



WSZYSTKO CZEGO POTRZEBUJESZ DO PROGRAMOWANIA I HAKOWANIA NA JEDNEJ PŁYCCIE!

Witaj wędrowcze!

Przed sobą masz obraz zawierający wszystkie mi znane scenowe programy dla PS2. Wszystkie release'y są repackami, a więc posiadają pełne nazwy wraz z ich wersją, wszystkim plikom tekstowym zostały zmienione entery z uniksowych na windowsowe, tak aby użytkownicy Windows i PS2 mogli bez problemu je odczytać. Wszystkim "Readme.txt", "1st_read, read" etc. zostały zmienione nazwy na "readme.txt" lub jeśli jest kilka wersji językowych, na "readme_<kod państwa>.txt", zaś źródła spakowane LZMA2 do "sources.7z" w niezmięnionej formie. Programy dla innych platform niż PlayStation® 2 zostały spakowane i przed użyciem należy je oczywiście rozpakować (mimo że część packerów jak np. WinRAR pozwalają na uruchamianie ich z wewnątrz/tmp). Programy na PS2, których autorzy udostępnili też wersje niespakowane, dostały sufiks "<nazwa programu> (packed).elf".

Absolutnie **wszystkie** te programy są całkowicie **DARMOWE**, oparte o **PS2SDK** (włącznie z bibliotekami), a więc i w pełni **legalne**.

- Jeśli jesteś autorem, któregoś z programów wchodzących w skład AIO i nie życzysz sobie abym go dodawał, napisz do mnie a usunę w następnej wersji.
- Jeśli znasz jakiś program, którego nie dodałem, a którego nie znalazłeś w sekcji „Oprogramowanie niedodane”, napisz do mnie.
- Jeśli znasz skórki i ikony, których nie dodałem, napisz do mnie.

Czego brakuje? Mnóstwa skórek do różnych programów, tonę ripkitów, patchy i schematów montażu modchipów.

Podziękowania dla:

- Autorów wszystkich programów wchodzących w skład paczki.
- Szczuru za beta testy protoplasty AIO, czyli ELF-Packa.
- Stefanola za pomoc w poszukiwaniu linków do diagramów i stron producenta danego modchipa.
- Dizzy9 za tłumaczenie dokumentacji AIO na język angielski.
- TheheroGAC za tłumaczenie dokumentacji AIO na język włoski
- TnA za tłumaczenie dokumentacji AIO na język niemiecki.

Oprogramowanie niedodane

Staralem się, aby całe oprogramowanie zawarte w niniejszym obrazie, zawierało wyłącznie legalne oprogramowanie i wyłącznie scenowe. Dlatego też w AIO **nie znajdziesz** aplikacji napisanych przez firmę Sony Computer Entertainment Inc. lub inne podmioty licencjonujące oprogramowanie na PlayStation® 2.

Jeśli jednak prawo obowiązujące w twoim kraju, pozwala na posiadanie pirackich kopii, kopii zapasowych oryginalnych nośników bądź nieautoryzowane ich modyfikacje, specjalnie dla ciebie przygotowałem listę tzw. release'ów, wraz z krótkim opisem abyś mógł ich poszukać w internecie na własną rękę. **Tylko proszę cię, uszanuj treść licencji, którą znajdziesz gdzieś na końcu tego dokumentu!**

Kopie firmware

Czyli obrazy firmware PS2 (często błędnie nazywane BIOSami). Większość z nich, którą możesz znaleźć w sieci jest niepoprawnie nazwana, niekompletna i jest tylko częścią skopiowaną z punktów montowania fw (które jako jedyne akceptuje między innymi emulator PCSX2). Poprawna kopia firmware powinna być pełną kopią chipów: **BOOT ROM**, **DVD ROM** i **EEPROM** (NVM). Możesz ją wykonać za pomocą programu PS2Indent. A jeśli chcesz ich użyć w emulatorach, po prostu zmień nazwę pliku "BOOT ROM <model>.bin" na "rom0.bin".

