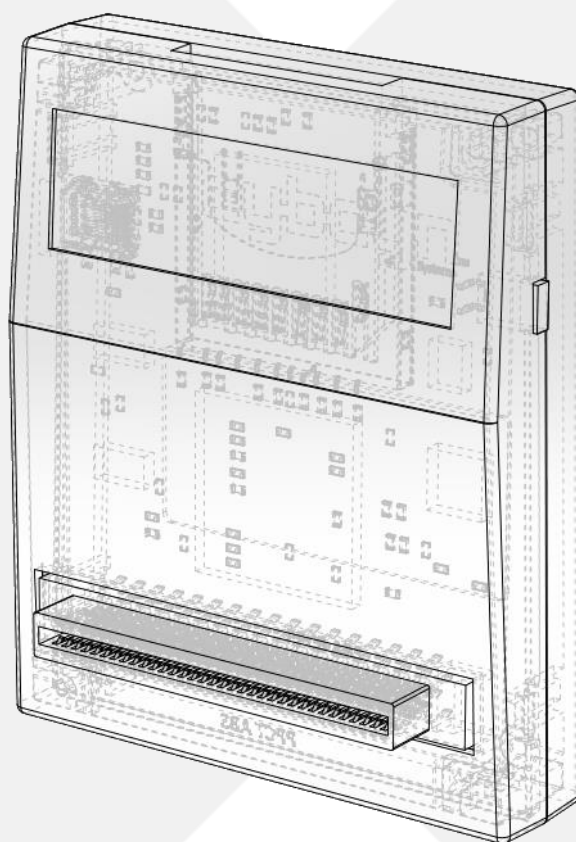




# PlayStation® Input Output

Systems Manual (Revision 3.3)



# Оглавление:

## 0-0: Об этом руководстве:

- [0-1: История изменений]
- [0-2: Введение]
- [0-3: предупреждения]
- [0-4: Legal]

## 1-0: Начало работы:

- [1-1: Switch Board]
- [1-2: SD-карта и система меню]
- [1-3: CDDA Audio]
- [1-4: Добавление игр]
- [1-5: Включение PlayStation]
- [1-6: Запуск игры]
- [1-7: Отключение PSIO]

## 2-0: Система PSIOMenu:

- [2-1: Главный экран]
- [2-2: Экран выбора]
- [2-3: Меню параметров]
- [2-4: Загрузить с привода CD-ROM]
- [2-5: Перезагрузить PlayStation] [2-6: Ярлыки]
- [2-7: Обложка]
- [2-8: Обои]
- [2-9: Поддержка легкого оружия]
- [2-10: Определение режима EXTDSP вручную]
- [2-11: Использование опции поиска] [2-12: Ускорение]

## 3-0: Коммутационная плата:

- [3-1: Обзор]
- [3-2: Установка]

## 4-0: Файлы листов CU2:

- [4-1: Создание листа CU2]
- [4-2: Multi-BIN]

## 5-0: Системная консоль PSIO:

- [5-1: Обзор]
- [5-2: Использует]

**6-0: Технические характеристики и использование:**

[6-1: Дополнительная информация]

[6-2: BIOS PlayStation]

[6-3: PAL против NTSC] [6-4:  
SCPH-9000 / PSone]

[6-5: Fastboot при загрузке  
системы] [6-6: Multi-Disc]

**7-0: Обновление и USB:**

[7-1: Прошивка]

[7-2: USB]

**8-0: Коды ошибок и предупреждения:**

[8-1: Картридж PSIO]

[8-2: Система меню]

[8-3: Системный загрузчик]

**9-0: Помощь и устранение неисправностей:**

[9-1: общие вопросы]

[9-2: общие]

**10-0: Использование в разработке:**

[10-1: Программирование PlayStation с помощью PSIO]

## **0-0: Об этом руководстве:**

### **[0-1: История изменений]**

#### **R3.3 - Двадцать пятая версия**

- Объяснил, что файлы «Скрытое искусство» должны быть 32-битными, а не 8-битными.
- Улучшен пример того, как обрабатываются подкаталоги для файлов Multidisc.
- Другие важные изменения, связанные с последними изменениями прошивки системы меню.
- Улучшена формулировка процедуры восстановления устаревшей прошивки.
  
- Удалена старая информация «Lightgun», так как в системе меню V2.6.17 для навигации по системе меню должен использоваться контроллер порта 2.

#### **R3.2 - Двадцать четвертый выпуск**

- Добавлена информация о том, что использование «RECOVERY.BIN» требует, чтобы SD-карта была отформатирована как FAT32, а не exFAT.
  
- Добавлен еще один вопрос и ответ в раздел [9-1], касающийся привода CD-ROM.
  
- Добавлена информация о том, как ускорить время загрузки в систему меню для ускорения загрузки (см. Раздел [2-12]).
  
- Информация в разделе [6-2] изменена.

#### **R3.1 - Двадцать третий выпуск**

- Изменена информация в разделе «Обновление прошивки» [7-1].
- Раздел [1-4] содержит информацию о неподдерживаемой навигации по папкам.
- Исправлены некоторые орфографические ошибки и проблемы с терминологией.

#### **R3.0 - Двадцать второй выпуск**

- Исправлены позиции некоторых закладок.
- Добавлены новые изображения.
- Исправлены еще несколько грамматических проблем.

#### **R2.9 - Двадцать первая версия**

- Добавлена и изменена информация, относящаяся к системе меню V2.6.0.
- Исправлены некоторые грамматические проблемы.
- Исправлены некоторые ошибки макета и ненужный текст.
- Изображения обновлены с более высоким качеством и разрешением.

#### **R2.8 - Двадцатый выпуск**

- Добавлена информация о неизвестных кодах ошибок.
- Добавлена дополнительная информация, связанная с «Вопросами и ответами».
- Прочие мелкие изменения и улучшения по всему документу.

#### **R2.7 - Деятнадцатый выпуск**

- Новая информация для информации CRC32 в разделе «Системная информация» для PlayStation BIOS.
- Добавлена ошибка 80000017.

#### **R2.6 - Восемнадцатый выпуск**

- Обновлены компоненты, относящиеся к изменениям в системе меню V2.0.

#### **R2.5 - Шестнадцатый выпуск**

- Исправлены некоторые грамматические и общие ошибки пунктуации.
- Добавлена подробная информация о температуре картриджа PSIO [6-1].

#### R2.4 - Пятнадцатый выпуск

- Добавлена информация о LibCrypt.
- Добавлено точное время таймера выгорания до срабатывания информации [2-3].
- Добавлена новая информация о сбоях систем в определенных видеорежимах [1-5].

#### R2.3 - Четырнадцатый выпуск

- Новая информация о поддержке USB для новой системной консоли [7-2].
- Добавлена новая общая информация об изменениях в Системе меню.
- Добавлена новая информация о новой опции «Показать размеры файлов» в «Опциях».

#### R2.2 - Тринадцатый выпуск

- Обновлена информация о поддержке USB в PSIO [7-2].
- Исправлено несколько общих неправильных строк по всему документу.

#### R2.1 - Двенадцатый выпуск

- Обновлена информация о генерации CU2 для новой «Системной консоли» [4-0].
- Добавлена информация о Multi-BIN [4-2].
- Добавлена информация о ручном определении режима EXTDSP для каталога изображений [2-9].
- В большинстве разделов изменены еще несколько мелких деталей, касающихся новых изменений прошивки.

#### R2.0 - Одиннадцатый выпуск

- Добавлена информация о нескольких дисках в [6-6].
- В [9-1] добавлена информация об игре «Акула».

#### R1.9 - Десятый выпуск

- Изменено изображение первой страницы с консоли PlayStation на схему картриджа PSIO.
- Добавлен раздел «Устранение неполадок» в [10-0] и перемещен «Использование при разработке» в [11-0].
- В раздел [9-0] добавлена дополнительная информация о «Справке».
- Исправлена неработающая ссылка в Википедии на многодисковые игры для PlayStation.
- Добавлены скриншоты системы меню в [2-1] и [2-2].

#### R1.8 - Девятая версия

- Исправлены все неработающие URL.
- Исправлены некоторые грамматические проблемы.
- В раздел [1-3] добавлена дополнительная информация о листах CU2.

#### R1.7 - Восьмая версия

- Первый публичный релиз!
- Изменены авторские права на 2016 год.
- В раздел [2-8] добавлена информация о KONAMI Justifier (Lightgun).

#### R1.6 - Седьмой выпуск

- Добавлена новая информация о кнопках L3 и R3 в Системе меню [2-6].
- Добавлена информация о поддержке Lightgun [2-8].
- Изменено описание кода ошибки Lightgun [8-2].

#### R1.5 - Шестой выпуск

- Исправлено несколько неправильных номеров приложений.

#### R1.4 - Пятая версия

- Добавлен раздел [5-0].
- Добавлена информация о том, как использовать USB с PSIO.
- Исправлена некоторая информация в разделе [7-1].

### R1.3 - Четвертый выпуск

- Исправлено несколько грамматических проблем.

### R1.2 - Третий выпуск

- В раздел [2-7] добавлена информация «Обложка».
- В раздел справки добавлен «Как узнать, есть ли у моей игры для PlayStation CDDA».

### R1.1 - Второй выпуск

- Добавлена информация «Fastboot».
- Добавлена информация «Modchip» и «Color Modification».
- Добавлена информация «Как правильно отключить PSIO».
- Обновлено информация о некоторых опциях.
- Обновлен раздел [1-6] «Запуск игры».
- Добавлено дополнительное изображение в раздел [4-1] «Создание листа CU2».

### R1.0 - Первый выпуск

- Нет данных.

## [0-2: Введение]

Поздравляем с приобретением картриджа PSIO! Мы надеемся, что ваша консоль PlayStation будет служить вам долгие годы развлечений, и с PSIO это гарантировано.

Концепция PSIO началась в августе 2010 года. Разработка началась только в конце 2012 года двумя энтузиастами PlayStation, где первый прототип был разработан с нуля. Потребовалось много доработок и прототипов, пока не был разработан конечный продукт. На реализацию проекта потребовалось много лет, и картридж, который вы сейчас держите в руках, - это конечный результат.

Пожалуйста, проверьте наличие обновленных версий этого руководства на <http://ps-io.com/downloads>. Чтобы сообщить о любых проблемах, см. <http://ps-io.com/problem>. Для игр, в которых в настоящее время возникают проблемы с PSIO, см. <http://compatibility.ps-io.com/>.

### [0-3: предупреждения]

НЕ допускайте намокания картриджа.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ оставлять картридж под прямыми солнечными лучами. НЕ подвергайте картридж воздействию экстремальных температур.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ хранить картридж там, где он «открыт для элементов», так как пыль будет собираться внутри параллельного разъема, что приведет к ухудшению соединения с PlayStation. Чтобы избежать этой проблемы, упакуйте PSIO в коробку, в которой он не используется.

Мы НЕ рекомендуем запускать картридж PSIO без установленной платы переключения. В противном случае PSIO не загрузится, так как это может вызвать конфликты на шине, что может повредить вашу PlayStation.

Мы НЕ НЕСЕМ ответственности за физическое повреждение вашего картриджа, а также за состояние и / или качество вашего параллельного порта PlayStation.

Есть НЕТ детали, обслуживаемые пользователем, содержащиеся в вашем картридже PSIO. Отвинчивание или открытие картриджа аннулирует вашу гарантию. Если ваш картридж PSIO требует ремонта, свяжитесь с нами напрямую, и мы поможем вам.

### [0-3: Юридический]

PlayStation, DUAL SHOCK, символы «Треугольник, Круг, Крест и Квадрат» и «PSone» являются зарегистрированными товарными знаками (R) и являются собственностью (C) Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. PSIO никоим образом не является аффилированным лицом или лицензионным продуктом Sony Computer Entertainment Inc. Репликация, копирование или обратный инжиниринг аппаратного и / или программного обеспечения PSIO строго запрещены и могут повлечь за собой серьезные гражданские и уголовные санкции. Все исходные коды и дизайн оборудования для PSIO защищены авторским правом (C) Subdyn Systems, 2010-2019. Все права защищены. Запуская наше оборудование на своей PlayStation, вы соглашаетесь с нашими положениями и условиями и соглашаетесь с тем, что PSIO является инструментом разработки и, как таковой, предназначен исключительно для использования в качестве инструмента разработчика. PSIO ни в коем случае не является модчипом, modcard или устройством, которое обходит или обходит внутреннюю безопасность оборудования или программного обеспечения системы PlayStation в любой форме или в какой бы то ни было форме. Пользователь PSIO принимает на себя полную ответственность за обеспечение его использования в соответствии с местными и федеральными законами. PSIO никоим образом не является аффилированным или лицензионным продуктом Sony Computer Entertainment Inc. Программное и аппаратное обеспечение на этом сайте является предоставляется «как есть», без каких-либо явных подразумеваемых гарантий или гарантий.

## 1-0: Начало работы

### [1-1: Switch Board]

Распаковав картридж PSIO, вы найдете прилагаемый комплект «Switch Board». Этот должен можно установить, припаяв его к материнской плате PlayStation перед подключением PSIO к порту «Parallel I / O» на задней панели консоли PlayStation. Если этого не сделать, PSIO просто перестанет работать.

Коммутатор выполняет две функции. Во-первых, он перенаправляет два важных сигнала с микроконтроллера (MCU) CXD-1815Q на параллельный порт, а во-вторых, он позволяет `` переключать `` упомянутые сигналы MCU, что позволяет вашей PlayStation загружаться в обычном режиме, если ваш картридж PSIO будет отключен от вашей PlayStation.

Как уже упоминалось, отказ от установки платы коммутатора не позволит PSIO загрузиться и может вызвать конфликт на шине, который *может* повредить вашу PlayStation.

