

Горнаков С. Г.



Секреты игровой приставки Xbox 360

Издательство: БХВ-Петербург и ДМК-Пресс
Серия: Внесерийное издание
Жанр: Информатика. Вычислительная техника
Тираж: 3000
Год: 2008
Страниц: 232
Формат: 70x100/16
Обложка: Мягкий переплет
ISBN: 978-5-9775-0291-7

ДМК
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва, 2008

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
Г67

Горнаков С. Г.
Г67 Секреты игровой приставки Xbox 360. – М.: ДМК Пресс, 2008. – 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 определиться 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., 2008
© Оформление, ДМК Пресс, 2008

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. Руть	42
2.6.9. Scene IT	43

Глава 3. Первое знакомство с Xbox 360

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

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

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

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

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

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

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 Achievements	187
10.1.1. За что дают Achievements	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 более 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-

ству и комфорту может быть высокого уровня, но это все равно работа в выходной день. А вот человек, который наслаждается поездкой на спортивной машине, меньше всего думает о работе и доставке груза. При этом не нужно забывать, что у водителя грузовика дома в гараже может стоять своя спортивная машина. Пример показателен не в плане своей оригинальности, а в плане понимания того, для чего нужны компьютерные системы, а также – игровые системы.

Благодарности

В первую очередь хочу поблагодарить свою жену Светлану, которая нарисовала рисунки к началу каждой этой главы книги, а также вычистила и обрезала все снимки приставки Xbox 360 и аксессуаров, сделанные мною в кабинете на столе!

Спасибо тебе за помощь!

Выражаю особую благодарность Владимиру Верещагину (Entertainment and Devices Marketing Communication Manager русского отделения Microsoft) за неоценимую помощь в работе над книгой и online-консультации по тем или иным вопросам. Кроме этого, благодарю все русское отделение Xbox 360 корпорации Microsoft во главе с Алексеем Бадаевым.

Кроме этого хочу поблагодарить всех тех людей, которые помогали в работе над этой книгой, в частности большое спасибо Андрианову Олегу (feelcold), Сергею (Matrica), Александру (xboxgames), dr. Slahs и многим другим хорошим людям!

Об авторе

Горнаков Станислав Геннадьевич – профессиональный программист в области создания мобильных и компьютерных игр. Автор книг: «Разработка игр для приставки Xbox 360 в XNA Game Studio Express», «Секреты игровых приставок Nintendo DS и Wii», «Разработка игр под Windows 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

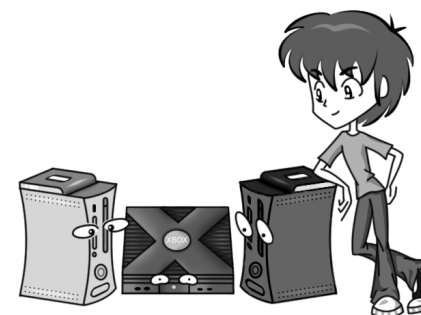
Настольная игровая система нового поколения

- ❑ Глава 1. Xbox, Xbox 360, Xbox 360 Elite...
- ❑ Глава 2. Комплектация и аксессуары
- ❑ Глава 3. Первое знакомство с Xbox 360

Глава 1

Xbox, Xbox 360, Xbox 360 Elite...

- В этой главе:
- ❑ Приставка Xbox
 - ❑ Приставка Xbox 360
 - ❑ Приставка Xbox 360 Elite
 - ❑ Новый Falcon
 - ❑ Три года гарантии
 - ❑ Xbox 360 в России



Игровые приставки существуют уже более тридцати лет, и производители консолей давно осознали, насколько востребован и интересен этот продукт на рынке домашних развлечений. Мир игровых настольных систем – это, по сути, отдельно взятый уникальный игровой мирок, созданный специально для пользователя под его фантазии и желания. Дух приключений иных фантастических миров присутствует у каждого человека, и в этом плане игровая система – это и есть те самые новые ощущения и впечатления, которые поднимают наше настроение и жизненный тонус.

За эти три десятилетия развитие игровых систем перешло на новый, более качественный уровень. Ряд крупных производителей так и не смогли выдержать конкуренции и ушли с рынка, но два крупных игрока в лице компаний Nintendo и Sony по-прежнему поддерживают виртуальный мир электронных развлечений на должном уровне.

Начиная с середины девяностых годов компания Sony со своей игровой приставкой PlayStation фактически монополизировала рынок консольных приставок и игр. На протяжении многих лет PlayStation являлась безусловным лидером в этой отрасли рынка. Для приставки было выпущено немало игровых

хитов, и по сей день имеется целая индустрия производства фигурок, брелоков, календарей, постеров, сериалов, манги, одежды, часов, телефонов и другой различной атрибутики по мотивам популярных игр. Все это составляет огромную индустрию развлечений для людей любого возраста, но так долго продолжаться не могло...

1.1. Первая пошла

В 2001 году на свет появилась первая игровая приставка от Microsoft с интригующим названием *Xbox* (рис. 1.1). Аппаратная начинка этой приставки была весьма схожа с компьютерными системами и намного мощнее любой из приставок тех времен. В этом плане Microsoft выбрала направление движения в сторону улучшения мощности приставки и игровой графики, предложив пользователям новый уровень восприятия игр. Качество графики, которое предлагала первая консоль Microsoft, в те годы была просто вне конкуренции. Мощный графический чип от NVIDIA поддерживал шейдеры, а это тогда был удел лишь компьютерных систем, которые, к слову, по своим игровым параметрам отчасти даже уступали Xbox.



Рис. 1.1 ▼ Игровая приставка Xbox

Аппаратная часть Xbox, а также общая схема работы приставки была близка к обычным компьютерным системам (рис. 1.2). Это и понятно, корпорация Microsoft имеет огромные наработки в создании программного обеспечения для ПК и, в частности, в создании огромного семейства операционных систем Windows. Поэтому Xbox взяла все самое лучшее из стана ПК, а Microsoft разработала для приставки свою операционную систему, а точнее прошивку, или, говоря официальным языком, Dashboard (*Дашборд*). В дословном переводе это слово означает «Панель управления», или система управления консолью, но в русскоязычной среде пользователей принято употреблять русскую транскрипцию перевода слова Dashboard (*Дашборд*).

Процессор и материнская плата для первой приставки были заказаны у компании Intel. Материнская плата была выполнена по специальной четырехслой-

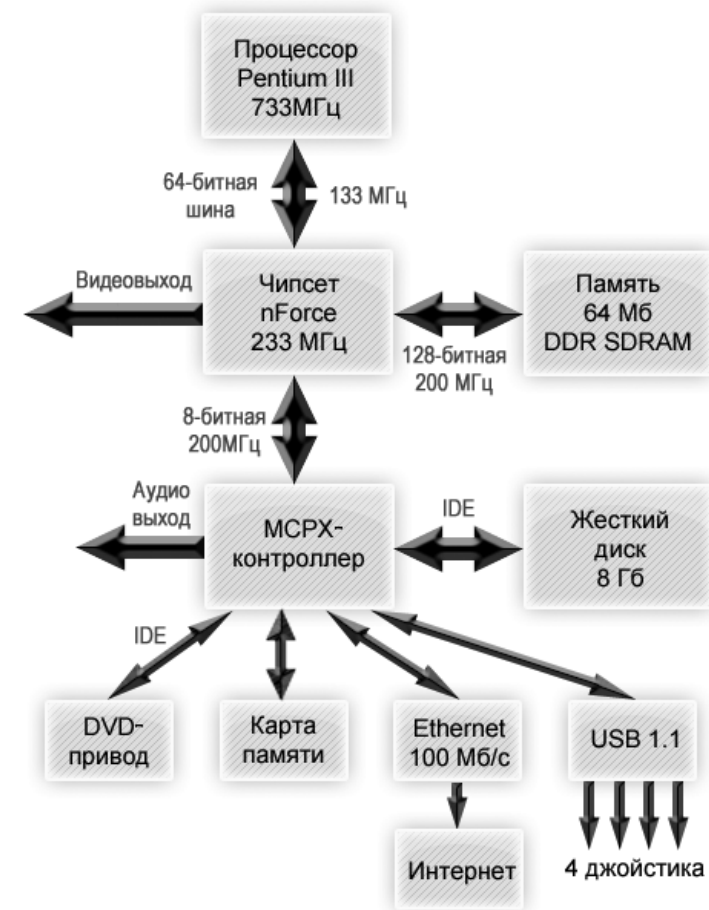


Рис. 1.2 ▼ Схематическое изображение аппаратной части Xbox

ной технологии, что позволило уменьшить ее физический размер, а также отчасти несколько сократить перегрев платы. В Xbox использовался мощный Intel специально для консоли. Сам процессор впаивался прямо в материнскую плату, что исключало возможность его замены, а также значительно удешевляло процесс создания игровой системы.

Оперативной памяти в приставке было не так много по сегодняшним меркам, всего 64 Мб, но на 2001 год и при узкой направленности самой приставки на игры этого количества было вполне достаточно. Тем более что применялась высокоскоростная память стандарта DDR SDRAM, работавшая на частоте 200 МГц по 128-битной шине. Пропускная способность памяти составляла 6,4 Гб/с, что было весьма и весьма не плохо для ПК и уж тем более для видеоприставки.

Для работы с графикой и аудио в Xbox применялся чипсет nForce от компании NVIDIA, который был специально разработан для этой консоли. Графическая подсистема базировалась на ядре NV25 (что-то примерно на уровне GeForce 3 TI 500) с поддержкой геометрических преобразований, сглаживанием, вершинными и пиксельными шейдерами и многими другими инновациями, присущими исключительно компьютерным системам. Впоследствии компания NVIDIA стала выпускать чипсет nForce для настольных ПК, и мы знаем, что набор этой логики и по сей день пользуется интересом у многих пользователей.

Кроме «кучи» технологических инноваций, Xbox стала первой в мире приставкой, которая комплектовалась встроенным жестким диском на 8 Гб. Накопитель можно было без проблем вытащить и сменить на новый, более вместительный жесткий диск. Со временем появились диски объемом в 20 Гб, 60 Гб, 80 Гб и 100 Гб. По сути, это была первая революционная идея, которая позволила рассматривать настольную систему уже в ракурсе мультимедиацентра, с возможностью воспроизведения музыки и видео непосредственно с жесткого диска. Мы видим, что эта идея оправдала себя в полной мере. Сейчас все игровые системы нового поколения (Xbox 360 и PS3) укомплектованы накопителями различной емкости.

Кроме жесткого диска, приставка также могла работать с картами памяти и имела DVD-привод для чтения как игровых дисков, так и дисков с различным аудио- и видеоконтентом. С коммуникационными портами у консоли также все было в полном порядке. Имелись четыре USB-порта для одновременного подключения четырех проводных джойстиков, сетевой разъем RJ-45 под кабель Ethernet и специальный разъем под аудио-, видеокабель. В целом на 2001 год комплектация приставки была очень мощной, и не все компьютерные системы могли состязаться с Xbox в мощи и скорости, не говоря уже о настольных игровых системах того времени.

1.1.1. Близкие контакты третьей степени

Любая новая приставка всегда подвергается «нападению» людей, которые стремятся не только заглянуть вовнутрь корпуса, но и хотят взломать программную защиту консоли. В свое время все производители игровых систем страдали от этой напасти. В этом плане Xbox не стала исключением, поскольку имела большую популярность в среде геймеров. Спустя какое-то время приставка также была взломана, и появилась возможность запускать пиратские игры на консоли. Естественно, это было только начало, и со временем в Сети стали появляться сторонние программы, которые позволяли запускать на Xbox различный видео- и аудиоконтент (изначально не поддерживаемый консолью), а также другие программы, утилиты, русификаторы меню Xbox и даже операционную систему Linux (рис. 1.3).

Такое положение дел не устраивало Microsoft, и она боролась, да и сейчас борется с пиратами, постоянно выпуская обновления дашборда. На сегодняшний день обновление системы приставки распространяется при помощи сете-

Рис. 1.3 ▾ Обложка диска с набором программ для работы с Xbox



вой службы Xbox Live (о которой мы обязательно подробно поговорим в следующих главах книги), через сайт Xbox.com, а также обновление может поставляться на дисках с играми. Но нужно не забывать, что служба Xbox Live стартовала почти год спустя, после появления первой консоли на рынке, а приставка была взломана несколько раньше. Поэтому Microsoft в разные промежутки времени выпустила несколько ревизий Xbox. Здесь нужно понимать, что для корпорации это был первый опыт с настольной игровой системой, и всему приходилось учиться прямо на ходу.

В итоге было выпущено шесть *ревизий* приставок, а для производства приставки в разное время были задействованы четыре страны: Мексика, Венгрия, Китай и Тайвань. К слову, самая последняя ревизия консоли полностью «закрыла» возможность взлома приставки на программном уровне, поскольку для BIOS консоли использовалась микросхема без возможности ее прошивки.

Посмотрите на табл. 1.1, где представлен список имеющихся ревизий Xbox и страна-производитель. Узнать ревизию и страну производителя можно по маркировке на упаковке консоли. На коробке приставки присутствует информационная наклейка, где указаны дата и ее серийный номер. Если с датой все понятно, обозначается она как Год – Месяц – День, то серийный номер состоит из двух блоков цифр. Так вот, начальная цифра второго блока указывает на последнюю цифру года выпуска приставки. Следующие две цифры второго блока кода указывают на неделю выпуска консоли, и две оставшиеся цифры указывают страну-производителя Xbox (см. табл. 1.1).

Таблица. 1.1. Ревизии Xbox

Ревизия приставки Xbox	Дата выпуска Xbox	Страна-изготовитель
1.0	до августа 2002 года	Мексика (02), Венгрия (03)
1.1	с августа 2002 года	Мексика (02), Венгрия (03), Китай (05)
1.2	с марта 2003 года	Мексика (02), Венгрия (03), Китай (05)
1.3	с июня 2003 года	Мексика (02), Венгрия (03), Китай (05)
1.4	с августа 2003 года	Мексика (02), Венгрия (03), Китай (05), Тайвань (06)
1.6	с мая 2003 года	Мексика (02), Венгрия (03), Китай (05), Тайвань (06)

1.2. Вторая пошла

Время шло, постепенно первая версия консоли устаревала и по своим аппаратным возможностям начала уступать компьютерным системам, а также появилась информация из стана конкурентов (Sony и Nintendo) о запуске новых версий приставок. Со стратегической точки зрения важно было выпустить новую консоль раньше, чем конкуренты, и тем самым завоевать большее количество пользователей. Естественно, Microsoft все это время (начиная с 2002 года) не почивала на лаврах, а вела разработки следующей версии игровой системы. В 2005 году под самое Рождество (обычное явление в мире настольных игровых систем) на рынке появляется вторая приставка под названием *Xbox 360* (рис. 1.4).



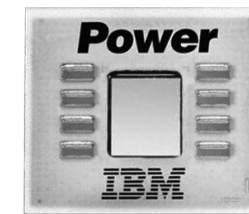
Рис. 1.4 ▼ Приставка Xbox 360

Приставка Xbox 360 стала логическим продолжением первой консоли Xbox, но ее мощность возросла в разы. Уровень графики, который предлагает нам сейчас Xbox 360, поистине уникален и недостижим даже для многих компьютерных систем, оснащенных мощными видеоадаптерами. Конечно, прежде всего это связано с тем, что разработчики игр уделяют много времени оптимизации игр конкретно под приставку, поскольку в отличие от компьютера консоль не может претерпеть апгрейд в домашних условиях. Но в любом случае, игровой компьютер в такой комплектации будет стоить раза в два дороже, чем Xbox 360.

1.2.1. Технические характеристики Xbox 360

Сердцем консоли служит трехъядерный 64-битный процессор IBM Power, разработка которого длилась два с лишним года компанией IBM (рис. 1.5). Крен Microsoft в сторону IBM от Intel интересен, но, как мы все знаем, Microsoft

Рис. 1.5 ▼ Процессор IBM



с IBM связывает довольно продолжительное сотрудничество. Процессор IBM Power выполнен по 90-нм и имеет на своем борту 165 миллионов транзисторов. В более поздних ревизиях Xbox 360 используется процессор, выполненный по 65-нм техпроцессу.

IBM Power имеет три многозадачных симметричных ядра с частотой 3,2 ГГц каждое и шиной с пропускной способностью в 21,6 Гбайт/с (рис. 1.6). Дополнительно в процессоре реализована поддержка команд VMX. Нечто подобное уже было раньше во времена использования инструкций SSE/MMX. Здесь прослеживается некоторая аналогия и похожесть в использовании инструкций SSE/MMX, но с переработанной архитектурой и продвинутой схемой работы. Так или иначе, поддержка команд VMX призвана улучшить использование ресурсов процессора на полную мощность.

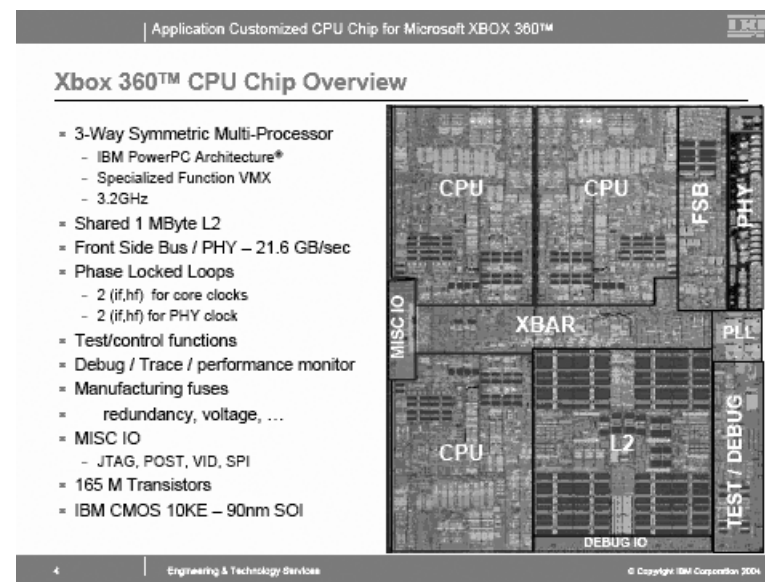


Рис. 1.6 ▼ Архитектура процессора Xbox 360

Графическая система

Для реализации графической составляющей Xbox 360 корпорация Microsoft выбрала чип от компании ATI. Здесь тоже нет ничего удивительного, компания ATI давно показывает стабильные и хорошие результаты в области графики для ПК, да и опыт в реализации чипа для игровых приставок Nintendo GameCube (ATI Flipper) склонил чашу весов в сторону ATI.

Графический процессор для приставки Xbox 360 выполнен по технологии Unified Shader Architecture – Унифицированная шейдерная архитектура и работает на частоте в 500 МГц (рис. 1.7). Принцип работы технологии заключается в наличии 48 универсальных шейдерных процессов и динамически распределяемой нагрузке, направленной на графический конвейер. Что позволяет производить полную загрузку всех блоков чипа при работе с графикой, и соответственно качество графики в этом случае возрастает в несколько раз.

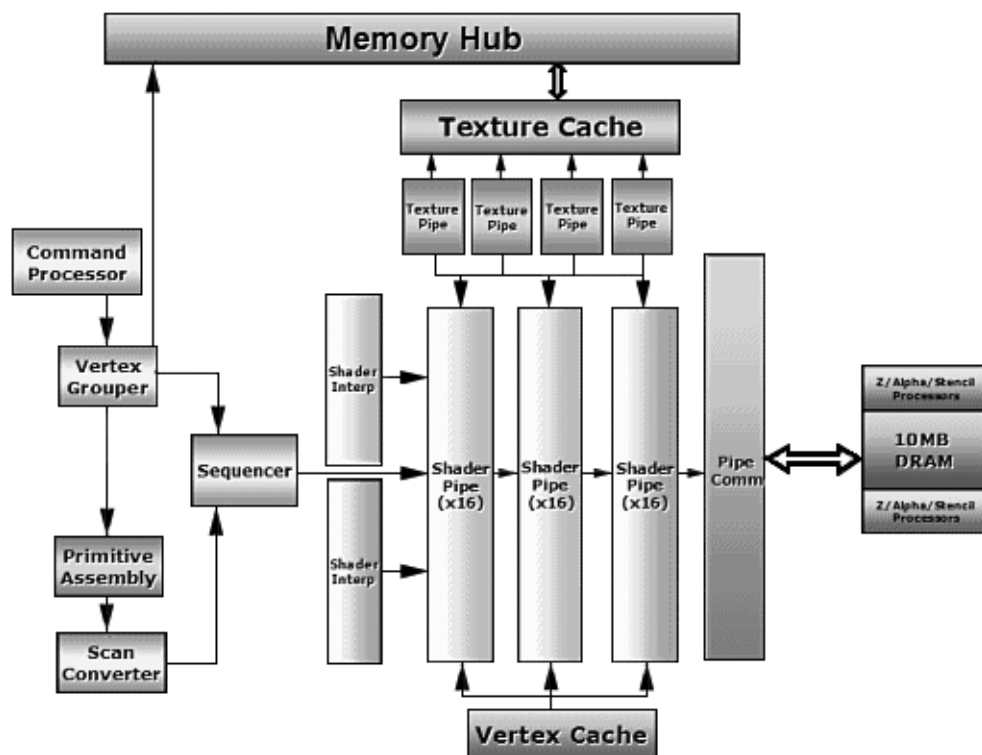


Рис. 1.7 ▼ Унифицированная шейдерная архитектура графического чипа ATI

Память и хранение информации

В Xbox 360 встроено 512 Мб оперативной памяти GDDR3 RAM, которая работает на частоте в 700 МГц. Кроме этого, консоль имеет съемный жесткий диск размером в 20 Гб в версии Pro и 120 Гб в версии Elite. Дополнительно есть возможность использования специализированных карт памяти емкостью от 64 Мб, для хранения или переноса различных данных.

Коммуникации

К игровой системе можно подключить одновременно до четырех беспроводных контроллеров или геймпадов. Присутствуют три порта USB 2.0 и два слота для карт памяти. Встроен порт Ethernet для подключения к сетевым устройствам, и имеется возможность в подключении беспроводного адаптера USB Wi-Fi (802.11a, 802.11b и 802.11g) с последующим подключением к Wi-Fi-споту или точке доступа.

Аудио и видео

Приставка может работать с дисками DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW. Реализована полная поддержка игр и видео в формате HD в режиме 720p, а начиная с конца 2006 года и в режиме 1080i/p. Поддержаны форматы WMA, MP3, JPEG, BMP. Дополнительно консоль может проигрывать файлы с портативных музыкальных устройств, показывать фотографии с цифровых камер. Еще имеется возможность прослушивания музыки и просмотра фильмов прямо с ПК, а также можно копировать музыку с компакт-диска на жесткий диск Xbox 360 в формате WMA. К приставке можно подключить камеру для организации видеоконференций и гарнитуру для организации голосового чата.

По этим техническим выкладкам становится ясно, что любая компьютерная система стоимостью в цену Xbox 360 (11 тысяч рублей за комплект Xbox 360 Arcade) не в силах соревноваться по своей мощности с игровой системой. Но сравнения в этом секторе рынка, как мы уже выяснили, не уместны, но все же уровень мощности Xbox 360 в проекции на игровой компьютер сегодняшнего дня будет составлять примерно сумму в 35–40 тысяч рублей без учета монитора, который стоит отдельных 7–15 тысяч рублей и более, тогда как телевизор есть в каждом доме. Кстати, что касается телевизора, то здесь жидкокристаллические и плазменные модели смотрятся в наилучшем свете, и об этом стоит поговорить отдельно.

1.3. Телевидение высокой четкости HD

Прежде чем мы продолжим свой разговор о Xbox 360, стоит уделить несколько абзацев телевидению высокой четкости HD (High Definition – Высокая четкость), так как появление новой версии приставки Xbox 360 Elite отчасти было связано именно с массовым использованием этого формата. Новый стандарт передачи видеосигнала HD может передавать видео с очень высокой четкостью, а картинка по своему качеству получается просто потрясающей. Как правило, на телевизорах с поддержкой этого формата имеется надпись: HDTV Ready, HD или Full HD.

Простой кинескопный телевизор для сигнала типа PAL имеет стандартное разрешение от 480 пикселей и более. Эти цифры могут несколько видоизменяться в зависимости от типа сигнала (PAL или NTSC) и производителя устрой-

ства (рис. 1.8). Стандартное HD-разрешение экрана телевизора сейчас составляет 1280 пикселей по ширине и 720 пикселей по высоте. Это разрешение условно обозначается аббревиатурой 720p. Также имеется более высокое разрешение экрана в 1920 пикселей по ширине и в 1080 пикселей по высоте. Это разрешение обозначается как 1080i/1080p или еще известно как Full HD. Приведенные значения разрешений экрана телевизора для стандарта HD являются общепринятой спецификацией. Все производители обязаны обеспечить на своих изделиях с поддержкой HD как минимум отображение картинки в формате 720p или 1080i/1080p. Сам формат цифровой записи 720p, 1080i и 1080p имеет свое техническое определение. Так, цифры в этих обозначениях представляют количество строк на экране телевизора по высоте. В свою очередь, английские буквы p и i обозначают соответственно чересстрочную (interlaced) и прогрессивную (progressive) развертку экрана телевизора.

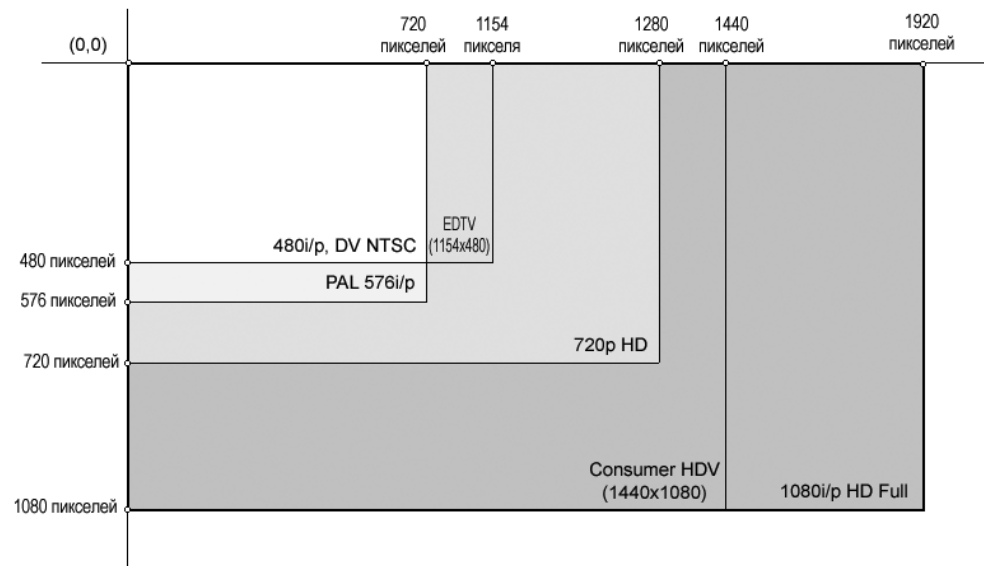


Рис. 1.8 ▼ Разрешение экранов телевизоров и типы сигналов

Чересстрочная развертка экрана телевизора пытается представлять на экране принимающего устройства 60 кадров в одну секунду. Но поскольку все аналоговые телевизионные сигналы были ранее рассчитаны на 30 кадров в секунду, то чересстрочной развертке приходится дробить сигнал на нечетные и четные строки и показывать их в одну секунду по тридцать раз каждую. Наш глаз соединяет все четные и нечетные строки в один кадр, и в итоге благодаря нашему уникальному организму на выходе мы имеем те самые 60 кадров в одну секунду.

В свою очередь, прогрессивная развертка позволяет технически показывать сразу все 60 кадров одновременно за одну секунду на экране телевизора. Прогрессивной развертке не нужно дробить строки на четные и нечетные строки. Вывод всех строк происходит последовательно от первой до последней строки сверху вниз, естественно, с очень большой скоростью. Поэтому качество картинки прогрессивной развертки значительно лучше и четче, чем в чересстрочной развертке.

Все перечисленные спецификации относятся исключительно к LCD или жидкокристаллическим телевизорам и к некоторым моделям плазменных телевизоров. Если вы увидите надпись HDTV Ready на кинескопном телевизоре, то это совсем не значит, что данный телевизор в полной мере может работать с HD. Точнее, этот телевизор имеет возможность получать сигнал в формате HD, и он умеет преобразовывать этот сигнал и правильно показать его у себя на экране. Но поскольку в режиме работы HD телевизор станет, во-первых, преобразовывать сигнал, а во-вторых, физически «втискивать» полученную картинку в свое разрешение экрана (будь то PAL или NTSC), то на экране телевизора сверху и снизу, скорее всего, будут иметь место черные полосы, да и сама картинка по своему качеству будет далека от идеала. Все кинескопные телевизоры и некоторые более старые модели LCD-телевизоров лишь подстраивают или преобразовывают HD-сигнал под свои возможности, а не отображают его в полной мере.

Так что если вы настроились на покупку нового телевизора, то внимательно изучите спецификацию той или иной модели. На сегодняшний день наилучшим выбором телевизора будет модель с поддержкой как минимум 720p HD и максимум 1080p Full HD. Обратите внимание, что если вы решили приобрести Full HD-телевизор, то лучше выбирать модель с возможностью отображения прогрессивной развертки 1080p, она выдает более качественную картинку, чем чересстрочная развертка 1080i. Также обязательно посмотрите на имеющиеся разъемы телевизора. Если это телевизор 720p HD и 1080p Full HD, то будет лучше, если вы выберете модель с наличием специального разъема HDMI (все последние модели телевизоров комплектуются этим разъемом), который предназначен для передачи сигнала высокой четкости HD по специальному кабелю, и в отличие от композитного, компонентного и RGB SCART-выходов этот разъем дает более лучшую по качеству картинку.



Если у вас после этого небольшого ликбеза все же остались кое-какие вопросы по выбору телевизора, то могу порекомендовать вам несколько интересных ресурсов в Интернете. Это сайт компании Samsung, а в частности раздел, посвященный HDTV, доступный по адресу <http://hdtv.samsung.ru>. Сайт бесплатного журнала о HDTV по адресу в Интернете <http://www.hdtv.ru>. На сайте можно бесплатно скачать электронную версию журнала HDTV.RU. И конечно, вы всегда можете пообщаться на эту тему в форуме сайта русскоязычного сообщества пользователей Xbox 360 по адресу <http://www.ozzxzo.com>. На форуме есть отдельная ветка по выбору телевизора и аудиосистемы.

1.4. Xbox 360 Elite

Когда приставка Xbox 360 появилась в продаже, то она могла работать только с видеорежимами 480p и 720p. Изначально приставка не имела поддержки формата Full HD (1080i/1080p). Собственно говоря, и игр с поддержкой Full HD до конца 2006 года не было. Поддержка Full HD появилась в ноябре 2006 года, с очередным обновлением дашборда. То есть эта поддержка была реализована на программном уровне с выходом новой версии дашборда. Мы все знаем и понимаем, что программная реализация той или иной инновации – это одно дело, а вот аппаратная поддержка этой самой инновации – уже совсем другое дело, если, конечно, аппаратная часть устройства не была создана специально с запасом.



Рис. 1.9 ▼ Xbox 360 Elite

Запас в аппаратной прочности Xbox 360, безусловно, имелся, раз с помощью простого обновления дашборда можно было добиться поддержки Full HD. Но Microsoft трезво рассмотрела ситуацию и решила выпустить обновленную модель приставки под названием *Xbox 360 Elite* (рис. 1.9). Что изменилось в новом Xbox 360 Elite? Прежде всего новая модель Xbox 360 Elite поменяла цвет своего корпуса с белого матового на черный, а соответственно часть аксессуаров и джойстик также стали выполняться в новой цветовой гамме. Дополнительно приставка получила новый HDMI-выход, претерпела небольшие изменения в аппаратной части и комплектации, а ее жесткий диск и увеличился до 120 Гбайт.

Новая модификация «внутренностей» Xbox 360 Elite не была столь кардинальной, но появление в приставке HDMI-выхода повлекло за собой смену графического чипа и чипа для обработки видеосигнала (с ANA на HANA), а как следствие произошли некоторые изменения в самой материнской плате. Посмотрите на рис. 1.10, где представлены две материнские платы от Xbox 360 и Xbox 360 Elite. Как видно из этого рисунка, материнская плата была серьезно переработана и заменена часть радиодеталей. В тонкости технологии сборки мы вникать не будем, но и невооруженным глазом видно, что изменения имеют место.

1.5. Кодовое имя Falcon

С августа-месяца 2007 года абсолютно все версии консоли были переработаны в своей аппаратной части и оснащены разъемом HDMI. Но самое главное это то, что примерно с октября-месяца 2007 года Microsoft запустила в производство новые ревизии приставок, в которых был изменена топология производства процессора. Новая ревизия приставки перешла со старой 95-нм тополо-

Xbox 360

Xbox 360 Elite

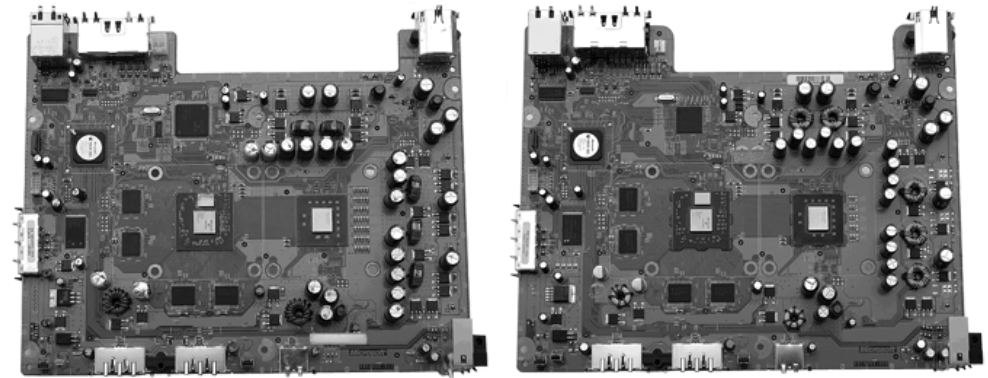


Рис. 1.10 ▼ Материнские платы от Xbox 360 и Xbox 360 Elite

гии на новую 65-нм топологию и получила кодовое название *Falcon*. Что это дает простым пользователям?

Дает это очень многое. Во-первых, приставка фактически избавилась от перегрева, за счет нового технологического процесса. Кроме новой топологии, материнская плата приставки, естественно, претерпела ряд изменений, и как вы понимаете, в лучшую сторону. Поэтому если вы не имеете приставки и только решили ее приобрести, то я вам настоятельно рекомендую приобретать новую ревизию Xbox 360. Сразу возникает вопрос: а как определить, какой процессор стоит внутри?

На сегодняшний день корпорация Microsoft полностью перешла на Falcon, и со временем все приставки будут иметь внутри более новый процессор. Все это понятно, но в магазинах наверняка найдутся и старые поставки Xbox 360, и продавец точно постарается «впарить» вам именно старую ревизию консоли. Определить новый Falcon можно по некоторым признакам. Один из таких определяющих факторов – это наклейка с маркировкой, которая имеется на упаковочной коробке приставки. Так, в частности, на второй снизу строке цифр в маркировке Xbox 360 должно присутствовать число 175 с буквой W, аналогичная маркировка должна быть и на блоке питания приставки. Вот именно это число с буквой говорит о том, что внутри приставки находится процессор, выполненный по 65-нм технологии, а вся аппаратная часть консоли значительно улучшена. Если же в этом месте стоит цифра 203W, то это на 200% более старая ревизия приставки.

1.6. Три года гарантии

За время существования Xbox 360 было сказано много о надежности игровой системы. Приставка, по мнению многих людей, часто выходила из строя до окончания гарантийного срока, и как выяснилось впоследствии, все проблемы

появлялись в основном при продолжительной игре, а также очень часто пользователи, игнорируя рекомендации Microsoft, ставили консоль в плохо вентилируемое место. Например, вовнутрь телевизионной тумбочки, шкафа или телевизионной стойки прямо вплотную к задней перегородке, закрывая тем самым вентиляционные отверстия.

При перегреве или поломке приставки на передней панели Xbox 360, прямо на кнопке включения и выключения консоли, имеющиеся там три световых индикатора загорались красным цветом. Это явление у пользователей получило название три красных огня смерти. В действительности же три красных огня – это так называемая системная ошибка консоли, которая имеет свой код. На сайте Microsoft по адресу в Интернете <http://support.microsoft.com/kb/906937> перечислены коды всех известных системных ошибок, а также даны рекомендации по их устранению (рис. 1.11). Некоторые из таких системных ошибок могут быть устранены в домашних условиях (все зависит от природы ошибки), а некоторые ошибки «излечимы» только в сервисном центре.

Дополнительно могла иметь место и серьезная ошибка. Это когда красным цветом загорались сразу все четыре световых индикатора – так называемое кольцо смерти. В этом случае приставку ждал уже более серьезный ремонт или даже обмен на новую консоль. К чести Microsoft, она никогда не отказывалась

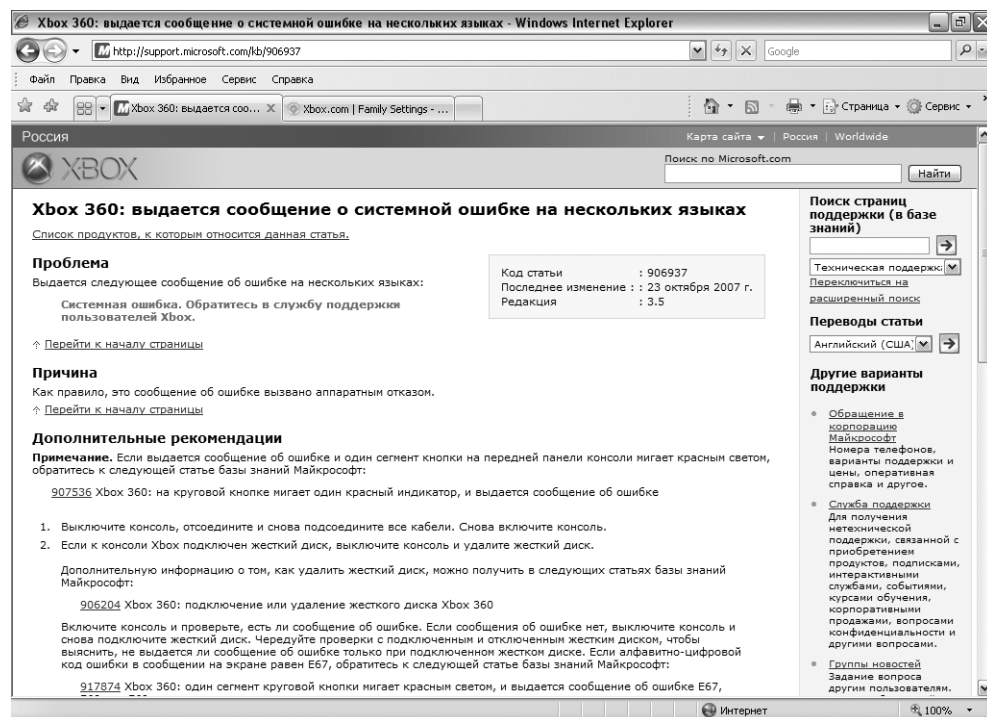


Рис. 1.11 ▼ Коды системных ошибок на сайте Microsoft

от ремонта и обмена своих приставок, а с июня 2007 года и вовсе ввела новый трехгодичный срок гарантии на все приставки, купленные с конца 2006 года!

Три года гарантии на консоль не дает ни один производитель приставки, поэтому вопрос о надежности Xbox 360 или о боязни ее покупки можно просто снимать. В дополнение хочу процитировать вам открытое письмо бывшего руководителя отдела Xbox 360 Питера Мура (Peter Moore), обращенное к сообществу пользователей приставки Xbox 360, взятое с сайта корпорации Microsoft по адресу в Интернете <http://www.xbox.com>.

Письмо Питера Мура (Peter Moore)

«Вы сказали, и мы услышали вас. Хорошее обслуживание и хорошие отношения с клиентами – это те сферы бизнеса, о которых мы тщательно заботимся. И честно говоря, мы еще не сделали все, что можем.

Некоторые из вас выразили разочарование по поводу тех случаев, которые возникли у вас с приставкой Xbox 360, и разочарование, связанное с необходимостью вернуть приставку на ремонт после получения общего сообщения об ошибке оборудования на приставке. У большей части клиентов, имеющих приставки Xbox 360, был исключительно позитивный опыт ее использования с первых дней и до сего момента. Но когда подвергается сомнению надежность наших продуктов или наша преданность клиентам, я отношусь к этому очень серьезно.

Мы тщательно изучили данный вопрос и благодаря продолжающемуся в данный момент тестированию определили несколько факторов, которые могут вызывать общий аппаратный сбой, обозначенный тремя мигающими красными индикаторами на приставке. Для решения данной проблемы и в рамках нашей продолжающейся работы мы уже внесли определенные усовершенствования в приставку. Мы также внедряем некоторые важные изменения политики с целью улучшения игрового процесса и устранения проблем.

Что касается сегодняшнего дня, все приставки Xbox 360 обеспечены программой улучшенной гарантии, специально предназначенной для устранения общих сбоев оборудования, обозначенных тремя мигающими красными индикаторами на приставке. Это относится к новым и ранее проданным приставкам. В то время как на приставку по-прежнему будет действовать общая гарантия сроком один год (два года в некоторых странах), сегодня мы объявляем гарантию сроком три года на любую приставку, на которой отображается сообщение об ошибке в виде трех мигающих красных индикаторов. Если у клиента возникнет проблема, обозначенная тремя мигающими красными индикаторами, корпорация Microsoft выполнит ремонт приставки бесплатно и оплатит транспортные расходы в течение трех лет с даты приобретения приставки. Мы также возместим расходы каждому, кто ранее уже оплатил ремонт приставки, связанный с проблемами, обозначенными тремя красными индикаторами. Таким образом, Microsoft поддерживает свои продукты и несет ответственность, чтобы гарантировать каждому владельцу приставки Xbox 360 фантастические ощущения от игр.

Мы приносим свои искренние извинения, если мы разочаровали кого-либо из вас теми проблемами, которые возникли у вас с Xbox 360. Мы несем ответственность и вносим эти изменения для того, чтобы гарантировать каждому владельцу Xbox 360 невероятные ощущения от игры.

Потребуется несколько дней, чтобы эта информация была доступна во всем мире, и я благодарен за ваше терпение во время запуска этой программы. Я размес-

тил перечень часто задаваемых вопросов, где вы найдете ответы на некоторые дополнительные вопросы, и мы обновим его в течение следующих нескольких дней. От имени всех сотрудников Microsoft хочу поблагодарить вас за вашу преданность».

Что сказать, по-моему очень весомое заявление руководителя отдела Xbox 360, и если у вас лицензионная версия приставки, купленная в одном из сертифицированных магазинов, то проблема поломки консоли вас просто не должна волновать. Другое дело, если вы самостоятельно вскрыли приставку и прошили ее «пиратской» прошивкой, то это уже ваши головные боли и ваши проблемы с гарантийным обслуживанием...

1.7. Xbox 360 в России

До 2007 года Xbox 360 к нам в страну официально не поставлялась. Все ввезенные приставки в Россию были абсолютно «серыми», и ни о каком гарантийном или сервисном обслуживании не могло быть и речи. Естественно, магазины, продающие консоль в соответствии с нашим законодательством, были обязаны предоставлять минимальную гарантию на продаваемый товар, но очень часто вас могли запросто «отфутболить». Эта ситуация полностью изменилась в 2007 году.

С начала 2007 года Microsoft запускает тестовый период продаж приставки в России. В этот период некоторые компании получают официальное право ввозить и продавать в Россию Xbox 360. Пользователи также стали более защищенными, поскольку все продавцы были обязаны предоставлять гарантию сроком на один год. Более того, Microsoft в связи с официальным стартом в России легализует все ввезенные в страну (с начала 2006 года) приставки из Европы.

День Победы девятого мая 2007 года стал одним из счастливых дней для многих русскоязычных пользователей Xbox 360. Дело в том, что именно в этот день в Xbox Live появилось очередное обновление дашборда, и все русскоязычные пользователи, скачавшие на приставку обновление, получили возможность сменить англоязычный интерфейс системы на русскоязычный, а также сменить страну проживания и указать Россию. Это как раз и был один из первых шагов Microsoft по выходу на наш рынок.

Полноценный и официальный старт Xbox 360 в России состоялся в конце октября 2007 года. Свое продолжение старт получил на всем известной выставке ИгроМир, которая прошла 2–4 ноября того же года (рис. 1.12). Игровая система Xbox 360 была представлена на выставке официально всему русскоязычному сообществу. Примерно с этой даты все предназначенные для нашей страны приставки продаются в коробке с русскими надписями и имеют в комплекте русскоязычное руководство пользователя. Здесь, конечно, стоит похвалить наше игровое отделение Microsoft во главе с Алексеем Бадаевым, которое приложило немало усилий для появления русского Xbox 360.



Рис. 1.12 ▼ Один из многочисленных стендов Xbox 360 на выставке ИгроМир



После официального запуска Xbox 360 в России любой русскоговорящий пользователь может получить поддержку на русском языке по номеру телефона: 810-800-205-81-044 (с понедельника по пятницу с 10:00 до 18:00). Звонок бесплатный, но междугородный тариф вашего провайдера услуг вы будете оплачивать сами. В данном случае место регистрации пользователя, а точнее привязка Gamertag к другой стране не играет роли. Если вы проживаете и купили приставку на территории России, то вы можете свободно получить любую техническую поддержку от Microsoft.

1.8. Всемирная сеть банов

Как и в случае с первой приставкой Xbox, вторая приставка Xbox 360 также подверглась взлому, а точнее прошивке привода. Достаточно было просто перепрошить привод консоли одной из прошивок, и вы могли спокойно запускать пиратские копии игр. Грубо говоря, новая прошивка обманывала приставку и позволяла пользователю запускать на консоли любую пиратскую копию игры.

Учитывая разницу в цене на лицензионную игру и ее пиратскую копию (хотя цены и на лицензионные игры в нашей стране можно тоже запросто называть пиратскими, поскольку они на 20–30% больше, чем во всем мире, но это уже вопрос к отдельным продавцам), то понятно, почему этот метод взлома получил очень широкое распространение. Но с выходом нового обновления дашборда Microsoft каким-то образом смогла «научить» свою консоль опреде-

лять, запускалась ли на приставке пиратская копия игры в момент подключения консоли к Xbox Live.

Сервис Xbox Live – это один из ключевых сервисов приставки, и он пользуется огромной популярностью у геймеров всего мира. Те люди, которые пользовались консолью и Xbox Live, поймут, о чем я говорю, и согласятся со мной. После весеннего обновления дашборда в 2007 году спустя несколько суток во всем мире началась первая волна *банов* (Banned), а за ней и вторая волна, третья волна...

Приставки с модифицированными приводами «выкидываются» из сервиса Xbox Live, а на экране телевизора при тесте соединения с Xbox Live появляется сообщение о нарушении авторских прав (рис. 1.13). В этом случае сервис блокирует доступ забаненной консоли в Xbox Live. Сам бан происходит по идентификационному номеру консоли, а не по IP-адресу или профилю пользователя. Естественно, приставка не самоуничтожается, и можно по-прежнему играть в игры, но доступ к столь популярному сервису Xbox Live с данной приставки будет закрыт навсегда! Вам придется либо приобрести новую консоль, либо забыть про Xbox Live. Поэтому вам решать – нужно ли оно вам...

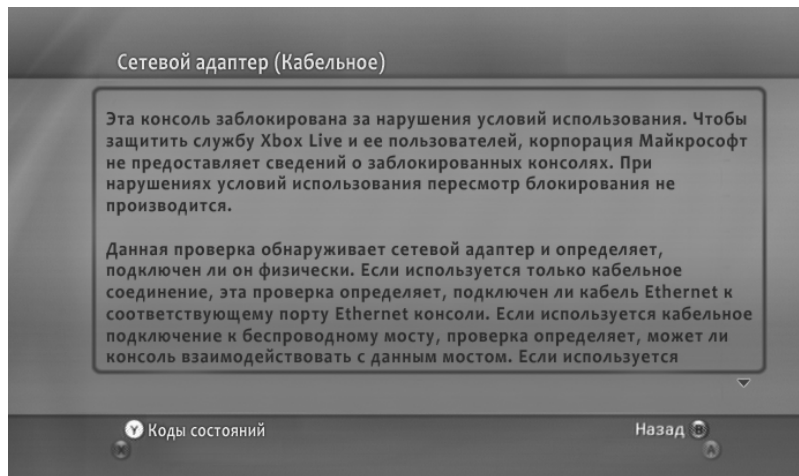


Рис. 1.13 ▼ Текст бана консоли в службе Xbox Live

Глава 2 Комплектация и аксессуары



В этой главе:

- Xbox 360 Arcade
- Xbox 360 Pro
- Xbox 360 Elite
- Аксессуары

В этой главе мы рассмотрим комплектации Xbox 360 и вместе подумаем, какую версию приставки стоит приобрести для себя, а также в конце главы изучим ряд консольных аксессуаров. Если вы уже ознакомились с первой главой, то узнали о нескольких ревизиях Xbox 360, но, кроме этого, приставка поставляется еще и в разных комплектациях, и за время существования консоли произошла смена нескольких комплектаций. Сейчас приставка доступна в трех вариантах: Xbox 360 Arcade, Xbox 360 Pro (бывший комплект Premium) и Xbox 360 Elite (рис. 2.1). Сразу хочу сказать, что все Xbox 360, выпущенные на Falcon с HDMI-выходом, по своим «внутренностям» не отличаются друг от друга ничем! Отличаются приставки исключительно комплектацией и, как следствие, своей ценой.

На сегодняшний день в России установлена следующая официальная розничная цена. Приставка Xbox 360 Arcade должна стоить 10 999 рублей, Xbox 360 Pro – 12 999 рублей, а Xbox 360 Elite предлагается за 17 999 рублей. К сожалению, не факт, что именно по этой цене вам удастся купить приставку, но если вы пойдете приобретать консоль в магазин, рекомендованный Microsoft (см. список магазинов на сайте по адресу <http://www.xbox.com>), то цена может быть близка к рекомендованной. В основном, судя по общению пользователей на форуме бесплатного электронного журнала про Xbox 360 (сайт ozzxzxo.com), накрутка цены идет в регионах. В Москве, Санкт-Петербурге и других мегаполисах приставка выставляется на продажу по рекомендованной цене.



Рис. 2.1 ▼ Русский сайт Xbox 360

2.1. Xbox 360 Arcade

Комплект Xbox 360 Arcade самый дешевый по цене и рассчитан в некотором роде на семейный круг людей (рис. 2.2). Это понятие несколько относительно, потому что приставка отличается от двух других комплектаций парой внешних различий и наличием тех или иных аксессуаров. Так, у приставки нет съемного жесткого диска и лоток дисководов, а точнее крышка дисководов выполнена из белого матового пластика. У старших версий крышка дисководов хромирована. Внутренних отличий или отличий в аппаратной части приставки от других версий у Xbox 360 Arcade нет абсолютно никаких.



Рис. 2.2 ▼ Коробка от Xbox 360 Arcade

В комплект поставки версии Xbox 360 Arcade входят сама приставка Xbox 360 с разъемом HDMI, композитный кабель,

один беспроводный контроллер с двумя пальчиковыми батарейками, карта памяти на 256 Мб, пять полноценных версий игр из Xbox Live Arcade (Luxor 2, Feeding Frenzy, XPAC-MAN Championship Edition, Boom Boom Rocket и Uno) и русскоязычное руководство пользователя (рис. 2.3).



Рис. 2.3 ▼ Комплектация Xbox 360 Arcade

Другие аксессуары, например жесткий диск или более качественный компонентный кабель, а еще лучше кабель HDMI, придется покупать отдельно. Так, купив, например, жесткий диск, вы без проблем и усилий легко сможете установить его в систему Xbox 360 Arcade. То есть все имеющиеся официально лицензированные аксессуары универсальны и подходят к любой комплектации Xbox 360.

2.2. Xbox 360 Pro

Вторая комплектация Xbox 360 Pro, или бывшая Xbox 360 Premium (на сайте <http://www.xbox.com> эта версия приставки и вовсе обозначается как Xbox 360, без каких-либо дополнительных букв), имеет более расширенную комплектацию. В комплект поставки входят приставка Xbox 360 с разъемом HDMI и жесткий диск на 20 Гб, компонентный кабель вместо композитного, в отличие от Xbox 360 Arcade, один беспроводный контроллер с двумя пальчиковыми бата-

рейками, кабель Ethernet для подключения к сетевым устройствам и гарнитура. Кроме этого, Xbox 360 Pro на российском рынке комплектуется двумя русифицированными играми Viva Pinata: Party Animals и Project Gotham Racing 4 и русскоязычным руководством пользователя (рис. 2.4).



Рис. 2.4 ▼ Комплектация Xbox 360 Premium

Как видно, эта комплектация консоли уже побогаче, но и цена приставки на целых три тысячи рублей больше. Впрочем, если сложить суммарную стоимость недостающих аксессуаров и стоимость Xbox 360 Arcade, то покупка дополнительных аксессуаров до версии Xbox 360 Pro обойдется значительно дороже (только две игры стоят около 3500 рублей). Поэтому рациональнее будет присмотреться к этой комплектации приставки, но только в том случае, если вам не хватает или жалко средств на покупку Xbox 360 Elite.

2.3. Xbox 360 Elite

Приставка Xbox 360 Elite – самая «богатая» версия приставки! Черный пластик корпуса консоли и всех идущих в комплекте аксессуаров выглядит весьма привлекательно. Комплектация приставки также заслуживает всяческих похвал. В комплекте присутствуют консоль Xbox 360 с разъемом HDMI и жестким диском на 120 Гб, компонентный и HDMI-кабели, переходник для аудиовыхода,

один беспроводный контроллер с двумя пальчиковыми батарейками, кабель Ethernet для подключения к сетевым устройствам, гарнитура и русскоязычное руководство пользователя (рис. 2.5). Что сказать, отличный выбор для заядлого геймера!



Рис. 2.5 ▼ Комплектация Xbox 360 Elite

2.4. Эксклюзивные версии Xbox 360

Выпуск дополнительных эксклюзивных или специальных версий игровых систем – это обычная мировая практика. Как правило, такие версии приставок делаются специально под игровые хиты, или создается комплект поставки в определенной расширенной комплектации. Приставка Xbox 360 также имеет ряд таких версий. Например, в конце осени 2007 года был запущен комплект для любителей игры Halo 3 под названием Xbox 360 Halo Edition с эксклюзивным оформлением корпуса приставки, контроллера и гарнитуры. Коробка с этой игрой также доступна в нескольких вариантах, и в один такой комплект входит шлем мастера Чифа (рис. 2.6).

Кроме версии Xbox 360 Halo Edition, выпускалась комплектация приставки с игрой Gears of War, были комплект Xbox 360 Blue Limited Edition, комплект Xbox 360 Lost Planet, а также есть еще несколько специальных выпусков в расширенной комплектации (рис. 2.6). По большому счету, все эксклюзивные или



Рис. 2.7 ▼ Комплект различных кабелей

нимум композитный, компонентный, VGA, RGB SCART, S-Video и HDMI-выходы (все, конечно, зависит от модели и года выпуска).

Что касается качества картинки при использовании различных разъемов, то здесь все достаточно ясно и неоднократно протестировано. Наилучшим качеством обладает HDMI (нижний справа на рис. 2.7) и компонентный разъемы с шестью тюльпанами на выходе (второй сверху на рис. 2.7). Оба этих типа подключения близки между собой по качеству, но HDMI смотрится значительно лучше. Самый худший выбор – это композитный кабель с тремя тюльпанами. Подключение по RGB SCART по качеству значительно лучше, чем композитный тип подключения.

Что касается производства, то часть кабелей выпускает сама Microsoft, а часть кабелей делается сторонними производителями. Например, на рис. 2.7 (нижний слева) представлен универсальный кабель от китайских умельцев для одновременного подключения приставок Xbox 360, Wii, PS2 и PS3. Естественно, этот кабель не сертифицирован ни одной из компаний. Дополнительно на рынке присутствует еще много различных подделок и просто кабелей низкого качества, которые изготавливаются преимущественно в азиатском регионе, поэтому нужно быть внимательным при выборе магазина или торговой точки. Лучший выбор – это официальный кабель от Microsoft.

2.6.2. Жесткий диск и карты памяти

Если вы приобрели Xbox 360 в комплектации Arcade или жесткий диск вашей Xbox 360 Pro в 20 Гб переполнен до отказа, то стоит задуматься о приобретении HDD большего объема. На сегодняшний день в продаже доступны диски емкостью в 20 Гб и 120 Гб (рис. 2.8). По своему внешнему виду оба жестких диска одинаковы, и лишь маркировка на корпусе отличает диски между собой.

На 120 Гб HDD предустановлен ряд демонстрационных версий игр, а также в поставке идет специальный комплект для переноса вашего контента с 20 Гб

на 120 Гб жесткий диск. То есть все те игры, фильмы, картинки, темы и т. д., которые вы купили в Xbox Live, а также ваш профиль пользователя с заработанными очками вы можете свободно перенести на новый 120 Гб HDD. Примечательно, что при переносе данных весь контент и профиль пользователя на 20 Гб диске стирается и становится более недоступным. Это такая своеобразная защита от возможности переноса контента с одной приставки на другую, и так по кругу для всех друзей восьмиподъездного двадцатичетырехэтажного дома ;)



Жесткий диск на 120 Гб в черном корпусе не продается отдельно, он поставляется исключительно в комплекте с консолью Xbox 360 Elite. Кроме этого, некоторые аксессуары для Xbox 360 Elite выпускаются в черном цветовом оформлении, например аккумулятор и проводное зарядное устройство. Эти аксессуары можно приобрести в розницу по отдельности.

