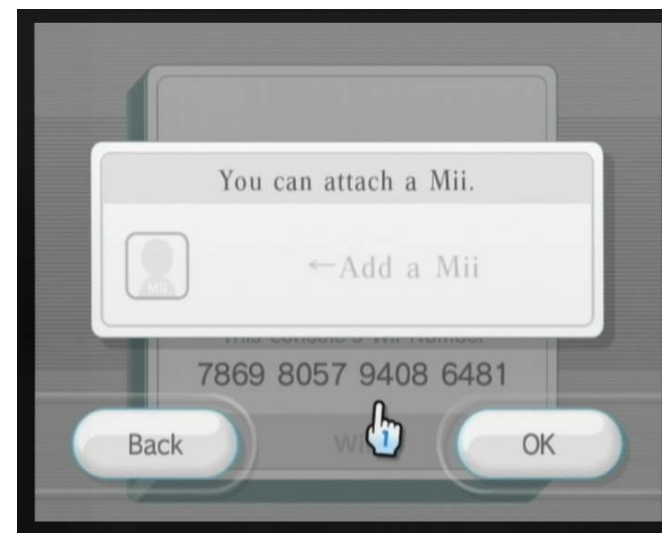


Рис. 9.13 ▼ Панель You can attach Mii



Рис. 9.14 ▼ Ищем нужный Mii

9.3.2. Удаляем запись из списка

Удалить пользователя из адресной книги очень легко. Нужно открыть список пользователей и выбрать курсором необходимую запись. Таким образом вы откроете запись выбранного пользователя. В этом окне (рис. 9.16) вам необходи-

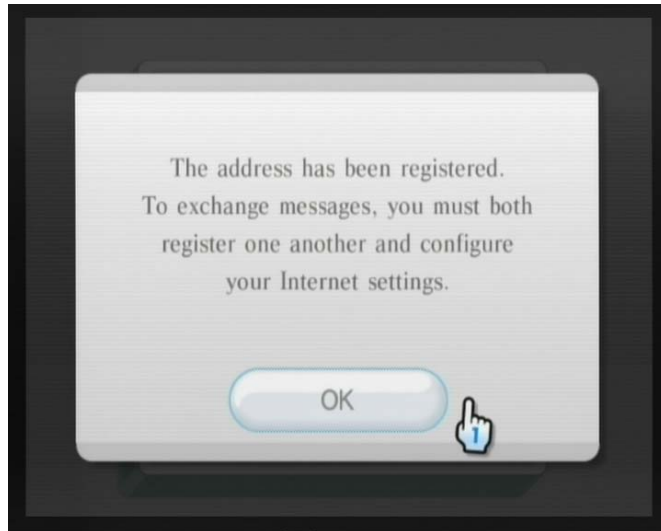


Рис. 9.15 ▼ Сообщение о регистрации пользователя в адресной книге



Рис. 9.16 ▼ Запись пользователя

мо нажать кнопку **Erase** (Стереть, или Удалить). Затем в новом диалоговом окне подтвердить еще раз свои действия, и запись будет удалена из адресной книги.

9.3.3. Пишем письмо

Для создания нового письма из адресной книги вам нужно выбрать одну из записей, или, иначе, одного из пользователей, которому вы желаете послать письмо. Пользователь должен быть уже зарегистрирован на сервере Nintendo, иначе создать письмо не получится. Только после обоюдной регистрации можно писать друг другу письма.

Для создания сообщения в записи пользователя нажмите кнопку **Send Message** (рис. 9.16). Откроется чистый листок бумаги для нового сообщения (рис. 9.17). Выберите на этом листке надпись **Write Message**, открыв тем самым виртуальную клавиатуру. Далее наберите текст письма и нажмите кнопку **Send**. Если вы соединены с Интернетом, то письмо будет отправлено к другому пользователю.



Рис. 9.17 ▼ Пишем письмо

Часть I

Приставка Nintendo DS Lite

- ❑ Глава 10. История развития портативных приставок Nintendo
- ❑ Глава 11. Первое знакомство с Nintendo DS Lite
- ❑ Глава 12. Настройка системы
- ❑ Глава 13. Играем и наслаждаемся
- ❑ Глава 14. Чат PictoChat
- ❑ Глава 15. Nintendo DS Browser

10

Глава

История развития портативных приставок Nintendo

В этой главе:

- ❑ Game Boy
- ❑ Game Boy Color
- ❑ Game Boy Advance
- ❑ Game Boy Advance SP
- ❑ Game Boy Micro
- ❑ Nintendo DS
- ❑ Nintendo DS Lite

Трудно сказать, кто первый задумался о создании портативной игровой системы, но самая первая система появилась на рынке еще в далеком 1979 году. Это была приставка под названием Microvision (рис. 10.1). Игры для приставки Microvision распространялись на картриджах, но всего было выпущено несколько игр. К большому сожалению, первая портативная приставка не снискала огромной популярности у пользователей и долго на рынке задержаться не сумела, так и оставшись всего лишь портативной приставкой, с которой все когда-то просто начиналось...



Спустя некоторое время на рынке появился целый ряд портативных приставок (хотя полноценными портативными приставками их было назвать сложно), так называемых Game and Watch. Каждая такая приставка представляла собой одну игру. В то время все мы играли в клоны этой приставки у нас в СССР. Вспомните известные на всю страну портативные приставки «Электроника» с ее игровыми хи-

Рис. 10.1 ▼ Первая портативная приставка Microvision

тами «Ну, погоди!», «Автослалом» и т. д. Посмотрите на рис. 10.2, где я сфотографировал три старые, потертые временем (но до сих пор работающие!) приставки «Электроника», положив их рядом с Nintendo DS Lite и игровыми смартфонами от Nokia. Фотография получилась достаточно забавная, если рассматривать ее в плоскости преемственности устройств.



Рис. 10.2 ▼ Три Электроники, Nintendo DS Lite и смартфоны от Nokia

Спустя десятилетие после появления приставки Microvision, в 1989 году компания Nintendo выпускает свою первую портативную игровую приставку под названием Game Boy. Стоит отметить, что эта консоль появилась на японском рынке на год раньше, но для Nintendo это всегда было очень принципиально, и их родной японский рынок неизменно получал все консоли первым.

10.1. Game Boy

Появление на рынке приставки Game Boy было огромным прорывом в игровой индустрии развлечений (рис. 10.3). В целом получается, что в определенные промежутки времени компания Nintendo как бы подталкивала (как локомотив)



Рис. 10.3 ▼ Приставка Nintendo Game Boy

всю индустрию развлечений, чтобы та не смогла остановиться посередине своего длинного пути.

Появление Game Boy было встречено пользователями с огромным энтузиазмом, и за первые годы существования приставки было продано огромное количество устройств. А за всю историю существования Game Boy, по некоторым оценкам, продано уже около 70 миллионов приставок, что и по сей день остается рекордным показателем для продаж одной портативной приставки.

Идейным протезе Game Boy являлся японский инженер Gunpei Yokoi, который придумал и воплотил в жизнь этот амбициозный проект. Технически приставка представляла собой достаточно простое

по сегодняшним меркам устройство, с монохромным дисплеем, но не нужно забывать о времени рождения Game Boy. Игры распространялись на картриджах, и почти все известные разработчики игр создали для Game Boy по нескольку хитовых игр, а ряд компаний по сути родились на создании игр для этой приставки. Некоторые технические характеристики Game Boy вы найдете в разделе 10.1.1.

Спустя несколько лет, в 1995 году, приставка Game Boy начинает менять одежду, и Nintendo выпускает консоль в разноцветных корпусах. Спустя еще год выходит переработанная версия Game Boy под названием Game Boy Pocket, а затем через некоторое время появляется новая версия Game Boy Light, где была реализована подсветка дисплея. Таким образом, линейка приставок Game Boy послужила отправной точкой для всех последующих достижений компании Nintendo на рынке портативных игровых устройств.

Параллельно в то же самое время Nintendo еще разрабатывает приставку Virtual Boy, которая элементарно опередила свое время и так и не смогла завоевать сердца пользователей всего мира. Над приставкой Virtual Boy работал тот же самый инженер Gunpei Yokoi. К большому сожалению, после провала Virtual Boy инженер покинул компанию, а спустя некоторое время он трагически погиб в автокатастрофе.

10.1.1. Технические характеристики Game Boy

- Приставка использует 8-битный процессор Z80.
- Тактовая частота процессора составляет 4,194 МГц.
- Для памяти в приставке выделено 8 Кб.
- Черно-белый экран.
- Диагональ экрана 2,6" с разрешением в 160 × 144 пикселей.
- Работает приставка на двух батареях типа АА.
- Размеры приставки 124 × 76 × 23 мм, и весит она почти 400 граммов.

10.2. Game Boy Color

Год 1998-ой для компании Nintendo и всех поклонников Game Boy был ознаменован появлением новой портативной приставки Game Boy Color. Эта новая версия консоли имела цветной дисплей с подсветкой, а также была улучшена в плане дизайна (рис. 10.4). Экран приставки был разработан компанией Sharp специально для Nintendo. Поначалу на рынке Game Boy Color появился в двух цветных корпусах, но со временем было выпущено всего шесть цветовых решений: голубой, красный, желтый, салатный, фиолетовый и фиолетовый прозрачный. В целом Game Boy Color стал одним из культовых устройств того времени, для которого было выпущено более 800 различных игр!

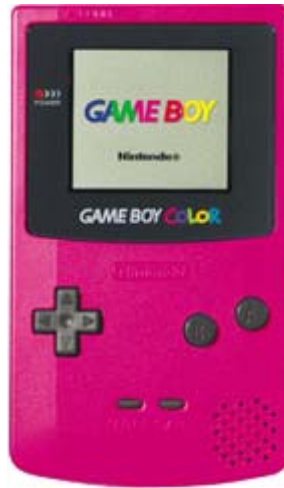


Рис. 10.4 ▼ Nintendo Game Boy Color

10.2.1. Технические характеристики Game Boy Color

- Приставка использует 8-битный процессор Z80.
- Тактовая частота процессора составляет 8 МГц.
- Для памяти в приставке выделено 32 Кб.
- Диагональ экрана 2,3 дюйма с разрешением в 160 × 144 пикселей.
- Размеры приставки 75 × 133 × 27 мм, и весит она 138 граммов.
- Работает приставка на двух батареях типа АА.

10.3. Game Boy Advance

В 2001 году компания Nintendo выпускает на рынок новую версию портативной приставки Nintendo Game Boy Advance (рис. 10.5). Приставка заметно отличалась по своему внешнему виду от предшественниц, причем в лучшую сторону. Ориентация Game Boy Advance теперь меняется с вертикальной на горизонтальную, где дисплей устройства расположен посередине, а управляющие кнопки – слева и справа от дисплея. Играть становится значительно удобнее, да и начинка устройства намного мощнее, чем у Game Boy и Game Boy Color (см. раздел «Технические характеристики Game Boy Advance»).

Консоль Game Boy Advance для игр использует картриджи большей емкости, но по-прежнему в полной мере поддерживает все старые игры от приставок Game Boy и Game Boy Color. Такой подход компании Nintendo дает возможность всем пользователям старых приставок безболезненно перейти к новой приставке Game Boy Advance.

Посредством кабеля к Game Boy Advance можно было подключить до трех приставок, что позволяло играть одновременно сразу четырем людям в одну



Рис. 10.5 ▼ Nintendo Game Boy Advance

игру. Впоследствии Game Boy Advance можно было также подключать к приставке Nintendo GameCube и управлять игровым процессом непосредственно с GameCube или выводить игру на телевизор.

10.3.1. Технические характеристики Game Boy Advance

- Приставка использует 32-битный процессор ARM Mode ARM7TDMI.
- Тактовая частота процессора составляет 16,78 МГц.
- Процессор содержит 128 Кб встроенной памяти (32 Кб + 96 Кб).
- Приставка имеет дополнительный 8-битный процессор.
- Для памяти в приставке выделено 256 Кб.
- Консоль имеет 4-канальный аналоговый и 2-канальный цифровой звук.
- Дисплей с разрешением в 240 × 160 пикселей.
- Размеры приставки 82 × 144,5 × 24,5 мм, и весит она 140 граммов.
- Работает приставка от двух батарей типа АА или от дополнительного сетевого адаптера.

10.4. Game Boy Advance SP

Самой главной проблемой портативной приставки Game Boy Advance был плохо освещенный экран, играть на котором можно было лишь в очень светлом помещении или при достаточном количестве солнечного света. Поэтому компания Nintendo выпускает в 2003 году новую улучшенную версию приставки Game Boy Advance SP (рис. 10.6). Новая версия приставки, кроме аппаратных улучшений, сильно изменяет свой внешний вид, послужив в дальнейшем прототипом для последующих версий портативных приставок Nintendo.

Примечание. Две буквы SP в конце названия приставки Game Boy Advance SP обозначают Special.

Новая версия приставки Game Boy Advance SP призвана исключить недостатки предыдущей версии Game Boy Advance. Теперь Game Boy Advance SP



Рис. 10.6 ▼ Приставка Nintendo Game Boy Advance SP

имеет новый экран со встроенной подсветкой. Подсветку дисплея можно отключать или включать по необходимости. Консоль также комплектуется долго играющим литиево-ионным аккумулятором, заряда которого хватает на 10 часов работы с подсветкой и 15 часов без подсветки.

10.4.1. Технические характеристики Game Boy Advance SP

- Приставка использует 32-битный процессор ARM Mode ARM7TDMI.
- Тактовая частота процессора составляет 16,78 МГц.
- Процессор содержит 128 Кб встроенной памяти (32 Кб + 96 Кб).
- Приставка также имеет дополнительный 8-битный процессор.
- Для памяти в приставке выделено 256 Кб.
- Консоль имеет 4-канальный аналоговый и 2-канальный цифровой звук.
- Разрешение экрана составляет 240 × 160 пикселей.
- Размеры приставки 82 × 84,6 × 24,3 мм, и весит она 143 грамма.

10.5. Game Boy Micro

Компания Nintendo умеет и любит экспериментировать и выпускать на рынок различные устройства. Так, спустя некоторое время Nintendo начинает продажи миниатюрной приставки, о чем можно судить по названию устройства – Game Boy Micro (рис. 10.7). В техническом плане игровое устройство Game Boy Micro могло порадовать многих любителей миниатюрных устройств и являлось некой уменьшенной версией Game

спустила массу по-
му счету не стала
овой системой. Од-



Рис. 10.7 ▼ Приставка Nintendo Game Boy Micro

нако это был некий переходной этап в истории Nintendo, которая готовила к выпуску свою новую игровую систему Nintendo DS.

10.5.1. Технические характеристики Game Boy Micro

- Приставка использует 32-битный процессор.
- Тактовая частота процессора составляет 16,78 МГц.
- Процессор содержит 32 Кб встроенной памяти.
- Для памяти в приставке выделено 256 Кб.
- Диагональ экрана 2 дюйма с разрешением в 240 × 160 пикселей.
- Размеры приставки 90 × 60 × 25 мм, и весит она 80 граммов.
- Работает приставка на литиевом аккумуляторе.

10.6. Nintendo DS

В 2004 году на прилавки магазинов поступает новая портативная приставка Nintendo DS с инновационным подходом в управлении играми (рис. 10.8). В частности, приставка Nintendo DS наделена сразу двумя дисплеями, и ко всему прочему нижний экран является сенсорным. Для работы с этим экраном в комплекте приставки идет стилус, или перо. Ничего подобного индустрия портативных приставок до выпуска Nintendo DS предложить игрокам не могла или не хотела. Играть становится еще интереснее!

Примечание. В официальной документации по отношению к дисплеям приставки очень часто употребляется формулировка «двойной дисплей». Говорят, что приставка имеет верхнюю часть двойного дисплея и сенсорную нижнюю часть двойного дисплея. У пользователей же приставки сложилась своя терминология, и игроки обычно говорят, что приставка имеет два экрана, или два дисплея (нижний и верхний). Обе формулировки правильны, и в книге мы будем использовать и ту, и другую формулировки в зависимости от стилистики предложения.

Компания Nintendo любит экспериментировать и не боится внедрять в свои приставки новые, а порой и неожиданные технологии. Скажите, разве до появления Nintendo DS кто-то мог подумать о сразу двух игровых дисплеях в одной портативной приставке? Ладно, сенсорный экран, он применялся уже до этого момента в устройствах на базе операционных систем Palm и Windows Mobile, и эти карманные компьютеры имели множество игр с сенсорным управлением. Но сразу два экрана для одной приставки могла



Рис. 10.8 ▼ Nintendo DS

сделать только Nintendo, а точнее не побояться выпустить такую консоль на рынок.

В техническом плане Nintendo DS стала мощнее всех своих предшественниц. Также одним из достоинств новой приставки стало наличие сразу двух слотов для игровых картриджей (Slot-1 и Slot-2). Первый слот предназначен для оригинальных картриджей Nintendo DS, на которых распространяются новые игры. Второй слот (Slot-2) поддерживает работу с игровыми модулями от приставки Game Boy Advance. В этом плане компания Nintendo держит марку и всегда старается сохранить поддержку игр от предыдущей версии приставки, что дает возможность компании не терять своих фанатов и укрепляет круг любителей портативных приставок Nintendo.

10.7. Nintendo DS Lite



Рис. 10.9 ▼ Nintendo DS Lite

Спустя два года Nintendo выпускает несколько переработанную версию приставки Nintendo DS под названием Nintendo DS Lite (рис. 10.9). В этой новой версии компания Nintendo уменьшает физические размеры приставки, делая ее меньше и тоньше, а также изменяет расположение некоторых управляющих кнопок и несколько улучшает и дорабатывает аппаратную и программную части приставки. Например, увеличено время работы от аккумулятора, улучшена подсветка дисплея и многое другое.

Новая версия приставки имеет стопроцентную совместимость со всеми выпущенными ранее играми для Nintendo DS, и в приставке также присутствуют два слота под игровые картриджи (Slot-1 и Slot-2). Интерфейс пользователя, или графическая оболочка меню приставки, также остается прежней. По большому счету, новая приставка Nintendo DS Lite просто несколько обновила одежду. Единственное, о чем стоит заметить, – уменьшение физических размеров приставки привело к тому, что старые и большие картриджи от Game Boy Advance для Slot-2 торчат на несколько сантиметров из корпуса приставки.

На данный момент приставка Nintendo DS Lite является последней игровой приставкой в линейке портативных устройств от Nintendo, поэтому на базе этой модели мы и будем изучать работу с приставкой. Тем более что первую Nintendo DS становится все труднее и труднее найти в розничных магазинах.

11 Глава

Первое знакомство с Nintendo DS Lite

В этой главе:

- Распаковываем коробку с приставкой
- Знакомимся с устройством
- Подзарядка приставки
- Смена аккумулятора
- Первое включение
- Первичная настройка системы
- Интерфейс пользователя

Эту главу мы начнем с того, что вместе с вами откроем коробку с приставкой и рассмотрим комплектацию консоли. Затем мы изучим все имеющиеся на приставке разъемы, кнопки, слоты и гнезда. Под конец главы в пошаговом режиме осуществим первую настройку приставки, а затем в заключение познакомимся с интерфейсом системы. Но поскольку в данный момент портативная приставка от Nintendo имеет две версии (Nintendo DS и Nintendo DS Lite), то мы остановимся на работе с Nintendo DS Lite. Эта приставка появилась на рынке на два года позже, чем Nintendo DS, и соответственно считается более новой версией.

11.1. Открываем коробку

Изучать материал мы будем с официальной версией Nintendo DS Lite, которая комплектуется игрой «Пираты Карибского моря: На краю света». Эта версия игры имеет полностью русифицированный интерфейс и игровые диалоги, иначе говоря, это полноценная лицензионная русифицированная версия игры от русского представительства компании Nintendo. В данный момент игра «Пираты Карибского моря: На краю света» – это первая лицензионная русифицированная версия игры на всем постсоветском пространстве.

Итак, распакуем коробку приставки и посмотрим, как комплектуется консоль и что производитель положил в коробку. Аккуратно сняв пленку с коробки, обнаружилось, что все надписи на русском языке наклеены именно на кленку, а сама коробка, равно как и приставка, имеет китайское происхождение. Более того, на самой коробке присутствует англоязычная надпись, гласящая, что в эту комплектацию какая-либо игра не входит. Это означает, что русскоязычное представительство компании Nintendo комплектует приставку переведенной игрой специально для нашего рынка.

Идем дальше. Открываем коробку Nintendo DS Lite (рис. 11.1). Внутри коробки мы сразу обнаруживаем добротную и качественную упаковку игры «Пираты Карибского моря: На краю света». Что сказать, лицензионная игра и упаковка под стать своему статусу, все на высшем уровне, но на самом деле так и должно быть, в этом нет ничего экстраординарного.

Разбираем дальше коробку с приставкой. Под игрой прячется целый ворох различных мини-брошюр и буклетов (рис. 11.2). Одна из мини-брошюр являет собой русскоязычное руководство пользователя. Два других руководства пользователя предназначены для иных языков народов мира. Дополнительно имеются еще несколько англоязычных буклетов и инструкций, которые нам не столь полезны и интересны.

Все буклеты и руководства пользователя лежат в коробке на искусственно сделанной картонной перегородке. Эта перегородка как раз и отделяет сопутствующую документацию от самой Nintendo DS Lite. Убираем руководства в сторону и аккуратно вытаскиваем из картонного отделения приставку, которая вложена в пакет, сделанный из специальной упаковочной бумаги. Затем аккуратно открываем пакет и достаем саму консоль (рис. 11.3).



Рис. 11.1 ▼ Открываем коробку Nintendo DS Lite



Рис. 11.2 ▼ Руководства пользователя и буклеты

Красота и изящество Nintendo DS Lite бросаются в глаза сразу. Глянцевый корпус, ни грамма лишнего веса и ненужных деталей делают этот гаджет весьма красивым и привлекательным игровым устройством. Но оставим на пару минут приставку и посмотрим, что еще имеется в коробке. В отдель-

ном картонном отделении коробки лежат зарядное устройство и запасной стилус, или, как говорится в официальном руководстве, перо (рис. 11.4). Это и есть вся комплектация консоли, но по большому счету Nintendo DS Lite больше ничего и не требуется, хотя я лично не отказался бы от дополнительного комплекта защитных пленок на экран и какой-нибудь привлекательной сумочки для приставки. Но все это уже относится к категории аксессуаров, поэтому покупать эти и другие принадлежности вам придется самостоятельно и по своему вкусу.



Рис. 11.3 ▼ Nintendo DS Lite во всей красе



Рис. 11.4 ▼ Полная комплектация Nintendo DS Lite

11.2. Обзор имеющихся у приставки разъемов, кнопок и слотов

Разобравшись с комплектацией Nintendo DS Lite, переходим к рассмотрению имеющихся в приставке разъемов, кнопок и слотов. На данном этапе пока не стоит включать приставку, а лучше узнать, для чего и зачем нужна та или иная кнопка, разъем или слот, и уже после этого продолжать изучать работу с приставкой.

11.2.1. Передняя часть приставки

Итак, все кнопки, разъемы и слоты консоли равномерно распределены по боковым частям Nintendo DS Lite. Начнем обзор всех элементов с передней части приставки. Посмотрите на рис. 11.5, где цифрами обозначены три имеющихся на этой части элемента.

1. Это регулятор громкости звука приставки, обозначается он как **VOL**. Для увеличения громкости звука необходимо передвинуть регулятор громкости вправо к направлению изображения знака «+». Соответственно, что-

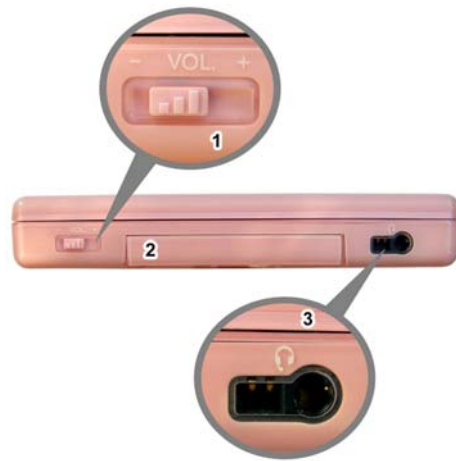


Рис. 11.5 ▼ Передняя часть приставки Nintendo DS Lite

бы уменьшить громкость звука, нужно передвинуть регулятор в левую сторону. В целом иметь отдельный и независимый регулятор громкости звука в игре очень удобно, поскольку в этом случае при очень большой громкости можно простым движением ползунка уменьшить громкость и не нужно будет останавливать игру и «лезть» в настройки игры или системы.