Чтобы продолжить чтение о процессе установки Switch Board, перейдите к разделу с надписью [3-0: Switch Board].

Для получения дополнительной помощи и информации о плате коммутатора см. [http://ps-io.com/switch\\_board](http://ps-io.com/switch_board).

### [1-2: SD-карта и система меню]

После установки Switch Board возьмите SD-карту размером от 4 до 32 ГБ (SDHC) или от 32 ГБ до 512 ГБ + (SDXC) и подключите ее к компьютеру.

Используя приведенную ниже таблицу, отформатируйте соответствующую файловую систему на SD-карту:

От 4 ГБ до 32 ГБ как FAT32 (используйте размер сектора / кластера по умолчанию).

От 32 ГБ до 512 ГБ + в качестве exFAT (рекомендуется использовать 256 КБ для размера сектора / кластера распределения).

Как видите, поддерживаются только две файловые системы: FAT32 или exFAT. Такие разделы, как GPT (которые популярны в таких системах, как Linux), не поддерживаются.

Обратите внимание, что пока работает система меню, можно изменить SD-карту с FAT32 на exFAT (или наоборот), поскольку PSIO повторно инициализирует правильную файловую систему по мере необходимости. Однако файл системы меню (MENU.SYS) должен быть точно таким же файлом, который изначально был загружен на PlayStation, и файл должен всегда присутствовать на SD-карте.

Как только вы это сделаете, перейдите к <http://ps-io.com/downloads> и загрузите Прошивку "Система меню". При необходимости войдите в систему, используя учетную запись, созданную вами при покупке картриджа PSIO. Затем извлеките и скопируйте «MENU.SYS» в корень вашей SD-карты.

Затем вы можете начать копирование образов программного обеспечения. PSIO поддерживает только форматы изображений \* .IMG, \* .ISO и \* .BIN. Расширения не деликатный случай. Ваши изображения также должны содержаться в папках (пример показан ниже в разделе [1-4: Добавление игр]). Все остальное, что присутствует в корневом каталоге SD-карт будет игнорироваться системой меню (за исключением файла растрового изображения обоев и файлов обновления).

Любые каталоги и / или имена файлов, длина которых превышает определенное количество символов (включая расширение (например, «.ISO»)), будут обрезаны в системе меню многоточием (три точки («...»)) во избежание выдавливания персонажей на экране. Чтобы прокрутить и увидеть название папки с игрой, удерживайте ВПРАВО кнопку со стрелкой вниз, находясь в основном списке игр.

Обратите внимание, что игры не смогут монтироваться, если их количество превышает 60 символов, поэтому убедитесь, что вы не превышаете это количество.

Максимальное количество папок, которое PSIO разрешает в корневом каталоге SD-карты, составляет 1000 и не зависит от файловой системы (IE: FAT32 или exFAT не имеют отдельного ограничения, и они оба установлены на 1000).

Они *мая* также не удастся смонтировать / открыть, однако, если они содержат две точки (точки) в имени файла. Например: «Crash.Bandicoot.BIN» завершится ошибкой, поскольку система меню считает, что загружаемый файл будет «Crash.Ban». Это связано с тем, что три (3) буквы после первого обнаруженного периода классифицируются как расширение файла.

Мы гарантируем только то, что копия (резервная копия) с вашего оригинала **чернить** CD-ROM PlayStation будет корректно работать на PSIO. Копирование с исходного диска должно быть скопировано без ошибок. Мы делаем нет попустительствовать загрузке нелегальных копий или загружаемых игр из Интернета (которые также известны как «пиратские игры» или «варез»).

### [1-3: CDDA Audio]

Если ваша игра для PlayStation поддерживает и требует воспроизведения CDDA, отдельный файл (который мы называем листом CU2) *буду* в папке с играми вместе с файлом изображения.

При использовании листа CU2 имена файлов также должны соответствовать друг другу:

IE: «Destruction Derby.BIN» и «Destruction Derby.CU2».

НАПРИМЕР:

SD: \ Destruction Derby \ DDERBY.BIN;

SD: \ Destruction Derby \ DDERBY.CU2;

Обратите внимание, что пробелы разрешены как в именах папок, так и в именах файлов.

Файл CU2 по существу содержит список времени трека. PSIO рассмотрит их и автоматически использует в соответствии с образом вашей игры. Если вы не укажете лист CU2, ваша игра *должен* работают отлично, но некоторые игры, такие как Rayman, не работают, если этого не происходит. Если лист CU2 не определен, вы не услышите музыку в игре.

Обратите внимание, что лист CU2 требуется только для игр, использующих звук CDDA. Подробнее о том, как создать лист CU2 и использовать его с PSIO, см. [4-0: Листовые файлы CU2].

### [1-4: Добавление игр]

Помните, что хотя PSIO может загружать загруженные игры для PlayStation, мы не рекомендуем и не оправдываем этого. PSIO был разработан для воспроизведения ваших резервных копий игр, что позволяет сохранять ваши оригинальные копии в целостности и сохранности, избегая при этом неприятных проблем с CD-ROM, которые являются общей проблемой для большинства, если не для всех консолей PlayStation.

Не говоря уже об этой информации, помните, что сначала игры необходимо скопировать в папки. Учтите, что навигация по папкам невозможна. Итак, например, название игры, выделенное курсивом ниже, представляет собой каталог и будет отображаться в списке систем меню соответственно.

Например: «SD: \ Crash Bandicoot [PAL] \ crash bandicoot.BIN».

## [1-5: Включение PlayStation]

После копирования системы меню и некоторых игр на SD-карту вставьте SD-карту в картридж PSIO.

**Убедитесь, что сторона с этикеткой SD-карты обращена от вас, затем нажмите на карту до конца вниз, пока не услышите щелчок. Карта должна плавно вставляться в слот. Если нет, сделайте нетс силой. Возможно, карта установлена неправильно или вы используете несовместимую карту.**

Как только вы это сделаете, убедитесь, что ваша PlayStation имеет все необходимые подключения, такие как питание и видео. Если пайка коммутационной платы в порядке и вы правильно собрали PlayStation, теперь вы можете нажать кнопку питания («I / O» или «POWER») на консоли.

Теперь ваша PlayStation начнет свою обычную последовательность начальной загрузки, начиная с BIOS, а затем - с экрана лицензии. Обратите внимание, что исходная информация о лицензии (например, SCEI, SCEE или SCEA) под логотипом PlayStation была заменена словами «PSIO». Если вы видите эту строку букв, коммутатор установлен правильно, и система должна продолжить загрузку.

Экран настройки сначала попросит вас установить требуемый видеорежим (Настройка региона). Хотя PSIO обеспечивает 100% точность при автоматическом считывании правильного видеорежима, который вы хотите использовать, некоторые PlayStation могут использовать любой видеорежим, если и только если они используют RGB. Мы не будем вдаваться в технические подробности и преимущества / недостатки видеорежимов на данном этапе, но, нажав кнопку «Крест ( )» [Да], автоматически будет выбран видеорежим, а «Треугольник ( )» [Нет] будет делать наоборот. Обратите внимание, что если по какой-либо причине ваша консоль либо блокируется, либо не выдает видеосигнал после выбора видеорежима, который вы хотите использовать, перезагрузите консоль и выберите режим, противоположный тому, который вы выбрали ранее,

Обратите внимание, что если вы используете контроллер DUAL SHOCK, вы заметите, что при навигации возникает вибрация. Однако эта функция может быть позже отключена в Системе меню в разделе «Вибрация ДВОЙНОЙ УДАР».

Затем PSIO попросит вас выбрать трек (Select a Track). Все это означает, что вам предлагается сыграть в легендарную классическую PlayStation DEMOmusic до конца процесса начальной настройки. Треки в основном написаны Джейсоном Пейджем из Sony Computer Entertainment Europe, и только истинные фанаты PlayStation узнают все эти треки. Если вы не хотите слушать музыку, вы можете остановить воспроизведение текущей дорожки и перейти вперед. Однако обратите внимание, что если дорожка не выбрана, при загрузке системы меню по умолчанию будет воспроизводиться исходная тема. Это можно отключить в параметрах системы меню.

Как только это будет сделано, клавиатура исчезнет и попросит вас ввести свое имя. Все, что делает эта функция, - время от времени использует ваше имя в системе меню в качестве приветствия. Однако, если вы не хотите вводить свое имя, просто оставьте поле пустым и нажмите кнопку «Пуск», чтобы продолжить.

Следующая страница - это экран настройки положения экрана (Настройка экрана). Просто используйте кнопки направления на вашем контроллере, чтобы расположить пример системы меню так, чтобы она отображалась и подходила как можно лучше. После того, как вы заняли желаемое положение, нажмите кнопку «Крестик ( )» [Принять / Выбрать], чтобы перейти к следующему экрану.

Последняя страница представляет собой отказ от ответственности для PSIO (т.е. «Положения и условия»). Мы просим вас не торопиться и прочитать эту страницу, поскольку она содержит полезную информацию об авторских правах и юридические консультации по использованию вашего картриджа. Нажмите кнопки «Треугольник ( )» [Принять и сохранить настройки] будет означать, что вы соглашаетесь с условиями и желаете сохранить настройки.

Теперь вам будет представлен вводный видеоролик. Появится экран видео и настройки. Только отображается, когда ваш картридж PSIO совершенно новый, но если вы хотите пропустить его, вы можете нажать либо кнопку 'Cross (или 'Треугольник ( )', что вы пропустить его.

## [1-6: Начало игры]

После того, как видео закончилось, вам должна быть представлена система меню. Все игры, которые вы скопировали ранее, появятся в списке меню. Используйте кнопки направлений (стрелки «Вверх» и «Вниз») для прокрутки и нажмите кнопку «Крестик ( )» [Выбрать], чтобы открыть небольшое окно, содержащее некоторую информацию о выбранном вами игровом изображении (в качестве альтернативы, вы можете нажать кнопку Кнопка «Пуск» вместо «Крестик ( )»).

Когда откроется окно с информацией об игре, нажатие кнопки «Круг ( )» [Подробно] отобразит расширенную информацию о только что выбранном игровом изображении.

- PS-EXE: исполняемый файл PlayStation, который смонтирован и будет запущен.
- СТЕК: начальное расположение стека исполняемых файлов PlayStation.
- СОБЫТИЕ: количество событий, которые использует исполняемый файл PlayStation.
- TCB: количество блоков управления задачами, которые будет использовать исполняемый файл PlayStation.
- РАЗМЕР ФАЙЛА: общий размер подключенного образа в килобайтах (в «Режиме USB» отображается «Н / Д») \*.
- Режим EXTDSP: при выходе из созданного вручную файла XA / CDDA в нем будет указан выбранный параметр.
- MULTIDISC.LST? Если у вас есть файл MULTIDISC, будет выведено либо «Да», либо «Нет».
- ОБЛАСТЬ? Регион, обнаруженный на вашем изображении. Некоторые игры вывод «Неизвестно».
- ЛИСТ CU2? Если присутствует лист CU2, будет выведено «Да». В противном случае «Нет», если не найден.

\* «FILESIZE» будет отображаться только в том случае, если он включен в «Параметры».

\* «Режим EXTDSP» изменится на «Midboot» или «LoadExec» в зависимости от «метода выполнения».

Независимо от того, находитесь ли вы на экране «Дисплей» или «Подробности», нажатие клавиш «Крест ( )» [Играть] (или снова, альтернативно, «Пуск»), наконец, загрузит вашу игру. По умолчанию всплывающее окно «Всплывающее окно с логотипом PlayStation» включается и вступает в силу перед загрузкой игры (его можно изменить или отключить в «Параметры», если необходимо, в разделе «Всплывающее окно с логотипом PlayStation»).

Чтобы выбрать новую игру, просто нажмите кнопку «СБРОС» на консоли PlayStation. При необходимости вы также можете выключить и снова включить PlayStation. Теперь вся процедура повторяется. Если вы устали ждать, пока «BIOS» и «Экран лицензии» запустят свои функции, после загрузки системы меню нажмите кнопку «Треугольник ( )» [Параметры] и переключите «Быстрая загрузка при загрузке системы» на « Да », нажав кнопку «Крестик ( )» [Переключить]. При этом оба загрузочных экрана будут пропущены, что сократит время загрузки и позволит быстрее погрузиться в игры (см. [6-5: Fastboot при загрузке системы] для получения более подробной информации о Fastboot).

Чтобы загрузить игры с оригинального формата PlayStation с «черных» компакт-дисков, откройте дверцу дисковод PlayStation, вставьте диск с игрой в дисковод PlayStation и закройте дверцу дисковода. Пока вы не находитесь в «Режиме USB», вы можете продолжить и нажать кнопку «Круг ( )» [Загрузить компакт-диск]. Теперь ваша игра загрузится, как если бы картридж PSIO никогда не устанавливался. Обратите внимание, что ваш CD-ROM загрузится, только если установлена плата коммутатора. Также обратите внимание, что если загрузка с CD-ROM не удалась, вы должны перезагрузить PlayStation. Имейте в виду, что когда диск находится в приводе CD-ROM, он будет оставаться в состоянии ожидания (IE: диск будет «свободное вращение» на скорости 1x).

### [1-7: Отключение PSIO]

Когда приходит время отсоединять картридж PSIO от PlayStation, важно, чтобы вы не перекручивали и не отключали картридж под углом. Это вызовет нагрузку на позолоченные контакты PSIO, расположенные внутри параллельного порта, пластика параллельного порта и вашей консоли PlayStation.

Вместо этого крепко возьмитесь за картридж одной рукой с обеих сторон пластикового корпуса рядом с верхом и потяните верх картриджа на себя, чтобы создать эффект поворота. Нижняя сторона (параллельный порт) должна одинаково «выдвигаться» с обеих сторон, таким образом не оказывая давления на штифты или какой-либо угол картриджа.