Кроме жесткого диска, в наличии есть карты памяти емкостью от 64 Мб и выше (рис. 2.8). Поскольку емкость карт небольшая, то они в основном используются для хранения сейвов (определенные данные в текущей игре). Также карту памяти можно использовать для копии своего профиля пользователя. С копией профиля вы можете прийти к другу и поиграть за себя на его приставке, а все заработанные очки будут сохранены в вашем профиле пользователя.



Рис. 2.8 ▼ Жесткий диск и карта памяти

2.6.3. HD-DVD и пульт

Война форматов продолжается, но если вы хотите смотреть фильмы в формате HD-DVD на приставке Xbox 360, то достаточно просто приобрести внешний HD-DVD-привод, который подключается к приставке по USB-кабелю (рис. 2.9). Какой из форматов победит, абсолютно не важно, думается, что при желании Microsoft может выпустить спокойно и Blue-ray-привод, если такая необходимость вдруг возникнет.



В дополнение к приводу или просто к самой приставке можно отдельно приобрести дистанционный пульт управления Universal Media Remote (рис. 2.9). Этот пульт позволит вам управлять приставкой как обычным телевизором или DVD-проигрывателем.

Рис. 2.9 ▼ HD-DVD и пульт управления приставкой

Интересной особенностью пульта является наличие абсолютно всех кнопок, которые имеет контроллер Xbox 360. Кроме этого, вы также можете использовать пульт для работы с программой Windows Media Center.

2.6.4. Контроллер и клавиатура

В комплект поставки Xbox 360 входит один *контроллер*, но всегда можно купить дополнительный контроллер, благо стоимость контроллера не столь высока, хотя с двумя геймпадами комплект приставки смотрелся бы еще лучше. Контроллеры для Xbox 360 бывают проводными и беспроводными. Проводной контроллер подключается к приставке через USB-кабель, а беспроводной геймпад по каналу Bluetooth (в Microsoft была разработана своя спецификация, чтобы избежать массы дешевых клонов).

Если вы часто общаетесь с друзьями через Xbox Live, используя при этом встроенный в приставку Messenger, то вам может понравиться дополнительная клавиатура Xbox 360 *Messenger Kit* (рис. 2.10). Эта клавиатура подключается непосредственно к контроллеру, и главное, это действительно удобно! Набирать текст с помощью виртуальной клавиатуры – дело не из легких, а вот с помощью Xbox 360 Messenger Kit – просто одно удовольствие. Очень элегантное и оригинальное решение.



Рис. 2.10 ▼ Контроллер и клавиатура

2.6.5. Аккумуляторы и зарядное устройство

Для работы беспроводного контроллера необходимо использовать две пальчиковые *батареи*, которые заканчиваются достаточно быстро. Никакие батарейки, «работающие в два раза больше», вас не спасут – они все равно будут кончаться через определенный промежуток времени. Нагрузка на контроллер

ложится большая, чего стоит только одна виброотдача. Поэтому первым делом вам стоит подумать об *аккумуляторах*. Можно приобрести фирменный аккумулятор повышенной емкости Rechargeable Battery Pak (на рис. 2.11). Этот аккумулятор рассчитан на 25 часов непрерывной игры. Подзаряжать аккумулятор можно с помощью специального зарядного устройства, в которое вставляется аккумулятор. То есть прежде необходимо вытащить аккумулятор из геймпада и вставить его в зарядное устройство (рис. 2.11). Аккумулятор и зарядное устройство продаются отдельно.



Рис. 2.11 ▼ Аккумулятор и комплект для подзарядки аккумулятора

Дополнительно в продаже имеются универсальный комплект, аккумулятор и проводное зарядное устройство Xbox 360 *Play & Charge Kit* (рис. 2.11). Этот комплект уже несколько интереснее в том плане, что проводное зарядное устройство можно использовать во время игры, поскольку зарядка подключается прямо к контроллеру. Ничто вам не мешает и подзаряжать аккумулятор, и одновременно играть. В качестве альтернативы всем перечисленным и недорогим устройствам можно приобрести пару пальчиковых аккумуляторов и зарядное устройство к ним. Цена вопроса в данном случае будет колебаться от 400 до 900 рублей.

2.6.6. Гарнитура и камера

Гарнитура и камера – это два очень важных аксессуара, которые можно использовать как в играх, так и для делового и личного общения через Xbox Live (рис. 2.12). *Гарнитура* подключается непосредственно к контроллеру. Вы можете использовать гарнитуру в играх, общаясь с другими



Рис. 2.12 ▼ Гарнитура и камера

пользователями, либо создать так называемый голосовой чат, который доступен в личных настройках системы. В свою очередь, *камера* используется также для общения, но уже в видеочате. Кроме этого, камеру можно применять в некоторых играх, где основной игровой процесс «завязан» именно на использовании камеры.

2.6.7. Wi-Fi-адаптер

Не всегда удобно использовать для подключения к Интернету провода, а точнее количество проводов от всех сетевых устройств может быть таким огромным, что в какой-то промежуток времени вы призадумаетесь о подключении приставки к Интернету посредством Wi-Fi. Для этих целей Microsoft специально разработала *Wi-Fi-адаптер* (Wireless Networking Adapter), который крепится к приставке с задней стороны корпуса и подключается к USB-порту консоли (рис. 2.13). Работать с адаптером – одно удовольствие! Это очень удобное и простое решение для создания домашней сети и подключения приставки к сервису Xbox Live.



Рис. 2.13 ▼ Wi-Fi-адаптер

2.6.8. Руль

Какой заядлый любитель гоночных игр не мечтает об использовании в игре полноценного рулевого управления вместо контроллера? Такая возможность имеется благодаря беспроводному рулевому управлению от Microsoft (рис. 2.14). Кроме самого руля, в комплект также входит дополнительная панель с педалями газа и тормоза. Нет ничего лучше для гоночной игры, чем сесть в кресло, взять в руки руль, поставить под ноги педали и начать гоняться за полицейскими или, наоборот, например, в игре Need For Speed. Недаром на выставке ИгроМир стенды Microsoft, оборудованные комплектами рулевых управлений, пользовались огромной популярностью у всех посетителей выставки (рис. 2.15).



Рис. 2.14 ▼ Руль



Рис. 2.15 ▼ Игровой стенд Microsoft на выставке ИгроМир

Сам руль можно просто держать на коленях, а можно закрепить на столе с помощью специального крепежного устройства. По своему опыту хочу сказать, что лучше закрепить руль, потому что у меня лично руль постоянно съезжает с коленей и приходится еще отвлекаться на удержание руля, что в критические игровые моменты может сильно затруднить вам прохождение очередного уровня игры. Кстати, как альтернативу недорогому рулю от Microsoft можно рассмотреть вариант с менее дорогим рулем для Xbox 360 от фирмы Logitech. Откровенно говоря, этот руль несколько уступает оригинальному рулю от Microsoft, но своих денег он стоит на все 100%.

2.6.9. Scene IT

Совсем недавно Microsoft выпустила не совсем обычный контроллер под названием Scene IT (рис. 2.16). Этот контроллер имеет узконаправленное предназначение и используется в игре с одноименным названием. Смысл игры состо-



Рис. 2.16 ▼ Scene IT

ит в угадывании по определенному кадру названия фильма или мультфильма. А цель такого необычного на вид устройства Scene IT заключается в быстром нажатии одной из кнопок. То есть во главе угла стоят быстрая реакция и знание голливудского художественного репертуара фильмов. Как говорится, аксессуар на любителя.

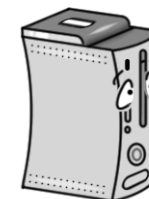


Рис. 2.17 ▼ Игровой процесс

3 Глава Первое знакомство с Xbox 360

В этой главе:

- Gamertag
- Gamer Card
- Gamer Score
- Microsoft Points
- Открываем коробку
- Разъемы и кнопки
- Подключение к телевизору
- Первое включение
- Интерфейс пользователя



Каждая игровая система или любое другое электронное устройство (мобильный телефон, коммуникатор, DVD-плеер...) имеет свою специфику и ряд присущих только этой системе особенностей. Xbox 360 в этом плане не исключение. Приставка имеет ряд основополагающих понятий и терминов, которые применяются пользователями консоли в обиходе. В течение первых двух глав мы вскользь касались некоторых особенностей, и для человека, незнакомого ранее с приставкой, некоторые термины могут показаться не совсем понятными. Поэтому прежде чем мы перейдем к знакомству с приставкой, давайте охарактеризуем и расшифруем основные термины и особенности приставки.

3.1. Основы терминологии Xbox 360

- **Gamertag** – это профиль пользователя или учетная запись игрока. В русском переводе дашборда используется названия тег игрока. В основном все русскоязычные пользователи консоли используют русскую транскрипцию слова Gamertag. Сам Gamertag является уникальным идентифи-

катором вас как игрока в сообществе пользователей Xbox Live. Все набранные вами очки, достижения, а также покупки, сделанные в магазине Xbox Live Marketplace, привязываются исключительно к профилю пользователя.

- **GamerCard** – это карточка игрока, которая графически представляет все ваши достижения и завоеванные очки в Xbox Live, ее можно отобразить в любом месте Интернета, в котором есть возможность ее добавить (форум, личная интернет-страница...). Отличительной особенностью карты игрока является обновление информации о набранных очках, играх, бонусах в реальном времени прямо с сайта <http://www.xbox.com>. То есть вы не сможете сами себе нарисовать в Photoshop большее количество очков, бонусов, игр и т. д. В этом плане идеология Microsoft работает на славу, в прямом и переносном смысле. Дух соревновательности в Xbox Live является одной из основополагающих моделей работы сервиса.
- **Gamer Score** – это очки, набранные пользователем за все игры в сумме. Все набранные очки отображаются на карте игрока. Набранные очки приписываются к профилю пользователя (Gamertag), за который в данный момент играл человек.
- **Achievements** – кроме набранных очков, в каждой игре пользователь набирает дополнительные бонусы, так называемые Achievements (Достижения). Достижения могут начисляться, например, по прохождении очередного уровня или набора того или иного количества очков и т. д. В каждой игре начисление Achievements происходит по-разному и зависит от конкретных игровых событий. Achievements, как и Gamer Score, являются очень ценным показателем уровня игрока.
- **Xbox Live** – это online-сервис или служба, к которой игрок может подключиться через Интернет. Сервис Xbox Live – это один из главных китов, на котором держится приставка Xbox 360! Многим пользователям очень сложно представить себе Xbox 360 без Xbox Live. С помощью этого сервиса вы можете играть в игру с человеком из любой точки мира, закачивать себе на приставку демонстрационные игры, аркадные игры, видеоролики, трейлеры фильмов, брать в прокат целые фильмы, покупать музыку и многое другое. Кроме этого, подсчет ваших очков и достижений осуществляется именно через Xbox Live.
- **Xbox Live Marketplace** – часть сервиса Xbox Live, или, иначе говоря, магазин, в котором можно приобрести игры, видеоролики, трейлеры, фильмы, музыку, картинки игрока, темы и многое другое.
- **Microsoft Points** – это виртуальные деньги или вид валюты в Xbox Live. Microsoft Points можно расплачиваться в магазине при покупке различного контента (темы, картинки игрока, игры, прокат видео, оплата Xbox Live...). Все Points «привязываются» к профилю пользователя. Пополнить свой счет можно при помощи специальных карт или обычной банковской карты.

На протяжении всей книги (когда придет время), мы обязательно поговорим подробнее о специфике приведенных выше терминов и на практике изучим ряд основных особенностей, присущих работе с приставкой Xbox 360.

3.2. Открываем коробку с приставкой

Перейдем к самому главному и на конкретном примере рассмотрим комплектацию приставки. За основу возьмем Xbox 360 Elite. Сделано это было не оттого, что именно эта комплектация самая лучшая, нет. Просто эта комплектация обладает расширенным набором аксессуаров, а значит, мы сможем познакомиться со всеми аксессуарами от трех комплектаций сразу. Если у вас другая комплектация, то некоторых аксессуаров в вашем комплекте будет просто не хватать.

С официальным стартом консоли у нас в стране все легально ввезенные приставки комплектуются русскоязычным руководством пользователя, а на упаковочной коробке с приставкой имеются различные инструкции на русском языке. Кроме этого, на коробке должна иметься наклейка с надписью FOR DISTRIBUTION IN RUSSIAN, говорящая о том, что продукт предназначен специально для России (рис. 3.1). Если вы еще не приобрели себе приставку, то настоятельно рекомендую вам покупать консоль в русской комплектации. В этом случае вы получите легально ввезенную в страну приставку, предназначенную специально для нашего рынка. Кто приобрел консоль ранее не из официальной поставки, расстраиваться не стоит, поскольку Microsoft поддержит всех пользователей, купивших себе приставку, до начала официальных поставок в Россию.

Итак, открываем коробку, изучаем комплектацию и разбираемся, для чего предназначен тот или иной аксессуар. Содержимое коробки Xbox 360 Elite разделено на две части. Сверху коробки в специальном целлофановом пакете лежит сама приставка Xbox 360 (рис. 3.2). Вытащите консоль аккуратно из коробки. Под приставкой вы найдете картонную прокладку с поролоновыми вставками, а далее под прокладкой будут лежать запакованные в целлофан аксессуары игровой системы (рис. 3.3). Если ваша консоль из официальной русской поставки, то ко всему прочему в коробке будут находиться два тоненьких руководства пользователя на русском языке: «Том 1. Настройка» и «Том 2. Гарантия и аксессуары».



Рис. 3.1 ▼ Некоторые русскоязычные обозначения на упаковке Xbox 360 Elite

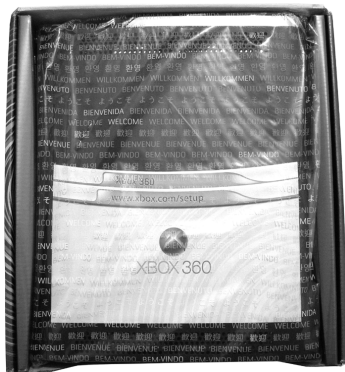


Рис. 3.2 ▼ Открытая коробка Xbox 360 Elite



Рис. 3.3 ▼ Нижнее отделение коробки Xbox 360 Elite

3.2.1. Комплектация

Все имеющиеся в коробке аксессуары проще всего рассмотреть в виде нумерованного списка. Обратитесь к рис. 3.4 и по нижеприведенному списку давайте изучим комплект поставки Xbox 360 Elite.

1. Это компонентный кабель с шестью тюльпанами на выходе для подключения приставки к телевизору, который выдает лучшее качество, чем композитный кабель. К слову, многие пользователи иногда путают между



Рис. 3.4 ▼ Комплект аксессуаров Xbox 360 Elite в стандартной поставке

собой компонентный и композитный кабели. На самом деле все очень просто запоминается. Компонентный кабель – это кабель с шестью тюльпанами на выходе, а композитный – с тремя тюльпанами. В данном случае буква «з» внутри слова композит всегда вам напомнит о кабеле именно с тремя тюльпанами.

2. Кабель HDMI для работы с сигналом высокой четкости. Сейчас это самый лучший и качественный способ подключения приставки к телевизору.
3. Дополнительный аудио-, видеопереходник, который позволяет подключать к приставке отдельно взятую аудиосистему.
4. Переходник RGB SCART для композитного кабеля.
5. Оригинальный блок питания для приставки. В комплект входят сам блок питания и электрический шнур, подключаемый к блоку питания.
6. Кабель Ethernet для подключения приставки к сетевым устройствам (модем, маршрутизатор, интернет-центр...).
7. Это стандартная гарнитура, которая подключается к геймпаду.
8. Оригинальный контроллер с двумя пальчиковыми батарейками в комплекте.

3.3. Устройство приставки

Прежде чем включать приставку в первый раз, стоит уделить немного времени на рассмотрение имеющихся у Xbox 360 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. Начнем с передней панели приставки.

3.3.1. Передняя панель приставки

Передняя часть игровой системы Xbox 360 имеет одну большую круглую кнопку, несколько открывающихся отсеков и дисковод для игровых дисков. Посмотрите на рис. 3.5, где представлена передняя часть Xbox 360. Давайте по этому рисунку рассмотрим назначение каждого элемента передней панели приставки.

1. Дисковод для игровых дисков и дисков всех поддерживаемых приставкой форматов.



Рис. 3.5 ▼ Передняя панель приставки

2. Приемопередающее устройство для связи контроллера и приставки по каналу Bluetooth.
3. Два слота под карты памяти, спрятанные под крышками. Крышки открываются вовнутрь и держатся на пружинках.
4. Кнопка синхронизации геймпада и консоли между собой. Эту кнопку можно использовать для подключения дополнительных геймпадов (см. раздел 3.4.2).
5. Кнопка включения и выключения приставки со встроенными световыми индикаторами. Четыре индикатора располагаются по кругу кнопки, и один – в центре кнопки. Когда приставка работает, центральный индикатор горит зеленым цветом. Каждый подключенный к приставке контроллер также обозначается светящимся по кругу индикатором. Первый индикатор первого подключенного к приставке геймпада горит в районе 9–12 часов циферблата и далее по кругу слева направо.
6. Два USB-порта, спрятанные под одной большой крышкой.

3.3.2. Задняя часть приставки

Переходим к задней части приставки и рис. 3.6.

1. Это специальный разъем для подключения приставки к электрической сети через блок питания, который идет в комплекте. Заметьте, что ни в коем случае нельзя использовать сторонний блок питания от неизвестного производителя!
2. Пластмассовая решетка, за которой расположены два вентилятора. Это отверстие нельзя закрывать или блокировать посторонними предметами. Постарайтесь дать возможность приставке охлаждаться должным образом, а иначе консоль просто перегреется.



Рис. 3.6 ▼ Задняя часть приставки

3. Так называемый AV-разъем для подключения композитного кабеля или компонентного кабеля. Всегда старайтесь использовать только оригинальные комплекты кабелей.
4. Разъем HDMI для подключения телевизора или монитора.
5. Дополнительный USB-порт.
6. Порт Ethernet для подключения приставки к сетевым устройствам.

3.4. Геймпад

Каждый геймпад игровой системы имеет свой оригинальный вид, но в целом по элементам управления все контроллеры где-то близки. Корпорация Microsoft разработала уникальный дизайн геймпада для Xbox 360, но оставила нам привычный механизм управления от предыдущей версии консоли. За годы существования приставок Xbox и Xbox 360 выработались определенные правила, которые в какой-то мере регулируют назначение тех или иных кнопок на определенные команды. Назначение кнопок от игры к игре, естественно, может изменяться, но в основном все разработчики игр придерживаются одних правил. Посмотрите на рис. 3.7, где каждая из кнопок и рычажков контроллера пронумерована.

1. Это один из двух рычажков джойстика. Как правило, левый рычажок отвечает за выбор направления движения игрока. Например, он может использоваться в играх для передвижения героя по игровой местности или если это машина, то для управления направлением движения и т. д. Также этот рычажок применяется для перемещений по пунктам меню игры.
2. Две кнопки с названиями **Back** и **Start** могут назначаться соответственно на возврат в предыдущее окно программы и для старта игры. Дополнительно кнопка **Back** в гоночных играх может быстро реанимировать игрока после столкновения.

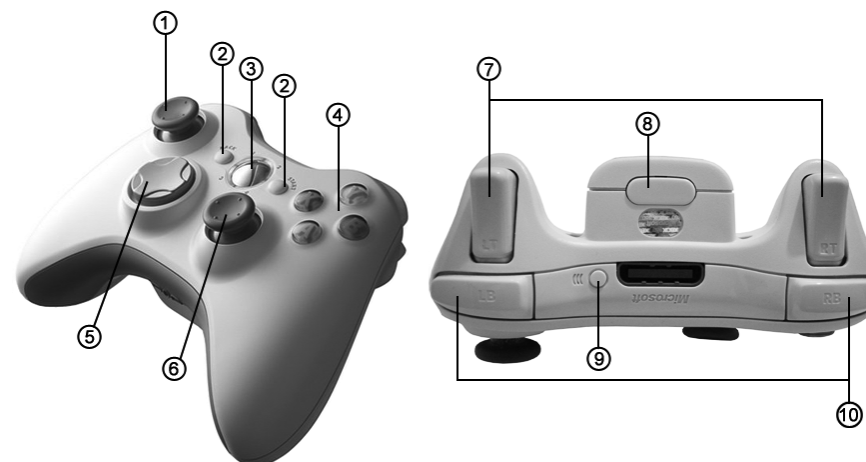


Рис. 3.7 ▼ Кнопки и рычажки геймпада

3. Это одна из системных кнопок, и называется она **Xbox Guide**. С помощью этой кнопки можно включить или выключить консоль. Дополнительно в игре или в меню приставки ее короткое нажатие вызовет информационную панель (выезжает с левой стороны) с набором различных кнопок и команд, о которых мы поговорим позже. Более длительное нажатие этой кнопки (порядка трех секунд) вызовет информационную панель, выезжающую с правой стороны с тремя командами **Выключить консоль**, **Выключить контроллер**, **Отмена** (рис. 3.10).
4. С правой стороны джойстика располагаются сразу четыре цветные кнопки с буквами **A**, **B**, **X**, **Y**. Эти кнопки с буквами используются для подачи различных команд. В меню приставки или меню игры всегда определено, на какую кнопку назначена та или иная команда. Например, кнопка с буквой **A** почти всегда выполняет роль компьютерной клавиши **Enter**. Кнопка с буквой **B** обычно служит для отмены выбранных действий или, если вы находитесь в меню консоли, для возврата на шаг назад.
5. Это крестовина геймпада, которая в чем-то аналогична клавишам компьютерной клавиатуры со стрелочками или командами **Вверх**, **Вниз**, **Влево** и **Вправо**. Крестовина обычно используется для перехода по пунктам меню или может, например, вызывать в игре карту местности, список артефактов и т. д.
6. Второй рычажок находится на джойстике несколько правее относительно первого рычага и чаще всего представляет в играх камеру или глаза, голову главного героя, которая поворачивается и смотрит в разные стороны (вверх, вниз, влево, вправо...). Такая своеобразная компьютерная мышь, если проводить аналогию с компьютерными играми.
7. Эти две кнопки с обозначениями **LT** и **RT** (левая и правая) похожи на спусковой механизм оружия. Чаще всего эти две кнопки как раз и служат для стрельбы в шутерах или исполняют роль акселератора и тормоза в гоночных играх.
8. Эта большая по размеру кнопка позволяет открыть батарейный отсек геймпада. Чтобы открыть отсек, нужно нажать эту кнопку до упора и потянуть на себя пенал отсека.
9. Кнопка синхронизации геймпада и приставки. Как вы помните, на консоли тоже есть аналогичная кнопка. Позже в подразделе 3.4.2 мы поговорим подробнее о назначении этой кнопки.
10. Еще две дополнительные кнопки с обозначениями **LB** и **RB**. Эти кнопки очень часто используются в играх для переключения камеры.

3.4.1. Вставляем батарейки

Для того чтобы геймпад работал, ему нужно электрическое питание. Беспроводный геймпад Xbox 360 работает от двух пальчиковых батареек, которые идут в комплекте с приставкой. Чтобы вставить батарейки в геймпад, аккуратно откройте крышку отсека и вытащите пенал, специально предназначенный для батареек. Затем вставьте батарейки в пенал, расположив их, как указано на

изображении отсека (рис. 3.8). Далее совместите пазы пенала с пазами контроллера и аккуратно защелкните крышку (рис. 3.9). Если вы используете аккумулятор, то техника установки будет одинакова, поскольку сам аккумулятор и будет пеналом для батареек.

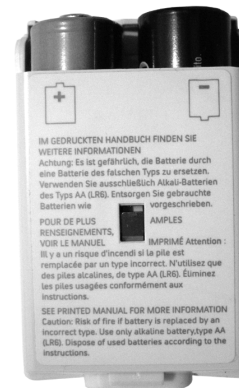


Рис. 3.8 ▼ Вставляем батарейки



Рис. 3.9 ▼ Защелкиваем пенал с батарейками

3.4.2. Поговорим о том, как использовать одновременно несколько геймпадов

Каждый геймпад изначально привязан к своей консоли, но вы можете без проблем использовать любой контроллер с другой консолью, а также задействовать одновременно до четырех геймпадов в одной игре. Для этого вам необходимо просто *синхронизировать* все имеющиеся геймпады с данной приставкой. Как это сделать? На передней панели приставки Xbox 360 есть кнопка синхронизации (рис. 3.5). Вам необходимо просто нажать эту кнопку, а затем нажать и немного подержать аналогичную кнопку на геймпаде (рис. 3.7). Порядок нажатия и их одновременность значения не имеют.

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 контроллер начнут синхронизацию и настроят друг на друга один канал передачи данных. На это у вас уйдет несколько секунд, и в это время все четыре световых датчика приставки на кнопке включения/выключения, а также кнопка геймпада **Xbox Guide** будут безостановочно мигать. После синхронизации один из последующих световых датчиков на кнопке включения/выключения загорится зеленым цветом. На контроллере также один из световых датчиков кнопки **Xbox Guide** будет гореть зеленым цветом.

Для отключения геймпада от текущей консоли необходимо нажать на геймпаде кнопку **Xbox Guide** и удерживать ее в течение нескольких секунд, до появления на экране телевизора информационной панели. Панель появится с правой стороны, и вам нужно будет выбрать джойстиком команду **Выключить контроллер**, а затем нажать на геймпаде кнопку с английской буквой **A** (рис. 3.10). Если контроллер был взят от другой приставки, то впоследствии нужно выполнить все вышеописанные действия по синхронизации с родной консолью, то есть вернуть геймпад к своей приставке.

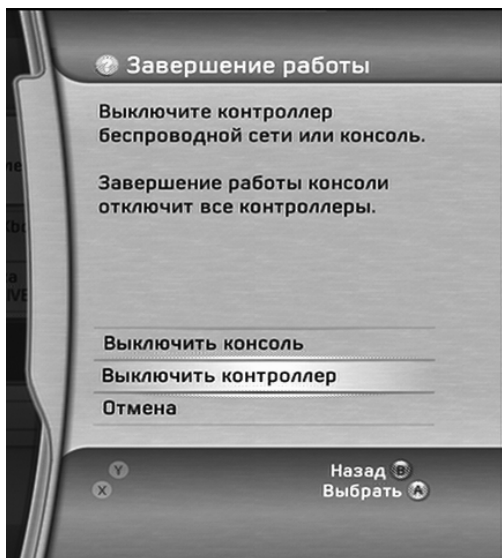


Рис. 3.10 ▼ Информационная панель

3.5. Подключаем Xbox 360 к телевизору

Первоначально нужно подключить Xbox 360 к телевизору. В зависимости от вашего приемника вам придется использовать композитный, компонентный либо HDMI-кабель. Композитный и компонентный кабели из комплектации Xbox 360 имеют одинаковый разъем для подключения к приставке. Чтобы подключить композитный или компонентный кабель, *не включая приставку*, совместите разъем кабеля с портом приставки (рис. 3.11).



Рис. 3.11 ▼ Подключаем кабель к приставке

3.5.1. Композитное подключение

Если у вас *композитное* подключение, то кабель на конце будет иметь три тюльпана трех цветов: желтого, красного и белого. Вам необходимо совместить три разноцветных тюльпана с композитным разъемом телевизора, который также имеет соответствующие разноцветные гнезда (рис. 3.12). Желтый тюльпан нужно вставить в желтое гнездо, красный тюльпан – в красное гнездо и белый тюльпан – в белое гнездо. Желтый тюльпан используется для передачи видеосигнала, а два других тюльпана работают со звуком. На телевизоре еще может остаться свободным синее гнездо, но в данном случае это гнездо не используется.

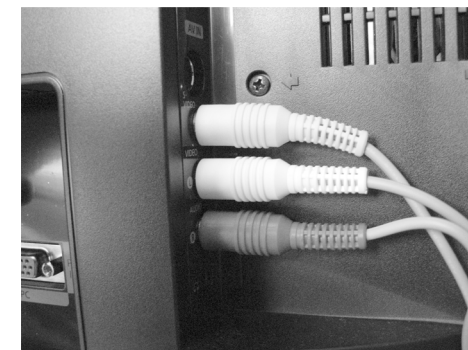


Рис. 3.12 ▼ Подключаем композитный кабель к телевизору

3.5.2. Компонентное подключение

В том случае если вы используете *компонентное* подключение, то у вас на конце кабеля будет уже шесть разноцветных тюльпанов. Два тюльпана – для подключения звука, они окрашены в белый и красный цвета, а на самих тюльпанах выдвинут значок громкоговорителя. Три тюльпана – для видеосигнала, и их концы окрашены в красный, зеленый и синий цвета. Еще один тюльпан желтого цвета в данном случае не используется. Подключать тюльпаны нужно к компонентному разъему телевизора (рис. 3.13). При подключении кабеля совместите все цвета тюльпанов с цветами гнезд телевизора (рис. 3.14). Поскольку кабель имеет два тюльпана красного цвета (один – для звука, а другой – для видео), то вам придется внимательно присмотреться к панели телевизора и вставить красный тюльпан со значком громкоговорителя в гнездо приема именно аудио-сигнала. На панели телевизора обычно присутствует надпись **Audio** (рис. 3.13).



Рис. 3.13 ▼ Гнезда телевизора для подключения компонентного кабеля

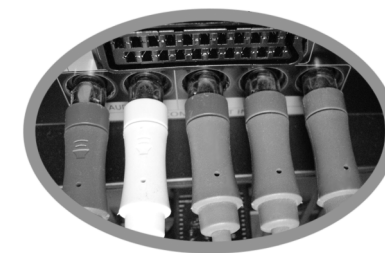


Рис. 3.14 ▼ Подключаем компонентный кабель к телевизору



Рис. 3.15 ▼ Включаем режим HDTV

включить HDTV на простом телевизоре, конечно, можно, но кроме черного экрана вы не увидите ничего.

3.5.3. HDMI-подключение

Подключать приставку к телевизору через *HDMI-кабель* значительно проще. Здесь нужно просто совместить один из концов кабеля с соответствующим разъемом приставки и телевизора (рис. 3.16). Повторюсь, этот способ подключения самый качественный, и если ваш телевизор может работать с HDMI, выберите этот тип подключения без раздумий!

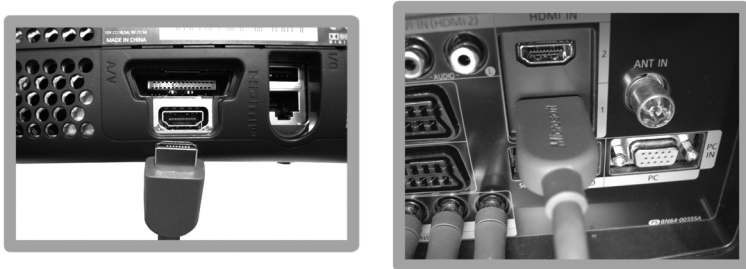


Рис. 3.16 ▼ HDMI-подключение

3.6. Подключаем Xbox 360 к электрической сети

Для питания приставка Xbox 360 использует электрическую сеть и понижающий до 12 вольт блок питания. Блок питания идет в комплекте с консолью, использовать самодельные либо сторонние блоки не рекомендуется. Чтобы подключить блок питания к приставке, нужно просто совместить кабель от блока с разъемом консоли (рис. 3.17). Разъем по своему исполнению не стандартен, и когда вы будете вставлять кабель в разъем, **необходимо обязательно** нажать до упора на две кнопки, которые располагаются на штекере кабеля, и только по-

Кроме этого, на композитном и компонентном кабелях, непосредственно на разъеме, который подключается к приставке, присутствует специальный *переключатель*. С помощью этого переключателя можно выбрать режим передачи видеосигнала на телевизор. Так, если ваш телевизор умеет работать с форматом HD, то вам необходимо передвинуть ползунок переключателя к надписи HDTV (рис. 3.15). Если телевизор не умеет работать с HD-форматом, передвиньте переключатель к надписи TV. Попробуйте



Рис. 3.17 ▼ Разъем приставки для подключения блока питания

том вдвинуть кабель в разъем до конца и отпустить кнопки (рис. 3.17). Не втискивайте кабель в разъем силой без нажатия кнопок, иначе можно повредить защелкивающийся механизм для удержания кабеля.

Далее сам блок питания необходимо подсоединить к электрическому кабелю из комплекта консоли. Здесь тоже все очень просто, совместите соответствующие разъемы между собой и вставьте кабель до упора (рис. 3.18). После подключения Xbox 360 к блоку питания и телевизору можно подключать приставку к электрической сети и переходить к первичной настройке игровой системы.



Рис. 3.18 ▼ Соединяем блок питания с электрическим кабелем

3.7. Первое включение

Перед включением Xbox 360 позаботьтесь о том, чтобы приставка стояла на ровной поверхности и не могла соскользнуть, например, с края стола и тумбочки. Консоль можно устанавливать как вертикально, так горизонтально, но если есть возможность поставить Xbox 360 горизонтально, то лучше выбрать именно этот вариант установки. После подключения приставки к электрической сети запустить ее можно, нажав на большую круглую кнопку на корпусе Xbox 360, или просто нажать и удерживать пару секунд кнопку **Xbox Guide** на геймпаде. Если нажимаете кнопку на корпусе приставки, то также нужно дополнительно включить геймпад кнопкой **Xbox Guide**, поэтому проще запускать консоль с контроллера.



*Выключить приставку можно по нажатию кнопки включения/выключения на корпусе консоли либо с помощью кнопки **Xbox Guide**. Эту кнопку необходимо удерживать в течение нескольких секунд до появления информационной панели и далее избрать команду **Выключить консоль** (рис. 3.10).*

После запуска приставки на экране телевизора появится первая заставка с логотипом Xbox 360, которая будет вас встречать каждый раз при включении



Рис. 3.19 ▼ Заставка

консоли (рис. 3.19). Затем, когда система (дашборд) загрузится в первый раз, вы попадете на первую страницу настроек, где вам нужно будет выбрать язык интерфейса системы (рис. 3.20). Далее система предложит выполнить ряд первичных настроек, необходимых для начального этапа функционирования приставки. Эти первичные настройки будут появляться лишь при первом включении консоли. В следующие разы вы будете заходить сразу в главное меню Xbox 360.

Но прежде чем мы перейдем к первичным настройкам системы, стоит поговорить более подробно об интерфейсе пользователя и механизме перехода контроллером по главному меню приставки.



Рис. 3.20 ▼ Первая страница настроек системы

3.7.1. Интерфейс пользователя

В целом общий принцип работы с меню Xbox 360 очень прост. Дашборд консоли имеет визуальный и очень дружелюбный интерфейс пользователя. На экране одновременно всегда представлена одна страница (рис. 3.21). Каждая страница может иметь свой внешний вид. Изначально, когда Xbox 360 начинает работать, вы попадаете в главное меню приставки. Страницы главного меню всегда имеют по бокам слева и справа экрана телевизора так называемые *вкладыши*

ки. По сути, каждая новая вкладка – это новая тематическая страница меню приставки. Вкладок всего пять штук. Каждая вкладка имеет свое оригинальное название – это **Магазин**, **Xbox Live**, **Игры**, **Мультимедиа** и **Система** (рис. 3.21). Догадаться о назначении каждой вкладки не сложно. Переход по вкладкам осуществляется левым рычажком геймпада, который выступает своего рода курсором в меню приставки. Для навигации по вкладкам просто нажмите рычажок в одну из сторон, и вы перейдете на следующую по очереди вкладку.

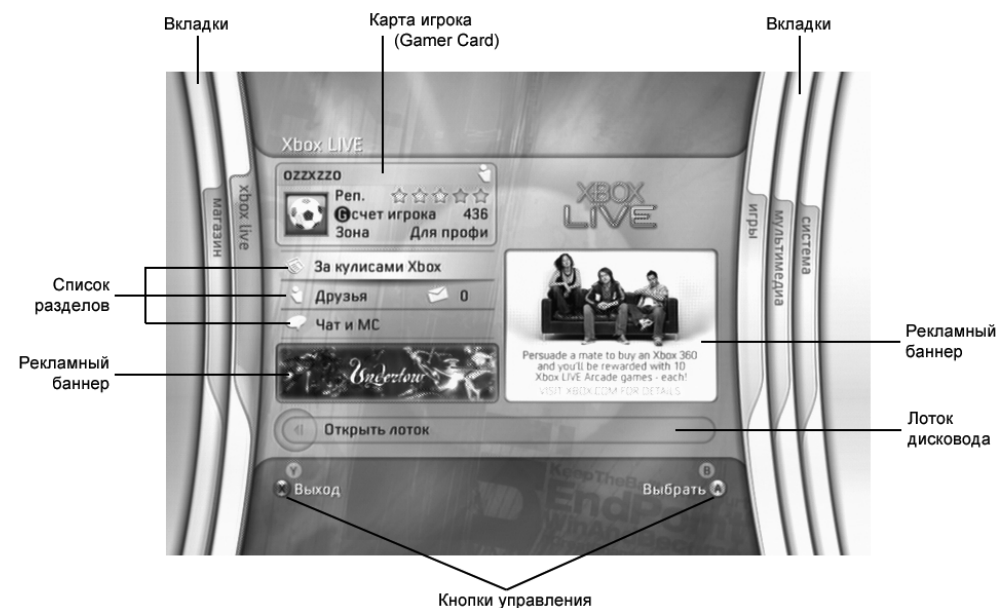


Рис. 3.21 ▼ Главное меню приставки

Каждая вкладка главного меню содержит карту игрока (подробнее о карте мы поговорим в следующем разделе), вертикальный список разделов, который может быть разным по количеству ссылок, рекламные баннеры игр из Xbox Live (баннеры активны только в том случае, если вы подключены к Интернету). Дополнительно в нижней части страницы находятся значок лотка дисководов и описание команд, назначенных на кнопки геймпада с буквами **A**, **B**, **X** и **Y**.

Пять вкладок главного меню – это основные пять страниц, через которые вы можете получить доступ к другим функциям приставки. На каждой странице главного меню присутствует вертикальный список ссылок на разделы. Переходить по ссылкам раздела можно при помощи левого рычажка, перемещая его вверх или вниз. Каждое перемещение рычажка будет наводить курсор на один из разделов, баннер или лоток дисководов. Как только вы выделите курсором необходимую ссылку на раздел, то в нижней части страницы активизируется помощь по кнопкам геймпада. В частности, около каждой кнопки будет написа-

но, какая из команд на эту кнопку в данный момент назначена. Как правило, кнопка с буквой **A** служит своеобразной клавишей **Enter** (ввести, подтвердить..), а кнопка с буквой **B** – клавишей **Esc** (отмена, назад...). Кнопки с буквами **X** и **Y** на разных страницах выполняют разнообразные функции.

Чтобы открыть один из разделов, вам необходимо навести курсор на название раздела и нажать на геймпаде кнопку с буквой **A**. В дальнейшем, когда мы будем говорить: выберите раздел, команду, опцию и т. д., – это будет подразумевать наведение курсора на данный раздел, команду, опцию и нажатие кнопки с буквой **A**. Например, если навести курсор на один из баннеров и нажать кнопку с буквой **A**, то вы переместитесь на страницу этой рекламы, а если навести курсор на лоток дисковод и нажать кнопку с буквой **A**, то лоток откроется.

Как мы уже выяснили, в главном меню всего пять вкладок, которые представляют пять тематических страниц. На каждой странице есть вертикальный список разделов. Выбор одного из разделов откроет новую страницу с набором других подразделов (рис. 3.22). В отличие от пяти страниц главного меню, вложенные страницы разделов могут отличаться друг от друга своим внешним видом, а также эти страницы не имеют боковых вкладок. Навигация по разделам происходит в том же ключе, что в главном меню, здесь механизм перехода и выбор команд одинаков.

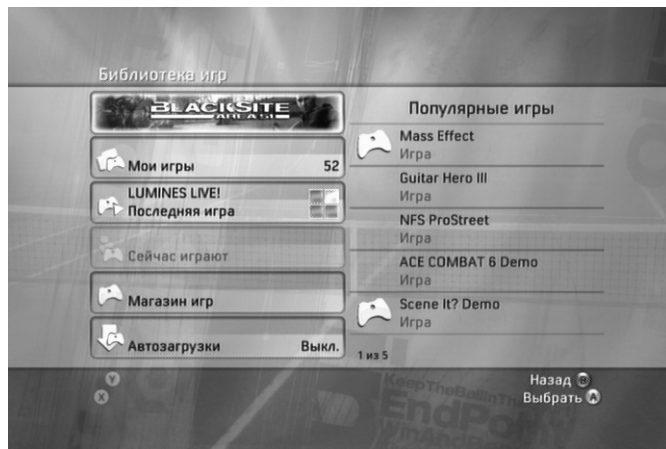


Рис. 3.22 ▼ Разделы

Кроме главного меню и разделов, дашборд Xbox 360 имеет так называемые выезжающие с боков экрана (слева и справа) *панели*. Вызов левой панели доступен по краткосрочному нажатию на геймпаде кнопки **Xbox Guide** (рис. 3.23). Вызов правой панели доступен по чуть более долгому нажатию (порядка трех секунд) кнопки **Xbox Guide** (рис. 3.10). В некоторых случаях панели могут появляться и не только по нажатию кнопки **Xbox Guide**. Каждая панель имеет

Рис. 3.23 ▼ Левая панель

свой набор команд и предлагает пользователю определенный функционал, о котором мы поговорим по мере ознакомления. Думается, общий смысл навигации по меню приставки вам теперь понятен, и мы можем смело переходить к первичной настройке консоли.

3.7.2. Начало первичной настройки приставки

Первая страница настроек **Язык** предложит выбрать вам язык интерфейса (рис. 3.20). Найдите в списке пункт **Русский** и выберите его курсором. После этого вы переместитесь на новую страницу **Регион** (рис. 3.24). На этой странице вам предстоит выбрать свое место проживания. Прокручиваем список левым рычажком геймпада до пункта **Россия** и выбираем этот пункт нажатием кнопки контроллера с буквой **A**. На экране откроется новая страница **Профиль игрока**, которая позволит вам создать новый профиль игрока на вашей приставке или создать свой уникальный Gamertag (рис. 3.25).



Рис. 3.24 ▼ Страница Регион

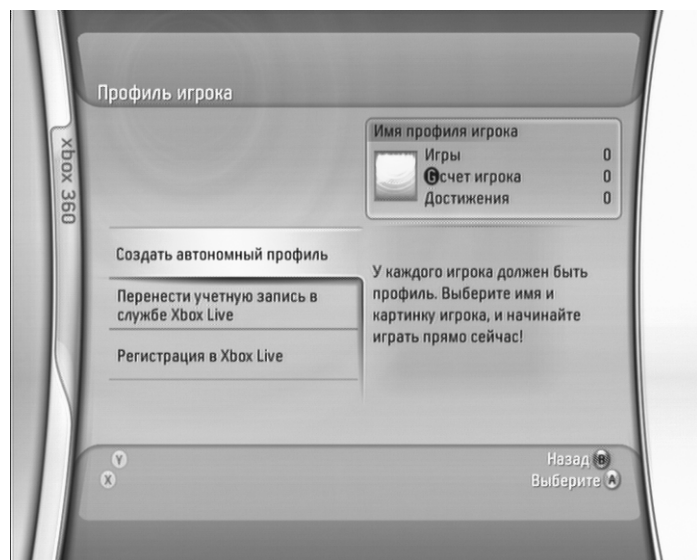



Рис. 3.25 ▼ Страница Профиль игрока

С этого момента у вас есть три варианта дальнейшего развития событий. На странице **Профиль игрока** располагаются три ссылки, или пункта: **Создать автономный профиль**, **Перенести учетную запись в службе Xbox Live** и **Регистрация Xbox Live**. Выбор одного из этих пунктов как раз и определяет цепочку дальнейших событий. Ссылка **Создать автономный профиль** позволяет пользователю создать локальный профиль игрока без выхода в сеть Интернет или без регистрации игрока в Xbox Live. Второй пункт **Перенести учетную запись в службе Xbox Live** дает возможность закрепить уже имеющийся или зарегистрированный в Xbox Live профиль пользователя. Последний пункт **Регистрация Xbox Live** предоставит вам возможность пройти полный этап регистрации Gamertag в сервисе Xbox Live через сеть Интернет. Так что же выбрать?

По большому счету, сейчас все зависит от вашего подключения к Интернету. В данный момент вы не имеете доступа к сетевым настройкам приставки, но Xbox 360 наделена интеллектуальной способностью подключаться к Интернету в одно соединение. То есть в идеале вам достаточно просто подключить приставку к модему, и вы уже в сети Интернет. На деле, к сожалению, не все так просто, и в основном проблемы возникают с провайдерами услуг или домашними сетями. Поэтому если вы сможете подключить консоль к Интернету и сервису Xbox Live, то лучше всего выбрать варианты **Регистрация в Xbox Live** или **Перенести учетную запись в службе Xbox Live** (если вы имеете свой Gamertag). Если же соединить Xbox 360 с Интернетом не получается, тогда нужно выбирать пункт **Создать автономный профиль** и после этого «копаться» в сетевых настройках приставки. Затем автономный профиль можно легко

удалить либо оставить и создать свой уникальный и глобальный Gamertag в сервисе Xbox Live.

 При удачном подключении к Интернету и сервису Xbox Live в первый раз дашборд может вам предложить обновить текущую прошивку, если в сети имеется обновление. Операция обновления дашборда несложная, выполняется в автоматическом режиме и займет всего пару минут времени при среднем по скорости соединении с Интернетом (см. главу 4).

По сетевым настройкам системы и подключению к сервису Xbox Live у нас в книге будет целая глава за номером пять, а по созданию Gamertag в службе Xbox Live – глава номер шесть. Поэтому рассмотрение варианта регистрации Gamertag в службе Xbox Live переносим к соответствующим главам, или если хотите, то прямо сейчас можете пролистать материал до нужной страницы книги. В данном случае нам остается вариант с созданием локального профиля и переноса профиля на вашу новую приставку. Сейчас мы рассмотрим оба этих варианта, а затем в следующей главе приступим к расширенным настройкам системы.

3.7.3. Создание локального профиля пользователя

Это самый простой и короткий вариант развития событий в первичной настройке консоли. На странице **Профиль игрока** выберите пункт **Создать автономный профиль**. На экране телевизора или монитора с левой стороны выведет панель с виртуальной клавиатурой (рис. 3.26). С помощью клавиатуры



Рис. 3.26 ▼ Виртуальная клавиатура

вам нужно набрать любое понравившееся имя игрока (до 15 символов) и нажать кнопку **Готово**. Имя можно выбирать любое, поскольку вы будете регистрировать профиль локально. Затем вы перейдете в главное меню консоли, где сможете продолжить настройки системы.

3.7.4. Перенос профиля пользователя из Xbox Live

Вариант переноса Gamertag на приставку из Xbox Live возможен только при активном соединении с Интернетом и при наличии уже зарегистрированного профиля в сервисе Xbox Live. Предлагаю вам проследить в реальном времени этап переноса моего Gamertag с Xbox 360 Premium на Xbox 360 Elite в пошаговом режиме и затем вернуться к дальнейшим настройкам системы.

1. После того как вы выберете на странице **Профиль игрока** ссылку **Перенести учетную запись в службу Xbox Live**, на экране телевизора откроется новая страница под названием **Тег игрока в Xbox Live** (рис. 3.27). На этой странице в поле **Тег игрока** вам необходимо ввести свой Gamertag. Для этого выберите курсором **Тег игрока** и с помощью виртуальной клавиатуры введите название своего профиля пользователя (рис. 3.28). После ввода нажмите кнопку **Готово**, а затем на странице **Тег игрока в Xbox Live** – кнопку **Далее**.
2. Новая страница **Windows Live ID** потребует от вас ввода адреса электронной почты и пароля вашей учетной записи Windows Live ID (рис. 3.29). Введите те данные, с которыми вы ранее регистрировали свой Gamertag. Для продолжения нажмите кнопку **Вход**. Появится новая

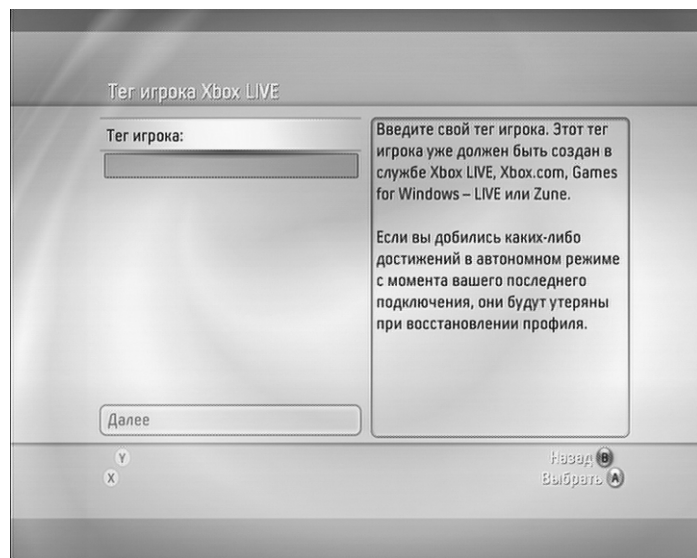


Рис. 3.27 ▼ Страница **Тег игрока в Xbox Live**

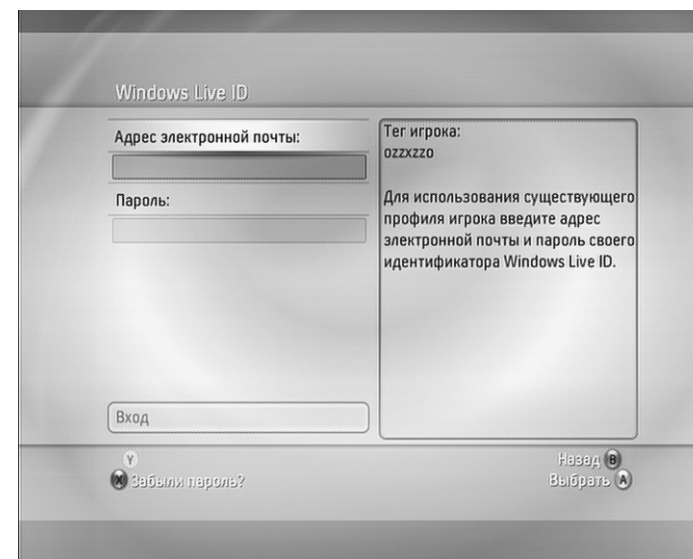


Рис. 3.28 ▼ Виртуальная клавиатура

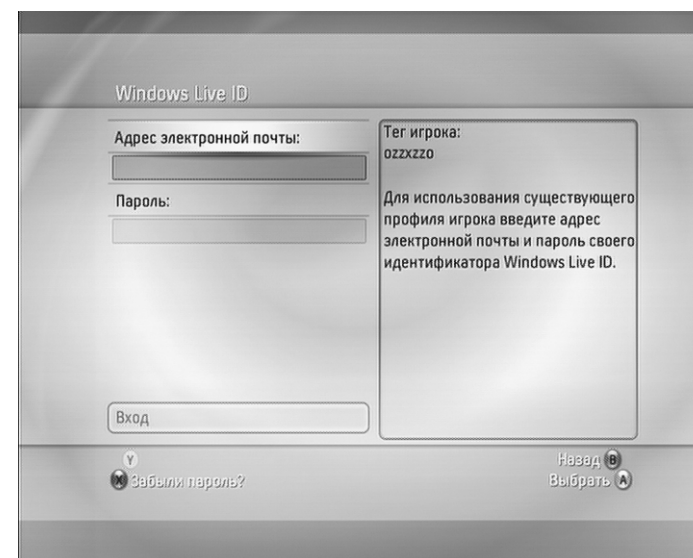


Рис. 3.29 ▼ Страница **Windows Live ID**

страница с лицензионным соглашением и данными о конфиденциальности (рис. 3.30). Внимательно изучите предлагаемый материал и выберите кнопку **Принять**.

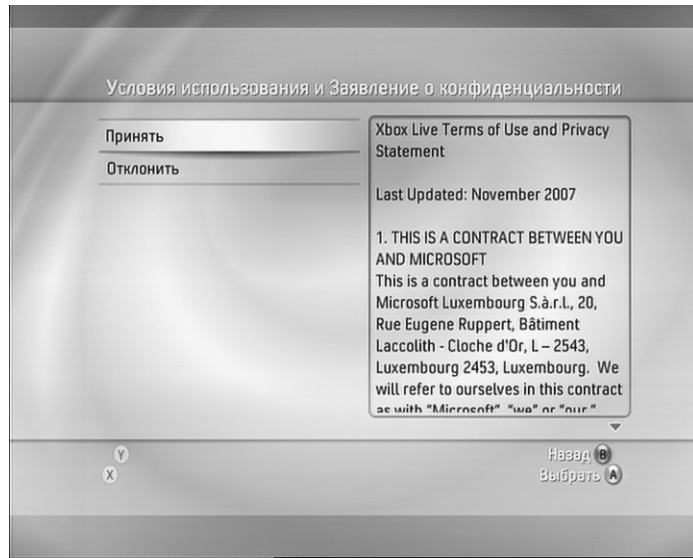


Рис. 3.30 ▼ Лицензионное соглашение

- После этих действий на экран с правой стороны выедет панель **Windows Live ID**. На этом шаге система предложит вам сохранить пароль для входа в Xbox Live под своим Gamertag (рис. 3.31). Пароль проще всего сохранять в памяти приставки, поэтому нажмите кнопку **Сохранить пароль**. Иначе вам придется при каждом доступе к Xbox Live вводить пароль заново.
- Далее на странице **Часовой пояс** вам будет предложено указать свой часовой пояс (рис. 3.32). Выберите пункт **Часовой пояс** и на новой открывшейся странице прокрутите список поясов до нужного вам значения (рис. 3.33). После установки курсора на одну из записей нажмите на геймпаде кнопку с буквой **A**. Возвратившись на страницу **Часовой пояс**, включите переход на летнее время и нажмите кнопку **Продолжить**. После этого приставка соединится с сервисом Xbox Live и в автоматическом режиме приступит к восстановлению Gamertag на вашей приставке (рис. 3.34).

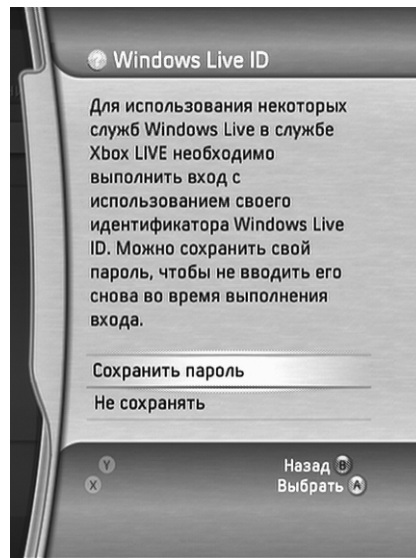


Рис. 3.31 ▼ Сохраняем пароль на приставке

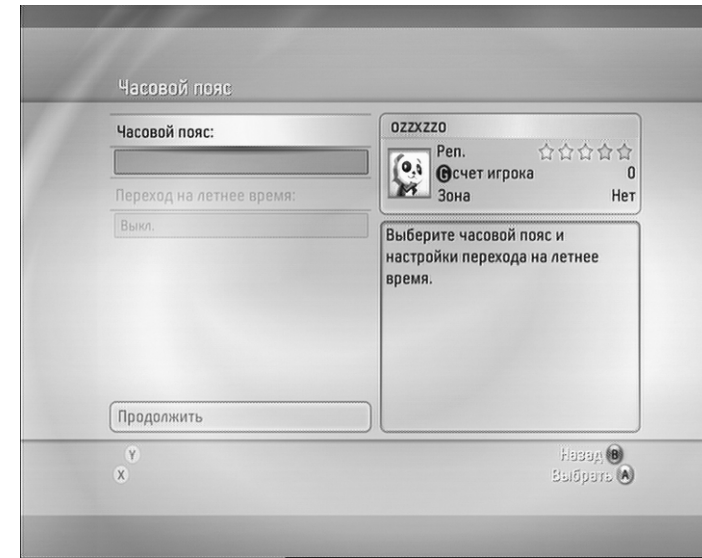


Рис. 3.32 ▼ Страница Часовой пояс

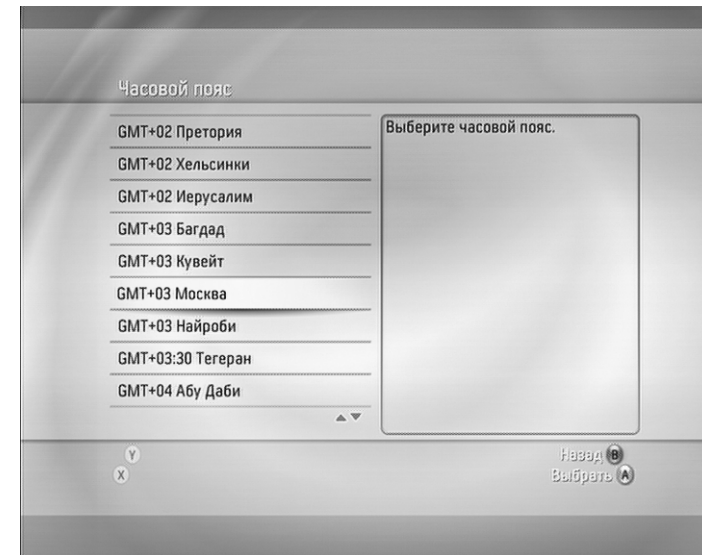


Рис. 3.33 ▼ Выбираем свой часовой пояс

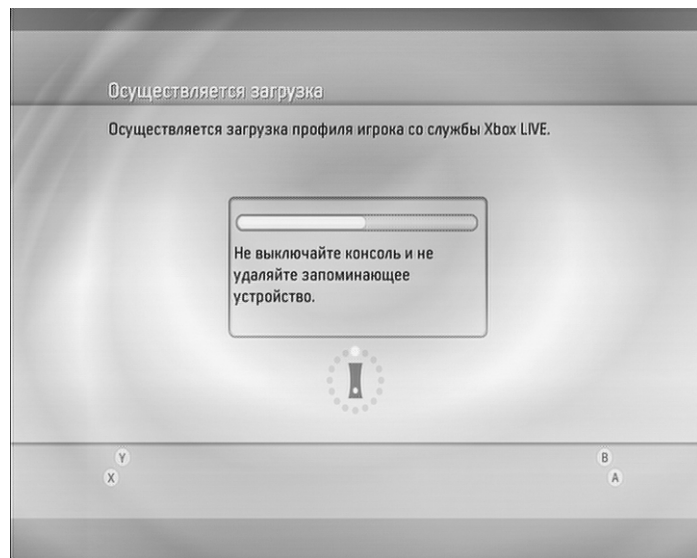


Рис. 3.34 ▼ Загрузка данных из Xbox Live

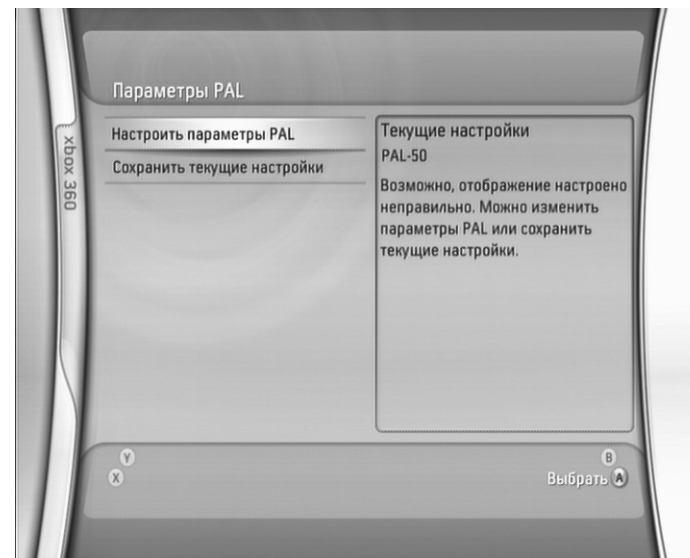


Рис. 3.35 ▼ Настройки видеорежима

3.7.5. Окончание первичной настройки приставки

После создания локального профиля, или завершения восстановления Gamertag, на экране телевизора или монитора откроется страница настроек видеорежима (рис. 3.35). Подстройте под свой телевизор выходной сигнал приставки с помощью выбора тех или иных опций на странице настроек в зависимости от вашей модели телевизора. После первичных настроек системы вы попадете на страницу **Первоначальная настройка завершена** (рис. 3.36). Выбрав на этой странице пункт **Выход из программы настройки**, вы перейдете в главное меню приставки (рис. 3.21). На этом все первоначальные настройки завершены, и в следующей главе мы продолжим настраивать систему уже в расширенном варианте.