- Под номером два на рис. 11.5 обозначен так называемый SLOT-2 (Слот-2). Этот слот специально предназначен для игрового картриджа или игрового модуля от предыдущей версии приставки Game Boy Advance. Дополнительно в этот слот можно также подключать различные аксессуары Nintendo DS. Сам же SLOT-2 комплектуется заглушкой, которая легко вытаскивается из приставки (рис. 11.6), и если вы не используете этот слот, то лучше оставить его закрытым во избежание попадания внутрь приставки пыли.

Примечание. Игровое предназначение второго слота (SLOT-2) ограничивается исключительно играми от приставки Game Boy Advance. Игры от приставок Game Boy и Game Boy Color не поддерживаются этим слотом.

- Это сдвоенный разъем для наушников и внешнего микрофона или специальных наушников, которые идут вместе с микрофоном.



Рис. 11.6 ▼ Заглушка для SLOT-2

11.2.2. Боковая сторона приставки

Теперь развернем к себе Nintendo DS Lite правой стороной и посмотрим, какими элементами наделена эта сторона консоли. На рис. 11.7 представлена правая сторона приставки и, как видно из рисунка, на этой боковой части расположена кнопка питания (**POWER**), или кнопка включения и выключения консоли, а также гнездо для пера, или держатель пера.

Для того чтобы включить приставку, необходимо передвинуть кнопку **POWER** в правую сторону до упора и тут же отпустить ее, после чего кнопка за счет внутренней пружинки автоматически вернется в первоначальное положение, а консоль через несколько мгновений запустит работу системы. Выключение приставки происходит тем же способом. Перо позволяет работать с сенсорным дисплеем приставки. Само перо очень легко достается из держателя, достаточно минимальных усилий и слегка потянуть на себя перо из гнезда, и оно тут же выйдет. Вставляя перо обратно, нужно аккуратно засунуть его в держатель до появления характерного щелчка.

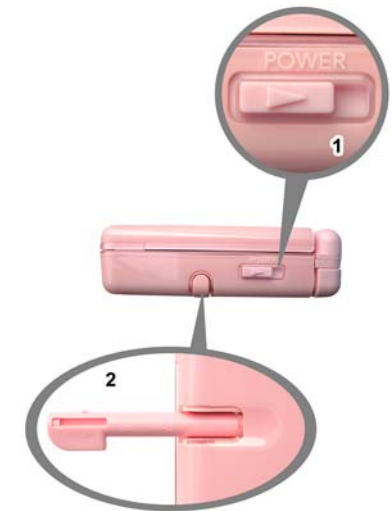


Рис. 11.7 ▼ Кнопка питания и держатель пера

Примечание. Если закрыть крышку приставки в запущенном состоянии, то работа консоли перейдет в так называемый спящий режим (аналогия работы с ноутбуком). В этом состоянии потребление электроэнергии значительно уменьшается, но приставка по-прежнему функционирует и не выключается. Такой подход полезен, например, при использовании Nintendo DS Lite в качестве будильника или MP3-плеера.

11.2.3. Задняя часть консоли

Переходим к задней части Nintendo DS Lite, которая представлена на рис. 11.8. На этой стороне приставки располагается больше всего различных кнопок, разъемов, поэтому нам стоит перейти в режим нумерованного списка для простоты освоения всех имеющихся элементов.

- Под первым номером на рис. 11.8 идет игровая кнопка с обозначением **L**, то есть левая. Эта кнопка в различных играх может использоваться по-разному, например в игре «Пираты Карибского моря» на эту кнопку назначен блок при атаке врага, а в гоночных играх, как правило, кнопка **L** служит обычным тормозом.
- Далее на задней части приставки располагается разъем для подключения внешнего источника питания консоли, который также служит и для подзарядки аккумулятора Nintendo DS Lite и идет в комплекте поставки.

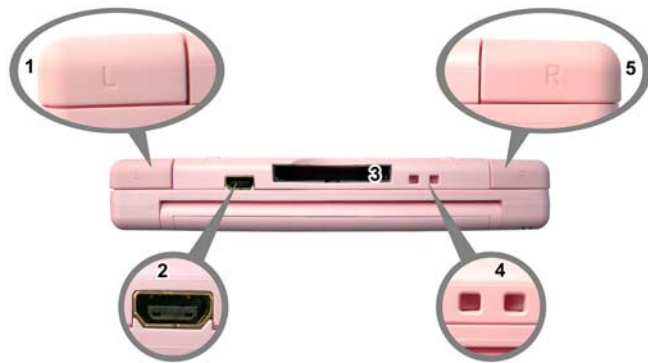


Рис. 11.8 ▼ Задняя часть приставки Nintendo DS Lite

Очень важно помнить, что данный разъем подходит исключительно для Nintendo DS Lite и ни в коем случае нельзя использовать зарядное устройство от Nintendo DS!

3. Это еще один слот для игровых картриджей, но уже оригинальной системы Nintendo DS, и обозначается он как SLOT-1. В этот слот можно вставить только игровые модули от консоли Nintendo DS и другие различные аксессуары, сделанные специально для приставки Nintendo DS или Nintendo DS Lite.
4. Эти две небольшие по размеру прорези служат для крепления ремешка к приставке, который, к сожалению, не идет в комплекте Nintendo DS Lite.
5. Последним элементом задней части устройства является игровая кнопка R – правая кнопка, которая, так же как и кнопка L, может выполнять различные функции в играх.

11.2.4. Аккумуляторный отсек

Теперь давайте перевернем приставку и посмотрим на ее нижнюю часть (рис. 11.9). Как видно по рис. 11.9, с нижней стороны приставки расположен аккумуляторный отсек. При использовании Nintendo DS Lite этот отсек по большому счету вам не нужен, и обращать на него свое внимание до поры до времени

точно не придется. Но со временем (в среднем аккумулятор может выдержать более 500 подзарядок) аккумулятор подсядет, и ваша консоль начнет разряжаться гораздо чаще, что говорит о том, что аккумулятор постепенно начинает выходить из строя. Вот в этом случае вам придется сменить старый аккумулятор на новый.



Рис. 11.9 ▼ Аккумуляторный отсек консоли

Смена аккумулятора достаточно проста, необходимо открутить болтик, держащий крышку аккумуляторного отсека, а затем аккуратно поддеть крышку и выгнать аккумулятор из отсека и заменить его на новый аккумулятор. Что касается нового аккумулятора, то к использованию рекомендуются только оригинальные аккумуляторы от Nintendo (рис. 11.10).



Рис. 11.10 ▼ Аккумулятор Nintendo DS Lite

11.2.5. Подзарядка консоли

Зарядка консоли осуществляется в обычном штатном режиме, и механизм подзарядки аналогичен подзарядке любого мобильного телефона. Как только консоль разряжена, вам необходимо поставить приставку на подзарядку и дождаться полной зарядки аккумулятора. В техническом плане делается это следующим образом.

В комплекте поставки Nintendo DS Lite имеется специальное зарядное устройство, которое и используется для подзарядки приставки (рис. 11.11). После того как аккумулятор приставки разрядился или вы хотите играть и одновременно заряжать или питать приставку от электрической сети, необходимо совместить штекер зарядного устройства с разъемом для подзарядки аккумулятора, как показано на рис. 11.12. Затем необходимо вставить вилку в электрическую розетку. В момент зарядки аккумулятора световой индикатор приставки (рис. 11.14) будет светиться. Как только приставка за-



Рис. 11.11 ▼ Зарядное устройство Nintendo DS

Рис. 11.12 ▾ Подзарядка Nintendo DS

рядится, индикатор погаснет. На полную зарядку аккумулятора приставки может уйти порядка двух часов, если вы не будете в момент подзарядки играть в игры, иначе может понадобиться больше времени. В целом одной подзарядки аккумулятора хватает примерно на 10–19 часов работы, но все зависит от текущей яркости дисплея и использования беспроводных сервисов Nintendo DS Lite.

Примечание. После покупки приставки постарайтесь первые три-четыре раза разрядить аккумулятор полностью, до конца самой последней капли электроэнергии, и после этого заряжать аккумулятор на полную мощность. Такие действия помогут несколько продлить жизнь вашему аккумулятору.

11.2.6. Открываем Nintendo DS Lite

Познакомившись со всеми разъемами, слотами, кнопками приставки, находящимися на боковых частях, теперь откроем консоль и посмотрим, какими элементами управления снабжена приставка внутри. Чтобы открыть консоль, просто раскройте ее как книгу, удерживая нижнюю часть в одной руке и аккуратно поднимая крышку Nintendo DS Lite другой рукой (рис. 11.13). Внутри Nintendo DS Lite имеет два жидкокристаллических дисплея, несколько различных кнопок управления приставкой, а также другие элементы, которые мы сейчас рассмотрим с помощью нумерованного списка и рис. 11.14.

1. Встроенный в консоль микрофон.
2. Это крестовина, которая служит для управления в игре, как правило, движением главного героя, или, например в случае с главным меню приставки, крестовина позволяет перемещать курсор по элементам меню.
3. Световой индикатор подзарядки аккумулятора.
4. Здесь располагаются сразу несколько кнопок управления. Кнопки с англоязычными буквенными обозначениями **A**, **B**, **X** и **Y** служат для управления различными действиями. Например, в игре на эти кнопки могут быть назначены те или иные действия,



Рис. 11.13 ▾ Открываем консоль

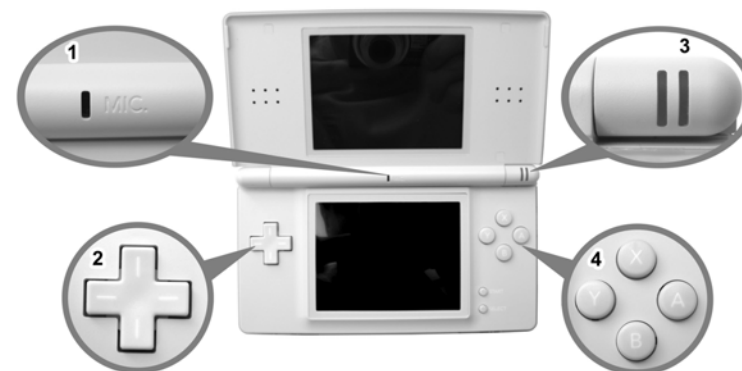


Рис. 11.14 ▾ Приставка Nintendo DS Lite в открытом состоянии

а в работе с меню консоли кнопка с буквой **A** часто нужна для подтверждения каких-либо действий, а кнопка **B** – для их отмены. Ниже четырех кнопок с буквенными обозначениями расположены еще две кнопки **START** и **SELECT**. Эти кнопки также необходимы для выполнения тех или иных команд, о чем обычно сообщается на дисплее приставки.

11.3. Первое включение

Пришло время включить первый раз свою приставку и выполнить самые первые настройки. Вся настройка системы приставки сводится к выполнению некоторых пошаговых действий. Так, сначала мы должны будем выбрать язык для главного меню, придумать свой ник, далее задать цветовую схему меню, указать свой день рождения, установить время и текущую дату. Все эти действия лучше всего изучать в виде пошаговой инструкции, поэтому подготовим консоль и внимательно изучим последовательность требуемых действий.

11.3.1. Пошаговая инструкция первой настройки Nintendo DS Lite

1. Откройте Nintendo DS Lite и с помощью кнопки **POWER** включите приставку. На двух экранах консоли появятся различные сообщения. На верхнем экране (тот, который располагается на крышке приставке) вы увидите шесть строк текста на шести различных языках (рис. 11.15). В этих сообщениях вам предлагается выбрать язык для главного меню. К большому сожалению, русского языка для отображения надписей меню нет, что очень и очень плохо. Поэтому придется выбирать английский язык как международный, либо если вы владеете одним из пяти других иностранных языков, то соответственно выбирайте освоенный вами язык. Сам выбор языка происходит в нижнем сенсорном экране приставки (рис. 11.15). Выбрать надпись одного из языков можно как пером, так и

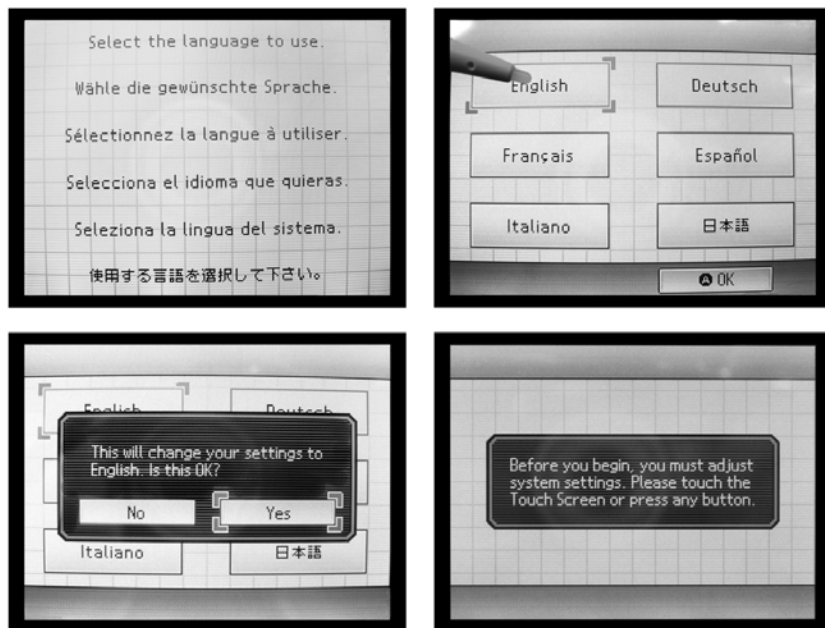


Рис. 11.15 ▼ Выбор языка для главного меню приставки

крестовиной приставки. Для выбора одного из языков пером необходимо вытащить из держателя перо и слегка дотронуться до надписи выбираемого языка. Чтобы выбрать язык крестовиной, нужно переместить курсор с помощью крестовины на надпись выбираемого языка, а затем нажать кнопку с буквой **A**. После выбора языка на экране появится информационное сообщение, констатирующее выбор того или иного языка. Чтобы продолжить настройку, выберите пером слово **Yes**, или переместите с помощью крестовины курсор на слово **Yes** и нажмите кнопку с буквой **A**. Появится последнее на этом этапе сообщение (рис. 11.15). Для продолжения настройки системы нажмите кнопку с буквой **A** или коснитесь пером нижней части двойного экрана приставки.

Примечание. В дальнейшем при упоминании термина «Выберите...», будь то значок, опция, раздел, виртуальная кнопка, команда и любой другой графический элемент двойного дисплея приставки, будет подразумеваться выбор элемента пером или курсором консоли с нажатием кнопки **A**.

- После выбора языка вам будет предоставлена первичная возможность настройки системы. В частности, вас ждет выполнение пяти последовательных этапов. Первый этап заключается в выборе имени пользователя (рис. 11.16). Имя пользователя, как и все предстоящие настройки, можно изменить в дальнейшем, так что если вы затем пожелаете изменить свое имя пользователя, то сделать это будет несложно, о чем мы обяза-

тельно поговорим в следующей главе. Для того чтобы указать имя пользователя, необходимо воспользоваться пером и на сенсорном экране с помощью виртуальной клавиатуры набрать имя (рис. 11.17). Клавиатура очень проста в использовании и фактически аналогична обычной компьютерной клавиатуре, так что проблем с набором символов у вас возникнуть не должно. Набрав имя пользователя, нажмите кнопку с надписью **Confirm**. В данный момент на кнопку с буквой **B** назначена команда удаления введенных символов, стоящих перед курсором, а на кнопку с буквой **A** – ввод выделенного курсором символа или команды. Но если вы с помощью крестовины наведете курсор на кнопку **Confirm** и нажмете кнопку с буквой **A**, то вы выполните команду подтверждения. После чего на несколько секунд появится информационное сообщение, и вы автоматически перейдете к следующему этапу настройки системы



Рис. 11.16 ▼ Верхняя часть двойного экрана приставки



Рис. 11.17 ▼ Нижняя часть двойного экрана приставки с виртуальной клавиатурой

- На следующем этапе настройки системы приставки вам предстоит выбрать цветовую схему для главного меню (рис. 11.18). Портативная консоль Nintendo DS Lite в этом плане предлагает пользователю почти неограниченный выбор. На сенсорном экране приставки с помощью курсора или пера можно выбрать любую из 16 имеющихся цветовых схем. Если вас не устраивают



Рис. 11.18 ▼ Выбор цветовой схемы

предложенные по умолчанию цвета, то вы можете выбрать команду **Choose Color** и перейти на экран с палитрой цветов, где уже непосредственно сможете сформировать подходящую для вас цветовую схему. После выбора цвета главного меню приставки нажмите кнопку с буквой **A** или выберите пером виртуальную кнопку **Confirm**.

- Следующий шаг настройки системы заключается в указании текущей даты (рис. 11.19). На сенсорном экране приставки с помощью пера или курсора вам предстоит задать текущую дату, месяц и год. В имеющемся инкрементном списке **Month** укажите месяц, далее в следующем списке **Day** выберите текущий день, а затем и год в списке **Year**. После чего нажмите виртуальную кнопку **Confirm**, дождитесь сохранения настроек и переходите к следующему этапу настройки системы.



Рис. 11.19 ▼ Выбор текущей даты

- Следующий шаг заключается в установке текущего времени. Процесс установки времени идентичен процессу выбора даты, также присутствуют два инкрементных списка **Hour** (Час) и **Minute** (Минуты). С помощью пера задайте ваше местное время и нажмите кнопку **Confirm**.
- И последний этап в настройке системы состоит в указании даты вашего дня рождения. Здесь вам необходимо также с помощью инкрементных списков задать месяц (Month) и день (Day) вашего появления на свет. После чего нужно нажать виртуальную кнопку **Confirm**. Как только вы это сделаете, на экране приставки по-



Рис. 11.20 ▼ Установка времени



Рис. 11.21 ▼ Установка вашего дня рождения

явится информационное сообщение о перезагрузке системы, а точнее о выключении системы, то есть как таковой привычной по компьютерным системам перезагрузки системы не происходит. Приставка просто выключается, и затем ее необходимо будет включить вновь. Эти действия необходимы для того, чтобы все указанные настройки вступили в силу. Нажмите кнопку с буквой **A**, приставка выключится, сохранив все настройки в своей памяти.

11.4. Главное меню приставки

Первый и все последующие старты система покажет вам экран с информационной заставкой (рис. 11.23). Нажмите кнопку с буквой **A** или дотроньтесь до сенсорного дисплея приставки пером. После этого консоль загрузит систему, и вы попадете в главное меню приставки Nintendo DS Lite.

11.4.1. Изучаем элементы пользовательского интерфейса системы

Интерфейс пользователя консоли достаточно прост, но изобилует большим количеством различных панелей и значков. Как видно по рис. 11.24, верхняя часть двойного

Рис. 11.23 ▼ Первый старт системы после выполнения настроек



Рис. 11.22 ▼ Предложение по перезагрузке приставки



дисплея содержит небольшую по ширине полосу заданного цвета или информационную панель, под которой расположены часы и календарь на месяц. На сенсорном экране располагается ряд панелей или своеобразных кнопок, поэтому обратимся к рис. 11.24 и по нумерации рассмотрим каждый элемент главного меню Nintendo DS Lite.

1. Информационная панель, где располагаются некоторые элементы интерфейса. В частности, в левом углу находится имя пользователя, которое вы указали в момент начальных настроек системы приставки. Как мы уже выяснили, имя пользователя может быть изменено по желанию пользователя через настройки приставки, о чем мы обязательно поговорим в следующей главе.
2. Часы, текущее время, а также будильник (если он активизирован) отражаются как в информационной панели, так и на верхнем экране приставки.
3. Это панель выбора оригинальной игры Nintendo DS, которая показывает, какая именно игра в текущий момент находится в SLOT-1. Чтобы запустить игру из этого слота, необходимо коснуться пером панели выбора игры или переместить курсор на панель выбора и нажать кнопку с буквой **A**. Если ни одна из игр не находится в слоте, то эта панель будет отключена и не подсвечена. Подробнее о механизме запуска игр мы поговорим в одной из следующих глав.



Рис. 11.24 ◀ Главное меню приставки Nintendo DS Lite

4. Это панель выбора PictoChat, который позволяет открыть окно чата для общения с другими пользователями приставок Nintendo DS или Nintendo DS Lite. Одновременно может быть подключено до 16 пользователей, и мы коснемся работы чата в одной из ближайших глав.
5. Панель выбора игр от предыдущей версии приставки Nintendo Game Boy Advance. Если игра вставлена в SLOT-2, то на панели выбора игры вы увидите надпись **Start GBA game**. Если же панель не подсвечена, то, значит, игра Game Boy Advance не вставлена в слот либо вставленный картридж поврежден. Для запуска игры от Game Boy Advance необходимо, как и в случае с оригинальной игрой Nintendo DS, коснуться пером панели выбора игры GBA или переместить курсор на панель выбора GBA и нажать кнопку с буквой **A**.
6. Панель настроек системы Nintendo DS Lite. Выбор этого значка позволит произвести тонкую настройку системы, о чем мы подробно поговорим в следующей главе.
7. Этот значок показывает выбранный в данный момент уровень яркости дисплея. Каждое касание пером этого значка будет увеличивать уровень яркости экрана. Всего же имеется четыре уровня подсветки. Как только вы касанием пера дойдете до последнего уровня, яркость дисплея сбросится к первому уровню. Не стоит забывать, что увеличение яркости дисплея ведет к снижению времени автономной работы приставки.
8. Значок индикатора питания, который показывает заряд аккумулятора приставки. Если вы имеете значок батареи зеленого цвета, то аккумулятор еще заряжен и можно спокойно играть. Если значок батареи окрашен в сигнальный красный цвет, то заряд аккумулятора уже на исходе и необходимо позаботиться о его подзарядке.
9. Это так называемый значок режима стартового экрана, или режим запуска приставки, цель которого сводится к показу текущего режима загрузки системы при включении приставки. Всего имеются два режима. Первый режим носит название **Auto Mode** (Автоматический режим), и если в консоль вставлен один из игровых модулей, то приставка на автомате загружает игру, минуя главное меню Nintendo DS Lite. В этом случае значок режима стартового экрана будет обозначен заглавной буквой **A**. Вторым режим **Manual Mode** (Ручной режим) вне зависимости от того, есть в слотах картриджи или нет, загружает главное меню приставки, и в этом случае режим стартового экрана обозначается заглавной буквой **M**. Переключение между режимами осуществляется через настройки системы.
10. В этом месте располагается значок экрана Game Boy Advance. Выбор этого значка откроет настройки системы, через которые есть возможность выбрать, на каком из экранов будет транслироваться игра от приставки Game Boy Advance.
11. Показывает текущую дату в информационной панели и календарь на месяц в верхней части двойного экрана Nintendo DS Lite.
12. Режим одномодульной игры по беспроводной связи.

13. Беспроводная связь. Выбор одного из двух значков либо запустит чат, либо подготовит приставку для игры по Wi-Fi с другим игроком. В следующих главах мы подробно изучим работу как с чатом, так и с возможностью одномодульной игры в режиме беспроводной связи.
14. Через значок будильника вы можете выключить или включить будильник.

11.5. Завершение работы

Завершение работы, или выключение приставки, происходит с помощью кнопки **POWER** (рис. 11.7). Чтобы выключить приставку, передвиньте вправо до упора кнопку **POWER** и отпустите ее. Приставка в считанные мгновения выключится. Выключение приставки можно производить в любом состоянии, каких-либо ограничений нет. Единственное, о чем следует помнить: если вы играете в одну из игр, то перед выключением приставки стоит сохраниться и только потом выключать консоль, иначе вы потеряете все свои завоевания.

12

Глава

Настройка системы

В этой главе:

- Изучение панелей меню
- Панель Options
- Панель Clock
- Панель User
- Панель Touch Screen

Приставка Nintendo DS Lite позволяет вам выполнить более тонкую настройку системы через панель настроек. Эта панель располагается в нижнем экране консоли прямо посередине и открывает доступ к меню настроек (рис. 11.24). Фактически выбор этой панели откроет вам новый экран или меню настроек, где вы увидите новые панели меню, выполненные в виде графических изображений или значков (рис. 12.1).

В настройках Nintendo DS Lite всего имеются четыре панели меню с названиями **Options** (Опции), **Clock** (Часы), **User** (Имя пользователя), **Touch Screen** (Сенсорный экран). Выбор той или иной панели меню откроет вам текущий раздел настроек и переместит вас на новый экран, где может располагаться еще ряд тематических опций. Выбор одной из опций откроет доступ для непосредственного изменения данной настройки системы.