Тот же принцип применяется к вставке картриджа. Перед установкой картриджа убедитесь, что при подключении PSIO оба угла прямые (параллельные) и на одной линии с PlayStation.

Мы не несем ответственности за любой ущерб, причиненный вашему картриджу из-за неправильной установки или извлечения.

## 2-0: Система PSIOMenu:

### [2-1: Главный экран]

Вверху экрана находится логотип PSIO.

В центре экрана будут отображаться все папки, находящиеся в корневом каталоге SD-карт. Мы рекомендуем присвоить каждой папке имя, совпадающее с названием игры, которое разработчики намеревались сделать для того, чтобы список оставался ясным и кратким.

Список жестко запрограммирован для отображения всего в алфавитном порядке. Система меню отсортирует в алфавитном порядке все 64 символа строки каталога. Если у вас более или равно 256 папок в корневом каталоге, это число значительно уменьшается до 16. В результате некоторые элементы могут быть неправильно отсортированы. Это сделано для того, чтобы система меню работала на высокой скорости. Этот параметр нельзя изменить. Обратите внимание, что если у вас есть более 256 файлов на SD-карте, во время загрузки система меню будет загружаться дольше и, следовательно, будет отображать строку «Пожалуйста, подождите» во время загрузки и обработки данных.

Если у вас более 11 игр в режиме NTSC или 13 игр в режиме PAL, в правой части экрана будут отображаться стрелки, указывающие ваше положение в списке игр. Вы можете быстро прокрутить список, нажав и удерживая «L2» вверх и «R2» вниз, или, если у вас есть контроллер «DUAL SHOCK», используя левый «Analog Stick» (см. Раздел [2-5: Ярлыки] для дополнительной информации).

Под списком игр находится поле прокрутки, содержащее информацию об авторских правах. Наконец, под полем прокрутки находятся кнопки навигации.

Обратите внимание, что система меню предназначена для использования только на английском языке, другие языки не поддерживаются. Это также включает имена файлов и каталогов. Использование другого языка *маея* приводит к странному поведению системы меню.



## [2-2: Экран выбора]

Окно выбора игр содержит название вашей игры (из названия папок), за которым следует изображение обложки в центре.

Нажатие кнопки «Круг ()» [Подробно] отобразит информацию о вашей игре (см. [1-6: Начало игры] для получения дополнительной информации об этих элементах). Повторное нажатие кнопки «Круг ()» [Display] вернет изображение к обложке.

Обратите внимание, что если у вас есть файл MULTIDISC.LST, повторное нажатие «Circle ()» [Display] покажет дополнительную информацию. Когда вы находитесь в диалоговом окне «M-Disc», можно прокручивать мини-список, если в вашем файле MULTIDISC.LST указано более одной игры. Используя этот метод, вы можете выбрать, какой диск вы предпочитаете загружать первым, что исключительно полезно.

Нажатие кнопки «Крест ()» загрузит выбранную игру, а нажатие кнопки «Треугольник ()» вернет вас к основному списку игр.



## [2-3: Меню параметров]

### Видео режим:

Это изменит систему меню на PAL или NTSC для вашего телевизора. PAL будет работать с частотой 50 Гц, тогда как NTSC будет работать с частотой 60 Гц, поэтому меню NTSC работает более плавно. NTSC также работает с высотой экрана 240 пикселей, в то время как PAL может отображать на 256 пикселей, таким образом, меню PAL может вместить больше игр на экране. Отметим, что система меню жестко запрограммирована для работы со скоростью 25 кадров / сек для PAL и 30 кадров / сек для NTSC.

### Прогрессивная развертка:

Установка этого параметра на «Да» или «Нет» изменит режим сканирования графического процессора с «прогрессивного» или «чересстрочного» соответственно.

### Звуковые эффекты:

Включите или отключите звуковые эффекты в меню.

### Всплывающее окно с логотипом PlayStation:

Когда вы запускаете игру, у вас есть возможность отобразить всплывающий значок или анимацию.

Доступные варианты для этого параметра:

- '94 Splash (Звук всплеска телевизионной рекламы PlayStation 1994),
- японский (слово «PlayStation» произносится по-японски),
- Выкл. (Полностью отключить всплывающий логотип).

### Фоновая музыка:

На выбор предлагается 7 вариантов:

Выкл. (Полностью отключить воспроизведение фоновой музыки в меню),

Оригинальное меню (оригинальная тема классической системы меню),

DEMO 1 (V1) (культовая тема DEMO 1 с дисков версии 1+),

DEMO 1 (V3) (культовая тема DEMO 1 с дисков версии 3+),

Под водой (DEMO 1 Version 6+ (написано Джейсоном Пейджем)),

UK DEMO # 18 (Официальный демонстрационный диск PlayStation Magazine UK # 18),

UK DEMO # 58 (официальный демонстрационный диск PlayStation Magazine UK # 58) и

UK DEMO # 22 (Официальный демонстрационный диск PlayStation Magazine UK # 22),

### Таймер выдержки:

Телевизоры с электронно-лучевой трубкой (электронно-лучевые трубки) и плазменные телевизоры имеют тенденцию «раскрашивать» себя постоянным изображением, если это изображение отображается более нескольких минут (это называется «выгорание»). Если статическое изображение не используется в течение нескольких часов, выгорание будет гораздо более катастрофическим.

Таймер прожига (экранная заставка) заключается в том, что когда вы находитесь вдали от PlayStation в течение 15 секунд, он автоматически очищает экран до значения RGB 0, 0, 0 (черный) и перемещает логотип PlayStation вокруг экран случайным образом. Этот метод предотвратит попадание системы меню на ваш дисплей.

*Владельцам ЭЛТ или плазменных телевизоров настоятельно рекомендуется включить эту настройку, чтобы предотвратить выгорание кинескопа и продлить срок службы их дисплея (-ов), но это будет полезно только в том случае, если " Система меню " будет оставлена в режиме ожидания для большего чем несколько минут (например: оставление PSIO в киоске).*

### Цвет панели выбора:

Изменяет цвет полосы выбора со стандартного синего, красного, зеленого, желтого, серого или белого.

## Японская навигация:

На PlayStation, предназначенных для Азии, кнопка «Круг (○)» обозначается как «Принять или ОК», а кнопка «Крестик (×)» как «Отклонить или вернуться». Эта опция инвертирует систему так, чтобы «Circle (○)» и «Cross (×)» эффективно меняются местами.

## Лицензия MC68HC705:

Эта опция позволяет принудительно изменять строку лицензии, содержащуюся в HC05 (микроконтроллер обработчика команд компакт-диска), при запуске игры. Эта строка может быть более узнаваема вами по четырем буквам, которые появляются под логотипом PlayStation во время этапа загрузки BIOS (также известного как экран лицензии). Причина добавления этой опции заключается в том, что некоторые названия программного обеспечения (например, «Dino Crisis») проверяют эту строку лицензии, поэтому была добавлена возможность сделать ее «SCEA», «SCEE», «SCEI» или «AUTO».

Дополнительная информация:

**SCEA** установит его в соответствии с американской лицензионной строкой «Sony Computer Entertainment America».

**SCEE** установит его на строку европейской лицензии «Sony Computer Entertainment Europe».

**SCEI** установит его на японскую «Sony Computer Entertainment Inc.» строку лицензии.

**AUTO** автоматически установит для строки лицензии значение «SCEA», «SCEE» или «SCEI», непосредственно на основании данных, извлеченных из выбранного образа программного обеспечения (это можно увидеть на странице «Подробности», когда окно информации об игре открыто под текстовый раздел с пометкой «РЕГИОН?»).

## Быстрая загрузка при загрузке системы:

Эта опция включает или отключает Fastboot. Этот программный код встроен в ваш картридж PSIO, и для использования этой функции внешние файлы не требуются. Fastboot по существу пропустит процедуру загрузки PlayStation BIOS, таким образом, вы быстрее попадете в систему меню и ваши игры. Обратите внимание, что функция переключения Fastboot отключена в режиме USB.

## Fastboot при загрузке игры:

Включение этой опции эффективно сокращает время загрузки, поскольку позволяет пропустить последовательность загрузки Sony BIOS, что позволяет быстрее погрузиться в игру. Его отключение запустит полную процедуру запуска BIOS Sony (что многим пользователям нравится по ностальгическим причинам). В качестве уловки, если этот режим («Быстрая загрузка при загрузке игры») отключен, мы рекомендуем включить «Быструю загрузку при загрузке системы», чтобы при перезагрузке PlayStation не запускалась процедура загрузки Sony BIOS.

Примечание. Этот параметр не работает на некоторых японских консолях и будет отключен на них, если он не поддерживается вашим BIOS.

## Режим исполнения:

Выбирает, использовать ли «LoadExec» или «Midboot» для выполнения файлов PS-EXE. Когда активен режим «Midboot», опция «EXTDSP Mode» отключена, поскольку «Midboot» работает путем перезагрузки PlayStation, пропуска процедуры запуска и использования BIOS для непосредственного запуска игры. Однако «LoadExec» загружает PS-EXE в ОЗУ и переходит к нему, сохраняя при этом некоторые элементы в памяти (а также некоторые регистры), что может вызвать проблемы для некоторых игр. 'Midboot' использует режим 'K1V4 EXTDSP' внутри и рекомендуется использовать для максимальной совместимости.

## Режим EXTDSP:

Это позволит вам переключаться между четырьмя (4) уровнями нашей интеллектуальной «ловушки» регистров ЦП R3000A, которая обеспечивает правильную работу аудио с расширенной архитектурой (XA) или цифрового аудио компакт-диска (CDDA). Параметр по умолчанию - «Midboot», и для него нет режимов (IE: установлено значение «N / A»).

У вас есть возможность полностью отключить «EXTDSP Mode», но это доступно только тогда, когда «Execution Mode» установлен на «LoadExec», а режим для «LoadExec» установлен на «Off». Установка этого параметра на «Выкл.» Будет полезна только в том случае, если вы обнаружите, что ваша игра зависает или вылетает. Однако учтите, что все аудио CDDA и XA будут отключены. Обязательно свяжитесь с нами, если вы обнаружите, что именно эта проблема связана с вашей игрой, чтобы мы могли решить проблему и выпустить новое обновление прошивки.

Если вы хотите настроить выбор игры для принудительного автоматического использования опции, чтобы вам не приходилось вручную постоянно менять и запоминать режимы для определенных игр, прочтите раздел **[2-10: Определение режима EXTDSP вручную]**.

Дополнительная информация:

**K1V1** это первая версия нашего крючка. Он хранит регистровое пространство и регистры тома компакт-диска на очень низком уровне в ядре PlayStation. Некоторые игры требуют этой настройки для правильной работы. Этот параметр чаще всего используется с заголовками «Психозис».

**K1V2** то же, что и K1V1, но восстанавливает регистр K1 *после* обновление значения регистра K1. С этой опцией будет работать не так много игр, но, тем не менее, она включена.

**K1V3** напрямую основан на K1V1, но хранит регистровое пространство и «Регистры тома компакт-диска» намного выше в ядре PlayStation. Большинство, если не все игры, работают с этой опцией.

**K1V4** был полностью написан с нуля. Он обновляет регистры только с той же скоростью, что и частота обновления дисплея, что обеспечивает максимальную совместимость. Это рекомендуемый вариант по умолчанию.

## ДВОЙНОЙ УДАР Вибрация:

Если присутствует контроллер DUAL SHOCK, эту опцию можно изменить на «Вкл.», «Только всплывающее окно» или «Выкл.».

Параметр «Вкл.» Включает вибрацию для всех пунктов меню и диалоговых окон, в то время как настройка «Только всплывающее окно» вызывает вибрацию контроллера DUAL SHOCK только при появлении «Всплывающего окна с логотипом PlayStation» во время выбора и выполнения игры. Обратите внимание, что всплывающие окна «94 Splash» и «Japanese» имеют разные модели вибрации.

Также обратите внимание, что если контроллер DUAL SHOCK не обнаружен, эту опцию нельзя будет изменить, и полученная опция будет содержать «N / A».

## Включить обои:

Эта опция позволяет вам показать или скрыть файл WALLPAPER.BMP, находящийся в корне вашей SD-карты. Если файл не обнаружен, имеется ошибка в отношении файла, вы находитесь в режиме USB или ваш графический процессор PlayStation является старой моделью, этот параметр будет отключен. Для получения дополнительной информации о настройку обоев см. в разделе **[2-8: Обои]**.

**Папки в алфавитном порядке при загрузке:**

Этот параметр позволяет принудительно включить или отключить автоматическую сортировку папок по алфавиту на SD-карте. Отключение этой опции приводит к значительному ускорению, если у вас есть большое количество каталогов на SD-карте.

**> Изменить имя пользователя:**

Выбор этой опции вызовет экранную клавиатуру, которая позволит вам изменить имя пользователя. Имена пользователей могут содержать не более 20 символов. Если вы хотите удалить или очистить имя пользователя, просто оставьте поле ввода текста пустым и нажмите кнопку «Пуск».

**> Диагностика системы:**

Отображает некоторую основную информацию о вашей PlayStation, такую как объем свободной памяти и текущая загрузка ЦП и ГП, а также тип обнаруженной модели ГП и обнаруженного контроллера. В нем также будет указано текущее предупреждение или ошибка, присутствующая в системе (если применимо).

**> Системная информация:**

Это отобразит версию системы меню, общее количество найденных игр (папок), версию прошивки ARM, версию прошивки FPGA, версию ПЗУ PlayStation BIOS (включая CRC32), файловую систему, обнаруженную на вашем компьютере. SD-карта (однако в режиме USB отображается «USB») и серийный номер картриджа.