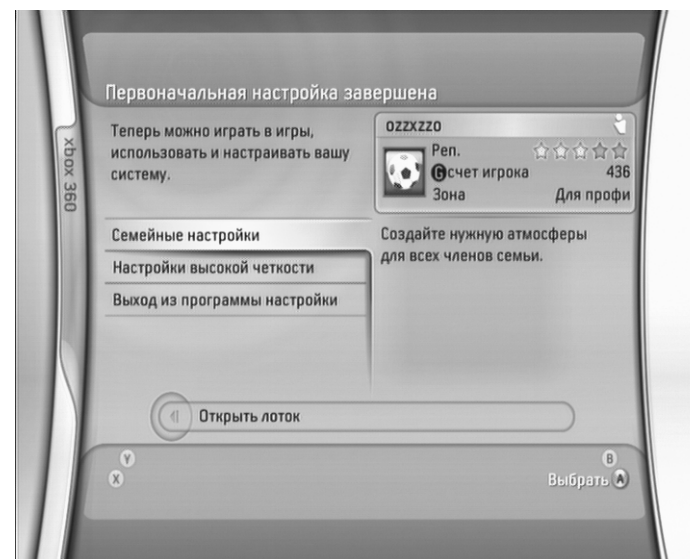


Рис. 3.36 ▼ Страница Первоначальная настройка завершена

II Часть

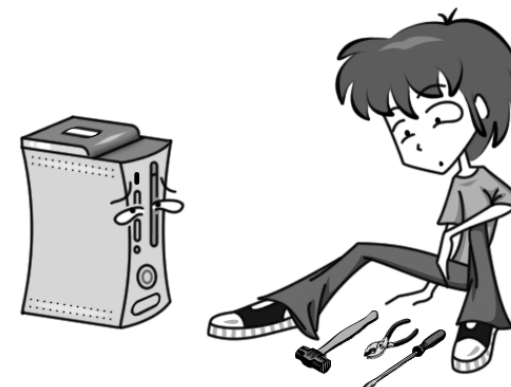
Система и ее тонкая настройка

- ❑ Глава 4. Системные настройки
- ❑ Глава 5. Настраиваем подключение к Xbox Live
- ❑ Глава 6. Регистрация Gamertag
- ❑ Глава 7. Настройки пользователя

4 Глава

Системные настройки

- В этой главе:
- ❑ Настройки
 - ❑ Родительский контроль
 - ❑ Память приставки
 - ❑ Начальные установки
 - ❑ Обновление дашборда



После того как в прошлой главе вы познакомились с устройством Xbox 360, включили консоль в первый раз и выполнили первичные настройки системы, необходимо уделить немного времени для настройки оставшихся системных опций. Итак, в главном меню приставки с помощью левого рычажка перейдите на вкладку **Система** (рис. 4.1). Вкладка система содержит вертикальный список следующих разделов: **Настройки консоли**, **Родительский контроль**, **Память**, **Параметры сети**, **Компьютеры**, **Xbox Live Vision** и **Начальная установка**. В этой главе мы не будем изучать пару разделов, просто потому, что для этих разделов в книге выделяется целая глава. Например, раздел **Параметры сети** – это очень важный раздел для настроек подключения к Интернету, и у многих пользователей возникают проблемы с подключением. Поэтому следующая глава полностью отдана для рассмотрения этого вопроса, и аналогичная ситуация с парой других нерассматриваемых разделов.

Что касается общей навигации по разделам вкладки **Система**, то здесь все довольно просто. Выбрав геймпадом один из перечисленных разделов, вы откроете на экране телевизора новую страницу. В зависимости от функционала открытого раздела он может иметь еще ряд вложенных подразделов. Выбирая каждый из подразделов, вы будете углубляться в структуру раздела и по мере

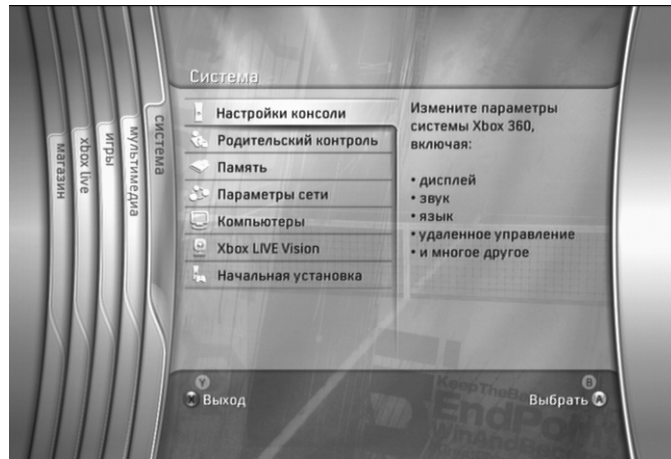


Рис. 4.1 ▼ Вкладка Система

необходимости настраивать те или иные параметры системы. Для возврата из подраздела или раздела необходимо нажать на контроллере кнопку с английской буквой **В**. Каждое нажатие кнопки с буквой **В** будет возвращать вас на шаг или на одну страницу назад. Думается, что с навигацией по вкладкам и переходом по страницам вы уже разобрались еще в третьей главе, так что перейдем от слов к делу.

4.1. Настройки консоли

Первый раздел **Настройки консоли** позволит вам настроить ряд отдельных параметров, связанных с видеосигналом, звуком, языком системы, местом проживания, часовым поясом и многим другим. Выберите джойстиком на вкладке **Система** раздел **Настройки консоли**. На экране телевизора или монитора откроется новая страница с одноименным названием раздела (рис. 4.2). На странице представлен вертикальный список с перечнем доступных подразделов. Каждый такой подраздел – это тематический сборник настраиваемых параметров. Начнем с первого по списку подраздела **Дисплей**.

4.1.1. Дисплей

После открытия подраздела **Дисплей** (рис. 4.3) сразу в глаза бросается некоторая несогласованность в работе нескольких переводчиков, занимавшихся локализацией дашборда. Так, подраздел с внешней стороны вроде бы называется **Дисплей**, а внутри уже носит название **Экран**. Конечно, это не столь страшно, но иногда по ходу книги могут возникать проблемы с различием названий разделов и страниц, которые на одной вкладке называются одним словом, а на другой – уже другим словом, имейте это в виду.

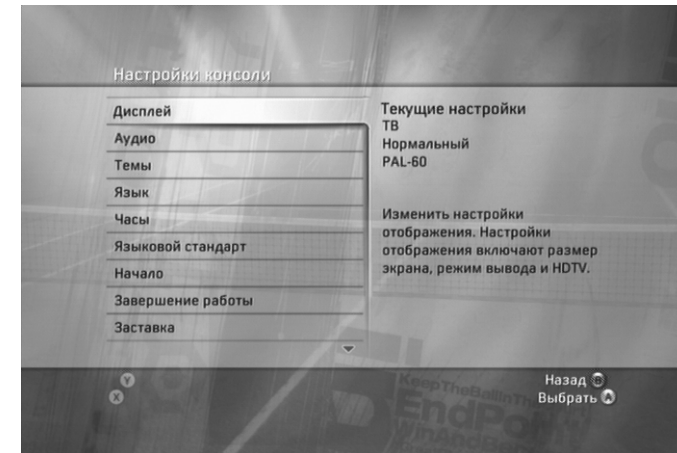


Рис. 4.2 ▼ Раздел Настройка консоли

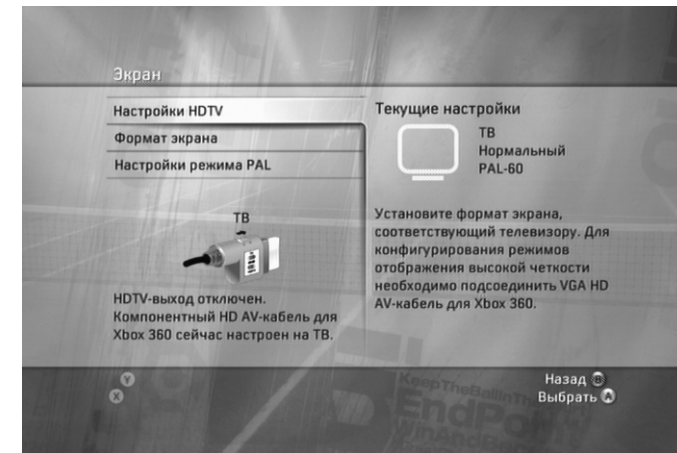


Рис. 4.3 ▼ Раздел Дисплей – Экран

На странице **Экран** вам будут доступны три вложенных подраздела: **Настройки HDTV**, **Формат экрана** и **Настройки режима PAL**. Открываем вложенный подраздел **Настройки HDTV** и смотрим по рис. 4.3, какие опции к настройкам параметров видеосигнала нам может предложить открытая страница. В частности, на выбор доступны четыре режима: 480р, 720р, 1080i и 1080р (рис. 4.4). В первой главе мы касались всех перечисленных режимов, и в зависимости от вашего телевизора вам нужно выбрать соответствующий формат сигнала. К слову, система Xbox 360 интеллектуальна и сама на автомате определяет выходной сигнал, поэтому чаще всего приходится подстраивать ряд косметических параметров.

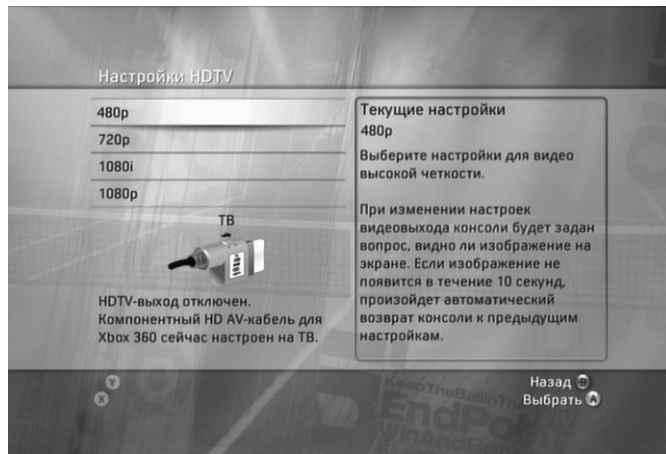


Рис. 4.4 ▼ Настройки HDTV

Дополнительно при выборе разрешения выходного сигнала необходимо помнить, что если вы пользуетесь оригинальным кабелем от Xbox 360, а ваш телевизор умеет работать с HDTV, то на разъеме кабеля (который вставляется непосредственно в Xbox 360) нужно выставить переключатель в режим HDTV. На рис. 4.3 и рис. 4.4 видно, как система напоминает об этом графическим изображением внизу страницы. Выбрав соответствующую позицию переключателя на кабеле, вы сможете добиться максимально возможного качества картинки выходного видеосигнала в режиме HDTV.

Если вы подключаете приставку к монитору через специальный VGA-кабель, то настраиваемые параметры подраздела **Экран** будут содержать другие значения настроек. В этом случае консоль на автомате определит технические возможности вашего монитора и отобразит на экране все возможные разрешения. В работе с монитором все аналогично работе с простой компьютерной системой. Выберите из списка необходимое разрешение и спокойно наслаждайтесь игрой.

Подраздел **Формат экрана** имеет две настраиваемые опции и позволяет выбрать формат экрана (рис. 4.5). Можно выбрать нормальный экран размером 4:3, который используется в телевизорах и мониторах с квадратным экраном, и широкоформатный 16:9. Последний формат применяется в широкоформатных телевизорах и во многих новых мониторах. Правда, на широкоформатных мониторах сигнал имеет пропорции 16:10, от чего на экране могут появиться черные полосы.

Подраздел **Настройки режима PAL** (рис. 4.6) дает возможность в выборе режима отображения сигнала. Можно избрать режим PAL-50 или режим PAL-60. После последнего обновления от 4 декабря режим PAL-60 стоит по умолчанию, так что если вы хотите перейти в режим PAL-50, то сделать это придется вручную. Кстати, в некоторые игры можно играть только в режиме PAL-60, и обычно на обложке таких игр стоит соответствующая пометка (PAL-60).



Рис. 4.5 ▼ Формат экрана

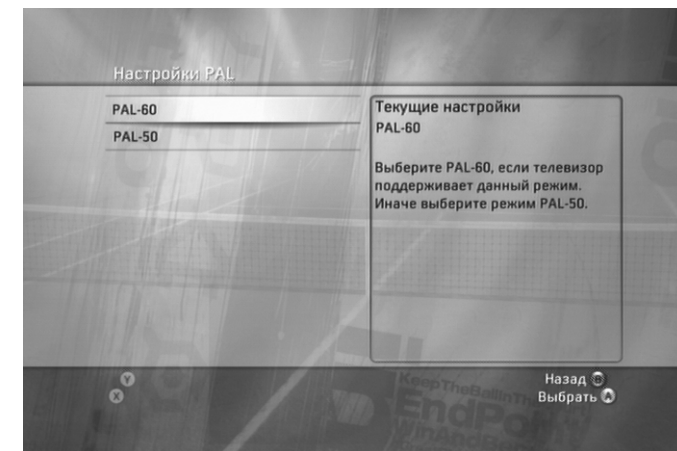


Рис. 4.6 ▼ Настройки режима PAL

4.1.2. Аудио

Раздел **Аудио** содержит два вложенных подраздела: **Цифровой выход** и **Звуковые эффекты** (рис. 4.7). Как видно из названия раздела, он предназначен для настройки звуковых параметров приставки. Так, подраздел **Цифровой выход** позволяет выбрать формат вывода цифрового звука. Доступны три формата: Digital Stereo, Dolby Digital 5.1 и Dolby Digital с WMA Pro (рис. 4.8). Выбор того или иного формата всецело зависит от телевизора, а также от подключенной к нему стереосистемы. Вам нужно избрать из списка формат, который лучше всего подходит к вашим принимающим устройствам. Второй подраздел позво-

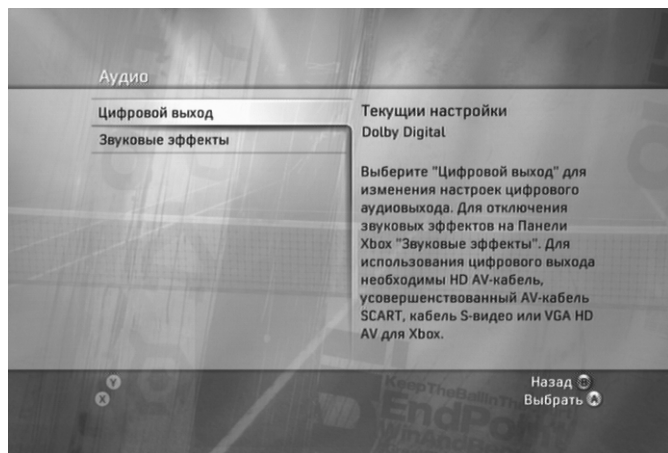
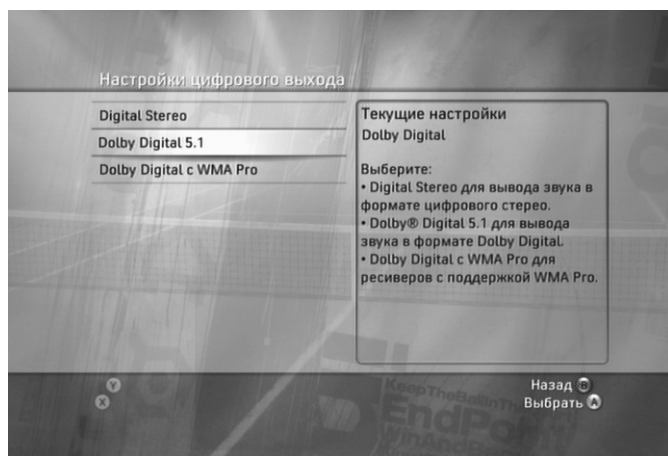
Рис. 4.7 ▼ Раздел **Аудио**

Рис. 4.8 ▼ Формат экрана

ляет включить или выключить звуковые эффекты, закрепленные за кнопками контроллера и воспроизводящиеся в момент работы с меню приставки.

4.1.3. Язык

В общем списке раздела **Настройки консоли** перед подразделом **Язык** имеется подраздел **Темы**. Этот подраздел служит для выбора или установки темы меню консоли. Фактически этот подраздел дублирует, или, точнее, переадресовывает пользователя к личным настройкам профиля дашборда, поэтому изучать этот раздел мы сейчас не будем и вернемся к нему в главе 7 «Личные настройки».

Подраздел **Язык** предоставляет возможность выбора языка для интерфейса системы (рис. 4.9). Список поддерживаемых приставкой языков достаточно большой. Если вы приобрели консоль в России и эта консоль поставляется специально для нашего рынка, то по умолчанию в настройках должен стоять русский язык. Если по каким-то причинам язык был выбран неверно, то выберите из списка пункт **Русский** и нажмите на контроллере кнопку с буквой **A**. Сам выбор языка не влияет на изменение вашего местожительства и не приведет к сбросу глобальных настроек приставки, он только устанавливает язык интерфейса системы, или язык дашборда.

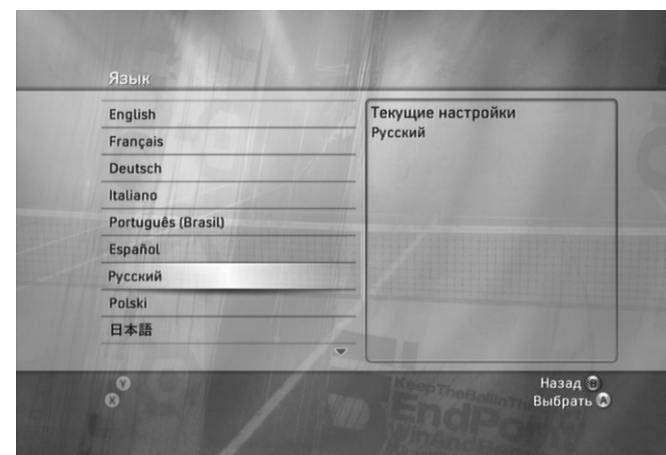


Рис. 4.9 ▼ Выбор языка

4.1.4. Часы

Подраздел **Часы** имеет четыре вложенных подраздела: **Дата и время**, **Формат времени**, **Часовой пояс** и **Переход на летнее время** (рис. 4.10). Думается, в настройках этого подраздела все ясно и понятно только по одним названиям. Параметры настроек в этом подразделе могут совпадать с текущим временем и датой, а могут и не совпадать. Здесь все зависит от того, когда в первый раз включалась консоль. Если настройки неправильные, зайдите в каждый подраздел и установите текущую дату, время и часовой пояс.

4.1.5. Языковой стандарт

Подраздел **Языковой стандарт** (рис. 4.11) – очень важный раздел, и отчасти его настройки базируются на настройках подключения к Интернету, которые делаются в глобальном разделе **Параметры сети** на вкладке **Система**. Если вы приобрели консоль в России и эта консоль поставляется специально для нашего рынка, то по умолчанию будет выбрана страна Россия как место вашего проживания. Если приставка не из официальной поставки, то нужно самому вы-

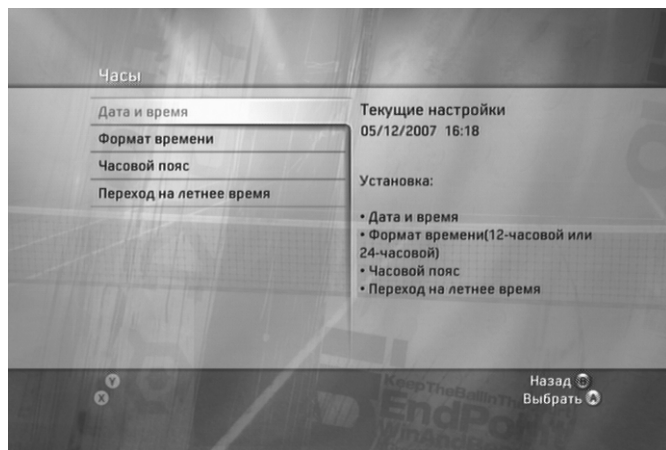


Рис. 4.10 ▼ Подраздел Часы

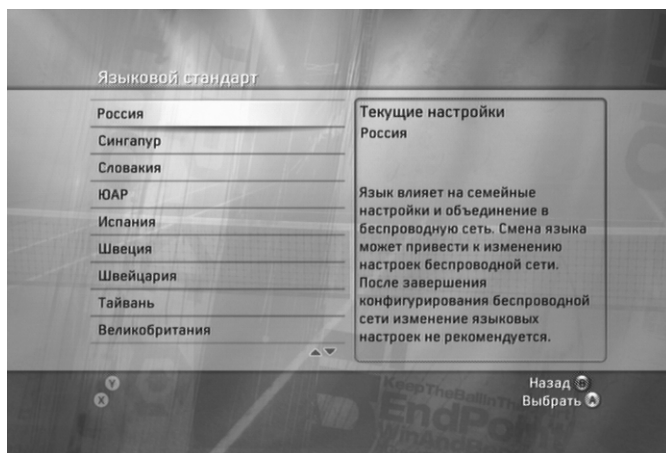


Рис. 4.11 ▼ Языковые стандарты

брать Россию. Хитрить здесь особо не нужно, если вы живете в России, то выбирайте страну вашего проживания как есть. Дело в том, что, заходя на Xbox Live, вы так и так будете определены по IP-адресу программным обеспечением, установленным на сервере. Так что, чтобы вам там ни писали, ваше местоположение будет известно в любом случае.

4.1.6. Начало

Подраздел с интересным названием, или, точнее, русскоязычным переводом **Начало**, служит для настройки первичных параметров приставки в момент ее включения (рис. 4.12). Например, если у вас в дисковом отсеке остался DVD-диск

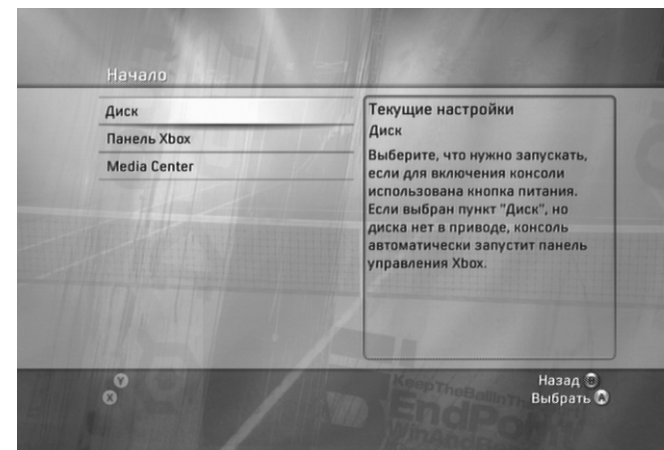


Рис. 4.12 ▼ Начнем сначала

с игрой, то система должна знать, что ей делать. Нужно ли ей запускать игру с диска или игнорировать диск и перейти к загрузке меню консоли. Именно в подразделе **Начало** вы можете задать первоначальные настройки Xbox 360, которые будут задействоваться при включении приставки.

4.1.7. Завершение работы

Не менее важный подраздел **Завершение работы** содержит два вложенных подраздела: **Автоматическое выключение** и **Фоновые загрузки** (рис. 4.13). Назначение этих настроек следующее. Подраздел **Завершение работы** позво-

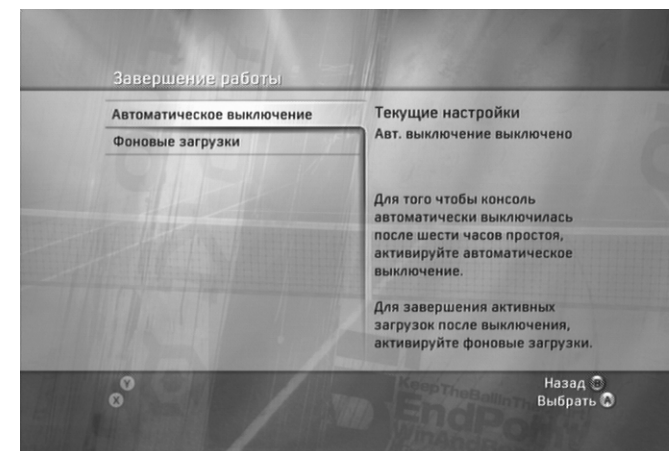


Рис. 4.13 ▼ Завершение работы

ляет задать действия для приставки после ее шести часов простоя. Если включенная приставка шесть часов кряду не использовалась вами, то есть не было активных действий контроллером, то по умолчанию Xbox 360 выключится. Если вы не хотите, чтобы консоль выключалась, то отмените эту установку. Вы можете все эти шесть часов качать какой-нибудь файл из Xbox Live и не присутствовать при этом, а приставка возьмет и отключится от сети. Файл-то вы в любом случае потом докачаете, это приставка умеет делать, но такой вариант развития событий может не всех устроить.

Чтобы избежать автоматического отключения, а точнее перевести консоль в фоновый режим, есть подраздел **Фоновые загрузки**. Если включить фоновые загрузки, то приставка после простоя в шесть часов переведет себя в своеобразный спящий режим (картинка на экране будет отсутствовать), но любая стоящая в очереди загрузка будет продолжать качаться в штатном режиме.

4.1.8. Заставка

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 статическое изображение, то со временем некоторые пиксели в этом месте могут выгорать. Приставка Xbox 360 позволяет включить опцию снижения выгорания в разделе **Заставка**. Когда эта опция включена, а игровой процесс в данный момент стоит на паузе или вы в течение долгого времени (несколько минут) не трогаете кнопки контроллера, то приставка переходит в режим своеобразной паузы и значительно уменьшает свечение экрана телевизора. Эта опция включена в приставке по умолчанию.

4.1.9. Дистанционное управление и сведения о системе

Для управления приставкой, кроме игрового контроллера, можно также использовать пульт управления. В подразделе **Дистанционное управление** можно установить одно из устройств по умолчанию. В подразделе всего два пункта, выбор одного из пунктов включит избранную опцию.

Следующий подраздел **Сведения о системе** – это статическая страница, где отображаются различные технические сведения о системе консоли. На этих двух подразделах заканчивается раздел **Настройки консоли**. Теперь вам необходимо вернуться на вкладку **Система** и перейти к следующему разделу **Родительский контроль**.

4.2. Родительский контроль

Раздел **Родительский контроль**, или **Семейные настройки**, позволяет родителям контролировать возрастной уровень игр, просматриваемых фильмов, а также дает возможность оградить ребенка от нежелательных контактов в Xbox Live и задать количество времени, которое ребенок может проводить,

играя на консоли (рис. 4.14). В целом каждая игра для Xbox 360 имеет свою планку, или возрастную ценз, который определяет, для какого возраста эта игра предназначена. Если игра предназначена для подростков и минимальная возрастная категория стоит в районе 17 лет, то однозначно, что пятилетнему ребенку лучше не играть в эту игру, поскольку игра может содержать, например, сцены насилия или сцены сексуального характера и т. д. Используя раздел **Родительский контроль**, можно оградить своего ребенка от нежелательных игр и фильмов.

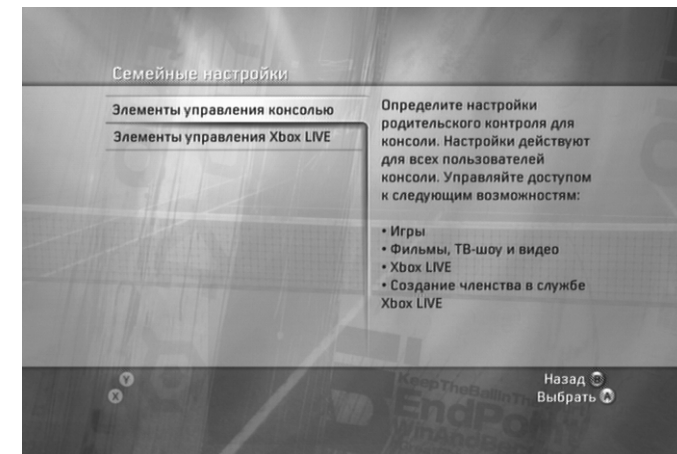


Рис. 4.14 ▼ Родительский контроль

4.3. Память

В разделе **Память** вы можете проследить за всеми файлами, которые находятся у вас на жестком диске или любом другом съемном носителе, подключенном к приставке (рис. 4.15). Фактически раздел **Память** является своего рода файловым менеджером, с некоторыми ограничениями на просмотр системных файлов консоли, но вы можете удалять, копировать или переносить доступные файлы на другие носители.

Если открыть раздел **Память**, а затем выбрать жесткий диск, то на экране телевизора или монитора вы увидите список категорий (рис. 4.16). Все имеющиеся файлы на жестком диске разбиты по категориям, выбрав одну из категорий, вы откроете список файлов (рис. 4.17). Далее можно выбрать один из файлов и с новой открывшейся страницы удалить, скопировать или перенести файл, по выбору одной из соответствующих команд.

Обратите внимание на рис. 4.17, где изображен мой жесткий диск и категория **Демо-версии**. В частности, около демонстрационной версии игры Harry Potter, с левой стороны, располагается желтая иконка с восклицательным зна-



Рис. 4.15 ▼ Жесткий диск

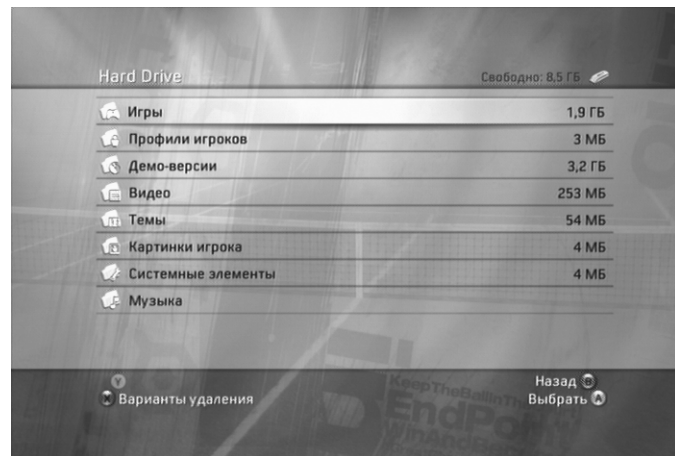


Рис. 4.16 ▼ Расположение файлов по категориям

ком. Этот знак указывает на то, что игра не была скачена из Xbox Live до конца. Впоследствии при следующем подключении к сервису Xbox Live (как только дадут свет...) я обязательно докачаю игру. В этом плане у Xbox 360 проблем нет, и всегда можно продолжить сессию загрузки файлов с места обрыва.

4.4. Начальная установка

Последний раздел **Начальная установка** позволяет сбросить все настройки приставки к заводским настройкам (рис. 4.18). Иначе говоря, вы можете полностью отформатировать жесткий диск консоли, и все данные и настройки консо-

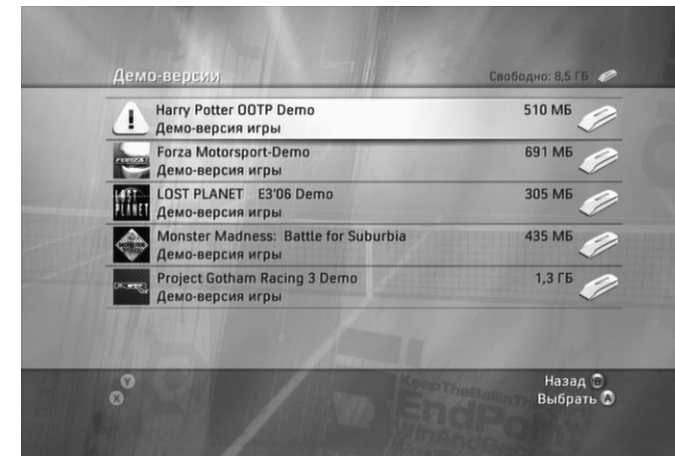


Рис. 4.17 ▼ Демо-версии игр на жестком диске

ли будут сброшены к начальным или заводским настройкам. Скажем так, опция нужная, но не для частого использования. Если все у вас работает нормально и проблем с функционированием приставки нет, то этот раздел вам не нужен.

4.5. Обновление дашборда

Системная прошивка, или дашборд Xbox 360, постоянно модифицируется и усовершенствуется в недрах корпорации Microsoft. Это очень хорошо. Например, с обновлением дашборда от 4 декабря 2007 года пользователи получили возможность просмотра видеофайлов в формате AVI. Здесь ситуация в чем-то схожа с обычным программным обеспечением компьютера, которое также со временем обновляется и улучшается.

Всем пользователям приставки Xbox 360 предоставляется бесплатная возможность обновления системной прошивки. Сделать это можно тремя разными способами. Каждый из способов обновления прошивки довольно прост в использовании и по-своему удобен. Далее в трех небольших подразделах мы рассмотрим особенности каждого способа обновления дашборда.



Рис. 4.18 ▼ Сброс настроек консоли к заводским настройкам

4.5.1. Обновляем дашборд через Xbox Live

Это самый простой и, главное, своевременный способ обновления дашборда. Все, что вам нужно для обновления, это доступ к Интернету. В этом случае вы просто подключаете приставку к Xbox Live, и в момент входа в сервис Xbox 360 проверяет новую версию дашборда. Если в виртуальном мире Xbox Live имеется обновление системы, то приставка оповестит вас об этом немедленно, показав на экране информационную панель (рис. 4.19).

Для обновления дашборда выберите на панели команду **Да, обновить сейчас**. Если вы откажетесь от обновления, вероятнее всего, в Xbox Live зайти вам не удастся. Дело в том, что когда появляется очередное обновление дашборда, то и сам сервис Xbox Live также претерпевает некие изменения в программной части. Программное обеспечение, установленное на серверах в Интернете, и дашборд приставки – все это винтики одного большого механизма Xbox Live. Если в Xbox Live что-то меняется в программной части, то соответственно и дашборд должен получить все обновления, иначе возможны проблемы в работе обеих программ.

После того как вы подтвердите намерения в обновлении дашборда, консоль примется загружать и одновременно устанавливая из Интернета текущее обновление (рис. 4.20). Времени на загрузку обновления обычно уходит немного, главное другое. Нельзя в момент загрузки обновления выключать Xbox 360! Лучше не тревожить приставку в эти минуты. По окончании обновления консоль может перезагрузиться. Это зависит от самого обновления, если приставке требуется перегрузка, то она будет выполнена в автоматическом режиме.

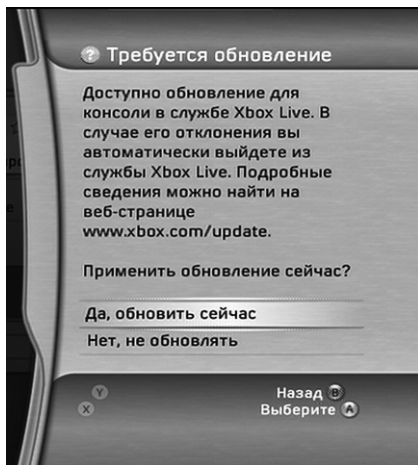


Рис. 4.19 ▼ Приставка нашла в Xbox Live обновление дашборда

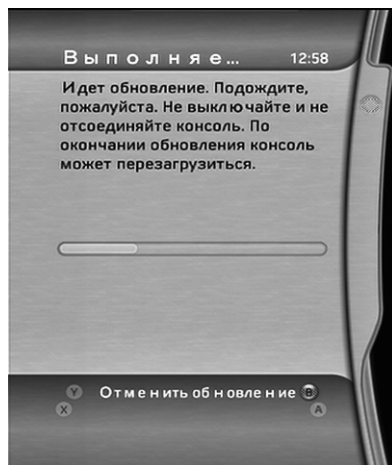


Рис. 4.20 ▼ Процесс обновления дашборда

4.5.2. Обновляем дашборд с помощью записанного диска

Что делать пользователям, у которых нет возможности выхода в Xbox Live? Для этих людей придуман другой способ обновления системы. В частности, вы можете в любой момент зайти на сайт <http://www.xbox.com/en-US> и скачать обновление прямо на компьютер. После этого необходимо записать полученный файл на компакт-диск и вставить его в дисковод приставки, которая запустит и установит обновление самостоятельно. Что касается поиска обновления на сайте Xbox.com, то искать его нужно в разделе **Support** ⇒ **Xbox 360** ⇒ **System Use** ⇒ **Update Your System Software** (рис. 4.21).

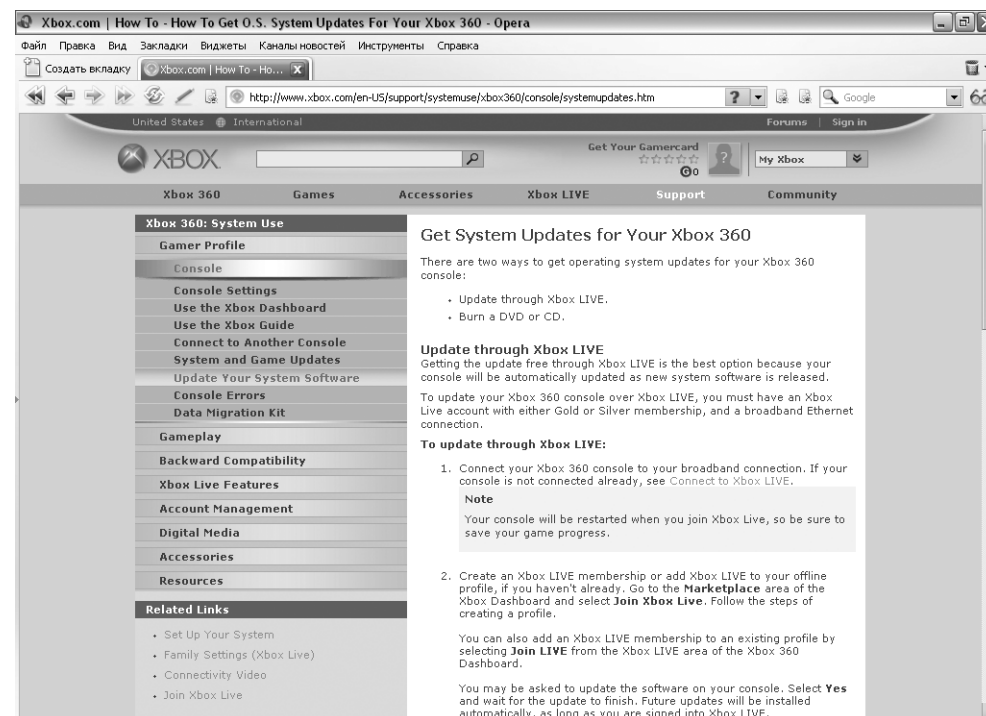


Рис. 4.21 ▼ Сайт Xbox.com

4.5.3. Обновляем дашборд с игрового диска

Этот способ обновления дашборда чем-то схож с предыдущим способом, но в данном случае обновление поставляется прямо с игрой. Как правило, это всегда новые игры, которым для нормальной работы также необходимо иметь на приставке последнюю версию дашборда. Сам процесс обновления системы с игрового диска ничем не отличается от двух предыдущих способов обновления.

Глава 5

Настраиваем подключение к Xbox Live

В этой главе:

- Концентратор
- Коммутатор
- Маршрутизатор
- Точка доступа
- Интернет-центр
- Две сетевые карты



Наличие 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 «перetyкать» кабель между двумя устройствами. Гораздо проще создать небольшую домашнюю сеть, например, на базе маршрутизатора (еще известен как Switch, или роутер), интернет-центра или точки доступа и подключать приставку к сервису Xbox Live без постоянного переключения проводов. В этой главе мы поговорим о возможных способах подключения к Интернету приставки Xbox 360, а также на конкретных примерах рассмотрим подключение Xbox 360 к сервису Xbox Live.

5.1. Обзор возможных способов подключения к Интернету

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 объеди-

нить 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 – 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. Прежде чем мы перейдем к рассмотрению реальных примеров подключения приставки к Xbox Live, стоит познакомиться с наиболее используемыми сетевыми устройствами, которые смогут помочь вам организовать одновременное подключение к Интернету нескольких устройств.

5.1.1. 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 передаст 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. 5.1 приведена типичная схема подключения компьютеров к концентратору.

Важно 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 построить большую и даже более скоростную сеть.

5.1.2. 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 он полу-

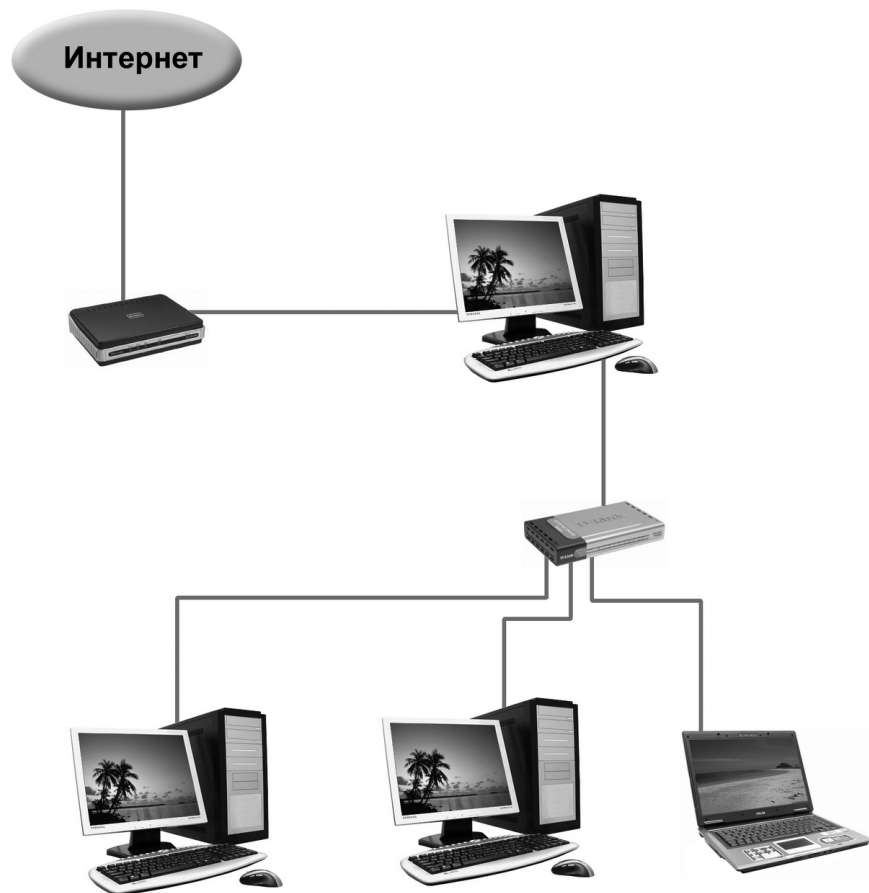


Рис. 5.1 ▼ Подключение компьютеров через концентратор

чил 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 бывают различных типов. 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.

5.1.3. Маршрутизатор

Маршрутизатор (он же Switch, роутер) – это одно из подходящих устройств для создания сети и подключения как компьютера, так и консольной приставки с последующим выходом в 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. 5.2, где приведена одна из возможных схем подключения устройств через маршрутизатор. На этом рисунке мы видим, что от модема 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 Xbox 360 – напрямую, поскольку имеет встроенную возможность работы с сетью.

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

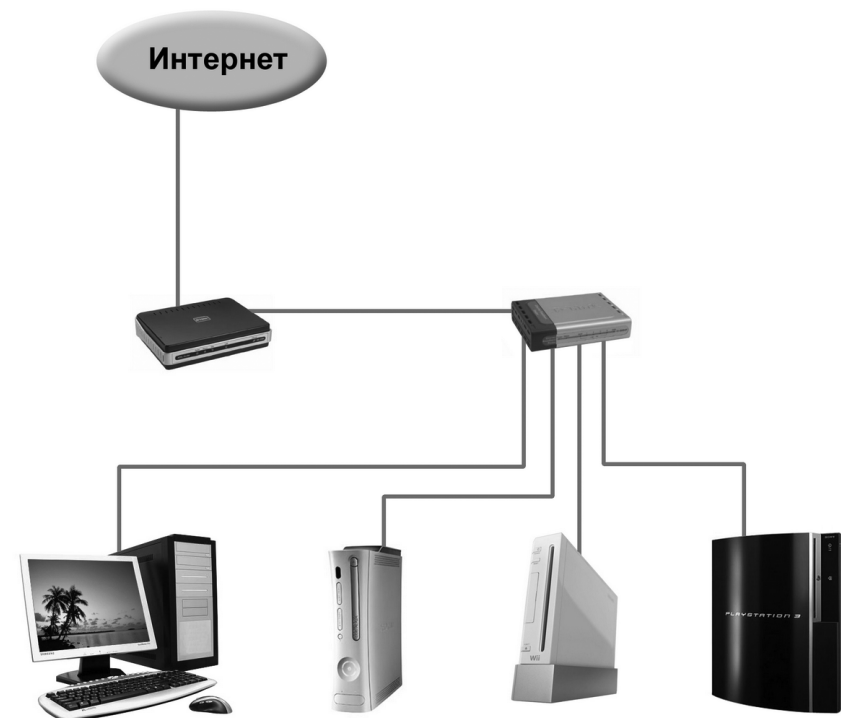


Рис. 5.2 ▼ Подключение через маршрутизатор

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 маршрутизаторами – роутерами.

5.1.4. Точка доступа

Под *точкой доступа* подразумевается устройство, умеющее работать с беспроводной сетью, или устройство, организующее прямой доступ к Интернету по каналу Wi-Fi. В домашних условиях точка доступа – это обычное сетевое устройство, которое можно подключить, например, к маршрутизатору (рис. 5.3) или напрямую к модему (рис. 5.4). Если вы посмотрите на рис. 5.3 и рис. 5.4, то уви-



Рис. 5.3 ▼ Подключение к маршрутизатору

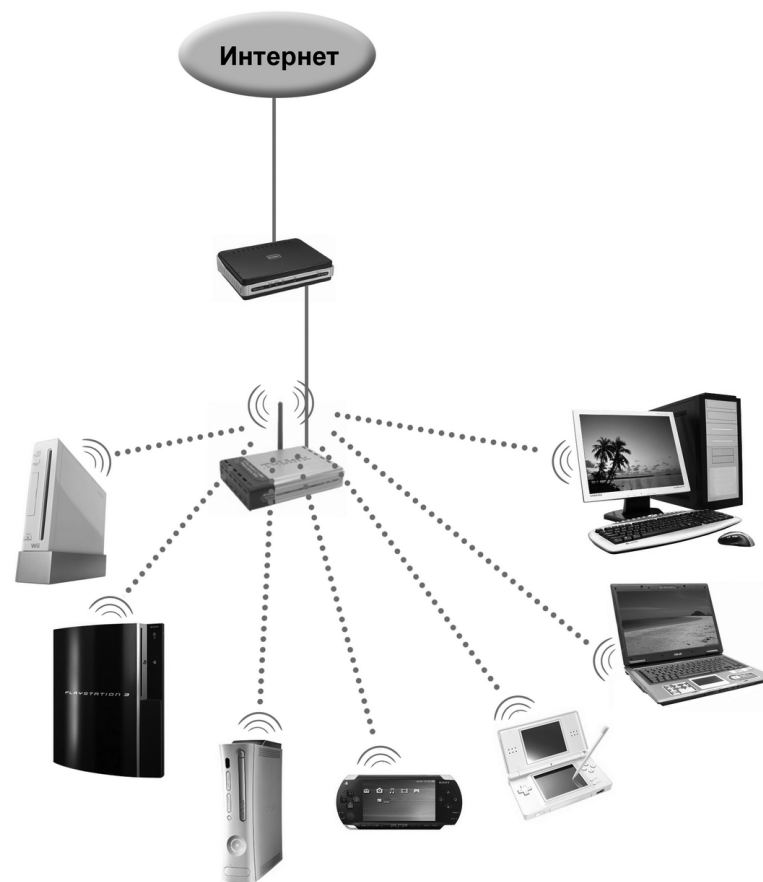


Рис. 5.4 ▼ Подключение напрямую к модему

дите два разных способа объединения устройств в сеть, но принцип работы здесь несильно отличается друг от друга, разница будет лишь в настройках самой точки доступа.

Сами беспроводные сети работают на базе высокочастотного канала Wi-Fi, или в спецификации 802.11b/g. В этой спецификации дальность действия домашней сети обычно составляет порядка 10–100 метров (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 и умении обмануть.

5.1.5. Беспроводной USB-адаптер

Беспроводной *Wi-Fi USB-адаптер* также исполняет роль точки доступа. 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 Wi-Fi USB-адаптер вставляется в один из свободных USB-портов компьютера и непосредственно через этот порт компьютера соединяет приставку с Интернетом. На рис. 5.5 приведен классический способ подключения устройств через Wi-Fi USB-адаптер.

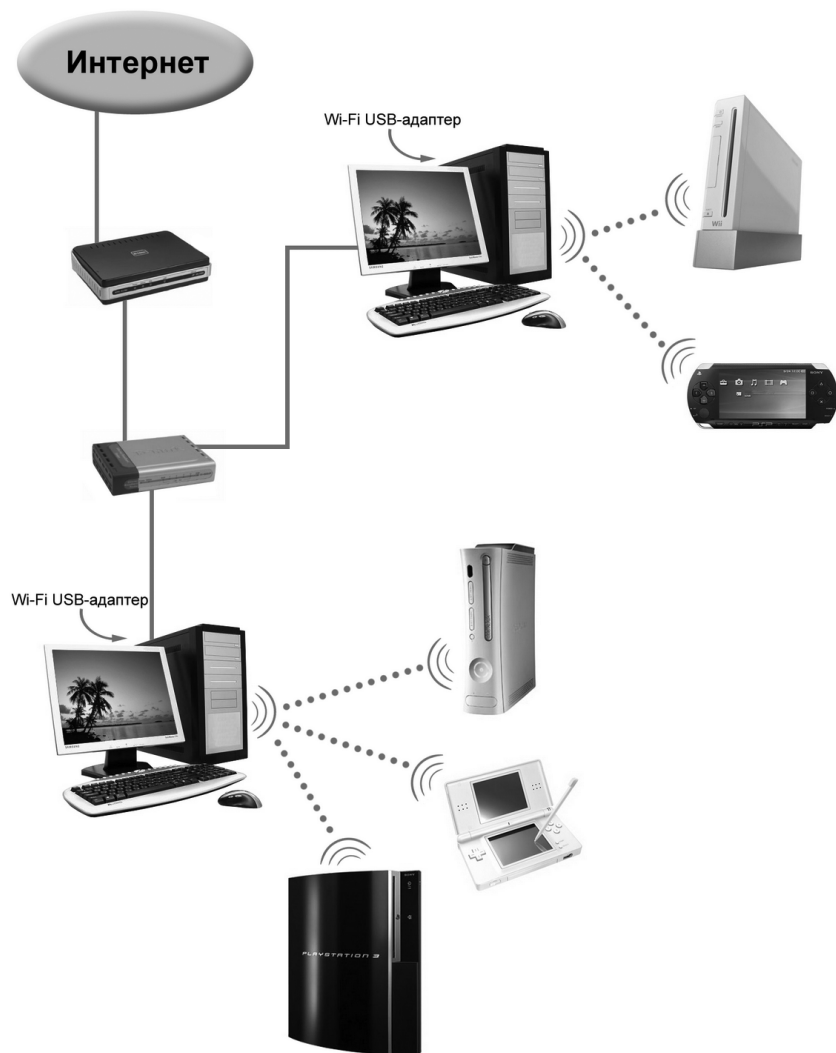


Рис. 5.5 ▼ Подключение через Wi-Fi USB-адаптер

5.1.6. 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 подобные 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 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. 5.6 изображена типичная схема подключения устройств с использованием интернет-центра.



Рис. 5.6 ▼ Возможная схема подключения через интернет-центр

5.1.7. Две сетевые карты

Еще один способ подключения Xbox 360 к Интернету базируется на использовании сразу двух *сетевых карт*, которые устанавливаются в компьютер. В этом случае первая сетевая карта подключается к модему или «домовой сети», а вторая сетевая карта служит для подключения к компьютеру приставки. Минус этого вида подключения состоит в постоянно включенном и соединенном с Интернетом компьютере, иначе выйти в Интернет не удастся. Если у вас нет прямой необходимости использовать это подключение, то лучше посмотреть в сторону маршрутизатора или интернет-центра.

В большинстве «домовых сетей» используется именно этот вид подключения к Интернету, и это единственно возможный способ соединения компьютера с всемирной сетью. Как правило, провайдер услуг предоставляет пользователю сетевую карту, которую человек вставляет в PCI-слот своего компьютера. Через эту сетевую карту провайдер предоставляет пользователю связь с внешним миром. То есть нет локального модема, есть только кабель «домовой сети» и сетевая карта в компьютере. В этом случае придется купить еще одну сетевую карту, вставить ее на компьютере в свободный PCI-слот и уже к этой карте подключать Xbox 360. Возможен также вариант подключения ко второй сетевой карте компьютера еще и маршрутизатора, что позволит вам создать более объемную сеть.

5.2. Какой способ подключения выбрать?

Однозначного ответа на этот вопрос нет. Вы можете выбрать любой удобный вам способ и любые сетевые устройства. Здесь нужно исходить из того оборудования, которое у вас есть в наличии, или той методики подключения к Интернету, которую вам предлагает провайдер услуг. Например, лично я для подключения к Xbox Live использую схему сети с маршрутизатором и ADSL-модемом, поскольку зависимости от провайдера услуг я не имею (рис. 5.3). В моем случае к модему подключается недорогой маршрутизатор с пятью Ethernet-портами. Далее идет разводка кабеля к компьютеру и Xbox 360, а также в один из портов маршрутизатора подключена точка доступа Wi-Fi, к которой подключается ноутбук и несколько других приставок. Так получилось, что все сетевое оборудование покупалось в разное время, хотя в моем случае логичнее было бы приобрести интернет-центр со встроенным маршрутизатором и беспроводной точкой доступа.

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, или, скорее, сложность настройки устройств мешает простым пользователям разобраться самостоятельно. Не хочу вам навязывать те или иные устройства, но все же перечислю устройства, с которыми сейчас работаю и не имею про-

блем. Это модем D-Link DSL-2500U и маршрутизатор D-Link DES-1005D. Оба устройства заработали со всеми приставками что называется с «полпинка», но повторюсь, не хочу навязывать никому определенные модели устройств, это дело личных предпочтений и размера кошелька. По большому счету, не важно, какой способ подключения к сервису Xbox Live и какие сетевые устройства будут выбраны, главное, чтобы вам было удобно их использовать, они нормально функционировали и отвечали требованиям вашего провайдера услуг.

5.3. Провайдеры интернет-услуг

В идеале любой вид подключения Xbox 360 к сервису Xbox Live не должен вызывать у пользователя абсолютно никаких проблем. Приставка устроена таким образом, что достаточно соединить консоль с сетью Интернет, выполнить в меню приставки несколько команд, и вход в сервис Xbox Live произойдет в автоматическом режиме. К сожалению, проблемы с подключением к сервису Xbox Live все же присутствуют, и в основном эти проблемы связаны с провайдерами, которые предоставляют нам интернет-услуги. Но в любом случае все локальные проблемы с подключением Xbox 360 к сервису Xbox Live решаются в одностороннем порядке, а вот когда присутствует проблема уровня провайдера, то от вас зависеть будет уже не так много.

