Горнаков С. Г.

Секреты игровой приставки Xbox 360

ДМК ПРЕСС
издательство
Москва

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
Г67

Горнаков С. Г.
Г67 Секреты игровой приставки Xbox 360. – М.: ДМК Пресс. – 232 с.: ил.

ISBN 5-94074-417-6

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

Это издание содержит максимум полезной информации об игровой системе Xbox 360. В этой книге вы изучите комплектацию Xbox 360, познакомитесь с обилием аксессуаров, ознакомитесь с пользовательским интерфейсом и настройкой системы. Освоите подключение к серверу Xbox Live, создадите свой Gamertag, научитесь работать с картами оплаты и банковскими картами, узнаете как правильно купить и бесплатно скачать игру из Xbox Live. Также рассматривается мультимедиа составляющая консоли, а именно возможность прослушивания музыки, копирование аудио дисков, просмотр DVD и видеороликов, а также подключение к приставке обычного компьютера.

Подарите себе эту не имеющую аналогов на нашем книжном рынке книгу, и вы узнаете немало интересного о приставке Xbox 360!

УДК 004.438
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. Все названия игровых приставок, а также другие упоминающиеся в книге названия фирм, сервисов и логотипы являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

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 5-94074-417-6

© Горнаков С. Г.
© Оформление, ДМК Пресс

Содержание

Предисловие 10

Благодарности 11
Об авторе 11

Часть I
Настольная игровая система нового поколения

Глава 1. Xbox, Xbox 360, Xbox 360 Elite… 13

1.1. Первая пошла 14
1.1.1. Близкие контакты третьей степени 16
1.2. Вторая пошла 18
1.2.1. Технические характеристики Xbox 360 18
1.3. Телевидение высокой четкости HD 21
1.4. Xbox 360 Elite 24
1.5. Кодовое имя Falcon 24
1.6. Три года гарантии 25
1.7. Xbox 360 в России 28
1.8. Всемирная сеть банов 29

Глава 2. Комплектация и аксессуары 31

2.1. Xbox 360 Arcade 32
2.2. Xbox 360 Pro 33
2.3. Xbox 360 Elite 34

2.4. Эксклюзивные версии Xbox 360 35
2.5. Что выбрать? 36
2.6. Аксессуары 37
2.6.1. Кабели для подключения телевизора и монитора 37
2.6.2. Жесткий диск и карты памяти 38
2.6.3. HD-DVD и пульт 39
2.6.4. Контроллер и клавиатура 40
2.6.5. Аккумуляторы и зарядное устройство 40
2.6.6. Гарнитура и камера 41
2.6.7. Wi-Fi-адаптер 42
2.6.8. Руль 42
2.6.9. Scene IT 43

Глава 3. Первое знакомство с Xbox 360 45

3.1. Основы терминологии Xbox 360 45
3.2. Открываем коробку с приставкой 47
3.2.1. Комплектация 48
3.3. Устройство приставки 49
3.3.1. Передняя панель приставки 49
3.3.2. Задняя часть приставки 50
3.4. Геймпад 51
3.4.1. Вставляем батарейки 52
3.4.2. Поговорим о том, как использовать одновременно несколько геймпадов 53
3.5. Подключаем Xbox 360 к телевизору 54
3.5.1. Композитное подключение 55
3.5.2. Компонентное подключение 55
3.5.3. HDMI-подключение 56
3.6. Подключаем Xbox 360 к электрической сети 56
3.7. Первое включение 57
3.7.1. Интерфейс пользователя 58
3.7.2. Начало первичной настройки приставки 61
3.7.3. Создание локального профиля пользователя 63
3.7.4. Перенос профиля пользователя из Xbox Live 64
3.7.5. Окончание первичной настройки приставки 68

Часть II
Система и ее тонкая настройка

Глава 4. Системные настройки 71

4.1. Настройки консоли 72
4.1.1. Дисплей 72
4.1.2. Аудио 75
4.1.3. Язык 76
4.1.4. Часы 77
4.1.5. Языковой стандарт 77
4.1.6. Начало 78
4.1.7. Завершение работы 79
4.1.8. Заставка 80
4.1.9. Дистанционное управление и сведения о системе 80
4.2. Родительский контроль 80
4.3. Память 81
4.4. Начальная установка 82
4.5. Обновление дашборда 83
4.5.1. Обновляем дашборд через Xbox Live 84
4.5.2. Обновляем дашборд с помощью записанного диска 85
4.5.3. Обновляем дашборд с игрового диска 85