Из настроек системы вернуться непосредственно в главное меню можно только через выключение приставки, поэтому любой выход из меню настроек будет сопровождаться выключением консоли. Это сделано для того, чтобы система могла сохранить в памяти все выполненные ранее настройки. Далее, чтобы вам было легче разобраться с настройками системы, мы изучим все имеющиеся опции настроек системы в виде отдельных разделов главы.



Рис. 12.1 ▼ Меню настроек



Рис. 12.2 ▼ Раздел Options

12.1. Панель Options

Выбрав в меню настроек панель **Options**, вы тем самым откроете избранный раздел настроек (рис. 12.2). В разделе **Options** на верхнем экране появится дополнительная информационная панель, которая выполняет роль навигационной цепочки и посредством которой можно определить, как глубоко вы зашли в настройки системы. Чем дальше вы будете углубляться в настройки системы, тем больше будет появляться таких информационных панелей. Все информационные панели накладываются друг на друга, но так, что основной заголовок предыдущей панели всегда остается видимым.

Раздел настроек **Options** имеет три опции **Start-Up** (Режим запуска приставки), **Language** (Язык) и **GBA Mode** (Экран Game Boy Advance) (рис. 12.2). Для того чтобы перейти к настройкам одной из опций, выберите пером соответствующий значок или переместите курсор с помощью крестовины на необходимую опцию и затем нажмите кнопку с буквой **A**. Например, избрав в разделе **Options** значок **Start-Up** (Режим запуска приставки), вы откроете новый экран, где сможете настроить избранную опцию.

12.1.1. Выбор режима запуска приставки

Опция **Start-Up** позволяет настроить работу системы при ее старте или включении приставки. Для выбора имеются всего два режима (рис. 12.3). Первый режим **Manual Mode** (Ручной режим) вне зависимости от того, есть в слотах картриджи или нет, загружает главное меню. Второй режим носит название **Auto Mode** (Автоматический режим), и если в консоль вставлен один из игро-



Рис. 12.3 ▼ Выбираем режим запуска приставки

вых модулей, то приставка на автомате загружает игру, минуя главное меню Nintendo DS Lite. Если в обоих слотах у вас будут находиться картриджи, то по умолчанию загружается игра Nintendo DS, то есть игра из SLOT-1.

Выбрав один из режимов, нажмите виртуальную кнопку **Confirm** или кнопку с буквой **A**. В момент этого действия на экране на несколько секунд появится

информационное сообщение о выполненной операции настройки системы, а затем вы автоматически вернетесь в окно раздела **Options**.

12.1.2. Выбор языка

Следующая опция **Language** в разделе **Options** отвечает за установку языка, на котором будут делаться все надписи главного меню приставки, сообщения, настройки системы и т. д. (рис. 12.4). При первом старте приставки мы с вами выбрали один из языков, и через опцию **Language** вы можете в любой момент сменить язык интерфейса системы. Для того чтобы сменить язык интерфейса, выберите один из языков и нажмите кнопку **Confirm** или кнопку с буквой **A**.



Рис. 12.4 ▼ Выбираем язык для интерфейса системы

12.1.3. Экран Game Boy Advance

Последняя опция **GBA Mode** из раздела **Options** позволяет выбрать, на каком из экранов приставки будет запускаться игра от Game Boy Advance (рис. 12.5). Выбрать можно как верхний экран (Top Screen), так и нижний сенсорный экран (Touch Screen). Для того чтобы выбрать один из экранов, выберите соответствующую надпись и нажмите виртуальную кнопку **Confirm** или кнопку с буквой **A**.

12.2. Панель Clock

Для возврата из раздела **Options** в меню настроек необходимо нажать виртуальную кнопку **Go back** или кнопку с буквой **B**. Сейчас мы переходим к изучению раздела **Clock**, поэтому выберите вторую слева панель в меню настроек



Рис. 12.5 ▼ Выбор экрана для запуска игр Game Boy Advance

системы. Раздел имеет три настраиваемые опции **Date** (Дата), **Alarm** (Будильник) и **Time** (Время), доступ к которым осуществляется через выбор соответствующего значка на экране приставки (рис. 12.6).



Рис. 12.6 ▼ Раздел Clock

12.2.1. Установка даты

С помощью опции **Date** вы можете изменить или установить текущую дату. Для установки даты используется изученный нами ранее при первом старте приставки механизм работы с инкрементными списками. Здесь все предельно просто. С помощью инкрементного списка установите текущую дату (Date), месяц (Month) и год (Year), а затем подтвердите свои действия, нажав виртуальную кнопку **Confirm** или кнопку с буквой **A**.



Рис. 12.7 ▼ Установка даты

12.2.2. Будильник

Вторая опция **Alarm** из раздела **Clock** позволяет использовать приставку Nintendo DS в качестве обычного будильника. Точнее, эта опция дает возможность установить необходимое время для подачи сигнала будильника, причем если вы переводите приставку в режим будильника, то все остальные игровые функции консоли становятся недоступными.

Выбор времени для звукового сигнала строится на использовании двух инкрементных списков (рис. 12.8). После того как вы установили время, вам необходимо обязательно включить будильник. Сделать это можно прямо из настроек системы, для этого нажмите виртуальную кнопку **Turn Alarm On**, и приставка перейдет в режим будильника с минимальным потреблением энергии. Дополнительно приставку можно закрыть во включенном состоянии, чем вы еще больше снизите расход энергии. Включить будильник можно также из главного меню, выбрав значок будильника (рис. 11.24). Но именно установка будильника



Рис. 12.8 ▼ Устанавливаем будильник

на определенное время происходит исключительно через настройки системы. К слову, сам звуковой сигнал – это обычная нарастающая по громкости трель, и переназначить данную мелодию нельзя.

12.2.3. Установка времени

Опция **Time** позволяет установить точное время, которое затем будет показано в главном меню. Установка времени осуществляется путем изменения значений инкрементного списка (рис. 12.9). После выбора времени нажмите виртуальную кнопку **Confirm** или кнопку с буквой **A**. После чего вернитесь в меню настроек системы и перейдите к разделу **User**.

12.3. Панель User

Раздел **User** (рис. 12.10) дает возможность пользователю настроить цветовую схему главного меню (панель **Color**), установить дату рождения (панель **Birthday**), выбрать имя пользователя (панель **User Name**) и создать сообщение (панель **Message**), которое будет показано другим пользователям в момент работы с PictoChat.

В целом все четыре панели раздела **User** открывают вам возможность в изменении тех самых стартовых настроек системы, которые мы изучили в предыдущей главе. Посмотрите на рис. 12.11–12.14. Как видно из этих рисунков, все опции для настройки личных пользовательских данных идентичны изученному ранее материалу, так что нет смысла его дублировать.



Рис. 12.9 ▼ Устанавливаем время



Рис. 12.10 ▼ Раздел User

12.4. Панель Touch Screen

Последний раздел **Touch Screen**, доступный через выбор панели с одноименным названием из меню настроек, позволяет выполнить точную калибровку сенсорного экрана приставки Nintendo DS Lite. Выбрав эту панель, вы попадете на экран калибровки экрана (рис. 12.15).



Рис. 12.11 ▼ Выбираем цветовую схему



Рис. 12.12 ▼ Устанавливаем свой день рождения

На этом экране вам предстоит дотрагиваться пером до красных меток, появляющихся в разных местах экрана. После чего вам будет предложен новый экран для проверки текущей калибровки, где вам нужно будет также коснуться четырех красных меток в четырех разных углах дисплея. По окончании калибровки нажмите кнопку **Confirm**.



Рис. 12.13 ▼ Изменяем имя пользователя



Рис. 12.14 ▼ Сообщение

12.5. Окончание настройки системы

По завершении всех настроек нужно вернуться в меню, откуда мы с вами начинали изучение системы, и нажать виртуальную кнопку **Quit** или нажать кнопку с буквой **В**. В ответ на эти действия на экране приставки появится информаци-

онное сообщение о необходимости перезагрузки системы, а точнее ее выключении (рис. 12.16). Выключите приставку, а затем включите ее вновь.



Рис. 12.15 ▼ Настройка сенсорного экрана



Рис. 12.16 ▼ Сообщение о необходимости выключения приставки

13

Глава

Играем и наслаждаемся

В этой главе:

- Запускаем игры Nintendo DS
- Запускаем игры от Game Boy Advanced
- Беспроводная одномодульная игра
- Беспроводная многомодульная игра
- Играем через Интернет
- Homebrew
- Флэш-память

Пришло время поговорить об основном предназначении приставки. Как вы уже знаете, приставки Nintendo DS и Nintendo DS Lite могут работать с играми Nintendo DS и Game Boy Advance. Для обоих типов игр предназначены два разных слота. Слот Slot-1 позволяет использовать картриджи Nintendo DS, а Slot-2 необходим для игровых модулей от приставки Game Boy Advance. Второй слот «понимает» только картриджи от Game Boy Advance, картриджи от других версий портативных приставок Nintendo работать во втором слоте, как, впрочем, и в первом, не будут. Далее в главе мы рассмотрим все особенности, связанные с запуском игр на Nintendo DS Lite.

13.1. Запускаем игры Nintendo DS Lite

Запуск игр Nintendo DS на приставках Nintendo DS и Nintendo DS Lite происходит одинаково. Прежде чем запустить игру, вам необходимо подготовить игровой модуль и **ВЫКЛЮЧИТЬ** свою приставку. Нельзя вставлять игру в работающую приставку, как и вытаскивать игру из работающей консоли! Приставка нуждается в идентификации игр как из Slot-1, так и из Slot-2 на стадии старта системы, поэтому, прежде чем вставить картридж, необходимо вы-

ключить приставку. Далее в пошаговом режиме мы установим картридж в консоль и запустим игру.

13.1.1. Пошаговая инструкция

1. Выключите приставку, откройте упаковку с игрой и подготовьте картридж (рис. 13.1).



Рис. 13.1 ▼ Упаковка с игрой

2. Переверните приставку дном к себе и посмотрите на изображение около Slot-1 (рис. 13.2). Вам необходимо вставить игровой модуль, как показано на рис. 13.2.



Рис. 13.2 ▼ Совмещаем картридж с отверстием слота

3. Перед тем как вставить картридж, загляните на всякий случай в отверстие слота и убедитесь, что в слот случайно не попал какой-нибудь мелкий предмет. Затем вставьте игровой модуль в слот и аккуратно без усилий двигайте его до щелчка вовнутрь консоли (рис. 13.3).



Рис. 13.3 ▼ Вставляем игровой модуль

4. После того как раздался щелчок, картридж будет зафиксирован в слоте (рис. 13.4). После этого игровой модуль будет крепко держаться в отверстии слота и не выпадет из него.



Рис. 13.4 ▼ Двигаем картридж до щелчка

5. Теперь можно включить приставку и обратиться к главному меню, в том случае если у вас при старте системы запускается ручной режим (Manual Mode). На сенсорном экране в панели выбора игры отобразится надпись вставленной в приставку игры. Для запуска игры выберите пером или курсором панель игры, и игра через несколько мгновений будет запущена.



Рис. 13.5 ▼ Главное меню приставки

на. Если вы выставили работу системы в автоматическом режиме (Auto Mode), то приставка запустит игру, минуя главное меню.

13.2. Запускаем игры от Game Boy Advanced

Игры от Game Boy Advance вставляются в Slot-2 и, честно говоря, несколько портят эстетический вид приставки Nintendo DS Lite. Дело в том, что игры от GBA, а точнее картриджи игр, больше по своему размеру, и после того как вы вставите игровой модуль в слот, он будет еще на несколько сантиметров торчать сбоку приставки (рис. 13.6). Вот такая эстетическая расплата за возможность играть в старые добрые игры, думается, что подобная ситуация мало кого на самом деле смущает.

Что касается технической стороны вопроса, то здесь все очень просто. Так же как и в ситуации с играми Nintendo DS, перед установкой в приставку карт-

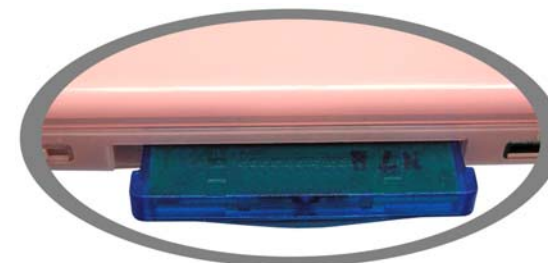


Рис. 13.6 ▼ Игровой модуль от GBA, вставленный в Slot-2

риджа от GBA необходимо обязательно выключить приставку, аналогично и при вытаскивании картриджа из приставки. Вам нужно запомнить и привыкнуть к тому, что любые манипуляции с игровыми модулями (будь то установка или вытаскивания картриджа) должны производиться исключительно с выключенной приставкой.

Вставляя картридж от GBA в приставку, вам необходимо вытащить заглушку из второго слота и совместить разъемы игрового модуля с разъемами Slot-2. Затем аккуратно до упора засунуть картридж в слот. После того как игровой модуль упрется в препятствие, это значит, что картридж вставлен и можно включать приставку. После включения приставки в ручном режиме вы попадете в главное меню, и у вас активируется панель выбора игры GBA (рис. 13.7). Изберите пером или курсором эту панель, и игра от GBA запустится на приставке.



Рис. 13.7 ▼ Панель выбора игры GBA

Примечание. Если у вас в настройках приставки установлен автоматический режим загрузки игры, а также в приставку вставлены сразу два картриджа от Nintendo DS и GBA, то консоль автоматически загрузит игру от Nintendo DS как приоритетную.

Напоследок давайте поэкспериментируем с одним интересным картриджем, который я специально сегодня с утра приобрел у себя в городе на базаре. Догадаетесь, о чем это я? О пиратских картриджах GBA, которые в популярную бытность этой консоли просто заполнили наши рынки. Так вот очень интересно, как поведет себя этот игровой модуль в Nintendo DS Lite!

Итак, сама коробка – это простая картонная упаковка не в лучшем полиграфическом исполнении, но зато на коробке гордо написано «Сделано в России», правда, где именно и кем сделано, естественно, не написано, но кто бы в этом сомневался (рис. 13.8).



Рис. 13.8 ▼ Упаковка пиратского картриджа GBA

Игровой модуль содержит сразу две игры, и, собственно, это одна из причин, по которой был куплен этот картридж. Очень было интересно посмотреть, как поведет себя Nintendo DS Lite и сможет ли инициализировать картридж как оригинальный GBA-модуль. К слову, тот факт, что на одном картридже записаны сразу две игры в интерпретации как 2/1, говорит о том, что игровой модуль непонятого происхождения и такой компоновки игр на самом деле не существует в оригинале (исключение составляют специальные сборники старых аркадных игр от Atari).

Внутри коробки лежал стандартный картридж и ничего более, что тоже вполне объяснимо (рис. 13.9). После установки картриджа в слот и запуска приставки игровой модуль без труда определился. Нажав на панель выбора GBA пером, приставка Nintendo DS Lite переключилась в режим игры GBA и загрузила меню игрового модуля. В меню появились две строки с названиями игр. Выбор одной из строк автоматически запускал игру, и проблем с функционированием обеих игр обнаружено не было.

13.3. Беспроводная одномодульная игра

Кроме всех игровых прелестей, приставка Nintendo дает возможность играть в игры сразу нескольким пользователям одновременно. Для этих целей в приставке предусмотрены два беспроводных режима: режим одномодульной игры и режим многомодульной игры.



Рис. 13.9 ▼ Пиратский картридж от GBA

В одномодульном режиме вы можете играть с несколькими обладателями приставки посредством Wi-Fi. При этом для игры нужен только один картридж, который и позволит нескольким пользователям играть в режиме одномодульной игры. Механика игры в данном случае состоит в следующем. Один из пользователей вставляет в свою приставку игровой модуль и включает консоль. Остальные игроки также включают свои приставки без картриджа с игрой и в главном меню выбирают панель **DS Download Play**. Каждая задействованная в этом случае приставка перейдет в режим скачивания игры (рис. 13.10), после чего на экране консоли появится меню игры, через которое вы сможете начать беспроводную одномодульную и многопользовательскую игру.



Рис. 13.10 ▼ Активизация режима одномодульной игры

Количество игроков в одномодульной игре может быть разным и зависит именно от игры, а не от приставки. Как правило, каждая игра на своей упаковке содержит графические обозначения, показывающие количество пользователей, которые могут одновременно играть в эту игру. Например, обратимся к русскоязычной игре «Пираты Карибского моря: На краю света». На задней стороне коробки располагаются два графических обозначения, имеющие отношение к количеству возможных игроков для двух озвученных режимов (рис. 13.11). Под номером один на рис. 13.11 находится обозначение для одномодульной игры, а под номером два – для многомодульной игры.



Рис. 13.11 ▼ Обозначения количества игроков для двух режимов игры

13.4. Беспроводная многомодульная игра

Многомодульная игра позволяет играть также большому количеству пользователей посредством Wi-Fi, но в этом режиме каждый из игроков должен иметь свой игровой картридж. Естественно, что у всех желающих поиграть должен быть картридж с одинаковой игрой. Запуск многомодульного режима происходит непосредственно из меню игры. Приставка сама установит связь с другими пользователями и настроит соединение должным образом.

Примечание. Не забывайте, что у беспроводного режима есть предел дальности, который составляет порядка 10–30 метров, в зависимости от препятствий на пути. Чем ближе вы будете находиться друг от друга, тем стабильнее и надежнее будет соединение.

13.5. Играем через Интернет

С помощью приставки Nintendo DS Lite вы можете играть в некоторые игры прямо через сеть Интернет с другим пользователем на другом конце света. Главное, чтобы поблизости от вас находился один из так называемых хот-спотов Wi-Fi, или просто точка доступа в Интернет. Это может быть интернет-кафе или общественная точка доступа в городе, либо ваша личная домашняя точка доступа в Интернет (см. главу 6).

Чтобы играть таким способом в игры, вам понадобится одна из специально адаптированных игр под Интернет. Техника запуска такой игры не сложна и построена на простых диалоговых окнах, где в пошаговом режиме нужно будет указать ряд настроек, после чего система заработает на автомате и подключится к сервису Nintendo Wi-Fi Connection, через который и будет происходить игра с другим пользователем консоли.

Единственным ограничением игры через Интернет является малое количество игр, которые поддерживают такую возможность, и, как правило, на самой игре стоит соответствующее графическое обозначение (рис. 13.12). На сегодняшний день через Интернет можно играть только в несколько игр:

- Animal Crossing: Wild Life;
- Mario Kart DS;
- Metroid Prime: Hunters;
- Tetris DS;
- Tony Hawk's.

Кроме всего прочего, в играх через Интернет присутствует одна интересная особенность. Чтобы поиграть с другим человеком, а точнее с человеком, с которым вы хотите играть, нужно знать его так называемый Friend Code. Этот код является собой обычное 12-значное число, которое формируется самой при-

ANIMAL CROSSING™:
WILD WORLD

PUBLISHED BY NINTENDO.



Рис. 13.12 ▼ Обозначение Wi-Fi на игре через Интернет

ставкой для конкретной игры. То есть этот код – это своего рода идентификатор, по которому можно определить и выбрать пользователя для игры. Данный код можно узнать в меню игры и, там же этот код можно ввести, предварительно получив его от другого игрока, об этом мы много говорили в первой части книги, и работа с приставкой Nintendo DS Lite в этом плане аналогична работе с приставкой Wii.

Примечание. Еще к списку игр стоит добавить браузер Nintendo DS Browser, который позволяет с приставки Nintendo DS Lite выходить в сеть Интернет. Об этой отличной программе мы обстоятельно поговорим в одной из следующих глав.

13.6. Homebrew

Очевидно, что раз у приставок имеются слоты для игровых картриджей, то рано или поздно кто-то должен был себя спросить, а могу я сделать свою игру или программу и запустить ее на приставке с помощью какого-нибудь приспособления, заменяющего картридж? Не знаю, кто был этим первым человеком, задавшим себе этот вопрос, но знаю, что первым человеком, взявшимся за дело с засученными рукавами и собравшим первые плоды в этом направлении, стал Rafael Vuijk, известный как DarkFader.

Впоследствии такой вид программ получил название Homebrew (домашнего приготовления, или сделано дома) и пользуется огромной популярностью у пользователей и программистов всего мира. Для простого пользователя любая программа такого рода значительно расширяет возможности приставки в плане использования сторонних программ. Поэтому Homebrew-программы пользуются огромной популярностью как у пользователей, так и у программистов. Например, сейчас можно спокойно и, главное, бесплатно скачать в Интернете массу различных MP3-плееров, читалок книг, программ для просмотра изображений и видео, домашних игр, калькуляторов, почтовых клиентов и многое другое.

В свою очередь, для программистов появилась возможность сделать свою собственную программу для портативной приставки, поскольку официальный набор программных средств (Developer Kit) от компании Nintendo получить весьма и весьма непросто, да и стоит он порядка 15 тысяч долларов (называется Nitro SDK). А для создания Homebrew-программ программисты используют различные бесплатные пакеты программных средств (SDK), созданные энтузиастами со всего мира, методом проб и ошибок. Конечно, созданную таким образом программу невозможно лицензировать у Nintendo, и официально продавать ее у вас тоже не получится, ибо ни один издатель не сможет издать этот программный продукт с точки зрения авторского права.

Что касается технической стороны вопроса, то для создания Homebrew-программ в основном используются бесплатные SDK, и если вас заинтересовало это явление, то могу посоветовать начать свое знакомство с SDK DevkitPro.

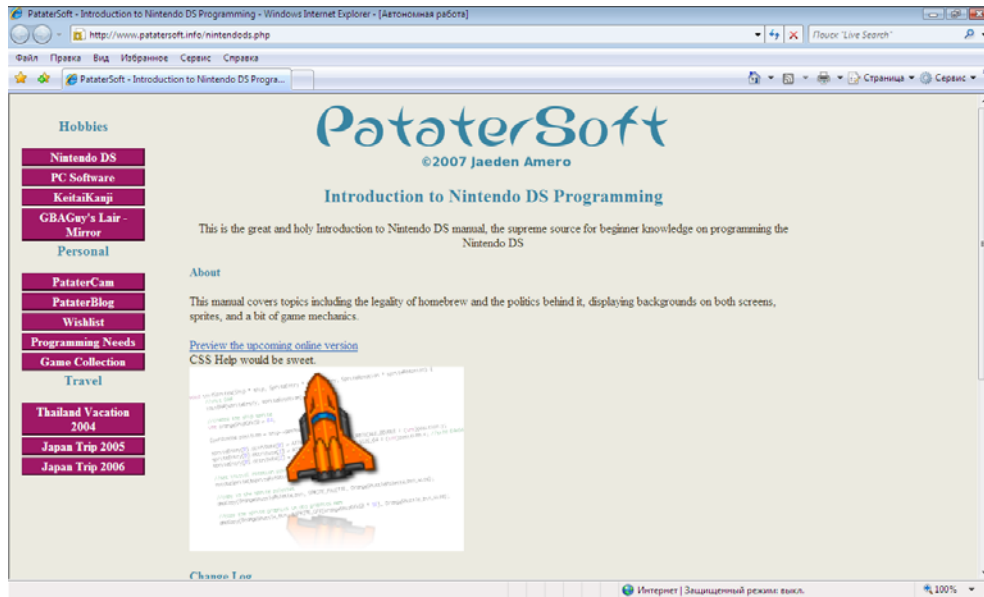


Рис. 13.13 ▼ Сайт SDK DevkitPro

Скачать этот SDK можно в Интернете по адресу <http://www.patatersoft.info>. На этом же сайте можно скачать документацию (на английском языке) и ряд демонстрационных программ и игр с исходными кодами.

Наверное, вы спрашиваете себя, как можно запустить Homebrew-программу и что для этого нужно. Вариантов на самом деле не так много, и все они озвучены на вышеупомянутом сайте. Одна из возможностей – это перенос программы прямо с компьютера на приставку посредством Wi-Fi и SDK DevkitPro. Другой, более простой и доступный способ – это использование флэш-памяти, или, как принято говорить, флэшки.

13.7. Флэшка

Флэшка (Flash Kit) в понятии Homebrew-программ представляет собой тот самый картридж, который вставляется в один из слотов приставки Nintendo DS Lite. В саму флэшку пользователь может вставить карту памяти определенного объема, обеспечив тем самым себя необходимым количеством столь необходимых Мбайт или Гбайт. Также в наличии имеются флэшки со встроенной памятью (в данном случае как раз и используется именно флэш-память), которые содержат определенный объем флэш-памяти.