Например, если ваш провайдер услуг для соединения с Интернетом выделяет вам реальный IP-адрес, то в этом случае трудностей с подключением к Xbox Live возникнуть не должно, а если эти трудности есть, то решаются исключительно настройкой некоторых параметров Xbox 360. А вот если провайдер не выделяет для соединения уникальный IP-адрес, а точнее «вешает» на один адрес несколько подключений или использует другие механизмы подключения к сети, то тогда вам не удастся соединиться с сервисом Xbox Live. Дело в том, что приставке Xbox 360 для соединения с Интернетом необходимо иметь уникальный IP-адрес, которым в данный момент никто не пользуется, если IP-адрес используется несколькими компьютерами, то настроить подключение к Xbox Live не получится. В этом случае нужно либо взять в аренду IP-адрес, либо купить у провайдера услуг, который будет использоваться только вами и никем более.

К сожалению, таких вот различных нюансов достаточно много, и часто пользователи не могут подключиться к Xbox Live по вине провайдера. При этом некоторые провайдеры услуг (или служба технической поддержки) внезапно отмахиваются от пользователей, заявляя, что приставка не их проблема. Что делать в этом случае? Можно поменять провайдера, что порой бывает невозможно, потому что у нас в городах и весях очень часто всего один провайдер. Если служба технической поддержки не хочет помогать, то идите прямо на прием к директору и попытайтесь пообщаться с ним, объяснив свою проблему. Очень часто служба технической поддержки оставляет проблему исключительно в своих стенах...

5.4. Модем, модем + маршрутизатор или интернет-центр

Самый простейший способ настройки подключения Xbox 360 к сервису Xbox Live – это прямое соединение консоли и ADSL-модема посредством кабеля Ethernet либо использования связки модем + маршрутизатор или интернет-центр. В этом подключении вам необходимо один конец кабеля Ethernet соединить с Ethernet-портом приставки, а второй конец кабеля вставить в аналогичный порт вашего модема, маршрутизатора или интернет-центра. В идеале в этом варианте ничего более делать не нужно, достаточно просто включить приставку и модем, подождать, пока модем установит связь с Интернетом, и настроить на Xbox 360 подключение к сервису Xbox Live.

Сейчас мы рассмотрим подключение к Xbox Live через модем и через модем + маршрутизатор. Для настройки сетевых параметров приставки можно использовать как автоматический режим, так и ручной режим настройки. Автоматический режим настроек сетевых параметров Xbox 360, как правило, срабатывает у большинства пользователей, но мы обязательно изучим и ручную настройку соединения. Начнем с простейшей автоматической настройки подключения к Xbox Live, если рассмотренный вариант настроек у вас не пройдет, обратитесь к ручному режиму настройки сетевых опций Xbox 360.

5.5. Подключение к Xbox Live в автоматическом режиме

Рассмотрим все стадии настройки подключения Xbox 360 к Xbox Live в виде пошаговой инструкции.

1. Подсоедините кабель Ethernet, идущий в комплекте с приставкой, к Ethernet-порту консоли Xbox 360 и затем к порту ADSL-модема или маршрутизатора. Если вы используете другой способ создания сети, то объедините и запустите все сетевые устройства. Дождитесь, когда модем установит связь с Интернетом, а Xbox 360 загрузит систему. После этого с помощью контроллера Xbox 360 перейдите в меню приставки на вкладку **Система**. Далее выберите раздел **Параметры сети** и затем подраздел **Изменить настройки**. Откроется новая страница с одноименным названием подраздела (рис. 5.7).
2. Страница настроек подраздела **Изменить настройки** разделена на два блока. Каждый из блоков содержит ряд параметров для настроек подключения к Интернету. Выделите курсором джойстика верхний блок и нажмите кнопку с буквой **A**. Откроется новая страница **Изменить настройки IP** (рис. 5.8). На этой странице есть всего два пункта **Автоматическая** и **Ручная** настройка. Для начала избираем пункт **Автоматическая** настройка и попробуем подключить Xbox 360 к Интернету на автомате.

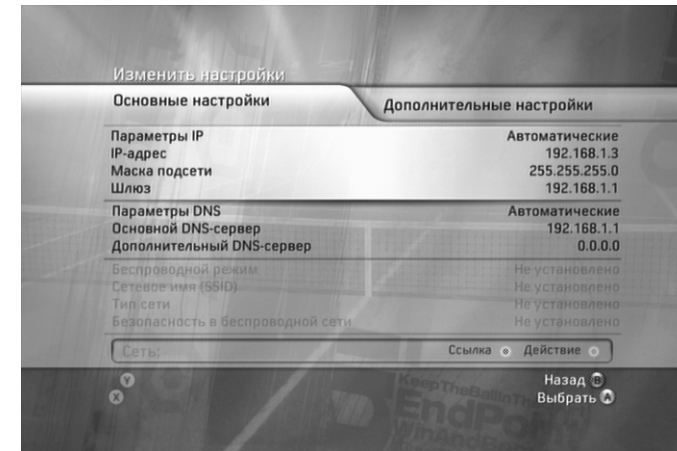


Рис. 5.7 ▼ Изменить настройки

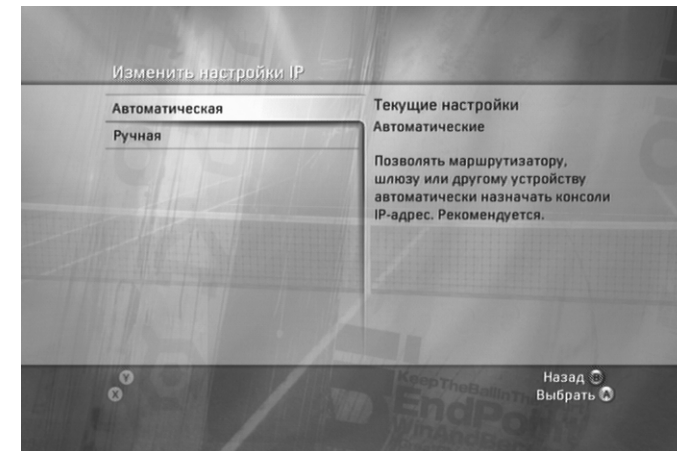


Рис. 5.8 ▼ Изменить настройки IP

- При таких настройках подключения приставка в автоматическом режиме получит от компьютера, маршрутизатора, модема или интернет-центра IP-адрес и другие сопутствующие настройки. В идеале вариант автоматического подключения к Интернету при правильной настройке ваших сетевых устройств и «хорошем» провайдере работает на все 200%. Если с автоматической настройкой подключиться к Интернету не получается, придется использовать ручную настройку, но об этом мы поговорим уже в следующем разделе.
3. Выбрав автоматическую настройку подключения, вернитесь в раздел **Параметры сети** и выберите контроллером подраздел **Проверить со-**

единение со службой Xbox Live. С правой стороны экрана выедет панель для подтверждения ваших действий (рис. 5.9). Изберите курсором контроллера команду **Да** и нажмите кнопку с буквой **A**. По выбору этой команды консоль включит автоматический режим проверки соединения с сервисом Xbox Live. В процессе проверки подключения к Интернету вы в реальном времени будете наблюдать за прохождением всех стадий проверки подключения по списку на странице **Проверить соединение со службой Xbox Live** (рис. 5.10). Каждый из пунктов списка при удачном соединении должен быть обозначен словом **Подтверждение**. Если все параметры подключения к Интернету прошли проверку, то можно выходить из настроек системы, нажимая кнопку контроллера с буквой **B**, до полного возврата в меню приставки. То есть специально сохранять соединение или введенные параметры не нужно, приставка их уже запомнила и внесла к себе в память.

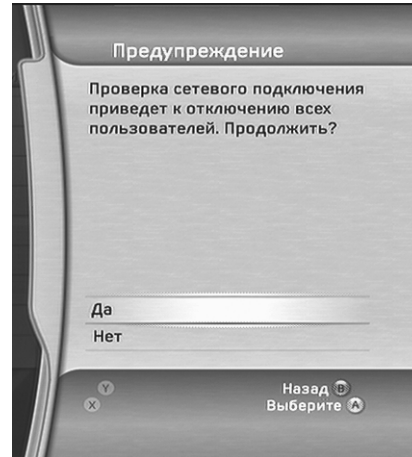


Рис. 5.9 ▼ Панель Предупреждение

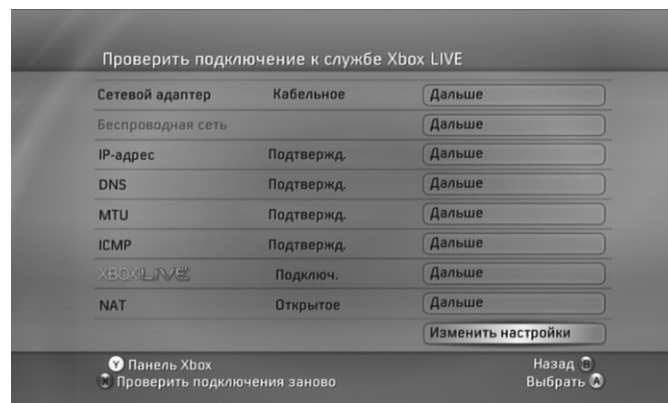


Рис. 5.10 ▼ Проверка соединения к Xbox Live



Если тест подключения не прошел с первого раза, то попробуйте еще несколько раз или через некоторое время. У сервиса Xbox Live иногда бывают плановые профилактики, или просто большая загруженность сервера не дает вам возможности войти в Xbox Live.

5.6. Механика раздачи IP-адресов в локальной сети

Прежде чем мы перейдем к изучению ручного режима настройки подключения приставки к Xbox Live, давайте разберемся с *IP-адресами*. На рис. 5.11 представлен схематически один из возможных способов подключения к Xbox Live. Впрочем, не важно, какой способ подключения используется, важно, как происходит раздача IP-адресов в Сети.

Для входа в сервис Xbox Live или выхода в Интернет провайдер услуг выдает вам IP-адрес. Этот IP-адрес может быть статическим (неизменяемым) или динамическим (при каждом подключении выделяется новый IP-адрес). Вы в свою очередь подключаетесь к провайдеру услуг посредством модема. Модем – это основной шлюз, который имеет свой локальный IP-адрес, и чаще всего этот адрес выглядит следующим образом: 192.168.1.1 (ваш набор цифр может быть другим). Если вы подключите напрямую к модему Xbox 360 или компьютер, то последующее подключенное к модему устройство получит новый IP-адрес: 192.168.1.2. Как видите, в адресе изменилась лишь последняя цифра. Это означает, что последующее устройство находится в подсети модема, но имеет свой адрес. Каждое такое устройство в сети должно иметь свой уникальный IP-адрес, это как большая улица с множеством домов под своими номерами. В данном случае почта – это провайдер услуг, почтовый ящик – это модем, а бедный почтальон, носящийся по улице, сетевой трафик.

Обратимся к рис. 5.11. На этом рисунке к модему подключается маршрутизатор. Сам маршрутизатор не может иметь свой физический IP-адрес, а точнее, ему это и не нужно, он только направляет трафик и служит эдакой раздаточной коробкой, чем, собственно, он и хорош. Маршрутизатор позволяет на одно подключение «повесить» множество различных устройств (ПК, приставку, ноутбук...), и ваш провайдер услуг может даже не подозревать о наличии нескольких устройств.

В итоге все последующие устройства в сети получают свой физический IP-адрес, с изменением последней цифры. Сам IP-адрес может выдаваться в автоматическом режиме, а может быть закреплен за каждым устройством постоянно. Все зависит от ваших сетевых настроек. Чаще всего используется автоматический режим, и в этом случае, если обратиться к рис. 5.11, совсем не обязательно, что каждое устройство получит именно обозначенный на рисунке адрес. Диапазон адресов будет точно от 192.168.1.2 до 192.168.1.4, но как маршрутизатор раздаст эти адреса, это уже его дело. В частности, многое зависит от порядка включения устройств. Если вы включили сначала ПК, а потом консоль, то, скорее всего, приставка получит следующий за компьютером адрес. Надеюсь, идея раздачи локальных IP-адресов вам понятна, поэтому перейдем к ручным настройкам подключения приставки к Xbox Live, которые основываются именно на назначении уникального IP-адреса и других параметров.

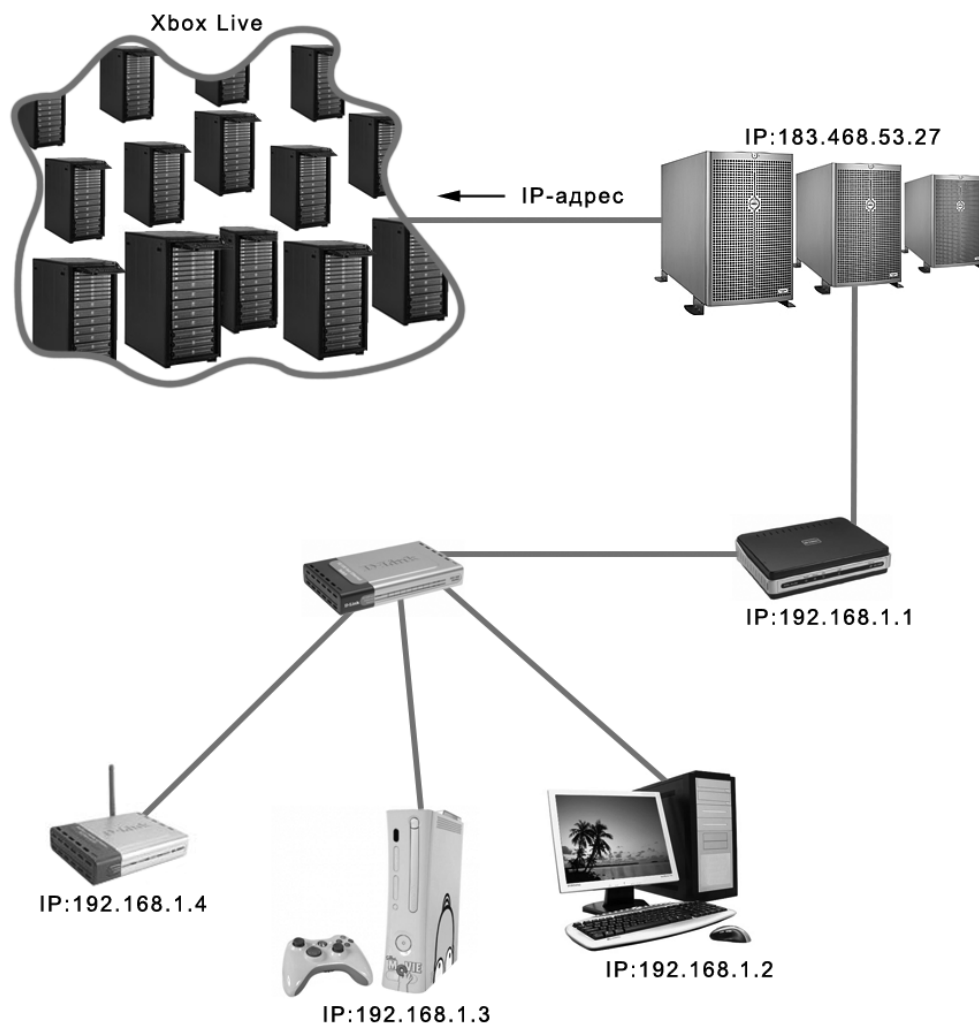


Рис. 5.11 ▼ Механизм раздачи IP-адресов

5.7. Подключение к Xbox Live в ручном режиме

Когда вы проходите тест на подключение Xbox Live, то на экране телевизора или монитора на странице **Проверить подключение к службе Xbox Live** (рис. 5.10) в реальном времени можно наблюдать за всеми стадиями теста. И именно на этой странице можно узнать, на каком этапе не проходит тест на соединение. В списке тестов присутствует тест на IP-адрес, DNS, MTU, ICMP, Xbox Live и NAT. Проблем с ICMP и NAT чаще всего возникать не должно, а вот со всеми остальными тестами будем разбираться отдельно.

5.7.1. Тест IP-адреса

Допустим, вы запускаете тест на Xbox Live в десятый раз, а ваш тест все равно «валится» на IP-адресе, но при этом вы в точности выполнили все инструкции из подраздела 5.4.1. К счастью, эта проблема решаема, и она локальна. Если вы вспомните ликбез по механическим раздам IP-адресов, то вы поймете, что сеть, а точнее сетевые устройства не могут каким-то образом идентифицировать консоль. Причин здесь может быть много, и все зависит от схемы вашей сети. Но в целом либо приставка получает один из IP-адресов, который уже занят другим устройством (например, ПК и консоль имеют одинаковые IP-адреса), либо маршрутизатор не выдает IP-адрес на автомате. Так или иначе, вам достаточно просто зайти в настройки консоли и вписать уникальный IP-адрес руками. Как это делается?

Необходимо включить приставку и перейти на вкладку **Система**. Далее поочередно переходим по страницам настроек в следующем порядке: **Параметры сети** ⇒ **Изменить настройки** ⇒ блок **Параметры IP** ⇒ страница **Изменить настройки IP** ⇒ **Ручная**. Откроется страница **Изменить настройки IP** с набором опций для ручной настройки параметров соединения с Xbox Live (рис. 5.12). В поле **IP-адрес** вам необходимо вписать адрес для приставки. Этот адрес должен быть уникальным. Например, у вас в сети имеются ПК и ноутбук, а их IP-адреса такие: 192.168.1.2 и 192.168.1.3. Это значит, что вы можете выбрать для приставки адрес 192.168.1.4 или, скажем, 192.168.1.9. Главное, чтобы этот адрес не использовался другими устройствами и был в одной подсети со всеми сетевыми устройствами.

Дополнительно на странице **Изменить настройки IP** нужно задать маску подсети, которая обычно записывается следующими цифрами: 255.255.255.0, – и указать адрес основного шлюза. Адрес основного шлюза – это адрес вашего

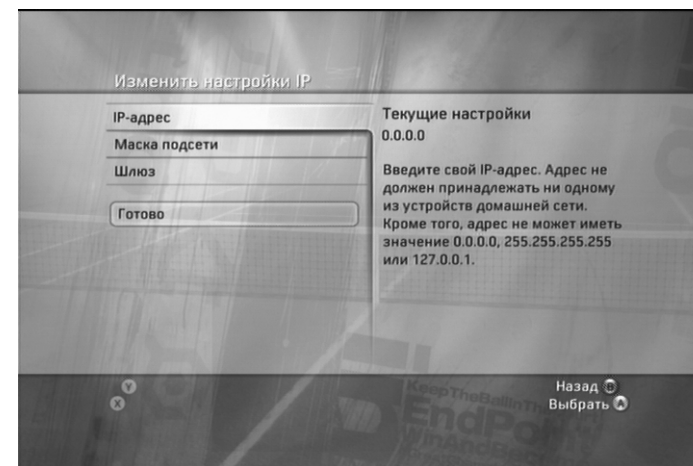


Рис. 5.12 ▼ Ручные настройки параметров подключения к Xbox Live

модема, в нашем примере он выглядит следующим образом: 192.168.1.1. В целом узнать более точные сведения о ваших настройках маски подсети и шлюза можно прямо на компьютере.

Для этого подключаем ПК к Интернету и выбираем на компьютере кнопку **Пуск**, а далее следуем в **Сетевое окружение**. В окне сетевого окружения избираем команду **Отобразить сетевые подключения**. Найдите в этом окне свое подключение к Интернету и кликните на иконке два раза левой кнопкой мыши. Откроется диалоговое окно **Состояние: Подключение по локальной сети**. Переходим в этом диалоговом окне на вкладку **Поддержка** и нажимаем кнопку **Подробности**. Откроется информационное окно **Детали сетевого подключения** (рис. 5.13). В этом окне вы найдете информацию о маске подсети и основном шлюзе. IP-адрес, указанный в этом окне, – это адрес компьютера, и его использовать для консоли нельзя, поскольку он уже занят. Если в вашей сети нет других устройств, то для приставки можно использовать, например, такой IP-адрес, 192.168.1.2, то есть следующий по счету.

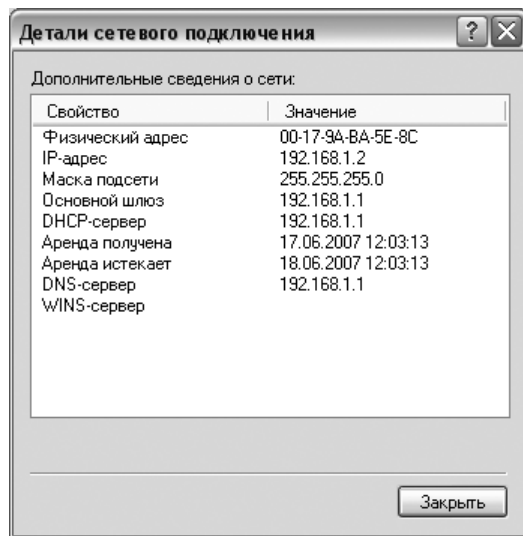


Рис. 5.13 ▼ Информационное окно **Детали сетевого подключения**

5.7.2. Тест DNS

Если при подключении к Xbox Live не проходит тест на пункте DNS, то вам также нужно воспользоваться ручными настройками параметров подключения. Прежде всего нужно обратиться к документации по подключению Интернета, которую вам должен был предоставить провайдер услуг. Как правило, это пара листов бумаги, скрепленных степлером, где указываются основные парамет-

ры настроек подключения компьютера к Интернету. Там вы и должны найти настройки для основного и дополнительного DNS-сервера вашего провайдера, которые обычно представляют собой блоки из нескольких цифр.

После того как вы узнаете точный адрес DNS-сервера, перейдите в меню Xbox 360 на вкладку **Система**. Затем поочередно переходим по страницам настроек в следующем порядке: **Параметры сети** ⇒ **Изменить настройки** ⇒ блок **Параметры DNS** ⇒ страница **Изменить настройки DNS** ⇒ **Ручная**. Откроется страница **Изменить настройки DNS** с набором опций для ручной настройки параметров соединения с Xbox Live (рис. 5.14). Именно на этой странице вам нужно указать адрес основного и дополнительного DNS-серверов вашего провайдера, а затем вновь возвратиться к тесту Xbox Live.

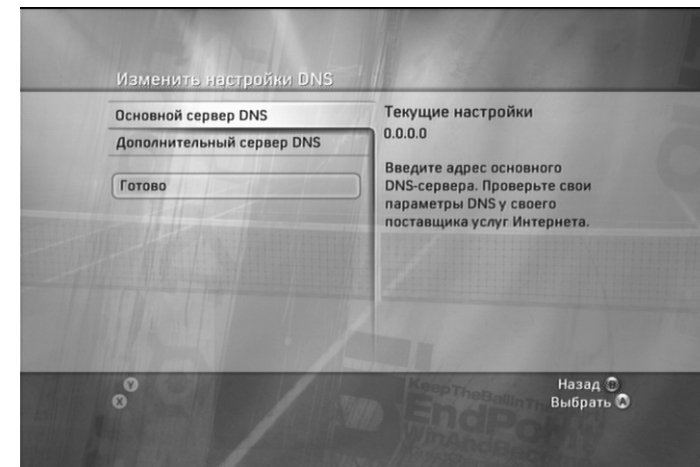


Рис. 5.14 ▼ Настройка адреса DNS-сервера



В варианте соединения приставки через две сетевые карты проблемы с DNS могут решаться путем настройки брандмауэра, который, возможно, блокирует ваше соединение. Попробуйте отключить брандмауэр на время и пройти тест Xbox Live. Если тест проходит, то необходимо настроить брандмауэр, чтобы он не блокировал подключение.

5.7.3. Тест MTU

Если вы не используете для подключения к Xbox Live вариант с двумя сетевыми картами, то в большинстве случаев этот тест соединения проходит без всяких проблем (о двух сетевых картах мы поговорим в следующем разделе). Этот тест не зависит от ваших локальных настроек сети или вышерассмотренных настроек приставки. Когда тест Xbox Live «спотыкается» на MTU, то, может быть, придется обратиться в службу технической поддержки провайдера услуг. Проблемы здесь могут быть разные...

Например, одна из встречающихся проблем. Для нормальной работы приставки с сервисом Xbox Live необходимо, чтобы значение этого параметра у провайдера было выставлено как минимум в 1400 единиц. Иногда бывает, что провайдер ограничивает показатель MTU и ставит значительно меньшее значение. Поэтому придется звонить в службу технической поддержки и пытаться уговорить провайдера услуг выставить нужное значение MTU.

Еще эту проблему можно попытаться решить на локальном уровне с помощью специализированных программ. Есть несколько сторонних программ, которые могут попытаться оптимизировать ваше соединение и исправить проблему с тестом MTU. Найдите в Интернете программу NAT32 и попробуйте решить проблему с помощью этого приложения. Описание работы программы есть на сайте разработчиков и в самой справочной системе приложения.

5.7.4. Тест Xbox Live

Вы как пользователь на проблемы непрохождения теста Xbox Live повлиять не можете. Если при подключении к Интернету приставка не проходит тест Xbox Live, то это может означать следующее. Либо в данный момент сам сервис Xbox Live не доступен (профилактика, ремонтные работы, перегрузка сервиса...), либо ваша консоль имеет так называемый бан. В первом случае вам просто нужно попробовать зайти в Xbox Live позже, поскольку в данный момент могут вестись какие-то профилактические работы. Со вторым случаем, думается, все понятно, если приставка заблокирована, то в Xbox Live с этой консоли вас уже не впустят.

5.8. Подключение к Xbox Live через две сетевые карты

Для подключения к Xbox Live через две сетевые карты, установленные на компьютере, подсоедините компьютер к Интернету, а затем Xbox 360 к одной из сетевых карт (компьютер, приставка и Интернет должны функционировать). В итоге у вас одна сетевая карта (назовем ее первой) будет подключена к Интернету, а вторая сетевая карта – к приставке. Теперь нужно проделать несколько нехитрых операций по настройке сетевого подключения.

Выполните на компьютере команды **Пуск** ⇒ **Сетевые подключения**. В открывшемся окне у вас будет несколько различных ярлычков от подключений и двух сетевых карт. Сейчас необходимо найти ярлык второй сетевой карты, к которой подключена приставка. Щелкните на ярлыке этой сетевой карты правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите команду **Свойства**. Откроется окно свойств сетевой карты, перейдите на вкладку **Дополнительно**. Убедитесь, что на этой вкладке снят флажок напротив надписи **Разрешить другим пользователям сети использовать подключение к Интернету данного компьютера**. Если этот флажок выбран, то нужно обязательно его снять.

Переходим в открытом диалоговом окне на вкладку **Общие**. Для Windows XP в области **Компоненты, используемые этим подключением**, выделяем курсором строку текста **Протокол Интернета (TCP/IP)**. Для Windows Vista в области **Отмеченные компоненты, используемые этим подключением**, выделяем курсором строку текста **Протокол Интернета версии 4(TCP/IPv4)**. Затем нажимаем кнопку **Свойства**. Откроется диалоговое окно свойств выбранного подключения.

По умолчанию в этом окне выбран флажок **Получить IP-адрес автоматически**. В идеале автоматическая настройка или автоматическое выделение IP-адреса должно работать без проблем. На практике автоматической настройке может не хватить. Сейчас вы можете оставить выделение IP-адреса на автомате и пройти все дальнейшие настройки по тексту. Но если у вас по окончании настроек возникнут проблемы с подключением к Xbox Live, то вам придется вернуться к этому месту книги и добавить несколько изменений. В частности, необходимо выбрать флажок **Использовать следующий IP-адрес** (рис. 5.15), а в активизированных полях **IP-адрес** и **Маска подсети** нужно ввести следующие цифры:

- IP-адрес – 100.100.10.1
- Маска подсети – 255.255.255.0

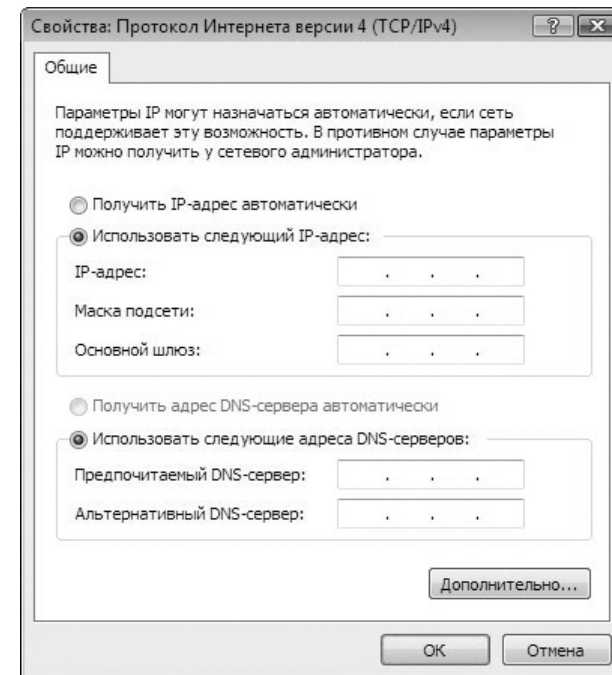


Рис. 5.15 ▼ Свойства сетевой карты



При VPN-соединении вам может понадобиться ввести еще дополнительные данные в поля **Основной шлюз** и **Предпочитаемый DNS-сервер**. Эти данные должны быть в ваших настройках Интернета, которые вы получили от своего провайдера услуг. Если тест Xbox Live не проходит, то заполните вышеозвученные поля соответствующими данными.

После ввода данных нажимаем по очередности во всех открытых диалоговых окнах кнопку **ОК**. Затем в окне сетевых подключений переходим к первой сетевой карте, которая подключает компьютер непосредственно к Интернету. Щелкаем правой кнопкой мыши на ярлыке этой карты и в контекстном меню избираем команду **Свойства**. Идем на вкладку **Дополнительно** и выбираем флажок **Разрешить другим пользователям сети использовать подключение к Интернету данного компьютера**. Очень важно, чтобы этот флаг был выбран, иначе вы не сможете подключить Xbox 360 к Интернету, а точнее первая сетевая карта не разрешит подключаться к Интернету второй сетевой карте.

Остаемся в открытом диалоговом окне и возвращаемся на вкладку **Общие**. На этой вкладке уже должны быть выставлены настройки вашего провайдера услуг для подключения к Интернету, то есть те данные, которые используются вами для доступа к сети Интернет. Приводить сейчас какие-то цифры смысла не имеет, потому что у каждого провайдера эти данные свои.

После настроек двух сетевых карт переходим к приставке Xbox 360. Следующим на вкладку **Система**. Выбираем на этой вкладке раздел **Параметры сети** и затем подраздел **Изменить настройки**. Страница настроек подраздела **Изменить настройки**, как вы помните, разделена на два блока. Для перехода к настройкам IP-адреса выделите курсором джойстика верхний блок параметров и нажмите кнопку с буквой **A**. Здесь сначала попробуйте выставить автоматическую настройку получения данных от второй сетевой карты. Если с автоматической настройкой подключиться к Интернету не получается, то введите на приставке все те данные, что вводились для второй сетевой карты (IP-адрес и Маска подсети). Теперь пробуйте подключиться к сервису Xbox Live, и у вас должно все получиться.



Предусмотреть все нюансы в настройке Xbox Live для каждого провайдера услуг, как вы понимаете, невозможно. Поэтому если у вас что-то не получается или вы перепробовали все мыслимые и немыслимые способы настройки подключения, а результата нет, то рекомендую вам зайти на сайт сообщества пользователей Xbox 360 по адресу <http://www.ozzxzxo.com> и на форуме в соответствующем разделе попросить помощи у других пользователей. Уверен, что вам обязательно подскажут решение вашей проблемы :)))

5.8.1. Настройка MAC-адреса

Кроме перечисленных сетевых настроек, вам также может понадобиться прописать в сетевых настройках консоли MAC-адрес. Дело в том, что в некоторых «домовых сетях» провайдер услуг закрепляет ваш уникальный MAC-адрес к сво-

ей сети. Делается это специально для вашей безопасности, чтобы исключить возможность подключения злоумышленника по вашему логину и паролю, который мог быть украден.

MAC-адрес уникален и является физическим адресом сетевой карты, который закреплен за вашим компьютером. Поэтому любое другое подключаемое к сети устройство и, в частности, Xbox 360 не получит доступа к Интернету. Но все решается достаточно просто. Необходимо знать MAC-адрес на компьютере и затем в сетевых настройках консоли на странице **Дополнительные параметры** вписать этот MAC-адрес. К странице **Дополнительные параметры** можно перейти следующим образом. В меню Xbox 360 перейдите на вкладку **Система**, далее **Параметры сети** ⇒ **Изменить настройки** ⇒ **Дополнительные параметры** ⇒ **Дополнительный MAC-адрес** (рис. 5.16).

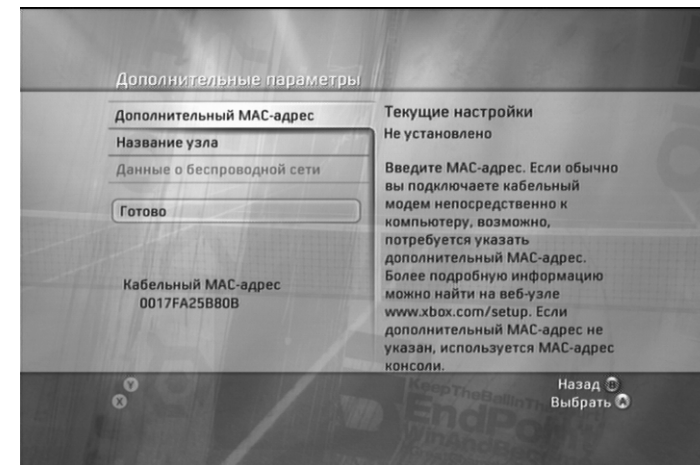


Рис. 5.16 ▼ Страница **Дополнительный MAC-адрес**

Узнать MAC-адрес на компьютере можно следующим образом. Подключите компьютер к сети и выберите на компьютере кнопку **Пуск** ⇒ **Выполнить/Запуск**. Откроется небольшое по размеру диалоговое окно утилиты **Запуск программы**. Наберите в поле **Открыть** команду **ipconfig -all** и нажмите **Enter**. Либо выберите в меню команды **Пуск** ⇒ **Программы** ⇒ **Стандартные** ⇒ **Командная строка** и далее в окне консоли напишите **ipconfig -all** и нажмите **Enter**. После этого на экране компьютера появится окно консоли, в котором вам нужно будет найти строку с записью **Физический адрес:** далее **набор цифр и букв**. Этот набор цифр с буквами и есть искомый MAC-адрес компьютера (рис. 5.17). Кроме этого метода определения физического адреса, его также можно найти в свойствах сетевого подключения (рис. 5.13).

```

Командная строка
Microsoft Windows XP [Версия 5.1.2600]
(C) Корпорация Майкрософт, 1985-2001.

C:\Documents and Settings\Станислав.COMPUTER>ipconfig -all

Настройка протокола IP для Windows

Имя компьютера . . . . . : computer
Основной DNS-суффикс . . . . . : 
Тип узла . . . . . : неизвестный
IP-маршрутизация включена . . . . . : нет
WINS-прокси включен . . . . . : нет

Подключение по локальной сети 3 - Ethernet адаптер:

DNS-суффикс этого подключения . . . . . : 
Описание . . . . . : D-Link DFE-520TX PCI Fast Ethernet A
dapter
Физический адрес . . . . . : 00-17-9A-BA-5E-8C
Дhcp включен . . . . . : да
Автонастройка включена . . . . . : да
IP-адрес . . . . . : 192.168.1.2
Маска подсети . . . . . : 255.255.255.0
Основной шлюз . . . . . : 192.168.1.1
DHCP-сервер . . . . . : 192.168.1.1
DNS-серверы . . . . . : 192.168.1.1
Аренда получена . . . . . : 17 июня 2007 г. 12:00:24
Аренда истекает . . . . . : 18 июня 2007 г. 12:00:24

C:\Documents and Settings\Станислав.COMPUTER>_

```

Рис. 5.17. MAC-адрес компьютера

Глава 6

Регистрация Gamertag

В этой главе:

- Профиль пользователя
- Золотая и серебряная подписки
- Windows Live ID
- Регистрация с приставки
- Регистрация с компьютера
- Сервис MyGamercard.net
- Удаление Gamertag с приставки
- Удаление Gamertag из Xbox live



На одной приставке может быть зарегистрировано сразу несколько пользователей, или несколько разных Gamertag. Все игровые достижения одного человека, а также сейвы игр будут закрепляться именно за этим человеком, чей Gamertag он использовал во время игры. При регистрации Gamertag на приставке локально все ваши набранные очки или другие игровые достижения будут видны только лично вам. В случае с регистрацией Gamertag в сервисе Xbox Live ваши очки и достижения будут доступны всем, а вы в виртуальном мире Xbox Live будете набирать определенный «вес». Обновление достижений происходит при подключении приставки к Xbox Live. Поэтому лучше зарегистрировать Gamertag глобально в Xbox Live, и сделать это нужно до того, как вы начнете играть в игры и зарабатывать очки.

Если же у вас в данный момент нет доступа к Интернету, но в ближайшее время он появится или вы на это надеетесь, то можно поступить хитро. Я вам рекомендую воспользоваться регистрацией Gamertag через сайт www.xbox.com с любого компьютера, имеющего доступ к Интернету. Зарегистрировав свой личный и уникальный Gamertag с компьютера, вы затем создадите на своей приставке точно такой же, но уже локальный Gamertag. Потом когда у вас по-

явится Интернет, вы просто обновите свой профиль игрока в Xbox Live прямо с приставки. То есть все набранные вами достижения и очки будут просто перенесены в глобальную сеть Интернет. Возможен также вариант с сохранением Gamertag на съемном носителе (оригинальная карта памяти) и переносом его на другую приставку, или, скажем так, обновление информации о Gamertag через своего товарища, у которого есть доступ к Интернету. Для этого вам придется пройти процедуру восстановления Gamertag на его консоли (см. главу 3).

6.1. Gamertag и GamerCard

Термины Gamertag и GamerCard очень похожи между собой. В целом ваш Gamertag представлен графически с помощью GamerCard. То есть фактически Gamertag, или тег игрока, это учетная запись в службе Xbox Live, а вся информация об игроке представляется графически, непосредственно на карте игрока или GamerCard. По сложившейся традиции, обычно все пользователи называют GamerCard и Gamertag одним словом Gamertag. Иначе говоря, ваш профиль пользователя в службе Xbox Live со всеми имеющимися атрибутами – это и есть Gamertag.

В меню приставки Gamertag представлен в усеченном варианте без изображений иконок игр, в которые пользователь играет (рис. 6.1). В глобальной сети Интернет Gamertag можно разместить на различных форумах и личных интернет-страницах. Для этого необходимо лишь указать ссылку на свой Gamertag или вставить в код страницы определенный HTML-код (в конце этой главы мы поговорим об этой возможности подробнее). К примеру, если вы зайдете на мой сайт по адресу в Интернете <http://www.gornakov.ru> и проследуете



Рис. 6.1 ▼ Карта игрока в меню приставки

в раздел, посвященный книге по программированию игр для Xbox 360, то увидите Gamertag, который был создан специально для работы с этой книгой (рис. 6.2). К слову, многие форумы позволяют каждому пользователю форума вставлять свой Gamertag в профиль пользователя форума или использовать Gamertag в качестве подписи к сообщению на форуме, например интернет-ресурс <http://www.salegame.ru>.

Если вы посмотрите внимательно на Gamertag с рис. 6.2, то заметите различные надписи и изображения. В данном случае картинка мячика, которую я подобрал для себя на своей приставке, говоря привычным языком, является аватаром. На Xbox 360 в наличии имеется около 40–50 штук предустановленных картинок. Дополнительно в Xbox Live можно скачать бесплатно или купить огромное количество различных картинок для Gamertag. К сожалению, загружать на консоль свои картинки нельзя, но, с одной стороны, это правильно. Представьте, сколько могло бы быть в сервисе неприличных различных изображений...

На рис. 6.2 над мячиком располагается имя пользователя, или Gamertag. Здесь главное, чтобы при регистрации придуманное вами имя не было в Xbox Live уже кем-то занято. В этом плане ситуация с регистрацией Gamertag аналогична ситуации на бесплатных серверах почтовых услуг. Там кто первый зарегистрировал почтовый ящик, например с именем Света, Лена, Саша..., тот и имеет этот ящик. В случае с Xbox Live это Gamertag. Отчасти поэтому и лучше сначала придумать себе уникальный Gamertag и зарегистрировать его в Xbox Live, а уже потом начинать играть. Представьте, вы набираете очки, «завоеываете» множество достижений и собираетесь пройти регистрацию в Xbox Live, а ваше имя уже кем-то занято – обидно, а перенести достижения с одного тега игрока на другой не получится. Точнее, в локальном варианте можно просто переименовать Gamertag, а в Xbox Live можно воспользоваться платной услугой переименования Gamertag. Но, повторюсь, если облюбованное имя уже кем-то занято, то вам его никто даст.

Идем дальше. В нижней части карты игрока располагаются иконки последних игр, в которые пользователь играл (слева направо). Напротив изображения мячика имеются три дополнительные строки. Строка с игровой репутацией показывает вашу репутацию в сообществе пользователей Xbox Live. Здесь чем больше вы набрали очков и достижений, тем выше соответственно игровая репутация. Под репутацией находятся строка с количеством набранных очков и строка с обозначением игровой зоны, которая выбирается на стадии регистрации пользователя в Xbox Live. Внешний вид карты игрока можно изменять через сервис [MyGamertag.net](http://www.MyGamertag.net), о котором мы поговорим в конце этой главы.



Рис. 6.2 ▼ Gamertag и GamerCard

6.2. Золотая и серебряная подписки Xbox Live

По умолчанию любой зарегистрированный в Xbox Live пользователь получает неограниченную по срокам *серебряную подписку* (Xbox Live Silver). Кроме этого, существует еще и золотая платная подписка (Xbox Live Gold). При первичной регистрации Gamertag в Xbox Live *золотая подписка* дается каждому пользователю сроком на один месяц. Затем если вы не захотите продлевать золотую подписку, механизмы сервиса Xbox Live автоматически переведут вас на серебряную подписку. Оплатить золотую подписку можно как с помощью банковской карты, так и посредством карт оплаты Xbox Live Gold и Microsoft Points. Купить подписку можно на один месяц, на три месяца и сразу на год. О возможных способах оплаты Xbox Live и ценах мы поговорим в девятой главе этой книги.



Не думайте, что вы самый умный на свете человек и сможете через каждый месяц регистрировать новый Gamertag в Xbox Live ;) Так можно поступить всего пять раз с одной консоли. После пяти раз все ваши вновь зарегистрированные Gamertag будут получать лишь серебряную подписку.

В чем разница между подписками? Разница небольшая, но весьма существенная. Владелец золотой подписки имеет возможность играть в игры с другими пользователями через сервис Xbox Live. Фактически в компьютерном понятии сервис Xbox Live предоставляет пользователям обычную сетевую игру, но в масштабе всего земного шара! Вы можете играть в игры с человеком с любой точки нашей планеты. Кроме этого, для золотых подписчиков Xbox Live доступны расширенные возможности в бесплатном скачивании или покупке эксклюзивных тем и картинок игрока. В серебряной подписке всех этих радостей жизни не имеется.

6.3. Windows Live ID

Для получения Gamertag в Xbox Live вам обязательно понадобится зарегистрировать в Интернете с любого компьютера Windows Live ID. Идентификатор Windows Live ID можно получить бесплатно на сайте Passport.net (рис. 6.3). Для регистрации идентификатора вам понадобится наличие любого почтового ящика (Hotmail.com, Mail.ru, Gmail.com...), также подойдет аккаунт в MSN или в Passport.net. То есть вам необходим любой почтовый электронный адрес для получения идентификатора Windows Live. Методика регистрации идентификатора Windows Live ID несложная, нужно просто зайти на сайт в Интернете по адресу <http://www.passport.net> и заполнить на русском языке небольшую по размеру анкету. После получения Windows Live ID именно с этим идентификатором и паролем от него можно приступать к регистрации Gamertag.

Рис. 6.3 ▼ Регистрация Windows Live ID

6.4. Регистрация Gamertag с приставки

Для регистрации Gamertag в сервисе Xbox Live прямо с приставки вам потребуется немного свободного времени и терпения при вводе различных данных с помощью контроллера. Данных вводить нужно немало, а переход по виртуальной клавиатуре Xbox 360 отнимает достаточно много времени. Поэтому запаситесь терпением. Приведенная ниже пошаговая инструкция поможет вам правильно и без ошибок зарегистрировать Gamertag в сервисе Xbox Live.

1. Соедините Xbox 360 с сетевыми устройствами, включите приставку. После загрузки дашборда в главном меню Xbox 360 на вкладке Xbox Live выберите пункт **Регистрация в Xbox Live** (рис. 6.4). Откроется новая страница с названием **Xbox Live** (рис. 6.5). В последний раз убедитесь в том, что вы подключили приставку к Интернету, и выберите вновь пункт **Регистрация в Xbox Live**.



Рис. 6.4 ▼ Меню приставки

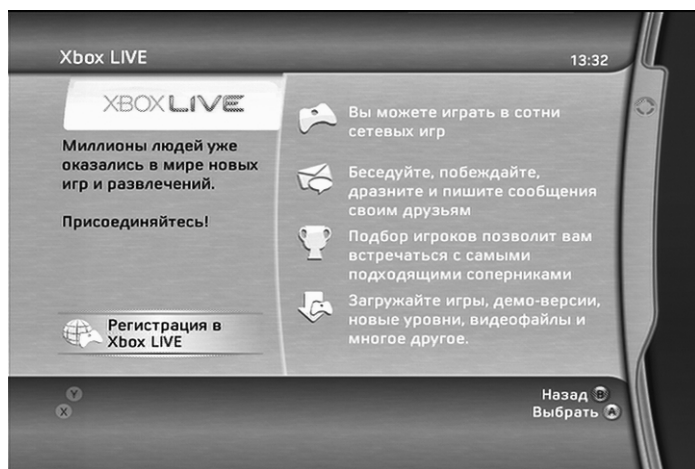


Рис. 6.5 ▼ Первое окно регистрации Gamertag

2. После этих действий с правой стороны экрана телевизора появится информационная панель, предупреждающая вас о возможном отключении текущего пользователя. Подтвердите предлагаемые действия, выбрав

в информационной панели команду **Да** (рис. 6.6). После этого приставка попытается установить связь с Интернетом и войти в сервис Xbox Live. На этой стадии приставка проверяет возможность входа на сервер Xbox Live, а также проверяет дашборд приставки на доступность нового обновления (рис. 6.7). Если в Xbox Live есть обновление текущей версии вашего дашборда, то приставка предложит его обновить. Дождитесь обновления и продолжите регистрацию от первого шага.

3. Следующая новая страница будет уже страницей службы Xbox Live (рис. 6.8). Чтобы приступить к регистрации но-

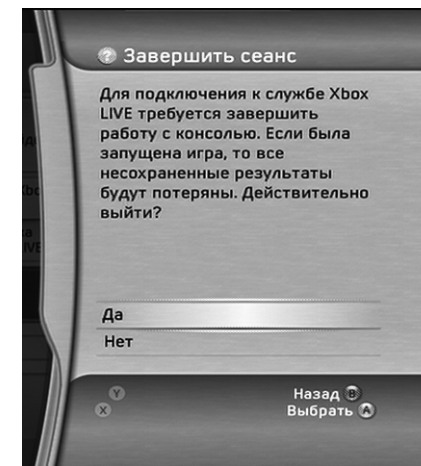


Рис. 6.6 ▼ Боковая информационная панель

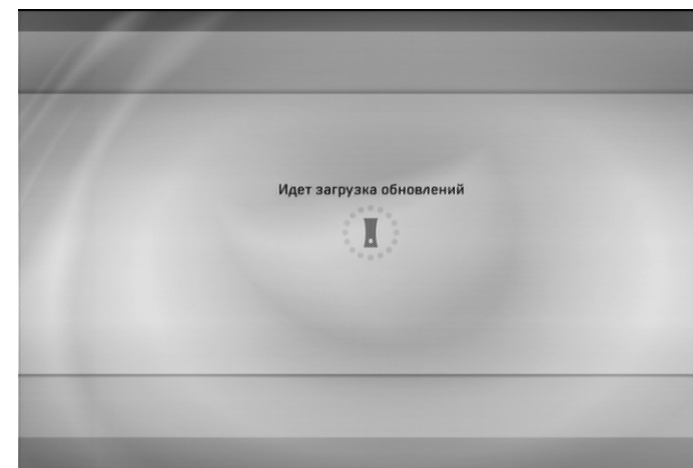


Рис. 6.7 ▼ Проверка обновления дашборда

вого пользователя, выберите команду **Продолжить**. Как только вы выберете эту команду, с левой стороны экрана выедет боковая панель с виртуальной клавиатурой (рис. 6.9). Теперь вам необходимо придумать название для своего профиля (не более 15 символов, возможны пробелы, но без знаков препинания) и с помощью клавиатуры написать его на экране. Сама клавиатура очень проста в обращении и подобна компьютерной клавиатуре, также обратите внимание, что часть клавиш клавиатуры назначена на кнопки контроллера.

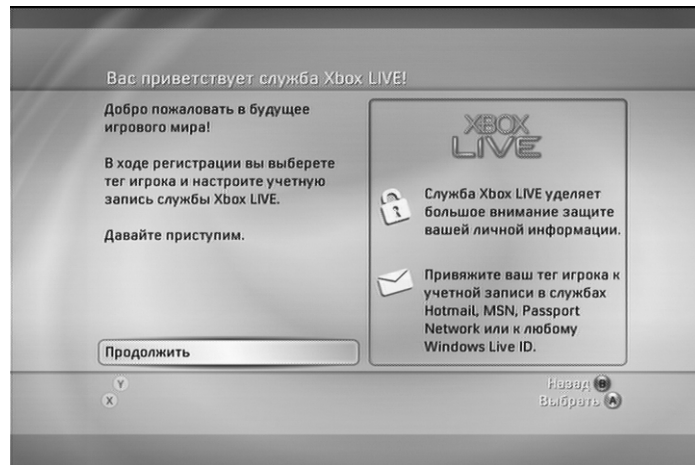


Рис. 6.8 ▼ Окно службы Xbox Live

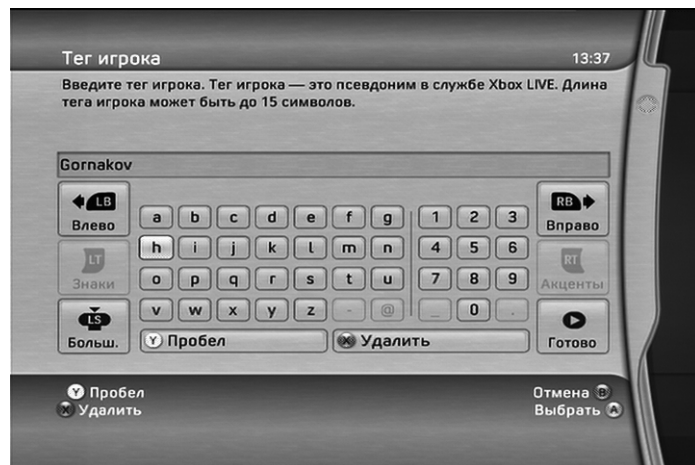


Рис. 6.9 ▼ Виртуальная клавиатура

4. Придумать оригинальное имя будет не так просто. Все-таки в Xbox Live на данный момент более 10 миллионов пользователей, а все хорошие имена плана Stas или Stanislav уже давно заняты более «ушлыми» пользователями. Лично я, ничтоже сумняшесь, для теста взял и написал свою фамилию Gornakov, тем более что один Gamertag на приставке я уже имею. После ввода имени нажмите на клавиатуре кнопку **Готово**. Вслед за этим внутренние механизмы сервиса Xbox Live включают проверку имени на его доступность. Если введенное имя никем не занято, то откроется следующая страница **Windows Live ID**, где вам будет предложено заре-

гистрировать придуманное имя на себя (рис. 6.10). Если имя будет занято, вас «выкинет» обратно в виртуальную клавиатуру, где вам придется придумать что-то более оригинальное.

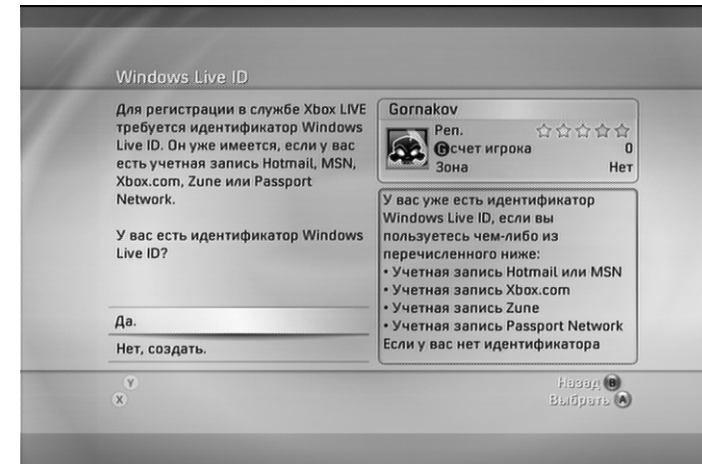
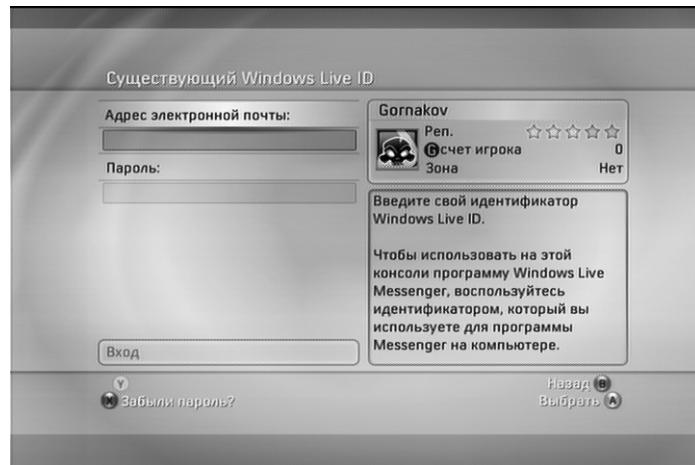
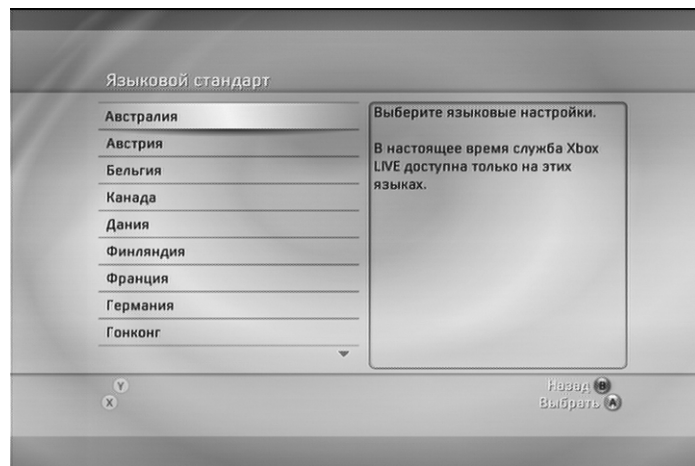


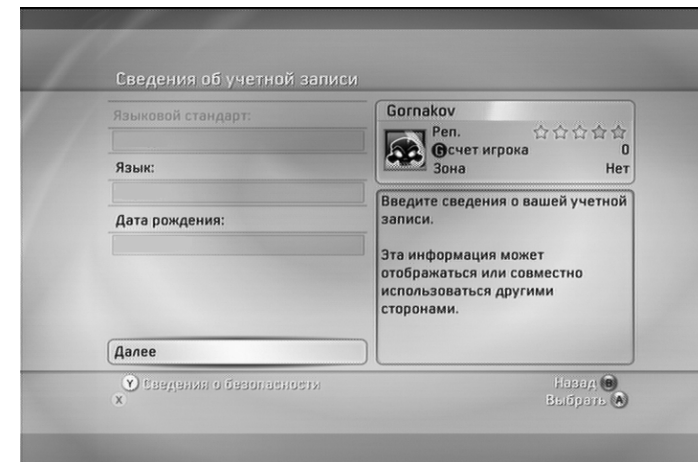
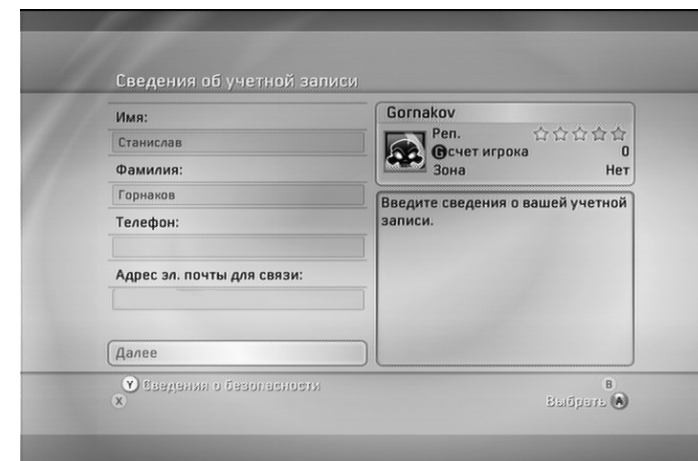
Рис. 6.10 ▼ Окно Windows Live ID

5. На странице **Windows Live ID** на выбор будут предложены два варианта развития событий. Если вы имеет ранее зарегистрированный идентификатор Windows Live ID, то необходимо выбрать команду **Да**. Если вы еще не имеете Windows Live ID, то прямо с консоли, по выбору команды **Нет, создать** будет предложено пройти небольшой этап регистрации. Затем вас обратно вернут на страницу **Windows Live ID** (рис. 6.10). Для продолжения процесса регистрации выбираем команду **Да**. Следующая страница **Существующий Windows Live ID** предложит вам ввести адрес электронной почты и пароль для Windows Live ID (рис. 6.11). Выберите курсором пункт **Адрес электронной почты**. Откроется виртуальная клавиатура. Введите адрес электронной почты, а затем аналогичным образом пароль и нажмите кнопку **Вход**.
6. На экране появится страница **Языковой стандарт** (рис. 6.12). Название окна не совсем соответствует его значению. В действительности вам предложат выбрать страну, к которой будет привязан создаваемый Gamertag. К большому сожалению, Россия в Xbox Live пока официально не представлена. То есть для России нет своего русифицированного Xbox Live, но есть возможность использовать Xbox Live другой страны. Поэтому в списке на странице **Языковой стандарт** выбираем страну, которая вам больше нравится. Официально рекомендуется избирать континент, который ближе к вам в географическом плане (имеется в виду Европа, Америка...), но каких-то запретов на выбор страны пока нет. Од-

Рис. 6.11 ▼ Окно **Существующий Windows Live ID**Рис. 6.12 ▼ Окно **Языковой стандарт**

нако все же страну необходимо выбирать осторожно. Например, при выборе США могут возникать проблемы с использованием банковских карт. С другой стороны, в той же Англии контент Xbox Live несколько дороже, чем в Австралии или Северной Америке. Однозначного ответа в выборе страны нет, но следуя официальным рекомендациям, если вы живете в Европе, то нужно выбрать одну из европейских стран. С другой стороны, наказывать вас каким-то образом за выбор другой страны пока никто не будет. Со временем, когда появится русский Xbox Live (будем надеяться, что он появится) эта проблематика будет снята сама собой.

