

Секреты игровых приставок

Горнаков С. Г.

Nintendo DS и Wii



Комплектация консолей

Пользовательский интерфейс

Тонкая настройка системы

Личные настройки

Игровой режим

Работа с каналами

Покупка игр в Wii Shop Channel

Общение в чате

Общение в Wii Message Board

Подключение к Интернету

Работа с Nintendo Browser

Wii Friend Code

и многое другое

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Г67

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

ISBN 978-5-94074-412-2 («ДМК Пресс»)
ISBN 978-5-9775-0290-0 («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.

Эта книга рассказывает об игровых приставках Nintendo Wii и Nintendo DS Lite. В книге вы найдете массу полезной информации, начиная с первого включения приставок и заканчивая настройкой Интернета.

Изучается комплектация консолей, пользовательский интерфейс, тонкая настройка системы, личные настройки, игровой режим, работа с каналами, покупка игр в Wii Shop Channel, общение в чате и в Wii Message Board, подключение к Интернету, работа с браузером Nintendo Browser, использование Wii Friend Code и многое, многое другое. Подарите себе эту не имеющую аналогов на нашем книжном рынке книгу, и вы узнаете немало интересного о приставках нового поколения Nintendo Wii и Nintendo DS Lite!

УДК 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.

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 978-5-94074-412-2 («ДМК Пресс») © Оформление, ДМК Пресс, 2008
ISBN 978-5-9775-0290-0 («БХВ-Петербург») © Издание, БХВ-Петербург, 2008

Содержание

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

Глава 3

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

Глава 4

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

Глава 5

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

Глава 6

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

Глава 7

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

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

Глава 8

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

Глава 9

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

Часть II

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

Глава 10

История развития портативных приставок

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

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

Глава 11

Первое знакомство с Nintendo DS Lite

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

Глава 12

Настройка системы

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

Глава 13

Играем и наслаждаемся

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

13.7. Флэшка	228
--------------------	-----

Глава 14

Чат PictoChat	231
14.1. Включаем чат	231
14.2. Изучаем элементы управления чатом	233
14.3. Создаем и посылаем сообщения	234

Глава 15

Nintendo DS Browser	236
15.1. Две версии Nintendo DS Browser	237
15.2. Первое включение браузера	239
15.3. Первые настройки браузера	240
15.4. Изучаем интерфейс браузера	243
15.5. Настройки браузера	244
15.6. Подключаемся к Интернету по Wi-Fi	246
15.6.1. Настраиваем подключение к точке доступа	248
15.6.2. Настраиваем подключение через Wi-Fi USB Connector	252
15.7. Работаем с браузером	254
15.7.1. Режимы работы браузера	255

Заключение	257
-------------------------	------------

Приложение

Старые добрые игры от приставок Nintendo	259
П.1. Игры NES	259
П.2. Игры Super NES (SNES)	271

Алфавитный указатель	285
-----------------------------------	------------

1 Глава

Долгая дорога к Wii

В этой главе:

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

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

1.1. От игровых карт к игровым приставкам

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



Рис. 1.1 ▼ Японские игровые карты



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

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

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

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



Рис. 1.3 ▼ Игровая приставка Famicomr

1.2. Family Computer

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

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



Рис. 1.4 ▼ Игровая приставка Nintendo Entertainment System

1.3. Nintendo Entertainment System

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

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

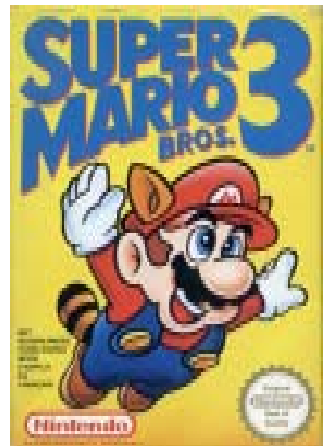


Рис. 1.5 ▼ Обложка игры Super Mario Bros 3

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

1.4. Super Nintendo Entertainment System

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



Рис. 1.6 ▼ Приставка Super Nintendo Entertainment System



Рис. 1.7 ▼ Приставка Super Famicom



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

Рис. 1.8 ▼ Одна из модификаций SNES

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

1.5. Nintendo 64

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



Рис. 1.9 ▼ Приставка Nintendo 64

1.5.1. Технические характеристики

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

1.5.2. Картриджи

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

1.5.3. Модификации

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

1.6. Nintendo GameCube

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

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



Рис. 1.10 ▼ Приставка Nintendo GameCube

1.6.1. Технические характеристики

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

2 Глава

За что все любят Wii

В этой главе:

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

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

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



Рис. 2.1 ▼ Приставка Nintendo Wii

2.1. Развлечение для всей семьи

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

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

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

Примечание. Для интереса, по окончании работы над книгой, а это примерно 2–3 месяца спустя, я сделаю еще пару скриншотов с этих двух сайтов и размещу их в конце книги в разделе Заключение. Будет весьма интересно сравнить стати-

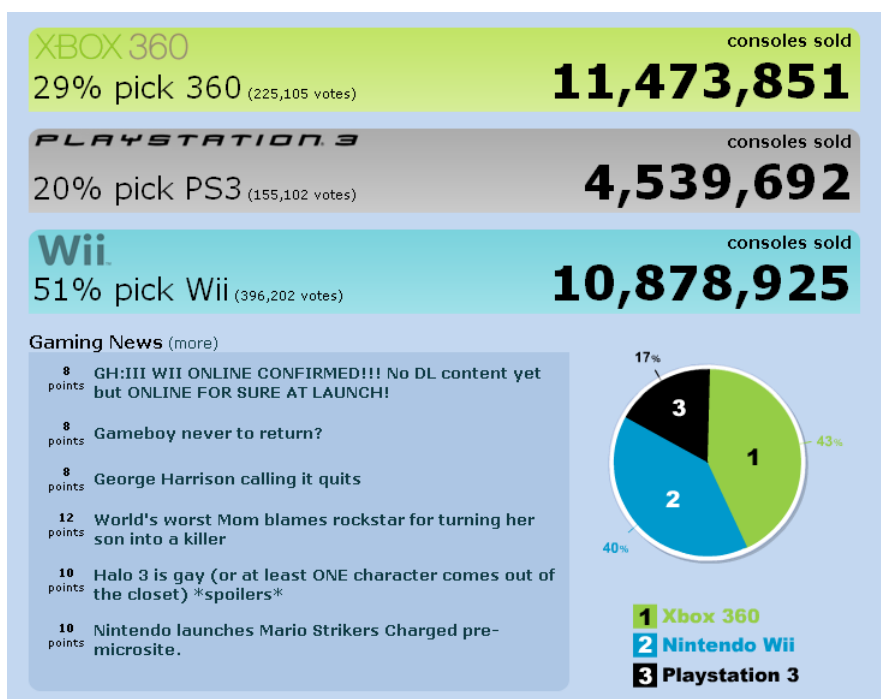


Рис. 2.2 ▼ Статистика продаж консолей от NexGenWars.com

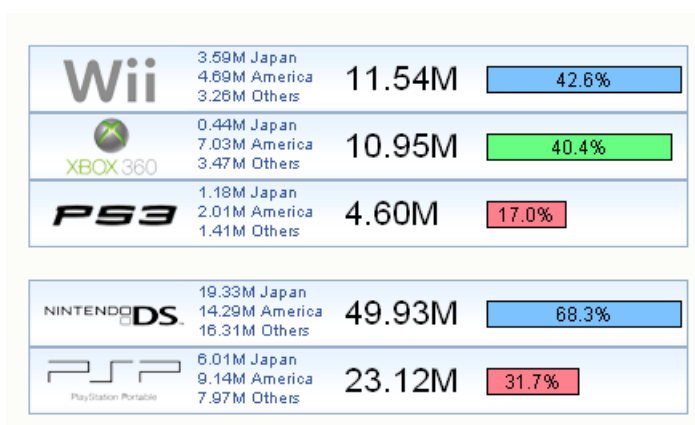


Рис. 2.3 ▼ Статистика продаж консолей от VGCharts.com

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

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

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

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



Рис. 2.4 ▼ Wii Remote

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

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

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

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

2.2.1. Nunchuk

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

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



Рис. 2.5 ▼ Дополнительное устройство Nunchuk



Рис. 2.6 ▼ Держим Nunchuk в руке