Когда эта индустрия только зарождалась, то именно флэшки со встроенной памятью правили миром, поэтому название флэшка так и прижилось в обиходе. Со временем появились флэшки с поддержкой карт памяти, но название флэшка осталось, хотя сейчас логичнее называть это устройство картриджем,

в который вставляется карта флэш-памяти, но, как говорится, не стоит изменять сложившуюся за годы терминологию.

Естественно, что все выпускаемые флэшки (а их очень много) не имеют никаких лицензий от Nintendo и делаются если не кустарным способом, то уж точно не на конвейерном производстве. Как правило, приобрести флэшки можно через сеть Интернет, и стоят они от 40 до 100 долларов в зависимости от комплектации и назначения. Более того, индустрия флэшек пошла дальше, и сейчас на рынке можно приобрести флэшки для обоих слотов приставки.

В мире выпущено достаточное количество флэшек как для Slot-1 (рис. 13.14), так и для Slot-2 (рис. 13.15). Обычно созданием и выпуском той или иной флэшки занимается одна команда людей (причем чаще всего команда китайского происхождения), которая разработала либо позаимствовала программное обеспечение, необходимое для запуска Homebrew-программ. Сама флэшка, вставляющаяся в один из слотов, содержит небольшой блок низкоуровневого кода или встроенную программу, которая позволяет запускать встроенную во флэшку программу. Эта программа (у каждой флэшки от разных производителей эта программа своя) имеет свой графический интерфейс и представляет собой обычное главное меню, через которое пользователь может запустить все те Homebrew-программы, которые он ранее положил на карту памяти.

Каждая флэшка имеет свое меню, или свой интерфейс пользователя, и запускает Homebrew-программы по-разному. Но в целом флэшка – это как игра или программа, имеющая свое главное меню, через которое вы можете запустить любую программу или игру, находящуюся на данной флэшке с картой-памяти. Если вас интересует обзор тех или иных флэшек, а также работа



Рис. 13.14 ▼ Флэшки для Slot-1

с ними, то вы без труда найдете соответствующие обзоры в Интернете через любой поисковый механизм.



Рис. 13.15 ▼ Флэшки для Slot-2

14

Глава Чат PictoChat

В этой главе:

- Настраиваем чат на работу
- Учимся работать с чатом
- Интерфейс пользователя
- Чат комнаты
- Создаем и посылаем сообщения

Приставки Nintendo DS и Nintendo DS Lite с помощью встроенного программного обеспечения предоставляют возможность пользователям посылать друг другу текст или графические изображения (сообщения) через Wi-Fi. В данном случае в качестве программного обеспечения выступает приложение PictoChat, или просто чат, который и дает возможность пользователям передавать различные сообщения.

Работа с чатом PictoChat достаточно традиционна в плане создания и передачи сообщений. Единственным ограничением в данном случае являются расстояние и невозможность использования русских букв алфавита. Дальность нахождения одного пользователя от другого может составлять порядка 10–30 метров. Более уверенная связь между пользователями устанавливается при отсутствии различных препятствий, например стен, мебели и т. д.

Что касается невозможности использования русских букв алфавита, то, как вы помните, портативные приставки Nintendo DS и Nintendo DS Lite не имеют поддержки кириллицы и соответствующей виртуальной клавиатуры. Но мы не забываем о том, что приставка имеет сенсорный экран, а значит, мы можем писать пером прямо на русском языке, и в этом случае ваш друг по общению в чате получит именно то, что вы нарисовали!

14.1. Включаем чат

Для начала необходимо включить консоль и затем в главном меню выбрать пером или курсором панель **PICTOCHAT**. Как только вы это сделаете, приставка перейдет в режим работы запущенного приложения, и все игровые функции, и не только, вам будут более недоступны.

После включения PictoChat система моментально запустит это приложение и откроет главное окно программы (рис. 14.1). Сама приставка автоматически включит Wi-Fi и будет готова работать в режиме чата. При включении Wi-Fi световой индикатор на корпусе приставки будет периодически загораться красным цветом, показывая, что приставка активизировала Wi-Fi.



Рис. 14.1 ▼ Главное окно чата PictoChat

Главное окно чата, как и полагается, разделено на две части. В данный момент верхний экран пока неактивен. В сенсорном экране приставки горизонтально располагаются четыре панели с названиями **Chat Room A**, **Chat Room B**, **Chat Room C** и **Chat Room D**. Это так называемые чат-комнаты, где вы можете общаться с другими пользователями. В одной чат-комнате за один раз могут находиться одновременно до 16 человек. О количестве пользователей в чат-комнате вы можете узнать прямо на панели комнаты. Если в одной из чат-комнат в данный момент находится максимальное количество человек, то вы не сможете войти в эту комнату.

На панелях чат-комнат дополнительно отображается значок силы беспроводного сигнала, который появляется, если в зоне приема находится один или

более пользователей с запущенной программой PictoChat. Этот значок имеет четыре режима и показывает степень силы вашего сигнала. Чем ближе вы будете находиться друг от друга, тем лучше будет связь между вами.

14.2. Изучаем элементы управления чатом

Чтобы войти в чат-комнату, изберите одну из панелей (Chat Room A – Chat Room D) пером или курсором, и тем самым вы окажетесь в выбранной комнате и вам откроется новое окно программы (рис. 14.2). Прежде чем мы перейдем к созданию сообщений, предлагаю вам для начала изучить все элементы управления чатом, или познакомиться с интерфейсом пользователя программы. Посмотрите на рис. 14.2, где в графическом режиме представлены имеющиеся элементы управления чатом.

1. Это значок сигнала беспроводной связи, который показывает мощность сигнала в текущей чат-комнате.
2. Окно сообщения, разделенное на две части и показывающее отправленные сообщения (верхняя часть) и принятые сообщения (нижняя часть).



Рис. 14.2 ▼ Интерфейс пользователя чатом

3. Эта полоса показывает цветом количество сообщений, где одна риска соответствует одному сообщению.
4. Этот значок с помощью букв английского алфавита (A-D) показывает, в какой из комнат вы сейчас находитесь.
5. В этом месте будут представлены все имена пользователей, которые находятся в чат-комнате. Выбор пером надписи одного из пользователей автоматически переведет вас в режим общения с этим человеком, то есть здесь вы как раз и можете переключаться между пользователями.
6. Прокрутка истории всех имеющихся сообщений.
7. Кнопка с изображением пера. Выбор этой кнопки позволит вам рисовать на экране.
8. Ластик, или, в обиходе, стирательная резинка, для стирания нарисованной графики.
9. Панель ввода, или часть окна, где отображается все то, что вы пишете и рисуете до отправки сообщения другому человеку. Как только вы отправите сообщение, эта часть экрана автоматически отчистится, а ваше сообщение «уйдет» к другому пользователю и отобразится на верхнем экране приставки (см. пункт № 2).
10. С помощью этой кнопки вы можете выбирать толщину пера.
11. Кнопка выбора стиля виртуальной клавиатуры. Здесь вы можете использовать алфавитно-цифровой стиль, международный стиль, японскую азбуку, символьный или графический стили (смайлы).
12. Виртуальная клавиатура.
13. Кнопка выхода из текущей чат-комнаты.
14. Кнопка **SEND** для отправки подготовленного сообщения.
15. Кнопка копирования последнего по списку сообщения из окна сообщений (см. пункт № 2) в панель ввода (см. пункт № 9).
16. Кнопка отчистки панели ввода от любых текстовых или графических элементов.

14.3. Создаем и посылаем сообщения

Чтобы создать сообщение, вам необходимо зайти в одну из чат-комнат, выбрать человека для общения (см. раздел 14.2, пункт № 5) и подготовить перо или приготовить набирать текст с помощью курсора на виртуальной клавиатуре. Какой из вариантов вы бы ни выбрали, весь набранный текст или нарисованная графика до отправки сообщения будут отображены в панели ввода (рис. 14.3).

После того как вы создали сообщение и готовы его послать, нажмите кнопку **SEND**, и ваше сообщение будет в ту же секунду передано другому человеку (рис. 14.4). Как видите, использовать PictoChat достаточно просто, и если вы хоть раз общались с другими людьми в одном из чатов или посредством программ ICQ, MSN, Yahoo и т. д., то проблем с пониманием работы программы у вас не должно возникать в принципе.



Рис. 14.3 ▼ Создаем сообщение



Рис. 14.4. Отсылаем сообщение

15

Глава Nintendo DS Browser

В этой главе:

- Различие между двумя версиями браузеров
- Первое включение браузера
- Главное меню
- Настройки пользователя
- Подключение к Интернету

Кроме различных игр для приставки Nintendo DS и Nintendo DS Lite, было разработано множество официальных программ, которые не относятся к категории игр. Уже существуют MP3-плеер, браузер, программы для изучения иностранных языков, ряд программ математического характера и т. д. Самое интересное – это то, что поле для реализации идей такого плана просто огромное, и если опираться на примеры с Homebrew-программами, то получается, что создать можно практически любую программу. Но то ли Nintendo неохотно лицензирует такие программы, то ли разработчики сконцентрировали свои усилия исключительно на играх, но в итоге простых потребительских официально лицензированных программ на рынке не так много, как хотелось бы.

Одна из таких замечательных программ будет рассматриваться в этой главе. Здесь мы поговорим о браузере Nintendo DS Browser. Этот браузер позволяет без каких-либо проблем выходить в сеть Интернет через Wi-Fi и вне зависимости от того, находитесь вы дома или используете коммерческую точку доступа где-нибудь в городе. Главное для Nintendo DS Browser – это возможность обнаружения точки доступа Wi-Fi с последующей возможностью выхода в сеть.

15.1. Две версии Nintendo DS Browser

Всего имеются две версии браузера с одинаковым названием Nintendo DS Browser. Первая версия была сделана для приставки Nintendo DS, а вторая вышла после появления Nintendo DS Lite. Но при этом первая версия браузера может работать как на Nintendo DS, так и на Nintendo DS Lite, а вот вторая версия браузера будет работать исключительно на Nintendo DS Lite. В чем отличия обеих версий?

Прежде всего отличить одну версию браузера от другой в визуальном плане можно прямо по надписи на коробке (рис. 15.1). Хотя название у обеих версий браузера и оформление обложки одно и то же, но в нижней части обложки для приставки Nintendo DS будет присутствовать надпись, заключенная в рамку синего цвета, следующего содержания: For Nintendo DS. Includes Nintendo DS Memory Expansion Pak. В свою очередь, надпись для Nintendo DS Lite помещена в рамку розового цвета и выглядит таким образом: For Nintendo DS Lite. Includes Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak. В остальном оформление коробки обеих версий браузера абсолютно одинаково.



Рис. 15.1 ▼ Коробка версии браузера для Nintendo DS

Открывая коробку Nintendo DS Browser, вы найдете в ней несколько бумажных буклетов с описанием программы и сразу два картриджа (рис. 15.2). Один картридж предназначен для Slot-1, и на этом картридже записан сам браузер (рис. 15.3). Второй модуль сделан специально под Slot-2 и называется Memory Expansion Pak (рис. 15.4). Этот дополнительный модуль служит своеобразной



Рис. 15.2 ▼ Комплектация Nintendo DS Browser



Рис. 15.3 ▼ Картридж с браузером Nintendo DS Browser



Рис. 15.4 ▼ Модуль памяти Memory Expansion Pak

картой памяти, фактически расширяя встроенную в приставку память. Поэтому в момент запуска программы вам необходимо вставить сразу оба картриджа в слоты, но в определенной последовательности (только при первом старте), о чем мы поговорим уже в следующем разделе этой главы.

В версии браузера для Nintendo DS модуль памяти Memory Expansion Pak, вставляющийся во второй слот, по своим размерам выполнен в виде оригинального картриджа от приставки Game Boy Advance. В версии же для Nintendo DS Lite модуль памяти Memory Expansion Pak искусственно уменьшен, и при установке его в Slot-2 приставки Nintendo DS Lite он элементарно не выпирает из корпуса, как это происходит со всеми картриджами от Game Boy Advance. Но поскольку Memory Expansion Pak для Nintendo DS Lite значительно меньше размером, то вы просто физически не сможете вставить этот модуль в приставку Nintendo DS, а вот обратная совместимость имеет место. Вот это и есть все отличие двух версий браузеров между собой. Если у вас есть приставка Nintendo DS, то вы можете использовать только браузер, выпущенный для этой версии приставки. Если у вас есть приставка Nintendo DS Lite, то в этом случае вы можете работать с обеими версиями браузеров.

Примечание. Мы будем рассматривать работу Nintendo DS Browser на примере версии браузера Nintendo DS, поскольку эта версия универсальна.

С программной точки зрения Nintendo DS Browser одинаков в обеих версиях, по крайней мере в выпуске от 2006 года. Ранее, может, и вносились какие-то изменения в программный код браузера, но на сегодняшний день различия присутствуют лишь в размерах модуля Memory Expansion Pak. Сам же Nintendo DS Browser базируется на программном ядре известного браузера Opera, который распространен как на ПК, так и ряде мобильных платформ. Компания Opera Ltd. уже давно «набила руку» на мобильных версиях своих браузеров, которые пользуются огромной популярностью во всем мире.

Браузер Nintendo DS Browser в полной мере поддерживает HTML, XHTML, XML, ECMAScript, CSS, SSL 2.0/3.0 и TLS 1.0. К сожалению, поддержки Flash,

видео- и звуковых роликов, а также ряда более сложных функций, присущих компьютерной версии браузера Opera, нет, но и имеющегося функционала вполне достаточно для комфортной работы в сети Интернет.

15.2. Первое включение браузера

При первом включении браузера вам нужно сначала вставить картридж с Nintendo DS Browser в Slot-1 и затем запустить приставку. При первом старте модуль Memory Expansion Pak до поры до времени вставлять во второй слот не нужно. В автоматическом режиме работы приставки браузер сразу начнет работать, а в ручном режиме загрузится главное меню приставки, через которое нужно запустить сам браузер (рис. 15.5). После запуска браузера на экране приставки появится сообщение о необходимости установки второго модуля Memory Expansion Pak. В появившемся сообщении выберите пером на сенсорном экране флажок подтверждения (галочка в рамке), и приставка автоматически выключится. Затем вставьте во второй слот Memory Expansion Pak, не извлекая из приставки картридж с Nintendo DS Browser, и вновь запустите приставку.



Рис. 15.5 ▼ Главное меню приставки

Такой порядок действий необходимо выполнить лишь при первом запуске браузера, для того чтобы браузер мог прописать некие данные в память Memory Expansion Pak. Если вы при первом старте вставите в приставку сразу два модуля вместе, то браузер не захочет работать, пока вы не выполните выше-

описанную последовательность действий. То есть сначала вставляем основной картридж в первый слот, включаем и выключаем приставку, а затем устанавливаем Memory Expansion Pak и включаем консоль вновь. В последующих запусках браузера вам необходимо вставить в слоты оба картриджа вместе, естественно, при выключенной приставке (не забываем, что любое вытаскивание и установка картриджа должны происходить только в выключенном состоянии).

15.3. Первые настройки браузера

Настроив браузер на дальнейшую работу с модулем Memory Expansion Pak, переходим к первым настройкам браузера, которые будут появляться на экране в последовательном режиме.

1. После включения приставки на сенсорном экране появится диалоговое окно **Keyboard Language**, где вам предстоит выбрать язык виртуальной клавиатуры Nintendo DS Browser (рис. 15.6). В дальнейшем с помощью этой клавиатуры вы сможете вводить в текстовых полях любые символы и знаки. В диалоге **Keyboard Language** выберите пером необходимый язык и нажмите кнопку подтверждения (кнопка с изображением галочки в рамке). В окне также имеется кнопка отказа (изображение крестика в рамке).



Рис. 15.6 ▼ Выбор языка

2. Далее откроется еще одно диалоговое окно **Time Zone**, где вам нужно будет выбрать часовой пояс, в котором вы находитесь (рис. 15.7). Уменьшить или увеличить значения часового пояса можно путем касания пе-



Рис. 15.7 ▼ Выбор часового пояса

ром до знака + или знака – на сенсорном экране. После выбора часового пояса засвидетельствуйте выбранные установки путем нажатия виртуальной кнопки подтверждения.

3. Затем появится еще одно диалоговое окно, в котором вам предложат придумать и указать пароль для доступа к самому браузеру (рис. 15.8). Если у вас есть необходимость запускать браузер только по введенному паролю, то нужно выбрать кнопку подтверждения (кнопка с изображением галочки в рамке). После чего вы переместитесь в новое окно, где вам будет предложено задать свой пароль. Если вы не желаете ставить запуск Nintendo DS Browser под пароль, то выберите кнопку с изображением крестика. Предлагаемая мера предосторожности на самом деле не так плоха и может понадобиться, например, для ограничения доступа детей к сети Интернет, без разрешения родителей. Но если вы пользуетесь приставкой сами, то пароль ставить не обязательно.
4. Последнее сообщение при первом старте браузера появится в диалоговом окне **Configure Network** (рис. 15.9). На этом этапе у вас есть два пути. Если вы выберете кнопку подтверждения, то браузер вас переместит прямо к настройкам программы и позволит сконфигурировать браузер на работу в сети Интернет (рис. 15.13). Если вы выберете команду отказа (кнопка с изображением крестика в рамке), то Nintendo DS Browser откроет свое рабочее окно (рис. 15.10). На данном этапе мы переместимся в рабочее окно программы, а дальнейшую работу с браузером разобьем на разделы, где поэтапно рассмотрим необходимый функционал Nintendo DS Browser.



Рис. 15.8 ▼ Предложение об установке пароля на запуск браузера



Рис. 15.9 ▼ Диалоговое окно Configure Network

15.4. Изучаем интерфейс браузера

Рабочее окно Nintendo DS Browser, как и у всех игр приставки, растянуто на два экрана (рис. 15.10). Верхний экран при старте содержит логотип браузера и небольшое по размеру информационное сообщение **Notice**. Это своего рода интерактивная справка, которая может помочь вам работать с браузером. Через настройки системы вы можете отключить данную функцию.



Рис. 15.10 ▼ Рабочее окно Nintendo DS Browser

Сенсорный экран содержит текстовое поле для поиска, ряд ссылок на различные ресурсы в Интернете и панель инструментов с большим набором кнопок. Ознакомьтесь с табл. 15.1, где вам предложен обзор каждой кнопки панели инструментов. По большому счету, все закрепленные за кнопками команды вам должны быть знакомы по работе с одним из компьютерных браузеров, да и в общем работа с Nintendo DS Browser очень похожа на работу с ПК-браузерами, так что затруднений в этом плане у вас возникнуть не должно.

Таблица 15.1. Обзор кнопок инструментальной панели браузера















Иконки	Команды	Назначение
	Back	Возврат на предыдущую страницу
	Forward	На одну страницу вперед

Таблица 15.1. Обзор кнопок инструментальной панели браузера (окончание)

Иконки	Команды	Назначение
	Stop	Остановить загрузку страницы
	Reload	Обновить страницу
	History	История посещенных страниц
	URL	Переход в окно набора интернет-адреса
	Bookmark	Закладки
	Search	Поиск
	Settings	Настройка
	Help	Помощь
	Display Mode	Выбор режима отображения страниц Интернета
	Image Display	Включение и отключение загрузки изображений на страницах
	Zoom	Выбор размера текста и изображений
	Swap Screen	Быстрый переход по экранам приставки
	Move Within Page	Быстрое перемещение в конец или в начало страницы

15.5. Настройки браузера

С панели инструментов браузера по выбору кнопки **Setting** (см. табл. 15.1) вы можете перейти к настройкам браузера, которые представлены в виде набора избираемых опций (рис. 15.11). Настроек не так много, но некоторые из них позволят значительно упростить работу с браузером. Рассмотрим имеющиеся опции в виде списка.

- **Load images** – этот флажок позволяет включить или отключить возможность загрузки графических изображений, находящихся на интернет-страницах. Данная функция также контролируется через панель инструментов кнопкой *Image Display*.
- **Overview mode** – выбор режима отображения информации на экране (см. *раздел 15.7*).
- **Fit to width** – если выбран этот флажок, происходит автоматическая подстройка интернет-страницы под ширину экрана приставки в режиме Overview Mode (см. *раздел 15.7*).



Рис. 15.11 ▼ Окно настроек браузера

- **Encoding setting** – выбор кодировки.
- **Proxy setting** – настройки прокси-сервера.
- **Search engine** – возможность регулировать параметры поиска.
- **Zoom** – выбор размера текста и изображений на экране, для настройки этой опции также можно использовать кнопку **Zoom** с панели инструментов браузера (см. табл. 15.1).
- **Show tips** – если этот флажок выбран, то в верхней части двойного дисплея по мере необходимости будут даваться различные дельные советы.
- **Play event sounds** – если это флажок выбран, то все ваши нажатия пером в сенсорной части двойного дисплея (переход по ссылкам) или другие различные действия будут сопровождаться весьма забавными звуковыми сигналами.
- **Help dialogs** – выбрав этот флажок, вы активируете показ в верхней части двойного дисплея информационных сообщений с некоторой справочной информацией.
- **Show dialog on low memory** – предупреждение о недостатке памяти.
- **Lock browser** – установка пароля для запуска браузера.
- **Keyboard language** – выбор языка.
- **Network** – на этой панели с помощью двух кнопок **Connection** и **Disconnection** вы можете подключиться к сети или отключиться от нее.
- **Time zone** – выбор часового пояса.
- **Address entry** – интересная панель с набором текстовых полей, где вы можете ввести заранее окончание для интернет-адреса или доменную зону (.ru, .com, .net и т. д.). Все введенные значения затем будут представ-

лены в виде кнопок в окне набора интернет-адреса, что позволит одним нажатием подставлять введенные ранее значения (рис. 15.12).



Рис. 15.12 ▼ Окно ввода интернет-адреса

15.6. Подключаемся к Интернету по Wi-Fi

Выход в Интернет через браузер с портативной приставки Nintendo возможен только по Wi-Fi, поэтому при первом старте браузера или затем на этапе подключения к сети необходимо настроить параметры подключения к Интернету. Откройте окно доступа к настройкам подключения **Nintendo Wi-Fi Connection Setup** (рис. 15.13).

В окне **Nintendo Wi-Fi Connection Setup** располагаются две панели **Nintendo Wi-Fi Connection Setup** и **Options**. С помощью панели **Options** (рис. 15.14) можно получить данные о MAC-адресе приставки, а также узнать идентификатор Nintendo Wi-Fi Connection ID (рис. 15.15). Эти данные могут понадобиться для настройки точки доступа Wi-Fi, доступ к которой будет ограничен только прописанными в системе устройствами. Здесь уже нужно обращаться к документации самой точки доступа и смотреть, куда именно нужно прописывать полученные от приставки данные. Дополнительно с панели **Options** можно как удалить настройки пользователя для доступа к Интернету (панель **Erase Nintendo WFC Configuration**), так и отправить настройки на другую приставку (панель **Transfer Nintendo WFC Configuration**).

Вторая панель **Nintendo Wi-Fi Connection Setup** открывает окно настроек подключения к Wi-Fi, где вы сможете настроить подключение к Интернету че-



Рис. 15.13 ▼ Окно доступа к настройкам подключения к Интернету



Рис. 15.14 ▼ Панель Options

рез точку доступа или через Wi-Fi USB Connector (рис. 15.16). Начнем с точки доступа и в пошаговом режиме изучим всю последовательность действий, которая практически идентична работе с приставкой Wii. Так что перед прочтением этого раздела рекомендую изучить вам вводную часть главы 6.



