



PS2USB2.0 接口适配器

PS2USB2.0 V1.0

PS2USB2.0 接口适配器

(PS2USB2.0)

使用手册 V1.0



目 录

一、	商品介绍	1
二、	主要功能	1
1.	通过 USB2.0 高速接口提供游戏数据	1
2.	自启动功能	1
3.	游戏选择界面友好	1
4.	游戏列表界面主题可定制	1
5.	游戏节目封面可定制	1
6.	简单易用的金手指功能	1
7.	完美支持虚拟记忆卡	2
三、	产品特点	2
四、	产品规格	2
五、	使用方法	3
1.	U 盘准备	3
2.	游戏节目准备	3
3.	美化界面、辅助游戏功能设置	3
4.	连接游戏主机并开机	3
六、	常见问题及答疑	4
1.	是否带 U 盘?	4
2.	是否提供游戏下载?	4
3.	游戏节目镜像档是否可以中文字命名?	4
4.	为什么第一次启动特别慢?	4
5.	提示 U 盘格式错误该如何处理?	4
6.	提示目录结构错误该如何处理?	4
7.	游戏卡顿该如何处理?	4
8.	如何进行碎片整理?	4
9.	是否支持 IGR 快捷键操作?	5
10.	连接电脑时拷贝速度是多少?	5
11.	PS2 游戏主机配备的是 USB1.1 接口, 游戏速度是否很慢?	5
12.	本适配器是否可在未改机的游戏机主机上使用?	5
13.	是否必须要有记忆卡才可使用?	5
14.	灌录游戏出错, 无法操作 U 盘, 该如何处理?	5
15.	相比于厚机硬盘机有何优势?	5
16.	相比于 U 盘玩游戏有何优势?	5
17.	相比于 Samba 方式有何优势?	6
18.	相比光驱模式有何优势?	6
19.	支持哪种 U 盘?	6
20.	为何 xx 游戏表现不佳?	6
21.	是否可以使用金手指?	6
22.	是否兼容 xxx 游戏?	6
23.	USB 接口的游戏机外设 (光枪、方向盘等) 无法正常工作	6
七、	附图	7
1.	设备外观图	7
2.	设备内部图解	7
3.	安装图	8
4.	启动画面	9

5. 某主题下游戏列表界面	9
6. 软件设置界面	10

一、 商品介绍

通过 PS2USB2.0 适配器可为 PS2 游戏主机扩展出高速 USB 接口。通过本适配器可连接各种高速 USB 接口存储设备，以下统称 U 盘。同时通过该适配器自带软件可方便进行游戏相关资源汇集、管理。本适配器适合与 PS2 3W、5W 系列游戏主机配合使用，可自定义游戏列表主题、游戏封面显示等。方便用户快捷、方便地选择游戏进行娱乐。支持虚拟记忆卡、金手指等高级游戏辅助应用。用户只需将存储有游戏节目的 U 盘连接到本适配器上，开机即可从列表中选择游戏进行娱乐。

二、 主要功能

1. 通过 USB2.0 高速接口提供游戏数据

载入及游戏过程中读取数据速度超快。实测与原生硬盘接口用户体验相同。

2. 自启动功能

本适配器自带软件。插上本适配器后无需其它启动媒体（包括光盘、记忆卡等），开机自动载入自带软件。

3. 游戏选择界面友好

打开游戏机电源后直接显示出当前适配器 USB 接口上 U 盘中的游戏节目列表，通过游戏手柄选择后即可进入游戏。可选择使用多种语言界面，包括中文、英文、德文、法文、西班牙文等。

4. 游戏列表界面主题可定制

主题资源拷贝到本适配器 USB 接口上 U 盘的 OPL\THM 目录即可使用。

5. 游戏节目封面可定制

游戏封面图像资源拷贝到本适配器 USB 接口上 U 盘的 OPL\ART 目录即可使用。

6. 简单易用的金手指功能

支持将金手指文件拷贝到本适配器 USB 接口上 U 盘的 OPL\CHT 目录使用软件选项中打开金手指功能即会自动搜寻使用与游戏镜像档主文件名相同或是与所选游戏有相同游戏发行号的金手指文件。