При нажатии кнопки «Круг (O)» [Credits] отображается дополнительная информация о картридже, включая версию системного загрузчика, версию Fastboot, имя пользователя и файловую систему SD-карты.

**> Юридическая информация:**

Отображает уведомления об авторских правах, чтобы Sony не атаковала нас своими «контроллерами перемещения». Нажатие кнопки «Круг (O)» [Далее] вызовет звуковой фрагмент и отобразит дополнительную информацию об авторских правах от имени Sony Computer Entertainment Inc.

**> Воспроизвести вступительное видео:**

Не требует пояснений.

**> Показать кредиты:**

Объяснение излишне.

**> Настройте экран:**

Изменяет положение векторов рисования, которые PlayStation использует для своих координат. В режиме PAL для настройки будет отображаться изображение размером 320x256, а в режиме NTSC - изображение размером 320x240 для настройки.

**> Установите отладчик PlayStation:**

Это позволит вам установить наш отладчик для использования с «Системной консолью». Он будет работать только после загрузки игры. Отладка системы меню запрещена.

**> Зайдите в BIOS PlayStation:**

Перезагружает PlayStation и переходит в BIOS (полезно для доступа к диспетчеру карт памяти).

**> Сбросить настройки по умолчанию:**

Сбрасывает все до заводских настроек по умолчанию.

Кроме того, вы можете удерживать кнопки «ПУСК» + «ВЫБОР» во время процесса загрузки системы меню (экран, на котором отображается белая полоса загрузки и логотип PSIO), чтобы выполнить полный сброс.

**Сохранение изменений:**

Находясь в меню [Параметры системного программного обеспечения PSIO], нажатие кнопки «Круг (O)» [Сохранить] вызовет дополнительное окно с вопросом, хотите ли вы сохранить выбранные настройки во внутреннюю флэш-память PSIO. Нажатие кнопки «Крестик (X)» [Да] сохранит выбранные вами настройки, в которых они будут затем загрузиться автоматически при загрузке при следующем запуске PlayStation.

#### [2-4: Загрузить с привода CD-ROM]

Чтобы загрузить игру для PlayStation с оригинального диска, сначала вставьте игру, отформатированную для PlayStation, в дисковод. Как только вы это сделаете, загрузите систему меню и нажмите «Круг (O) [Загрузить компакт-диск]», чтобы открыть окно «Загрузить с привода CD-ROM». Теперь вы можете нажать «Крест (X) [Да]», чтобы загрузить игру. Из-за особенностей работы PSIO, если загрузка с компакт-диска не удалась, вы должны перезагрузить PlayStation 1 вручную.



#### [2-5: Перезагрузите PlayStation]

Если вы хотите перезапустить PlayStation 1 из системы меню, есть возможность сделать это. Просто перейдите в «Меню параметров», нажав «Треугольник (Y) [Параметры]» и прокрутите вниз до пункта «Перезагрузить PlayStation».

#### [2-6: Горячие клавиши]

В Системе меню были реализованы ярлыки для ускорения навигации. Вы можете использовать кнопки «L2» и «R2» в списке основных игр для быстрой прокрутки. Быструю прокрутку можно также использовать на экране «Параметры системного программного обеспечения PSIO». Для мгновенной быстрой прокрутки без задержки пользователи контроллера DUAL SHOCK могут использовать левый «аналоговый джойстик» или щелкать кнопки «L3» и «R3», чтобы перейти к верхней или нижней части списка игр. список.

Обратите внимание, что (когда включены «Звуковые эффекты») кнопки «L2» и «R2» не издадут слышимых звуков прокрутки. Это связано с тем, что при прокрутке на высокой скорости звуковой эффект необходимо систематически отключать, поскольку он звучит как один непрерывный тон из-за отсутствия паузы / задержки.

Как упоминалось в [2-3: Меню параметров] Чтобы сбросить систему меню и восстановить настройки по умолчанию, вы можете удерживать кнопки «ПУСК» + «ВЫБОР» во время процесса загрузки системы меню (экран, на котором отображается белая полоса загрузки и логотип PSIO). Обратите внимание, что это также позволит снова воспроизвести загрузочное видео при первой загрузке.

## [2-7: Обложка]

Чтобы добавить собственные обложки, вы *должен* иметь растровое изображение (.BMP) шириной 80 пикселей и высотой 84 пикселей (80x84) для использования на PlayStation. Вы не можете использовать другие размеры, больше или меньше. Файл растрового изображения должен также должны быть 32-битными, а не 8-битными, поэтому убедитесь, что вы сохранили его в таком виде. Если у вас есть растровое изображение в этих размерах (а оно 32-битное), просто скопируйте и поместите растровое изображение (обложку) в папку с играми.

Вы можете использовать любое имя для обложки, так как система меню будет автоматически искать расширение имени файла, «.BMP» (заглавные или строчные буквы подходят, так как расширение не деликатный случай). Однако вы должны не превышать максимальную длину символа 60 символов, в противном случае он не сможет обнаружить файл растрового изображения.

## [2-8: Обои]

Система меню позволяет использовать пользовательские фоновые изображения (IE: обои). Чтобы включить эту функцию, просто создайте файл Bitmap (BMP) размером точно 320x256 пикселей и поместите файл в корневой каталог SD-карты под именем WALLPAPER.BMP.

Обратите внимание, что размер файла не должен превышать 250 814 килобайт (КБ).

## [2-9: Поддержка легкого оружия]

Когда световое ружье подключено к PlayStation и работает система меню, вы должны использовать контроллер в порту 2 для управления системой меню.

## [2-10: Определение режима EXT DSP вручную]

На основании информации в разделе [2-3: Меню параметров], опция 9 (режим EXT DSP), можно переключаться между нашими различными интеллектуальными перехватчиками регистров ЦП R3000A, которые позволяют правильно работать с аудио с расширенной архитектурой (XA) или с компакт-диском с цифровым аудио (известным как CDDA или также известным как звук Redbook). Однако вручную изменять этот параметр каждый раз, когда вы захотите сыграть в другую игру, может быть очень утомительно и неприятно.

Чтобы решить эту проблему, мы добавили в логику системы меню возможность вручную определять значение этого параметра. Для этого просто создайте файл с именем «K1V1», «K1V2», «K1V3» или «K1V4» и поместите его в каталог изображений (вместе с растровым изображением (\* .BMP) и файлом «MULTIDISC.LST». если они есть).

Файл должен не иметь связанное с ним расширение (например, «K1V1.TXT»), или система меню не сможет его обнаружить (IE: он должен называться только «K1V1»). Не помещайте в каталог изображений более одного (1) файла, определенного вручную.

Примечание: переключение настройки «EXT DSP Mode» в «Options» на «Off» переопределит любой из четырех (4) определенных файлов. Вы также узнаете, когда вы используете принудительный / переопределенный режим EXT DSP, когда рядом с текстом «EXT DSP MODE:» появляются звездочки (\*), когда вы находитесь на экране «Подробности» текущей выбранной игры.

## [2-11: Использование параметра поиска]

Система меню имеет уникальную функцию, которая позволяет использовать поиск заголовков, имеющихся на вашей SD-карте. Чтобы использовать эту функцию, просто нажмите кнопку «Квадрат (□)» [Поиск] и начните вводить известную игру, которая присутствует на вашей SD-карте. Эта функция очень полезна, поскольку она не только упрощает поиск игры, но и значительно ускоряет ее.

При поиске используется хорошо известная функция C. 'strstr'. При поиске не учитывается регистр, и он просто ищет первое место текста, который вы ввели в списке игр. В этой процедуре поиска нет подстановочных знаков.



## [2-12: Ускорение]

Вы можете заметить, что система меню загружается через несколько секунд при включении PlayStation. Это связано с тем, что система выполняет несколько проверок, что требует времени для ЦП в PlayStation для расчета.

Однако можно изменить некоторые другие параметры, чтобы ускорить загрузку, например:

Установите для параметра «Включить обои» значение «Нет»,

Убедитесь, что для параметров «Быстрая загрузка при загрузке системы» и «Быстрая загрузка при загрузке игры» установлено значение «Да»,

Установка «Фоновая музыка» на «Выкл.»,

Установка «Алфавитный указатель папок при загрузке» на «Нет»,

Сохранение небольшого количества игр на SD-карте (лучше менее 200) и

Файлы с растровыми обложками для игр не используются.

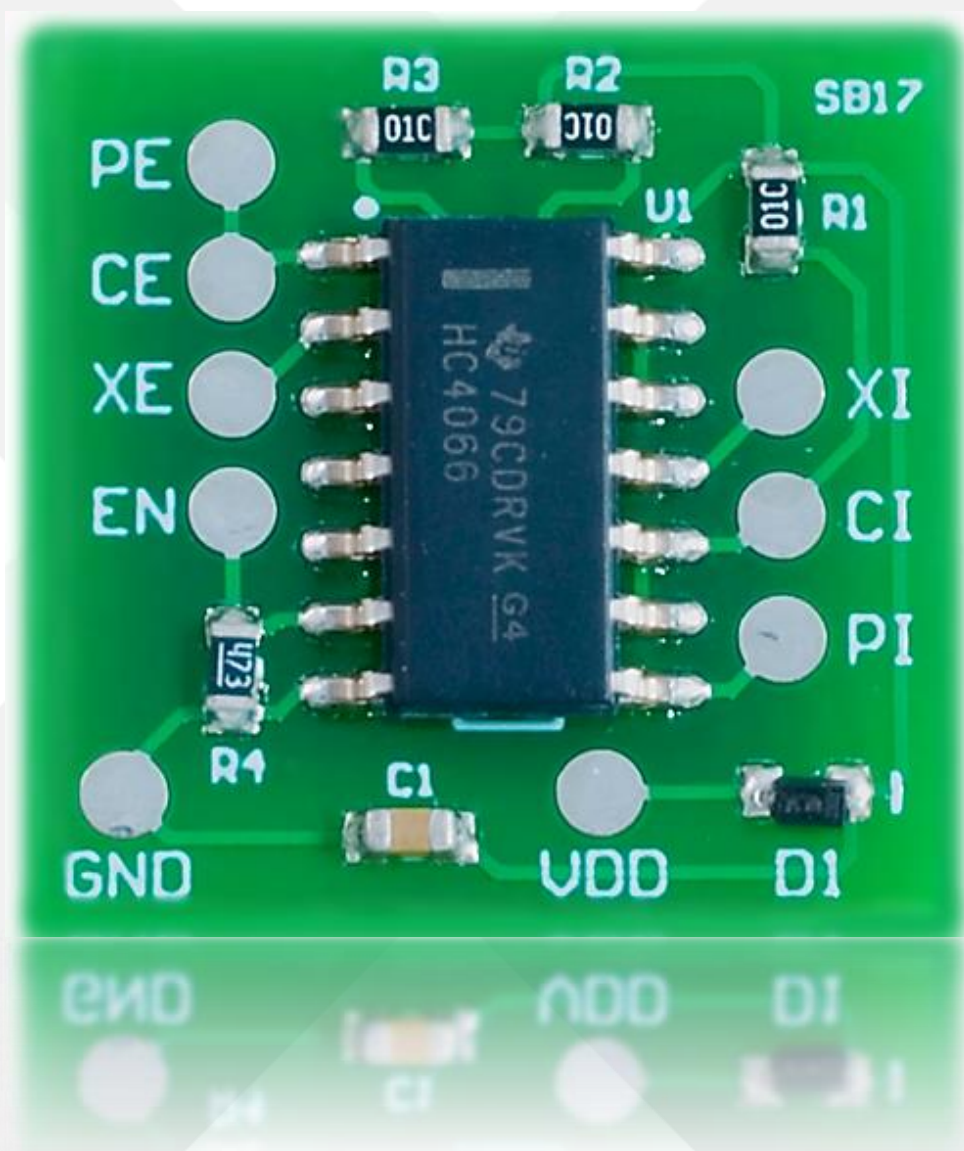
### 3-0: Коммутационная плата:

#### [3-1: Обзор]

Sony никогда не предоставляла прямой доступ к ЦП CD-ROM по шине параллельного ввода-вывода. В нашем случае доступ к строкам Chip Select и Interrupt. Плата Switch Board фактически переключает требуемые адресные строки и перенаправляет их на картридж PSIO. Плата Switch Board также позволяет PSIO напрямую управлять CD-ROM и дает нам полный контроль над ним, поэтому загрузка оригинальных дисков все еще работает.

#### [3-2: Установка]

В этом документе мы не будем рассматривать установку коммутационной платы. Информация о настройке и установке можно найти в отдельных файлах, расположенных по адресу [http://ps-io.com/switch\\_board](http://ps-io.com/switch_board).



## 4-0: Файлы листов CU2:

### [4-1: Создание листа CU2]

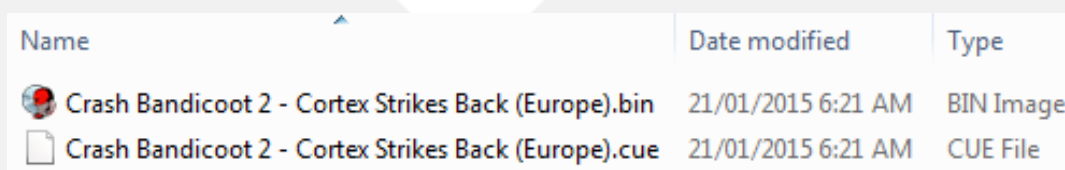
Есть два способа создать лист CU2 для использования с CDDA. Рекомендуемый способ - использовать автоматическую компиляцию, которая будет составлять лист CU2 непосредственно на основе данных вашего изображения. Второй способ - ручная компиляция, которая выполняется медленнее и может привести к ошибкам в данных CU2 из-за различной целостности файловой структуры.



