

USER MANUAL **всё что нужно знать о Open PS2 Loader (OPL)**

⊕ [1. Что такое Open PS2 Loader \(OPL\)?](#)

Программа для консоли Sony Playstation 2, предназначенная для запуска игр с USB-носителя (флешки или внешнего жесткого диска - далее USB Flash Drive и USB HDD соответственно), или по сети с компьютером.

⊕ [2. Можно ли через OPL запускать игры от PS 1 / PSOne?](#)

Нет, нельзя.

⊕ [3. Какой USB-носитель подойдёт для запуска игр?](#)

Подойдёт любая флешка или внешний жёсткий диск с файловой системой FAT16 или FAT32. NTFS и exFAT не поддерживаются!

Есть ограничения на размер файла — если при копировании с Windows PC появляется сообщение «Ошибка ! Не удаётся записать» - значит превышен допустимый размер файла: для FAT 16 -ограничение 2Gb, для FAT 32 - 4Gb,

⊕ [4. Как правильно скопировать игру на USB-носитель?](#)

Существует три способа:

⊕ [Запуск образа .iso](#)

В OPL есть поддержка образов в формате .iso, этот способ распространяется на игры объёмом **до 4 GB**. Только если флешка отформатирована в FAT 32.

NTFS — не поддерживается. Если нужная игра имеет файл *.iso размером больше 4Gb — используйте запись через **USBUtil** - игровой файл будет разделен на куски до 1Gb

Для запуска игры необходимо:

1. Создать на USB-носителе папки с названиями CD и DVD - обязательно заглавными буквами.

При первом запуске OPL (версия OPL_093_Rev_851_all) на PlayStation 2 эти и другие папки будут созданы на флешке автоматически.

2. Скопировать в папку «DVD» — DVD образы игр, в папку «CD» - CD образы игр, 3. Переименовать образ по такому принципу: **загрузчик диска.название.iso**

Загрузчик (SLES_, SCUS_, SLUS_,...) указать заглавными (БОЛЬШИМИ) буквами.

При наличии строчных букв игра будет зависать на белом экране во время запуска.

Название должно содержать не более 32 символов (включая пробелы), иначе оно не будет отображаться в меню OPL.

Пример: **SLES_517.41.1945 I&II The Arcade Games.iso**

Внимание! В пиратских руссификациях загрузчиком не всегда является ID диска, как в приведённом примере. Это может быть LOADER.00, MULTI.ELF или **NORG_000.00**.

Последний (**NORG_000.00.**) можно указать в качестве загрузчика. Для первых двух данный метод запуска не подходит (игры не будут отображаться в меню OPL).

⊕ [Возможные проблемы](#)

ПРОБЛЕМА / Вопрос:

Почему OPL не видит скопированный образ?

РЕШЕНИЕ / Ответ:

1. Папка названа строчными (маленькими а не БОЛЬШИМИ) буквами.
2. По ошибке скопировали образ в корневую директорию.
3. Проверьте имя файла, может быть, где-то пропустили точку (их должно быть три).
4. В названии больше 32 символов.
5. На некоторых флешках образы не отображаются в списке OPL, игры запускаются только через список ul.cfg.

ПРОБЛЕМА / Вопрос:

Почему игра зависает на белом экране при запуске?

РЕШЕНИЕ / Ответ:

1. Региональный код содержит строчные буквы.
2. Образ скопирован не в ту папку.