7. 完美支持虚拟记忆卡

可实现免实体记忆卡进行游戏。

三、产品特点

- 无需改机 可配合 PS2 3W、5W 全系列游戏主机使用
- 使用简单 插线即用，开机显示游戏列表
- 速度极快 流畅 CG，过场平滑
- 类 OPL 界面 OPL 界面，习惯的操作方式
- 资源丰富 兼容使用各种游戏资源
- 更简捷易用 简化的主题及金手指等使用方法
- USB 连接 USB 存储媒体可连接电脑更新游戏

	PS2USB2.0	HDL	光盘	SMB
兼容性	优	优	最优	一般
速度	快 流畅 CG，过场平滑	快 流畅 CG，过场平滑	一般 流畅 CG，过场有停顿	慢 CG 卡顿，过场等待较久
机器要求	3W、5W 全系列均可适用	7W、9W 需要改机，部分机器无法使用	需要游戏机读盘功能正常	全系列兼容
更新游戏	将 U 盘连接 PC，图形界面拖放操作	拆下硬盘装硬盘盒连接 PC，专用软件灌录	购买游戏盘或刻录新游戏光盘	视 SMB 设备而异
易用性	傻瓜化	需要一定的动手能力及 IT 技术	光盘保管、挑选游戏不方便	需要专业的 IT 技术进行配置
稳定性	专用设备，稳定可靠	视改机质量而异	光盘刮花后读盘卡顿	视 SMB 设备而异
费用	仅一个即买即用适配器，永久使用	改机费用高	读盘组件易损，光盘易刮花、变形而报废	新 SMB 设备费用不低，旧设备质量没保障

表 1 与其它相似功能设备及实现方式的比较

四、产品规格

	内容
电压	5V
电流	70mA (不含 U 盘)
接口类型	USB A 型 USB 2.0/1.1 兼容
电源接口	游戏主机接口供电
最大支持容量	2TB
尺寸	130mm*70mm*16mm (不含游戏主机插头)

	130mm*70mm*25mm (含游戏主机插头)
净重	74g(不含 U 盘)
包装重量	144g(不含 U 盘)

表 2 产品规格参数表

五、使用方法

1. U 盘准备

本适配器支持使用 USB 接口的各种存储媒体。将 U 盘连接到 PC 机，在 PC 机上会识别为有新移动硬盘接入。硬盘可格式化为 PS2 专用格式或 exFAT 通用格式。

PS2 格式硬盘管理需要多种专用 PS2 硬盘管理工具软件，操作繁琐、不直观。

推荐格式化为 exFAT 格式，该格式硬盘支持连接到 windows 操作系统时通过拖放完成各种操作。为方便管理，与本适配器功能相关的文件均存在 U 盘根目录的 OPL 目录下，下文未提及完整路径时均指位于该目录下的内容。exFAT 格式 U 盘可以一盘多用，不限定 U 盘上只能存储游戏节目。

2. 游戏节目准备

本适配器支持各种来源的游戏节目，不破坏、不跳过游戏设备版权校验机制。也就是在非本适配器支持的情况下可使用的游戏节目存储在 U 盘上连接到本适配器后仍然可使用。

将 U 盘连接到 PC 机。

PS2 专用格式硬盘需要通过 WinHIIP 或其它专用灌装软件进行游戏节目灌装。

exFAT 格式硬盘连接到 PC 后被操作系统识别为大容量移动存储设备，并分配盘符。将游戏节目镜像档(.ISO 文件) 拷贝到相应的 CD 或 DVD 目录下即可。

游戏镜像名可任意命名，命名字符串直接在游戏列表中显示。

3. 美化界面、辅助游戏功能设置

若为 PS2 专用格式硬盘，先将 U 盘连接到 PC 机，然后使用各种 PC 端管理工具软件做相应操作。

若是 exFAT 通用格式硬盘，将 U 盘连接到 PC 后被操作系统识别为大容量移动存储设备，并分配盘符。将各种资源包直接解压到 U 盘对应盘符硬盘的相应目录下即可。具体是：游戏选择界面主题包解压到 THM 目录，游戏封面解压到 ART 目录，金手指文件解压到 CHT 目录，虚拟记忆卡拷贝到 VMC 目录。