Глава 5. Настраиваем подключение к Xbox Live 86

5.1. Обзор возможных способов подключения к Интернету ... 86
5.1.1. Концентратор 87
5.1.2. Коммутатор 87
5.1.3. Маршрутизатор 89
5.1.4. Точка доступа 90
5.1.5. Беспроводной USB-адаптер 92
5.1.6. Интернет-центр 93
5.1.7. Две сетевые карты 94
5.2. Какой способ подключения выбрать? 94

5.3. Провайдеры интернет-услуг 95
5.4. Модем, модем + маршрутизатор или интернет-центр 96
5.5. Подключение к Xbox Live в автоматическом режиме 96
5.6. Механика раздачи IP-адресов в локальной сети 99
5.7. Подключение к Xbox Live в ручном режиме 100
5.7.1. Тест IP-адреса 101
5.7.2. Тест DNS 102
5.7.3. Тест MTU 103
5.7.4. Тест Xbox Live 104
5.8. Подключение к Xbox Live через две сетевые карты 104
5.8.1. Настройка MAC-адреса 106

Глава 6. Регистрация Gamertag 109

6.1. Gamertag и GamerCard 110
6.2. Золотая и серебряная подписки Xbox Live 112
6.3. Windows Live ID 112
6.4. Регистрация Gamertag с приставки 113
6.5. Регистрация Gamertag с компьютера 125
6.6. Сервис MyGamercard.net 128
6.7. Удаление Gamertag 132

Глава 7. Настройки пользователя 133

7.1. Личные настройки 133
7.1.1. Состояние в сети 134
7.1.2. Голос 134
7.1.3. Вибрация 134
7.1.4. Уведомления 135
7.1.5. Темы 136
7.1.6. Активные загрузки 136
7.1.7. Семейный таймер и завершение работы 136
7.2. Настройки профиля 137
7.2.1. Просмотреть игры 137
7.2.2. Изменить профиль 138
7.2.3. Просмотреть репутацию 142
7.2.4. Настройки игры по умолчанию 142

7.2.5. Учетные записи 144
7.2.6. Автоматический вход 145

Часть III
Сервис Xbox Live

Глава 8. Обзор возможностей сервиса Xbox Live 148

8.1. Заходим в Xbox Live 148
8.2. Выходим из Xbox Live 150
8.3. Витрина магазина 151
8.4. Раздел «В центре внимания» 152
8.5. Раздел «Новые поступления» 153
8.6. Раздел «Магазин игр» 153
8.6.1. Домашняя страница игры 154
8.6.2. Xbox Live Arcade 154
8.6.3. Xbox Originals 156
8.6.4. Демонстрационные версии игр 157
8.6.5. Темы и картинки игроков 157
8.7. Как скачать игру, фильм, тему или картинку игрока 158
8.7.1. Пошаговая инструкция загрузки файла из Xbox Live ... 158

Глава 9. Делаем покупки в магазине 162

9.1. Microsoft Points Card 162
9.2. Xbox Live Gold Card 164
9.3. Номиналы карт и их региональные отличия 164
9.3.1. Европа 165
9.3.2. США 165
9.3.3. Австралия 165
9.4. Где и как приобрести карты оплаты 165
9.4.1. Электронный интернет-магазин Kln.ru 166
9.4.2. Стоимость Microsoft Points и Xbox Live Gold 166
9.5. Пополняем счет картой оплаты с Xbox 360 168
9.6. Пополняем счет картой оплаты с сайта Xbox.com 170

9.7. Банковские карты 173
9.7.1. Стоимость Microsoft Points и Xbox Live Gold 174
9.7.2. Добавляем банковскую карту к Gamertag 174
9.7.3. Пополняем счет банковской картой 176
9.7.4. Как удалить банковскую карту из своего Gamertag 177
9.8. Приобретаем золотую подписку 178
9.8.1. Оплачиваем подписку картой оплаты XBOX Live Gold Card 178
9.8.2. Оплачиваем подписку банковской картой 180
9.9. Покупаем игру в Xbox Live 183
9.9.1. Загружаем полную версию игры 183
9.9.2. Разблокируем загруженную ранее игру 184