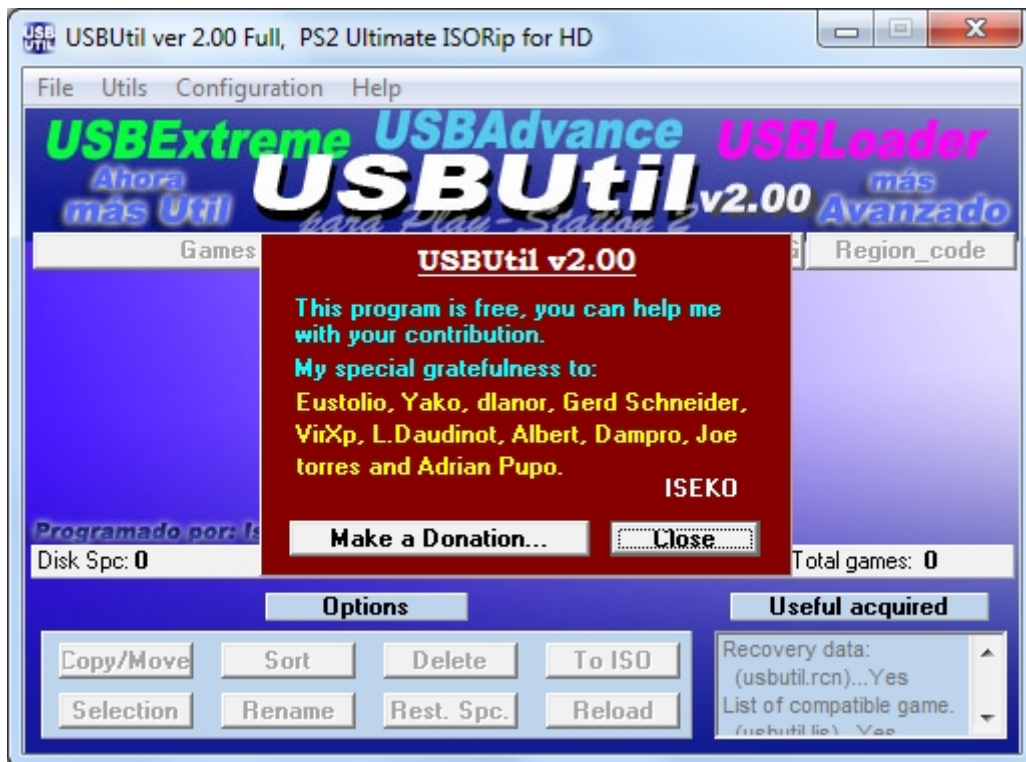
⊕ Копирование с помощью USBUtil

Игры копируются быстро, но прога отказывается конвертировать многие образы для CD дисков.

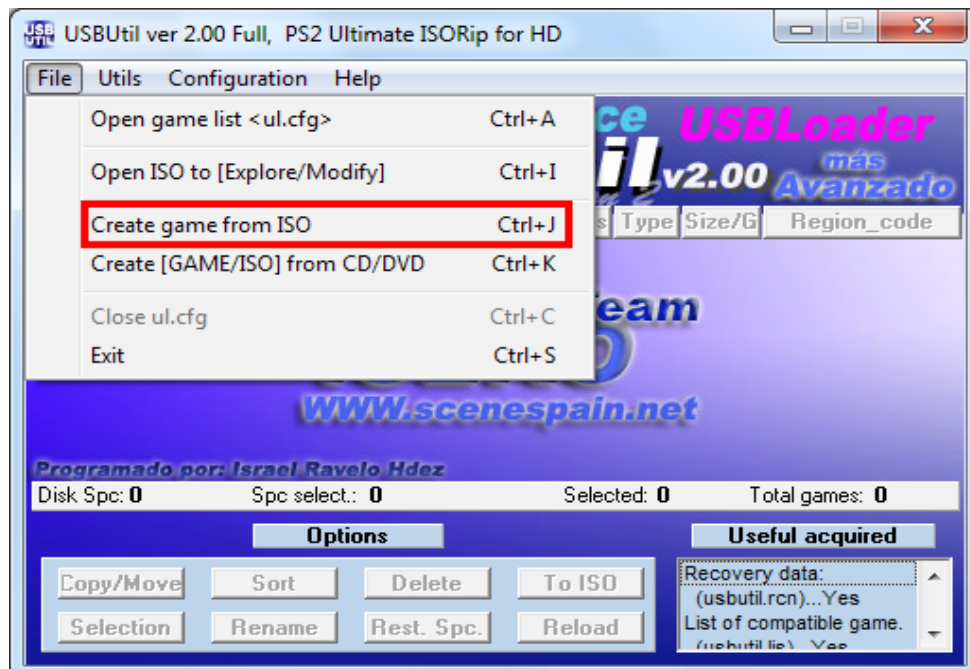
Инструкция:

Перед запуском освободите виртуальный привод от образа, который хотите скопировать (если он там есть).