Обратите внимание, что оба варианта включают использование нашей программы «Системная консоль», которая работает под Windows.

Обратите внимание, что PSIO всегда будет искать файл BIN, IMG или ISO и использовать имя файла, чтобы связать себя с листом CU2. Листы CU2 не монтируются, а на них ссылаются сам файл изображения.

#### *Автоматическая компиляция:*

Чтобы создать лист CU2 автоматически, вы должны сначала подготовить изображение для обработки в «Системной консоли». Наиболее типичные игровые изображения состоят из массива Single-BIN, который обычно выглядит следующим образом:



Name	Date modified	Type
 Crash Bandicoot 2 - Cortex Strikes Back (Europe).bin	21/01/2015 6:21 AM	BIN Image
 Crash Bandicoot 2 - Cortex Strikes Back (Europe).cue	21/01/2015 6:21 AM	CUE File

Если у вас есть массив Multi-BIN, состоящий из нескольких дорожек, где вам нужно преобразовать их для использования с PSIO, а также для создания из них листа CU2, пропустите этот раздел и перейдите к разделу [4-2].

Чтобы сгенерировать лист CU2 из образа «Single-BIN» для использования с PSIO, просто запустите «Системную консоль» и щелкните «Файл» -> «Преобразовать CUE / CU3 в CU2...». Как только это будет завершено, у вас будет исходное одиночное изображение с листом CU2 для использования с PSIO.

Наконец, скопируйте образы игр на SD-карту (обратите внимание, что BIN и CU2 должны быть содержаться в каталоге в корневом каталоге SD-карт).

Теперь ваша игра будет иметь звук CDDA.

## Ручная компиляция:

Чтобы создать лист CU2 вручную, необходимо сначала создать пустой файл с расширением «CU3». В качестве примера того, как это сделать, просто создайте «Новый текстовый документ» и переименуйте расширение с «.TXT» на «.CU3». Убедитесь, что вы называете файл CU3 точно таким же именем, как имя вашего игрового образа, как указано в [1-3: CDDA Audio] поскольку он будет преобразован с тем же именем из CU3 в CU2 позже.

Затем перейдите к <http://REDUMP.org/> и найдите название своей игры в списке игр.

Например, если ваша игра - «Destruction Derby», вы должны нажать «D» там, где находится раздел «Начинается с», и прокрутить вниз, пока не увидите Destruction Derby. Однако будьте осторожны при выборе игры, так как у вас есть названия для Европы (PAL), Америки (NTSC-U / C) и Японии (NTSC-J). В этом примере мы предположим, что мой заголовок - PAL, поэтому я щелкнул синий европейский флаг.

После того, как вы нашли свою игру и щелкнули по ее ссылке, вы должны выделить и выбрать список дампов треклов. На изображении ниже вы можете видеть, что я сделал это, как показано красным контуром:

**Download:** SHA1 • MD5 • SFV • Cuesheet

### Destruction Derby

System Sony PlayStation  
Media CD  
Category Games  
Region   
Languages

Serial SCES-00008  
EXE date 1995-08-16  
Edition Original, Platinum, Rental  
EDC No  
Anti-modchip No  
LibCrypt No  
Errors count 1  
Number of tracks 20  
Write offset +2

Last modified 2012-08-07 19:17

Track(s)  | Cuesheet

#	Type	Pre-empt	Length	Sectors	Size	CRC-32	MD5	SHA-1
1	Data/Mode 2	00:00:00	01:39:18	7443	17505936	903f6210	404b066fdb3ca0e6df736693e3a302c7	099fab875c289d231b989730fd0a9d3e3159a13e
2	Audio	00:02:00	05:35:55	25180	59223360	896b55bf	00901d5163d859a28eb9e34b2ea2408b	c1a34dc96148df32785cf1fbeat6f0df1e3930c4
3	Audio	00:02:00	05:21:20	24095	56674400	001253ae	bf4662268c50f02be4453238f08d2186	0327f0b93ad8996f5402830e22d6bad15ec87dc9
4	Audio	00:02:00	05:24:09	24309	57174768	6ec65808	7617d4cfbc37c9031e96e471863f4ec	9bda1d67ecb0a27d037d9801ac6c65d2e62f326
5	Audio	00:02:00	05:14:59	23609	55528368	2274c268	a3099106843a3ace21c7405429ebdbfd	2e206482b3f7a0bb2ee7a13bae62597b7c8de8bd
6	Audio	00:02:00	05:18:47	23897	56205744	7ec00bb5	aeeda717e40b1e82fa272b061bc12ec	30e514ae2dec661b0e1708ff6d20e4c6b8f0d3c8d
7	Audio	00:02:00	05:13:01	23476	55215552	5a93aff9	7e5928416388ff2a5dd88c5351c9fe27	d7cc86f878f78d7f24027fc8f45c0023d2367cc6
8	Audio	00:02:00	02:22:34	10684	25128768	f8911a3b	9497ff7d12511efdab25ec66726d108e	3554854af1ecc00d56d778e086dca14390ce4279
9	Audio	00:02:00	03:07:63	14088	33334976	941bcf94	948e413272993d8756c1939521c87741	357213d2b55c2736ab5036d9e4982c37e7d3539
10	Audio	00:02:00	00:24:55	1855	4362960	bbf925bb	d605efb39155e292a7f16f984b0290	1eaffb499307901fba032e9b759f945bf3495416
11	Audio	00:02:00	00:11:62	887	2086224	03ff9b15	56877ff4465792ebfbc6d1782c4cf9	79f256ecc44c1e666f2fce27cd7272ff887876166
12	Audio	00:02:00	00:12:34	934	2196768	3ef1a02d	d1cc2db6483370e1331bdcdfcf9820	65950aa143fd622118d494d7f66b4026c9b9b9f1
13	Audio	00:02:00	02:39:56	11981	28179312	4d9d34cb	c2437e070237d366a6597cb8b2365347	c8c8ad58bb01dead245a25461363c8b5ade05b85
14	Audio	00:02:00	02:38:26	11876	27932352	6c5b8c62	c69ebfdba6d1336156c443484f183552	1c61620c4fbd926fffd02375785696f61b01dd23
15	Audio	00:02:00	05:10:66	23316	54839232	4d627b50	fafbbe8feca370e3ce07f926e5639998	704db645b35f6d254fe7b46b1d2f65da62612617
16	Audio	00:02:00	04:36:60	20760	48827520	d76e51bc	99cf2dbde098867e815b22b8fbd3e46b	8b58cad991bf24d6f0cac9c12f5ec3914add59e
17	Audio	00:02:00	00:10:56	806	1895712	abf7914f	3f3d54d5865807918a84acc205198f5e	8e1bb57e7979037aa4e3bbc073259a4358e2acd
18	Audio	00:02:00	04:58:33	22383	52644816	c58030c2	392ce53e717a9fe0eff3deea10b8e80e	4ba8802110c5f79cd80bb163f868f5035b8e30e
19	Audio	00:02:00	00:20:67	1567	3685584	2210dbee	bf4c4c8a8f7b8cd980a999c01b94d208	63d22e75c6124750fbcb7a1f5e079d801d7a566
20	Audio	00:02:00	00:57:43	4318	10155936	e333cddb	289251943c0777ace734cc11ab3f6f5c	969a0647722f546e4434fb08850ac48f801bab38
Total			61:39:39	277464	652595328	23259049		

Rings

#	Mould SID Code	Write offset
1	IFPI 94B8	NULL
2	IFPI 94D4	NULL

Registered users online: 0 • Guests online: 33 • Feed readers online: 15

Redump 0.4  
© 2005-2015 Redump Team

Выделив его, скопируйте его в буфер обмена (CTRL + C) и вставьте в новый созданный файл «Destruction Derby.CU3».

Затем удалите строки «Data /» с дорожки 1, оставив только слова «Mode 2». После этого переместите последнюю строку с надписью «Total» и поместите ее над дорожкой 1. Наконец, добавьте перед словом «Total» номер последней дорожки. В нашем случае это трек 20.

Вот пример того, как должен выглядеть макет вашего текстового файла.

20	Total	61:39:39	277464	652595328	23259049	
1	Mode 2	00:00:00	01:39:18	7443	17505936	903f6210
2	Audio	00:02:00	05:35:55	25180	59223360	896b55bf
3	Audio	00:02:00	05:21:20	24095	56671440	001253ae
4	Audio	00:02:00	05:24:09	24309	57174768	6ec65808
5	Audio	00:02:00	05:14:59	23609	55528368	2274c268
6	Audio	00:02:00	05:18:47	23897	56205744	7ec00bb5
7	Audio	00:02:00	05:13:01	23476	55215552	5a93aff9
8	Audio	00:02:00	02:22:34	10684	25128768	f8911a3b
9	Audio	00:02:00	03:07:63	14088	33134976	941bcf94
10	Audio	00:02:00	00:24:55	1855	4362960	bbf925b8
11	Audio	00:02:00	00:11:62	887	2086224	03ffb915
12	Audio	00:02:00	00:12:34	934	2196768	3ef1a02d
13	Audio	00:02:00	02:39:56	11981	28179312	4d9d34cb
14	Audio	00:02:00	02:38:26	11876	27932352	6c5b8c62
15	Audio	00:02:00	05:10:66	23316	54839232	4d627b50
16	Audio	00:02:00	04:36:60	20760	48827520	d76e51bc
17	Audio	00:02:00	00:10:56	806	1895712	abf7914f
18	Audio	00:02:00	04:58:33	22383	52644816	c58030c2
19	Audio	00:02:00	00:20:67	1567	3685584	2210dbee
20	Audio	00:02:00	00:57:43	4318	10155936	e3b3cdbb

Не забудьте сохранить изменения!

Теперь ваш лист CU3 готов для преобразования в лист CU2 с помощью нашей программы «Системная консоль», которую можно загрузить с <http://ps-io.com/downloads>.

После запуска программы «Системная консоль» преобразуйте свой CU3 в CU2, выполнив выберите «Файл» -> «Преобразовать CUE / CU3 в CU2...». Это сгенерирует последний необходимый лист CU2. Пока ваши данные CU3 были правильными, скопируйте только что выведенный файл CU2 (Destruction Derby.CU2) в папку Destruction Derby на SD-карте и загрузите картридж PSIO в систему меню. Как упоминалось в разделе [1-3: CDDA Audio], имя листа CU2 *должен* соответствовать имени вашего изображения, иначе система меню не сможет его обнаружить.

После загрузки системы меню, если вы выберете папку Destruction Derby, на экране «Подробности» вы должны увидеть «CU2: Yes». После запуска игры звук CDDA (Redbook) должен играть правильно, пока образ диска был правильно скопирован.

#### [4-2: Multi-BIN]

PSIO не поддерживает образы Multi-BIN. Однако образы Multi-BIN могут быть преобразованы в одно изображение, которое PSIO будет принимать и использовать. Чтобы объединить и преобразовать образ Multi-BIN в единый образ, необходимо использовать программу «Системная консоль».

Чтобы преобразовать ваши изображения в единое изображение для использования с PSIO, которое также будет генерировать лист CU2, просто запустите «Системную консоль» и нажмите «Файл» -> «Пакетное преобразование изображений...».

Затем щелкните каталог, который вы хотите преобразовать, а затем нажмите «ОК». «Системная консоль» автоматически начнет обработку данных. В зависимости от количества дорожек, их размера и вычислительной мощности вашего компьютера процесс может занять от 5 секунд до 1 минуты. Однако, как только это будет выполнено, у вас будет одно изображение с листом CU2 для использования с PSIO. Наконец, скопируйте это на свою SD-карту (обратите внимание, что изображение и BIN должны содержаться внутри папки в корневом каталоге SD-карты), и ваша игра теперь будет иметь звук CDDA.