- После выбора страны вам будет предложено внести некоторые сведения о вашей учетной записи на странице **Учетная запись** (рис. 6.13 и рис. 6.14). Укажите свою дату рождения, нажмите кнопку **Далее** и заполните поля **Имя**, **Фамилия**, **Телефон** и **Адрес электронной почты**. Кстати, ранее с телефонным номером были определенные сложности. Нужно было указывать телефон той страны, которую вы выбрали в окне **Языковой стандарт**. Сейчас такой привязки уже нет, я, например, ввел при этой тестовой регистрации свой личный номер мобильного телефона, и система мне ничего по этому поводу не сказала. Если проблемы

Рис. 6.13 ▼ Первый блок данных в окне **Учетная запись**Рис. 6.14 ▼ Второй блок данных в окне **Учетная запись**

с телефоном возникнут, то прочтите внимательно десятый шаг этой инструкции. После ввода всех данных нажмите кнопку **Далее**.

8. Следующая страница **Условия использования и Заявление о конфиденциальности** будет содержать лицензионное соглашение (рис. 6.15). Прочтите его внимательно и нажмите кнопку **Принять**. Появится информационная панель с предложением сохранить пароль. Здесь ситуация следующая. Если вы не хотите каждый раз при входе в Xbox Live набирать свой пароль к учетной записи заново, то смело выбирайте команду **Сохранить пароль**. Если желаете вход в сервис поставить на пароль, то соответственно нужно выбрать команду **Не сохранять** (рис. 6.16).

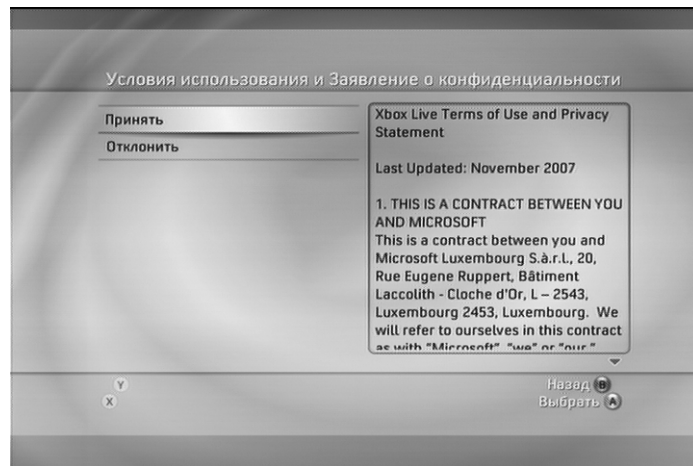


Рис. 6.15 ▼ Окно **Условия использования и Заявление о конфиденциальности**

9. После этих действий вы попадете на страницу **Членство в службе Xbox Live** (рис. 6.17). На данном этапе вы должны определиться с базовой подпиской на Xbox Live. Как мы уже выяснили ранее, есть два вида подписки: золотая и серебряная. Сейчас на этапе регистрации я вам рекомендую выбрать серебряную подписку, тем более что вам в подарок все равно дадут один бесплатный месяц золотой подписки (рис. 6.18). Впоследствии,

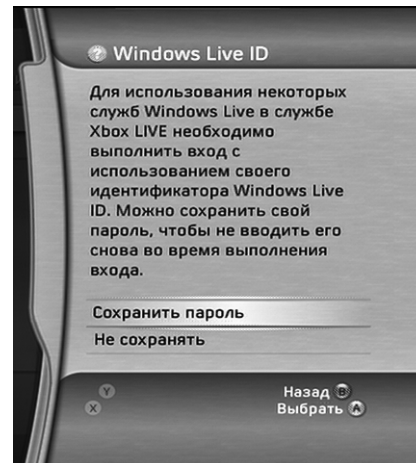


Рис. 6.16 ▼ Сохранение пароля

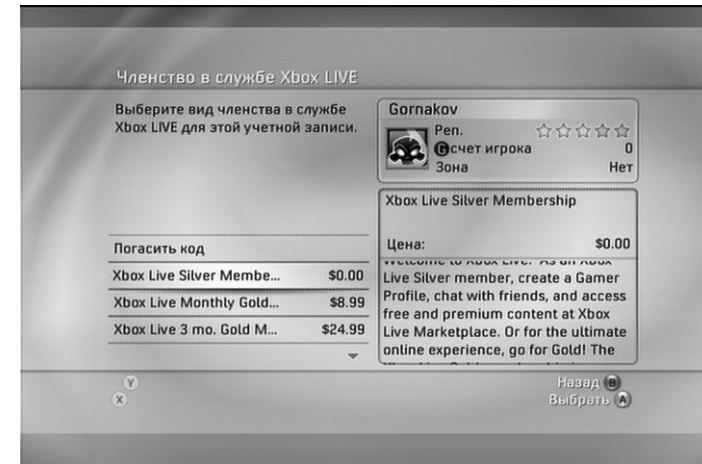


Рис. 6.17 ▼ Окно **Членство в службе Xbox Live**

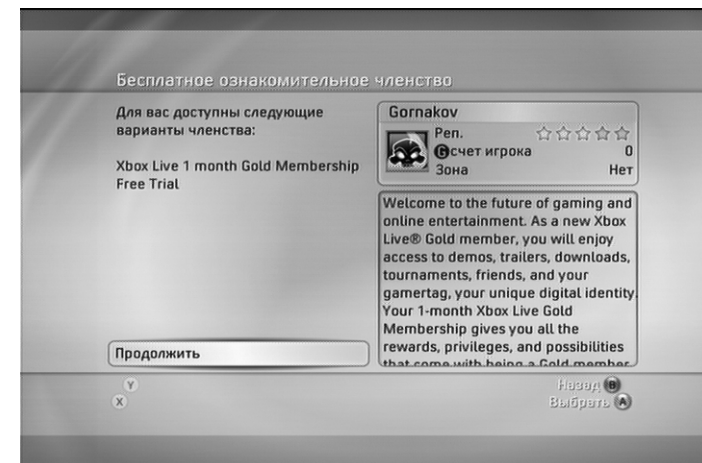


Рис. 6.18 ▼ Бесплатный месяц золотой подписки

оценив все преимущества золотой подписки, вы уже можете решить, нужна она вам или нет. Для продолжения регистрации выберите команду **Далее**.

10. Следующий этап в регистрации Gamertag сводится к заполнению нескольких текстовых полей на странице **Контактный адрес** (рис. 6.19). Сейчас пришло время ввода адреса вашего местожительства, и тут начинается самое интересное. Помните, мы на странице **Языковой стандарт** (рис. 6.12) выбрали страну, которая будет закреплена за нами для посещения Xbox Live. Так вот сейчас вам понадобится любой актуальный адрес этой страны, в частности индекс, город, улица и дом. Что делать?

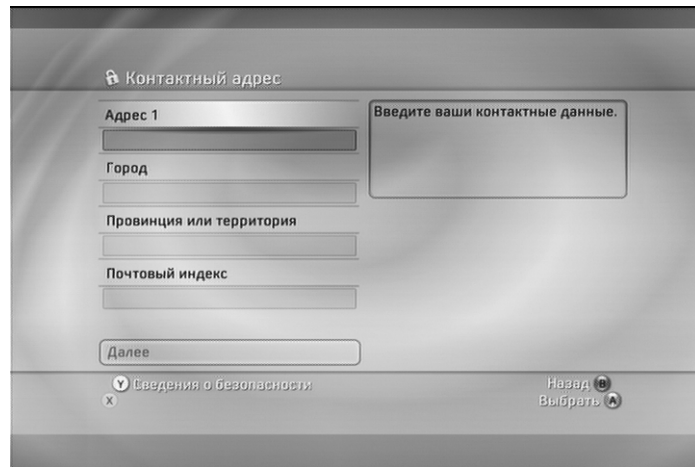


Рис. 6.19 ▼ Окно Контактный адрес

Обращаемся к поисковику Google и ищем в нем любой адрес в той стране мира, которую вы выбрали для себя. Повторюсь, главное – это актуальный город, улица, индекс и в некоторых странах штат, или, по-нашему, область. Все это должно быть реально рабочим, и совсем не важно, кто это будет. Найдите через поисковую систему какой-нибудь адрес, не знаю, например строительной компании, адвокатской конторы, туристического агентства, зоопарка и т. д. и запишите все данные на листочек. Некрасиво? А что делать, не я это придумал. Со временем, когда появится наш Xbox Live, будем вводить свои адреса и индексы, а пока только так. Если регистрация по этому адресу у вас пройдет, то эти данные впоследствии вам могут еще понадобиться, так что не теряйте их. Если же потеряете, то через интернет-сайт <http://www.xbox.com> и свой профиль всегда можете их вспомнить. После заполнения всех полей в окне **Контактный адрес** выберите джойстиком команду **Далее**.

11. На следующей странице **Картинка игрока** вы можете выбрать себе аватар для карты игрока (рис. 6.20). К выбору предлагается ряд стандартных картинок. Изберите любую понравившуюся картинку игрока. Наведите на нее курсор и нажмите на контроллере кнопку с буквой **A**. После регистрации Gamertag вы всегда сможете сменить картинку через личные настройки системы, о которых мы поговорим в следующей главе. Далее на странице **Игровая зона Xbox Live** необходимо избрать одну из четырех игровых зон: **Отдых**, **Для профи**, **Семейная** и **Экстрим** (рис. 6.21). Каждая зона – это своего рода категория, подразделяющая всех игроков Xbox Live по интересам. Переместите курсор по названиям игровых зон и прочитайте описание каждой зоны на экране телевизора под картой игрока. Определите для себя приоритеты и выберите соот-



Рис. 6.20 ▼ Окно Картинка игрока

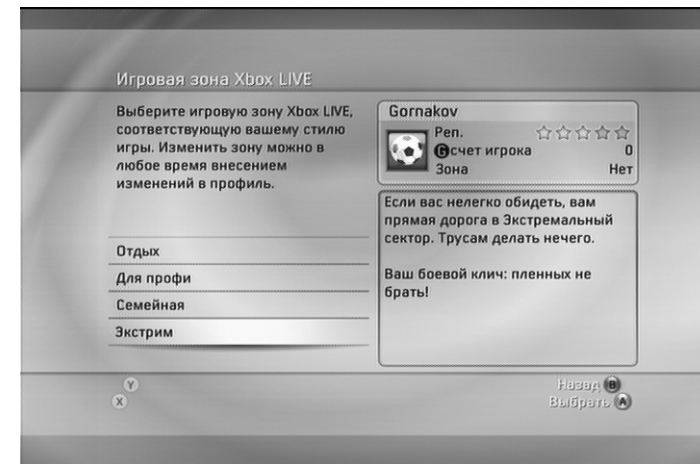


Рис. 6.21 ▼ Окно Игровая зона Xbox Live

ветствующую игровую зону, впоследствии через настройки системы вы всегда сможете сменить свою игровую зону.

12. Осталось всего несколько мгновений до завершения регистрации Gamertag. После выбора игровой зоны вам будет предложено подписаться на различные новости из мира игр. Хотите подписывайтесь, хотите нет. После страницы подписки механизмы сервиса Xbox Live приступят к созданию нового профиля пользователя на сервере системы и на вашей приставке одновременно (рис. 6.22). Дождитесь регистрации Gamertag, не выключая консоли, вне зависимости от того, сколько времени на это

потребуется. Как только Gamertag будет создан, откроется новая страница с поздравлениями (рис. 6.23). Нажмите кнопку **Готово**, и дашборд переместит вас в главное меню консоли, где карта игрока будет отображать ваш только что зарегистрированный профиль пользователя (рис. 6.24).

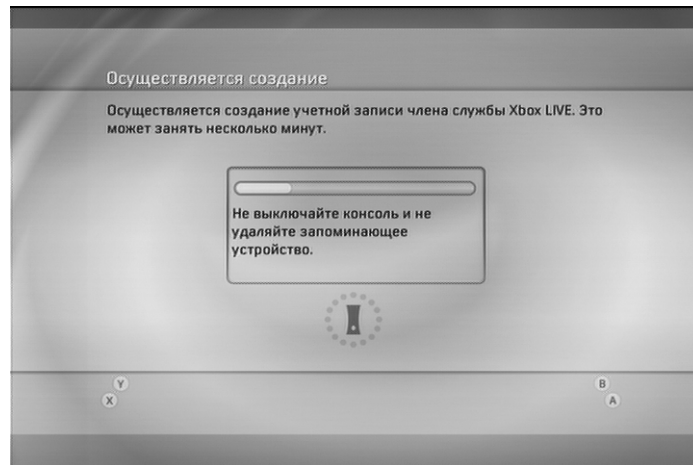


Рис. 6.22 ▼ Система создает в Xbox Live для вас Gamertag

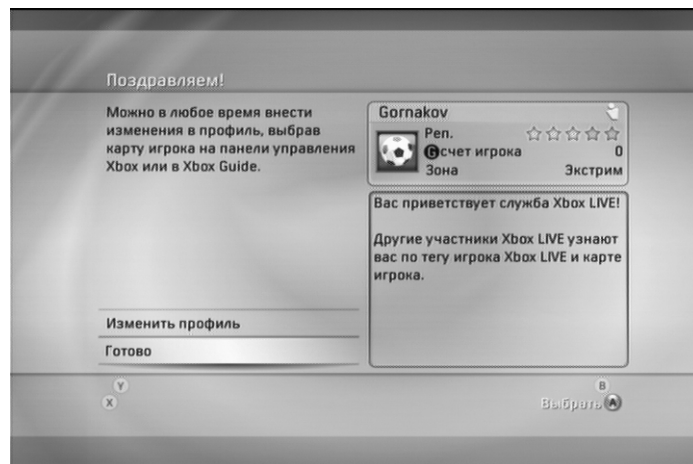


Рис. 6.23 ▼ Поздравления с успешной регистрацией



Рис. 6.24 ▼ Меню приставки с картой игрока

6.5. Регистрация Gamertag с компьютера

В этом разделе вашему вниманию предлагается пошаговая инструкция по регистрации Gamertag с компьютера. Впоследствии на приставке вы просто подтвердите или восстановите Gamertag с точно таким же именем в Xbox Live, а сервис автоматически регистрирует вас. Если вы собираетесь регистрировать профиль через Xbox 360, то прочтение этой инструкции будет не столь обязательным.

1. Откройте на компьютере интернет-страницу, находящуюся по адресу <http://www.xbox.com>. В верхней правой части страницы выберите ссылку **Получить карту игрока**. Откроется новая страница, на которой вам необходимо выбрать ссылку **Войдите здесь**. Как только вы выполните эти действия, на экране монитора откроется первоначальная страница регистрации нового игрока. Весь процесс регистрации проходит на английском языке, но если вдруг система вас перенаправит на русскоязычный сайт (такие проблемы имели место), то просто наберите в адресной строке браузера следующий интернет-адрес: <http://live.xbox.com/en-EN/profile/profile.aspx> – и вы попадете именно на англоязычную страницу регистрации (рис. 6.25). Дело в том, что русскоязычная регистрация Gamertag доступна по адресу <http://live.xbox.com/ru-RU/profile/profile.aspx>, но, привязав Gamertag к России, вы не сможете пользоваться Xbox Live. Хотя, может быть, в то время когда вы будете читать эту книгу, русский Xbox Live уже и будет существовать, тогда вся регистрация будет происходить уже на русском языке.
2. На первой странице процесса регистрации, в самом низу с левой стороны, нажмите кнопку **Register now**. Откроется страница мастера регист-

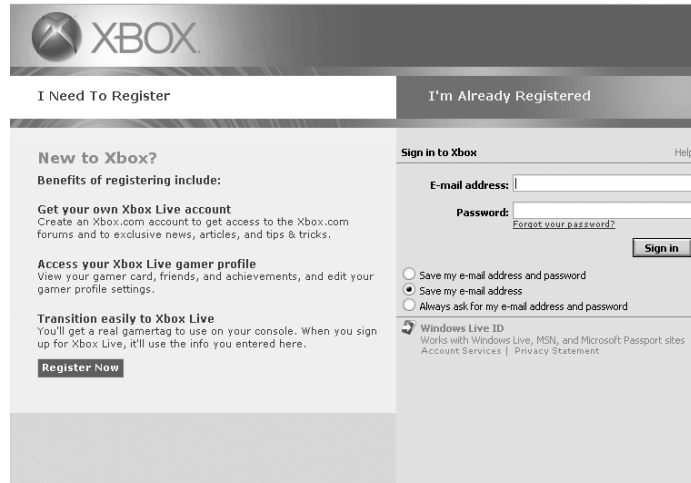


Рис. 6.25 ▼ Страница входа в систему и регистрации новых пользователей



Рис. 6.26 ▼ Придумываем имя пользователя

рации нового пользователя под названием **Registration Wizard** (рис. 6.26). На этой странице в поле **Gamertag** вам необходимо вписать имя пользователя. Затем в области **Xbox Live Gamer Zone** нужно выбрать игровую зону, к которой вы будете принадлежать. Далее используйте вертикальную прокрутку окна браузера и выберите изображение для карточки игрока, а также придумайте свой девиз (опционально). По заполнении всех полей нажмите в нижней части окна кнопку **Next**. Если регистрируемое имя пользователя никем не будет занято, то вы перейдете на следующую страницу, если нет, то вам будет предложено выбрать для себя другое имя пользователя – и так до бесконечности.

- В следующем окне **Your Windows Live ID**, изображенном на рис. 6.27, вам необходимо выбрать дальнейшую ветвь регистрации в системе. Если вы уже зарегистрировались в системе Passport.com, то выберите на этой странице флажок **Yes, I have a Windows Live ID** и нажмите кнопку **Next**. Если нет, то выбирайте второй флажок **No, I'd like to create one** и приступайте к регистрации Windows Live ID, по окончании которой вы вновь вернетесь к этой странице.
- В новом окне **Create Xbox Live Silver Membership** вам предстоит ввести свои данные (рис. 6.28). Это имя, фамилия, страна, адрес, телефон и индекс. Здесь, так же как и при регистрации профиля с приставки, придется искать подходящий адрес. Заполнив все поля в соответствии с вашим новым местом проживания (в поле **E-mail** укажите свой актуальный Windows Live ID – обязательно), нажмите в окне **Xbox Live Membership** кнопку **Next**.



Рис. 6.27 ▼ Окно Your Windows Live ID

Рис. 6.28 ▼ Окно Xbox Live Membership

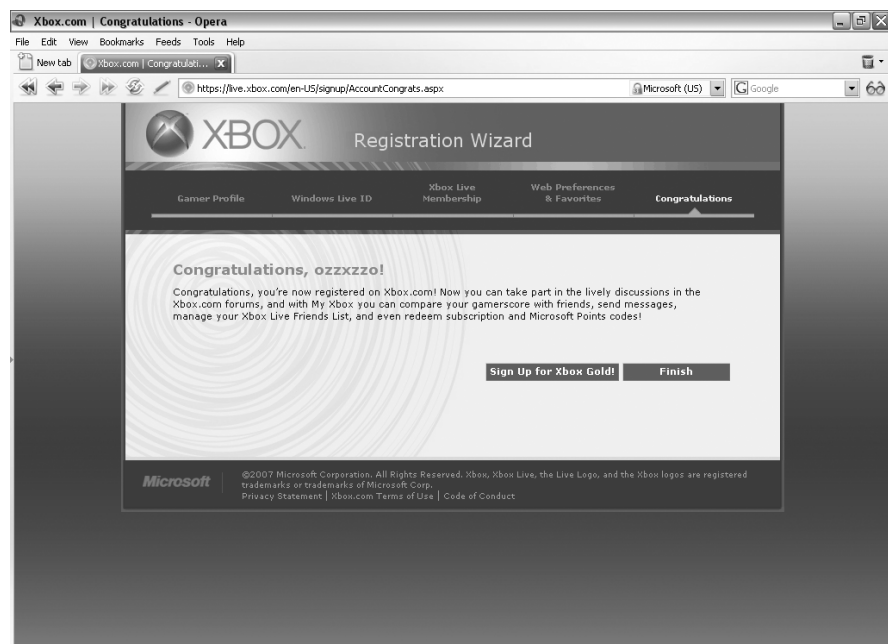
Рис. 6.29 ▼ Окно Customize Your Experience

- В следующем окне **Customize Your Experience** необходимо указать некоторые данные, связанные с вашим подключением к Интернету, предпочтения в играх и т. д. (рис. 6.29). Все эти данные вводятся опционально, если не хотите вводить, то и не нужно. Для продолжения нажмите кнопку **Next**.
- Предпоследнее окно **Console Registration** собирает личные данные и позволяет зарегистрировать серийный номер консоли (рис. 6.30). В этом окне в поле **Console Number** вы можете ввести серийный номер вашей приставки, а можете и не вводить. Если не хотите указывать серийный номер консоли, то на странице **Console Registration** просто изберите флажок **I don't want to registry my console now or I don't own consol**. В оставшихся полях **Contact Information** заполните оставшиеся поля данными. Нажатие кнопки **Next** в окне **Console Registration** переместит вас в последнее окно **Congratulation**, где вам необходимо нажать кнопку **Finish** для окончания регистрации Gamertag (рис. 6.31).

6.6. Сервис MyGamercard.net

Набрав в адресной строке своего браузера адрес в Интернете <http://profile.mygamercard.net/> и после последнего слэша в этом адресе подставив свое или чужое имя пользователя, например <http://profile.mygamercard.net/ozzxzzo>,

Рис. 6.30 ▼ Окно Console Registration

Рис. 6.31 ▼ Окно **Congratulation**

вы откроете интернет-страницу сервиса MyGamerCard.net. На этой странице будет подробно описано, в какие игры интересующий вас пользователь играет, какой процент прохождения той или иной игры он имеет, сколько заработал очков, каких достижений добился, в какой стране живет и т. д. Своего рода справочная online-информация по пользователям Xbox Live.

Кроме этого, MyGamerCard.net позволяет выбрать альтернативное графическое оформление для карточки игрока и дает возможность разместить ваш Gamertag в любом месте Интернета. Посмотрите на рис. 6.32, где представлена часть рабочей области страницы MyGamerCard.net. Вам достаточно ввести свой Gamertag в текстовом поле с одноименным названием и нажать кнопку **Generate GamerCard Code**. Система моментально сгенерирует программный код.

Например, на вкладке **Forums (Images)**, которая представлена на рис. 6.32, в поле **URL** или **BBCode** будет прописана строка текста. Поместив эту строку в подпись одного из форумов, вы в реальном времени подгрузите на этот форум вашу карту игрока, и все пользователи форума смогут увидеть Gamertag. На той же вкладке в большом по размеру текстовом поле с названием **HTML** будет находиться HTML-код, который при желании можно легко интегрировать в любую страничку Интернета. Другие имеющиеся вкладки позволяют сгенерировать код для Google, Wiki и даже Flash-заставки.

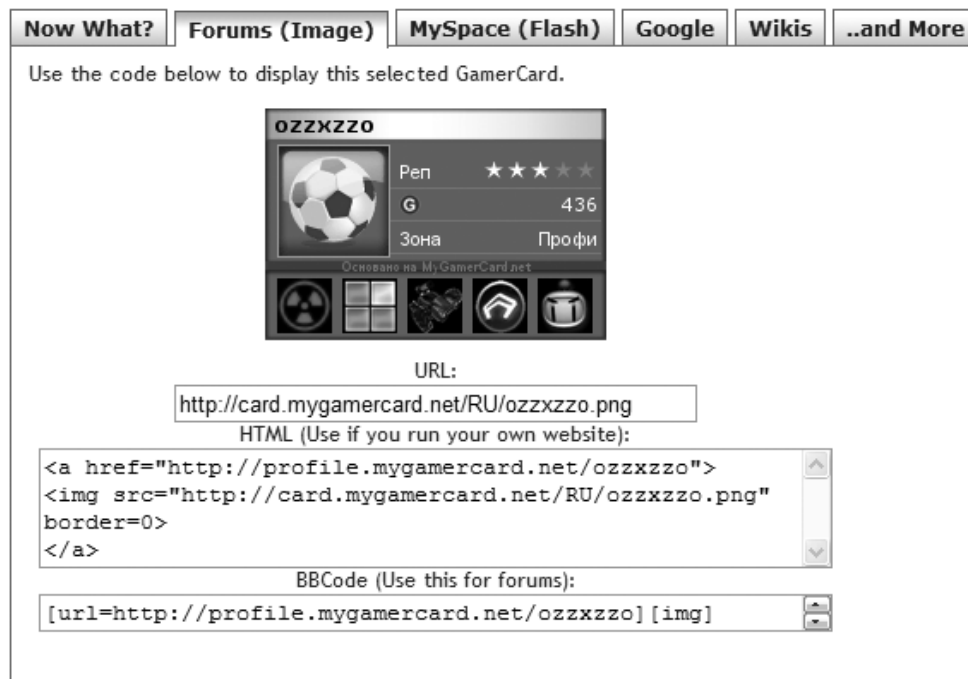


Рис. 6.32 ▼ Подбор альтернативного дизайна карточки игрока

По умолчанию система генерирует карту игрока с обычным серым стандартным фоном и с англоязычными названиями. Для смены языка необходимо выбрать в списке **Language** определенный язык. Для смены дизайна карты игрока или смены графической темы имеется список **Select Theme**. Просто выбирайте название одной из тем и жмите кнопку **Generate GamerCard Code**. Ознакомиться со всеми темами в реальном времени можно по выбору кнопки **Card Gallery**. На рис. 6.33 приведены все доступные на сегодняшний день темы.



Рис. 6.33 ▼ Графические темы для карты игрока

6.7. Удаление Gamertag

Удалить Gamertag на приставке несложно. Нужно зайти на вкладку **Система** ⇒ **Память** ⇒ **Жесткий диск** ⇒ **Профили игрока** и далее **Gamertag** и затем подтвердить операцию по удалению профиля пользователя. Удаление Gamertag описанным способом удаляет профиль только локально на самой приставке. Вы всегда можете восстановить свой профиль через службу Xbox Live, в том случае если Gamertag регистрировался глобально. Если локально, то после удаления Gamertag восстановить его уже будет не возможно!

Удалить Gamertag непосредственно из сервиса Xbox Live можно только по звонку в службу поддержки. Звонить нужно в русскую службу независимо от того, к какой стране вы «привязывали» свой Gamertag. Вы находитесь на территории России, ваша приставка предназначена для России, но русифицированного Xbox Live пока не существует, поэтому звоним по номеру телефона: 810-800-205-81-044 (с понедельника по пятницу с 10-00 до 18-00) и удалим при необходимости свой профиль. Русская служба работает на высочайшем уровне, и вам помогут в любой ситуации, проверено лично!

Глава 7

Настройки пользователя

В этой главе:

- Личные настройки
- Настройка профиля
- Выбор темы
- Картинка игрока
- Конфиденциальность



Кроме системных опций, приставка имеет еще целый ряд пользовательских настроек. С помощью этих настроек каждый пользователь приставки (не забываем, что на приставке может быть зарегистрировано одновременно несколько профилей) может настроить некоторые личные настройки и интерфейс системы под себя лично. Настройки пользователя незримо делятся на две категории. Это личные настройки и настройки профиля пользователя. В этой главе мы затронем обе категории и начнем с личных настроек системы.

7.1. Личные настройки

Чтобы «добраться» до личных настроек пользователя, нажмите и сразу отпустите на контроллере кнопку **Xbox Guide**. С левой стороны экрана появится панель с некоторым набором элементов управления (рис. 7.1). С этой панели вы можете управлять видео- и аудиопроигрывателем, перейти к личным настройкам, запустить Messenger и чат, просмотреть список ваших друзей, проконтролировать заряд батареи геймпада, узнать время, а также обратиться к карте игрока, которая представлена в усеченном варианте.

Чтобы перейти к личным настройкам, выберите курсором пункт **Личные настройки**. Как только вы это сделаете, содержимое панели изменится и вам станет доступен список разделов личных настроек пользователя (рис. 7.2). Всего имеются восемь разделов: **Состояние в сети**, **Голос**, **Вибрация**, **Уведомле-**



Рис. 7.1 ▼ Панель с личными настройками



Рис. 7.2 ▼ Список разделов для личных настроек



Рис. 7.3 ▼ Раздел **Состояние в сети**

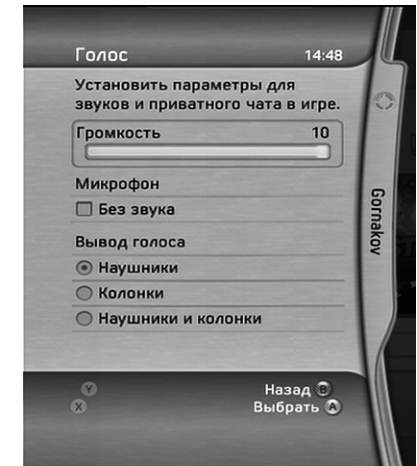


Рис. 7.4 ▼ Раздел **Голос**

ния, Темы, Активные загрузки, Семейный таймер и Завершение работы. Выбирая курсором название одного из разделов, вы будете открывать этот раздел, где сможете произвести определенные настройки, которые мы сейчас вместе подробно изучим.

7.1.1. Состояние в сети

В разделе **Состояние в сети** вы вольны задать свой статус для Windows Live Messenger и для общего подключения к Xbox Live (рис. 7.3). Здесь прямая аналогия с программой Windows Live Messenger, где вы также можете выбирать одно из состояний нахождения в сети, и каждый пользователь будет видеть ваш статус.

7.1.2. Голос

Этот раздел было бы логичнее перевести как звук или звуковые настройки, но перевели его как **Голос** (рис. 7.4). Панель раздела **Голос** даст возможность задать уровень громкости для гарнитуры, которую можно использовать в играх и во время голосового чата. Флажок в области **Микрофон** напротив поля **Без звука** отключает звук микрофона гарнитуры, если он выбран. Ниже под опцией **Микрофон** располагается опция **Вывод звука** с блоком флажков **Наушники**, **Колонки** и **Наушники и колонки**. Здесь все просто и понятно, выбирая один из флажков, вы перенаправите звуковой сигнал в нужном для вас направлении.

7.1.3. Вибрация

Раздел **Вибрация** имеет всего один флажок с одноименным названием раздела. Выбор флажка включит вибрацию вашего контроллера в играх, снятие флажка соответственно отключит вибрацию (рис. 7.5). По умолчанию вибрация гейм-

пада включена. Разным людям нравится играть по-разному, поэтому предусмотрена возможность отключения вибрации контроллера.

7.1.4. Уведомления

В разделе **Уведомления** можно включить сигнал для уведомления вас об окончании загрузки файла из Xbox Live (рис. 7.6). Есть возможность выбрать уведомление со звуком, а также выставить опцию уведомления в момент просмотра видеофильма, то есть когда задействован проигрыватель аудио-, видеофайлов.



Рис. 7.5 ▼ Раздел **Вибрация**

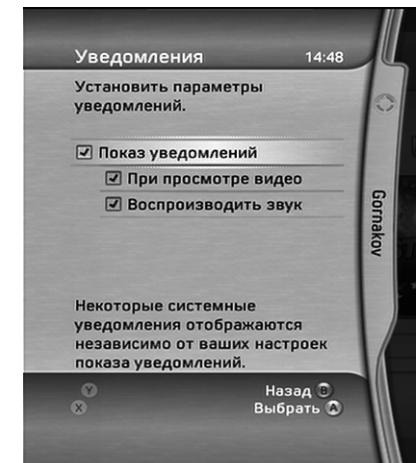


Рис. 7.6 ▼ Раздел **Уведомления**

7.1.5. Темы

Интерфейс системы, или главное меню приставки, меняется с помощью тем. Эта возможность доступна из раздела **Темы** на панели личных настроек (рис. 7.7). Выберите из списка одну из тем, и вы автоматически включите избранную тему. По умолчанию на Xbox 360 предустановлен ряд тем, которые вы можете выбрать в качестве графического оформления главного меню консоли. В закромах Xbox Live вы можете скачать огромное количество различных тем. Кроме этого, можно использовать свои изображения, перенесенные на Xbox 360 с одного из съемных носителей (см. главу 13).



Рис. 7.7 ▼ Раздел Темы

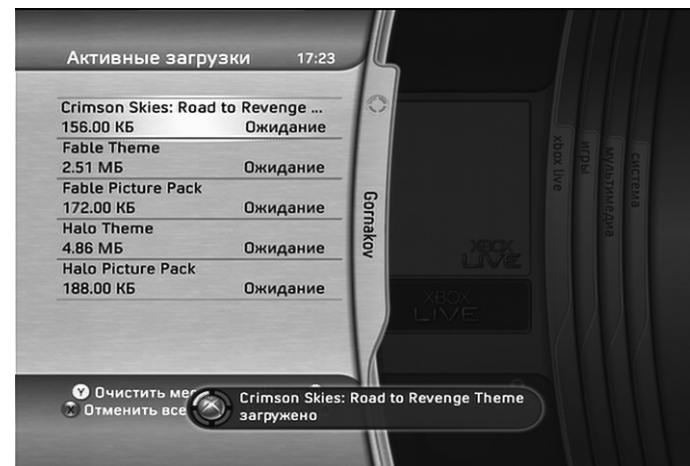


Рис. 7.9 ▼ Уведомление о загрузке файла



Рис. 7.8 ▼ Активные загрузки

7.1.6. Активные загрузки

Панель **Активные загрузки** отображает список и процент активных загрузок файлов из Xbox Live (рис. 7.8). Одновременно на приставку из Xbox Live может загружаться только один файл, но в очереди могут стоять до шести файлов. Как только один из файлов будет скачен, на экране телевизора в нижней части появится уведомление о завершении загрузки файла (рис. 7.9). После этого система сразу перейдет к загрузке следующего файла по очереди, и по мере скачивания файлов имеется возможность добавлять новые загрузки, поддерживая список из шести файлов. При обрыве связи с Интернетом загрузка файла продолжается с места обрыва.

7.1.7. Семейный таймер и завершение работы

Раздел **Семейный таймер** позволяет родителям проследить за количеством времени, которое провел их ребенок за игрой, а также выставить таймер, ограничивающий работу консоли. Этот раздел будет активен в том случае, если в системных настройках в разделе **Родительский контроль** были задействованы соответствующие опции.

Выбрав пункт **Завершение работы**, вы откроете с левой стороны новую панель с командами выхода из системы, или, точнее, выгрузки текущего профиля. Сам выход из системы не выключает приставку, он лишь дает возможность

сменить Gamertag или пользователя приставки. Кроме этого способа выхода из профиля пользователя, выйти можно прямо из главного меню приставки с любой из вкладок, по выбору на геймпаде кнопки с буквой **X**.

7.2. Настройки профиля

Чтобы открыть настройки загруженного на приставке профиля или текущего Gamertag, вам необходимо в главном меню приставки на любой из основных вкладок выбрать курсором карту игрока. Как только вы это сделаете, с левой стороны на экран телевизора выедет большая по размеру панель с набором опций для настроек текущего профиля (рис. 7.10). Все настройки разделены на логические разделы, а ряд опций доступен только при подключении приставки к Xbox Live. Всего имеется следующих шесть разделов: **Просмотреть игры**, **Изменить профиль**, **Просмотреть репутацию**, **Настройки игры по умолчанию**, **Учетные записи** и **Автоматический вход**. Каждый раздел открывает свой набор настроек, к рассмотрению которых мы переходим.

7.2.1. Просмотреть игры

Первый в списке раздел **Просмотреть игры** содержит информацию обо всех сыгранных вами играх (рис. 7.11). Информация представляется в виде горизонтального списка, а напротив названия каждой игры показано, какое количество очков было набрано в той или иной игре. Если выбрать название одной из игр, откроется подробная статистика по выбранной игре. Возврат из нового открытого подраздела или на шаг назад осуществляется по нажатию на геймпаде кнопки с буквой **B**.

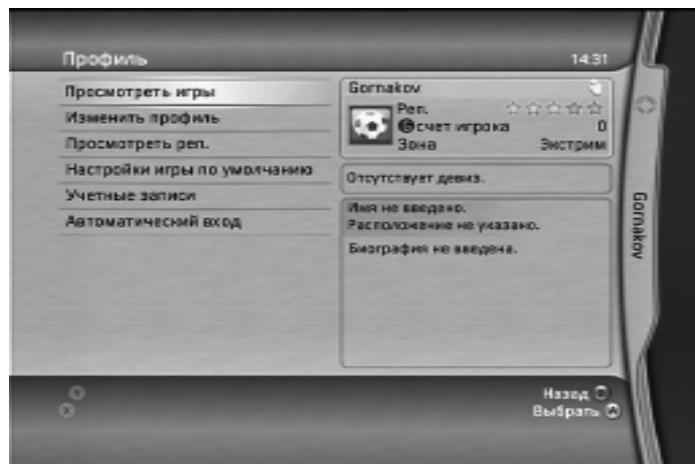


Рис. 7.10 ▼ Настройки профиля



Рис. 7.11 ▼ Раздел Просмотреть игры

7.2.2. Изменить профиль

Раздел **Изменить профиль** содержит восемь следующих подразделов: **Тег игрока**, **Картинка игрока**, **Игровая зона**, **Девиз**, **Имя**, **Расположение**, **Биография** и **Настройки конфиденциальности** (рис. 7.12). В зависимости от выбранного раздела вы сможете настроить ряд опций вашего профиля пользователя, или Gamertag. Начнем с первого подраздела **Тег игрока**.

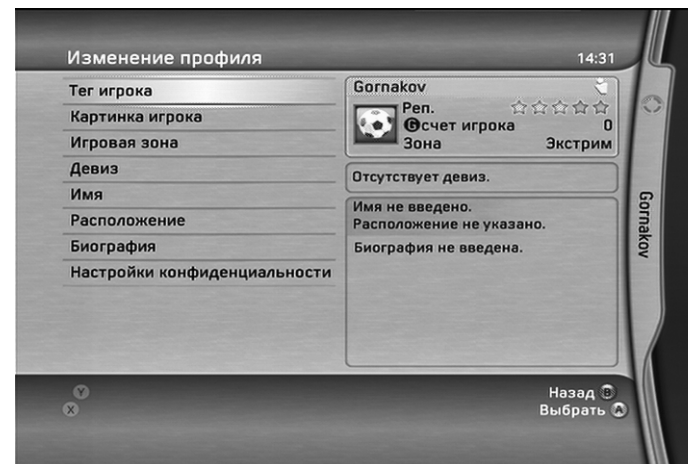


Рис. 7.12 ▼ Раздел Изменить профиль

Тег игрока

Это весьма интересный подраздел. Он дает вам возможность изменить свой Gamertag, или имя пользователя, под которым вы регистрировались в сервисе Xbox Live. При этом самое главное заключается в том, что при смене Gamertag вы не потеряете свои набранные очки и достижения, закрепленные за этим Gamertag. Правда, в смене Gamertag есть два нюанса. Изменить имя можно на любое имя, свободное от использования в Xbox Live, и самое главное, услуга смены имени платная. Стоит эта услуга 800 Microsoft Points, или что-то около 400–500 рублей, в зависимости от стоимости, по которой вы купили Microsoft Points (рис. 7.13).



Рис. 7.13 ▼ Смена Gamertag

Картинка игрока

Подраздел **Картинка игрока** позволит выбрать картинку игрока, которая будет отображаться на вашей карте игрока. В этом подразделе доступны сразу три опции. Это смена глобальной картинки игрока, которую будут видеть все пользователи Xbox Live, смена личной картинки, которую видят только друзья или пользователи, добавленные в ваш список друзей, и загрузка картинки игрока из магазина Xbox Live. Если выбрать загрузку картинки из Xbox Live, то система переместит вас в магазин, где вы сможете купить или бесплатно скачать понравившуюся вам картинку игрока.

Для того чтобы сменить картинку игрока, выберите одну из опций (если вы загружаете картинку из Xbox Live, дождитесь окончания загрузки и затем вернитесь в подраздел **Картинка игрока**). Откроется новая панель **Изменить картинку игрока** со списком картинок (рис. 7.14). Перемещайте курсор геймпада по списку, а на понравившейся картинке нажмите кнопку с буквой **A**. Выбранная вами картинка добавлена к вашему Gamertag и будет отображаться на карте игрока как на приставке, так и в Xbox Live.



Рис. 7.14 ▼ Подбор картинки игрока

Игровая зона и девиз игрока

В подразделе **Игровая зона** можно сменить игровую зону Xbox Live, которую вы выбрали при регистрации Gamertag (рис. 7.15). Выберите курсором необходимую зону и подтвердите свои действия.

Девиз игрока – это девиз, который будет виден всем пользователям Xbox Live. Для его изменения или первичной настройки выберете курсором опцию **Девиз игрока**. На экране появится виртуальная клавиатура (рис. 7.16). Наберите ваш девиз и нажмите на клавиатуре кнопку **Готово**.

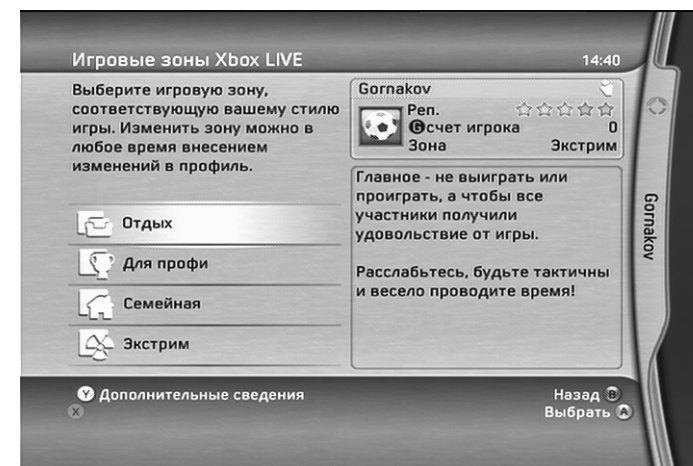


Рис. 7.15 ▼ Смена игровой зоны



Рис. 7.16 ▼ Девиз

Имя, Расположение и Биография

Для изменения имени, расположения и биографии необходимо обязательное подключение приставки к Xbox Live. Смена имени, вашего расположения и биографии – это изменение внутренних настроек профиля пользователя. Эти настройки не влияют на ваши регистрационные данные, которые вы вводили, создавая Gamertag в Xbox Live. Введенные данные будут видны всем пользователям Xbox Live и в какой-то степени позволят другим игрокам охарактеризовать вас как личность.

Настройки конфиденциальности

Общие настройки конфиденциальности содержат большой список различных настроек (рис. 7.17). Здесь можно установить голосовые и текстовые настройки, разрешить просматривать ваш профиль только друзьям, задать показ вашего состояния в сети, подписаться на рассылки и многое другое. Каждый список открывает новую страницу и предоставляет вам на выбор определенные настройки. Пройдитесь по списку и настройте все опции самостоятельно лично для себя, благо все пояснения даются на русском языке.

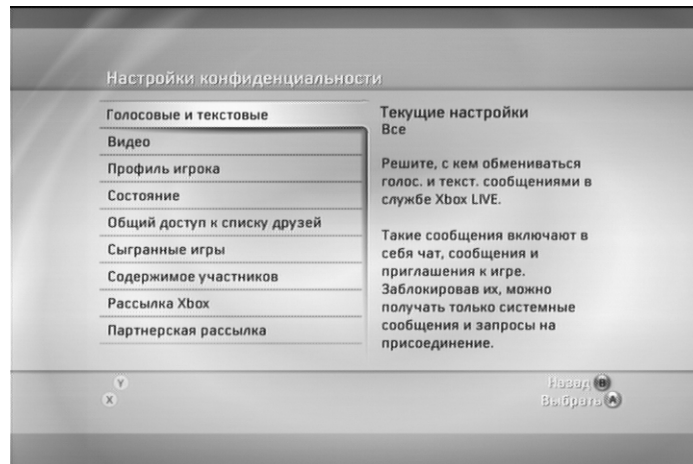


Рис. 7.17 ▼ Настройки конфиденциальности

7.2.3. Просмотреть репутацию

Раздел **Посмотреть репутацию** в настройках профиля показывает вашу репутацию в игровом мире Xbox Live. Репутация игрока строится на нескольких ступенях. Прежде всего если на вас поступают постоянные жалобы от других пользователей Xbox Live, то ваша репутация будет сильно ухудшаться. Если за вас, наоборот, голосуют другие игроки, то репутация будет расти. Кроме этого, все положительные отзывы от игроков дают вам больше шансов встретиться с этими игроками в Xbox Live в одной игре.

7.2.4. Настройки игры по умолчанию

Открыв раздел **Настройки игры**, вы найдете там три подраздела: **Общие**, **Шутер** и **Гоночные игры**. Как вы уже догадались, в каждом из подразделов можно установить личные настройки на игры, в которые вы играете. Так, подраздел **Общие** предлагает к настройке четыре опции: **Сложность**, **Основной цвет**, **Дополнительный цвет** и **Чувствительность** (рис. 7.18). Выбрав определен-

ную сложность игры (легкая, нормальная и трудная), вы распространите эту настройку на все игры, которые будете запускать с диска.

Предпочитаемый цвет действует в тот момент, когда вы играете с другими пользователями через Xbox Live. То есть ваш главный герой в игре будет по возможности окрашен в выбранный вами цвет. Последняя опция **Чувствительность** поможет настроить чувствительность геймпада, и обычно настроек по умолчанию вполне достаточно. В свою очередь, подразделы **Шутер** и **Гоночные игры** определяют некоторые специфичные настройки для каждого типа игр (рис. 7.18–7.20).

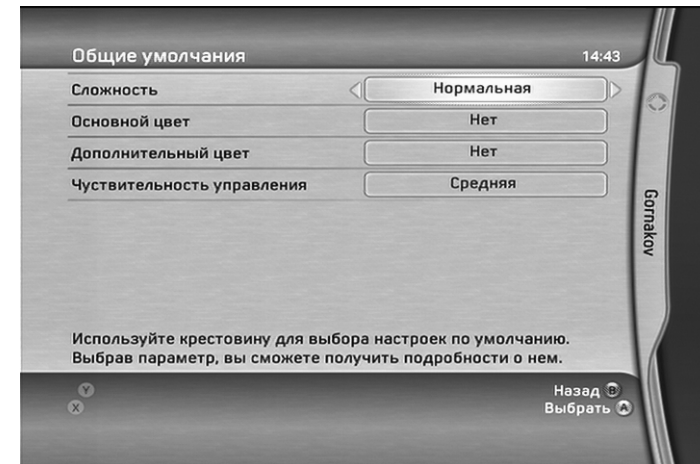


Рис. 7.18 ▼ Общие настройки

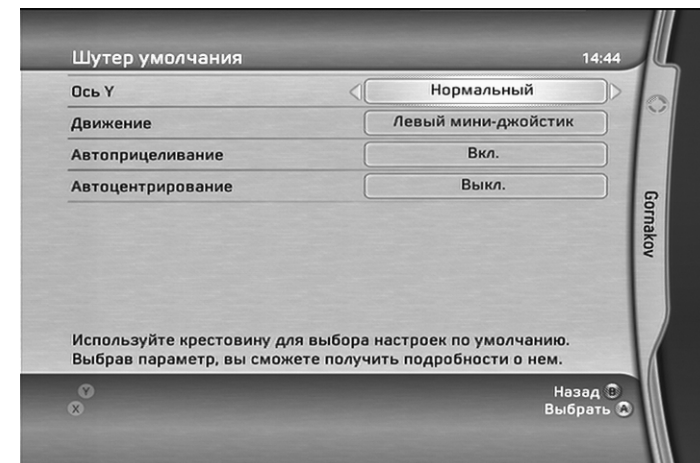


Рис. 7.19 ▼ Шутер

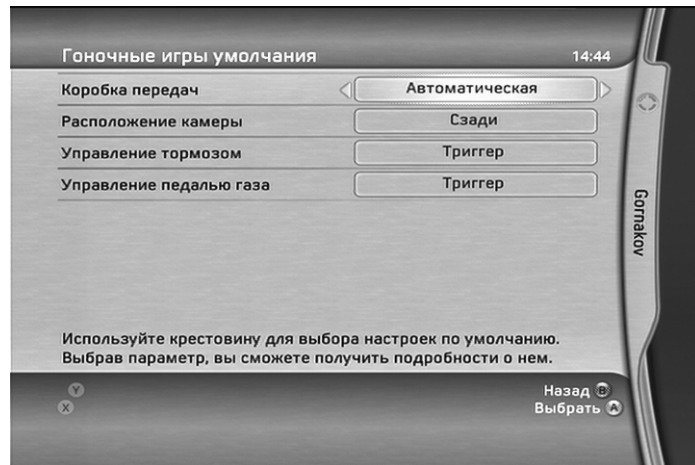


Рис. 7.20 ▼ Гоночные игры

7.2.5. Учетные записи

Вход в раздел **Учетные записи** возможен только при подключении к Xbox Live. Доступ к этому разделу также осуществляется с главной странице магазина на вкладке **Магазин**. Раздел **Учетные записи** имеет семь вложенных подразделов, **Членства**, **Контактная информация**, **Windows Live ID**, **Код доступа к службе Xbox Live**, **Загрузить журнал**, **Microsoft Points** и **Сведения о политике** (рис. 7.21).

Подраздел **Членства** содержит всю информацию о ваших подписках в сервисе Xbox Live (например, золотая подписка или подписка в клубе разработчи-

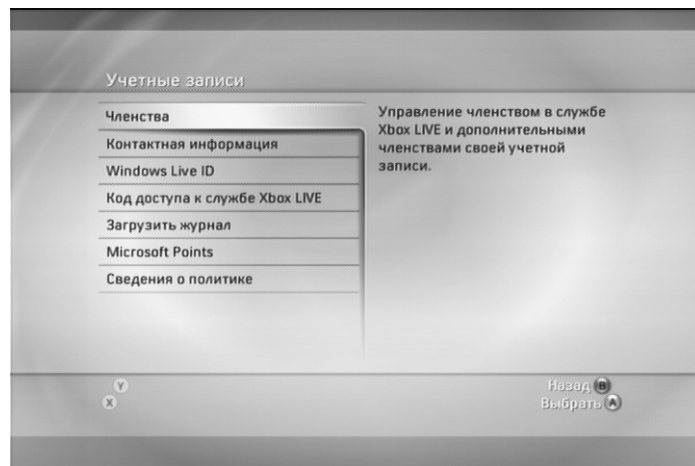


Рис. 7.21 ▼ Учетные записи

ков игр XNA Creators Club). Подраздел **Контактная информация** служит для изменения некоторых адресных данных (страну поменять нельзя). В подразделе **Windows Live ID** вы можете сменить пароль к вашей учетной записи Windows Live ID, а также, что немаловажно, сменить идентификатор Windows Live ID, а точнее «привязать» ваш Gamertag к новому Windows Live ID. Это актуально, если вы, например, поменяли или желаете поменять адрес электронной почты, на базе которого регистрировался сначала идентификатор Windows Live ID, а затем и Gamertag.

Подраздел **Код доступа к службе Xbox Live** позволяет установить пароль на вход в Xbox Live. Этот механизм может служить одним из способов ограничения родителями доступа ребенка в Xbox Live. Пароль строится на базе последовательной комбинации нажатия кнопок геймпада (рис. 7.22). Подраздел **Загрузить журнал** открывает список всех загрузок файлов из Xbox Live. Два оставшихся подраздела **Microsoft Points** и **Сведения о политике** содержат информационные описания по поинтам Xbox Live и сведения о конфиденциальности пользователей в Xbox Live.

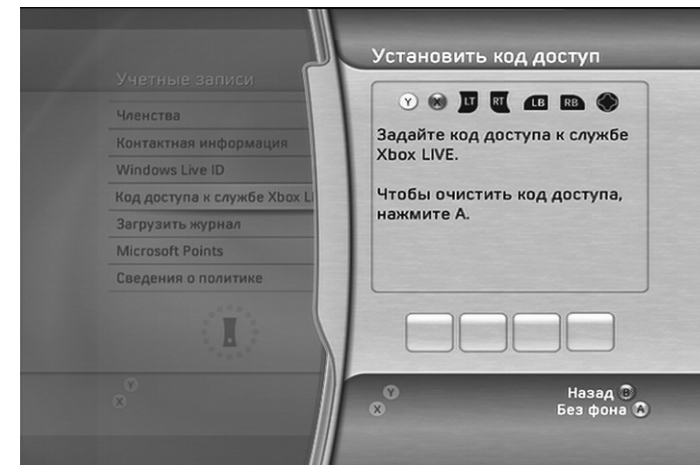


Рис. 7.22 ▼ Код доступа к Xbox Live

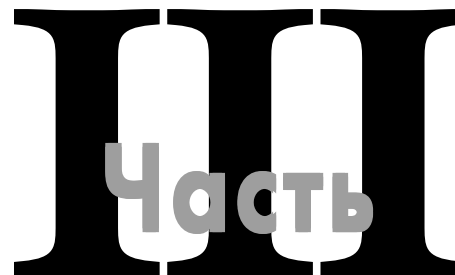
7.2.6. Автоматический вход

Когда вы включаете свою приставку, то в течение нескольких секунд происходит автоматическая загрузка Gamertag. Это возможно в том случае, если на приставке всего один профиль пользователя или один из профилей выбран как профиль по умолчанию. Иначе если на консоли имеются несколько профилей и ни один из Gamertag не выбран по умолчанию, то необходимо выбрать курсором карту игрока и избрать один из профилей для загрузки системой.



Рис. 7.23 ▼ Автоматический вход

Раздел **Автоматический вход** помогает настроить пользователю автоматический запуск службы Xbox Live и программы Windows Live Messenger прямо в момент загрузки Gamertag (рис. 7.23). Если обе службы выбраны, то вместе с загрузкой из памяти Gamertag также будут происходить автоматический вход в Xbox Live и запуск программы Windows Live Messenger. Если вы не хотите запускать службу или программу, то снимите оба или один флажок в соответствующей области.



Часть

Сервис
Xbox Live

- Глава 8. Обзор возможностей сервиса Xbox Live
- Глава 9. Делаем покупки в магазине
- Глава 10. Играем в Xbox Live

8 Глава

Обзор возможностей сервиса Xbox Live

В этой главе:

- ❑ Вход и выход
- ❑ Навигация
- ❑ Витрина магазина
- ❑ Магазин игр
- ❑ Прокат видео
- ❑ Темы и картинки игроков



Сервис Xbox Live объединил более десяти миллионов людей в дружное единое сообщество пользователей Xbox 360. Каждый пользователь приставки при наличии подключения к Интернету может без особых усилий присоединиться к сообществу и загружать себе на приставку различный игровой, видео- и аудиоконтент, а также играть в игры и общаться с людьми из любого уголка земного шара. Пожалуй, ни один игровой online-сервис не может похвастаться такой популярностью и таким количеством пользователей!

В этой части книги вы научитесь бесплатно скачивать игры, темы, картинки игрока, правильно оплачивать товар, покупать различный цифровой контент, брать в прокат фильмы. Начиная с этой главы, мы приступим к детальному изучению Xbox Live и его возможностей, а начнем с самых азов и постараемся просто войти в Xbox Live.

8.1. Заходим в Xbox Live

Для входа в Xbox Live вам необходимо подключить консоль к Интернету и загрузить ваш Gamertag. В том случае если на Xbox 360 имеется несколько Gamertag, то для входа в Xbox Live потребуется выбрать один из профилей пользователя. Для этого в главном меню приставки наведите курсор на карту игрока и нажми-

те на геймпаде кнопку с буквой **A**. После этих действий с левой стороны экрана появится панель со списком доступных Gamertag на приставке (рис. 8.1). Изберите один из профилей и дождитесь его загрузки.

Если в настройках Xbox 360 выставлен автоматический вход в Xbox Live, то после загрузки Gamertag приставка самостоятельно попытается соединиться с Xbox Live. Идентификатором удачного соединения с Интернетом является активизация на вкладке **Xbox Live** пунктов меню **За кулисами Xbox**, **Друзья**, **Чат** и **МС**, а также появление витрины магазина на вкладке **Магазин**. Если автоматический вход отключен, то необходимо выбрать ссылку **Вход в Xbox Live** на вкладке **Xbox Live** или ссылку **Войти** на вкладке **Магазин** (рис. 8.2).