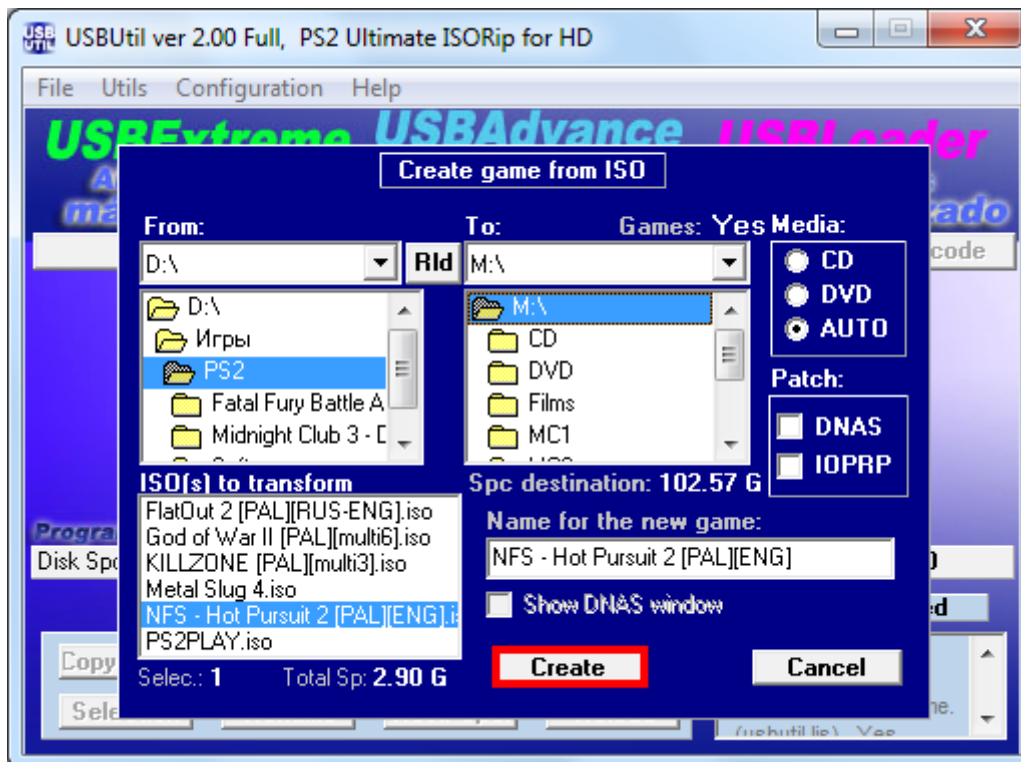
1. Запускаем программу, в открывшемся поверх неё окне нажимаем "Close".



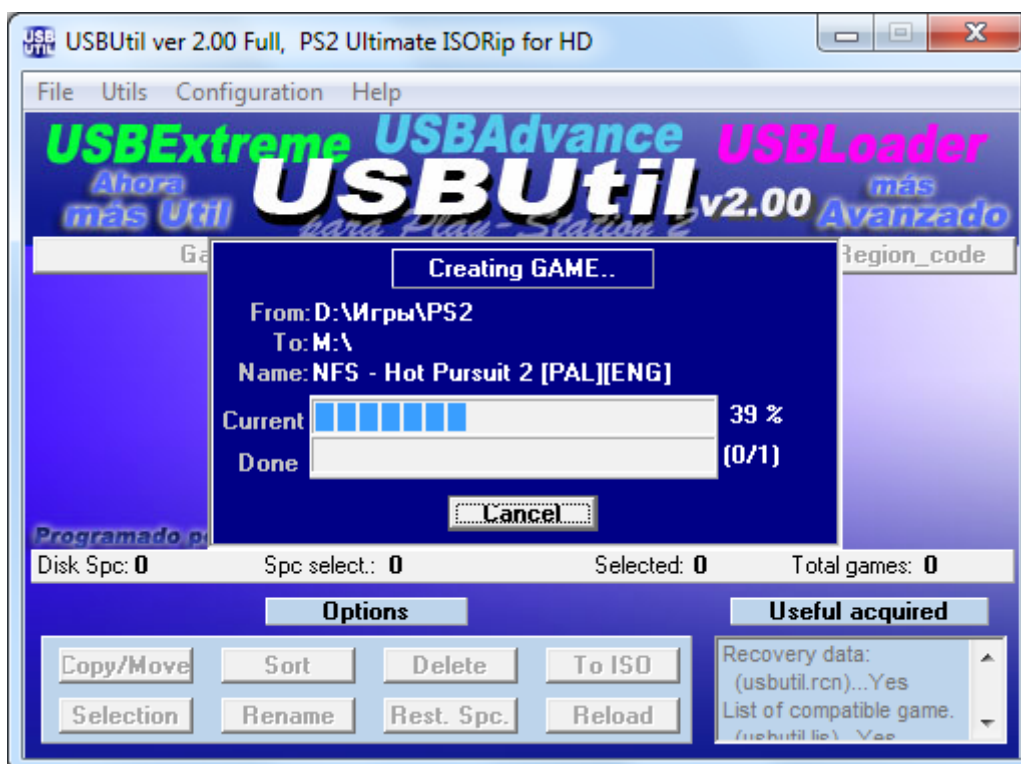
2. Нажимаем File->Create game from ISO.