Рис. 15.15 ▼ MAC-адрес и Nintendo Wi-Fi Connection ID



Рис. 15.16 ▼ Окно с настройками подключения к Интернету

15.6.1. Настраиваем подключение к точке доступа

1. На верхнем экране вы увидите информационное сообщение, говорящее о том, что вся настройка подключения делается в три последовательных этапа. На сенсорном экране вы увидите три панели (Connection 1, Connection 2 и Connection 3), а также панель **Connection to your Nintendo Wi-Fi USB Connector** (рис. 15.16). С помощью панели **Connection to your Nintendo Wi-Fi USB Connector** вы сможете настроить приставку на работу с Wi-Fi USB Connector, о чем мы поговорим в следующем разделе. Три имеющиеся панели **Connection 1–3** позволяют создать три абсолютно разные настройки подключения по Wi-Fi. Это очень удобно, например вы настроили приставку на работу с домашними устройствами и сохранили настройки в **Connection 1**. Затем где-нибудь в другом месте у вас появилась необходимость подключиться к сети. Чтобы не сбрасывать рабочие настройки, вы можете обратиться уже к **Connection 2** или **Connection 3** и создать абсолютно новое подключение. Итак, выбираем одну из панелей **Connection** и открываем следующее окно.
2. Следующее окно содержит еще три новые панели: **AOSS**, **Manual Setup** и **Search for an Access Point** (рис. 15.17). Панель **AOSS** (AirStation OneTouch Secure System), или функция поддержки технологии автоматической настройки безопасности беспроводной сети, позволит вам настроить одно из безопасных соединений по Wi-Fi. Споры о степени безопасности этого вида подключения ведутся на многих форумах, так что AOSS – это не



Рис. 15.17 ▼ Второй этап настроек

палочка-выручалочка, хотя и обладает необходимыми атрибутами защиты. Панель **Manual Setup** даст вам возможность ввести все настройки подключения в ручном режиме (рис. 15.18). В этом случае вам понадобится ввести ряд данных в соответствующие поля, и через это окно можно



Рис. 15.18 ▼ Окно для ввода настроек подключения в ручном режиме

настроить доступ в более защищенном режиме, когда, скажем, точка доступа будет разрешать подключаться устройствам с определенным IP-адресом. Последняя панель **Search for an Access Point** позволяет включить приставку в режим поиска беспроводной сети или поиска точки доступа.

3. Выберите пером на сенсорном экране панель **Search for an Access Point**. Приставка начнет поиск точки доступа в зоне возможного охвата (10–30 метров). На рис. 15.19 вы можете увидеть мою домашнюю точку доступа, и к этой точке мы сейчас и будем подключаться. Если вы обратили внимание, на рис. 15.19 напротив названия точки доступа показан значок в виде изображения закрытого замка. Это означает, что точка использует шифрование и доступ возможен только по паролю. Если же замок изображен как открытый, то эта точка доступа дает возможность подключаться всем подряд и говорит о том, что вы находитесь в зоне публично доступного Интернета либо один из обладателей этой точки доступа (например, не очень «продвинутый» в компьютерном плане сосед в доме) дает вам бесплатный Интернет. Для подключения к сети выберите пером название точки доступа, к которой вы собрались подключаться. Если точка доступа открыта, то приставка перейдет в режим установки соединения с точкой и по окончании этих действий предложит сохранить вам новые настройки. Если точка доступа закрыта, то на экране приставки появится новое окно **Enter WEP Key** (рис. 15.20). Портативные приставки Nintendo могут работать только с WEP-ключами. Введите в текстовом поле свой ключ к точке доступа (см. главу 6) и нажмите пером

виртуальную кнопку **OK**. Приставка создаст подключение и предложит вам сохранить настройки. Сохраните их и приступайте к работе с браузером.



Рис. 15.19 ▼ Список точек доступа



Рис. 15.20 ▼ Вводим WEP Key

15.6.2. Настраиваем подключение через Wi-Fi USB Connector

В подключении портативной приставки Nintendo к сети через Wi-Fi USB Connector главное – это правильно настроить и установить сам Nintendo Wi-Fi USB Connector. О правильной установке и настройке Nintendo Wi-Fi USB Connector, а также о нюансах работы с неоригинальными устройствами мы уже говорили в первой части книги, поэтому перейдем сразу к подключению.

Итак, выбрав панель **Connection to your Nintendo Wi-Fi USB Connector** (рис. 15.16), вы включите приставку в режим соединения с Nintendo Wi-Fi USB Connector. На сенсорном экране появится новое информационное сообщение **Connection to the Nintendo Wi-Fi USB Connector**, в котором вас уведомят о необходимости настройки на компьютере своего Nintendo Wi-Fi USB Connector (рис. 15.21). Но поскольку мы уже имеем настроенное устройство, то нам нужно в информационном окне **Connection to the Nintendo Wi-Fi USB Connector** нажать виртуальную кнопку **OK** и перейти за компьютер.



Рис. 15.21 ▼ Информационное сообщение Connection to the Nintendo Wi-Fi USB Connector

На компьютере в панели задач выбираем значок устройства Nintendo Wi-Fi USB Connector. Откроется окно регистрации нового устройства (рис. 15.22). Ваша приставка появится в списке доступных устройств. В этом списке приставка будет обозначена графическим изображением знака вопроса (рис. 15.22). Это говорит о том, что Nintendo Wi-Fi USB Connector требует явного добавления



Рис. 15.22 ▼ Регистрируем Nintendo DS

устройства к списку разрешенных устройств для подключения к Wi-Fi. Нажмите в окне регистрации нового устройства на названии приставки правой кнопкой мыши и выберите в появившемся контекстном меню команду **Grant permission to connect**. Теперь на приставке выбираем кнопку **OK**. После этого ваша приставка проведет тест на соединение, и если все нормально, на экране Nintendo DS Lite появится подтверждающее сообщение о возможности работы с Nintendo Wi-Fi USB Connector.

Таким способом можно подключить к Nintendo Wi-Fi USB Connector до пяти приставок (Wii, Nintendo DS или Nintendo DS Lite). Также, как уже говорилось в первой части книги, для Wi-Fi соединения рекомендуется использовать оригинальный Nintendo Wi-Fi USB Connector, но по желанию вы можете применять любой другой Wi-Fi USB Connector, главное – постараться правильно настроить его на работу с вашими приставками.

15.7. Работаем с браузером

После всех настроек Nintendo DS Browser можно спокойно приступать к работе с браузером. Для набора интернет-адреса нажмите на панели инструментов кнопку **URL** и в открывшемся окне введите адрес интернет-страницы, которую вы хотите загрузить на приставку (рис. 15.12). Приставка включит Wi-Fi и попытается установить соединение с точкой доступа (рис. 15.23). Если все пройдет нормально, то интернет-страница загрузится на приставку.



Рис. 15.23 ▼ Подключение к точке доступа

Если приставке не удастся подключиться, то на экране появится диалоговое окно **Connection Failed**, где будет сообщаться о коде ошибки (рис. 15.24). Кстати, это окно может появляться и при нормальном, настроенном ранее подключении. У меня, например, иногда это окно тоже появляется, и я просто нажимаю кнопку **Retry** (Повторить). Просто в какой-то момент может происходить сбой в подключении или сигналу мешают, например, препятствия или некоторые высокочастотные сигналы и т. д. Поэтому повторите несколько раз попытку подключения. Если вам так и не удалось соединиться, то нажмите в окне **Connection Failed** кнопку **Setup**. Выбор этой кнопки приведет вас в окно к первоначальным настройкам подключения к сети, которые мы изучили в предыдущем разделе.



Рис. 15.24 ▼ Ошибка подключения

15.7.1. Режимы работы браузера

Для просмотра интернет-ресурсов вы можете использовать два режима представления содержимого интернет-страниц. Это режим **Overview Mode** (Режим обзора) и **Small Screen Rendering** (SSR – Малое представление экрана). Дословный перевод этих двух режимов о многом не говорит, но здесь все очень просто, и если вы работали с одной из версий мобильной Opera, то эти режимы не станут для вас открытием.

Первый режим **Overview Mode** основан на полном представлении уменьшенной копии интернет-страницы на нижнем экране приставки, а верхний экран показывает определенный участок страницы (рис. 15.25). Перемещая пером в разные стороны интернет-страницу, в сенсорной части двойного дисплея вы сможете таким образом перемещаться по самой странице, а тот кусок страницы, который вы сейчас просматриваете, будет обозначен красным прямоугольником на верхнем экране.

Второй режим **SSR** тоже очень интересен. Этот режим форматирует интернет-страницу в виде длинной вертикальной полосы – ленты, и вы можете просматривать страницу путем ее вертикальной прокрутки (рис. 15.26). Такой подход применяется в мобильной версии Opera для смартфонов, коммуникаторов и просто мобильных телефонов. В целом работать в этом режиме несколько удобнее. Лента растягивается на два экрана, и медленная прокрутка позволяет более комфортно работать с содержимым интернет-ресурсов.



Рис. 15.25 ▼ Режим Overview Mode



Рис. 15.26 ▼ Режим SSR

Заключение

В начале ноября 2007 года мне удалось все-таки посетить выставку «ИгроМир», и отчасти благодаря личной помощи Максима Донских из The Daily Telefrag в аккредитации. Выставка, как и прежде, дала массу положительных эмоций и ощущений игрового праздника. На выставке присутствовали все три игровых гиганта консольной индустрии развлечений. По стендам Nintendo сразу было видно, что компания пришла к нам в страну надолго и всерьез (рис. 3.1.1). Демонстрационные стенды с приставкой Wii были одними из самых посещаемых. Всем хотелось подержать в руках Wii Remote с нунчаком и попрыгать около экрана телевизора. Будем надеяться, что Nintendo будет сражаться за русского пользователя и подарит нам еще много-много хороших игр.



Рис. 3.1.1 ▼ Демонстрационный стенд компании Nintendo на выставке «ИгроМир»

Как и было обещано, в конце книги мы еще раз обратимся к известному ресурсу NexGenWars.com, для того чтобы проследить статистику продаж консолей Nintendo на конец ноября 2007 года. Итак, посмотрите рис. 3.1.2, где представлена статистика сайта NexGenWars.com. Как видно из показателей продаж, настольная система Wii за короткий промежуток времени своего существования успела обогнать по количеству продаж всех, кого только можно было обогнать. Мы конечно, посмотрим, что ждет приставку в дальнейшем, но на сегодняшний день Wii безоговорочный лидер по продажам.



Рис. 3.1.2 ▼ NexGenWars.com

Приложение I

Старые добрые игры от приставок Nintendo

В этом приложении представлен самый полный список игр для всех прошлых моделей приставок компании Nintendo. Список игр разделен по видеоприставкам и содержит информацию о разработчике игр и дату выхода. Думается, что эта историческая часть книги порадует большинство поклонников Nintendo и геймеров со стажем. И не забывайте, что некоторые игры вы можете приобрести в магазине Wii Shop Channel. Игр, конечно, не так много, как хотелось бы, но список постоянно обновляется :-)

П.1. Игры NES

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
1942	Capcom	Ноябрь 1986
1943	Capcom	Октябрь 1988
10 Yard Fight	Nintendo	Октябрь 1985
2-in-1 Super Mario Bros/Duck Hunt	Nintendo	Ноябрь 1988
2-in-1 Super Spike V'Ball/World Cup Soccer	Nintendo	Декабрь 1990
3-D Worldrunner	Acclaim	Сентябрь 1987
3-in-1 Super Mario Bros/Duck Hunt/World Class Track Meet	Nintendo	Декабрь 1990
720°	Mindscape	Ноябрь 1989
8 Eyes	Taxan	Январь 1990
A Nightmare on Elm Street	LJN	Октябрь 1990
Abadox	Milton Bradley	Март 1990
Addams Family, The	Ocean	Январь 1992
Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt, The	Ocean	Август 1993
Advanced Dungeons & Dragons: Dragonstrike	FCI	Июль 1992
Advanced Dungeons & Dragons: Heroes of the Lance	FCI	Январь 1991
Advanced Dungeons & Dragons: Hillsfar	FCI	Февраль 1993
Advanced Dungeons & Dragons: Pool of Radiance	FCI	Апрель 1992
Adventure Island	Hudson Soft	Сентябрь 1988
Adventure Island II	Hudson Soft	Февраль 1991

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Adventure Island III	Hudson Soft	Сентябрь 1992
Adventures in the Magic Kingdom	Capcom	Июнь 1990
Adventures of Bayou Billy, The	Konami	Июнь 1989
Adventures of Dino Riki, The	Hudson Soft	Сентябрь 1989
Adventures of Gilligan's Island, The	Bandai	Июль 1990
Adventures of Lolo II, The	Hal America	Март 1990
Adventures of Lolo III, The	Hal America	Сентябрь 1991
Adventures of Lolo, The	Hal America	Апрель 1989
Adventures of Rad Gravity, The	Activision	Декабрь 1990
Adventures of Rocky & Bullwinkle and Friends, The	THQ	Декабрь 1992
Adventures of Tom Sawyer, The	Seta	Август 1989
Air Fortress	Hal America	Сентябрь 1989
Airwolf	Acclaim	Июнь 1989
Al Unser Jr.'s Turbo Racing	Data East	Март 1990
Alfred Chicken	Mindscape	Февраль 1994
Alien3	LJN	Март 1993
All Pro Basketball	Vic Tokai	Декабрь 1989
Alpha Mission	SNK	Октябрь 1987
Amagon	American Sammy	Апрель 1989
American Gladiators	Gametek	Октябрь 1991
Anticipation	Nintendo	Ноябрь 1988
Arch Rivals: A Basket Brawl!	Acclaim	Ноябрь 1990
Archon	Activision	Декабрь 1989
Arkanoid	Taito Software	Август 1987
Arkista's Ring	American Sammy	Июнь 1990
Astyanax	Jaleco	Март 1990
Athena	SNK	Август 1987
Athletic World	Bandai	Июль 1987
Attack of the Killer Tomatoes	THQ	Январь 1992
Back to the Future	LJN	Сентябрь 1989
Back to the Future II & III	LJN	Сентябрь 1990
Bad Dudes	Data East	Июль 1990
Bad News Baseball	Tecmo	Июнь 1990
Bad Street Brawler	Mattel Inc.	Сентябрь 1989
Balloon Fight	Nintendo	Июнь 1986
Bandai Golf: Challenge Pebble Beach	Bandai	Февраль 1989
Bandit Kings of Ancient China	Koei	Декабрь 1990
Barbie	Hi-Tech	Декабрь 1991
Bard's Tale	FCI	Ноябрь 1991
Barker Bill's Trick Shooting	Nintendo	Август 1990
Base Wars – Cyber Stadium Series	Ultra Soft	Июнь 1991
Baseball	Nintendo	Октябрь 1985
Baseball Simulator 1.000	Culture Brain	Март 1990
Baseball Stars	SNK	Июль 1989
Baseball Stars II	Romstar	Июль 1992
Bases Loaded	Jaleco	Июль 1988
Bases Loaded II: Second Season	Jaleco	Январь 1990
Bases Loaded III	Jaleco	Сентябрь 1991
Bases Loaded IV	Jaleco	Апрель 1993
Batman	Sunsoft	Февраль 1990
Batman Returns	Konami	Январь 1993
Batman: Return of the Joker	Sunsoft	Декабрь 1991
Battle Chess	Data East	Июль 1990
Battle of Olympus, The	Broderbund	Декабрь 1989
Battle Tank	Absolute	Сентябрь 1990
Battleship	Mindscape	Сентябрь 1993
Battletoads	Tradewest	Июнь 1991

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team	Tradewest	Июнь 1993
Beetlejuice	LJN	Май 1991
Best of the Best: Championship Karate	Electro Brain	Декабрь 1992
Bigfoot	Acclaim	Июль 1990
Bill & Ted's Excellent Video Game Adventure	LJN	Август 1991
Bill Elliot's Nascar Challenge	Konami	Апрель 1991
Bionic Commando	Capcom	Декабрь 1988
Black Bass	Hot-B	Сентябрь 1989
Blades of Steel	Konami	Декабрь 1988
Blaster Master	Sunsoft	Ноябрь 1988
Blue Marlin	Hot-B	Июль 1992
Blues Brothers, The	Titus	Сентябрь 1992
Bo Jackson Baseball	Data East	Октябрь 1991
Bomberman	Hudson Soft	Январь 1989
Bomberman II	Hudson Soft	Февраль 1993
Bonk's Adventure	Hudson Soft	Январь 1994
Boulder Dash	JVC	Июнь 1990
Boy And His Blob, A	Absolute	Январь 1990
Bram Stoker's Dracula	Sony Imagesoft	Сентябрь 1993
Break Time: The National Pool Tour	FCI	Январь 1993
BreakThru	Data East	Ноябрь 1987
Bubble Bobble	Taito Software	Ноябрь 1988
Bubble Bobble: Part 2	Taito Software	Август 1993
Bucky O'Hare	Konami	Январь 1992
Bugs Bunny Birthday Blowout, The	Seika	Сентябрь 1990
Bugs Bunny Crazy Castle, The	Seika	Август 1989
Bump 'n' Jump	Vic Tokai	Декабрь 1988
Burai Fighter	Taxan	Март 1990
Burgertime	Data East	Май 1987
Cabal	Milton Bradley	Июнь 1990
Caesar's Palace	Virgin Interactive	Декабрь 1992
California Games	Milton Bradley	Июнь 1989
Captain America and the Avengers	Data East	Декабрь 1991
Captain Planet	Mindscape	Сентябрь 1991
Captain Skyhawk	Milton Bradley	Июнь 1990
Casino Kid	Sofel	Октябрь 1989
Casino Kid 2	Sofel	Апрель 1993
Castelian	Triffix	Июнь 1991
Castle of Dragon	Seta	Июнь 1990
Castlequest	Ascii	Сентябрь 1989
Castlevania	Konami	Май 1987
Castlevania II: Simon's Quest	Konami	Декабрь 1988
Castlevania III: Dracula's Curse	Konami	Сентябрь 1990
Caveman Games	Data East	Октябрь 1990
Championship Bowling	Romstar	Декабрь 1989
Championship Pool	Mindscape	Октябрь 1993
Chessmaster, The	Hi-Tech	Январь 1990
Chip 'N Dale: Rescue Rangers	Capcom	Июнь 1990
Chip 'N Dale: Rescue Rangers 2	Capcom	Январь 1994
Chubby Cherub	Bandai	Октябрь 1986
Circus Caper	Toho	Июль 1990
City Connection	Jaleco	Май 1988
Clash at Demonhead	Vic Tokai	Январь 1990
Classic Concentration	Gametek	Сентябрь 1990
Cliffhanger	Sony Imagesoft	Ноябрь 1993
Clu Clu Land	Nintendo	Октябрь 1985
Cobra Command	Data East	Ноябрь 1988

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Cobra Triangle	Nintendo	Июль 1989
Code Name: Viper	Capcom	Март 1990
Color a Dinosaur	Virgin Interactive	Июль 1993
Commando	Capcom	Ноябрь 1986
Conan: The Mysteries of Time	Mindscape	Февраль 1991
Conflict	Vic Tokai	Март 1990
Conquest of the Crystal Palace	Asmik	Ноябрь 1990
Contra	Konami	Февраль 1988
Contra Force	Konami	Сентябрь 1992
Cool World	Ocean	Июнь 1993
Cowboy Kid	Romstar	Январь 1992
Crash'n the Boys: Street Challenge	American Technos	Октябрь 1992
Crystalis	SNK	Июль 1990
Cyberoid: The Fighting Machine	Acclaim	Декабрь 1989
Dance Aerobics	Nintendo	Март 1989
Danny Sullivan's Indy Heat	Tradewest	Август 1992
Darkman	Ocean	Октябрь 1991
Darkwing Duck	Capcom	Июнь 1992
Dash Galaxy in the Alien Asylum	Data East	Февраль 1990
Day Dreamin' Davey	Hal America	Июнь 1992
Days of Thunder	Mindscape	Октябрь 1990
Deadly Towers	Broderbund	Сентябрь 1987
Defender II	Hal America	Июль 1988
Defender of the Crown	Ultra Soft	Июль 1989
Defenders of Dynatron City	JVC	Июль 1992
Deja Vu	Seika	Декабрь 1990
Demon Sword	Taito Software	Январь 1990
Desert Commander	Seika	Июнь 1989
Destination Earth Star	Acclaim	Февраль 1990
Destiny of an Emperor	Capcom	Сентябрь 1990
Dick Tracy	Bandai	Август 1990
Die Hard	Activision	Январь 1992
Dig Dug II	Bandai	Декабрь 1989
Digger T. Rock: Legend of the Lost City	Milton Bradley	Декабрь 1990
Dirty Harry: The War Against Drugs	Mindscape	Декабрь 1990
Donkey Kong	Nintendo	Июнь 1986
Donkey Kong 3	Nintendo	Июнь 1986
Donkey Kong Classics	Nintendo	Октябрь 1988
Donkey Kong Jr.	Nintendo	Июнь 1986
Donkey Kong Jr. Math	Nintendo	Октябрь 1985
Double Dare	Gametek	Апрель 1990
Double Dragon	Tradewest	Июнь 1988
Double Dragon II: The Revenge	Acclaim	Январь 1990
Double Dragon III: The Sacred Stone	Acclaim	Февраль 1991
Double Dribble	Konami	Сентябрь 1987
Dr. Chaos	FCI	Ноябрь 1988
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Bandai	Апрель 1989
Dr. Mario	Nintendo	Октябрь 1990
Dragon Fighter	Sofel	Январь 1992
Dragon Power	Bandai	Март 1988
Dragon Spirit: The New Legend	Bandai	Июнь 1990
Dragon Warrior	Nintendo	Август 1989
Dragon Warrior II	Enix	Сентябрь 1990
Dragon Warrior III	Enix	Март 1992
Dragon Warrior IV	Enix	Октябрь 1992
Dragon's Lair	Sony Imagesoft	Декабрь 1990
Duck Hunt	Nintendo	Октябрь 1985

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Duck Tales	Capcom	Сентябрь 1989
Duck Tales II	Capcom	Июнь 1993
Dungeon Magic	Taito Software	Июль 1990
Dusty Diamond's All-Star Softball	Broderbund	Июль 1990
Dynowarz: The Destruction of Spondylus	Bandai	Апрель 1990
Elevator Action	Taito Software	Август 1987
Eliminator Boat Duel	Electro Brain	Ноябрь 1991
Empire Strikes Back , The	JVC	Март 1992
Evert & Lendl Top Player's Tennis	Asmik	Январь 1990
Excitebike	Nintendo	Октябрь 1985
F-117A Stealth Fighter	Microprose	Декабрь 1992
F-15 Strike Eagle	Microprose	Февраль 1992
Family Feud	Gametek	Май 1991
Faria: A World of Mystery & Danger	Ascii	Июнь 1991
Faxanadu	Nintendo	Август 1989
Felix the Cat	Hudson Soft	Октябрь 1992
Ferrari Grand Prix Challenge	Acclaim	Июнь 1992
Fester's Quest	Sunsoft	Сентябрь 1989
Final Fantasy	Nintendo	Май 1990
Fire 'N Ice	Tecmo	Март 1993
Fisher Price: Firehouse Rescue	Gametek	Март 1992
Fisher Price: I Can Remember	Gametek	Март 1990
Fisher Price: Perfect Fit	Gametek	Март 1990
Fist of the North Star	Taxan	Апрель 1989
Flight of the Intruder	Mindscape	Май 1991
Flintstones, The	Taito Software	Декабрь 1991
Flintstones: The Surprise at Dinosaur Peak, The	Taito Software	Август 1994
Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Август 1989
Flying Warriors	Culture Brain	Февраль 1991
Formula 1: Built to Win	Seta	Ноябрь 1990
Frankenstein: The Monster Returns	Bandai	Июль 1991
Freedom Force	Sunsoft	Апрель 1988
Friday the 13th	LJN	Февраль 1989
Fun House	Hi-Tech	Январь 1991
G.I. Joe	Taxan	Январь 1991
G.I. Joe: The Atlantis Factor	Capcom	Март 1992
Galaga	Bandai	Сентябрь 1988
Galaxy 5000	Activision	Февраль 1991
Gargoyle's Quest II	Capcom	Октябрь 1992
Gauntlet II	Mindscape	Сентябрь 1990
Gemfire	Koei	Март 1992
Genghis Khan	Koei	Январь 1990
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	Декабрь 1992
Ghostbusters	Activision	Октябрь 1988
Ghostbusters II	Activision	Апрель 1990
Ghosts 'N Goblins	Capcom	Ноябрь 1986
Ghoul School	Electro Brain	Март 1992
Goal!	Jaleco	Октябрь 1989
Goal! Two	Jaleco	Ноябрь 1992
Godzilla	Toho	Октябрь 1989
Godzilla 2: War of the Monsters	Toho	Февраль 1992
Gold Medal Challenge '92	Capcom	Август 1992
Golf	Nintendo	Октябрь 1985
Golf Grand Slam	Atlus Software	Декабрь 1991
Golgo 13: Top Secret Episode	Vic Tokai	Сентябрь 1988
Goonies II , The	Konami	Ноябрь 1987
Gotcha!	LJN	Ноябрь 1987

