

Секреты игровой приставки

Хбох 360



Комплектация

Аксессуары

Настройка консоли

Подключение к Xbox Live

Регистрация Gamertag

Играем в Xbox Live

Xbox Live Arcade

Пользовательские темы

Музыка

Видео и DVD

Фотографии

Хбох 360 и компьютер

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Г67

Горнаков С. Г.
Г67 Секреты игровой приставки Xbox 360. – М.: ДМК Пресс, СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 232 с.: ил.

ISBN 978-5-94074-417-7 («ДМК Пресс»)
ISBN 978-5-9775-0291-7 («БХВ-Петербург»)

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 аудиодисков, 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 681.3.06
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.

© Горнаков С. Г., 2008
ISBN 978-5-94074-417-7 («ДМК Пресс») © Оформление, ДМК Пресс, 2008
ISBN 978-5-9775-0291-7 («БХВ-Петербург») © Издание, БХВ-Петербург, 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. Рюль	42
2.6.9. Scene IT	43
Глава 3. Первое знакомство с Xbox 360	45
3.1. Основы терминологии Xbox 360	45
3.2. Открываем коробку с приставкой	47
3.2.1. Комплектация	48
3.3. Устройство приставки	49
3.3.1. Передняя панель приставки	49
3.3.2. Задняя часть приставки	50
3.4. Геймпад	51
3.4.1. Вставляем батарейки	52
3.4.2. Поговорим о том, как использовать одновременно несколько геймпадов	53
3.5. Подключаем Xbox 360 к телевизору	54
3.5.1. Композитное подключение	55
3.5.2. Компонентное подключение	55
3.5.3. HDMI-подключение	56
3.6. Подключаем Xbox 360 к электрической сети	56
3.7. Первое включение	57
3.7.1. Интерфейс пользователя	58
3.7.2. Начало первичной настройки приставки	61
3.7.3. Создание локального профиля пользователя	63
3.7.4. Перенос профиля пользователя из Xbox Live	64
3.7.5. Окончание первичной настройки приставки	68

Часть II

Система и ее тонкая настройка

Глава 4. Системные настройки	71
4.1. Настройки консоли	72
4.1.1. Дисплей	72
4.1.2. Аудио	75
4.1.3. Язык	76
4.1.4. Часы	77
4.1.5. Языковой стандарт	77
4.1.6. Начало	78
4.1.7. Завершение работы	79
4.1.8. Заставка	80
4.1.9. Дистанционное управление и сведения о системе	80
4.2. Родительский контроль	80
4.3. Память	81
4.4. Начальная установка	82
4.5. Обновление дашборда	83
4.5.1. Обновляем дашборд через Xbox Live	84
4.5.2. Обновляем дашборд с помощью записанного диска	85
4.5.3. Обновляем дашборд с игрового диска	85

Глава 5. Настраиваем подключение к Xbox Live	86
5.1. Обзор возможных способов подключения к Интернету ...	86
5.1.1. Концентратор	87
5.1.2. Коммутатор	87
5.1.3. Маршрутизатор	89
5.1.4. Точка доступа	90
5.1.5. Беспроводной USB-адаптер	92
5.1.6. Интернет-центр	93
5.1.7. Две сетевые карты	94
5.2. Какой способ подключения выбрать?	94

5.3. Провайдеры интернет-услуг	95
5.4. Модем, модем + маршрутизатор или интернет-центр	96
5.5. Подключение к Xbox Live в автоматическом режиме	96
5.6. Механика раздачи IP-адресов в локальной сети	99
5.7. Подключение к Xbox Live в ручном режиме	100
5.7.1. Тест IP-адреса	101
5.7.2. Тест DNS	102
5.7.3. Тест MTU	103
5.7.4. Тест Xbox Live	104
5.8. Подключение к Xbox Live через две сетевые карты	104
5.8.1. Настройка MAC-адреса	106
Глава 6. Регистрация Gamertag	109
6.1. Gamertag и GamerCard	110
6.2. Золотая и серебряная подписки Xbox Live	112
6.3. Windows Live ID	112
6.4. Регистрация Gamertag с приставки	113
6.5. Регистрация Gamertag с компьютера	125
6.6. Сервис MyGamerCard.net	128
6.7. Удаление Gamertag	132
Глава 7. Настройки пользователя	133
7.1. Личные настройки	133
7.1.1. Состояние в сети	134
7.1.2. Голос	134
7.1.3. Вибрация	134
7.1.4. Уведомления	135
7.1.5. Темы	136
7.1.6. Активные загрузки	136
7.1.7. Семейный таймер и завершение работы	136
7.2. Настройки профиля	137
7.2.1. Просмотреть игры	137
7.2.2. Изменить профиль	138
7.2.3. Просмотреть репутацию	142
7.2.4. Настройки игры по умолчанию	142