3. Выбираем, откуда [From:], что [ISO(s) to transform] и куда [To:] устанавливать, в Media - ставим галочку на AUTO. Нажимаем "Create".



4. Ждём.



⊕ [Возможные проблемы](#)

ПРОБЛЕМА / Вопрос:

После нажатия кнопки "Create" выскакивает окно с текстом "Error in sistem.cnf" и игра не копируется, что делать?

РЕШЕНИЕ / Ответ:

Закрыть программу и переходить к способу "Копирование с помощью USBExtreme".

ПРОБЛЕМА / Вопрос:

После копирования игры и при открытии списка появляется сообщение с текстом "Games with errors, you can: Rest.Space/Try Recover", что это значит?

РЕШЕНИЕ / Ответ:

Это может быть в двух случаях:

1. В качестве регионального кода указан загрузчик LOADER.00 (указывается при копировании пиратских русификаций с выбором языка RUS/ENG), который не распознаётся программой как корректный региональный код (напрямую с работоспособностью это не связано).

2. При конвертации в поле Name for the new game было написано слишком длинное название игры (больше 32 символов, включая пробелы). В этом случае игра зависнет на белом экране во время запуска.

Такие игры имеют статус Bad и показываются в списке как удалённые. При необходимости удалять их нужно непосредственно с диска, через меню USBUtil удаляются только их названия в списке.

ПРОБЛЕМА / Вопрос:

Я удалил файл ul.cfg (список игр), как его можно восстановить?

РЕШЕНИЕ / Ответ:

Для восстановления списка игр выберите вкладку Utils->Recover list of games и укажите директорию для проверки. После восстановления списка будет показан отчёт: сколько всего игр на диске, сколько восстановлено в список и сколько восстановить не удалось (это и будут "Games with errors", их нужно удалить и установить заново).

⊕ [Копирование с помощью USBExtreme](#)

Самый длительный способ копирования. Программа конвертирует почти все предложенные ей образы. Алгоритм действий таков:

1. Загружаем образ в виртуальный привод или ставим диск с игрой в DVD ROM.

2. В CD/DVD ROM Drive выбираем соответствующий привод.

3. В Media Type выбираем тип носителя - CD или DVD.

4. В Hard Drive выбираем диск, на который хотим установить игру.

5. В поле Game Name пишем желаемое имя игры.

6. Нажимаем Start и ждём запуска игры (удобно использовать флешку или кардридер с световым индикатором — так видно процесс загрузки)

⊕ [Возможные проблемы](#)

После установки игры, независимо от способа копирования, необходимо выполнить дефрагментацию.

⊕ [Дефрагментация. Для чего это нужно?](#)

Для успешного запуска игры, в соответствии с информацией из списка совместимости, после установки на USB-носитель необходимо выполнить дефрагментацию. Лучше использовать для этой цели программу UltraDefrag или Auslogics Disk Defrag. Если после установки игра "разбита" на несколько частей (фрагментирована), возможны различные проблемы - от отсутствия звука в игре до полной её неработоспособности.

⊕ [Общие проблемы](#)

Зависание на цветных экранах - цвет экрана на котором зависла игра - это код ошибки: подробности здесь: www.beehappy.net.ua/ps2_usb_faq/#opl_color_error

Частая проблема с запуском образов — зависание на зелёном жёлтом или белом экране связано с фрагментацией файла (файлов) (жёлтый) с медленной флешкой (зелёный) и с неправильным именем или расположением файлов (белый).

Решение - дефрагментировать установленную игру или скопировать на USB-носитель другим способом.

Тормоза в видеороликах

В большинстве игр будут тормозить ролики, поскольку на всех моделях PS2 - USB 1.1. Несмотря на это, скорость чтения может различаться в зависимости от модели USB-носителя.

Отсутствие звука в игре (в роликах звук есть)

Это тоже связано с фрагментацией файла (файлов).