## 5-0: Системная консоль PSIO:

### [5-1: Обзор]

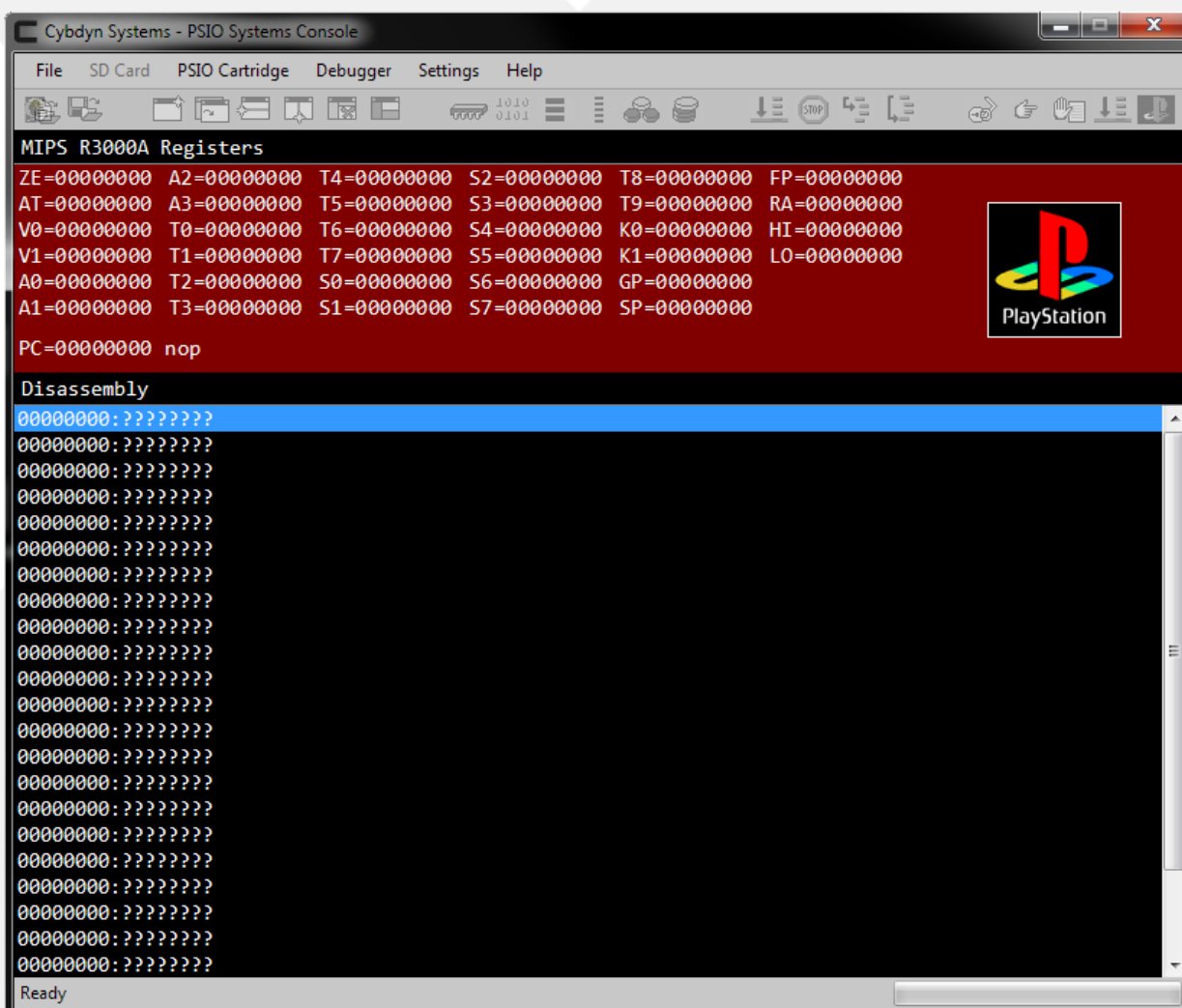
Системная консоль PSIO - это оконное приложение, которое обеспечивает полезные инструменты для PSIO, такие как возможность запускать образы программного обеспечения напрямую с USB, а не с SD-карты.

Если у вас возникли проблемы с запуском программного обеспечения или если вы не можете загрузить изображения через USB, пожалуйста, см. Здесь для получения дополнительной информации: <http://ps-io.com/syscon>

[5-2: Использует]

#### Основное использование системной консоли:

- Включить загрузку программного обеспечения USB,
- Автоматически сканировать файлы Multi-BIN и проверять их CRC32 с помощью базы данных ReDump,
- Автоматическое преобразование изображений Multi-BIN в изображения Single-BIN,
- Преобразование многодисковых заголовков в правильный формат при автоматическом создании файла MULTIDISC.LST,
- Автоматически генерировать данные CU2,
- Преобразование данных CUE / CU3 в CU2 и
- Отладка PlayStation.



## 6-0: Технические характеристики и использование:

### [6-1: Дополнительная информация]

Ваш картридж PSIO содержит специальную печатную плату с хрупкой электроникой внутри. Не мочите картридж, не оставляйте его под прямыми солнечными лучами и не храните картридж открытым для элементов, так как внутри параллельного разъема будет собираться пыль. Таким образом, это не позволит PSIO установить хорошее соединение с вашей консолью PlayStation. Мы рекомендуем оставить SD-карту в PSIO, чтобы пыль не скапливалась в SD-слоте, или положить PSIO обратно в оригинальную коробку для защиты. Мы не несем ответственности за физическое повреждение вашего картриджа, а также за состояние и / или качество параллельного порта вашей PlayStation.

Если на вашей PlayStation установлен Modchip, PSIO будет нормально работать вместе с ним, даже с установленной платой Switch Board.

На картридже PSIO горит желтый светодиод. Этот светодиод будет сильно мигать, когда картридж занят обработкой команд. Не рекомендуется извлекать SD-карту, пока горит светодиод.

В картридже PSIO нет деталей, обслуживаемых пользователем (например, предохранителей или электролитических конденсаторов). Откручивание или попытка открыть картридж приведет к аннулированию гарантии. Если ваш картридж PSIO требует ремонта, свяжитесь с нами напрямую, и мы поможем вам.

PSIO использует 7,5 В напрямую от консоли PlayStation, которая впоследствии регулируется до трех других напряжений. Он потребляет максимум 174 мА на пике, в среднем 168 мА и в режиме ожидания 156 мА. Блок питания PlayStation может с легкостью справиться с этим дополнительным второстепенным потреблением тока без задержек.

Пластиковый корпус PSIO сделан из АБС-пластика, который мы спроектировали с нуля и сделали специально для нас. Параллельный порт содержит латунные штыри, которые были позолочены и также были созданы нами по индивидуальному заказу.

После длительного использования картридж PSIO сильно нагревается. Это связано с тем, что внутри картриджа PSIO находятся высокоскоростной процессор ARM и FPGA, которые пассивно охлаждаются. Это означает, что внутри картриджа содержится тепло. Это нормально. В вашем картридже PSIO нет вентиляционных отверстий, поскольку они просто не нужны. Рамка SD-карты также действует как радиатор, поэтому не беспокойтесь, если ваша SD-карта тоже сильно нагреется. Во время тестирования при температуре окружающей среды примерно 28 градусов Цельсия средняя температура, которую PSIO может достичь внутри, составляет примерно 55 градусов Цельсия. это нет Рекомендуем использовать картридж PSIO в очень жарком помещении (например, 40+ градусов Цельсия), так как это значительно повысит внутреннюю температуру, что *может* вызвать повреждение вашей SD-карты и / или картриджа PSIO.

### [6-2: BIOS PlayStation]

Чтобы загрузить стандартный экран меню PlayStation BIOS для доступа к функциям «Карта памяти» и «Проигрыватель компакт-дисков», вы можете выбрать в списке параметров системы меню «Перейти в BIOS PlayStation» или физически отключить PSIO. Картридж и загрузите вашу PlayStation.

Обратите внимание, что если вы загружаете PSIO без SD-карты, ваша PlayStation загрузится с «Системным загрузчиком», который также является еще одним способом получения доступа к BIOS. Если вы встретите Однако этот экран вызван ошибкой и SD-карта вставлена, вернитесь и прочтите раздел [1-2: SD-карта и система меню].

#### [6-3: PAL против NTSC]



Игры PAL (Phase Alternating Line) будут запускаться на консоли NTSC с PSIO, а игры NTSC (Национальный комитет по телевизионным стандартам) будут запускаться на консоли PAL с PSIO. Однако если *вынет* при прямом использовании RGB необходимо изменить цвет вашей материнской платы PlayStation. В зависимости от вашей модели PlayStation штырь от графического процессора должен быть поднят, а его паяльная площадка должна быть потянута либо низко (заземлено), либо высоко (подключено к напряжению), чтобы заставить изображение PAL60 или NTSC60.

Также обратите внимание, что некоторые игры для PlayStation используют таймер автономной работы R3000A (CPU) в качестве метода синхронизации для синхронизации звука. Например, воспроизведение NTSC-версии «Bust A Groove» на PAL PlayStation (и наоборот) вызовет проблемы с синхронизацией.

#### [6-4: SCPH-9000 / PSone]

Картридж PSIO был специально разработан для использования только с консолью PlayStation, имеющей параллельный порт («Параллельный ввод-вывод»). Что касается консолей PlayStation, у которых нет этого порта, на данный момент поддержка не предлагается.

#### [6-5: Быстрая загрузка при загрузке системы]

PSIO может пропустить последовательность загрузки PlayStation BIOS, что позволит вам быстрее попасть в систему меню. Чтобы включить быструю загрузку, просто перейдите в окно «Параметры», нажав «Треугольник » [Параметры], а затем изменив параметр «Включить быструю загрузку» на «Да». Не забудьте сохранить изменения, нажав «Круг » [Сохранить] в окне «Параметры системы меню», иначе PlayStation не будет обнаружить, что Fastboot включен при следующем включении консоли.

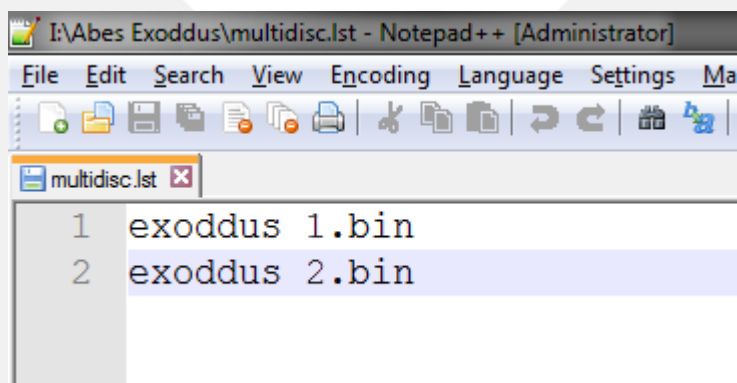
PSIO может поддерживать многодисковые заголовки. Чтобы включить и использовать многодисковые образы, вы должны создать в каталоге игры файл под названием «MULTIDISC.LST» (без учета регистра).

IE: «исход 1.BIN», «исход 2.BIN» и «MULTIDISC.LST».

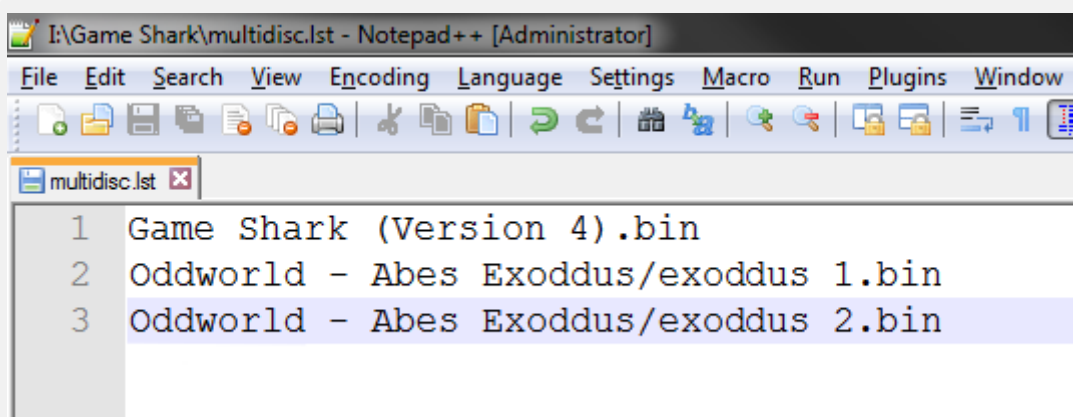
НАПРИМЕР:

```
SD: \ Oddworld - Abes Exoddus \ exoddus 1.BIN;  
SD: \ Oddworld - Abes Exoddus \ exoddus 2.BIN;  
SD: \ Oddworld - Abes Exoddus \ MULTIDISC.LST;
```

В таком случае файл «MULTIDISC.LST» должен содержать ваши игровые изображения. Каждое изображение определяется с новой строки. Первый определенный образ - это образ, который PSIO загрузит первым. В качестве примечания убедитесь, что в последней строке нет «возврата» (IE: обратите внимание, что нет строки 3, как показано на изображении ниже).



Для расширенного перенаправления вы можете указать исходное местоположение каталога, где затем вы можете предварительно определить другие списки каталогов из корня SD-карты, чтобы они действовали как многодисковые игры. В приведенном ниже примере вы можете видеть, что мы загрузили образ «Game Shark» в качестве первого диска (Диск 1). Когда происходит событие смены диска (просто вынимая SD-карту и вставляя ее заново после загрузки игры), PSIO меняет местами и использует «exoddus 1.BIN» (IE: Disc 2). Хотя эта функция не очень практична для потребителей, она отлично подходит для разработчиков, которым может потребоваться переключаться между разными версиями или сборками их игру загружать в разные данные.



Как упоминалось выше, чтобы фактически заменить диск, просто извлеките SD-карту, подождите секунду или две, а затем снова вставьте SD-карту. Пока ваш файл «MULTIDISC.LST» правильный, замена вашего диска будет происходить без проблем.