7.2.5. Учетные записи	144
7.2.6. Автоматический вход	145

Часть III

Сервис Xbox Live

Глава 8. Обзор возможностей сервиса

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

Глава 9. Делаем покупки в магазине

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

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-

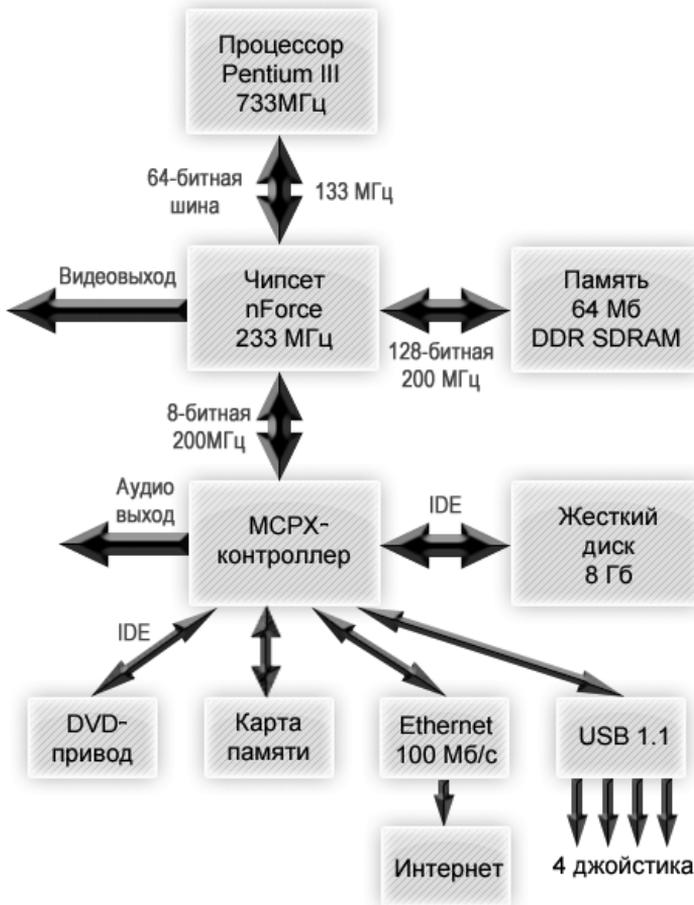


Рис. 1.2 ▼ Схематическое изображение аппаратной части Xbox

ной технологии, что позволило уменьшить ее физический размер, а также отчасти несколько сократить перегрев платы. В Xbox использовался мощный на тот промежуток времени процессор Pentium III с частотой 733 МГц, сделанный 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 приставки 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 мощности 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).



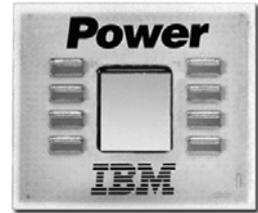
Рис. 1.4 ▼ Приставка Xbox 360

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.

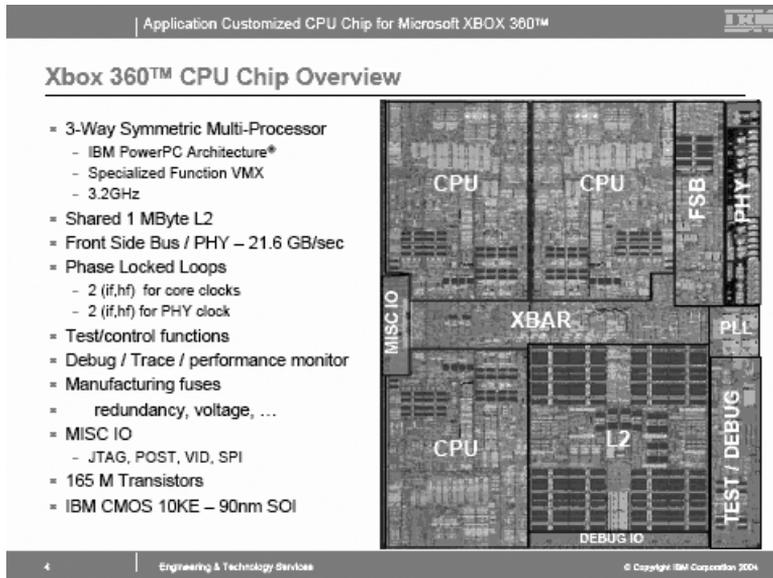


Рис. 1.6 ▼ Архитектура процессора Xbox 360

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.