Решение - дефрагментировать установленную игру.

⊕ 5. Настройка ПК и OPL для запуска игр по сети

⊕ Для Windows XP Настройка компьютера для Open PS2 Loader

Этап №1. Создание структуры каталогов.

создайте каталог, который будет использоваться для хранения образов игр, например с именем PS2SMB;

(При первом запуске OPL (версия OPL_093_Rev_851_all) на PlayStation 2 эти и другие папки будут созданы на флешке автоматически.)

разместите в созданном каталоге PS2SMB вложенные папки с именами CD, DVD, ART, VMC и APPS.

CD — для образов с CD дисков

DVD — для образов с DVD дисков

ART — для графических изображений к играм (обложки, задние фоны)

VMC — для виртуальных карт памяти (работает с OPL от crazyc и ifcaro)

APPS — для запуска приложений (можно на компьютере разместить ELF файлы и запускать их через OPL)



Этап №2. Предоставление доступа к папке по сети в ОС Windows XP Professional.

Переведите ОС в режим, когда все кто подключаются по сети считаются гостями:

откройте диалоговое окно Свойства Папки (Открываете любую папку и выполняете команду Сервис/Свойства Папки. Затем переходите на вкладку Вид);

установите флажок Использовать простой общий доступ к файлам.

Также установите модель совместного доступа и безопасности для локальных учетных записей:

запустите Microsoft management console:

- откройте диалоговое окно Выполнить (Пуск/Выполнить);

- введите mmc и щелкните ОК;

откройте диалоговое окно Добавить или удалить оснастку (Консоль/Добавить или удалить оснастку);

откройте диалоговое окно добавления изолированных оснасток (Добавить);

выберите в списке оснастку Редактор объекта групповой политики и добавьте кнопкой Добавить. В появившемся диалоговом окне Выбор объекта групповой политики щелкните по кнопке Готово;

закройте окно добавления изолированных оснасток кнопкой Заккрыть;

подтвердите сделанные изменения в диалоговом окне Добавить или удалить оснастку кнопкой ОК;

откройте раздел Параметры безопасности (Политика «Локального компьютера»/Конфигурация компьютера/Конфигурация Windows/Параметры безопасности/Локальные политики/Параметры безопасности);

в правой части окна откройте пункт Сетевой доступ: модель совместного доступа...;

в появившемся диалоговом окне выберите Гостевая... и подтвердите сделанные изменения кнопкой ОК;

закройте окно Консоль 1 не сохраняя изменения консоли.

Опубликуйте созданную ранее папку в сети:

откройте окно Свойства папки PS2SMB (щелчок правой кнопки мыши по папке PS2SMB и команда Свойства) и перейдите на вкладку Доступ;

установите флажок Открыть общий доступ к этой папке и подтвердите изменения кнопкой ОК.

Далее можно размещать в каталоге PS2SMB образы дисков с играми и запускать их на игровой приставке.

⊕ [Для Windows 7](#) Настройка компьютера для Open PS2 Loader

Этап №1. Создание структуры каталогов.

создайте каталог, который будет использоваться для хранения образов игр, При первом запуске OPL (версия OPL_093_Rev_851_all) на PlayStation 2 нужные папки будут созданы на флешке автоматически.

Этап №2. Добавление пользователя GUEST и предоставление общего доступа к папке по сети в ОС Windows 7.

1. Добавляем учетную запись пользователя, которому можно будет подключаться к папке с резервными копиями игр:

Открываем окно управления компьютером (надо щелкнуть правой кнопкой мыши на значке Мой компьютер и выбрать команду Управление);

После этого сразу переходим в раздел Служебные программы/Локальные пользователи/Пользователи.

Создаем нового пользователя, например с именем GUEST. Для этого вызываем контекстное меню правой панели (щелкаем там правой кнопкой мыши в свободной области) и выбираем команду Создать пользователя (или что-то другое, где будет написано про создание пользователя).

Вводим в поле Пользователь — GUEST а в поля Пароль и Подтверждение, например, 123. Устанавливаем флажки Запретить смену пароля пользователем и Срок действия пароля не ограничен.

Подтверждаем все внесенные данные кнопкой Создать.

Закрываем окно в котором создавали пользователя.

При желании можно внести пользователя GUEST в группу Гость, чтобы сильно ограничить ему права.