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Gradius	Konami	Декабрь 1986
Great Waldo Search, The	THQ	Декабрь 1992
Greg Norman's Golf Power	Virgin Interactive	Июль 1992
Gremlins 2: The New Batch	Sunsoft	Октябрь 1990
Guardian Legend, The	Broderbund	Апрель 1989
Guerilla War	SNK	Июнь 1989
Gumshoe	Nintendo	Июнь 1986
Gun Nac	Ascii	Сентябрь 1991
Gunsmoke	Capcom	Февраль 1988
Gyromite	Nintendo	Октябрь 1985
Gyruss	Ultra Soft	Февраль 1989
Harlem Globetrotters	Gametek	Март 1991
Hatris	Bullet Proof Software	Апрель 1992
Heavy Barrel	Data East	Март 1990
Heavy Shreddin'	Parker Brothers	Июнь 1990
High Speed	Tradewest	Июль 1991
Hogan's Alley	Nintendo	Октябрь 1985
Hollywood Squares	Gametek	Сентябрь 1989
Home Alone	THQ	Октябрь 1991
Home Alone 2: Lost in New York	THQ	Октябрь 1992
Hook	Sony Imagesoft	Апрель 1992
Hoops	Jaleco	Июнь 1989
Hudson Hawk	Sony Imagesoft	Февраль 1992
Hunt for Red Октябрь, The	Hi-Tech	Январь 1991
Hydride	FCI	Июнь 1989
Ice Climber	Nintendo	Октябрь 1985
Ice Hockey	Nintendo	Март 1988
Ikari Warriors	SNK	Май 1987
Ikari Warriors II: Victory Road	SNK	Апрель 1988
Ikari Warriors III: The Rescue	SNK	Февраль 1991
Image Fight	Irem	Июль 1990
Immortal, The	Electronic Arts	Ноябрь 1990
Incredible Crash Dummies, The	LJN	Август 1994
Indiana Jones and the Last Crusade	Taito Software	Март 1991
Indiana Jones and the Last Crusade	UBI Soft	Декабрь 1993
Indiana Jones and the Temple of Doom	Mindscape	Декабрь 1988
Infiltrator	Mindscape	Январь 1990
Iron Tank	SNK	Июль 1988
IronSword: Wizards and Warriors II	Acclaim	Декабрь 1989
Isolated Warrior	NTVIC	Февраль 1991
Ivan «Iron Man» Stewart's Super Off-Road	Tradewest	Апрель 1990
Jack Nicklaus' Major Championship Golf	Konami	Март 1990
Jackal	Konami	Сентябрь 1988
Jackie Chan's Action Kung Fu	Hudson Soft	Декабрь 1990
James Bond Jr.	THQ	Ноябрь 1992
Jaws	LJN	Ноябрь 1987
Jeopardy!	Gametek	Сентябрь 1988
Jeopardy! 25th Silver Anniversary Edition	Gametek	Июнь 1990
Jeopardy! Jr. Edition	Gametek	Октябрь 1989
Jetsons: Cogswell's Caper, The	Taito Software	Декабрь 1992
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	UBI Soft	Ноябрь 1993
Joe & Mac	Data East	Декабрь 1992
John Elway's Quarterback	Tradewest	Март 1989
Jordan vs. Bird: One-on-One	Milton Bradley	Август 1989
Journey to Silius	Sunsoft	Сентябрь 1990
Joust	Hal America	Октябрь 1988
Jungle Book, The	Virgin Interactive	Август 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Jurassic Park	Ocean	Июнь 1993
Kabuki: Quantum Fighter	Hal America	Январь 1991
Karate Champ	Data East	Ноябрь 1986
Karate Kid	LJN	Ноябрь 1987
Karnov	Data East	Январь 1988
Kick Master	Taito Software	Январь 1992
Kickle Cubicle	Irem	Сентябрь 1990
Kid Icarus	Nintendo	Июль 1987
Kid Klown in Night Майор World	Kemco	Апрель 1993
Kid Kool	Vic Tokai	Март 1990
Kid Niki	Data East	Ноябрь 1987
King's Knight	Square Soft	Сентябрь 1989
Kings of the Beach	Ultra Soft	Январь 1990
King's Quest V	Konami	Июнь 1992
Kirby's Adventure	Nintendo	Май 1993
Kiwi Kraze	Taito Software	Март 1991
KlashBall	Sofel	Июль 1991
Knight Rider	Acclaim	Декабрь 1989
Krion Conquest, The	Vic Tokai	Январь 1991
Krusty's Funhouse	Acclaim	Сентябрь 1992
Kung Fu	Nintendo	Октябрь 1985
Kung Fu Heroes	Culture Brain	Март 1989
Laser Invasion	Ultra Soft	Июнь 1991
Last Action Hero	Sony Imagesoft	Октябрь 1993
Last Ninja, The	Jaleco	Февраль 1991
Last Starfighter, The	Mindscape	Июнь 1990
Lee Trevino's Fighting Golf	SNK	Сентябрь 1988
Legacy of the Wizard, The	Broderbund	Апрель 1989
Legend of Ghost Lion	Kemco	Октябрь 1992
Legend of Kage, The	Taito Software	Август 1987
Legend of Zelda, The	Nintendo	Июль 1987
Legendary Wings	Capcom	Июль 1988
Legends of the Diamond	Bandai	Январь 1992
Lemmings	Sunsoft	Ноябрь 1992
L'Empereur	Koei	Ноябрь 1991
Lethal Weapon	Ocean	Апрель 1993
Life Force	Konami	Август 1988
Little League Baseball: Championship Series	SNK	Июль 1990
Little Mermaid, The	Capcom	Июль 1991
Little Nemo: The Dream Master	Capcom	Сентябрь 1990
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Декабрь 1990
Little Samson	Taito Software	Ноябрь 1992
Lode Runner	Broderbund	Сентябрь 1987
Lone Ranger, The	Konami	Август 1991
LoopZ	Mindscape	Октябрь 1990
Low G-Man	Taxan	Сентябрь 1990
Lunar Pool	FCI	Октябрь 1987
M.C. Kids	Virgin Interactive	Февраль 1992
M.U.L.E.	Mindscape	Сентябрь 1990
M.U.S.C.L.E.	Bandai	Октябрь 1986
Mach Rider	Nintendo	Октябрь 1985
Mad Max	Mindscape	Июль 1990
Mafat Conspiracy: Golgo 13 II, The	Vic Tokai	Июнь 1990
Magic Darts	Romstar	Сентябрь 1991
Magic Johnson's Fast Break	Tradewest	Март 1990
Magic of Scheherazade	Culture Brain	Декабрь 1989
Magician	Taxan	Февраль 1991

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Magmax	FCI	Октябрь 1988
Major League Baseball	LJN	Апрель 1988
Maniac Mansion	Jaleco	Сентябрь 1990
Mappyland	Taxan	Апрель 1989
Marble Madness	Milton Bradley	Март 1989
Mario Bros.	Nintendo	Июнь 1986
Mario is Missing	Mindscape	Июль 1993
Mario's Time Machine	Mindscape	Июнь 1994
Marvel's X-Men	LJN	Декабрь 1989
Mechanized Attack	SNK	Июнь 1990
Mega Man	Capcom	Декабрь 1987
Mega Man 2	Capcom	Июнь 1989
Mega Man 3	Capcom	Ноябрь 1990
Mega Man 4	Capcom	Январь 1992
Mega Man 5	Capcom	Декабрь 1992
Mega Man 6	Nintendo	Март 1994
Mendel Palace	Hudson Soft	Октябрь 1990
Metal Gear	Ultra Soft	Июнь 1988
Metal Mech	Jaleco	Март 1991
Metal Storm	Irem	Февраль 1991
Metroid	Nintendo	Август 1986
Michael Andretti's World Grand Prix	American Sammy	Июнь 1990
Mickey Mousecapades	Capcom	Октябрь 1988
Mickey's Adventures in Numberland	Hi-Tech	Март 1994
Mickey's Safari in Letterland	Hi-Tech	Март 1993
Might & Magic: Secret of the Inner Sanctum	American Sammy	Август 1992
Mighty Bomb Jack	Tecmo	Июль 1987
Mighty Final Fight	Capcom	Июль 1993
Millipede	Hal America	Октябрь 1988
Milon's Secret Castle	Hudson Soft	Сентябрь 1988
Mission: Impossible	Ultra Soft	Сентябрь 1990
Monopoly	Parker Brothers	Май 1991
Monster in My Pocket	Konami	Январь 1992
Monster Party	Bandai	Июнь 1989
Monster Truck Rally	INTV	Сентябрь 1991
Motor City Patrol	Matchbox Toys	Январь 1992
Ms. Pac Man	Namco	Ноябрь 1993
Muppet Adventure: Chaos at the Carnival	Hi-Tech	Ноябрь 1990
Mutant Virus, The	American Softworks	Апрель 1992
Mystery Quest	Taxan	Апрель 1989
NARC	Acclaim	Август 1990
NES Open Tournament Golf	Nintendo	Сентябрь 1991
NES Play Action Football	Nintendo	Сентябрь 1990
NFL Football	LJN	Сентябрь 1989
Nigel Mansell's World Championship Racing	Gametek	Октябрь 1993
Nightshade	Ultra Soft	Январь 1992
Ninja Crusaders	American Sammy	Декабрь 1990
Ninja Gaiden	Tecmo	Март 1989
Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos	Tecmo	Май 1990
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom	Tecmo	Август 1991
Ninja Kid	Bandai	Октябрь 1986
Nintendo World Cup Soccer	Nintendo	Декабрь 1990
Nobunaga's Ambition	Koei	Июнь 1989
Nobunaga's Ambition II	Koei	Апрель 1991
North and South	Seika	Декабрь 1990
Operation Wolf	Taito Software	Май 1989
Orb-3D	Hi-Tech	Октябрь 1990

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Othello	Acclaim	Декабрь 1988
Overlord	Virgin Interactive	Январь 1993
P.O.W.: Prisoners of War	SNK	Сентябрь 1989
Pac Man	Namco	Ноябрь 1993
Palamedes	Hot-B	Ноябрь 1990
Panic Restaurant	Taito Software	Октябрь 1992
Paperboy	Mindscape	Декабрь 1988
Paperboy 2	Mindscape	Апрель 1992
Peter Pan & the Pirates	THQ	Январь 1991
Phantom Fighter	FCI	Апрель 1990
Pictionary	LJN	Июль 1990
Pinball	Nintendo	Октябрь 1985
Pinball Quest	Jaleco	Июнь 1990
Pinbot	Nintendo	Апрель 1990
Pipe Dream	Bullet Proof Software	Сентябрь 1990
Pirates!	Ultra Soft	Октябрь 1991
Platoon	Sunsoft	Декабрь 1988
Popeye	Nintendo	Июнь 1986
Power Blade	Taito Software	Март 1991
Power Blade 2	Taito Software	Октябрь 1992
Power Punch II	American Softworks	Июнь 1992
Predator	Activision	Апрель 1989
Prince of Persia	Virgin Interactive	Ноябрь 1992
Princess Tomato in the Salad Kingdom	Hudson Soft	Февраль 1991
Pro Sport Hockey	Jaleco	Ноябрь 1993
Pro Wrestling	Nintendo	Март 1987
Punch-Out!! Featuring Mr. Dream	Nintendo	Октябрь 1987
Punisher, The	LJN	Ноябрь 1990
Puss 'N Boots: Pero's Great Adventure	Electro Brain	Июнь 1990
Puzznic	Taito Software	Ноябрь 1990
Q*Bert	Ultra Soft	Февраль 1989
Qix	Taito Software	Январь 1991
R.C. Pro-Am II	Tradewest	Декабрь 1992
R.C. Pro-Am Racing	Nintendo	Февраль 1988
Race America	Absolute	Май 1992
Racket Attack	Jaleco	Октябрь 1988
Rad Racer	Nintendo	Октябрь 1987
Rad Racer II	Square Soft	Июнь 1990
Raid on Bungeling Bay	Broderbund	Сентябрь 1987
Rainbow Islands	Taito Software	Июнь 1991
Rally Bike	Romstar	Сентябрь 1990
Rambo	Acclaim	Май 1988
Rampage	Data East	Декабрь 1988
Rampart	Jaleco	Январь 1992
Remote Control	Hi-Tech	Май 1990
Ren & Stimpy Show: Buckaroo\$, The	THQ	Ноябрь 1993
Renegade	Taito Software	Январь 1988
Rescue: The Embassy Mission	Seika	Январь 1990
Ring King	Data East	Сентябрь 1987
River City Ransom	American Technos	Январь 1990
RoadBlasters	Mindscape	Январь 1990
Robin Hood: Prince of Thieves	Virgin Interactive	Ноябрь 1991
RoboCop	Data East	Декабрь 1989
RoboCop 2	Data East	Апрель 1991
RoboCop 3	Ocean	Август 1992
Robowarrior	Jaleco	Декабрь 1988
Rock 'n Ball	NTVIC	Январь 1990

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Rocket Ranger	Seika	Июнь 1990
Rocketeer, The	Bandai	Май 1991
Rockin' Kats	Atlus Software	Сентябрь 1991
Roger Clemens' MVP Baseball	LJN	Октябрь 1991
Rollerball	Hal America	Февраль 1990
Rollerblade Racer	Hi-Tech	Февраль 1993
Rollergames	Ultra Soft	Сентябрь 1990
Romance of the Three Kingdoms	Koei	Октябрь 1989
Romance of the Three Kingdoms II	Koei	Сентябрь 1991
Roundball: 2 on 2 Challenge	Mindscape	Май 1992
Rush 'n Attack	Konami	Апрель 1987
Rygar	Tecmo	Июль 1987
S.C.A.T.: Special Cybernetic Attack Team	Natsume	Июнь 1991
Section Z	Capcom	Июль 1987
Seicross	FCI	Октябрь 1988
Sesame Street: 123	Hi-Tech	Январь 1989
Sesame Street: ABC	Hi-Tech	Сентябрь 1989
Sesame Street: ABC/123	Hi-Tech	Ноябрь 1991
Sesame Street: Big Bird's Hide & Speak	Hi-Tech	Октябрь 1990
Sesame Street: Countdown	Hi-Tech	Февраль 1992
Shadow of the Ninja	Natsume	Декабрь 1990
Shadowgate	Seika	Декабрь 1989
Shatterhand	Jaleco	Декабрь 1991
Shingen the Ruler	Hot-B	Июнь 1990
Shooting Range	Bandai	Июнь 1989
Short Order/Eggsplode	Nintendo	Декабрь 1989
Side Pocket	Data East	Июнь 1987
Silent Service	Ultra Soft	Декабрь 1989
Silkworm	American Sammy	Июнь 1990
Silver Surfer	Virgin Interactive	Ноябрь 1990
Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, The	Acclaim	Февраль 1991
Simpsons: Bart vs. the World, The	Acclaim	Декабрь 1991
Simpsons: Bartman Meets Radioactive Man, The	Acclaim	Декабрь 1992
Skate Or Die	Ultra Soft	Декабрь 1988
Skate Or Die 2	EA Sports	Сентябрь 1990
Ski Or Die	Ultra Soft	Февраль 1991
Sky Kid	Sunsoft	Сентябрь 1987
Sky Shark	Taito Software	Сентябрь 1989
Slalom	Nintendo	Август 1987
Smash T.V.	Acclaim	Сентябрь 1991
Snake Rattle 'n Roll	Nintendo	Июль 1990
Snake's Revenge: Metal Gear II	Ultra Soft	Апрель 1990
Snoopy's Silly Sports Spectacular	Seika	Апрель 1990
Snow Brothers	Capcom	Ноябрь 1991
Soccer	Nintendo	Март 1987
Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship	Tradewest	Сентябрь 1990
Solomon's Key	Tecmo	Июль 1987
Solstice	Sony Imagesoft	Июнь 1990
Space Shuttle Project	Absolute	Ноябрь 1991
Spelunker	Broderbund	Сентябрь 1987
Spider-Man: Return of the Sinister Six	LJN	Октябрь 1992
Spot	Virgin Interactive	Сентябрь 1990
Spy Hunter	Sunsoft	Сентябрь 1987
Spy vs. Spy	Seika	Октябрь 1988
Spoon	Irem	Сентябрь 1987
Stack-Up	Nintendo	Октябрь 1985
Stadium Events	Bandai	Сентябрь 1987

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Stanley and the Search for Dr. Livingston	Electro Brain	Октябрь 1992
Star Force	Tecmo	Ноябрь 1987
Star Soldier	Taxan	Январь 1989
Star Trek	Ultra Soft	Февраль 1992
Star Trek: The Next Generation	Absolute	Сентябрь 1993
Star Voyager	Acclaim	Сентябрь 1987
Star Wars	JVC	Ноябрь 1991
Starship Hector	Hudson Soft	Soft Июнь 1990
StarTropics	Nintendo	Декабрь 1990
Stealth ATF	Activision	Октябрь 1989
Stinger	Konami	Сентябрь 1987
Street Cop	Bandai	Июнь 1989
Street Fighter 2010: The Final Fight	Capcom	Сентябрь 1990
Strider	Capcom	Июль 1989
Super C	Konami	Апрель 1990
Super Cars	Electro Brain	Февраль 1991
Super Dodge Ball	Sony Imagesoft	Июнь 1989
Super Glove Ball	Mattel Inc.	Октябрь 1990
Super Jeopardy!	Gametek	Сентябрь 1991
Super Mario Bros.	Nintendo	Октябрь 1985
Super Mario Bros. 2	Nintendo	Октябрь 1988
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Февраль 1990
Super Pitfall	Activision	Ноябрь 1987
Super Spike V'Ball	Nintendo	Февраль 1990
Super Spy Hunter	Sunsoft	Февраль 1992
Super Team Games	Nintendo	Ноябрь 1988
Superman	Seika	Декабрь 1988
Swamp Thing	THQ	Декабрь 1992
Sword Master	Activision	Январь 1992
Swords and Serpents	Acclaim	Август 1990
Taboo: The Sixth Sense	Tradewest	Апрель 1989
Tag Team Wrestling	Data East	Октябрь 1986
Tale Spin	Capcom	Декабрь 1991
Target: Renegade	Taito Software	Март 1990
Tecmo Baseball	Tecmo	Январь 1989
Tecmo Bowl	Tecmo	Февраль 1989
Tecmo NBA Basketball	Tecmo	Ноябрь 1992
Tecmo Super Bowl	Tecmo	Декабрь 1991
Tecmo World Cup Soccer	Tecmo	Сентябрь 1992
Tecmo World Wrestling	Tecmo	Апрель 1990
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ultra Soft	Июнь 1989
Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game	Ultra Soft	Декабрь 1990
Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project	Ultra Soft	Февраль 1992
Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters	Konami	Февраль 1994
Tennis	Nintendo	Октябрь 1985
Terminator 2: Judgment Day	Acclaim	Февраль 1992
Terminator, The	Mindscape	Декабрь 1992
Terra Cresta	Vic Tokai	Март 1990
Tetris	Nintendo	Ноябрь 1989
Tetris 2	Nintendo	Октябрь 1993
Three Stooges, The	Activision	Октябрь 1989
Thunder & Lightning	Romstar	Декабрь 1990
Thunderbirds	Activision	Сентябрь 1990
Thundercade	American Sammy	Июль 1989
Tiger-Heli	Acclaim	Сентябрь 1987
Time Lord	Milton Bradley	Сентябрь 1990
Times of Lore	Toho	Май 1991

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Tiny Toon Adventures	Konami	Декабрь 1991
Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland	Konami	Апрель 1993
Tiny Toon Adventures Cartoon Workshop	Konami	Декабрь 1992
To the Earth	Nintendo	Ноябрь 1989
Toki	Taito Software	Декабрь 1991
Tom & Jerry	Hi-Tech	Декабрь 1991
Tombs & Treasure	Activision	Июнь 1991
Top Gun	Konami	Ноябрь 1987
Top Gun: The Second Mission	Konami	Январь 1990
Total Recall	Acclaim	Август 1990
Totally Rad	Jaleco	Март 1991
Touchdown Fever	SNK	Февраль 1991
Town & Country II: Thrilla's Surfari	Acclaim	Март 1992
Town & Country Surf Designs	LJN	Февраль 1988
Toxic Crusaders	Bandai	Апрель 1992
Track & Field	Konami	Апрель 1987
Track & Field II	Konami	Июнь 1989
Treasure Master	American Softworks	Декабрь 1991
Trog	Acclaim	Октябрь 1991
Trojan	Capcom	Февраль 1987
Twin Cobra	American Sammy	Январь 1990
Twin Eagle	Romstar	Октябрь 1989
Ultima: Exodus	FCI	Февраль 1989
Ultima: Quest of the Avatar	FCI	Декабрь 1990
Ultima: Warriors of Destiny	FCI	Январь 1993
Ultimate Air Combat	Activision	Апрель 1992
Ultimate Basketball	American Sammy	Сентябрь 1990
Uncharted Waters	Koei	Ноябрь 1991
Uninvited	Seika	Июнь 1991
Untouchables, The	Ocean	Январь 1991
Urban Champion	Nintendo	Июнь 1986
Vegas Dream	Hal America	Март 1990
Vice: Project Doom	American Sammy	Ноябрь 1991
Videomation	THQ	Июнь 1991
Volleyball	Nintendo	Март 1987
Wacky Races	Atlus Software	Май 1992
Wall Street Kid	Sofel	Июнь 1990
Wario's Woods	Nintendo	Декабрь 1994
Wayne Gretzky Hockey	THQ	Январь 1991
Wayne's World	THQ	Ноябрь 1993
Werewolf: The Last Warrior	Data East	Ноябрь 1990
Wheel of Fortune	Gametek	Сентябрь 1988
Wheel of Fortune: Family Edition	Gametek	Март 1990
Wheel of Fortune: Featuring Vanna White	Gametek	Январь 1992
Wheel of Fortune: Jr.	Gametek	Октябрь 1989
Where in Time is Carmen Sandiego?	Konami	Октябрь 1991
Where's Waldo?	THQ	Сентябрь 1991
Who Framed Roger Rabbit?	LJN	Сентябрь 1989
Whomp "Em	Jaleco	Март 1991
Widget Atlas	Software	Ноябрь 1992
Wild Gunman	Nintendo	Октябрь 1985
Willow	Capcom	Декабрь 1989
Win, Lose or Draw	Hi-Tech	Март 1990
Winter Games	Acclaim	Сентябрь 1987
Wizardry II: Knight of Diamonds	Ascii	Апрель 1992
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord	Ascii	Июль 1990
Wizards & Warriors	Acclaim	Декабрь 1987

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Wizards & Warriors III	Acclaim	Март 1992
Wolverine	LJN	Октябрь 1991
World Champ	Romstar	Апрель 1991
World Championship Wrestling	FCI	Апрель 1990
World Class Track Meet	Nintendo	Август 1988
World Games	Milton Bradley	Март 1989
Wrath of the Black Manta	Taito Software	Апрель 1990
Wrecking Crew	Nintendo	Октябрь 1985
WrestleMania	Acclaim	Январь 1989
Wurm: Journey to the Center of the Earth	Asmik	Ноябрь 1991
WWF King of the Ring	LJN	Ноябрь 1993
WWF Wrestlemania Challenge	LJN	Ноябрь 1990
WWF Wrestlemania: Steel Cage Challenge	Acclaim	Сентябрь 1992
Xenophobe	Sunsoft	Декабрь 1988
Xevious	Bandai	Сентябрь 1988
Xexyz	Hudson Soft	Апрель 1990
Yo! Noid	Capcom	Ноябрь 1990
Yoshi	Nintendo	Июнь 1992
Yoshi's Cookie	Nintendo	Апрель 1993
Young Indiana Jones Chronicles, The	Jaleco	Декабрь 1992
Zanac	FCI	Октябрь 1987
Zelda II: The Adventure of Link	Nintendo	Декабрь 1988
Zen: Intergalactic Ninja	Konami	Март 1993
Zoda's Revenge: StarTropics II	Nintendo	Март 1994
Zombie Nation	Meldac	Сентябрь 1991

П.2. Игры Super NES (SNES)