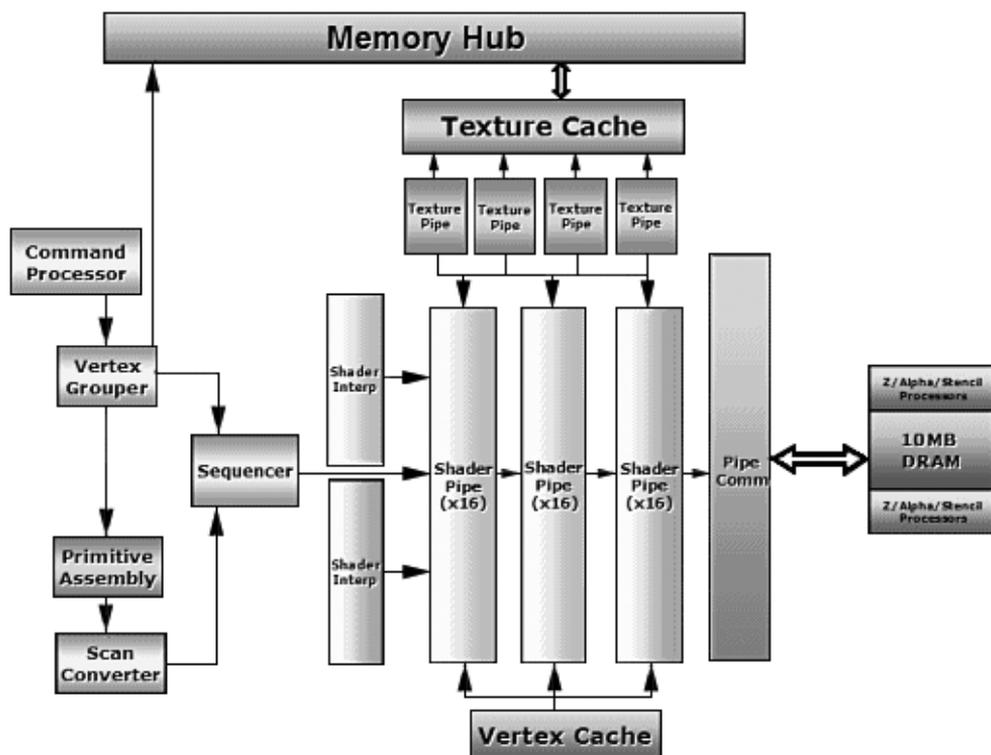


Рис. 1.7 ▼ Унифицированная шейдерная архитектура графического чипа ATI

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 720р. Также имеется более высокое разрешение экрана в 1920 пикселей по ширине и в 1080 пикселей по высоте. Это разрешение обозначается как 1080i/1080р 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 720р или 1080i/1080р. Сам формат цифровой записи 720р, 1080i и 1080р имеет свое техническое определение. Так, цифры в этих обозначениях представляют количество строк на экране телевизора по высоте. В свою очередь, английские буквы *r* и *i* обозначают соответственно чересстрочную (*interlaced*) и прогрессивную (*progressive*) развертку экрана телевизора.

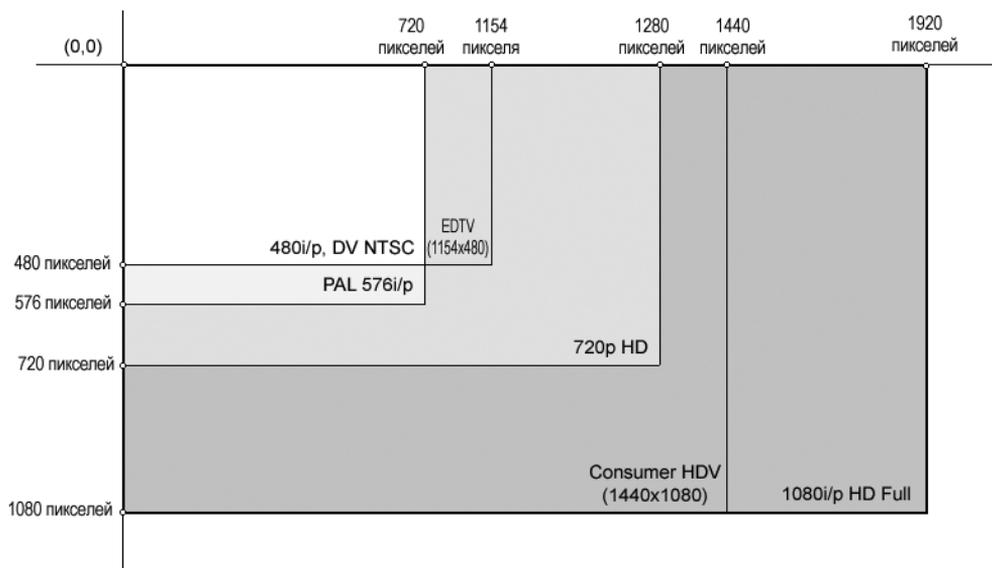


Рис. 1.8 ▼ Разрешение экранов телевизоров и типы сигналов

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 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.ozzxzxo.com>. На форуме есть отдельная ветка по выбору телевизора и аудиосистемы.