Открываем диалоговое окно созданной ранее папки (Вызываем контекстное меню папки PS2SMB и выбираем команду Свойства).

Затем переходим на вкладку Доступ.

Открываем диалоговое окно Расширенная настройка общего доступа кнопкой Расширенные настройки.

Устанавливаем флажок Открыть общий доступ к этой папке.

Открываем диалоговое окно Разрешение для группы... кнопкой Разрешения.

Открываем диалоговое окно добавления пользователей кнопкой Добавить и выписываем в поле ... имя созданного ранее пользователя — GUEST и подтверждаем все кнопкой ОК.

Закрываем окно Разрешение для группы... кнопкой ОК.

Закрываем диалоговое окно Расширенная настройка общего доступа кнопкой ОК.

Закрываем диалоговое окно Свойства папки PS2SMB.

⊕ [Настройка OPL](#) Настройка Open PS2 Loader

Настройка Open PS2 Loader (OPL) для работы с сетью достаточно простая. Нам понадобится IP-адрес компьютера (например, 192.168.0.2), имя сетевой папки на этом компьютере (например, PS2SMB) и желательно последняя версия OPL. Будем считать что у вас ранее не был установлен OPL или файл с настройками на карте памяти вы удалили. Итак, приступим.

При первом запуске OPL вы попадаете сразу на экран «установок».

Переходите к настройкам сети (Network config). Здесь два раздела, первый для настройки самой консоли, второй настройки на компьютер с играми.

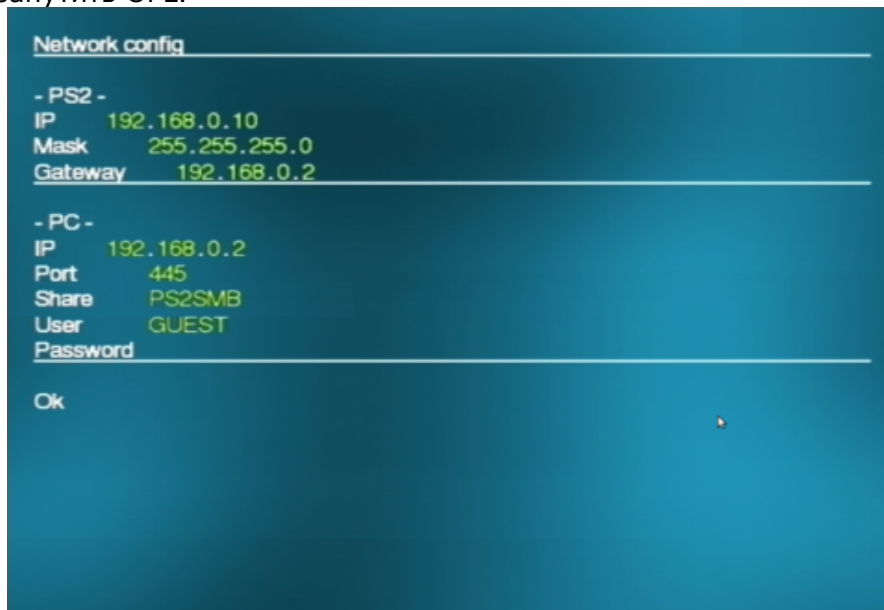
Здесь два раздела, первый для настройки самой консоли, второй настройки на компьютер с играми.

В первом разделе (-PS2-) необходимо задать IP-адрес консоли (IP), маску подсети (Mask) и шлюз (Gateway). IP-адрес консоли должен быть из той же подсети, что и компьютер. Например если IP-адрес компьютера у нас 192.168.0.2, то адрес консоли может быть 192.168.0.X. Здесь синяя часть адреса и у компьютера и у консоли должны быть одинаковыми, а вместо X можно ввести любое число от 1 до 254 (кроме 2, т.к. двойка занята в нашем примере компьютером).

Во втором разделе (-PC-) необходимо указать данные вашего компьютера: IP-адрес (IP), порт (Port), имя сетевой папки (Share), имя пользователя (Name), пароль (Password). В нашем примере IP-адрес компьютера 192.168.0.2, порт 445, имя сетевой папки — PS2SMB. Если ваш компьютер настроен на предоставление доступа пользователю Гость, то можно оставить поле имени пользователя без изменений (в некоторых случаях требуется изменить регистр символов и написать вместо GUEST — Guest).

После этого следует закрыть сетевые настройки (OK) и сохранить изменения (Save Changes).