Глава 10. Играем в Xbox Live 187

10.1. Gamer Score и A chievements 187
10.1.1. За что дают A chievements 189
10.2. Несколько игроков и одна консоль 190
10.3. Играем в Xbox Live 191
10.4. Список друзей 194

Часть IV
Мультимедиа

Глава 11. Слушаем музыку 197

11.1. Выбор источника воспроизведения музыки 197
11.2. Слушаем MP3 199
11.3. Слушаем диск CD 201
11.4. Копируем содержимое CD на жесткий диск 202
11.5. Воспроизведение музыки с внешнего источника 202

Глава 12. Смотрим видео и DVD 205

12.1. Просмотр видеороликов и DVD-фильмов 205
12.2. Кодирование видео для Xbox 360 207

12.2.1. Xbox 360 и H.264 207
12.2.2. Xbox 360 и MPEG-4 207
12.2.3. Xbox 360 и WMV 208
12.2.4. Xbox 360 и AVI 208
12.3. Загрузка кодеков из Xbox live 208
12.4. Магазин видео 210
12.5. Прокат фильмов 211

Глава 13. Просмотр фотографий и картинок 213

13.1. Выбираем источник хранения данных 213
13.2. Слайд-шоу на Xbox 360 214
13.3. Устанавливаем картинку в качестве фона дашборда 215

Глава 14. Соединение Xbox 360 с компьютером 219

14.1. Xbox 360 и Windows Media Center 220
14.1.1. Инструкция по настройке совместной работы Xbox 360 и Windows Media Center 220
14.2. Xbox 360 и Windows Media Player 11 225
14.2.1. Инструкция по настройке совместной работы Xbox 360 и Windows Media Player 11 226

Алфавитный указатель 229

Предисловие

Огромный рынок игровых систем – это наиболее перспективный и развивающийся сегмент электронных развлечений. История развития игровых приставок насчитывает уже боле тридцати с лишним лет. В свое время в начале семидесятых рождение игровых приставок носило массовый и неорганизованный характер. Каждый производитель пытался предложить потребителям свое видение игровой консоли, то и дело появлялись новые приставки, которые исчезали с прилавков магазинов через пару-тройку месяцев. С середины восьмидесятых годов рынок игровых систем несколько стабилизировался. Игровая индустрия приставок обрела устойчивое положение и огромную армию поклонников. Такие приставки и игровые компьютерные системы, как Atari, Sinclair ZX81, ZX Spectrum, Sega, подняли сферу развлечений до небывалых высот. Только благодаря этим устройствам мы имеем сейчас огромный и популярный парк игровых развлечений.

В отличие от компьютера, который в нашем понимании универсален, игровая приставка заточена конкретно под видеоигры, а простота ее использования и масса других возможностей делают консоль идеальным домашним игровым центром. Главные достоинства игровой системы заключаются в том, что пользователю приставки абсолютно не нужно беспокоиться и обращать внимание на аппаратные требования, предъявляемые к новой, только что появившейся в продаже игре. Если эта игра сделана под игровую приставку, то на все 200% она будет работать на консоли с максимальными графическими настройками и выдавать отличную картинку на вашем экране телевизора! В этом плане игровая система даст фору любому стационарному компьютеру. Намного проще и, главное, удобнее играть на большом экране телевизора, лежа на диване с беспроводным джойстиком, не задумываясь о мощности процессора или количестве оперативной памяти.

С другой стороны, многие люди элементарно не имеют средств на покупку (дополнительно к компьютеру) приставки с играми, поэтому для них ПК – это свой домашний центр развлечений. У каждого человека свои возможности и приоритеты. Никогда не нужно спорить на эту тему и выяснять, что лучше! Когда я вижу такие споры (на каждом форуме то и дело всплывает эта тема), то всегда привожу пример про двух водителей, один из которых в выходной день едет на грузовике, а другой – на спортивной машине. Человек, который ездит на грузовике, занимается своей работой. Он развозит какие-то грузы, доставляя их по разным адресам. Машина, на которой он разъезжает, по своему каче-