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
5-in-1 Super Mario All-Stars/Super Mario World	Nintendo	Декабрь 1994
7th Saga, The	Enix	Сентябрь 1993
A.S.P.: Air Strike Patrol	Seta	Январь 1995
Aaahh!!! Real Monsters	Majesco	Ноябрь 1995
ABC's Monday Night Football	Data East	Декабрь 1993
ACME Animation Factory	Sunsoft	Ноябрь 1994
ActRaiser	Enix	Ноябрь 1991
ActRaiser 2	Enix	Ноябрь 1993
Addams Family Values	Ocean	Февраль 1995
Addams Family, The	Ocean	Март 1992
Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt, The	Ocean	Февраль 1993
Adventure of Kid Kleets, The	Ocean	Август 1994
Adventures of Batman & Robin, The	Konami	Декабрь 1994
Adventures of Dr. Franken	DTMC	Декабрь 1993
Adventures of Rocky & Bullwinkle and Friends, The	THQ	Июнь 1993
Adventures of Yogi Bear	Cybersoft	Октябрь 1994
Aero Fighters	Video System	Ноябрь 1994
Aero the Acro-bat	Sunsoft	Октябрь 1993
Aero the Acro-bat 2	Sunsoft	Ноябрь 1994
Aerobiz	Koei	Февраль 1993
Aerobiz SuperSonic	Koei	Август 1994
Air Cavalry	Cybersoft	Июнь 1995
Al Unser Jr.'s Road To The Top	Mindscape	Ноябрь 1994
Alfred Chicken	Mindscape	Февраль 1994
Alien vs. Predator	Activision	Сентябрь 1993
Alien3	LJN	Май 1993

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
American Gladiators	Gametek	Апрель 1993
An American Tail: Fievel Goes West	Hudson Soft	Август 1994
Andre Agassi Tennis	TecMagik	Май 1994
Animaniacs	Konami	Ноябрь 1994
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection	Midway	Август 1997
Arcana	Hal America	Май 1992
Ardy Lightfoot	Titus	Февраль 1996
Arkanoid: Doh It Again	Nintendo	Ноябрь 1997
Art of Fighting	Takara	Декабрь 1993
Axelay	Konami	Сентябрь 1992
B.O.B.	Electronic Arts	Июнь 1993
Ballz 3-D	Accolade	Ноябрь 1994
Barbie Super Model	Hi-Tech	Декабрь 1993
Bass Masters Classic	Malibu Games	Июнь 1995
Bass Masters Classic: Pro Edition	Black Pearl Software	Июль 1996
Bassin's Black Bass with Hank Parker	Hot-B	Ноябрь 1994
Batman Forever	Acclaim	Август 1995
Batman Returns	Konami	Апрель 1993
Battle Blaze	American Sammy	Декабрь 1993
Battle Cars	Namco	Декабрь 1993
Battle Clash	Nintendo	Октябрь 1992
Battle Grand Prix	Hudson Soft	Апрель 1993
Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team	Tradewest	Октябрь 1993
Battletoads in Battlemaniacs	Tradewest	Июнь 1993
Bazooka Blitzkrieg	Bandai	Ноябрь 1992
Beavis and Butt-Head	Majesco	Ноябрь 1994
Bebe's Kids	Mandingo	Апрель 1994
Beethoven's 2nd	Hi-Tech	Декабрь 1993
Best of the Best: Championship Karate	Electro Brain	Ноябрь 1992
Big Sky Trooper	JVC	Октябрь 1995
Biker Mice from Mars	Konami	Декабрь 1994
Bill Laimbeer's Combat Basketball	Hudson Soft	Ноябрь 1991
Bill Walsh College Football	EA Sports	Февраль 1994
BioMetal	Activision	Ноябрь 1993
Blackthorne	Interplay	Сентябрь 1994
Blastris/LazerBlazer	Nintendo	Февраль 1992
Blazeon: The Bio-Cyborg Challenge	Atlus Software	Октябрь 1992
Blues Brothers, The	Titus	Июнь 1993
Bonkers	Capcom	Октябрь 1994
Boogerman: A Pick and Flick Adventure	Interplay	Декабрь 1995
Boxing Legends of the Ring	Electro Brain	Сентябрь 1993
Brain Lord	Enix	Август 1994
Brainies, The	Titus	Апрель 1996
Bram Stoker's Dracula	Sony Imagesoft	Сентябрь 1993
Brandish	Koei	Февраль 1995
Brawl Brothers	Jaleco	Апрель 1993
BreakThru!	Spectrum Holobyte	Январь 1995
Breath of Fire	Square Soft	Август 1994
Breath of Fire II	Capcom	Декабрь 1995
Brett Hull Hockey	Accolade	Январь 1994
Brett Hull Hockey '95	Accolade	Январь 1995
Bronkie the Bronchiasaurus	Raya Systems	Сентябрь 1995
Brunswick's World Tournament of Champions	Black Pearl Software	Август 1997
Brutal: Paws of Fury	Cybersoft	Декабрь 1994
Bubsy II	Accolade	Октябрь 1994
Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind	Accolade	Май 1993
Bugs Bunny Rabbit Rampage	Sunsoft	Февраль 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Bulls vs Blazers and the NBA Playoffs	EA Sports	Декабрь 1992
Bust-A-Move	Taito Software	Март 1995
C2: Judgment Clay	Interplay	Январь 1995
Cacoma Knight in Bizyland	Seta	Июнь 1993
Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	Декабрь 1992
California Games II	DTMC	Январь 1993
Cannondale Cup	American Softworks	Ноябрь 1994
Capcom's Soccer Shootout	Capcom	Июнь 1994
Captain America and the Avengers	Mindscape	Сентябрь 1993
Captain Commando	Capcom	Август 1995
Captain Novolin	Raya Systems	Ноябрь 1992
Carrier Aces	Cybersoft	Январь 1995
Casper	Natsume	Декабрь 1996
Castlevania – Dracula X	Konami	Сентябрь 1995
Champions World Class Soccer	Acclaim	Апрель 1994
Championship Pool	Majesco	Ноябрь 1993
Championship Soccer '94	Sony Imagesoft	Июнь 1994
Charles Barkley! Shut Up and Jam	Accolade	Июнь 1994
Chavez II American	Softworks	Ноябрь 1994
Chessmaster, The	Mindscape	Сентябрь 1991
Chester Cheetah: Too Cool to Fool	Kaneko	Декабрь 1992
Chester Cheetah: Wild Wild Quest	Kaneko	Март 1994
Choplifter III	Extreme	Январь 1994
Chrono Trigger	Square Soft	Август 1995
Chuck Rock	Sony Imagesoft	Ноябрь 1992
Clay Fighter	Majesco	Ноябрь 1993
Clay Fighter: Tournament Edition	Interplay	Май 1994
Claymates	Interplay	Март 1994
Cliffhanger	Sony Imagesoft	Октябрь 1993
Clue	Majesco	Июль 1992
College Football USA '97: The Road to New Orleans	Black Pearl Software	Декабрь 1996
College Slam	Acclaim	Февраль 1996
Combatribes, The	American Technos	Март 1993
Congo's Caper	Data East	Май 1993
Contra III: The Alien Wars	Konami	Апрель 1992
Cool Spot	Virgin Interactive	Сентябрь 1993
Cool World	Ocean	Февраль 1993
CutThroat Island	Acclaim	Март 1996
Cybernator	Konami	Апрель 1993
Cyberspin	Takara	Ноябрь 1992
Daffy Duck: The Marvin Missions	Sunsoft	Октябрь 1993
Darius Twin Taito	Software	Ноябрь 1991
David Crane's Amazing Tennis	Absolute	Октябрь 1992
Death and Return of Superman, The	Sunsoft	Август 1994
Demolition Man	Acclaim	Август 1995
Demon's Crest	Capcom	Ноябрь 1994
Dennis the Menace	Ocean	Декабрь 1993
Desert Strike: Return to the Gulf	Electronic Arts	Октябрь 1992
D-Force	Asmik	Декабрь 1991
Dig & Spike Volleyball	Hudson Soft	Декабрь 1993
Dinocity	Irem	Сентябрь 1992
Dirt Trax FX	Acclaim	Ноябрь 1995
Disney's Aladdin	Majesco	Ноябрь 1993
Disney's Beauty and the Beast	Hudson Soft	Июль 1994
Disney's Goof Troop	Majesco	Июль 1993
Disney's The Lion King	Majesco	Октябрь 1994
Donkey Kong Country	Nintendo	Ноябрь 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	Nintendo	Декабрь 1995
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble	Nintendo	Ноябрь 1996
Doom	Midway	Сентябрь 1995
Doomsday Warrior	Renovation	Март 1993
Double Dragon V: The Shadow Falls	Tradewest	Август 1994
Dragon View	Kemco	Ноябрь 1994
Dragon: The Bruce Lee Story	Acclaim	Июль 1995
Dragon's Lair	Data East	Февраль 1993
Drakkhen	Seika	Сентябрь 1991
Dream TV	Trifix	Апрель 1994
Duel: Test Drive II, The	Accolade	Декабрь 1992
Dungeon Master	JVC	Июнь 1993
E.V.O.: Search for Eden	Enix	Июль 1993
EarthBound	Nintendo	Июнь 1995
Earthworm Jim	Playmates	Октябрь 1994
Earthworm Jim 2	Playmates	Ноябрь 1995
Eek! The Cat	Ocean	Август 1994
Elite Soccer	Gametek	Август 1994
Emmitt Smith Football	JVC	Ноябрь 1995
Equinox	Sony Imagesoft	Март 1994
ESPN Baseball Tonight	Sony Imagesoft	Май 1994
ESPN National Hockey Night	Sony Imagesoft	Декабрь 1994
ESPN Speedworld	Sony Imagesoft	Ноябрь 1994
ESPN Sunday Night Football	Sony Imagesoft	Ноябрь 1994
Extra Innings	Sony Imagesoft	Март 1992
Eye of the Beholder	Capcom	Апрель 1994
F1 Pole Position	UBI Soft	Декабрь 1993
F1 ROC II: Race of Champions	Seta	Июль 1994
F1 ROC: Race of Champions	Seta	Сентябрь 1992
Faceball 2000 Bullet Proof	Software	Сентябрь 1992
Family Dog	Malibu Games	Июнь 1993
Family Feud	Majesco	Октябрь 1993
Fatal Fury	Takara	Апрель 1993
Fatal Fury 2	Takara	Апрель 1994
Fatal Fury Special	Playmates	Апрель 1995
FIFA International Soccer	EA Sports	Май 1994
FIFA Soccer '96	EA Sports	Ноябрь 1995
Fighter's History	Data East	Август 1994
Final Fantasy II	Square Soft	Ноябрь 1991
Final Fantasy III	Square Soft	Октябрь 1994
Final Fantasy: Mystic Quest	Square Soft	Октябрь 1992
Final Fight	Capcom	Сентябрь 1991
Final Fight 2	Capcom	Август 1993
Final Fight 3	Capcom	Январь 1996
Final Fight Guy	Capcom	Июнь 1994
Firepower 2000	Sunsoft	Ноябрь 1992
Firestriker	DTMC	Октябрь 1994
First Samurai	Kemco	Июль 1993
Flashback: The Quest for Identity	US Gold	Февраль 1994
Flintstones: The Movie, The	Ocean	Февраль 1995
Flintstones: The Treasure of Sierra Madrock, The	Taito Software	Март 1994
Football Fury	American Sammy	Октябрь 1993
Foreman For Real	Acclaim	Сентябрь 1995
Frank Thomas' Big Hurt Baseball	Acclaim	Ноябрь 1995
Frantic Flea	Gametek	Апрель 1996
Full Throttle Racing	Cybersoft	Январь 1995
Fun 'N' Games	Tradewest	Август 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
F-Zero	Nintendo	Август 1991
Gemfire	Koei	Декабрь 1992
Genghis Khan II: Clan of the Grey Wolf	Koei	Декабрь 1993
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	Сентябрь 1992
Ghoul Patrol	JVC	Ноябрь 1994
Goal!	Jaleco	Декабрь 1992
Gods	Mindscape	Декабрь 1992
GP-1	Atlas Software	Сентябрь 1993
GP-1: Part II	Atlas Software	Декабрь 1994
Gradius III	Konami	Август 1991
Great Circus Mystery: Starring Mickey and Minnie, The	Capcom	Октябрь 1994
Great Waldo Search, The	THQ	Июнь 1993
GunForce	Irem	Ноябрь 1992
Hagane	Hudson Soft	Июнь 1995
HammerLock Wrestling	Jaleco	Октябрь 1994
Hardball III	Accolade	Июнь 1994
Harley's Humongous Adventure	Hi-Tech	Февраль 1993
Harvest Moon	Natsume	Июнь 1997
Head-On Soccer	US Gold	Сентябрь 1995
Hit the Ice	Taito Software	Февраль 1993
Hole in One Golf	Hal America	Сентябрь 1991
Home Alone	THQ	Декабрь 1991
Home Alone 2: Lost in New York	THQ	Октябрь 1992
Home Improvement	Absolute	Ноябрь 1994
Hook Sony	Imagesoft	Октябрь 1992
Hunt for Red Октябрь, The	Hi-Tech	Январь 1993
Hurricanes	US Gold	Декабрь 1994
Hyper V-Ball	Video System	Июнь 1994
HyperZone	Hal America	Сентябрь 1991
Ignition Factor, The	Jaleco	Январь 1995
Illusion of Gaia	Nintendo	Сентябрь 1994
Imperium	Vic Tokai	Ноябрь 1992
Incantation	Titus	Декабрь 1996
Incredible Crash Dummies, The	LJN	Октябрь 1993
Incredible Hulk, The	US Gold	Август 1994
Indiana Jones' Greatest Adventures	JVC	Октябрь 1994
Inindo: Way of the Ninja	Koei	Март 1993
Inspector Gadget	Inspector Gadget	Декабрь 1993
International Superstar Soccer Deluxe	Konami	Ноябрь 1995
International Tennis Tour	Taito Software	Ноябрь 1993
Irem Skins Game	Irem	Октябрь 1992
Itchy & Scratchy Game, The	Acclaim	Март 1995
Izzy's Quest for the Olympic Rings	US Gold	Ноябрь 1995
Jack Nicklaus Golf	Tradewest	Май 1992
James Bond Jr.	THQ	Октябрь 1992
Jammit!	GTE	Ноябрь 1994
Jeopardy! Deluxe Edition	Majesco	Июнь 1994
Jeopardy! Featuring Alex Trebek	Gametek	Декабрь 1992
Jeopardy! Sports Edition	Gametek	Май 1994
Jetsons: The Invasion of the Planet Pirates, The	Taito Software	Июнь 1994
Jim Power: The Lost Dimension in 3-D	Electro Brain	Декабрь 1993
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	UBI Soft	Декабрь 1992
Jimmy Houston's Bass Tournament USA	American Sammy	Ноябрь 1995
Joe & Mac 2: Lost in the Tropics	Data East	Апрель 1994
Joe & Mac: Caveman Ninjas	Data East	Январь 1992
John Madden Football '93	EA Sports	Ноябрь 1992
John Madden's Football	EA Sports	Ноябрь 1991

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Judge Dredd	Acclaim	Июнь 1995
Jungle Book, The	Majesco	Август 1994
Jungle Strike	Electronic Arts	Июнь 1995
Jurassic Park	Majesco	Ноябрь 1993
Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Ocean	Ноябрь 1994
Justice League Task Force	Acclaim	Июнь 1995
Kablooey	Kemco	Август 1992
Kawasaki Caribbean Challenge	Gametek	Июнь 1993
Kawasaki Superbike Challenge	Time Warner	Декабрь 1995
Ken Griffey Jr. Presents: Major League Baseball	Nintendo	Март 1994
Ken Griffey Jr.'s Winning Run	Nintendo	Июнь 1996
Kendo Rage	Seta	Октябрь 1993
Kid Klown in Crazy Chase	Kemco	Сентябрь 1994
Killer Instinct	Nintendo	Август 1995
King Arthur & the Knights of Justice	Enix	Июль 1995
King Arthur's World	Jaleco	Март 1993
King of Dragons	Capcom	Апрель 1994
King of the Monsters	Takara	Октябрь 1992
King of the Monsters II	Takara	Июнь 1994
Kirby Super Star	Nintendo	Сентябрь 1996
Kirby's Avalanche	Nintendo	Февраль 1995
Kirby's Dream Course	Nintendo	Февраль 1995
Kirby's Dream Land 3	Nintendo	Ноябрь 1997
Knights of the Round	Capcom	Апрель 1994
Krusty's Super Fun House	Acclaim	Июнь 1992
Kyle Petty's No Fear Racing	Midway	Апрель 1995
Lagoon	Seika	Декабрь 1991
Lamborghini American Challenge	Titus	Ноябрь 1993
Last Action Hero	Sony Imagesoft	Октябрь 1993
Lawnmower Man, The	THQ	Ноябрь 1993
Legend	Seika	Апрель 1994
Legend of the Mystical Ninja, The	Konami	Февраль 1992
Legend of Zelda: A Link to the Past, The	Nintendo	Апрель 1992
Lemmings	Sunsoft	Март 1992
Lemmings 2: The Tribes	Psygnosis	Ноябрь 1994
Lester the Unlikely	DTMC	Январь 1994
Lethal Enforcers	Konami	Январь 1994
Lethal Weapon	Ocean	Декабрь 1992
Liberty or Death	Koei	Апрель 1994
Lock On	Vic Tokai	Октябрь 1993
Looney Tunes B-Ball!	Acclaim	Февраль 1995
Lord of the Rings: Volume 1, The	Interplay	Октябрь 1994
Lost Vikings, The	Interplay	Апрель 1993
Lost Vikings 2, The	Interplay	Май 1997
Lufia & The Fortress of Doom	Taito Software	Декабрь 1993
Lufia 2: Rise of the Sinistrals	Natsume	Август 1996
Madden '96	EA Sports	Ноябрь 1995
Madden NFL '94	EA Sports	Октябрь 1993
Madden NFL '95	EA Sports	Ноябрь 1994
Madden NFL '97	Electronic Arts	Октябрь 1996
Madden NFL '98	THQ	Ноябрь 1997
Magic Boy	JVC	Август 1996
Magic Sword	Capcom	Август 1992
Magical Quest starring Mickey Mouse, The	Capcom	Декабрь 1992
Mario is Missing!	Software Toolworks	Июнь 1993
Mario Paint	Nintendo	Август 1992
Mario's Early Years: Fun with Numbers	Software Toolworks	Сентябрь 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Mario's Early Years: Fun with Letters	Software Toolworks	Октябрь 1994
Mario's Early Years: Pre-School	Mindscape	Ноябрь 1994
Mario's Time Machine	Mindscape	Декабрь 1993
Mark Davis': The Fishing Master	Natsume	Апрель 1996
Marvel Super Heroes: War of the Gems	Capcom	Ноябрь 1996
Mary Shelley's Frankenstein	Sony Imagesoft	Ноябрь 1994
Mask, The	Black Pearl Software	Октябрь 1995
Math Blaster: Episode 1	Davidson Assoc.	Октябрь 1994
Maui Mallard in Cold Shadow	Nintendo	Ноябрь 1996
Mecarobot Golf	Toho	Сентябрь 1993
MechWarrior	Activision	Май 1993
MechWarrior 3050	Activision	Октябрь 1995
Mega Man 7	Capcom	Сентябрь 1995
Mega Man Soccer	Capcom	Апрель 1994
Mega Man X	Majesco	Январь 1994
Mega Man X2	Capcom	Январь 1995
Mega Man X3	Capcom	Январь 1996
Metal Combat: Falcon's Revenge	Nintendo	Декабрь 1993
Metal Marines	Namco	Декабрь 1993
Metal Morph	FCI	Декабрь 1994
Metal Warriors	Konami	Апрель 1995
Michael Andretti's Indy Car Challenge	Bullet Proof Software	Сентябрь 1994
Michael Jordan in Chaos in the Windy City	Electronic Arts	Ноябрь 1994
Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse	Sony Imagesoft	Октябрь 1994
Mickey's Ultimate Challenge	Hi-Tech	Февраль 1994
Micro Machines	Ocean	Октябрь 1994
Might & Magic III: Isles of Terra	FCI	Январь 1995
Mighty Max	Ocean	Февраль 1995
Mighty Morphin Power Rangers	Bandai	Сентябрь 1994
Mighty Morphin Power Rangers – The Movie	Bandai	Июнь 1995
Mighty Morphin Power Rangers Fighting Edition	Bandai	Сентябрь 1995
MLBPA Baseball	EA Sports	Март 1994
Mohawk and Headphone Jack	Black Pearl Software	Август 1996
Monopoly	Majesco	Сентябрь 1992
Mortal Kombat	Acclaim	Сентябрь 1993
Mortal Kombat II	Acclaim	Сентябрь 1994
Mortal Kombat III	Midway	Октябрь 1995
Mountain Bike Rally	Life Fitness	Октябрь 1994
Mr. Do!	Black Pearl Software	Декабрь 1996
Mr. Nutz	Ocean	Август 1994
Ms. Pac Man	Midway	Сентябрь 1996
Musya: The Classic Japanese Tale of Horror	Seta	Декабрь 1992
Mutant Chronicles: Doomtroopers	Playmates	Ноябрь 1995
Natsume Championship Wrestling	Natsume	Июнь 1994
NBA All-Star Challenge	LJN	Декабрь 1992
NBA Give 'N Go	Konami	Ноябрь 1995
NBA Hang Time	Midway	Ноябрь 1996
NBA Jam	Acclaim	Март 1994
NBA Jam Tournament Edition	Acclaim	Февраль 1995
NBA Live '95	EA Sports	Октябрь 1994
NBA Live '96	EA Sports	Октябрь 1995
NBA Live '97	EA Sports	Декабрь 1996
NBA Live '98	THQ	Март 1998
NBA Showdown	EA Sports	Октябрь 1993
NCAA Basketball	Nintendo	Октябрь 1992
NCAA Final Four Basketball	Mindscape	Февраль 1995
NCAA Football	Mindscape	Октябрь 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Newman Haas' Indy Car Racing: Featuring Nigel Mansell	Acclaim	Ноябрь 1994
NFL Football	Konami	Июль 1993
NFL MVP Football	Capcom	Октябрь 1993
NFL Quarterback Club	LJN	Декабрь 1994
NFL Quarterback Club '96	Acclaim	Ноябрь 1995
NHL '94	EA Sports	Октябрь 1993
NHL '95	EA Sports	Ноябрь 1994
NHL '96	EA Sports	Сентябрь 1995
NHL '97	Black Pearl Software	Октябрь 1996
NHL '98	THQ	Декабрь 1997
NHL Stanley Cup	Nintendo	Ноябрь 1993
NHLPA Hockey '93	EA Sports	Декабрь 1992
Nickelodeon GUTS	Viacom New Media	Ноябрь 1994
Nigel Mansell's World Championship Racing	Gametek	Июль 1993
Ninja Gaiden Trilogy	Tecmo	Август 1995
Ninja Warriors, The	Taito Software	Февраль 1994
No Escape	Sony Imagesoft	Ноябрь 1994
Nobunaga's Ambition	Koei	Декабрь 1993
Nobunaga's Ambition: Lord of Darkness	Koei	Октябрь 1994
Nolan Ryan's Baseball	Romstar	Февраль 1992
Nosferatu	Seta	Октябрь 1995
Obitus	Bullet Proof Software	Сентябрь 1994
Ogre Battle	Enix	Май 1995
Olympic Summer Games	Black Pearl Software	Июнь 1996
On the Ball	Taito Software	Ноябрь 1992
Operation Europe: Path to Victory	Koei	Июнь 1994
Operation Logic Bomb	Jaleco	Сентябрь 1993
Operation Thunderbolt	Taito Software	Октябрь 1994
Oscar	Titus	Октябрь 1996
Out of This World	Interplay	Ноябрь 1992
Out to Lunch	Mindscape	Ноябрь 1993
Outlander	Mindscape	Апрель 1993
P.T.O.: II	Koei	Декабрь 1995
P.T.O.: Pacific Theater of Operations	Koei	Сентябрь 1993
Pac-Attack	Namco	Октябрь 1993
Pac-in-Time	Namco	Январь 1995
Packy and Marlon	Raya Systems	Июнь 1995
Pac-Man 2: The New Adventures	Majesco	Сентябрь 1994
Pagemaster, The	Fox Interactive	Ноябрь 1994
Paladin's Quest	Enix	Октябрь 1993
Paperboy 2	Majesco	Ноябрь 1991
Peace Keepers, The	Jaleco	Март 1994
PGA European Tour	Black Pearl Software	Сентябрь 1996
PGA Tour '96	Black Pearl Software	Январь 1996
PGA Tour Golf	EA Sports	Март 1992
Phalanx: The Enforce Fighter A-144	Kemco	Октябрь 1992
Phantom 2040	Viacom New Media	Июнь 1995
Pieces	Atlus Software	Декабрь 1994
Pilotwings	Nintendo	Август 1991
Pinball Dreams	Gametek	Апрель 1994
Pinball Fantasies	Gametek	Февраль 1995
Pink Panther in Pink Goes to Hollywood	TecMagik	Ноябрь 1993
Pinocchio	Nintendo	Ноябрь 1996
Pirates of Dark Water, The	Sunsoft	Май 1994
Pitfall: The Майан Adventure	Majesco	Ноябрь 1994
Pit-Fighter	THQ	Март 1992
Plok	Tradewest	Сентябрь 1993