与游戏节目相关的各种资源文件（如游戏封面、金手指）与游戏镜像的匹配方式是游戏镜像名与资源文件名主文件名相同或是资源文件命名为游戏节目发行号。如：战神游戏镜像为“战神.iso”游戏发行号为 SCUS.974.81，其主题图像文件名可为“战神_ART.jpg”或“SCUS.974.81_ART.jpg”，虚拟记忆卡则需要游戏设置中指定所使用记忆卡档案的完整文件名称。

4. 连接游戏主机并开机

将本适配器固定到游戏主机后方，扭紧固定螺丝，此操作仅需进行一次，之后不再需要拆解，将 U 盘插入本适配器上 USB 接口。打开游戏主机电源，显示出游戏列表界面，选择游戏即可进行娱乐。

六、常见问题及答疑

1. 是否带 U 盘？

用户需求不同，本产品出厂时不配 U 盘。

2. 是否提供游戏下载？

互联网可下载，某些网店有整理好的全集出售。出于版权考虑，本产品不捆绑游戏销售。

3. 游戏节目镜像档是否可以中文字命名？

可以任意文字命名，游戏列表中直接显示该命名字符。也可通过软件中工具设置自动分析游戏镜像档智能匹配游戏名称列在游戏节目列表中。

4. 为什么第一次启动特别慢？

如果硬盘未正确建立 OPL 目录结构，则软件要做分析、建立工作，以及首次使用时会扫描、建立游戏列表缓存，所以相对而言会比较慢。之后启动一般 20 秒内可列出游戏列表。

5. 提示 U 盘格式错误该如何处理？

U 盘为非本适配器可识别格式。本适配器仅支持 PS2 专用格式与 exFAT 通用格式。只能重新格式化 U 盘。

6. 提示目录结构错误该如何处理？

U 盘上存在一些错误的文件或目录，软件无法重新建立需要的目录结构。可将 OPL 目录中需要的资料拷贝到其它目录后把 OPL 删除，让本适配器连接游戏主机启动一次后建立出 OPL 及相应目录结构后把之前备份的资料拷回。

7. 游戏卡顿该如何处理？

最常见原因是使用有功能故障的 U 盘，U 盘响应慢。另一种极少出现的原因是由于多个游戏同时拷贝，或是长期使用多次删除、拷贝游戏导致游戏关键数据存储在了多个不连续存储块上，游戏列表界面中会指示该游戏存在碎片。是故障 U 盘需要更换 U 盘，是游戏存在碎片则需要进行碎片整理。

8. 如何进行碎片整理？

将 U 盘中文件拷贝到其它存储设备上备份起来，将 U 盘格式化或是将 U 盘上目录、文件部全删除，再把备份的文件拷回本 U 盘中，碎片即会消除。也可以通过运行电脑端工具软件进行碎片整理。

9. 是否支持 IGR 快捷键操作？

本适配器支持游戏中按下 R1+R2+L1+L2+Select+Start 返回游戏列表界面。游戏中按下 R1+R2+L1+L2+R3+L3 实现关机，游戏机断电，电源指示灯亮红灯。

10. 连接电脑时拷贝速度是多少？

此操作依所连接 U 盘而异。常见读速度一般为 30MB/s 到 120MB/S，写速度相对较低。包括拷贝游戏镜像、主题、金手指及备份游戏进度档等操作。

11. PS2 游戏主机配备的是 USB1.1 接口，游戏速度是否很慢？

本适配器用于为 PS2 游戏机扩展出 USB2.0 高速接口，理论速度为 480Mbit/s，约 60MB/s。扩展接口速度与系统总线速度相当，游戏中不会觉察到与内置硬盘方式时有速度差异。

