Горнаков С. Г.

Секреты игровых приставок Nintendo DS и Wii

ДМК ПРЕСС
издательство
Москва

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
Г67

Горнаков С. Г.
Г67 Секреты игровых приставок Nintendo DS и Wii. – М.: ДМК Пресс. – 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 определится 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.
© Оформление, ДМК Пресс

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 бородка ... 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 посылаем 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 от части способствовало сотрудничество 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.