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Pocky & Rocky	Natsume	Июнь 1993
Pocky & Rocky 2	Natsume	Ноябрь 1994
Populous	Acclaim	Сентябрь 1991
Porky Pig's Haunted Holiday	Acclaim	Октябрь 1995
Power Instinct	Atlus Software	Декабрь 1994
Power Moves	Kaneko	Январь 1993
Power Piggs of the Dark Ages	Titus	Май 1996
Power Rangers Zeo: Battle Racers	Bandai	Сентябрь 1996
Prehistorik Man	Titus	Январь 1996
Primal Rage	Time Warner	Август 1995
Prince of Persia	Konami	Ноябрь 1992
Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame	Titus	Октябрь 1996
Pro Quarterback	Tradewest	Декабрь 1992
Pro Sport Hockey	Jaleco	Февраль 1994
Push-Over	Ocean	Декабрь 1992
Q*Bert 3	NTVIC	Октябрь 1992
Race Drivin'	THQ	Октябрь 1992
Radical Rex	Activision	Октябрь 1994
Raiden Trad	Electro Brain	Апрель 1992
Rampart	Electronic Arts	Август 1992
Ranma 1/2: Hard Battle	DTMC	Ноябрь 1993
Rap Jam: Volume One	Mandingo	Январь 1995
Realm	Titus	Декабрь 1996
Red Line: F-1 Racer	Absolute	Сентябрь 1993
Relief Pitcher	Left Field Ent.	Май 1994
Ren & Stimpy Show Part II: Fire Dogs	THQ	Июнь 1994
Ren & Stimpy Show: Buckaroo\$, The	THQ	Апрель 1995
Ren & Stimpy Show: Time Warp, The	THQ	Ноябрь 1994
Ren & Stimpy Show: Veediots!, The	THQ	Октябрь 1993
Revolution X	Acclaim	Декабрь 1995
Rex Ronan: Experimental Surgeon	Raya Systems	Май 1994
Riddick Bowe Boxing	Extreme	Январь 1994
Rise of the Phoenix	Koei	Февраль 1995
Rise of the Robots	Acclaim	Декабрь 1994
Rival Turf!	Jaleco	Апрель 1992
Road Riot 4WD	THQ	Ноябрь 1992
Road Runner's Death Valley Rally	Sunsoft	Ноябрь 1992
RoboCop 3	Ocean	Сентябрь 1992
RoboCop versus the Terminator	Virgin Interactive	Ноябрь 1993
Robotrek	Enix	Октябрь 1994
Rock 'N Roll Racing	Interplay	Сентябрь 1993
Rocketeer, The	IGS	Май 1992
Rocko's Modern Life: Spunky's Dangerous Day	Viacom New Media	Апрель 1994
Rocky Rodent	Irem	Сентябрь 1993
Roger Clemens' MVP Baseball	LJN	Сентябрь 1992
Romance of the Three Kingdoms II	Koei	Май 1992
Romance of the Three Kingdoms III: Dragon of Destiny	Koei	Декабрь 1993
Romance of the Three Kingdoms IV: Wall of Fire	Koei	Июль 1995
RPM Racing	Interplay	Ноябрь 1991
R-Type III: The Third Lightning	Jaleco	Октябрь 1994
Run Saber	Atlus Software	Сентябрь 1993
S.O.S.	Vic Tokai	Апрель 1994
S.O.S. Sink or Swim	Titus	Январь 1996
S.W.A.T. Kats: The Radical Squadron	Hudson Soft	Август 1995
Samurai Shodown	Takara	Ноябрь 1994
Saturday Night Slam Masters	Capcom	Июнь 1994
Scooby Doo	Majesco	Ноябрь 1995

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
SeaQuest: DSV	Malibu Games	Январь 1995
Secret of Evermore	Square Soft	Октябрь 1995
Secret of Mana	Square Soft	Октябрь 1993
Shadowrun	Data East	Май 1993
Shanghai II: Dragon's Eye	Activision	Февраль 1993
Shaq Fu	Electronic Arts	Октябрь 1994
Shien's Revenge	Vic Tokai	Октябрь 1994
Sid Meier's Civilization	Koei	Ноябрь 1995
Side Pocket	Data East	Декабрь 1993
SimAnt: The Electronic Ant Colony	Maxis Software	Октябрь 1993
SimCity	Nintendo	Август 1991
SimCity 2000	Black Pearl Software	Ноябрь 1996
SimEarth: The Living Planet	FCI	Февраль 1993
Simpsons: Bart's Nightmare, The	Acclaim	Сентябрь 1992
Simpsons: Virtual Bart, The	Acclaim	Сентябрь 1994
Skyjagger: Revolt of the Westicans	American Softworks	Октябрь 1992
Skyblazer	Sony Imagesoft	Январь 1994
SmartBall	Sony Imagesoft	Март 1992
Snow White: Happily Ever After	American Softworks	Октябрь 1994
Soldiers of Fortune	Spectrum Holobyte	Декабрь 1993
Sonic Blastman	Taito Software	Февраль 1993
Sonic Blastman 2	Taito Software	Ноябрь 1994
Soul Blazer	Enix	Август 1992
Space Ace	Absolute	Май 1994
Space Football: One on One	Triffix	Июнь 1992
Space Invaders	Nintendo	Ноябрь 1997
Space Megaforce	Toho	Октябрь 1992
Spanky's Quest	Natsume	Июль 1992
Sparkster	Konami	Октябрь 1994
Spawn	Acclaim	Октябрь 1995
Spectre	Cybersoft	Май 1994
Speed Racer: In My Most Dangerous Adventures	Accolade	Ноябрь 1994
Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos	Majesco	Август 1995
Spider-Man & Venom: Maximum Carnage	Acclaim	Сентябрь 1994
Spider-Man & Venom: Separation Anxiety	Acclaim	Ноябрь 1995
Spider-Man & X-Men: Arcade's Revenge	Majesco	Ноябрь 1992
Spider-Man: The Animated Series	Acclaim	Февраль 1995
Spindizzy Worlds	Ascii	Март 1993
Sporting News Baseball, The	Hudson Soft	Июнь 1995
Sports Illustrated: Championship Football & Baseball	Malibu Games	Февраль 1994
Star Fox	Nintendo	Март 1993
Star Trek: Deep Space Nine – Crossroads of Time	Playmates	Сентябрь 1995
Star Trek: Starfleet Academy (Starship Bridge Simulator)	Interplay	Декабрь 1994
Star Trek: The Next Generation	Spectrum Holobyte	Март 1994
Stargate	Acclaim	Апрель 1995
Steel Talons	Left Field Ent.	Ноябрь 1993
Sterling Sharpe: End 2 End	Jaleco	Март 1995
Stone Protectors	Kemco	Ноябрь 1994
Street Combat	Irem	Апрель 1993
Street Fighter Alpha 2	Nintendo	Ноябрь 1996
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting	Capcom	Август 1993
Street Fighter II: The World Warrior	Majesco	Июль 1992
Street Hockey '95	GTE	Ноябрь 1994
Street Racer	UBI Soft	Декабрь 1994
Strike Gunner: S.T.G.	NTVIC	Август 1992
Stunt Race FX	Nintendo	Июль 1994
Sunset Riders	Konami	Октябрь 1993

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Super Adventure Island	Hudson Soft	Апрель 1992
Super Adventure Island II	Hudson Soft	Октябрь 1994
Super Aquatic Games Starring The Aquabats, The	Seika	Октябрь 1993
Super Baseball 2020	Tradewest	Июль 1993
Super Baseball Simulator 1.000	Culture Brain	Декабрь 1991
Super Bases Loaded	Jaleco	Сентябрь 1991
Super Bases Loaded 2	Jaleco	Февраль 1994
Super Bases Loaded 3: License to Steal	Jaleco	Февраль 1995
Super Batter Up	Namco	Октябрь 1992
Super Battleship	Majesco	Ноябрь 1993
Super Battletank 2: War in the Gulf	Absolute	Январь 1994
Super Battletank: War in the Gulf	Absolute	Июнь 1992
Super Black Bass	Majesco	Май 1993
Super Bomberman	Hudson Soft	Сентябрь 1993
Super Bomberman 2	Nintendo	Сентябрь 1994
Super Bonk	Hudson Soft	Ноябрь 1994
Super Bowling	American Technos	Сентябрь 1992
Super Buster Bros.	Capcom	Октябрь 1992
Super Caesars Palace	Majesco	Октябрь 1993
Super Castlevania IV	Konami	Декабрь 1991
Super Chase HQ	Taito Software	Декабрь 1993
Super Conflict: The Mideast	Vic Tokai	Март 1993
Super Double Dragon	Tradewest	Октябрь 1992
Super E.D.F.: Earth Defense Force	Jaleco	Январь 1992
Super Empire Strikes Back	Majesco	Октябрь 1993
Super Ghouls 'N Ghosts	Capcom	Ноябрь 1991
Super Goal! Two	Jaleco	Апрель 1994
Super Godzilla	Toho	Июль 1994
Super High Impact	Acclaim	Июнь 1993
Super James Pond	American Softworks	Июль 1993
Super Mario All-Stars	Nintendo	Август 1993
Super Mario Kart	Nintendo	Сентябрь 1992
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	Nintendo	Май 1996
Super Mario World	Nintendo	Август 1991
Super Metroid	Nintendo	Апрель 1994
Super Ninja Boy	Culture Brain	Апрель 1993
Super Nova	Taito Software	Декабрь 1993
Super Off Road	Tradewest	Декабрь 1991
Super Off Road: The Baja	Tradewest	Сентябрь 1993
Super Pinball: Behind the Mask	Nintendo	Ноябрь 1994
Super Play Action Football	Nintendo	Август 1992
Super Punch-Out!!	Nintendo	Октябрь 1994
Super Putty	US Gold	Ноябрь 1993
Super RBI Baseball	Time Warner	Июнь 1995
Super Return of the Jedi	Majesco	Октябрь 1994
Super R-Type	Irem	Сентябрь 1991
Super Slam Dunk	Virgin Interactive	Июль 1993
Super Slap Shot	Virgin Interactive	Август 1993
Super Smash T.V.	Acclaim	Февраль 1992
Super Soccer	Nintendo	Май 1992
Super Soccer Champ	Taito Software	Июнь 1992
Super Solitaire	Extreme	Январь 1994
Super Star Wars	Nintendo	Ноябрь 1992
Super Street Fighter II: The New Challengers	Capcom	Июнь 1994
Super Strike Eagle	Microprose	Март 1993
Super Tennis	Nintendo	Ноябрь 1991
Super Troll Islands	American Softworks	Февраль 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Super Turrican	Seika	Май 1993
Super Turrican 2	Ocean	Ноябрь 1995
Super Valis IV	Atlus Software	Февраль 1993
Super Widget	Atlus Software	Сентябрь 1993
Suzuka 8 Hours	Namco	Май 1994
Syndicate, The	Ocean	Декабрь 1995
T2: The Arcade Game	Majesco	Февраль 1994
Taz-Mania	Majesco	Май 1993
Tecmo Secret of the Stars	Tecmo	Июль 1995
Tecmo Super Baseball	Tecmo	Сентябрь 1994
Tecmo Super Bowl	Tecmo	Ноябрь 1993
Tecmo Super Bowl II: Special Edition	Tecmo	Январь 1995
Tecmo Super Bowl III: The Final Edition	Tecmo	Октябрь 1995
Tecmo Super NBA Basketball	Tecmo	Март 1993
Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time	Konami	Август 1992
Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters	Konami	Декабрь 1993
Terminator 2: Judgment Day	LJN	Ноябрь 1993
Terminator, The	Mindscape	Апрель 1993
Tetris & Dr. Mario	Nintendo	Декабрь 1994
Tetris 2	Nintendo	Август 1994
Tetris Attack	Nintendo	Август 1996
Thomas the Tank Engine & Friends	THQ	Сентябрь 1993
Three Ninjas Kick Back	Sony Imagesoft	Ноябрь 1994
Thunder Spirits	Seika	Июнь 1992
Tick, The	Fox Interactive	Декабрь 1994
Time Cop	JVC	Апрель 1995
Time Slip	Vic Tokai	Ноябрь 1993
Time Trax	THQ	Апрель 1994
Timon & Pumba	THQ	Ноябрь 1997
Tin Star	Nintendo	Ноябрь 1994
Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose!	Konami	Февраль 1993
Tiny Toon Adventures: Wacky Sports Challenge	Konami	Декабрь 1994
TKO Super Championship Boxing	Sofel	Октябрь 1992
TNN Bass Tournament of Champions	American Softworks	Ноябрь 1994
Tom and Jerry	Hi-Tech	Апрель 1993
Tommy Moe's Winter Extreme: Skiing & Snowboarding	Electro Brain	Июнь 1994
Tony Meola's Sidekick Soccer	Electro Brain	Ноябрь 1993
Top Gear	Majesco	Апрель 1992
Top Gear 3000	Kemco	Февраль 1995
Top Gear II	Kemco	Сентябрь 1993
Total Carnage	Malibu Games	Ноябрь 1993
Toy Story	Nintendo	Декабрь 1995
Toys: Let the Toy Wars begin!	Absolute	Апрель 1993
Troddlers	Seika	Октябрь 1993
Troy Aikman NFL Football	Tradewest	Август 1994
True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links	T & E Soft	Апрель 1992
True Golf Classics: Waialae Country Club	T & E Soft	Ноябрь 1991
True Golf: Wicked 18	Bullet Proof Software	Октябрь 1993
True Lies	LJN	Февраль 1995
Tuff E Nuff	Jaleco	Сентябрь 1993
Turn and Burn: No-Fly Zone	Absolute	Февраль 1994
Twisted Tales of Spike McFang, The	Bullet Proof Software	Июнь 1994
U.N. Squadron	Capcom	Сентябрь 1991
Ultima VII: The Black Gate	FCI	Ноябрь 1994
Ultima: Runes of Virtue II	FCI	Ноябрь 1994
Ultima: The False Prophet	FCI	Апрель 1994
Ultimate Fighter	Culture Brain	Июнь 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Ultimate Mortal Kombat 3	Midway	Октябрь 1996
Ultraman: Towards the Future	Bandai	Октябрь 1991
Uncharted Waters	Koei	Январь 1993
Uncharted Waters: New Horizons	Koei	Октябрь 1994
Uniracers	Nintendo	Декабрь 1994
Untouchables, The	Ocean	Август 1994
Urban Strike	Black Pearl Software	Ноябрь 1995
Utopia: The Creation of a Nation	Jaleco	Сентябрь 1993
Vegas Stakes	Nintendo	Май 1993
Vortex	Electro Brain	Сентябрь 1994
Wanderers From Ys III	American Sammy	Январь 1992
War 2410	Advanced Productions	Декабрь 1995
War 3010: The Revolution	Advanced Productions	Октябрь 1996
Wario's Woods	Nintendo	Декабрь 1994
Warlock	LJN	Март 1995
Warp Speed	Accolade	Декабрь 1992
Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars	Time Warner	Декабрь 1995
Wayne's World	THQ	Апрель 1993
WCW: Super Brawl Wrestling	FCI	Ноябрь 1994
WeaponLord	Namco	Сентябрь 1995
We're Back!: A Dinosaur's Story	Hi-Tech	Ноябрь 1993
Wheel of Fortune Deluxe!	Majesco	Апрель 1994
Wheel of Fortune: Featuring Vanna White	Gametek	Сентябрь 1992
Where in the World is Carmen Sandiego?	Hi-Tech	Июнь 1993
Where in Time is Carmen Sandiego?	Hi-Tech	Май 1993
Whizz	Titus	Ноябрь 1996
Wild C.A.T.S	Playmates	Ноябрь 1995
Wild Guns	Natsume	Июль 1995
Wild Snake	Spectrum Holobyte	Сентябрь 1994
Williams Arcade's Greatest Hits	Midway	Октябрь 1996
Wing Commander	Mindscape	Ноябрь 1992
Wing Commander: The Secret Missions	Mindscape	Сентябрь 1993
Wings 2: Aces High	Namco	Октябрь 1992
Winter Olympic Games: Lillehammer '94	US Gold	Февраль 1994
Wizard of Oz, The	Seta	Октябрь 1993
Wizardry V: Heart of the Maelstrom	Capcom	Апрель 1994
Wolf Child	Virgin Interactive	Июнь 1993
Wolfenstein 3-D	Imagineer	Март 1994
Wolverine: Adamantium Rage	LJN	Ноябрь 1994
Wordtris	Spectrum Holobyte	Ноябрь 1992
World Cup USA '94	US Gold	Июнь 1994
World Heroes	Sunsoft	Сентябрь 1993
World Heroes 2	Takara	Сентябрь 1994
World League Soccer	Mindscape	Апрель 1992
World Soccer '94: Road to Glory	Atlus Software	Декабрь 1993
WWF Raw	LJN	Ноябрь 1994
WWF Royal Rumble	LJN	Июнь 1993
WWF Super Wrestlemania	LJN	Март 1992
WWF Wrestlemania: The Arcade	Majesco	Ноябрь 1995
Xardion	Asmik	Апрель 1992
X-Kaliber 2097	Activision	Февраль 1994
X-Men: Mutant Apocalypse	Majesco	Ноябрь 1994
X-Zone	Kemco	Ноябрь 1992
Yoshi's Cookie	Bullet Proof Software	Июнь 1993
Yoshi's Island: Super Mario World 2	Nintendo	Октябрь 1995
Yoshi's Safari	Nintendo	Сентябрь 1993
Young Merlin	Virgin Interactive	Март 1994

Названия игр	Разработчик	Дата выпуска
Zero: The Kamikaze Squirrel	Sunsoft	Ноябрь 1994
Zombies Ate My Neighbors	Konami	Сентябрь 1993
Zool: Ninja of the «Nth» Dimension	Gametek	Январь 1994
Zoop	Majesco	Январь 2000

Алфавитный указатель

F

Famicomr, 14

G

Game Boy, 184
 характеристики, 185
 Game Boy Advance, 186
 характеристики, 187
 Game Boy Advance SP, 187
 характеристики, 188
 Game Boy Color, 186
 характеристики, 186
 Game Boy Micro, 188
 характеристики, 189
 GameCube, 18
 характеристики, 18

M

Microvision, 183

N

Nintendo
 история, 12
 представительство, 27
 Nintendo 64
 характеристики, 17
 Nintendo 64, 17
 Nintendo DS, 189
 Nintendo DS Lite
 Alarm, 212
 Clock, 210
 Date, 212
 GBA Mode, 210
 Homebrew, 227
 Language, 210
 Nintendo DS Browser
 версии, 237
 интерфейс, 243
 картридж Slot-1, 237
 картридж Slot-2, 237
 настройки, 244
 первая настройка, 240
 первое включение, 239
 подключение к Интернету по Wi-Fi
 USB, 252

подключение к Интернету через
 точку доступа, 247
 режим, 255
 Options, 208
 PictoChat
 включение, 232
 интерфейс, 233
 отправить сообщение, 234
 создать сообщение, 234
 SLOT-1, 196
 SLOT-2, 194
 Start-Up, 208
 Touch Screen, 214
 User, 213
 аккумулятор, 196
 смена, 197
 будильник, 212
 включение, 195
 время, 202, 211
 выключение, 195
 дата, 202, 212
 дата рождения, 202
 держатель пера, 195
 зарядное устройство, 197
 игра
 многомодульная, 225
 одномодульная, 224
 через интернет, 226
 имя пользователя, 200
 интерфейс, 203
 информационная заставка, 203
 калибровка экрана, 214
 картридж
 Game Boy Advance, 221
 установка, 219
 кнопка
 A, B, X, Y, 198
 L, 195
 POWER, 195
 R, 196
 крестовина, 198
 комплектация, 192
 крепление ремешка, 196
 микрофон, 198
 разъем
 подзарядка, 195
 регулятор громкости, 193
 световые индикаторы, 197

флэшка, 228
 Slot-1, 229
 Slot-2, 229
 цвет меню, 201
 язык, 199
 Nintendo DS Lite, 190
 Nintendo Entertainment System (NES), 15

S

Super Nintendo Entertainment System (SNES), 16

V

Virtual Boy, 185

W

Wi-Fi USB-адаптер, 105
 Wii, 20
 Classic Controller, 39
 кнопки, 40
 Mii
 брови, 88
 волосы, 86
 глаза, 88
 имя, 84
 лицо, 86
 нос, губы, 88
 отослать, 93
 перенос, 92
 путешествие, 92
 рост, вес, 86
 создание на компьютере, 95
 создать, 82
 Mii Parade, 94
 Mii Plaza, 91
 Nunchuk, 23
 кнопки, 38
 подсоединить, 39
 Sensor Bar, 32
 установка, 41
 Wii Console Stand, 29
 Wii Message Board, 170
 адресная книга, 174
 календарь, 172
 открыть сообщение, 170
 отчет, 171
 памятка, 172
 создать письмо, 181
 удалить сообщение, 170
 Wii Points, 151
 банковская карта, 152

карты, 151
 Wii Remote, 22
 батарейки, 37
 кнопки, 35
 настройки, 53
 синхронизация, 42
 Wii Stand Plate, 29
 Wii Wheel, 24
 Wii Zapper, 24
 WiiConnect24, 25
 выход из игры, 49
 диск
 вставить, 46
 вынуть, 46
 запустить, 47
 дисковод, 34
 интернет
 подключение, 106
 подключение по Wi-Fi, 119
 кабель, 30
 канал, 25
 Everybody Votes Channel, 165
 Forecast Channel, 163
 Internet Channel, 160
 Metroid Prime 3, 165
 Mii Channel, 82
 Mii Contest Channel, 167
 News Channel, 163
 Photo Channel, 161
 Wii Shop Channel, 133, 138, 156
 кнопка
 EJECT, 34
 POWER, 33
 Reset, 33
 SYNC, 33
 коврик, 24
 комплектация, 29
 меню, 42
 Disc Channel, 44
 настройки, 53
 WiiConnect24, 66
 аудио сигнал, 63
 возрастной уровень, 63
 дата и время, 58
 имя приставки, 57
 прошивка, 70
 регион, 68
 свечение дисковода, 68
 сенсорная панель, 64
 экран, 60
 язык, 68
 память
 основная, 73

перенос данных, 74
 удаление данных, 77
 форматирование, 71
 прошивка
 обновить, 116
 разъем
 USB, 34
 аудио/видео, 35
 сенсорная панель, 35
 сеть, 35
 слот SD, 34
 слот для карты GameCube, 35
 характеристики, 25, 26

И

Интернет центр, 105

К

Картридж, 17
 Клуб, 97
 зарегистрировать код, 98
 Коммутатор, 101
 Концентратор, 101

М

Маршрутизатор, 102

П

Перо, 189

Т

Точка доступа, 104

Книги издательства «ДМК Пресс» можно заказать в торгово-издательском холдинге «АЛЬЯНС-КНИГА» наложенным платежом, выслав открытку или письмо по почтовому адресу: **123242, Москва, а/я 20** или по электронному адресу: **orders@aliants-kniga.ru**.

При оформлении заказа следует указать адрес (полностью), по которому должны быть высланы книги; фамилию, имя и отчество получателя. Желательно также указать свой телефон и электронный адрес.

Эти книги вы можете заказать и в Internet-магазине: **www.aliants-kniga.ru**.

Оптовые закупки: тел. **(495) 258-91-94, 258-91-95**; электронный адрес **books@aliants-kniga.ru**.

Горнаков Станислав Геннадьевич

Секреты игровых приставок Nintendo DS и Wii

Главный редактор *Мовчан Д. А.*
dm@dmk-press.ru

Корректор *Синяева Г. И.*

Верстка *Чаннова А. А.*

Дизайн обложки *Мовчан А. Г.*

Подписано в печать 11.03.2008. Формат 70×100¹/₁₆.

Гарнитура «Баскервилль». Печать офсетная.

Усл. печ. л. 27. Тираж 2000 экз.

Издательство ДМК Пресс
Web-сайт издательства: www.dmk-press.ru
Internet-магазин: www.abook.ru