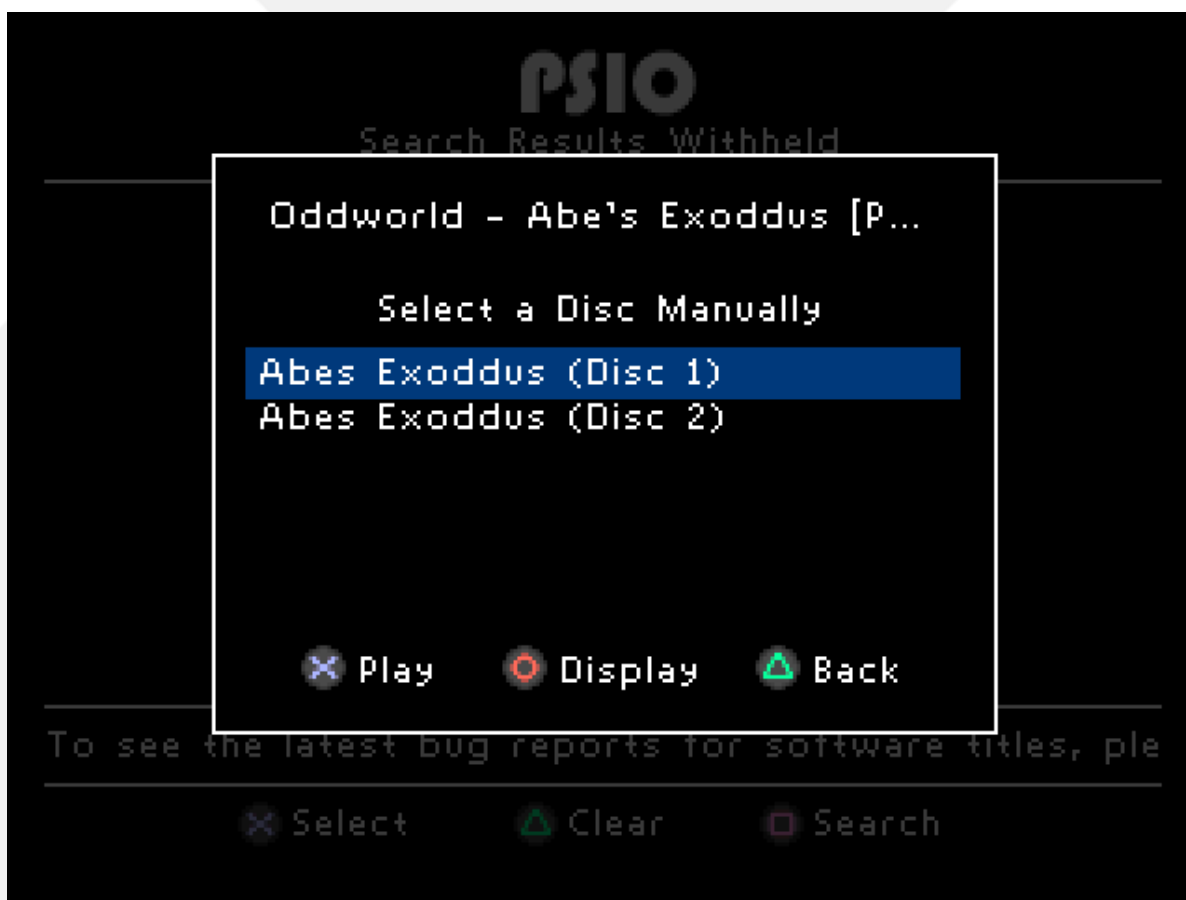
В качестве проверки работоспособности, если система меню обнаружит файл «MULTIDISC.LST», у вас будет третий вариант [M-Disc] для циклического просмотра содержимого файла «MULTIDISC.LST» (как показано на изображении ниже).

Обратите внимание, что при использовании «Системной консоли» с образами «Multi-BIN», которые основаны на нескольких дисках, программное обеспечение автоматически сгенерирует требуемый файл MULTIDISC.LST при выполнении пакетного преобразования (см. Раздел [4-1: Создание листа CU2]).

Если по какой-то причине файл не обнаруживается в системе меню и / или вызывает для остановки убедитесь, что в конце файла MULTIDISC.LST существует символ «CR + LF» (перевод строки + возврат каретки). Это сложная техническая задача, поэтому подробности того, как это сделать, здесь не описываются. Однако, чтобы избежать такой проблемы, файл следует создавать и сохранять в формате «ANSI», а не в формате «UNICODE».

При редактировании файла MULTIDISC.LST мы рекомендуем использовать программу «Notepad ++» для Windows.

Система меню также дает вам возможность выбрать, с какого диска вы хотите загрузиться, поскольку в диалоговом окне «M-Disc» есть мини-меню. Просто выделите диск, который хотите загрузить, и нажмите кнопку «Крест (X)» [Воспроизведение]. Если у вас очень длинное имя файла, вы можете удерживать кнопку «Вправо» на навигационной панели (d-pad) для прокрутки (если на вашем контроллере DUAL SHOCK включен аналоговый режим, вы также можете использовать левый джойстик для прокрутки, удерживая это справа). Это помогает определить названия дисков.



## 7-0: Обновление и USB:

[7-1: Прошивка]

**НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ** файлы прошивки, загруженные из неизвестных источников.

**ЗАПРЕЩАЕТСЯ** использовать неоригинальные прошивки для картриджа PSIO.

Все прошивки для PSIO можно найти на нашем веб-сайте по адресу <http://ps-io.com/downloads>

Ваш картридж PSIO имеет две прошивки и систему меню, каждая из которых обновляется без каких-либо дополнительных кабелей или ключей.

Если у вас есть картридж PSIO с **Прошивка ARM** меньше или равно V2.5.4, перейти к **Раздел А.**

Если вы считаете, что ваша прошивка заблокирована или повреждена, также перейдите к **Раздел А.**

Для всего остального перейдите к **Раздел Б.**

### Раздел А)

Начиная с Menu System V2.6.4 и выше, микропрограммы ARM и FPGA обновляются внутри системы меню и больше не требуются как отдельные файлы. Однако, поскольку логика для внутреннего обновления отсутствует в более ранней прошивке ARM (предшествующей или равной V2.5.4), вам потребуется обновить ее до версии V2.5.5 вручную, чтобы получить функциональность внутреннего обновления из системы меню.

Чтобы повторно установить на картридж PSIO устаревшие прошивки, перейдите по указанной выше ссылке для загрузки и получите файлы для загрузки под названием ARMF260.ZIP и FPGAFW021218.ZIP.

После этих загрузок обязательно загрузите последнюю версию системы меню.

Затем отформатируйте SD-карту как FAT32. Это **CRITICAL** так как это должна быть FAT32, иначе устаревшие прошивки не будут перезагружены.

Файл с именем ARMF260.ZIP предназначен для ARM, при извлечении которого вы получите файл RECOVERY.BIN. Второй - для FPGA под названием UPDATE.FPG.

Чтобы повторно прошить картридж, поместите оба извлеченных файла прошивки (указанные выше) в корневой каталог SD-карты, скопировав их со своего компьютера. Также не забудьте скопировать систему меню (MENU.SYS) на SD-карту.

Затем убедитесь, что ваша PlayStation выключена. Вставьте SD-карту в картридж PSIO и включите PlayStation. Обратите внимание, что PlayStation необходимо выключить, а затем снова включить, чтобы запустить процедуру повторной прошивки (нажатие кнопки «Сброс», если она уже включена, не запустит процедуру обновления).

Через 3-5 секунд PlayStation перезагрузится и попытается запустить систему меню.

### **НЕ выключайте PlayStation после включения.**

Даже когда на консоли отображается пустой экран, в настоящее время происходит мигание встроенной флэш-памяти, содержащейся в вашем картридже PSIO. Этот процесс обычно занимает *максимум* 5 секунд. Выключение PlayStation в течение этого периода времени во время обновления буду кирпичом ваш картридж PSIO и вы придется обращаться к нам за помощью в ремонте.

### Раздел В)

Поскольку микропрограммы ARM и FPGA теперь обновляются внутри системы меню, вам не нужно обновлять вручную. Если есть какие-либо обновления, они будут применены к вашему картриджу PSIO автоматически во время процесса загрузки системы меню.

Включив PlayStation, дождитесь загрузки системы меню. Если в системе меню содержится новое обновление, оно обновит ваш картридж PSIO и автоматически перезагрузит PlayStation.

Если вы следовали **Раздел А** выше, после загрузки системы меню, если у вас есть какие-либо файлы прошивки, все еще присутствующие на SD-карте, система меню не будет работать, пока вы не удалите эти файлы. Извлеките SD-карту из картриджа PSIO, вставьте SD-карту в компьютер и удалите файлы обновления ARM и FPGA (RECOVERY.BIN и UPDATE.FPG). Оставьте файл MENU.SYS на SD-карте (не удаляйте его).

Теперь ваш картридж PSIO обновлен и должен быть полностью готов к работе.

Вы можете подтвердить, что обновление прошло успешно, нажав «Треугольник (▲)» [Опции], прокрутив список «Системные параметры PSIO Menu» вниз до «Системная информация» и нажав «Крестик (X)» [Выбрать]. Здесь вы увидите полезную информацию о вашем картридже. Обратите внимание и убедитесь, что версия «Menu System», «ARM Firmware» и «FPGA Firmware» совпадают с данными файла, загруженного с нашего веб-сайта. Это подтверждает, что вы успешно обновили микропрограмму картриджа PSIO.

Если у вас возникли проблемы с обновлением или ваш картридж PSIO каким-то образом заблокирован (вы выключили PlayStation во время обновления, или произошло что-то еще, например, он зависает в BIOS или светодиод больше не мигает, когда он должен считываться с SD-карты для загрузки).

Если у вас все еще есть проблемы, свяжитесь с нами напрямую, используя контактную ссылку на веб-сайте PSIO, чтобы мы могли помочь вам в дальнейшем, поскольку с вашим картриджем PSIO может быть более серьезная проблема.

## [7-2: USB]

Чтобы использовать функцию связи USB (универсальная последовательная шина), которую предлагает PSIO, просто подключите PSIO к любому компьютеру с операционной системой Windows 7 (или выше).

Чтобы загрузить изображение через USB, сначала убедитесь, что ваша PlayStation 1 выключена. Затем вы можете подключить к картриджу мини-кабель USB Type-B и включить PlayStation. После этого будет инициализирован режим USB. На вашем компьютере вы увидите уведомление о том, что устанавливается USB-устройство PSIO (Cybdyn Systems). В течение этого периода драйвер автоматически устанавливается для вас с помощью общих драйверов «DISK.SYS», «PARTMGR.SYS» и «PSSNAP.SYS», которые поставляются с Windows.

Обратите внимание, что ваша PlayStation будет показывать черный экран при наличии USB-соединения, и кнопка сброса больше не будет работать. Это нормально. Чтобы узнать, находитесь ли вы в режиме USB или нет, PSIO быстро мигнет светодиодным индикатором активности 3 раза, а при третьем мигании индикатор останется включенным. Когда светодиодный индикатор полностью погаснет, соединение между PSIO и вашим компьютером установлено, и поэтому PSIO находится в режиме ожидания USB, ожидая приема данных с вашего ПК.

Пока PSIO все еще подключен к вашему компьютеру через USB и находится в режиме ожидания, ваш компьютер будет показывать «PSIO», смонтированный в папке «Мой компьютер», как физический диск с поврежденными файлами и папками. Это связано с тем, что микроконтроллер ARM, содержащийся в PSIO, имеет встроенную файловую систему, которую мы используем для частного использования. Пожалуйста, не пытайтесь копировать файлы в эту область или форматировать ее. Хотя Windows откажет вам в фактическом выполнении этих операций, попытки сделать это могут привести к поломке или повреждению картриджа PSIO, и в этом случае его необходимо отправить нам для ремонта.

Затем, чтобы передать данные (например, образ программного обеспечения «\* .BIN», «\* .ISO» или «\* .IMG»), загрузите программу «Системная консоль» (ее можно загрузить с веб-сайта PSIO). Программа автоматически попытается обнаружить ваш картридж PSIO. После завершения автоопределения и установки картриджа вы можете загрузить изображение, выбрав «Файл», а затем «Открыть и запустить образ».

Обратите внимание, что запуск образов напрямую не обеспечивает аудио XA / CDDA. Чтобы включить звук XA / CDDA, вы должны открыть и смонтировать систему меню. Для этого, пока система меню работает как образ USB, вы должны размонтировать ее после загрузки. Это можно сделать, просто нажав «USB», а затем «Открыть дверь PlayStation...». Теперь вы можете повторно смонтировать новый желаемый образ программного обеспечения, выбрав «Файл», а затем снова «Открыть и запустить образ». Обратите внимание, что в системе меню всегда будет отображаться «PlayStation (USB) CD-ROM» в качестве имени подключенного образа, даже если вы перемонтируете с другим образом.

## 8-0: Коды ошибок и предупреждения:

### [8-1: Картридж PSIO]

#### Код ошибки: 80000SB0:

Плата коммутатора не установлена или плата коммутатора установлена неправильно. Убедитесь, что один из них был установлен и что пайка и следы правильные.

#### Прочие коды и предупреждения:

На экране ошибки будет отображаться сообщение «NO MENU SYSTEM», если SD-карта отсутствует или файл «MENU.SYS» отсутствует в корневом каталоге ваших SD-карт. Обратите внимание, что ваш картридж PSIO также сделает это, если ваш параллельный порт на вашей PlayStation загрязнен или корродирован.

Если вы видите код ошибки «AFENC05L» и текст «НЕВЕРНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕКРАСНО ». на вашем экране это означает, что ваш картридж PSIO не прошел аутентификацию и не работает на подлинном оборудовании PlayStation. Эта ошибка также может произойти из-за того, что вы используете старую прошивку ARM в новой системе меню или, возможно, вы подделали картридж.

Если вы используете не подлинную прошивку, которая не была загружена с официального сайта PSIO для вашего картриджа, вы увидите окно с предупреждением с таймером обратного отсчета. Этого нельзя обойти. Убедитесь, что вы загрузили подлинную прошивку как можно скорее, используя свой идентификатор заказа, адрес электронной почты и серийный номер.

### [8-2: Система меню]

#### Код ошибки: 80000014:

В Порте 1 нет контроллера.

Пожалуйста, повторно вставьте контроллер PlayStation.

#### Код ошибки: 80000A14:

В порте 1, порте Multi-Tap нет контроллера. Пожалуйста, повторно вставьте контроллер PlayStation.

#### Код ошибки: 80000F14:

SCPH-1180 в «Зеленом режиме» (также известном как «Режим полета джойстика») не поддерживается. Измените режимы контроллера, нажав кнопку «ANALOG» на вашем контроллере, или замените контроллер стандартной панелью управления или контроллером DUAL SHOCK.

#### Код ошибки: 80000G14:

Системе меню не удалось найти пистолет для PlayStation Gun (например, NAMCO G-Con45, Konami Justifier и т. Д.). Пожалуйста, повторно вставьте либо Lightgun, либо контроллер PlayStation непосредственно в порт 1.