Рис. 8.1 ▼ Выбор Gamertag

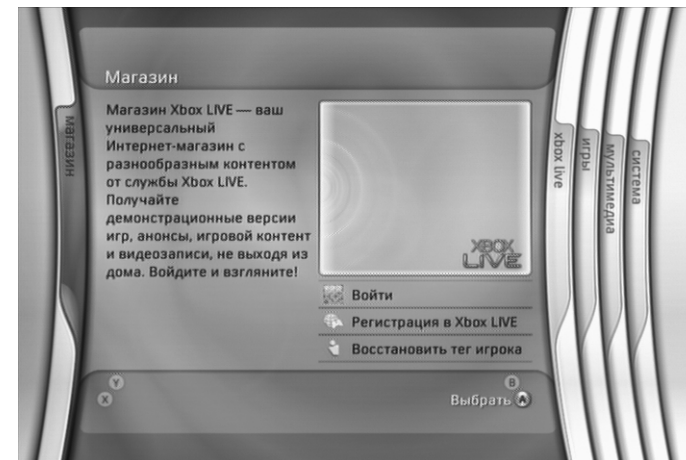


Рис. 8.2 ▼ Вкладка Магазин

После этих действий с левой стороны экрана появится панель **Вход**, где вы сможете наблюдать за процессом входа в Xbox Live (рис. 8.3). В случае невозможности входа в Xbox Live по тем или иным причинам на экране телевизора или монитора с правой стороны появится информационная панель, предлагающая протестировать ваше подключение Xbox Live. При желании можно протестировать подключение и выяснить, где происходит сбой (см. главу 7). Если в недавнем прошлом вы уже входили в Xbox Live, а сейчас доступа к сервису



Рис. 8.3 ▼ Вход в Xbox Live

нет, то не спешите сразу менять свои настройки подключения к Xbox Live. В конце концов, вы же не меняете настройки Интернета на вашем компьютере при неудачном соединении. Это техника, здесь все возможно, например проблемы у провайдера услуг, перегружен канал, идет профилактика в Xbox Live, да мало ли что.

Попробуйте еще несколько раз. Если через некоторое время проблема все же будет иметь место, то можно сходить на сайт русскоязычного сообщества пользователей Xbox 360 по адресу в Интернете <http://www.ozzzzo.com> и поинтересоваться на форуме у других посетителей о наличии такой же проблемы. Если у других пользователей все нормально и доступ к Xbox Live осуществляется

в штатном режиме, то вот тогда стоит обратиться к системным настройкам приставки и попытаться выяснить, в чем все-таки проблема (см. главу 7).



Если при подключении к Xbox Live в какой-то момент произошел обрыв связи, то не стоит беспокоиться, приставка Xbox 360 достаточно интеллектуальна, чтобы самостоятельно восстановить связь при обрыве и продолжить, например, докачку файлов из Xbox Live.

8.2. Выходим из Xbox Live

Чтобы выйти из Xbox Live и отключиться от интернет-соединения, нужно нажать на геймпаде кнопку с буквой X (выход из профиля) либо отключить саму приставку от сети Интернет. При выходе из профиля пользователя на экране появится панель **Выход**, где вам нужно будет выбрать команду **Да, выйти** (рис. 8.4). После чего Xbox 360 оповестит вас о выходе из текущего профиля пользователя, а на экране отобразит соответствующее сообщение (рис. 8.5).



Если вы загружали из Xbox Live какой-то файл и вышли из своего профиля, то загрузка файла будет остановлена, поскольку выход из профиля пользователя ведет к автоматическому отключению от Xbox

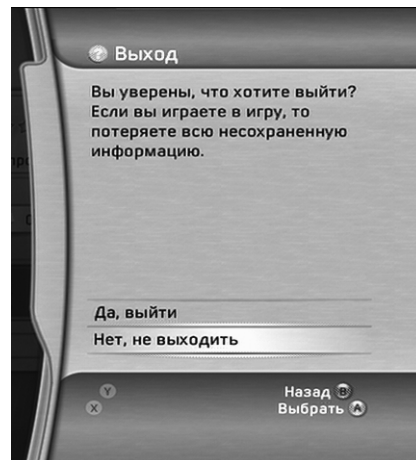
Рис. 8.4 ▼ Панель **Выход**

Рис. 8.5 ▼ Сообщение о выходе из профиля пользователя

Live. В дальнейшем при новом входе в Xbox Live загрузка файла будет возобновлена с места останова. И помните, что любая закачка или покупка файла всегда «привязывается» к текущему Gamertag.

8.3. Витрина магазина

Вкладка **Магазин** – это витрина магазина и его домашняя страница, или, скорее, даже окно в мир цифрового содержимого Xbox Live с огромным количеством разделов, подразделов и страниц. В каждом разделе имеется еще ряд вложенных подразделов, а их количество зависит от сложности выбранного раздела. Содержимое домашней страницы магазина интерактивно, а имеющиеся на странице рекламные баннеры могут постоянно изменяться. Выбор такого баннера приведет вас к домашней странице игры, темы, картинке игрока, фильма и т. д.

В целом же переход по страницам магазина ничем не отличается от работы с меню приставки. Более того, интерфейс магазина выполнен в стиле дашборда Xbox 360 и в некоторой степени интегрирован в систему. Это легко заметить, если в главном меню приставки перейти на вкладку **Магазин** (рис. 8.6). На самом деле и магазин, и дашборд Xbox 360 – это все винтики одного механизма.

Витрина магазина имеет перечень следующих разделов: **В центре внимания**, **Новые поступления**, **Магазин игр** и **Магазин видео** (о магазине видео мы поговорим в главе 11). Для перехода по разделам магазина наведите курсор на одну из ссылок и выберите ее кнопкой геймпада с буквой A. Для возврата на шаг назад или на предыдущую страницу нужно нажать на контроллере кнопку с буквой B. Для возврата к домашней странице магазина, где бы вы ни находились, нажмите кнопку с буквой Y.



Рис. 8.6 ▼ Витрина магазина

8.4. Раздел «В центре внимания»

Интерфейс Xbox 360 иногда претерпевает некоторые изменения и в систему добавляются новые ссылки. Раздел магазина **В центре внимания** появился с новым обновлением дашборда Xbox 360 в декабре 2007 года. Этот раздел содержит информацию, или, скорее, предоставляет доступ к наиболее популярному на данный момент цифровому контенту. Выбрав ссылку **В центре внимания**, вы откроете новую страницу с одноименным названием раздела (рис. 8.7).

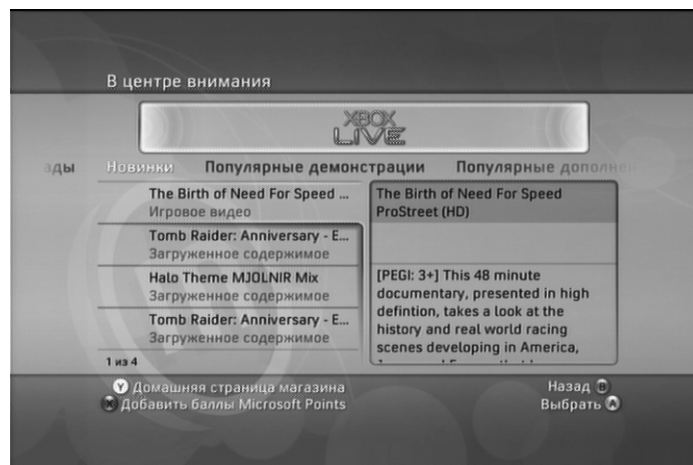


Рис. 8.7 ▼ Раздел В центре внимания

В верхней части открытой страницы располагается горизонтальный баннер Xbox Live, под которым находится прокручивающийся горизонтальный список имеющихся разделов. Чтобы прокрутить список разделов, нажимайте на геймпаде левый рычажок джойстика вправо или влево. Каждый активный раздел представит вам по четыре пользующиеся популярностью ссылки на единицы цифрового содержимого Xbox Live. Избрав одну из ссылок, вы попадете на домашнюю страницу, например, выбранной игры или фильма (подробнее об этом в разделе *Магазин игр*).

8.5. Раздел «Новые поступления»

Раздел **Новые поступления** содержит перечень всех новинок, поступивших в Xbox Live в течение последних нескольких недель. Этот раздел схож по своей структуре с разделом **В центре внимания**, но он предоставляет несколько больше ссылок (рис. 8.8). Переход по списку имеющихся игр, фильмов, аркадных игр и т. д. осуществляется прокруткой левого рычажка геймпада вверх и вниз.

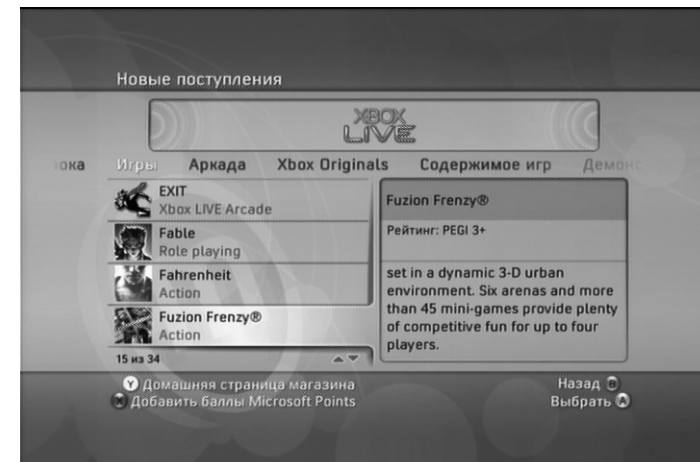


Рис. 8.8 ▼ Раздел Новые поступления

8.6. Раздел «Магазин игр»

Витрина раздела **Магазин игр** делит все игры на категории: **Все игры**, **Xbox Live Arcade**, **Xbox Originals**, **Демонстрации игр** и **Темы и картинки игроков** (рис. 8.9). Названия разделов достаточно информативны. Каждая категория откроет вам новый раздел (могут иметься еще вложенные подразделы) со списком доступных игр. Выбирая курсором одну из игр, вы откроете ее основную или домашнюю страницу.



Рис. 8.9 ▼ Раздел Магазин игр

В Xbox Live каждой единице цифрового контента, будь то игра, фильм, тема игрока, выделена своя домашняя страница. Каждая такая страница «наглухо» закреплена за игрой, фильмом, темой, картинкой игрока и т. д., 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 в следующей главе, поскольку это очень важный момент и ему требуется уделить больше внимания, а сейчас давайте познакомимся с содержанием одной из страниц произвольно взятой игры.

8.6.1. Домашняя страница игры

Возьмем в качестве примера домашнюю страницу аркадной игры DOOM (рис. 8.10). После того как вы попадете на домашнюю страницу этой игры, вам откроется ряд описательных атрибутов игры DOOM. Так, с правой стороны от названия игры располагается информация о разработчике игры, ее размере, возрастном ограничении и количестве игроков, которые могут играть в эту игру одновременно, а также другие описательные характеристики. Такой механизм представления информации об игре, фильме, видео- и аудиороликах используется для всего цифрового содержимого Xbox Live.

8.6.2. Xbox Live Arcade

Одним из самых замечательных и интересных разделов магазина является раздел Xbox Live Arcade. В этом разделе вы можете купить и загрузить себе на приставку аркадные игры, или, как часто говорят в последнее время, казуальные игры. Это маленькие по размеру игры для приятного времяпровождения. Порой не всегда есть время начинать большую новую игру, и вот как раз аркадные игры призваны развлечь нас в редкие минуты отдыха.

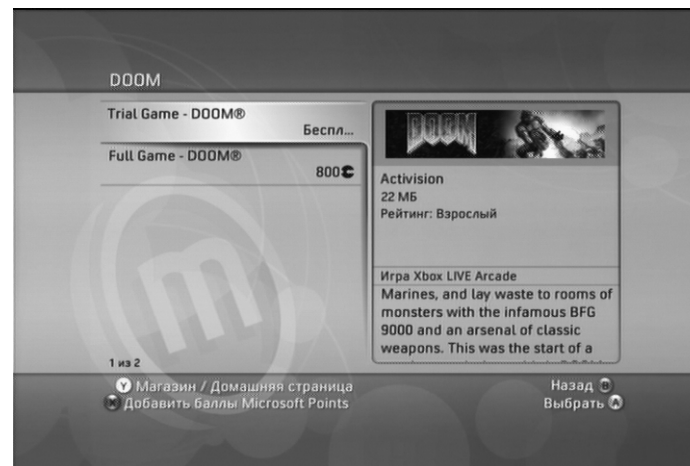


Рис. 8.10 ▼ Домашняя страница аркадной игры DOOM

Раздел магазина Xbox Live Arcade откроет вам страницу с набором ссылок на дополнительные вложенные подразделы (рис. 8.11). Эта страница раздела Xbox Live Arcade разделена на две части. С левой стороны располагается ряд ссылок на тематические категории раздела, а с правой стороны дается список популярных на сегодняшний день игр. Переход же по страницам этого и всех других разделов Xbox Live, как мы уже выяснили, имеет одинаковую механику.

Все аркадные игры распространяются в двух версиях. Это пробная, или демонстрационная, версия игры и полноценная версия. Как правило, пробная версия игры содержит ограничения по набору уровней, но после разблокиров-

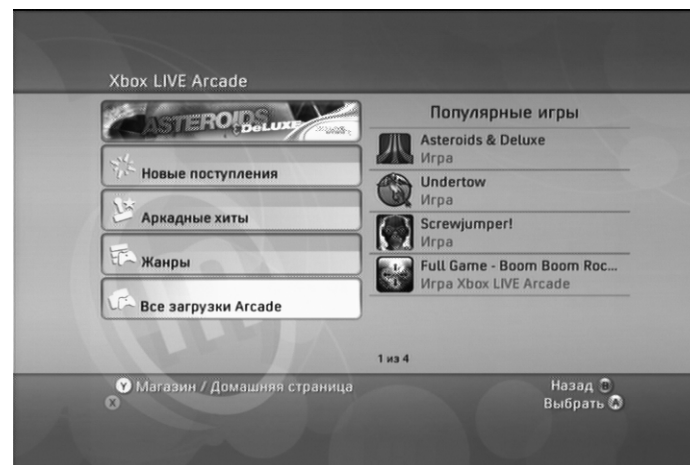


Рис. 8.11 ▼ Раздел Xbox Live Arcade

ки игры, или, точнее, ее покупки, вам станет доступна полноценная версия этой игры. То есть вы можете сначала скачать себе на консоль ограниченную по времени версию игры, поиграть в нее, так сказать, «попробовать на вкус» и только потом решить, покупать вам эту игру или нет.

8.6.3. Xbox Originals

Раздел **Xbox Originals** появился с новым обновлением дашборда Xbox 360 в декабре 2007 года. Этот раздел предоставит вам уникальную возможность купить и загрузить на свою приставку оригинальные игры от первой приставки Xbox! На данный момент доступны пока семь игровых хитов. Открыв раздел **Xbox Originals**, вы попадете на главную страницу этого раздела, окрашенную в черный и темно-зеленый тона (одна из причин, по которой не получится опубликовать рисунок этой страницы в черно-белой книге). Избрав на главной странице раздела **Xbox Originals** ссылку **Все игры Xbox Originals**, вы перейдете на страницу со списком всех игр, где и сможете выбрать себе по вкусу одну из игр (рис. 8.12). В отличие от игр Xbox Live Arcade, игры Xbox Originals попробовать нельзя – их нужно покупать сразу.

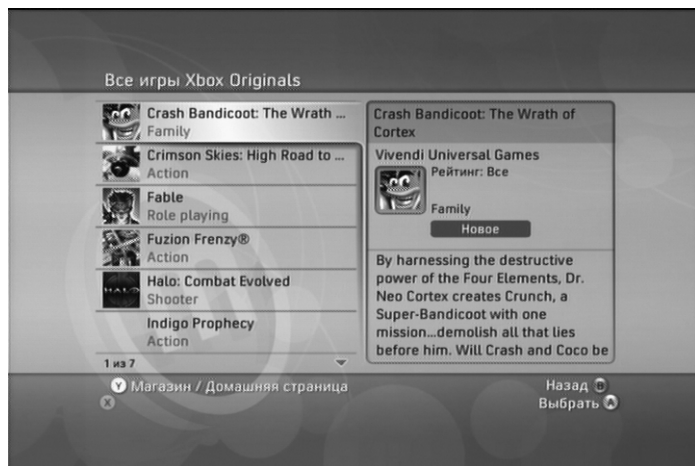


Рис. 8.12 ▼ Раздел Xbox Originals

Описания игр Xbox Originals в магазине довольно информативны, но если вы желаете найти больше информации о покупаемой игре, вы всегда можете зайти на сайт Xbox.com и в разделе, посвященном играм, найти дополнительную информацию об игре (рис. 8.13). На этой странице, кроме описания, всегда находится множество скриншотов и роликов из игрового процесса. Такой подход в изучении будущей покупки можно использовать не только для игр Xbox Originals, но и для всего цифрового содержимого Xbox Live.



Рис. 8.13 ▼ Сайт Xbox.com и Xbox Originals

8.6.4. Демонстрационные версии игр

В разделе **Все демонстрации** вы можете бесплатно скачать себе на приставку ознакомительную, или демонстрационную, версию интересующей вас игры (рис. 8.14). Учитывая цену лицензионных дисков в нашей стране, которая подчас больше, чем в Европе или Америке (пиратские цены, пиратские игры, как-то это все близко...), возможность ознакомления с игрой поможет вам более точно составить впечатление о той или иной игре.

Что касается количества игр, то практически все игры, вышедшие для приставки Xbox 360, представлены в этом разделе. Новые игры и подавно попадают в этот список раньше официального релиза. Размер игр может быть разным и находится где-то в пределах от 500 Мб до 1,5 Гб. Для медленного соединения с Интернетом вес игр может показаться просто огромным, но тут ничего не сделаешь, игры, обладающие отличной графикой, весят всегда прилично.

8.6.5. Темы и картинки игроков

Раздел **Темы и картинки игроков** порадует вас возможностью изменения графического интерфейса системы с помощью темы. Часть тем распространяется бесплатно, а часть (естественно, большая) продается за Microsoft Points. Благо стоимость тем не столь высока. Картинки игрока, так же как и темы, могут продаваться, а могут быть бесплатными. Чаще всего картинки распространяются



Рис. 8.14 ▼ Демонстрации игр

небольшим пакетом, состоящим сразу из нескольких картинок (от 4 штук). К слову, очень часто бывает так, что первые несколько дней темы и картинки игрока доступны для бесплатного скачивания, а потом переходят в разряд платного контента. Так что будьте начеку ;)

8.7. Как скачать игру, фильм, тему или картинку игрока

Методика скачивания темы, картинки игрока, фильма, игры и любого другого содержимого Xbox Live одинакова. В качестве показательного примера мы скачаем из Xbox Live одну из бесплатных тем. Механизм скачивания платного контента также одинаков, но там есть пара дополнительных шагов на начальном этапе закачки файла, однако об этом мы поговорим в следующей главе, когда коснемся непосредственно виртуальных денег.

8.7.1. Пошаговая инструкция загрузки файла из Xbox Live

1. Если цифровое содержимое бесплатно, то в магазине около названия файла с правой стороны будет присутствовать слово **Бесплатно**. Давайте перейдем в раздел тем и поищем там бесплатные темы или картинки игроков. Итак, после некоторых поисков по полкам магазина я обнаружил ряд бесплатных тем в разделе **Xbox Originals**. Для нашего примера возьмем тему **Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex** (рис. 8.15).
2. Выберите курсором название темы. Откроется страница с описательными характеристиками темы (рис. 8.16). На этой странице вы найдете мак-

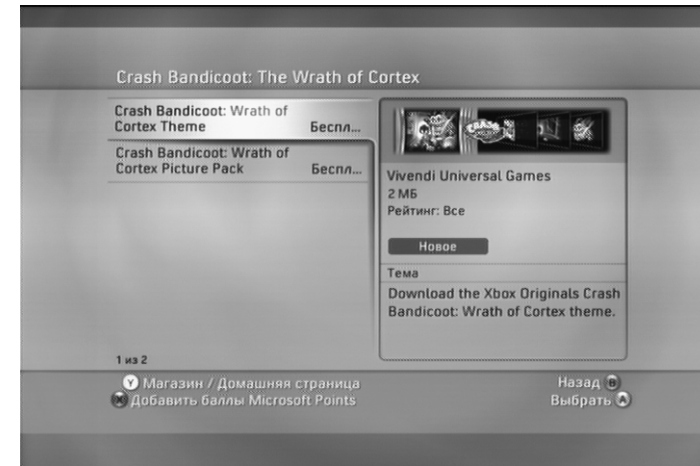


Рис. 8.15 ▼ Тема Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

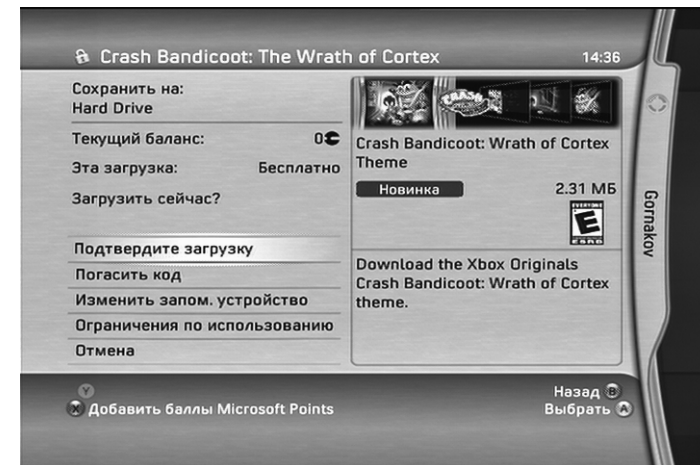


Рис. 8.16 ▼ Запускаем загрузку темы Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

- симум информации по выбранному файлу, начиная от его размера и заканчивая возрастными ограничениями. Чтобы запустить загрузку темы на консоль, выберите команду **Подтвердить загрузку**.
3. После того как вы подтвердите загрузку, приставка приступит к закачке файла на приставку (рис. 8.17). Во время закачки файла находиться на домашней странице или дожидаться окончательной загрузки файла необходимости нет. Вы можете вернуться к полкам магазина (команда **Продолжить**), перейти к списку активных загрузок (команда **Активные за-**

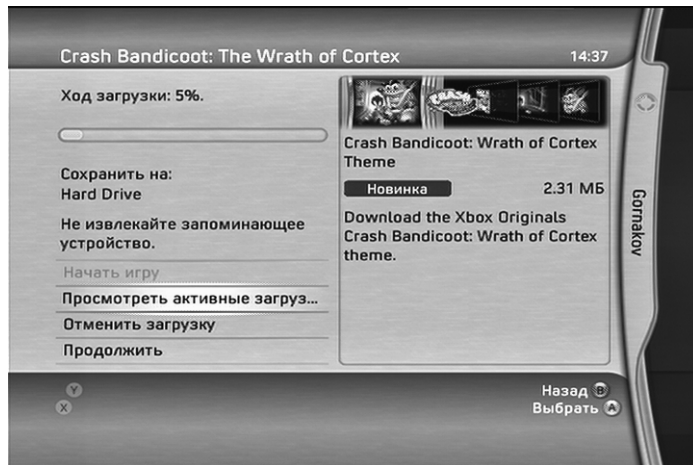


Рис. 8.17 ▼ Старт загрузки файла на приставку

грузки), а также отменить загрузку через команду **Отменить загрузку**. Отменить загрузку можно на любом этапе, но закаченная часть файла будет храниться в памяти приставки. Поэтому когда вы в следующий раз зайдете на домашнюю страницу недокаченного файла, он будет обозначен как скаченный (рис. 8.18). Если вы хотите загрузить оставшуюся часть файла, то выберите команду **Загрузить снова**, и процесс загрузки файла возобновится с места останковки. Если же остановленная загрузка вам точно не нужна, то для удаления уже закаченной части файла необходимо перейти на вкладку **Система**, далее **Память** и к категориям файлов.

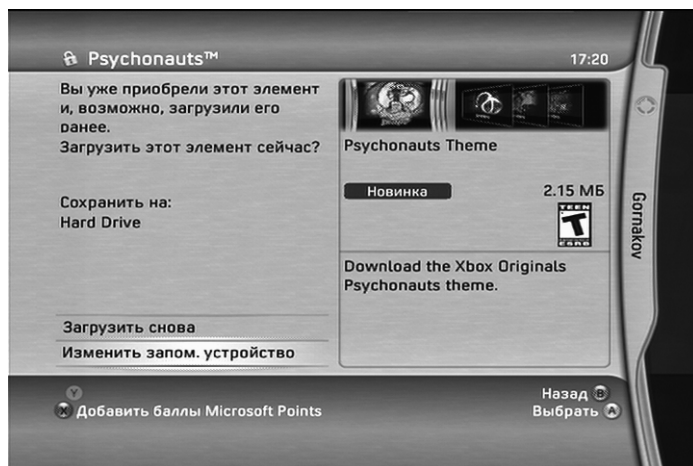


Рис. 8.18 ▼ Скаченный ранее файл

В категориях найти ненужный файл и удалить его из памяти приставки. По окончании загрузки темы на приставку можно перейти в раздел **Личные настройки** и установить тему в качестве графического оформления главного меню приставки. Сама скаченная тема для вас будет помечена флажком, говорящим о том, что вы уже здесь были и собрали все сливки (рис. 8.19).



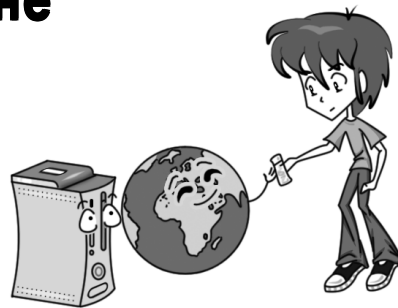
Рис. 8.19 ▼ Загрузка темы окончена

9 Глава

Делаем покупки в магазине

В этой главе:

- Microsoft Points
- Xbox Live Gold Card
- Банковская карта
- Пополняем счет картой
- Золотая подписка



Для оплаты цифрового содержимого Xbox Live используется специальная валюта, или виртуальные деньги Microsoft Points. В дословном переводе английское слово points обозначает баллы. На деле Microsoft Points – это местная виртуальная валюта, за которую в магазине можно приобрести любой цифровой контент. Наши пользователи называют Microsoft Points чаще всего просто *поинтами*. Мы тоже не будем нарушать устоявшуюся терминологию, иначе при общении с другими пользователями вас никто не поймет.

Система использования поинтов для оплаты товаров далеко не новая и применяется всеми производителями игровых систем. Отчасти все это хитрые маркетинговые уловки, которые призваны отвлечь вас от реальных денег. Расставаться с виртуальными поинтами намного проще, чем с настоящими деньгами, да и самих поинтов на небольшую сумму денег подкидывают прилично. В итоге вам кажется, что вы имеете кучу денег и можете купить в магазине если не все, то очень многое. Хотя, с другой стороны, на земле много различных валют, поэтому некая общая электронная валюта намного проще в использовании.

9.1. Microsoft Points Card

Механика работы с Microsoft Points проста. Необходимо просто пополнить свой счет Microsoft Points с помощью специальной карты оплаты *Microsoft Points Card* или банковской карты. То есть вам необходимо ввести на свой счет любое

возможное для вас количество Microsoft Points, и затем вы сможете за имеющиеся на счету поинты покупать любые цифровые товары в магазине Xbox Live.

Само пополнение счета происходит прямо с приставки Xbox 360 с подключением к Xbox Live или через сайт <http://www.xbox.com>. В случае с пополнением счета картой оплаты Microsoft Points Card необходимо стереть на карте защитный слой и ввести 25-значный код в определенном месте. Пополнение счета происходит непосредственно из вашего профиля пользователя, поэтому все введенные на счет Microsoft Points «привязаны» строго к профилю пользователя, или Gamertag, с которого они были добавлены.

Процесс пополнения счета происходит в режиме реального времени и занимает от силы пару мгновений. После добавления на счет Microsoft Points проконтролировать счет можно прямо с приставки, зайдя в магазин и выбрав один из электронных товаров либо с компьютера через сайт <http://www.xbox.com> или сайт <http://billihg.microsoft.com>, где нужно войти под своим Windows Live ID.

Срок действия Microsoft Points не ограничен! Все имеющиеся на счету Microsoft Points никуда и никогда не пропадут и будут числиться за вами до закрытия Gamertag. Как вы знаете, закрыть или удалить Gamertag можно только с вашего согласия и исключительно по звонку в службу поддержки Xbox 360, где вам нужно будет сообщить некоторые данные вашего профиля, которые известны лишь вам одному. Для интереса выберите в меню приставки, на вкладке **Магазин**, раздел **Учетные записи** и перейдите к описанию политики Microsoft в отношении Microsoft Points (рис. 9.1).

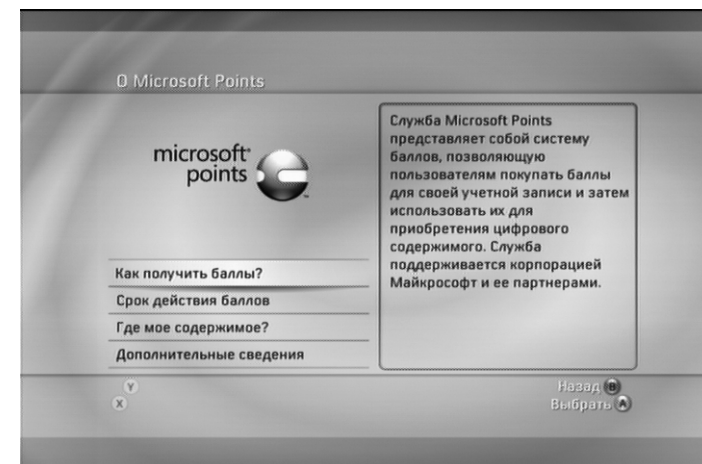


Рис. 9.1 ▼ Раздел Microsoft Points на приставке Xbox 360

9.2. Xbox Live Gold Card

Кроме карты Microsoft Points Card, существует еще специализированная карта оплаты золотой подписки Xbox Live, которые называется *Xbox Live Gold Card*. С помощью такой карты вы можете оплатить или продлить золотую подписку на Xbox Live. Поскольку карта оплаты специализирована, то с помощью Xbox Live Gold Card можно оплатить лишь золотую подписку на определенный промежуток времени. Купить игру или любой другой контент в Xbox Live за эту карту нельзя!

9.3. Номиналы карт и их региональные отличия

Номинал карт оплаты Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card бывает разным, что вполне объяснимо. Вы всегда сможете выбрать то количество Microsoft Points, которое в силах приобрести, либо то количество поинтов, которое вам необходимо в данный момент. При этом самое интересное заключается в том, что все карты Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card имеют региональные различия. То есть имеются карты, специально предназначенные для Европы, США, Японии, Австралии и других регионов (рис. 9.2 и 9.3).

Карта Microsoft Points Card, предназначенная для Европы, не будет работать в США. В этом случае вы просто не сможете ввести деньги на счет. Система будет постоянно выдавать ошибку при вводе кода. Поэтому при покупке Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card будьте внимательны и покупайте карты для региона, в котором зарегистрирован ваш Gamertag. Как узнать и определить, что за карту вы держите в руках?



Рис. 9.2 ▼ Японская карта оплаты на 3500 поинтов



Рис. 9.3 ▼ Американская карта Xbox Live Gold на 12 + 1 месяц

На самом деле на каждой карте оплаты написано, для какого именно региона эта карта предназначена. Нужно просто внимательно изучить надписи на карте или дотошно расспросить у продавца о карте, будь то Microsoft Points Card или Xbox Live Gold Card. Что касается номинала карт, то в следующих трех разделах приведены имеющиеся на данный момент номиналы карт оплаты для Европы, США и Австралии. Эти две страны и отдельный взятый регион пользуются наибольшей популярностью у наших соотечественников при регистрации Gamertag, а точнее при выборе страны для представления содержимого сервиса Xbox Live.

9.3.1. Европа

- Xbox 360 Live 2100 Microsoft Points Europe.
- Xbox 360 Live 4200 Microsoft Points Europe.
- XBOX Live Gold Card 3 месяца Europe.
- XBOX Live Gold Card 12 месяцев Europe.

9.3.2. США

- Xbox 360 Live 1600 Microsoft Points USA.
- Xbox 360 Live 4000 Microsoft Points USA.
- XBOX Live Gold Card 1 месяц продления USA.
- XBOX Live Gold Card 3 месяца USA.
- XBOX Live Gold Card 12 месяцев USA.
- XBOX Live Gold Card 12 + 1 месяц USA.

9.3.3. Австралия

- Xbox 360 Live 1500 Microsoft Points Australia.
- Xbox 360 Live 3500 Microsoft Points Australia.
- XBOX Live Gold Card 3 месяца Australia.
- XBOX Live Gold Card 12 месяцев Australia.

9.4. Где и как приобрести карты оплаты

Заголовок этого раздела отражает основную проблему, возникающую у большинства геймеров приставки Xbox 360. Дело в том, что если вы живете в Москве или Питере, то проблем при покупке Microsoft Points Card или Xbox Live Gold Card у вас будет значительно меньше. По крайней мере, всегда можно зайти в один из специализированных магазинов и приобрести карты оплаты. Если вы живете в регионе, то проблема покупки Microsoft Points Card или Xbox Live Gold Card становится просто краеугольным камнем. В регионе не то что карту оплаты приобрести сложно, там и игру для Xbox 360 трудно найти.

Выход в этом случае один – это использование всемирной сети Интернет. Сейчас в сети находится масса электронных магазинов, готовых предложить вам Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card. Единственная проблема Ин-

тернета – это невозможность передачи товара сразу после его покупки. Плюс наценка на карты оплаты у нас не поймешь какая, и порой кажется, что цена взята действительно с потолка. Как может быть карта оплаты у нас в стране дороже, чем точно такая же карта оплаты в Европе или США? Причем дороже не на пару рублей, а иногда дороже на пару десятков долларов! А если еще учесть доставку в регион (почтовые расходы), то цена и вовсе становится непонятной. Для интереса зайдите в Интернете на один из зарубежных магазинов и сравните цены. В связи с этим хочется поведать вам о более интересном способе приобретения Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card.

9.4.1. Электронный интернет-магазин Kln.ru

В последнее время Интернет все-таки научился передавать карты оплаты по проводам. Точнее, в Интернете появился ряд магазинов, где вы можете оплатить один из номиналов карты посредством электронного платежа. Далее в режиме реального времени по электронной почте, ICQ или прямо с автомата электронного платежа вам будет передан код карты оплаты, который вы можете ввести у себя на приставке. Этот способ приобретения Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card подкупает своей простотой, дешевизной, и, главное, вам не нужно ждать по почте несколько недель бандероли с карточкой.

Одним из таких хорошо зарекомендовавших себя магазинов является электронный магазин, расположенный в Интернете по адресу <http://kln.ru> (рис. 9.4). В этом магазине вы можете приобрести всю вышеперечисленную линейку карт Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card. Способов оплаты карт в магазине несколько. Можно воспользоваться WebMoney, произвести оплату через электронный платеж, а также принимаются платежи через электронные автоматы оплаты услуг. Более детально о способах оплаты и условиях приобретения Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card можно узнать на сайте и, главное, не стесняйтесь использовать ICQ, указанное на странице магазина. Вам всегда помогут провести свой платеж вне зависимости от уровня вашей квалификации в этом вопросе.

9.4.2. Стоимость Microsoft Points и Xbox Live Gold

Напоследок, перед тем как перейти к практической работе с картами оплаты и банковскими картами, хочется уделить несколько абзацев стоимости карт Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card в электронных магазинах. Чем хорош способ покупки кодов карт оплаты через электронный магазин – это отсутствием наценок на карты, а также отсутствием транспортных и почтовых расходов. Вся приведенная ниже статистика цен на Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card взята с сайта электронного магазина <http://kln.ru>. В дальнейшем вы всегда можете сравнивать приведенные цены с ценами в вашем городе и выбрать один из наиболее удобных и, главное, дешевых способов покупки Microsoft Points Card и Xbox Live Gold Card.



Рис. 9.4 ▼ Электронный магазин <http://kln.ru>

Европа

- Xbox 360 Live 2100 Microsoft Points Europe – от 1125 рублей.
- Xbox 360 Live 4200 Microsoft Points Europe – от 1750 рублей.
- XBOX Live Gold Card 3 месяца Europe – от 875 рублей.
- XBOX Live Gold Card 12 месяцев Europe – от 1875 рублей.

США

- Xbox 360 Live 1600 Microsoft Points USA – от 750 рублей.
- Xbox 360 Live 4000 Microsoft Points USA – от 1500 рублей.
- XBOX Live Gold Card 1 месяц USA – от 375 рублей.
- XBOX Live Gold Card 3 месяца USA – от 625 рублей.
- XBOX Live Gold Card 12 месяцев USA – от 1375 рублей.

Австралия

- Xbox 360 Live 1500 Microsoft Points Australia – от 875 рублей.
- Xbox 360 Live 3500 Microsoft Points Australia – от 1700 рублей.
- XBOX Live Gold Card 3 месяца Australia – от 875 рублей.
- XBOX Live Gold Card 12 месяцев Australia – от 1675 рублей.

9.5. Пополняем счет картой оплаты с Xbox 360

Для пополнения своего личного счета с приставки Xbox 360 вам потребуется обязательное подключение к сервису Xbox Live. По-другому пополнить счет можно только через сайт Xbox.com, но об этом в следующем разделе. Итак, чтобы пополнить счет поинтами посредством карты оплаты Microsoft Points Card, нужно зайти в Xbox Live и перейти к главной странице магазина (рис. 9.5). На этой странице есть ссылка **Воспользоваться кодом**. Именно эта ссылка и запускает старт процесса пополнения счета картой памяти.

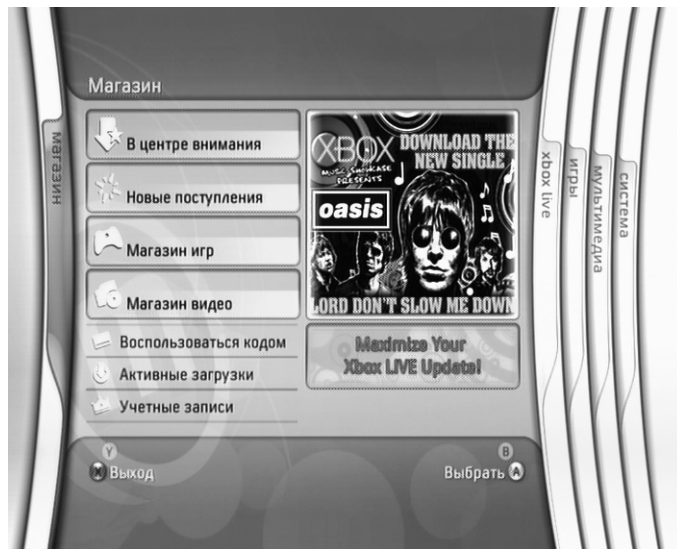


Рис. 9.5 ▼ Витрина магазина Xbox Live

Кроме ссылки **Воспользоваться кодом**, почти на каждой странице магазина вы вольны выбрать на геймпаде кнопку с буквой **X** и запустить процесс пополнения личного счета с текущей страницы магазина. Обычно в нижней части страниц всегда присутствует надпись **Добавить баллы Microsoft Points** с указанием, какую из кнопок необходимо нажать на контроллере. Плюс на любой домашней странице выбранной игры всегда присутствует ссылка **Погасить код**. Дашборд Xbox 360 в этом плане максимально упрощен, и любой пользователь без труда разберется с управлением системой.

После того как вы запустите одним из способов начальный процесс пополнения счета, на экране появится панель с виртуальной клавиатурой (рис. 9.6). Теперь вам необходимо стереть на карте Microsoft Points Card защитный слой или использовать код, полученный через интернет-магазин (см. раздел 9.4), и ввести посредством клавиатуры определенный набор цифр и букв. После ввода кода выберите на виртуальной клавиатуре кнопку **Готово**. Внутренние механизмы системы Xbox Live проведут анализ введенного кода и идентифицируют карту, выдав на экране телевизора сообщение с предложением погасить код (рис. 9.7).



Рис. 9.6 ▼ Вводим код карты

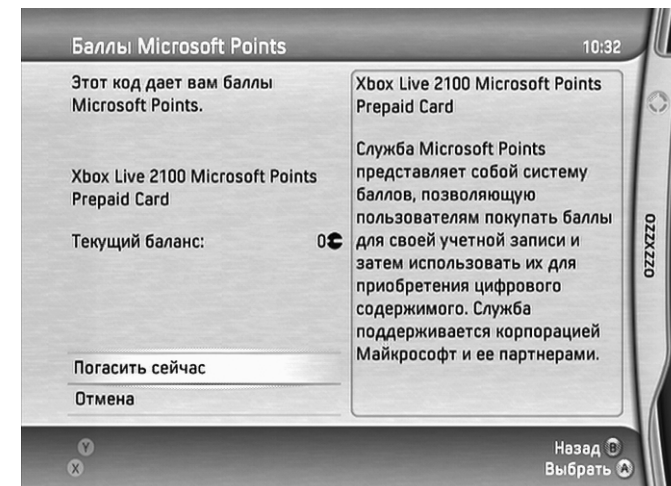


Рис. 9.7 ▼ Предложение погасить код

На данном этапе вы еще можете отказаться от погашения введенного кода, нужно лишь выбрать ссылку **Отмена**, и списание средств с карты оплаты Microsoft Points Card производиться не будет. После выбора ссылки **Погасить сейчас** сервис Xbox Live примет от вас код карты, еще раз его проверит и откроет информационную панель с сообщением об удачном пополнении счета (рис. 9.8).

9.6. Пополняем счет картой оплаты с сайта Xbox.com

Кроме пополнения счета с приставки Xbox 360, вы можете также воспользоваться сайтом <http://www.xbox.com> (рис. 9.9). Загрузите сайт и войдите в систему под своим Gamertag (ссылка **Войти** на любой стра-



Рис. 9.9 ▼ Сайт Xbox.com

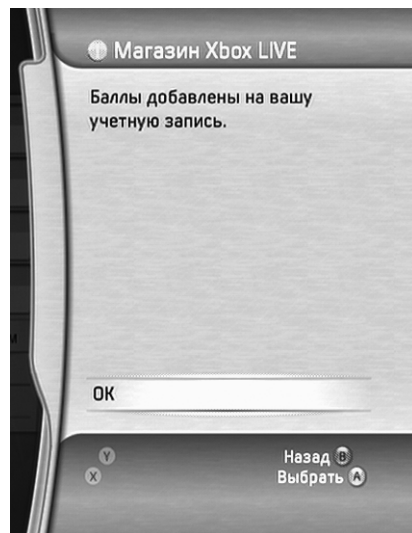


Рис. 9.8 ▼ Подтверждение о пополнении счета

нице сайта). Если загрузилась русская локализация сайта, необходимо перейти по ссылке **Международный** и выбрать в списке страну, к которой вы «привязали» свой сервис Xbox Live. Дело в том, что на данный момент, как вы помните, русифицированного Xbox Live не существует, поэтому и механизмов по работе с этим сервисом в русскоязычном разделе сайта не имеется (рис. 9.10). Когда вы перейдете в англоязычную часть сайта (рис. 9.11), то вам будет представлено значительно больше возможностей по работе с Xbox Live, а мы надеемся, что со временем и русский раздел обзаведется аналогичными инструментами.

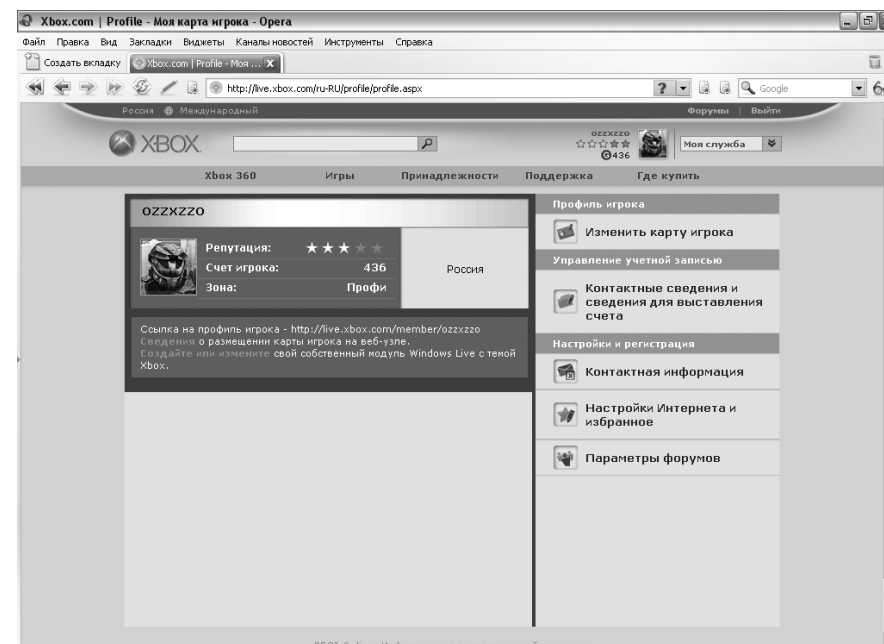


Рис. 9.10 ▼ Русский раздел сайта Xbox.com

Чтобы перейти к странице ввода кода карты оплаты, выберите ссылку **Manage Profile** и затем на новой открывшейся странице ссылку **Add Microsoft Points**. Как только вы проследуете по этой цепочке ссылок, на экране откроется страница ввода кода карты оплаты (рис. 9.12). Здесь все просто – аккуратно введите набор предлагаемых букв и цифр от карты оплаты и нажмите кнопку **Redeem**. Как и в случае с приставкой, интернет-механизмы сайта Xbox.com проверят и идентифицируют карту, и если все нормально, то на ваш счет будут зачислены средства по введенному номиналу карты.



Когда вы пополните свой счет любым из способов, на ваш адрес электронной почты, который используется в качестве идентификатора Windows Live ID, будет выслано уведомление о пополнении счета на определенное количество Microsoft Points (рис. 9.13).



Рис. 9.11 ▼ Англоязычный раздел сайта Xbox.com



Рис. 9.13 ▼ Уведомление о пополнении личного счета

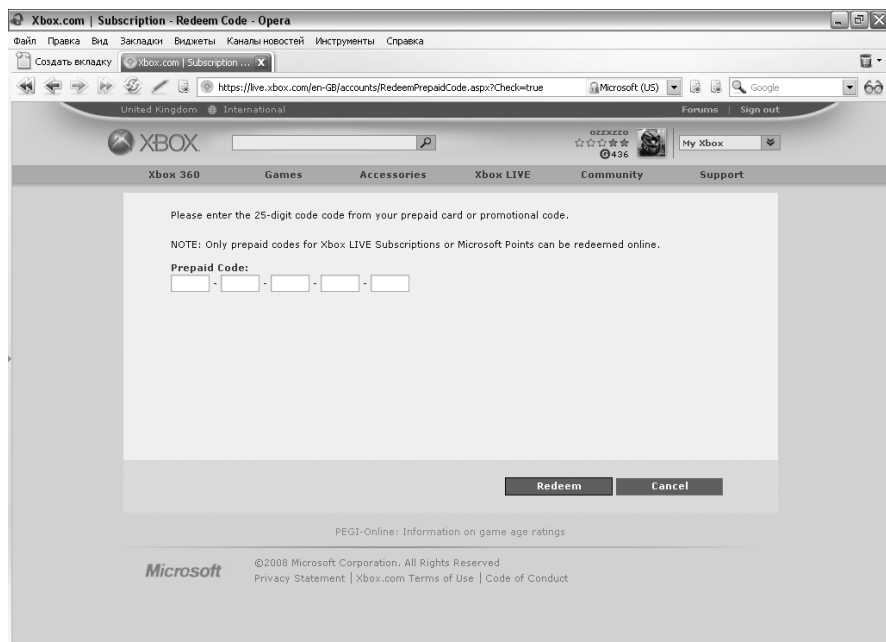


Рис. 9.12 ▼ Вводим код карты на Xbox.com

9.7. Банковские карты

В наш век развитых технологий простая банковская карта используется для оплаты любых товаров, в том числе и при покупке в Интернете. Сервис Xbox Live в этом плане не исключение, и вы также можете оплачивать любое цифровое содержимое или подписки сервиса посредством банковской карты. В Xbox Live принимаются к оплате карты Visa Classic, Master Card или American Express. Карты Visa Electron или Maestro Card к оплате не подходят. Еще есть возможность использовать некоторые интернет-карты, которые предназначены специально для электронных платежей.

Методика пополнения счета банковской картой делится на два этапа. Сначала вы добавляете свою банковскую карту к текущему Gamertag, при этом списание денег со счета произведено не будет. То есть вы привязываете конкретно взятую карточку к текущему профилю пользователя. После этого банковская карта будет числиться за вами, а вы в любой момент можете воспользоваться ею для пополнения счета. Второй этап заключается в пополнении вашего счета на определенное количество Microsoft Points, и здесь уже в момент пополнения счета с банковской карты будут списаны средства на сумму приобретаемых Microsoft Points.

9.7.1. Стоимость Microsoft Points и Xbox Live Gold

Работая с банковской картой, вы соответственно получаете несколько иные цены на Microsoft Points, поскольку номинал оплаты при пополнении счета несколько иной. Ниже приведен перечень и стоимость оплаты по Европе и США. К сожалению, австралийского Gamertag у меня нет, поэтому сводную таблицу по этой стране дать вам не смогу. Все цены переведены в рубли и округлены до ровных цифр без учета копеек.

Европа

- Xbox 360 Live 500 Microsoft Points – 4.25 фунтов, или 215 рублей.
- Xbox 360 Live 1000 Microsoft Points – 8.50 фунтов, или 425 рублей.
- Xbox 360 Live 2000 Microsoft Points – 17.00 фунтов, или 850 рублей.
- Xbox 360 Live 5000 Microsoft Points – 42.50 фунтов, или 2125 рублей.
- XBOX Live Gold 1 месяц – 4.99 фунтов, или 250 рублей.
- XBOX Live Gold 3 месяца – 14.99 фунтов, или 750 рублей.
- XBOX Live Gold 12 месяцев – 39.99 фунтов, или 2000 рублей.

США

- Xbox 360 Live 500 Microsoft Points – \$7.75, или 195 рублей.
- Xbox 360 Live 1000 Microsoft Points – \$15.50, или 390 рублей.
- Xbox 360 Live 2000 Microsoft Points – \$31.50, или 790 рублей.
- Xbox 360 Live 5000 Microsoft Points – \$77.50, или 1940 рублей.
- XBOX Live Gold 1 месяц – \$8.99, или 225 рублей.
- XBOX Live Gold 3 месяца – \$24.99, или 625 рублей.
- XBOX Live Gold 12 месяцев – \$59.99, или 1450 рублей.

9.7.2. Добавляем банковскую карту к Gamertag

Итак, у вас есть карта Visa Classic или Master Card одного из банков (лично я использую банковскую карту Visa от Сбербанка, и проблем с этой картой в Xbox Live у меня ни разу не было). Чтобы долго не искать страницу добавления банковской карты к Gamertag, зайдите в магазин и проследуйте по следующему маршруту: **Учетные записи**, затем **Членства** и далее изберите вашу текущую подписку на Xbox Live. С левой стороны выедет панель, где необходимо выбрать ссылку **Изменить способы оплаты**. Откроется новое содержимое информационной панели **Способы оплаты** (рис. 9.14) Для добавления банковской карты выберите команду **Добавить кредитную карту**.

Откроется панель с набором полей для заполнения данных по кредитной карте (рис. 9.15). На данном этапе от вас потребуются пройти два простых шага по заполнению текстовых полей. Так, на первом шаге в панели **Кредитная карта (шаг 1 из 2)** необходимо ввести свои имя и фамилию, указанные на банковской карте. Переписывать все данные с карты нужно один в один. Если это заглавная буква, то она должна быть именно заглавной. После внесения имени и фамилии укажите номер карты, срок ее окончания (указан на карте), а также

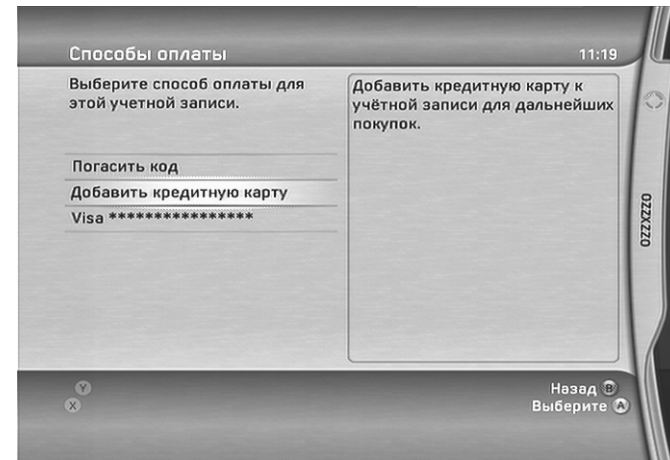


Рис. 9.14 ▼ Панель **Способы оплаты**

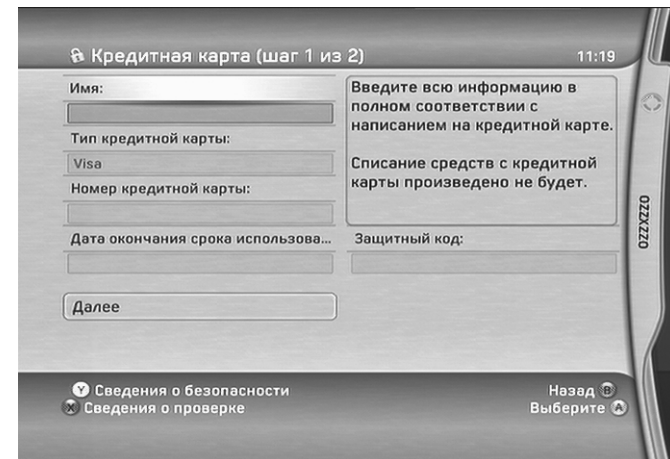


Рис. 9.15 ▼ Панель **Кредитная карта (шаг 1 из 2)**

так называемый секретный код, который находится на обратной стороне карты и состоит из трех цифр. Не путайте секретный код с PIN-кодом карты – это две разные вещи.

По окончании ввода данных нажмите кнопку **Далее**. Откроется панель **Кредитная карта (шаг 2 из 2)**, и это второй и последний шаг добавления банковской карты к своему профилю пользователя (рис. 9.16). В полях этой панели введите адрес, город, почтовый индекс, с которыми вы регистрировались в Xbox Live (именно с регистрационными данными Gamertag), и нажмите кнопку **Далее**. Теперь ваша банковская карта добавлена к вашему Gamertag и можно переходить к пополнению личного счета.

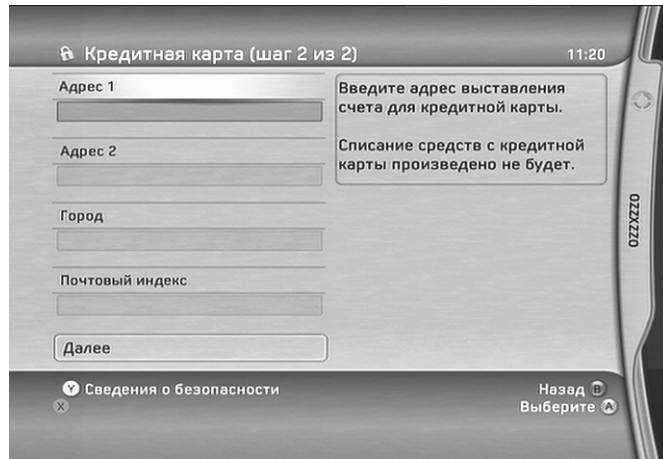


Рис. 9.16 ▾ Панель Кредитная карта (шаг 2 из 2)

9.7.3. Пополняем счет банковской картой

Пополнить личный счет с помощью добавленной ранее банковской карты можно с любой домашней страницы цифрового содержимого Xbox Live. Достаточно выбрать ссылку **Добавить баллы Microsoft Points**, и вы переместитесь на панель пополнения личного счета (рис. 9.17). На этой панели будет указана стоимость Microsoft Points в валюте страны, к которой вы «привязали» свой Xbox Live.

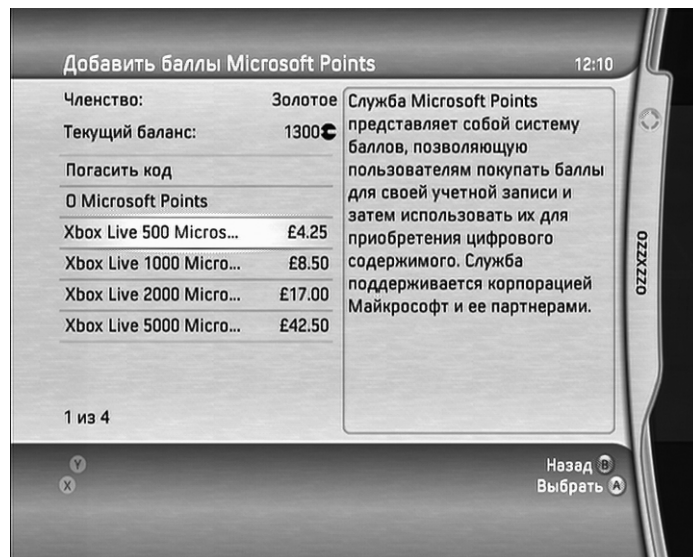


Рис. 9.17 ▾ Панель Добавить баллы Microsoft Points

Выберите курсором количество Microsoft Points, которое вы желаете приобрести, и нажмите на геймпаде кнопку с буквой **A**. Откроется новая панель **Покупка баллов** (рис. 9.18). До этого момента вы еще можете оказаться от пополнения счета и списания средств с карты. Если вы решили продолжить, то на панели **Покупка баллов** нужно подтвердить свои действия и выбрать ссылку **Подтвердите покупку**. Внутренние сервисы Xbox Live запустят механизм пополнения вашего счета на сумму выбранных Microsoft Points.