Далее необходимо запустить сетевой модуль OPL (ETH device start mode: Manual) или настроить его автоматический запуск (ETH device start mode: AUTO) и в некоторых случаях перезапустить OPL.



⊕ [6. Что такое Виртуальная Карта Памяти \(VMC\)?](#)

В OPL есть функция "Virtual Memory Card", которая позволяет сохранять игры на флешку/USB HDD. В официальной версии можно создать карту только на 8mb, в ревизиях от ifcaro - на 8, 16, 32 и 64mb. Учтите, что чем больше объём VMC, тем дольше идёт проверка карты памяти и сохранение игры, поэтому я не рекомендую создавать карту больше 8mb.

⊕ [Как создать VMC?](#)

Заходим в настройки совместимости (Compatibility Settings) той игры, для которой хотим создать виртуальную карту памяти.

1. Выбираем VMC Slot 1 .
2. Пишем желаемое имя карте памяти (можно оставить по умолчанию).
3. Выбираем объём VMC (только для ревизий от ifcaro).
4. Нажимаем Create и ждём. После создания появится надпись VMC file created.
5. Нажимаем Save Settings.

⊕ [Как выбрать VMC?](#)

Если вы хотите использовать уже созданную виртуальную карту памяти для другой игры, делаем следующее:

Заходим в настройки совместимости (Compatibility Settings) той игры, для которой хотим выбрать виртуальную карту памяти.

Нужно указать данные созданной VMC:

1. Объём VMC, указанный при создании (только для ревизий от ifcaro).
2. Имя карты, которое дали ей при создании.
3. Если всё указано правильно, вместо Create появится кнопка Modify, жмём на неё.
4. Нажимаем Save Settings.

⊕ [Как редактировать VMC?](#)

Виртуальную карту памяти можно редактировать через uLaunchELF:

1. Заходим в mass:/VMC/
2. Выбираем нужный файл VMC (например, Racing.bin)
3. Нажимаем R1, в меню выбираем Смонтировать vmc0:

Теперь вы можете копировать сохранения с других VMC или с обычной карты памяти и удалять ненужные сохранения. Чтобы было понятно, какие игры сохранены на карте, нажимаем L1, откроется меню "Показывать содержимое как:", нажимаем "квадрат" (название игры + подробности), затем "треугольник", чтобы вернуться в меню.

⊕ [Возможные проблемы](#)

ПРОБЛЕМА / Вопрос:

При запуске игры появляется сообщение "Error with VMC file, continue with physical MC?"
Что это значит?

РЕШЕНИЕ / Ответ:

Это значит, что произошла ошибка с виртуальной картой памяти, и OPL предлагает запустить игру, используя физическую карту памяти для загрузки и сохранения данных. Это может быть по нескольким причинам:

1. Файл VMC фрагментирован, необходимо выполнить дефрагментацию.
2. Файл VMC повреждён. Причиной этому может быть некорректное копирование сейвов с физической карты памяти. Нужно удалить файл VMC, предварительно скопировав неповреждённые сейвы, и создать его заново (100% гарантии работоспособности VMC после копирования нет).

⊕ [Устройства, на которых проверялись игры](#)

- Western Digital WDH1U5000E 500Gb My Book Essential
- USB JetFlash V10 Drive TRANSCEND 8GB
- USB JetFlash V70 Drive TRANSCEND 16Gb

⊕ [Проблемные устройства](#)

Кардридеры которые нормально работают на PS2 SCPH-1/3/5/7/7500x не работают на SCPH- 9000x. Но USB-флешки работают на SCPH-9000x — нормально.

Здесь программы для PS2, PS3, новые версии OPL и другие PS2 game loader-ы:

http://psx-core.ru/load/ps2_soft/20

Списки игр PlayStation/PSone по алфавиту, жанрам... эксклюзивы по регионам:

<https://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=3987302>

Образы игр для PlayStation 2/PStwo:

<https://rutracker.org/forum/viewforum.php?f=357>

Список игр PS2 по жанрам:

<http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=2982392>

Списки PS2 игр на русском языке:

вышедших, отсутствующих на трекере и зависающих:

<http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=3235708>

Здесь собраны все игры для всех консолей:

<http://rutracker.org/forum/viewforum.php?f=548>

<http://emuparadise.me>

<http://consol-games.net>

http://nintendo.moy.su/load/playstation_2_ps2_iso_igry_obrazy/64