#### Код ошибки: 80000M14:

Система меню не поддерживает мышь PlayStation Mouse. Пожалуйста, повторно вставьте контроллер PlayStation.

#### Код ошибки: 80000P14:

Контроллер в Порте 1, Multi-Tap Port A не поддерживается. Удалите его и используйте поддерживаемый контроллер PlayStation.

**Код ошибки: 80000013:**

На SD-карте обнаружена другая версия системы меню. Убедитесь, что на SD-карте, которую вы недавно вставили в картридж PSIO, установлена текущая соответствующая версия системы меню. Чтобы проверить версии, вставьте старую карту и откройте меню «Параметры», нажав «Треугольник (Δ)» [Параметры], прокрутите список «Параметры системы PSIO Menu» до «Информация о системе» и нажмите «Крестик (X)» [Выбрать], чтобы см. строку «Система меню: V \*. \* Build \*\*».

**Код ошибки: 80000012:**

На вашей карте Secure Digital (SD) обнаружено слишком много файлов. Выньте карту из PSIO, вставьте ее в свой компьютер и удалите несколько файлов. Всего вы должны сохранить не более 1000 папок, включая файлы в корневом каталоге, необходимые для правильной загрузки PSIO (IE: «MENU.SYS»). Также не забудьте прочитать вопрос 16 в разделе [9-1].

**Код ошибки: 80000010:**

Вам необходимо вручную обновить прошивку ARM. Перейдите на веб-сайт PSIO, загрузите обновление прошивки ARM и примените его к своему картриджу PSIO. Пожалуйста, прочтите раздел [7-1: Прошивка] для получения дополнительной информации, требующей этой проблемы.

**Код ошибки: 80000011:**

В приводе PlayStation не обнаружен CD-ROM.

Откройте дверцу, вставьте диск формата PlayStation и закройте дверцу.

**Код ошибки: 80000007:**

Флэш-ПЗУ внутри картриджа PSIO повреждена. По соображениям безопасности и для сохранения целостности PSIO мы не будем продолжать загружать ваш картридж. Пожалуйста, свяжитесь с нами для получения дополнительной помощи.

**Код ошибки: 80000005:**

На вашей карте Secure Digital (SD) нет папок. Поместите образы игр формата PlayStation в отдельный каталог и повторно вставьте SD-карту, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 80000004:**

Система меню не прошла проверку. Если вы продолжаете видеть эту ошибку даже после перезапуска PlayStation, свяжитесь с нами напрямую.

**Код ошибки: 80000006:**

Свяжитесь с нами для получения дополнительной информации из электронного письма, отображаемого на экране вашего телевизора.

**Код ошибки: 80000001:**

Карта Secure Digital (SD) была удалена из картриджа PSIO.

Чтобы продолжить, повторно вставьте SD-карту, содержащую изображения игр формата PlayStation, содержащиеся в папках.

**Код ошибки: 80000FB1:**

Карта Secure Digital (SD) была извлечена из картриджа PSIO на этапе начальной настройки. Пожалуйста, повторно вставьте ту же карту, которая содержит ту же систему PSIO Menu, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 800000U1:**

Образ USB, который ранее был смонтирован программой «Системная консоль», был отключен или дверца привода CD-ROM PlayStation была открыта (путем моделирования). Пожалуйста, повторно смонтируйте образ, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 800000C1:**

В дисководе компакт-дисков нет диска. Откройте дверцу дисковода на консоли, вставьте компакт-диск формата PlayStation и закройте дверцу дисковода, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 800000D1:**

Компакт-диск, отформатированный для PlayStation, не обнаружен. Чтобы продолжить загрузку, вставьте компакт-диск и закройте дверцу дисковода.

**Код ошибки: 80000015:**

Обнаруженная прошивка ARM на вашем картридже PSIO не предназначена для работы в системе меню. Пожалуйста, обновите вашу систему PSIO Menu или прошивку ARM до версии, указанной на вашем экране, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 80000016:**

На повторно вставленной SD-карте не обнаружена система меню. Скопируйте на SD-карту ту же версию текущей системы меню, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 80000017:**

Один из файлов обновления все еще присутствует на вашей SD-карте. Извлеките карту, удалите соответствующий файл обновления (он сообщит вам, какой файл вызывает проблему) и повторно вставьте SD-карту, чтобы продолжить.

**Код ошибки: 80000018:**

Достигнут максимальный лимит диска в файле MULTIDISC.LST. Допускается только шесть (6) изображений.

**[8-3: Системный загрузчик]**

Если вы включите консоль PlayStation без SD-карты в картридже PSIO, загрузится «Системный загрузчик», на котором будет отображаться логотип PSIO с текстом «NOMENU SYSTEM». Чтобы исправить это, просто вставьте SD-карту с файлом «MENU.SYS» и нажмите кнопку «СБРОС» на консоли PlayStation.

## 9-0: Помощь и устранение неисправностей:

### [9-1: Общие вопросы]

**Q1)** Я пытался играть в свою игру, а она зависла! Почему это происходит?

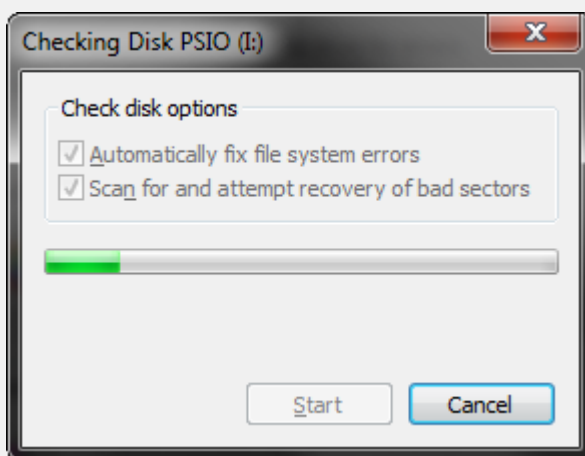
**A1)** Есть много возможностей, по которым ваша игра могла зависнуть. Один из важных факторов - убедиться, что ваш образ был скопирован правильно и фактически является прямой копией с оригинального CD-ROM. Одна из основных проблем с большинством названий заключается в том, что Sony добавила защиту от копирования под названием LibCrypt. Если один бит отсутствует или поврежден, игра не загрузится. Пожалуйста, прочтите раздел «LibCrypt» ниже.

Вы также должны убедиться, что все ваши прошивки в картридже PSIO обновлены.

Подробнее о прошивках можно найти в разделе [7-1: Прошивки].

Также будьте осторожны и убедитесь, что ваш картридж PSIO надежно вставлен в параллельный порт PlayStation («Параллельный ввод-вывод»). Корродированный или поврежденный параллельный порт приведет к зависанию и сбою в играх, если соединение для передачи данных нестабильно, особенно если картридж ударился во время игры. Если вы подозреваете, что ваш параллельный порт корродирован или поврежден (это можно сделать, осмотрев его визуально), попробуйте использовать PSIO на PlayStation с более чистым или менее уязвимым параллельным портом.

Следует обратить внимание на то, что SD-карта может стать фрагментированной. Теперь, хотя наши программы действительно обрабатывают фрагментацию SD-карты, всегда лучше избегать этого, безопасно извлекая SD-карту, прежде чем извлекать ее из компьютера. Вы можете запустить «Проверить диск» под Windows для сканирования и исправления поврежденных секторов. Наберитесь терпения, поскольку сканирование SD-карты на 32 ГБ обычно занимает ~ 25 минут. Делать неотменяйте сканирование после его запуска, так как отмена полностью повредит карту, и вам придется снова копировать игры вручную.



Если вы обнаружите, что ваша игра все еще зависает, отправьте сообщение о проблеме по адресу <http://ps-io.com/problem> и мы оценим его как можно скорее.

## Q2) Что такое LibCrypt и почему моя игра не работает?

**A2)** LibCrypt был более поздним методом Sony по добавлению защиты от копирования для предотвращения пиратства. PSIO в настоящее время не поддерживает названия LibCrypt. Однако исправления доступны для большинства, если не для всех игр с LibCrypt. Пожалуйста, посмотрите <http://ps-io.com/support> и ищите информацию о LibCrypt.

## Q3) Вызывает ли установка «Color Modification» или «Modchip» какие-либо проблемы с PSIO?

**A3)** Нет. Даже если плата коммутатора установлена, это не вызовет никаких проблем.

## 4 квартал) Как узнать, является ли моя игра для PlayStation многодисковой?

**A4)** Пожалуйста, посмотрите [здесь](#).

## Q5) Почему мой картридж PSIO нагревается после нескольких часов игры?

**A5)** См. Раздел [6-1].

## Q6) Когда я вынул SD-карту, было очень жарко!

**A6)** См. Раздел [6-1].

## Q7) Могу ли я использовать изображение «Game Shark» в демонстрационных шоу на нескольких дисках?

**A7)** Вы можете, но изображение «Игровой акулы» *мая* перезапишите регистр K1, что приведет к уничтожению аудиоканалов XA и CDDA, которые являются частью логики EXT DSP. Читы также могут отрицательно повлиять на PSIO, что может привести к сбою игры.

## Q8) Когда я выбираю свою игру, я получаю сообщение «Изображение не найдено».

**A8)** Это происходит, когда в созданном вами каталоге нет изображения. Убедитесь, что у вас есть файл BIN, IMG или ISO в каталоге, к которому вы пытаетесь получить доступ, и повторите попытку. Это также может означать, что имя файла, которое вы пытаетесь смонтировать, превышает 60 символов, или у вас может быть поврежденная SD-карта. Выполните «Проверить диск», как указано в Q1.

## Q9) Когда я выбираю свою игру, я получаю сообщение «Высокая фрагментация!».

**A9)** Это происходит, когда ваша SD-карта фрагментирована. Чтобы исправить это, вам придется отформатировать SD-карту и повторно скопировать образ программного обеспечения, который вы пытаетесь загрузить снова. В противном случае попробуйте скопировать файл еще раз, оставив другой файл и переименовав расширение во что-то вроде ваших инициалов, чтобы пропустить этот конкретный сектор на SD-карте.

## Q10) Когда я начинаю начальную настройку PSIO и выбираю желаемый видеорежим, моя PlayStation вылетает!

**A10)** Это происходит на очень редких типах материнских плат PlayStation. Это связано с тем, что выбранное вами видео вообще не поддерживается, и из-за этого происходит сбой системы. Чтобы исправить это, перезагрузите PlayStation и выберите другой видеорежим. Обратите внимание, что ваша консоль также выйдет из строя, если вы измените режимы видео из системы меню или если вы загрузите программное обеспечение, которое жестко запрограммировано для использования этого режима видео.

## Q11) Почему не срабатывает таймер выгорания?

**A11)** Может отображаться ошибка или контроллер нажимает кнопку, которая не позволяет логике таймера отключиться.

## Q12) Стоит ли мне беспокоиться о том, помечены ли мои папки / файлы как «Скрытые», «Архивные» или «Только для чтения»?

**A12)** Нет. Все файлы будут отображаться и обнаруживаться независимо от состояния их флага.

## Q13) Нужен ли мне рабочий привод CD-ROM для работы PSIO?

**A13)** Нет. Вам не нужен работающий привод CD-ROM. Вы даже можете удалить диск, если хотите.

## Q14) Почему моя игра черно-белая?

**A14)** Если вы играете в игру PAL на NTSC PlayStation (и наоборот), цветовой сигнал может отсутствовать при воспроизведении через композитное видео. Вместо этого используйте выход RGB или измените цвет материнской платы PlayStation. Обратите внимание, что для «изменения цвета» потребуется телевизор, поддерживающий PAL50 и / или PAL60.

**Q15)** Поддерживает ли PSIO файлы CloneCD (\*.CCD) или файлы данных вспомогательной информации (\*.SBI)?

**A15)** Нет.

**Q16)** Почему я получаю код ошибки 80000012, когда у меня есть точная требуемая сумма?

**A16)** Убедитесь, что вы проверили свою SD-карту на наличие скрытых или защищенных системой файлов и / или каталогов.

**Q17)** Подождите, у меня есть еще вопросы!

**A17)** Ознакомьтесь с часто задаваемыми вопросами на нашем веб-сайте или отправьте нам сообщение через наш веб-сайт, если мы не ответили на один из ваших вопросов.

## [9-2: Общие]

Если вы не можете найти свою проблему, указанную ниже, или если у вас есть какие-либо другие проблемы, вопросы или проблемы с картриджем PSIO, сообщите нам об этом прямо на нашем веб-сайте, и мы поможем вам в дальнейшем.

### **ПроблемаА**

Когда я выбираю образ программного обеспечения, ничего не происходит.

### **РешениеА**

Убедитесь, что имя вашего программного обеспечения не превышает 60 символов.

---

### **ПроблемаВ**

Когда я подключаю свой картридж PSIO, он загружается в меню PlayStation BIOS.

### **РешениеВ**

Убедитесь, что вы правильно установили Switch Board и что у вас есть файл «MENU.SYS» в корне вашей SD-карты, отформатированной в exFAT или FAT32. Также убедитесь, что параллельный порт вашей PlayStation (параллельный ввод-вывод) не корродирован или поврежден, визуально осмотрев его.

---

### **ПроблемаС**

Я не могу загрузить свои оригинальные игры с CD-ROM!

### **РешениеС**

Убедитесь, что плата переключателя установлена правильно.

Также убедитесь, что ваш лазер PlayStation не поврежден и работает.

---

### **ПроблемаD**

Мои образы программного обеспечения не воспроизводят звук. Я не слышу музыки или фонового звука.

### **РешениеD**

Многие образы программного обеспечения используют «компакт-диск цифрового аудио» (CDDA). Чтобы заставить CDDA работать, см. Раздел [4-0].