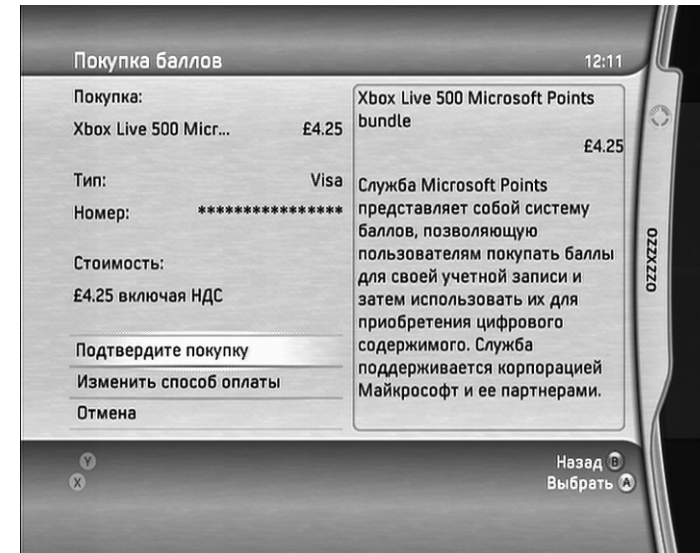


Рис. 9.18 ▾ Покупка баллов

9.7.4. Как удалить банковскую карту из своего Gamertag

Если вы потеряли банковскую карту или не хотите больше пользоваться этой картой для оплаты товаров или услуг Xbox Live, вам нужно обязательно удалить «привязку» банковской карты от своего Gamertag. Сделать это можно только по звонку в службу технической поддержки Xbox 360 – это единственно возможный вариант! Звонить нужно в российскую службу поддержки по телефону: 810-800-205-81-044, и не важно, к какой стране вы «привязали» Gamertag!



Если вы один раз оплатили золотую подписку банковской картой (см. раздел 9.8.2), то по завершении срока подписки средства с карты будут сниматься в автоматическом режиме. Поэтому если это не входит в ваши планы, позвоните в службу технической поддержки и отмените свою подписку за несколько недель до ее окончания.

9.8. Приобретаем золотую подписку

Приобрести золотую подписку Xbox Live Gold можно с помощью специальной карты оплаты Xbox Live Gold Card или посредством банковской карты. Оба способа оплаты подписки несколько отличаются друг от друга, поэтому изучим последовательность действий по каждому из способов на конкретных примерах.

9.8.1. Оплачиваем подписку картой оплаты XBOX Live Gold Card

Это самый простой способ оплаты. Для приобретения золотой подписки вам понадобится карта оплаты Xbox Live Gold Card или коды, которые, как мы уже выяснили, можно приобрести в электронном магазине <http://kln.ru> и Xbox 360, подключенном к Xbox Live.

Сама методика ввода кода карты золотой подписки Xbox Live Gold Card ничем не отличается от пополнения счета поинтами картой Microsoft Points Card. Все, что вам нужно, – это перейти на главную страницу магазина и выбрать ссылку **Воспользоваться кодом**. С левой стороны экрана телевизора или монитора появится панель **Погасить код** (рис. 9.19). На панели виртуальной клавиатуры введите 25-значный код карты и нажмите кнопку **Готово**. Внутренние механизмы сервиса Xbox Live идентифицируют карту Xbox Live Gold Card и предложат вам ее погасить (рис. 9.20).



Рис. 9.19 ▼ Панель Погасить код

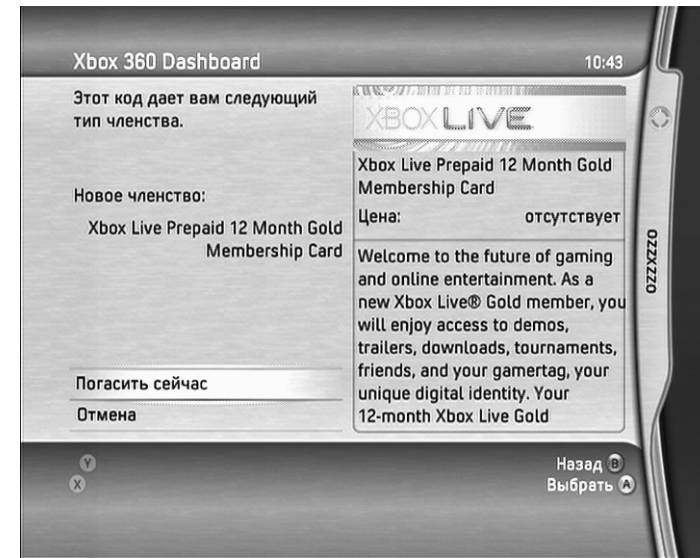


Рис. 9.20 ▼ Карта Xbox Live Gold Card идентифицирована

На этом этапе вы еще можете отказаться от погашения карты и вернуться в главное меню приставки. Если вы твердо решили приобрести подписку, то смело выбирайте ссылку **Погасить сейчас**. Через несколько мгновений с правой стороны экрана появится панель, где вам сообщат об успешном приобретении подписки, а также уведомят, что подписка вступит в силу после выхода и входа в Xbox Live (рис. 9.21). Выйдите (кнопка на геймпаде **X**) и зайдите в Xbox Live – и подписка вступит в силу. После приобретения золотой подписки ваша карта игрока в меню приставки несколько видоизменится. В частности, полоса, на которой написан Gamertag, станет золотого цвета (рис. 9.22). У обладателей серебряной подписки эта полоса серебряного цвета.

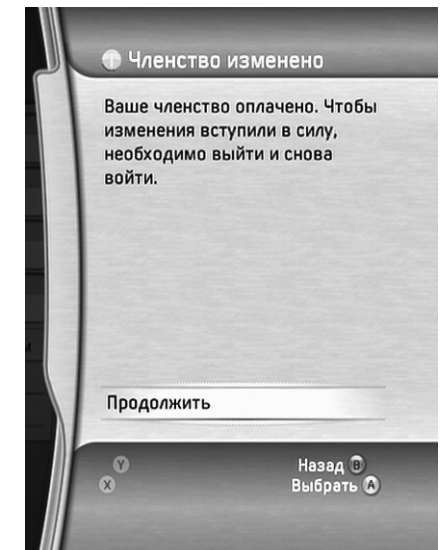


Рис. 9.21 ▼ Успешное завершение оплаты подписки



Как и в случае с картами Microsoft Points

Card, вы так же можете воспользоваться сайтом Xbox.com для ввода кода карты Xbox Live Gold Card прямо с сайта. Алгоритм действий в погашении кода через сайт абсолютно одинаков. Для детального изучения этого способа проводки платежа обратитесь к разделу 9.6 этой главы.

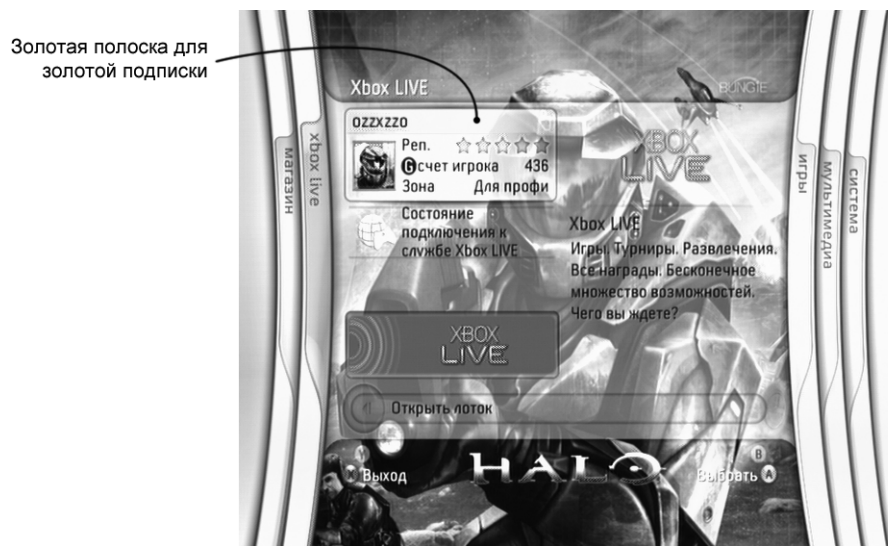


Рис. 9.22 ▼ Золотое обрамление на карте игрока

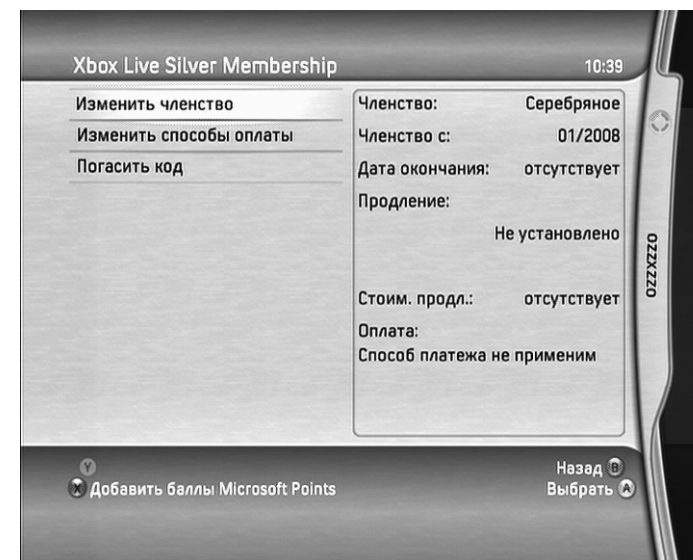


Рис. 9.23 ▼ Текущая подписка

9.8.2. Оплачиваем подписку банковской картой

Чтобы оплатить золотую подписку Xbox Live Gold при помощи банковской карты, необходимо сначала эту банковскую карту добавить к вашему профилю пользователя (см. раздел 9.7.2) и только потом приступить к оплате подписки. Механика оплаты подписки сводится к выбору определенного срока подписки и списанию денежных средств с банковской карты, но давайте обо всем по порядку.

Итак, вы добавили свою карту к профилю пользователя и желаете приобрести золотую подписку. Подключите Xbox 360 к Xbox Live и зайдите в магазин. Выберите поочередно ссылки **Учетные записи**, далее **Членства** и затем выберите вашу текущую подписку на Xbox Live. Откроется панель с названием подписки (рис. 9.23).

Выберите ссылку **Изменить членство**. Содержимое информационной панели изменится и представит все возможные варианты подписки (рис. 9.24). Как видно из рис. 9.24, можно приобрести золотую подписку сроком на 1, 3 и 12 месяцев. Кроме срока подписки, с правой стороны у трех вариантов указаны цены в валюте страны вашей регистрации Gamertag. Именно эти средства, а точнее денежный эквивалент вашей валюты банковской карты в дальнейшем будет снят с вашего банковского счета. Когда определитесь со сроком подписки, выберите соответствующую ссылку курсором и нажмите на геймпаде кнопку с буквой **A**.

Как обычно, содержимое информационной панели изменится, и вам будет предложено подтвердить свои намерения (рис. 9.25). На этом этапе еще можно отказаться от подписки и нажать кнопку **Отмена**. Для продолжения выберите

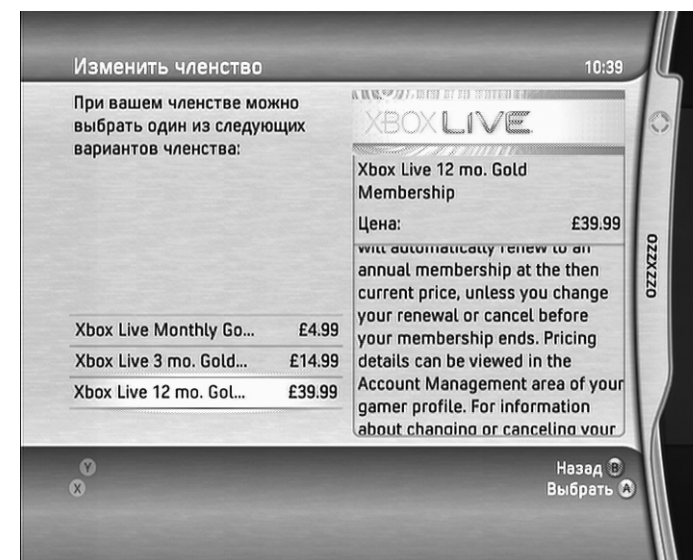


Рис. 9.24 ▼ Варианты золотой подписки

ссылку **Подтвердить**. После этого буквально через несколько мгновений на экране появится новая информационная панель (рис. 9.21), где вам сообщат об удачном приобретении золотой подписки. Чтобы подписка вступила в силу, выйдите и вновь зайдите в Xbox Live.

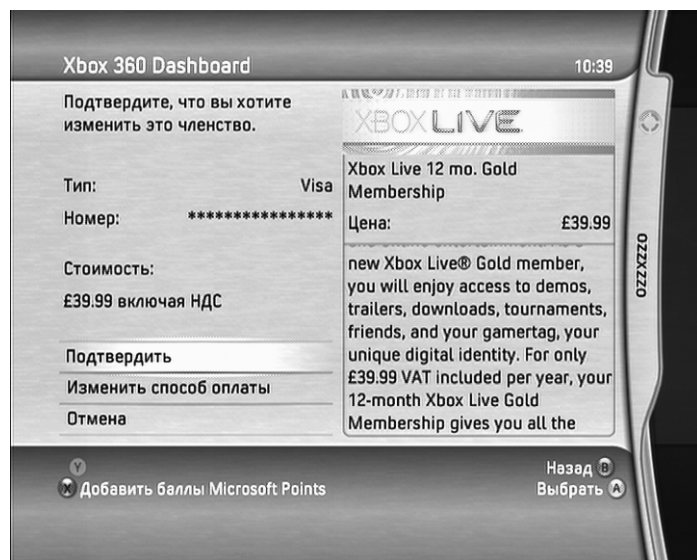


Рис. 9.25 ▼ Подтверждаем намерения в приобретении золотой подписки



Как и в случае с пополнением счета поинтами, на ваш почтовый ящик, зарегистрированный в качестве Windows Live ID, поступит сообщение об удачно приобретенной подписке Xbox Live Gold (рис. 9.26).

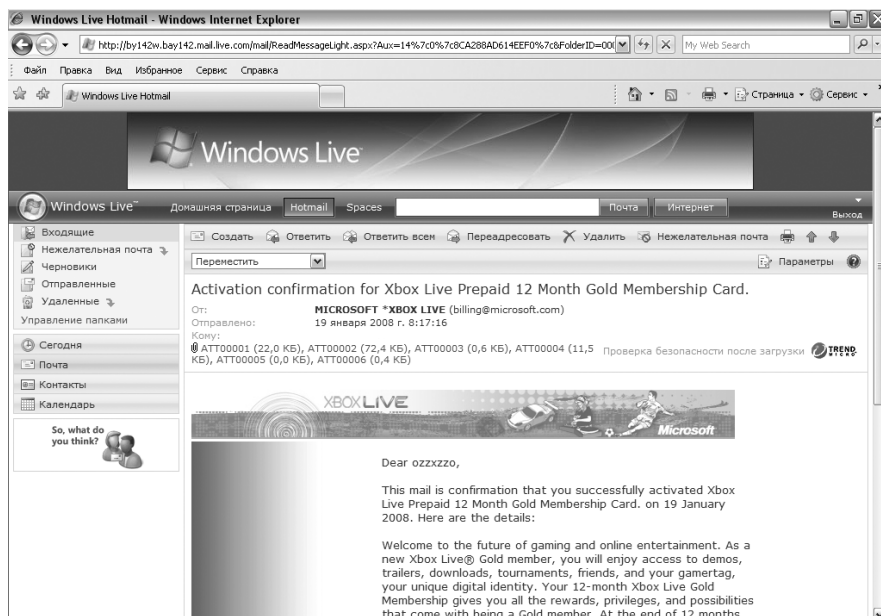


Рис. 9.26 ▼ Уведомление о приобретении золотой подписки

9.9. Покупаем игру в Xbox Live

Сервис Xbox Live имеет огромные запасы классных аркадных игр! Лично я просто обожаю эти маленькие незатейливые игрушки, в которые можно поиграть в моменты отдыха от работы и компьютера. Самое главное, что не нужно много времени, все уровни или миссии игр достаточно скоротечны (хотя их количество, как правило, огромное), или, точнее, все сделано так, чтобы вы могли отдохнуть в течение недолгого времени и затем снова вернуться к работе или своим делам.

Приобрести игру в Xbox Live можно двумя разными, но очень похожими друг на друга способами. Здесь все зависит от того, была ли загружена игра на приставку ранее или нет. Как вы знаете, все аркадные игры в Xbox Live поставляются в двух версиях – пробной и полной. Соответственно вы можете купить сразу полную версию выбранной игры или сначала загрузить ее пробную версию и, если она вам понравится, разблокировать прямо с консоли. Эти два варианта немного отличаются друг от друга, поэтому давайте шаг за шагом на двух конкретных примерах выясним, что к чему.

9.9.1. Загружаем полную версию игры

Для загрузки полной версии игры или ее покупки перейдите в магазин и выберите одну из игр. Мы в качестве примера возьмем игру Prince of Persia Classic (рис. 9.27). После того как вы зайдете на домашнюю страницу игры, выберите ссылку **Подтвердить загрузку**. Если на вашем счету достаточно Microsoft Points

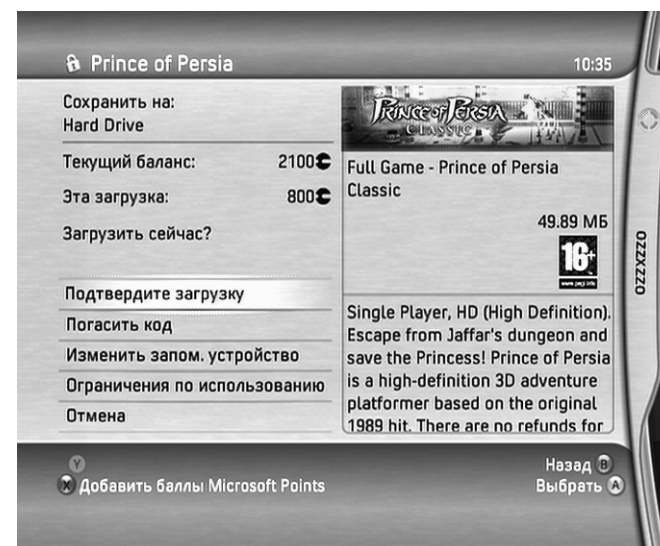


Рис. 9.27 ▼ Покупаем игру Prince of Persia Classic

Рис. 9.28 ▼ Активная загрузка Prince of Persia Classic

для покупки игры, то после подтверждения загрузки с вас моментально будут сняты средства, а Xbox 360 приступит к загрузке игры. На панели **Активные загрузки** вы можете проследить за ходом скачивания файла (рис. 9.28).

9.9.2. Разблокируем загруженную ранее игру

Разблокировка игры по своим действиям похожа на покупку полной версии игры, но команда для разблокировки игры подается не из магазина, а из меню приставки. Давайте обратимся к моей неразблокированной версии игры Arkadian Warriors, перейдя на страницу **Мои игры** (рис. 9.29). На этой странице с правой стороны, наведя курсор на название игры, вы увидите информацию о том, что игра не разблокирована. Выберем название игры и откроем страницу **Мои игры-Arkadian Warriors** (рис. 9.30).

Избираем на этой странице ссылку **Разблокировать полную версию** и переходим к домашней странице игры (рис. 9.31). С этого шага последующая загрузка игры на приставку осуществляется в стандартном режиме, но загружать

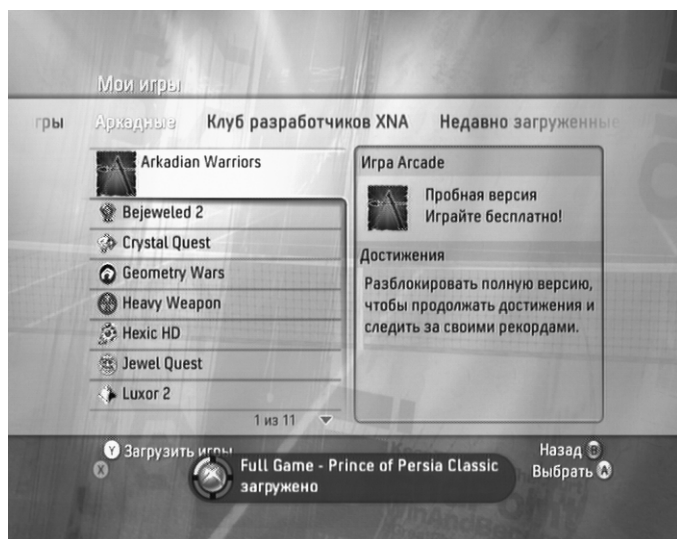


Рис. 9.29 ▼ Неразблокированная версия игры Arkadian Warriors

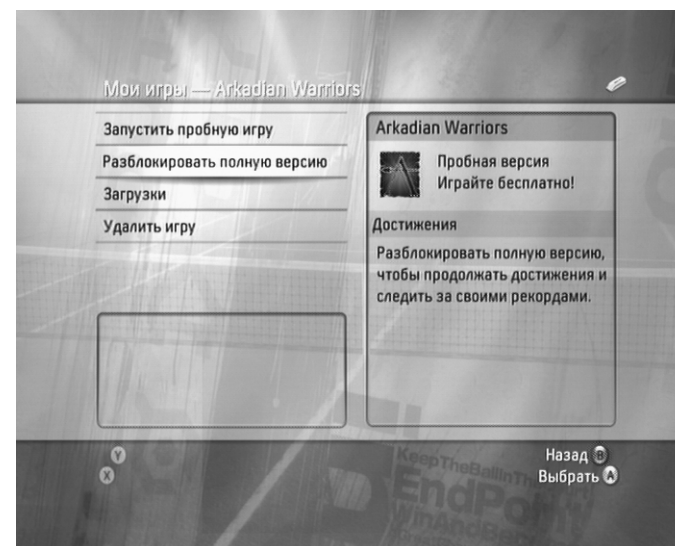


Рис. 9.30 ▼ Страница Мои игры – Arkadian Warriors

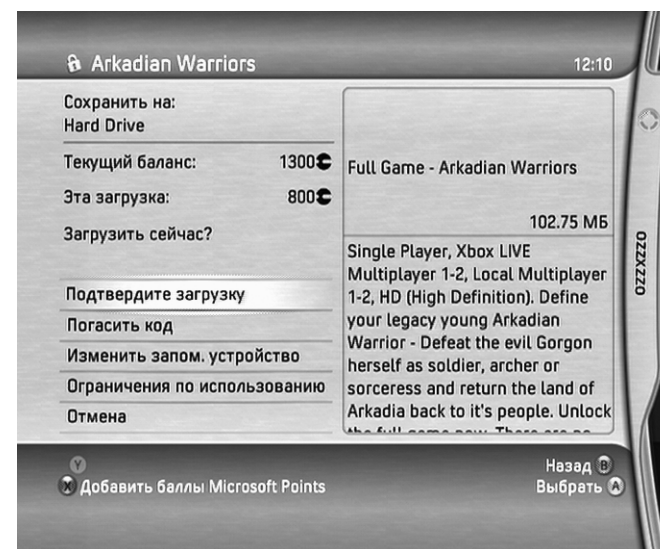


Рис. 9.31 ▼ Домашняя страница игры Arkadian Warriors

ся игра будет всего несколько мгновений (рис. 9.32). Дело в том, что сама игра уже загружена на приставку, и в память будет подгружен лишь ключ или небольшой по размеру файл, который разблокирует вашу ограниченную версию игры. После этих действий можно спокойно приступать к прохождению пол-

ноценной версии игры, а на странице **Мои игры** вместо сообщения **Пробная версия игры** вы увидите список Achievements, который вам предстоит еще открыть (рис. 9.33).

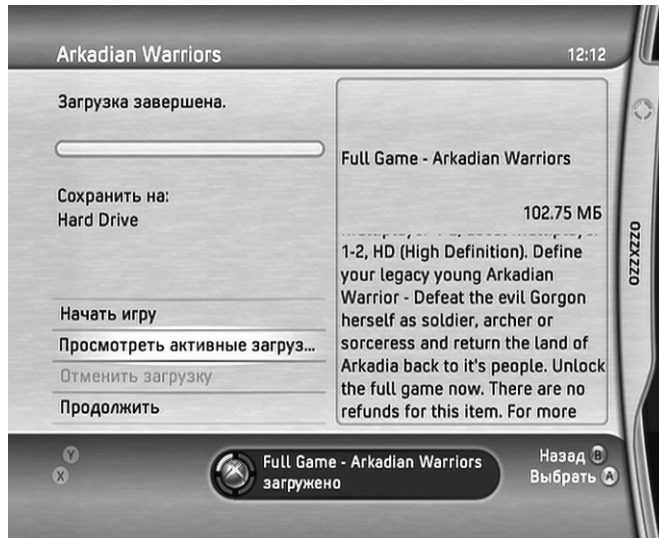


Рис. 9.32 ▼ Игра Arkadian Warriors успешно разблокирована



Рис. 9.33 ▼ Достижения разблокированной игры Arkadian Warriors

10 Глава

Играем в Xbox Live

В этой главе:

- Gamer Score
- Achievements
- Играем вдвоем
- Играем в Xbox Live
- Список друзей



Хbox Live – без преувеличения уникальный сервис. Согласитесь, очень удобно и интересно сражаться в игры и общаться с человеком с другой точки земного шара вне зависимости от расстояния и его национальности. Все, что для этого нужно, – это приставка Xbox 360 и подключение к Интернету. Все остальные услуги включены в ваш профиль пользователя. Играйте, общайтесь, наслаждайтесь и не скучайте!

10.1. Gamer Score и Achievements

Два англоязычных слова Gamer Score и Achievements в переводе на русский язык обозначают соответственно очки игрока и достижения. В локализации дашборда также используются эти два перевода слов, но если в обиходе пользователи называют Gamer Score очками игрока, то для обозначения достижений чаще всего используется русская транскрипция слова Achievements. Это не столь важно, но иногда могут возникнуть недопонимания в трактовке терминологии на тех или иных форумах.

Gamer Score и Achievements – это две неразрывно связанные величины, которые показывают степень прохождения игры. Как правило, в стандартной игре после ее окончательного прохождения начисляется порядка тысячи очков и более (в аркадной игре вы можете получить максимум 200 очков). При

этом в самой игре очков может начисляться гораздо больше. Фактически есть локальные очки, которые считаются в момент игры, а есть глобальные очки, которые формируются на базе ваших локальных завоеваний.

Механизм начисления очков в каждой игре, естественно, свой. По набору определенного количества очков, а также выполнения других условий, которые придумал разработчик игры, вам будут открываться Achievements, или достижения. В каждой игре может быть открыто от 12 Achievements. Как только вы откроете одно из достижений, в нижней части экрана телевизора или монитора на несколько секунд появится информационное сообщение, сопровождающееся звуковым сигналом (рис. 10.1). В этом сообщении будет указано, какое из достижений открыто или разблокировано.

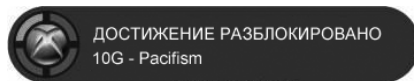


Рис. 10.1 ▼ Достижение разблокировано

Все заработанные очки и открытые достижения сохраняются в памяти приставки. Как только вы подключитесь к службе Xbox Live, набранные Gamer Score и Achievements моментально будут обновлены и отображены на вашей карте игрока, которую вы, например, разместили на одном из форумов. То есть ваш профиль игрока с подключением к Xbox Live будет постоянно обновляться. Если вы играете в игру при подключенном Xbox Live, то обновление достижений будет происходить в реальном времени. Посмотреть все ваши достижения в Интернете можно на сайте <http://www.xbox.com> или <http://mygamercard.net/> ваш_Gamertag. Кроме этого, все завоевания доступны для просмотра на самой консоли. Достаточно перейти к личным настройкам и выбрать ссылку **Все игры** (рис. 10.2).



Рис. 10.2 ▼ Все игры



Недавно на просторах Интернета появилась одна интересная особенность. На сайте по адресу в Интернете <http://www.technology-ninja.com> вы можете сами сгенерировать для себя Achievements в виде простого графического изображения. Это, конечно, простая забава, но иногда на форумах пользователи придумывают весьма забавные надписи для достижений и помещают их в свои подписи (рис. 10.3). Этот Achievement я увидел у одного из посетителей сайта русскоязычного сообщества пользователей Xbox 360 <http://www.ozzxzzo.com> и просто не мог его не показать всем ;)



Рис. 10.3 ▼ Несуществующее в природе достижение

10.1.1. За что дают Achievements










Если с набором очков в играх все понятно, то за какие заслуги происходит открытие Achievements, понятно не всем. На деле в каждой игре открытие очередного достижения зависит от жестко заданного условия, которое придумал разработчик игры. В некоторых играх для открытия Achievements вам потребуется уничтожить босса, в других – набрать большое количество локальных очков, где-то выполнить определенное условие, найти определенный артефакт или собрать коллекцию артефактов и т. д.

Каждый разработчик игры старается придумать разные загадки для открытия очередного достижения. Эти загадки бывают интересными, а бывают откровенно надуманными. Например, чтобы получить один из Achievements в игре Heavy Weapon: Atomic Tank, необходимо сыграть в течение всего одной минуты в Xbox Live с тремя другими пользователями. А сыграть в Xbox Live можно только при наличии золотой подписки... Для интереса обратитесь к табл. 10.1, где представлены Achievements популярной аркадной игры Geometry Wars, чтобы оценить степень сложности прохождения игры.

Таблица 10.1. Перечисление Achievements в игре Geometry Wars

Изображение	Achievements	Описание	Очки
	Score 100 000	Наберите 100 000 очков	5
	Survived 100 000	Наберите 100 000 очков, но при этом нельзя быть убитым ни разу (всего дается три жизни)	5
	Pacifism	Продержитесь в игре первые 60 с без выстрелов и взрывов бомб, при этом нельзя быть убитым ни разу (всего дается три жизни)	10

Таблица 10.1. Перечисление Achievements в игре Geometry Wars
(продолжение)

Изображение	Achievements	Описание	Очки
	Score 250 000	Наберите 250 000 очков	10
	Survived 250 000	Наберите 250 000 очков, но при этом нельзя быть убитым ни разу (всего дается три жизни)	10
	Score 500 000	Наберите 500 000 очков	20
	Score 1 000 000	Наберите 1 000 000 очков	30
	Mad Cat Skillz	Соберите 9 жизней	20
	Survived 500 000	Наберите 500 000 очков, но при этом нельзя быть убитым ни разу (всего дается три жизни)	20
	Quartermaster	Соберите 9 бомб	20
	Multitastic	Соберите 10 multiplier	20
	Survived 1 000 000	Наберите 1 000 000 очков, но при этом нельзя быть убитым ни разу (всего дается три жизни)	30


10.2. Несколько игроков и одна консоль

На одной приставке можно играть одновременно сразу четверым людям. Для этого вам необходимо иметь четыре геймпада и игру, в которую можно играть вчетвером. О максимально возможном количестве игроков можно узнать из описания игры, которое находится на обложке бокса с игрой. Механизм подключения дополнительных контроллеров несложен, мы уже об этом говорили, но стоит еще раз напомнить.

Каждый геймпад изначально привязан к своей консоли. Для того чтобы можно было использовать контроллер от другой приставки или новый купленный в магазине геймпад, необходимо синхронизировать его с данной приставкой. Как это сделать? На передней панели приставки Xbox 360 есть кнопка синхронизации, нужно нажать эту кнопку, а затем нажать и немного подержать аналогичную кнопку на геймпаде.

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 контроллер начнут синхронизацию и настроят друг друга на один канал передачи данных. На это у вас уйдет несколько секунд, и в это время все четыре световых датчика приставки на кнопке включения/выключения, а также кнопка геймпада **Xbox Guide** будут безостановочно мигать. После синхронизации один из последующих световых датчиков на кнопке включения/выключения загорится зеленым цветом. На контроллере также один из последующих световых датчиков кнопки **Xbox Guide** будет гореть зеленым цветом.

Для отключения геймпада от текущей консоли необходимо нажать на геймпаде кнопку **Xbox Guide** и удерживать ее в течение нескольких секунд до появления на экране телевизора информационной панели. Панель появится с правой стороны, и вам нужно будет выбрать джойстиком команду **Выключить контроллер**, а затем нажать на геймпаде кнопку с английской буквой **A**. Если контроллер был взят от другой приставки, то впоследствии нужно выполнить все вышеописанные действия по синхронизации с родной консолью, то есть возвратить геймпад к своей приставке.

 Кроме этого, можно объединить в одну сеть до пятнадцати приставок, организовав тем самым большой сетевой турнир. Для такого способа объединения приставок сервис Xbox Live не нужен, достаточно лишь правильно настроить сеть и все имеющиеся Xbox 360 на совместную работу.

10.3. Играем в Xbox Live

Игра в Xbox Live с другими пользователями доступна только держателям золотой подписки. В различных играх начало игрового процесса в Xbox Live разное, поэтому универсального описания игры в Xbox Live дать невозможно, но описать саму механику можно. Давайте возьмем одну из аркадных игр и на ее примере рассмотрим одновременную игру с другими пользователями.

В качестве примера была выбрана аркадная игра Heavy Weapon: Atomic Tank (рис. 10.4). Как видно по рис. 10.4, у меня уже открыта пара Achievements, и мы сейчас прямо в реальном времени постараемся открыть еще один Achievement. Помните, я упоминал в подразделе 10.1.1 об интересном достижении, при котором необходимо поиграть в Xbox Live с тремя другими пользователями в течение одной минуты? Именно это достижение мы сейчас и попытаемся добыть, главное – успеть снять скриншот с игрового процесса в момент появления Achievements на экране.

После запуска Heavy Weapon: Atomic Tank мы попадаем в главное меню игры, в котором выбираем пункт меню Xbox Live Game (рис. 10.5). После выбора этого пункта меню откроется еще пара последовательно сменяющих друг друга окон (с настройками и выбором игры), и мы попадем в сам сервис Xbox Live. Если в данный момент есть свободное место в одной из игр, то вы



Рис. 10.4 ▼ Игра Heavy Weapon: Atomic Tank



Рис. 10.5 ▼ Меню игры Heavy Weapon: Atomic Tank

немедленно будете перемещены в эту игру. Если места нет, то либо вам предложат создать новую игру и дождаться других пользователей, либо присоединят к другим таким же ожидающим пользователям. В этом плане внутренние механизмы сервиса Xbox Live работают в автоматическом режиме.

В моем случае меня «кинули» к двум другим игрокам, ожидающим совместной игры (рис. 10.6). Как потом оказалось, один игрок был из Японии, а другой – из Америки, город Нью-Джерси. Для подтверждения игры я нажал на геймпаде кнопку с буквой **A**. После того как все пользователи подтвердили игру в таком составе, для нас в Xbox Live был создан отдельный игровой процесс, и мы приступили к совместной игре. Через пару минут совместной игры к нам подключился еще один игрок (он был из Сан-Диего). И вот тут мне «засветило» получение Achievements, осталось только дождаться одной минуты совместной игры. Спустя минуту на экране телевизора появилось сообщение о разблокированном достижении (рис. 10.7).



Рис. 10.6 ▼ Два других игрока, ожидающих игры в Xbox Live



Рис. 10.7 ▼ Открытое достижение в игре Heavy Weapon: Atomic Tank

10.4. Список друзей

На приставке в своем профиле вы можете формировать список друзей из пользователей Xbox Live. В дальнейшем на базе этого списка сервисы Xbox Live могут объединять вас и друзей из вашего списка в одну игру. Если мы вернемся к игре Heavy Weapon: Atomic Tank, то в тот момент, когда вы подключаетесь к online-игре, механизмы Xbox Live проверят список ваших друзей, и если кто-то из списка в данный момент также хочет поиграть в эту игру, то, вероятнее всего, вас объединят в одну игровую сессию.

Более того, вы можете создать свою игровую сессию и пригласить поиграть в игру именно своего друга из списка друзей. Для этого необходимо прислать пользователю запрос на присоединение к игре. Такой запрос можно послать с панели **Сообщество**, выбрав ссылку **Друзья** на вкладке **Xbox Live** (рис. 10.8). После открытия панели **Сообщество** у вас появится возможность организовать чат, послать сообщение, добавить в список друзей пользователя, послать свой запрос на присоединение или дружбу с другим человеком (рис. 10.9). Работать с панелью **Сообщество** довольно легко, и думается, вы уже в силах самостоятельно разобраться, а мы переходим к новой части книги, где поговорим о мультимедиа-возможностях приставки Xbox 360.

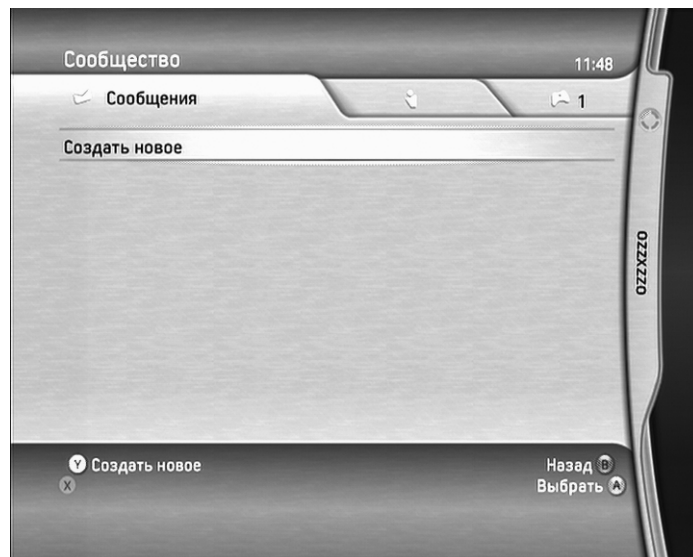


Рис. 10.8 ▼ Панель Сообщество

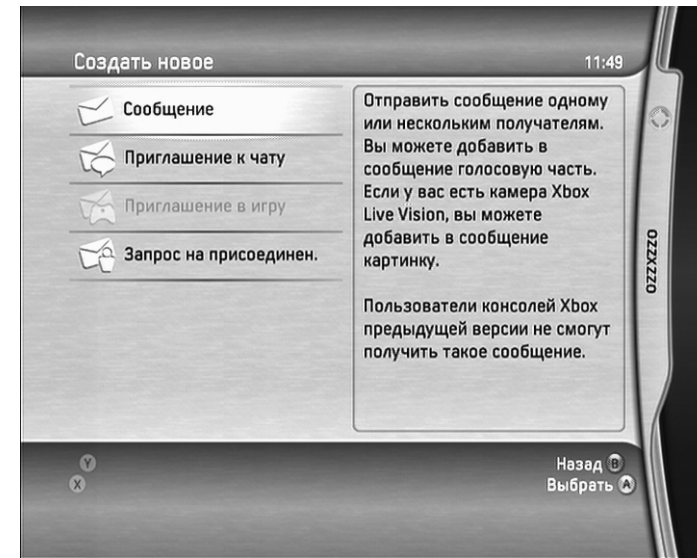


Рис. 10.9 ▼ Создание сообщения

IV

Часть

Мультимедиа

- Глава 11. Слушаем музыку
- Глава 12. Смотрим видео и DVD
- Глава 13. Просмотр фотографий и картинок
- Глава 14. Соединяем Xbox 360 с компьютером

11

Глава

Слушаем музыку

В этой главе:

- Выбор источника музыки
- Слушаем MP3
- Воспроизведение CD-диска
- Грабим CD
- Слушаем музыку с внешнего источника



Приставка Xbox 360 поддерживает аудио-CD и MP3. Воспроизведение музыки доступно с панели **Xbox Guide**, через интерфейс проигрывателя или непосредственно с вкладки **Мультимедиа** главного меню приставки (рис. 11.1). Источником для воспроизведения музыки может послужить компакт-диск, жесткий диск консоли, карта памяти, музыкальный плеер, компьютер, подключенный к сети, а также любое другое устройство, используемое для переноса и хранения данных (см. раздел 11.5). По умолчанию приставка настроена на воспроизведение треков с компакт-диска, и если у вас в дисковом не будет диска, то Xbox 360 вам честно об этом сообщит, но выбрать источник воспроизведения музыки можно непосредственно с вкладки **Мультимедиа** ⇒ **Музыка** ⇒ **Консоль** (рис. 11.2).

11.1. Выбор источника воспроизведения музыки

Чтобы выбрать *источник хранения информации*, необходимо на странице **Консоль** нажать на геймпаде кнопку с буквой **X**, к которой прикреплена команда **Изменить источники музыки**. Как только вы нажмете эту кнопку, на экране телевизора или монитора откроется новая страница **Выберите источник**

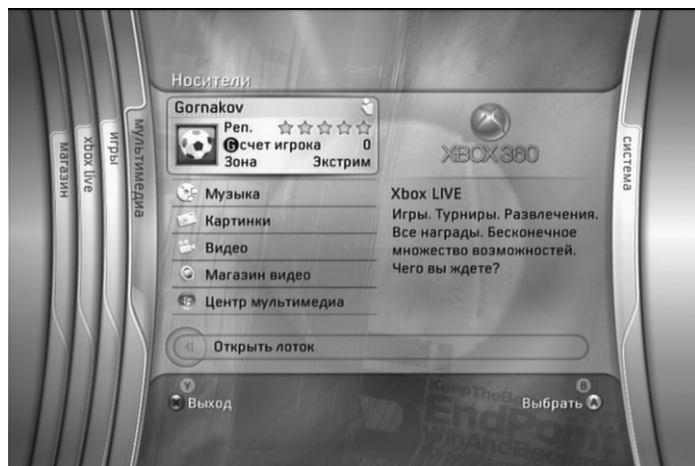


Рис. 11.1 ▼ Вкладка Мультимедиа

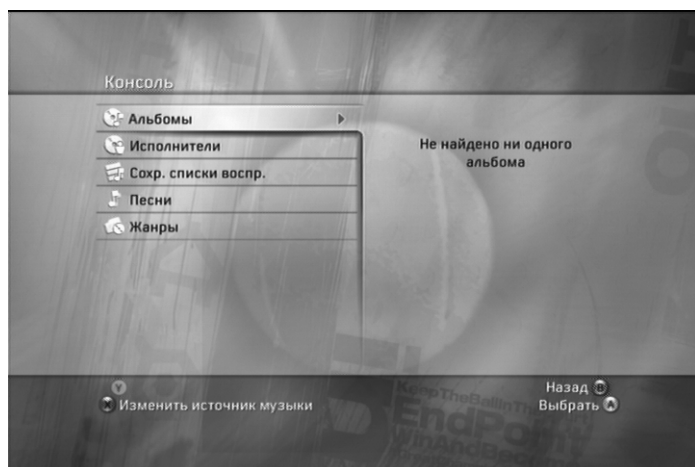


Рис. 11.2 ▼ Страница Консоль

(рис. 11.3). На этой странице вы найдете вертикальный список из четырех строк. Каждая строка, или ссылка, представляет один из источников хранения информации. Так, ссылка **Консоль** откроет содержимое основной памяти Xbox 360, а ссылка **Текущий диск** представит содержимое компакт-диска. Строка **Переносное устройство** предоставит доступ к трекам внешнего накопителя, а последняя в списке ссылка **Компьютер** позволит получать музыку прямо с ПК (см. главу 14). Все ссылки списка будут активны лишь в том случае, если конкретно выбранный источник подключен к приставке.

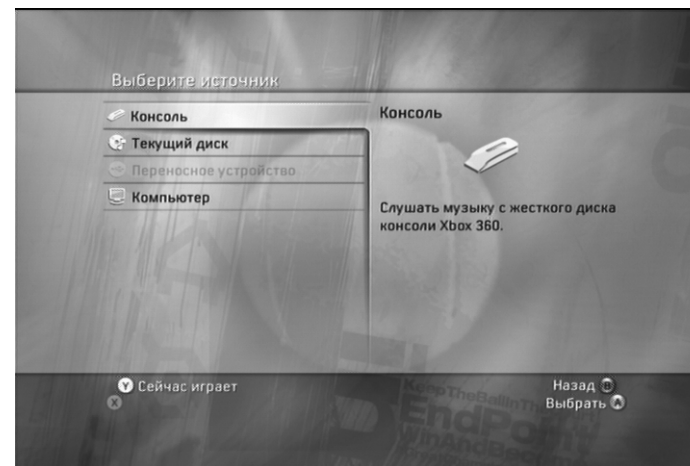


Рис. 11.3 ▼ Выбор источника воспроизведения

11.2. Слушаем MP3

Слушать музыку в формате *MP3* можно только с компакт-диска, ПК или внешнего носителя. К сожалению, сохранить трек MP3 на жесткий диск или оригинальную карту памяти приставки не получится. Механизм воспроизведения музыки с компакт-диска и внешнего носителя одинаков, и мы сейчас на конкретном примере попрактикуемся вместе с вами. Что касается воспроизведения треков с ПК, то там есть свои нюансы, поэтому для освещения этого вопроса выделена целая глава за номером 14.

Вставьте компакт-диск с музыкой в формате MP3 в дисковод и перейдите в меню приставки на вкладку **Мультимедиа** ⇒ **Музыка** ⇒ **Текущий диск** (рис. 11.4). Страница **Текущий диск** незримо разделена на две части. С левой стороны располагаются две ссылки: **Воспроизвести все** и **Добавить в текущий список воспроизведения**. С помощью ссылки **Воспроизвести все** можно проиграть все содержимое той или иной папки. В свою очередь, ссылка **Добавить в текущий список воспроизведения** дает возможность сформировать для текущего диска свой плей-лист, который сохраняется в памяти консоли и который можно использовать с этим диском в любое время.

Правая часть страницы **Текущий диск** содержит перечень папок компакт-диска, если таковые имеются. Как видно по рис. 11.4, на вставленном в консоль диске MP3 имеется несколько папок. Перейдя в папку **Sound** и далее в папку конкретного альбома исполнителя, мы обнаружим список песен (рис. 11.5). Чтобы воспроизвести все треки с этого альбома, выберите контроллером ссылку **Воспроизвести все**, и приставка автоматически запустит встроенный в нее проигрыватель (рис. 11.6). Во время воспроизведения музыки с помощью

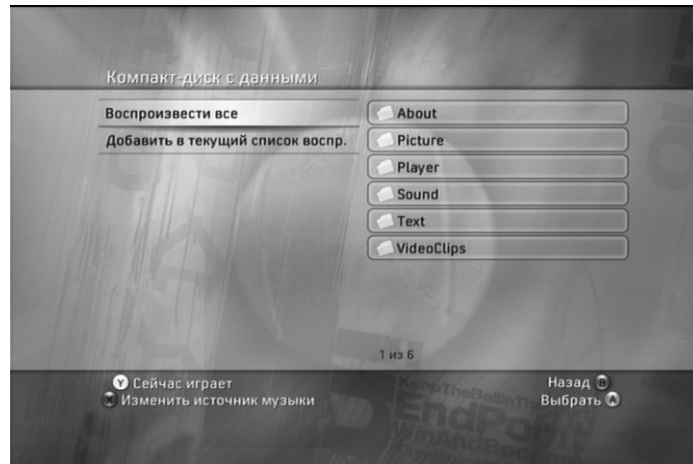


Рис. 11.4 ▼ Страница Текущий диск



Рис. 11.6 ▼ Воспроизведение музыки

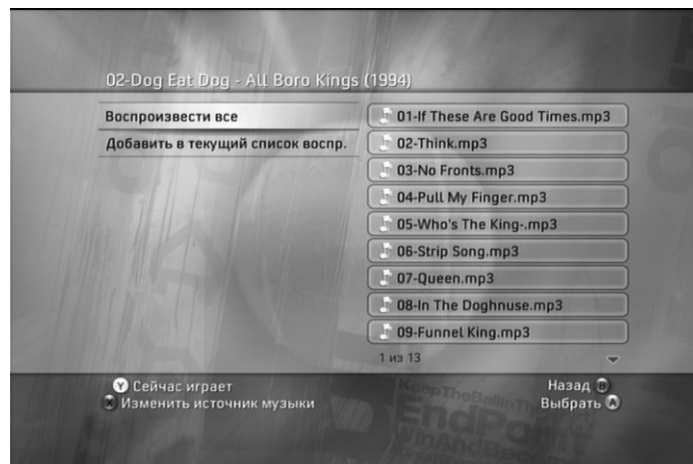


Рис. 11.5 ▼ Выбор треков для воспроизведения

кнопки **Y** можно включить полноэкранный режим визуализации эффектов. Сам интерфейс проигрывателя достаточно информативен, а кнопки воспроизведения, перемотки, остановки, паузы и т. д. вполне узнаваемы.

11.3. Слушаем диск CD

Механика прослушивания обычного музыкального *CD-диска* ничем не отличается от воспроизведения MP3-диска (рис. 11.7). Тот же подход, те же самые команды и проигрыватель музыки. Единственной особенностью и достоинством воспроизведения этого формата музыки является возможность «сgrabить» содержимое CD на жесткий диск или съемную память консоли, о чем мы сейчас подробно поговорим.

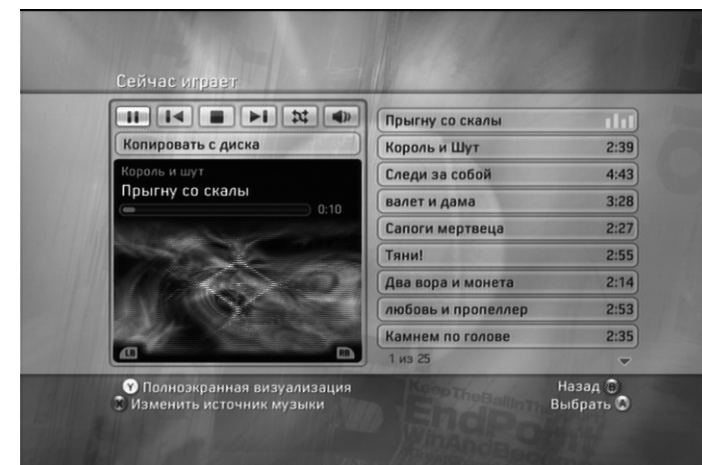


Рис. 11.7 ▼ Слушаем аудио-CD

11.4. Копируем содержимое CD на жесткий диск

Чтобы скопировать музыку в формате аудио-CD на жесткий диск, нужно прямо из окна проигрывателя или со страницы воспроизведения диска **Сейчас играет** выбрать виртуальную кнопку **Копировать с диска** (рис. 11.7). Откроется новая страница, на которой будет отображен список всех имеющихся на этом диске треков (рис. 11.8). Вы можете скопировать весь диск разом, а можете с помощью флажков выбрать только необходимые вам треки. После выбора треков выберите **Копировать с компакт-диска**.

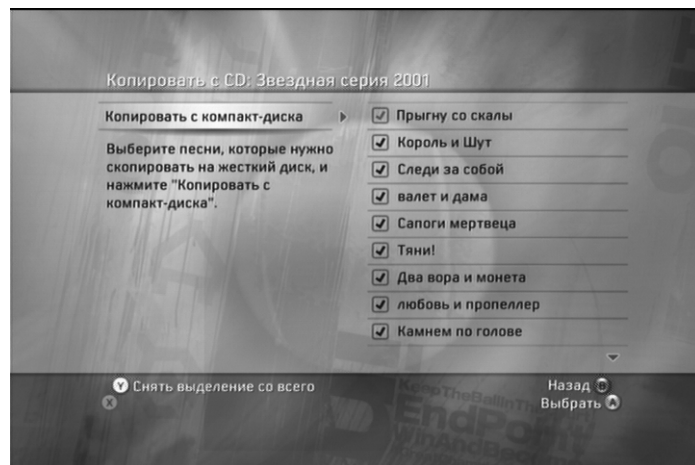


Рис. 11.8 ▼ Список треков

Приставка Xbox 360 откроет новую страницу и запустит процесс копирования содержимого аудио-CD к себе жесткий диск (рис. 11.9). Процесс копирования может занять много времени, поэтому я для показательного примера взял только одну песню. К слову, в момент копирования данных вы можете изменить название или другие выходные данные всех треков. Для этого в общем списке копируемых треков изберите одну из песен и на новой открывшейся странице задайте необходимые параметры (рис. 11.10).

11.5. Воспроизведение музыки с внешнего источника

Кроме обычных компакт-дисков, имеется возможность использовать внешние накопители. В качестве такого накопителя можно применять, например, флеш-память (USB Flash Memory), карту памяти любого формата, подключен-

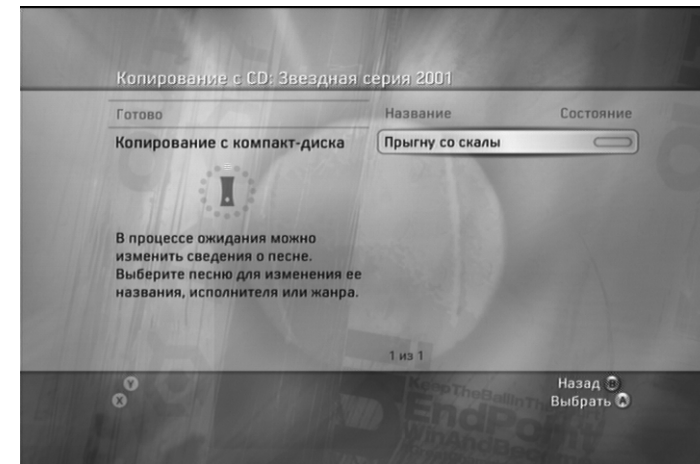


Рис. 11.9 ▼ Копирование треков

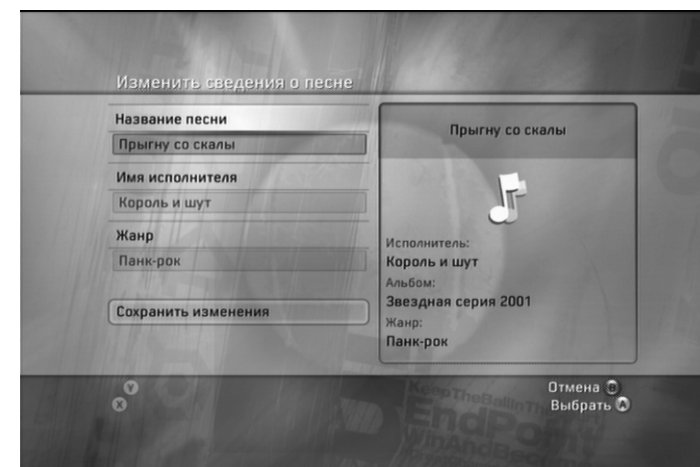


Рис. 11.10 ▼ Изменение сведений о песне

ную к приставке посредством карт ридера (рис. 11.11). Работа с перечисленными накопителями осуществляется в штатном режиме, но при выборе источника хранения информации необходимо избрать ссылку **Переносное устройство** (рис. 11.3).

Куда интереснее смотрится идея в использовании дополнительного жесткого диска, который можно подключить к USB-порту приставки с помощью внешнего корпуса для HDD (Case for HDD). Кто не в курсе – это специальный корпус, или контейнер, в который помещают жесткий диск любой размерности и



Рис. 11.11 ▼ Подключение к Xbox 360 флеш-памяти и карт-ридера

затем подсоединяют к ПК через USB-порт. Такие контейнеры бывают 2,5 и 3,5 дюйма, соответственно под жесткий диск от ноутбука и ПК. Например, у меня лично с год назад после апгрейда ноутбука остался 60 Гб жесткий диск, к которому я купил самый дешевый внешний корпус. Стоил этот корпус что-то в районе 300 рублей, и теперь я спокойно подключаю жесткий диск к Xbox 360 и слушаю свои MP3-треки, гоняя в Need for Speed (рис. 11.12).



Xbox 360 не понимает формат NTFS, поэтому все подключаемые к приставке накопители, будь то карта памяти, USB Flash Memory или жесткий диск, должны быть отформатированы в FAT 32, иначе консоль просто не увидит подключаемые к ней устройства.



Рис. 11.12 ▼ Подключение к Xbox 360 жесткого диска

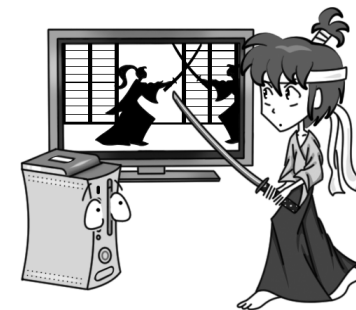
12

Глава

Смотрим видео и DVD

В этой главе:

- Видеоформаты
- Загрузка кодеков из Xbox Live
- Интерфейс проигрывателя
- Магазин видео
- Прокат фильмов



Приставка Xbox 360 в полной мере поддерживает фильмы в формате DVD, а при наличии внешнего специализированного привода – и фильмы в формате HD-DVD. Более того, если у вас русская версия приставки, то вы можете просматривать DVD-фильмы нашего пятого региона. В приставках других стран такой возможности нет, то есть региональная защита фильмов на консоли имеет место, но в том случае если вы смотрите пиратский DVD-фильм с нулевым регионом, все вышесказанное для вас не будет иметь абсолютно никакого значения.

Кроме DVD-фильмов, на приставке можно просматривать видео в формате H.264, MPEG-4, WMV и AVI. Это могут быть как простые ролики, так и целые фильмы. В магазине Xbox Live можно скачать много бесплатного игрового видео, а также других различных рекламных трейлеров. С декабря Microsoft запустила еще один online-сервис по прокату фильмов, о чем мы обязательно поговорим в этой главе.