12. 本适配器是否可在未改机的游戏机主机上使用？

本适配器工作无需改机芯片支持。在已改机上也可正常使用，只要可启动设备能浏览、运行本适配器定制软件即可，如可以使用 FMCB、SwapMagic 等方式启动后运行本适配器配用软件。

13. 是否必须要有记忆卡才可使用？

本适配器支持虚拟记忆卡，除少量游戏外，支持大多数游戏将游戏进度存在 U 盘中，可以不需要记忆卡存储游戏进度。

14. 灌录游戏出错，无法操作 U 盘，该如何处理？

使用 PS2 专用格式硬盘连接到电脑上时可能会出现这种错误。需要使用管理员权限运行电脑端软件，如 WinHIIP 等。如果先将硬盘中所有分区删除再移除后重新连接到电脑，一般在后续操作中也不会再报错。

15. 相比于厚机硬盘机有何优势？

厚机硬盘机想要更新游戏节目或是其它资源（如游戏封面、金手指等）需要拆机取出硬盘装入移动硬盘盒连接电脑或是通过网络方式灌录。前者需要一定的动手能力，经常拆机容易导致接口松动老化、接触不良，导致游戏不稳定。使用网灌速度约为 2~3MB/s，速度极慢，一般不用于灌录大游戏或是多个游戏。

16. 相比于 U 盘玩游戏有何优势？

PS2 游戏主机的 U 盘接口速度只有 1MB/s，实际游戏速度不到 600K。速度慢体现在游戏 CG 卡顿，需要长时间等待载入游戏，游戏过场时长时间黑屏。主机接口 U 盘方式游戏时需要等待 10 秒的场景使用本适配器只需要等待 1 秒。

17. 相比于 Samba 方式有何优势？

Samba 需要价格昂贵的嵌入式设备或者电脑，功耗高，使用不方便。而且速度也只有 2MB/s，比本适配器慢很多倍。

18. 相比光驱模式有何优势？

读盘的光头易损耗，老化后读盘不流畅或是读不出则需要定期更换。每个游戏需要一张光盘保存，不方便保存及挑选游戏。使用本适配器配一个 2T 移动硬盘则可以存储 600~700 个游戏，方便预览游戏内容及挑选喜好节目进行娱乐。

19. 支持哪种 U 盘？

支持所有 USB 接口存储设备。从廉价的读卡器加 T 卡方式或是 USB2.0 移动硬盘盒加大容量硬盘方式，以及高速读、写的 USB3.0 移动硬盘都可接在本适配器上进行游戏。

20. 为何 xx 游戏表现不佳？

本适配器游戏体验与 U 盘性能相关，无故障的 U 盘一般都会有很好的游戏体验。某些来路不明的旧硬盘或是一些使用了接近设计寿命年限的二手硬盘装在移动硬盘盒里连接到本适配器进行游戏，可能会有读盘响应特别慢的情况发生，严重时会影响游戏体验。可以使用电脑端磁盘扫描软件（如 HDDScan 等）进行检查。若是扫描出响应时间超过 10 毫秒的扇区很多，一般就会开始影响游戏体验。提供测试软件的下载链接如下，如果链接无效请直接用搜索引擎查找上文所说软件。
<http://www.mt30.com/Article/Cstudy/Csoft/201402/4455.html>

21. 是否可以使用金手指？

可以。与官方版 OPL 的功能兼容，使用方法也相似。

22. 是否兼容 xxx 游戏？

可以参考官方版 OPL 的游戏兼容性列表，本适配器自定软件与 OPL 具有相同兼容性。遇到不兼容的游戏时，也可自行尝试分别打开模式 1、3、5 跟 2、4、6 进入游戏。

23. USB 接口的游戏机外设（光枪、方向盘等）无法正常工作

本适配器扩展为 USB2.0 游戏数据传输专用接口。游戏机外设需要接游戏主机上 USB 接口才可正常使用。

七、 附图

1. 设备外观图



2. 设备内部图解



3. 安装图



4. 启动画面



5. 某主题下游戏列表界面



6. 软件设置界面