12.1. Просмотр видеороликов и DVD-фильмов

Общий принцип проигрывания видеороликов и DVD-фильмов схож с воспроизведением звуковых файлов. Вам также потребуется выбрать источник воспроизведения данных (рис. 12.1), а все имеющиеся файлы будут представлены

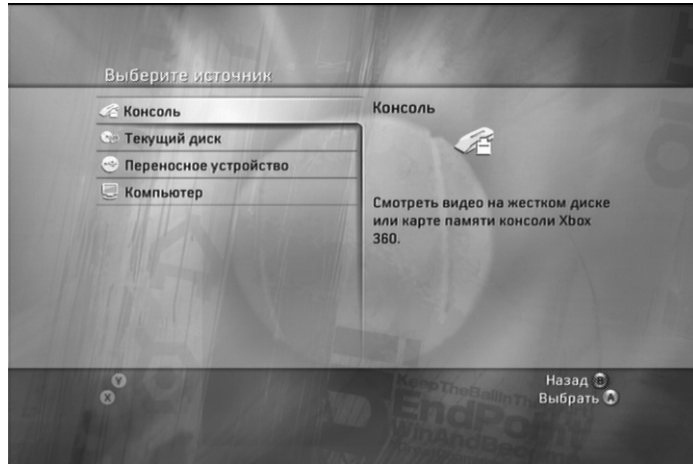


Рис. 12.1 ▼ Страница выбора источника видео

в виде вертикального списка. Выбор из списка одного из файлов запустит воспроизведение данного фильма или видеоролика. После запуска фильма в нижней части экрана появится панель управления проигрывателя. Чтобы убрать панель с экрана, нажмите на геймпаде кнопку с буквой **В**, для возврата панели на экран нажмите кнопку **А**.

Интерфейс видеопроектировщика также вполне узнаваем и обычен, но дополнительно на панели управления располагается кнопка **Дисплей** (рис. 12.2). С помощью этой кнопки вы можете подобрать для своего видео наиболее благоприятный режим представления информации. Доступны всего пять режи-



Рис. 12.2 ▼ Кнопка **Дисплей**

мов. Автоматический подбор отображения картинки на экране, полноэкранный режим, исходный режим, растянутый режим и так называемый режим Letterbox, который позволяет растянуть маленькую картинку, сохраняя при этом коэффициент пропорциональности оригинального видео.

12.2. Кодирование видео для Xbox 360

Много людей в нашей стране любят кодировать фильмы и видео в различные форматы, а затем просматривать их на ПК, своих мобильных устройствах или, как в нашем случае, на приставке Xbox 360. Специально для таких людей был создан этот небольшой раздел, поскольку Xbox 360, как, впрочем, и любое другое устройство, имеет свои стандарты в поддержке тех или иных видеоформатов.

Как уже говорилось, Xbox 360 может работать с форматами H.264, MPEG-4, WMV и AVI, но при этом размер видеофайла не может быть более 4 Гб. То есть если вы кодируете большой видеофайл, то его придется разбить на две и более части. Что касается инструментов для кодирования видео, то программ для «перегонки» видео из одного формата в другой формат много, здесь все зависит от ваших личных предпочтений. Выберите себе программу по вкусу и радуйте себя просмотром фильмов на Xbox 360, а при кодировании видео не забывайте следовать нижеприведенным данным.

12.2.1. Xbox 360 и H.264

Приставка Xbox 360 поддерживает H.264 с расширениями файлов *.mp4, *.m4v, *.mp4v, *.mov и *.avi. В качестве контейнера, или формата кодирования данных, нужно использовать MPEG-4 или QuickTime. Скорость передачи данных очень большая, порядка 10 Mbps. Максимально возможное разрешение видео 1920 пикселей на 1080 пикселей, то есть реализована поддержка Full HD, но не более 30 кадров в секунду. Кодировать звук нужно в двухканальный AAC. Если звук будет закодирован в AAC 5.1, то видеофайл не будет воспроизведен, а на экран телевизора или монитора «вывалится» панель с ошибкой воспроизведения (рис. 12.3).

12.2.2. Xbox 360 и MPEG-4

Приставка Xbox 360 поддерживает MPEG-4 с простым профилем (Simple Profile) и расширенным профилем (Advanced Simple Profile). Простой и расширенный профили нам больше известны как Xvid и DvIX. Реализована поддержка файлов с расшире-

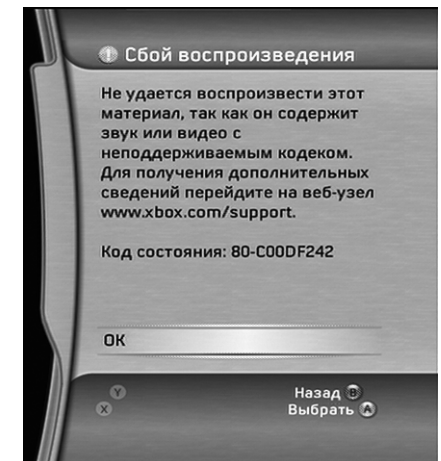


Рис. 12.3 ▼ Ошибка воспроизведения звуковой дорожки AAC 5.1

ниями *.mp4, *.m4v, *.mp4v, *.mov и *.avi. В качестве контейнера, или формата кодирования данных, нужно использовать MPEG-4 или QuickTime. Скорость передачи данных традиционно высока – 10 Mbps, а максимально возможное разрешение видео составляет 1920 пикселей на 1080 пикселей, но не более 30 кадров в секунду. Кодировать звук можно только в двухканальный AAC. Поддержки AAC 5.1 нет.

12.2.3. Xbox 360 и WMV

Приставка Xbox 360 поддерживает WMV с расширением файлов *.wmv. Возможно использовать профили WMV7 (WMV1), WMV8 (WMV2), WMV9 (WMV3), VC-1 (WVC1 или WMVA). Скорость передачи данных еще выше, чем у H.264, MPEG-4, и составляет 15 Mbps. Максимально возможное разрешение видео 1920 пикселей на 1080 пикселей, по-прежнему не более 30 кадров в секунду. Поддержан звук в формате WMA7/8, Pro WMA9 (стерео и 5.1).

12.2.4. Xbox 360 и AVI

Дополнительно Xbox 360 работает с форматом AVI, но после обновления кодеков через Xbox Live (см. раздел 12.2). Расширение файлов может быть как *.avi, так и *.divx. Поддержан видеопрофиль формата MPEG-4 Part 2 (Xvid и DviX). Скорость передачи данных составляет 5 Mbps. Максимально возможное разрешение видео равно 1920 пикселей на 1080 пикселей и не более 30 кадров в секунду. Звук поддержан в формате Dolby Digital (2 канала и 5.1 канала) либо в MP3.

12.3. Загрузка кодеков из Xbox live

Для воспроизведения видео в формате AVI вам придется загрузить из Xbox Live специальные *кодеки*. Возможно, с новым обновлением дашборда эти кодеки будут уже встроены в обновление, но пока кодеки нужно загружать отдельно. Сам процесс загрузки несложен, но он инициируется только в тот момент, когда вы пытаетесь воспроизвести файл в формате AVI. Давайте на примере и в пошаговом режиме рассмотрим загрузку кодеков из Xbox Live.

1. Возьмем несколько файлов разного формата и попробуем проиграть их с карты памяти. Посмотрите на рис. 12.4, где представлен список из нескольких видеофайлов. Обратите внимание на иконку красного цвета с изображением перечеркнутого круга. Эта иконка обозначает, что консоль видит этот файл, но не может его воспроизвести. Правда, иногда некоторые файлы Xbox 360 может помечать ошибочно, и бывает, что запуск помеченного видео осуществляется без проблем. Но это уже упрек не в сторону приставки, а камень в стан программистов.
2. Чтобы загрузить кодек в первый раз, подключите приставку к Xbox Live и выберите один из файлов AVI. На экране телевизора или монитора с правой стороны покажется информационная панель с кодом ошибки и



Рис. 12.4 ▼ Список видеофайлов

предложением загрузить кодеки из Xbox Live (рис. 12.5). Выбираем команду **Загрузить обновление** и переходим на домашнюю страницу кодака Optional Media Update (рис. 12.6).

3. Выбираем на этой странице ссылку **Optional Media Update Бесплатно** и переходим непосредственно к процессу загрузки и установки кодака на вашу консоль (рис. 12.7). Пакет кодеков по своему размеру небольшой, всего в 2,5 Мб, так что загрузка даже при медленном соединении пройдет довольно быстро. Для продолжения загрузки кодака необходимо выбрать команду **Подтвердить загрузку**. После этого дождитесь окончания загрузки файла, пока на экране не появится соответствующее информационное сообщение (рис. 12.8). Затем можно вернуться на вкладку **Мультимедиа** и попробовать запустить один из видеофайлов. Если файл не воспроизводится, значит, он закодирован не в соответствии с требованиями, предъявляемыми Xbox 360, о которых мы уже успели с вами поговорить в разделе 12.2.

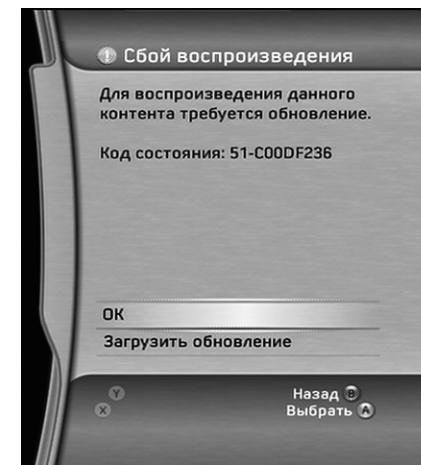


Рис. 12.5 ▼ Информационная панель



Рис. 12.6 ▼ Домашняя страница Optional Media Update

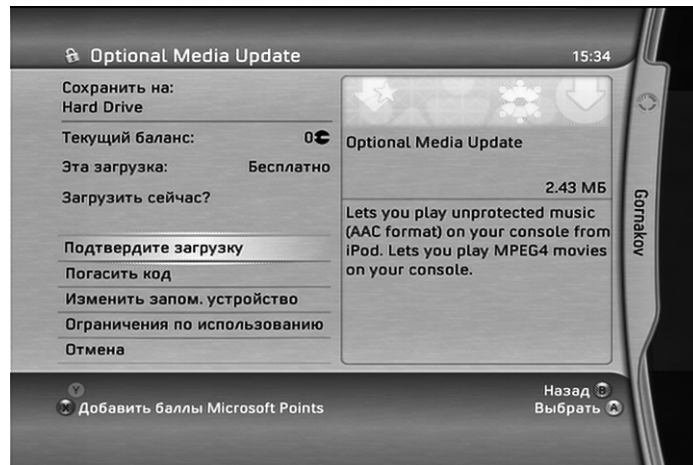


Рис. 12.7 ▼ Подтверждаем загрузку Optional Media Update

12.4. Магазин видео

Магазин видео, хотя и имеет такое название, на самом деле содержит много бесплатного материала. Это могут быть видеоролики из игрового процесса, рекламные ролики, короткометражные трейлеры фильмов и многое другое. Поэтому эту часть магазина при желании и возможностях Интернета можно посещать часто.

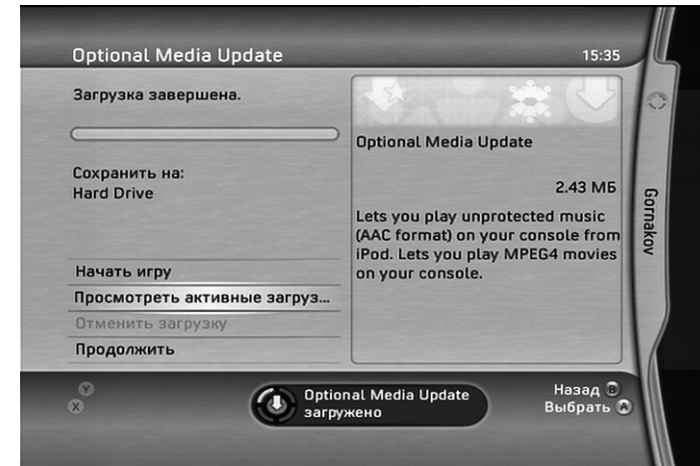


Рис. 12.8 ▼ Загрузка Optional Media Update окончена

12.5. Прокат фильмов

С декабря-месяца 2007 года в Xbox Live начал функционировать новый сервис по прокату полноценных фильмов. Суть проекта заключается в том, что каждый человек может взять в прокат любой из предлагаемых к просмотру фильмов. Время просмотра ограничено. Файл на приставке может храниться не более 14 дней в том случае, если вы просто скачали файл и не начинали его просмотр. Если вы скачали файл и запустили его на приставке, то у вас будет ровно 24 часа на его просмотр. За это время фильм можно просматривать любое количество раз. Также стоит отметить, что фильмы доступны на языке вашего Xbox Live, то есть фильмов с русской озвучкой нет.

Механизм проката фильма идентичен механизму покупки любой игры, здесь неожиданностей нет. Для того чтобы взять в прокат фильм, пройдите в магазин Xbox Live в раздел **Магазин фильмов**. Откроется список со всеми доступными для просмотра фильмами (рис. 12.9). Перемещайтесь по списку, используя контроллер. Выбрав понравившийся фильм, вы откроете домашнюю страницу этого фильма (рис. 12.10). На странице будет полностью отображена вся информация о фильме с возможностью загрузки короткого ролика, а также указаны цена и доступные для скачивания варианты, или, точнее, форматы. На данный момент предлагаются фильмы с разрешением 480p и 720p. Второй вариант, как правило, дороже и больше по объему за счет заметно лучшего качества картинки.

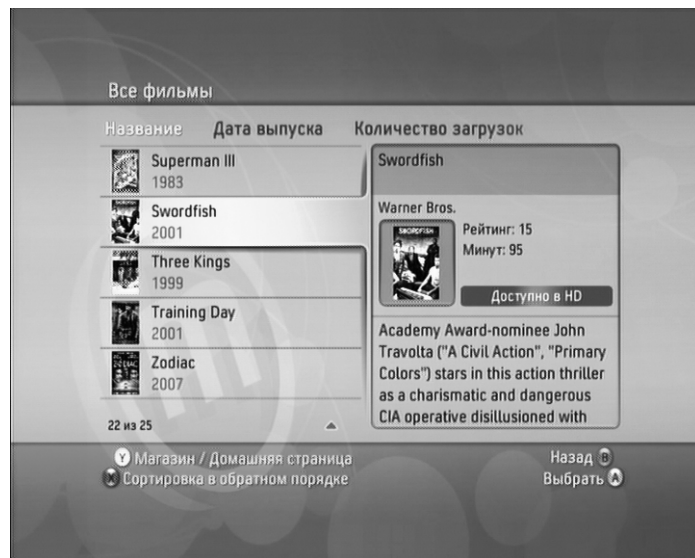


Рис. 12.9 ▼ Список фильмов

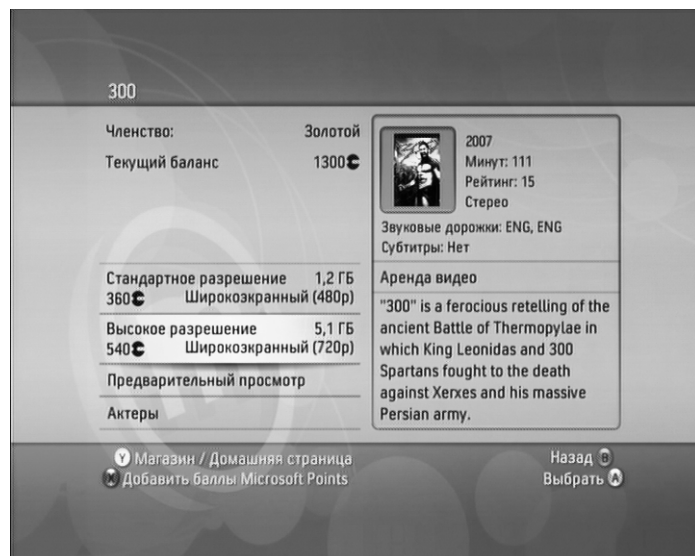


Рис. 12.10 ▼ Один из фильмов для проката

13

Глава

Просмотр фотографий и картинок

В этой главе:

- Источник хранения данных
- Слайд-шоу
- Смотрим картинку
- Картинка в качестве темы



В этой небольшой главе мы поговорим о возможностях консоли при работе с фотографиями или картинками. В целом приставка Xbox 360 отлично справляется с просмотром любых фотографий или картинок в формате JPEG и BMP. В этом плане главным достоинством приставки является возможность просмотра изображений на большом LCD- или плазменном телевизоре. Согласитесь, что просматривать высококачественные фотографии с хорошим разрешением на большом экране телевизора в режиме слайд-шоу намного интереснее.

13.1. Выбираем источник хранения данных

Для просмотра изображений вы можете использовать фотокамеру, компакт-диск, компьютер и любой другой источник хранения данных с возможностью его подключения к USB-порту приставки. Чтобы открыть картинку или фотографию на приставке, необходимо перейти в главное меню консоли на вкладку **Мультимедиа** (рис. 13.1). Затем выбрать ссылку **Картинки** и далее избрать источник хранения данных (рис. 13.2). Если после выбора ссылки **Картинки** вы не попадаете на страницу выбора источника хранения данных, нажмите на геймпаде кнопку с буквой **X**. После этих действий можно спокойно приступить к просмотру изображений на приставке, например в режиме слайд-шоу.

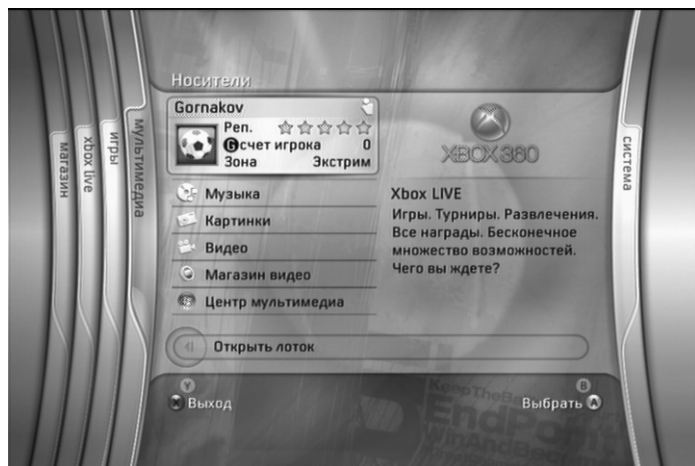


Рис. 13.1 ▼ Вкладка Мультимедиа

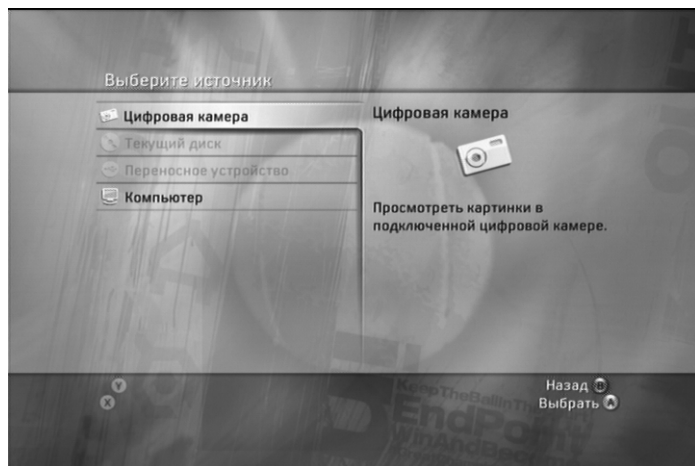


Рис. 13.2 ▼ Выбор источника данных

13.2. Слайд-шоу на Xbox 360

Если фотографии или картинки на устройстве разложены по папкам, то сначала вам придется выбрать одну из папок. После выбора папки все фотографии или картинки будут представлены плиткой с возможностью просмотра уменьшенной версии изображения (рис. 13.3). Перемещаться по списку изображений можно рычажком геймпада, а выбрав одну из фотографий, нажмите на контроллере кнопку с буквой А.



Рис. 13.3 ▼ Картинки и фотографии

После выбора одного из изображений картинка в зависимости от своего размера и настроек консоли откроется либо на весь экран телевизора, либо предстанет в оригинальном размере. В нижней части экрана будет располагаться панель для управления процессом просмотра фотографий (рис. 13.4). С помощью этой виртуальной панели управления вы можете переходить к следующей и предыдущей фотографиям, запустить и остановить слайд-шоу, развернуть фотографию вокруг своей оси, а также настроить режим отображения картинки. Вполне стандартный и, главное, удобный механизм просмотра изображений на Xbox 360, а что еще нужно!

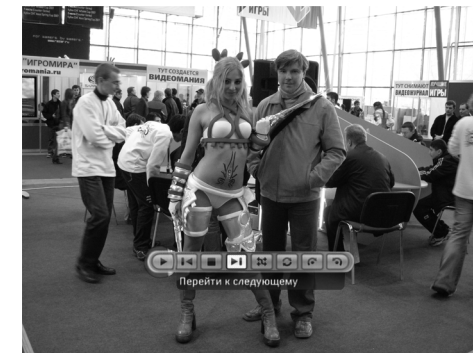


Рис. 13.4 ▼ Фотография с выставки ИгроМир

13.3. Устанавливаем картинку в качестве фона дашборда

Игровая система Xbox 360, кроме своих бесчисленных достоинств, обладает еще одной отличной и уникальной особенностью. Приставка позволяет пользователю установить любую фотографию или картинку в качестве основного фона меню консоли! То есть вы можете взять свою фотографию или любую другую понравившуюся вам картинку и поставить ее в качестве фонового изображения дашборда.

Чтобы установить картинку *фоном*, вам необходимо подобрать картинку и положить ее на один из носителей, который приставка может прочесть. Это может быть компакт-диск, фотокамера, карта памяти, USB-флеш-память или любой другой накопитель с возможностью его подключения к USB-порту приставки (не забывайте, что приставка может работать только с файловой системой FAT32).

Затем перейдите на вкладку **Мультимедиа** ⇒ **Картинки** и далее источник хранения данных. Найдите необходимую картинку и выделите ее курсором (рис. 13.5). После того как изображение будет выделено курсором, нажмите на геймпаде кнопку с буквой **Y**. Консоль Xbox 360 спросит у вас разрешения на установку картинки в качестве фона (рис. 13.6), а затем в течение нескольких мгновений скопирует к себе в память выбранное изображение и поставит фоном (рис. 13.7). Впоследствии вы можете таким образом добавить в память приставки любое количество картинок и выбирать их через личные настройки в разделе **Темы** (рис. 13.8). Если вы захотите вдруг почистить память от сохраненных ранее картинок, то пройдите в меню приставки на вкладку **Система** ⇒ **Память** ⇒ **Жесткий диск** ⇒ **Картинки** и удалите ненужные изображения.



Рис. 13.5 ▼ Выбор фотографии из списка

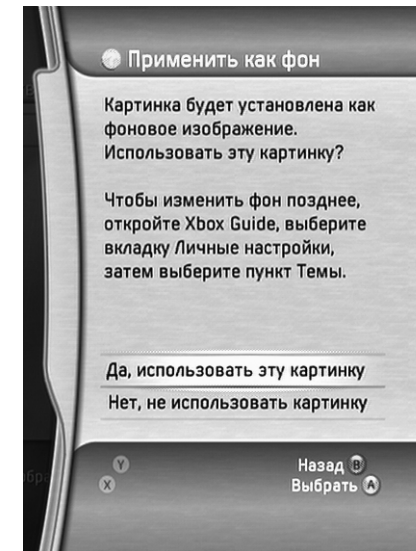


Рис. 13.6 ▼ Запрос на установку картинки в качестве фона



Рис. 13.7 ▼ Картинка в качестве фона



Рис. 13.8 ▼ Выбор картинки из раздела **Темы**

14 Глава

Соединение Xbox 360 с компьютером

В этой главе:

- Подключаем Xbox 360 к ПК
- Видео, музыка и картинки
- Windows Media Center
- Windows Media Player 11



Многие пользователи подключают Xbox 360 к компьютеру не только для того, чтобы выйти с помощью ПК в Xbox Live, но и для того, чтобы просматривать потоковое видео, передаваемое с компьютера. Как вы помните, Xbox 360 поддерживает ограниченное количество видеоформатов, а с помощью подключения к ПК возможности приставки значительно расширяются. В таком варианте соединения Xbox 360 может воспроизвести практически любой файл, который читается программой Windows Media Player 11 или Windows Media Center. А именно через эти две программы осуществляется воспроизведение потокового видео. То есть все то, что сможет воспроизвести у вас на компьютере Windows Media Player 11 или Windows Media Center (с любым набором дополнительных кодеков), сможет показать и Xbox 360.

Сама методика физического соединения Xbox 360 с компьютером может быть любой. Например, возможно подключить эти два устройства через локальную сеть, посредством маршрутизатора или коммутатора. Здесь главное, чтобы приставка и компьютер были в одной сети и могли обмениваться информацией. Также можно подключить приставку напрямую ко второй сетевой карте компьютера. Кстати, подключение к Xbox Live в любом из вариантов соединения приставки и компьютера не требуется. Далее в соответствующих разделах мы в пошаговом режиме рассмотрим варианты соединения Xbox 360 и ПК.

14.1. Xbox 360 и Windows Media Center

На компьютерах с операционной системой Windows Vista Home Premium и Windows Vista Ultimate для работы с Xbox 360 дополнительное программное обеспечение не требуется. Достаточно встроенной программы Windows Media Center или программы Windows Media Player 11. Если на компьютере установлена операционная система Windows XP, Windows Vista Home Basic или Windows Vista Business, то вам придется использовать исключительно Windows Media Player 11 (см. раздел 14.2). Далее в пошаговом режиме мы рассмотрим процесс настройки совместной работы Xbox 360 с программой Windows Media Center.

14.1.1. Инструкция по настройке совместной работы Xbox 360 и Windows Media Center

1. Подключите Xbox 360 к компьютеру одним из способов. Как уже говорилось, главное, чтобы устройства были в одной сети. Затем включите оба устройства, перейдите на приставке к вкладке **Мультимедиа**. Далее выберите ссылку **Центр Мультимедиа**. Откроется новая страница **Windows Media Center**, с которой и начнется старт всей настройки подключения консоли к ПК (рис. 14.1).



Рис. 14.1 ▼ Начальная страница настройки соединения

2. Выберите на странице **Windows Media Center** ссылку с одноименным названием. Приставка проверит подключение к сети или к ПК, и если все нормально и проблем с соединением нет (два устройства друг друга видят), то откроет новую страницу **Ключ для установки Windows Media**

Center (рис. 14.2). На этой странице вы найдете восьмизначный цифровой ключ, который необходимо переписать на листок и впоследствии в определенный промежуток времени ввести на компьютере. Предлагаемый ключ – своего рода идентификатор для двух устройств, и у каждой приставки он будет свой.

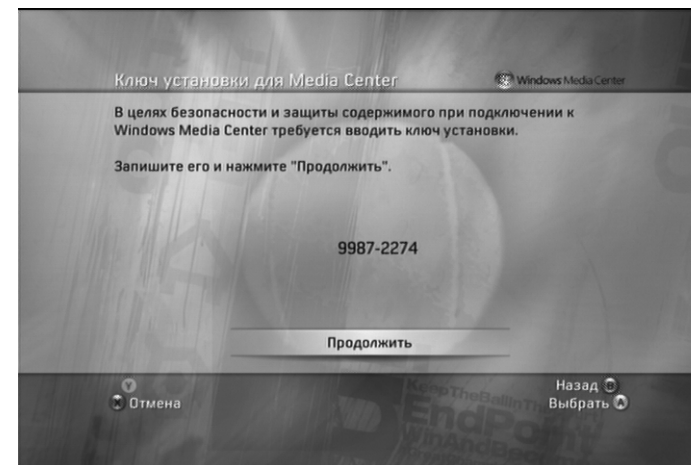


Рис. 14.2 ▼ Страница Ключ для установки Windows Media Center

3. Нажмите на странице **Ключ для установки Windows Media Center** кнопку **Продолжить** и перейдите на время к компьютерной системе под управлением Windows Vista, но не включайте и лучше вовсе не трогайте Xbox 360. Запустите на ПК программу Windows Media Center и перейдите к пункту меню **Задачи** (рис. 14.3). Затем выберите курсором мыши команду **Медиаприставка**. Откроется новая страница **Установка Медиаприставки** (рис. 14.4). Это начальная страница процесса настройки двух устройств на совместную работу. Для продолжения нажмите кнопку **Далее**.
4. За начальной страницей настройки откроется следующая страница, на которой вам потребуется ввести тот самый ключ, полученный на Xbox 360 (рис. 14.5). Введите ключ и нажмите кнопку **Далее**. Следующая страница предложит сохранить вам настройки подключения для вашего брандмауэра (рис. 14.6). Иначе говоря, Windows Media Center автоматически добавит правила исключения, для того чтобы ваш брандмауэр корректно обрабатывал соединение с Xbox 360. К сожалению, некоторые брандмауэры могут сопротивляться, поэтому, возможно, вам придется настраивать свой брандмауэр вручную или вовсе отключить брандмауэр на время, если настроить самостоятельно его не получается. В дальнейшем всегда можно задать вопрос на одном из форумов (например, на сайте русско-

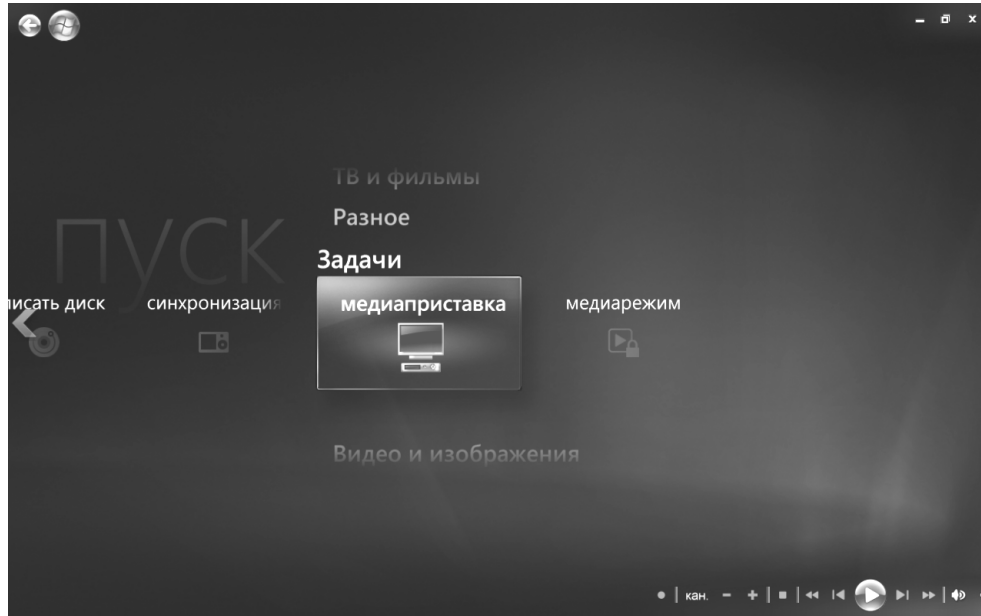
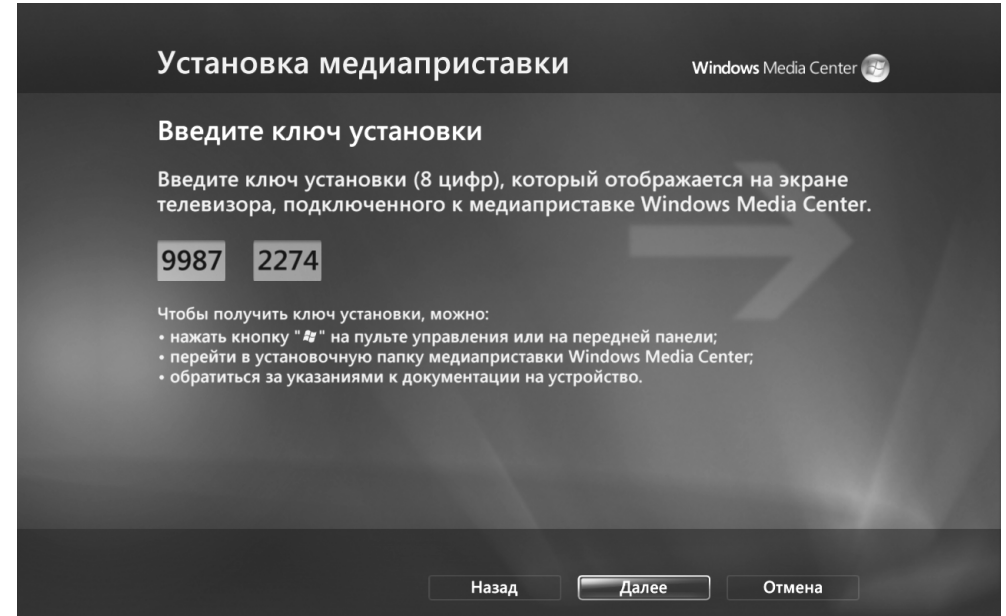
Рис. 14.3 ▼ Windows Media Center и пункт меню **Задачи**

Рис. 14.5 ▼ Вводим ключ

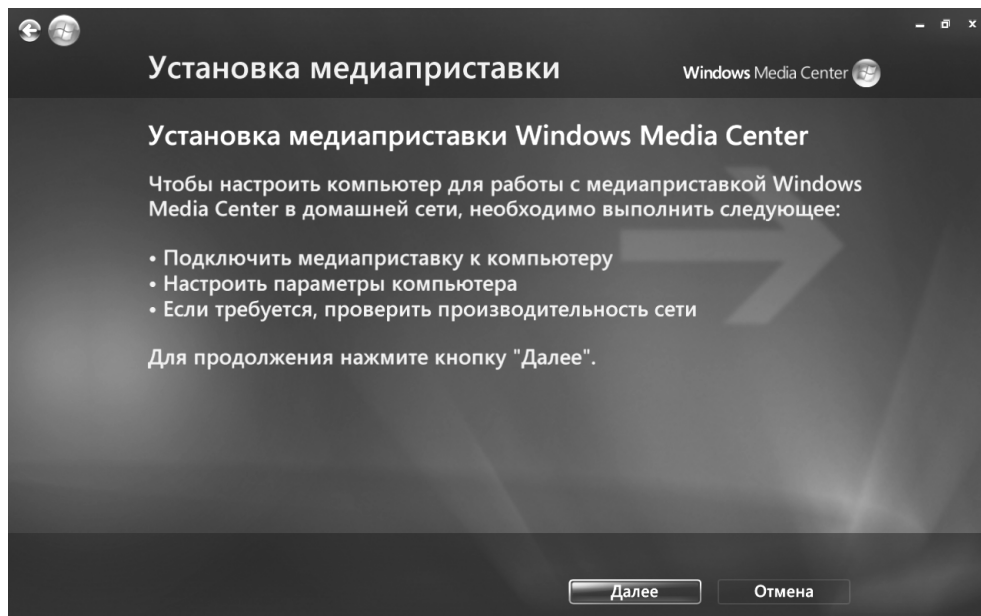
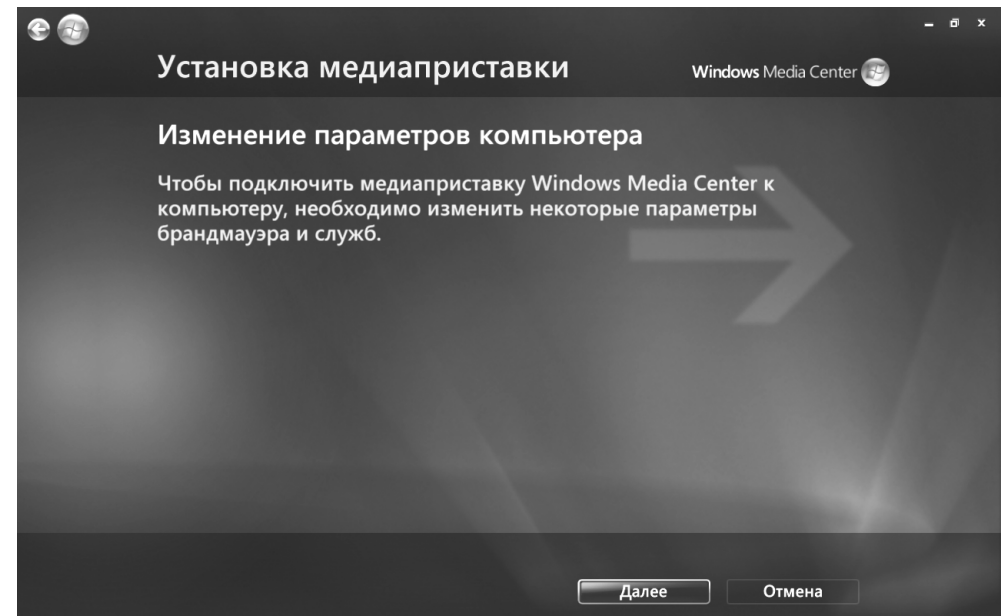
Рис. 14.4 ▼ Страница **Установка Медиаприставки**

Рис. 14.6 ▼ Автоматическая настройка брандмауэра

язычного сообщества пользователей Xbox 360 по адресу: <http://www.ozzxxzo.com>) и попросить помощи в настройке вашего программного обеспечения.

5. На следующей странице настроек программа Windows Media Center предложит вам разрешить просматривать все папки с мультимедиа-содержимым на компьютере (рис. 14.7). Выбираем флажок **Да** (иначе зачем мы затеяли всю эту настройку). Следующая страница запустит процесс индексации папок мультимедиа на компьютере (рис. 14.8). Когда индексация будет завершена, откроется страница окончания настроек. Нажмите кнопку **Готово**. Как только вы это сделаете, на приставке Xbox 360 запустится свой процесс установки параметров Windows Media Center. По окончании настроек и всех установок на экране телевизора откроется заглавная страница **Windows Media Center** (рис. 14.9), которая будет точной копией страницы **Windows Media Center** на ПК. В настоящее время вы можете работать с приставкой так, как будто работаете с компьютером и все те файлы, которые умеет воспроизводить ваш компьютер через Windows Media Center, вы теперь спокойно можете просматривать и на консоли.

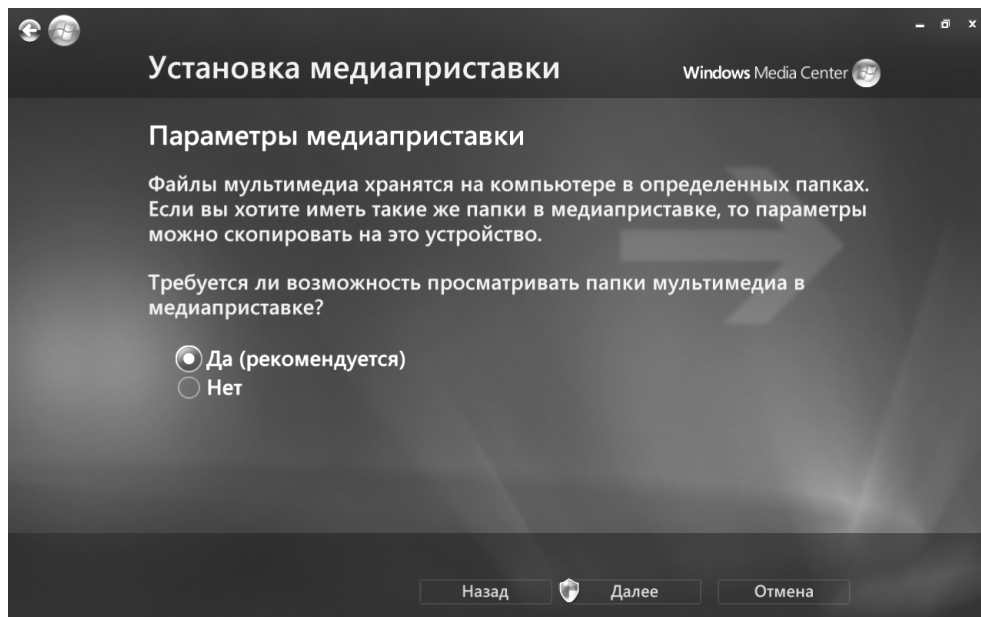


Рис. 14.7 ▼ Настройка просмотра папок мультимедиа

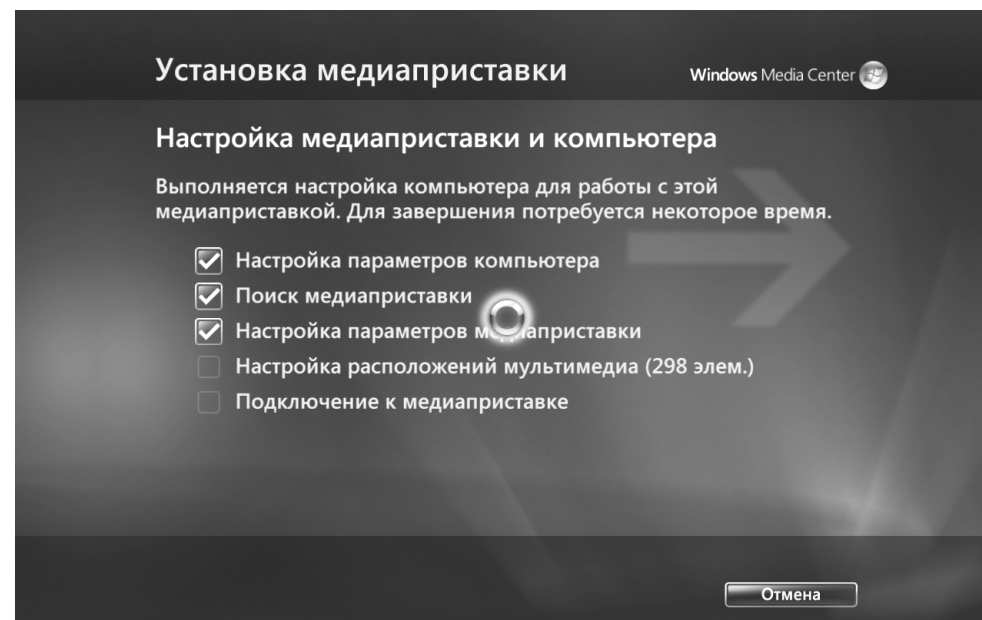


Рис. 14.8 ▼ Индексация папок на компьютере

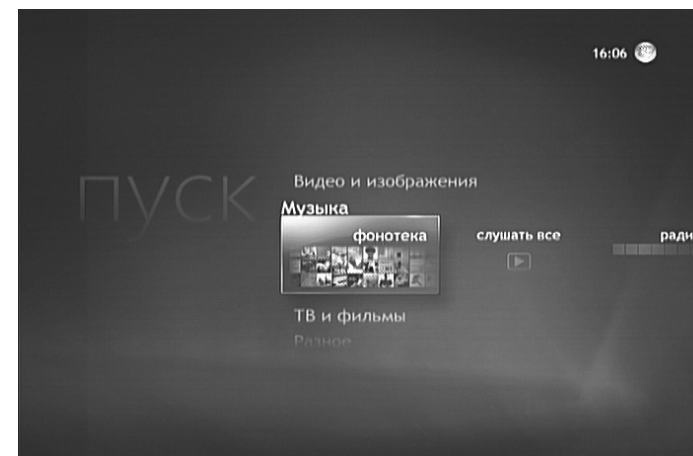


Рис. 14.9 ▼ Страница Windows Media Center на Xbox 360

14.2. Xbox 360 и Windows Media Player 11

В операционной системе Windows Vista Home Basic и Windows Vista Business нет программы Windows Media Center. Возможности инсталляции программы Windows Media Center на компьютер с системой Windows Vista Home Basic и

Windows Vista Business не предусмотрено. Для подключения Xbox 360 к компьютеру с дальнейшим воспроизведением видео на приставке необходимо использовать Windows Media Player 11. Эта программа в версиях Windows Vista Home Basic и Windows Vista Business встроена по умолчанию.

Если у вас компьютер на базе операционной системы Windows XP Service Pack 2 (не ниже), то для воспроизведения видео на Xbox 360 вам также понадобится программа Windows Media Player. По умолчанию операционная система Windows XP имеет предустановленную программу Windows Media Player девятой версии. Поэтому вам придется подключиться к Интернету, бесплатно скачать с сайта корпорации Microsoft (<http://www.microsoft.ru>) программу Windows Media Player 11 и установить новую версию приложения прямо поверх основной программы. После установки на компьютер Windows Media Player 11 можно приступать к настройке подключения Xbox 360 и компьютера на совместную работу.

14.2.1. Инструкция по настройке совместной работы Xbox 360 и Windows Media Player 11

1. Подключите Xbox 360 к компьютеру одним из вышеперечисленных способов. Главное, чтобы устройства находились в одной сети. Далее включите оба устройства и запустите на компьютере Windows Media Player 11. Выберите команды меню **Библиотека** ⇒ **Общий доступ к файлам мультимедиа**. Откроется диалоговое окно с одноименным названием выбранной команды **Общий доступ к файлам мультимедиа** (рис. 14.10).
2. В диалоговом окне **Общий доступ к файлам мультимедиа** вам необходимо выбрать оба имеющихся в окне флажка **Найти общие файлы мультимедиа** от других пользователей и **Открыть общий доступ к моим файлам мультимедиа**. Выбрав эти два флажка, нажмите кнопку **Готово**. Как только вы нажмете эту кнопку, текущее диалоговое окно сменит свое содержимое (рис. 14.11). Если вы правильно объединили Xbox 360 и компьютер в одну сеть, то в области **Параметры общего доступа** будет находиться иконка с изображением приставки и красным крестиком. Выделите курсором иконку с Xbox 360 и нажмите кнопку **Разрешить**. Красный крестик сразу преобразится в зеленый флажок. Теперь нажимайте кнопку **Применить** и переходите к Xbox 360. Программу Windows Media Player 11 можно закрыть, она уже более не нужна.
3. Перейдя к приставке, откройте в главном меню вкладку **Мультимедиа**. Для того чтобы открыть один из файлов на компьютере через приставку, выберите ссылку **Видео**, **Музыка** или **Картинка**. То есть в зависимости от того, какой вид файла вы собираетесь просматривать на приставке, вам придется выбрать соответствующий раздел. После того как зайдете

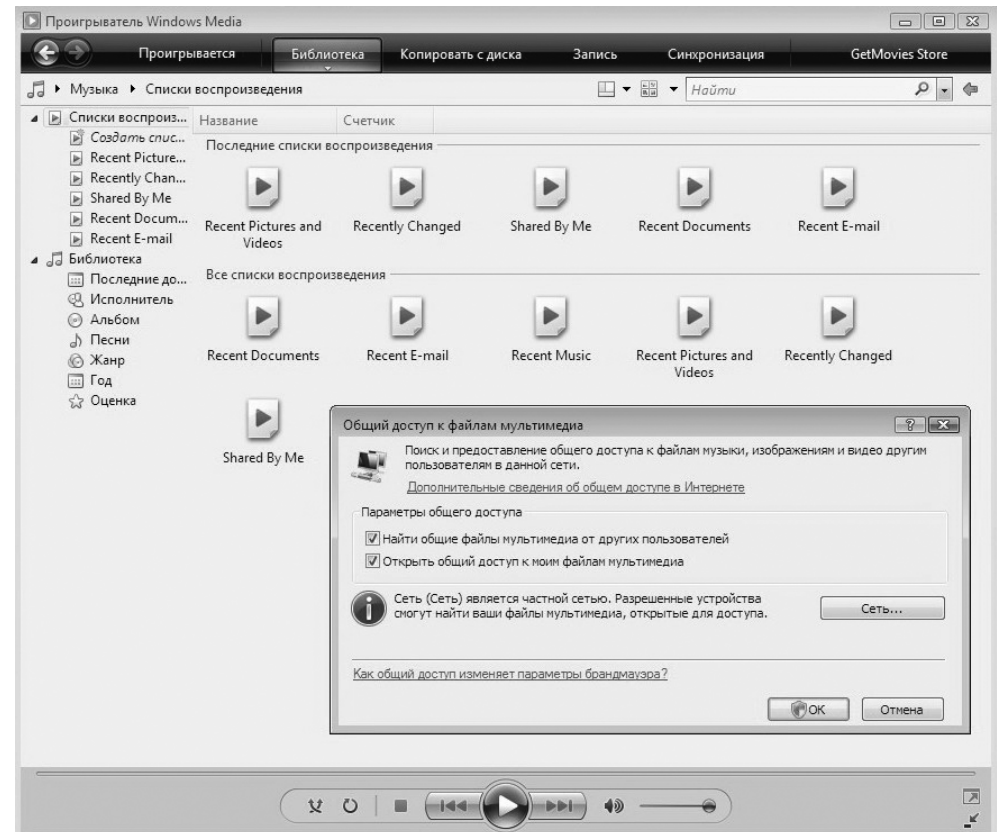


Рис. 14.10 ▾ Диалоговое окно **Общий доступ к файлам мультимедиа**

в один из разделов, нажмите на геймпаде кнопку **X** (для выбора источника воспроизведения данных). В списке выберите название вашего компьютера, и приставка отобразит мультимедиа-содержимое с ПК. Вот и все! Ах да, по умолчанию Windows Media Player 11 настроен на воспроизведение содержимого из папки **Мои документы**, поэтому и Xbox 360 будет видеть файлы только из этой папки. Чтобы расширить кругозор приставки, нужно на компьютере в Windows Media Player 11 задать в качестве источника по умолчанию одну из ваших папок или целый диск. Это можно сделать в настройках программы на компьютере, через выполнение команд **Библиотека** ⇒ **Дополнительные параметры** ⇒ **Библиотека** ⇒ **Наблюдать за папками** (рис. 14.12).

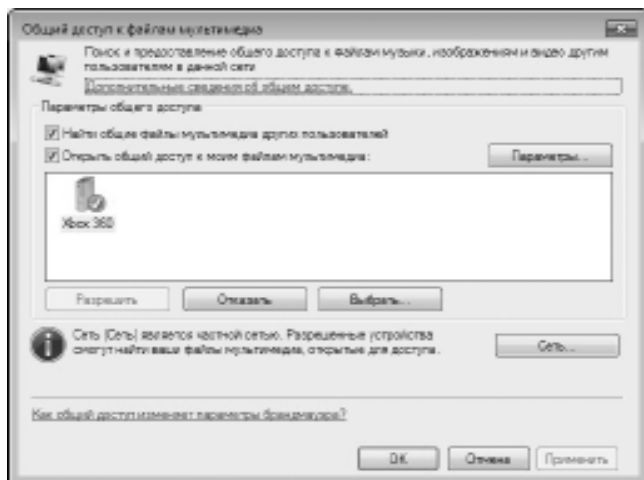


Рис. 14.11 ▼ Смена содержимого в окне **Общий доступ к файлам мультимедиа**

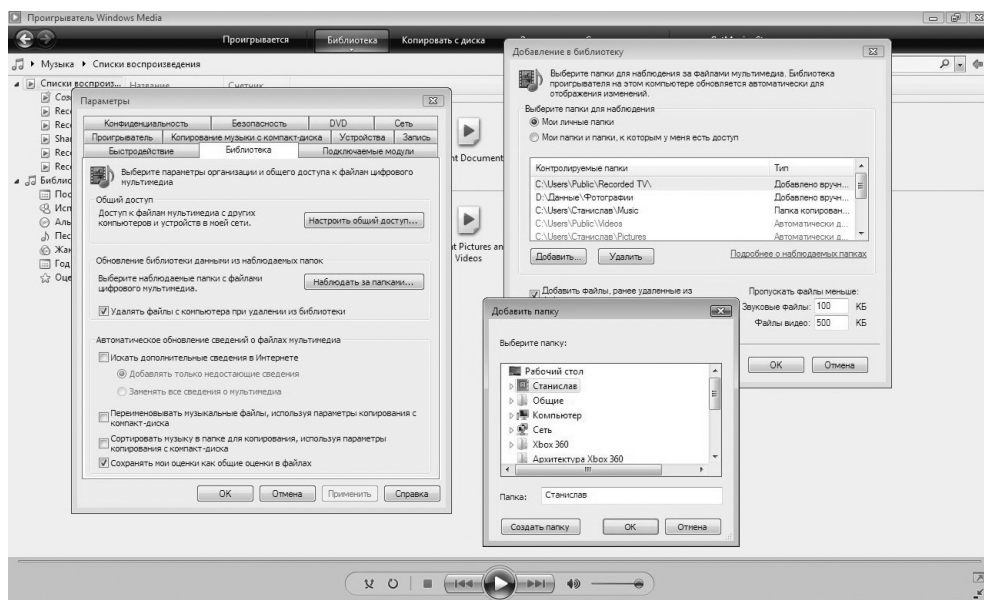


Рис. 14.12 ▼ Настройка папок в Windows Media Player 11

Алфавитный указатель

A

Achievements, 46, 188
получение, 189

D, F

DNS, 102
DVD-фильм, 205
Falcone, 25

G

Gamer Score, 46, 187
GamerCard, 46, 110
Gamertag, 45, 110
размещение в Интернете, 110, 130
регистрация с компьютера, 125
регистрация с приставки, 113
удалить
с Xbox Live, 132
с приставки, 132

H, I

HD-DVD-привод, 39
High Definition, 21
IP-адрес, 99, 101

M, U

MAC-адрес, 106
Messenger Kit, 40
Microsoft Points, 46
MTU, 103
MyGamercard.net, 130
смена дизайна карты, 131
Universal Media Remote, 39

W

Wi-Fi-адаптер, 42, 92
Windows Live ID, 112
Windows Media Center, 220
настройка, 220
Windows Media Player 11
настройка, 226

Windows Media Player 11, 226

X

Xbox, 14
Xbox 360
включение, 57
гарантия, 25
графический процессор, 19
жесткий диск, 20, 38
карта памяти, 20, 39
оперативная память, 20
официальный старт, 28
поддержка форматов, 21
порты, 21
цена, 31
Xbox 360, 18
Xbox 360 Elite, 24
Xbox Live, 46
вход, 148
выход, 150
Магазин
В центре внимания, 152
Магазин игр, 153
Новые поступления, 153
скачивание, 158
Xbox Live
играть, 191
Xbox Live Arcade, 154
Xbox Live Gold Card, 164
номинал, 165
приобрести, 166
цены, 166
Xbox Live Marketplace, 46
Xbox Originals, 156

B

Банковская карта
добавить, 174
номинал и стоимость
Microsoft Points, 174
Xbox Live Gold, 174
отписать, 177

пополнить счет, 176
 Бан, 30
 Блок питания, 56

В

Видео
 AVI, 208
 H.264, 207
 MPEG-4, 207
 WMV, 208
 кодеки, 208

Г

Гарнитура, 41

Д

Дашборд, 14, 58
 вкладки, 59
 выезжающие панели, 60
 обновление
 с игрового диска, 85
 с компакт-диска, 85
 через Интернет, 84

И

Игра
 Xbox, 156
 аркадная, 154
 разблокировать, 184
 скачать, 183
 демонстрационная, 157
 Интернет-центр, 93

К

Кабель, 37
 Камера, 42
 Картинки
 выбор источника, 213
 отображение, 214
 фон дашборда, 216
 Кодирование видео, 207
 Коды ошибок, 26
 Коммутатор, 87
 Комплектация
 Xbox 360 Arcade, 32
 Xbox 360 Elite, 34
 Xbox 360 Pro, 33
 русская, 47
 эксклюзивные версии, 35
 Контроллер, 40

Play & Charge Kit, 41
 Scene IT, 43
 аккумулятор, 41
 батарейки, 40
 вставить, 52
 кнопки, 51
 отключить, 54
 синхронизация, 53
 Концентратор, 87

Л

Личные настройки
 Активные загрузки, 136
 Вибрация, 134
 Голос, 134
 Семейный таймер, 136
 Состояние в сети, 134
 Темы, 136
 Уведомления, 135

М

Маршрутизатор, 89
 Музыка
 CD-диск, 201
 скопировать, 202
 MP3-диск, 199
 внешние накопители, 202
 выбор источника, 197

Н

Настройки консоли
 Аудио, 75
 Дисплей, 72
 Завершение работы, 79
 Фоновые загрузки, 80
 Заставка, 80
 Начало, 78
 Часы, 77
 Язык, 76
 Языковой стандарт, 77

П

Память, 81
 Панель
 задняя, 50
 передняя, 49
 Подключение
 HDMI, 56
 композитное, 55
 компонентное, 55
 переключатель, 56

Подключение к Xbox Live
 в автоматическом режиме, 96
 Подписка
 золотая, 112
 оплата
 банковская карта, 180
 карта Xbox Live Gold Card, 178
 серебряная, 112
 Поинты Microsoft Points, 162
 Microsoft Points Card, 162
 номинал, 165
 приобрести, 166
 цены, 166
 пополнить счет с приставки, 168
 пополнить счет с сайта, 170
 Провайдер, 95
 Проживание, 61
 Прокат фильмов, 211
 Профиль
 Автоматический вход, 146
 Изменить профиль, 138
 Девиз игрока, 140
 Игровая зона, 140
 Имя, 141
 Картинка игрока, 140
 Настройки
 конфиденциальности, 142

тег, 139
 Настройки игры, 142
 Посмотреть репутацию, 142
 Просмотреть игры, 137
 Учетные записи, 144
 Профиль игрока, 61
 автономный, 63
 перенос, 64

Р

Ревизия, 17
 Родительский контроль, 80
 Руль, 42

С

Сбросить настройки, 82
 Сетевые карты, 94, 104
 Список друзей, 194

Т

Точка доступа, 90

Я

Язык, 61

Книги издательства «ДМК Пресс» можно заказать в торгово-издательском холдинге «АЛЬЯНС-КНИГА» наложенным платежом, выслать 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 игровой приставки Xbox 360

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 70×100 ¹/₁₆.

Гарнитура «Баскервиль». Печать офсетная.

Усл. печ. л. 21,75. Тираж 2000 экз.

№

Издательство ДМК Пресс

Web-сайт издательства: www.dmk-press.ru

Internet-магазин: www.abook.ru