Software Development Kit (SDK)

Oficjalne SDK od Sony i nieoficjalne jak np. Metroworks CodeWarrior. Jest też cała masa licencjonowanych narzędzi i bibliotek. Hmm... Yet Another Basic (Yabasic) też! ;) Oczywiście nie pomył z ps2sdk, który jest darmowy i otwarty.

Silniki cheat-owania i loadery

Programy służące do modyfikacji RAM konsoli. Innymi słowy pozwalające na oszukiwanie w grach i/lub uruchamianie gier z innego nośnika niż przeznaczony:

- Action Replay MAX ostatnia wersja: 3.33
- CodeBreaker ostatnia wersja: 10.0
- GameShark ostatnia wersja: 3.0
- HD Loader ostatnia i jedyna niezmodyfikowana wersja: 1.0
- HDAdvance ostatnia wersja: 3.0
- Swap Magic ostatnia wersja: 3.8 Coder
- USB Advance ostatnia wersja: 3.0
- Xploder ostatnie wersje: 4.0 i HDTV

Dystrybucje Linuksowe

- **PS2 Linux Kit** ⁽¹⁾ beta (PS2; [Sony](#))
sum kontrolna MD5 obrazu płyty: C6D4E9EDA615D79BB569C75DD6ADCEFC
- **PS2 Linux RTE CD** (BlackRhino) v1.0 (PS2; Sony)
sum kontrolna MD5 obrazu płyty: ?
- **PS2 Linux RTE CD** (BlackRhino) v1.0 (PS2; Sony, zmodyfikowana wersja przez CERF4)
sum kontrolna MD5 obrazu płyty: 0F1BB89AAC0B674DC3C9DB55DE0C2AFD

Pozostałe oprogramowanie

- **CD-DVD-ROM Generator** v1.50 i 2.00 (Windows 32bit; [Sony](#))

Oficjalny program, którego używali deweloperzy składający swoje gry. Jego unikalne funkcje to pełna kontrola nad LBA i możliwość niewpisywania plików do TOC. Wersja 1.50 obsługuje kilka nagrywarek "for Generals" (wymagane ForceASPI), w przeciwieństwie do wersji 2.00, która nagrywa już wyłącznie na nagrywarkach "for Authoring".

- **OPTPIX Image Studio for PS2** v3.12a (Windows 32bit; [Web Technology Corporation](#))

Rewelacyjny, a przy tym bardzo drogi program obsługujący m.in. natywny graficzny format PlayStation(R) i PlayStation® 2. Unikalnymi funkcjami są: pełna kontrola nad TIM2, obsługa 32bit CLUT w 4 i 8bit obrazkach, na dodatek - z czego słynie OPTPIX - bezkonkurencyjne algorytmy służące do redukcji kolorów. Program przydatny nie tylko deweloperom, ale i hackerom modyfikującym gry (nie tylko PS2). Nowsze wersje nigdy nie wypłynęły do sieci.

- **POPS** (PS2; Sony)

Oficjalny emulator PSX, który można było pobrać wraz z grami z kanałów deweloperów za pomocą BBN. Powstało wiele modyfikacji np. zastępujących fw PSX tym z POPS z PSP, a nawet modeli deweloperskich DTL-H.

- **PS2 HDD Utility Disc** ⁽¹⁾ v1.10 (PS2; Sony)

sum kontrolna MD5 obrazu płyty: 8EA2006E40DA0EB6027C4645F34C9AB9

Oficjalne narzędzie służące do np. formatowania dysku twardego w konsoli. Istnieje również wersja zmodyfikowana do używania z innymi HDD niż oryginalne.

- **PS2 Web Browser** (PS2; Sony)

Oficjalna przeglądarka internetowa.

- **Sony Utility Discs** v3 (PS2; Sony)

sum kontrolna MD5 obrazu płyty: A01B2AF5C72BCB7F87FFC7571020ACC9

Zbiór różnych narzędzi Sony, w różnych wersjach (plus dodatkowo uLE). Oczywiście nie cała kompilacja to wypiek Sony, tylko aplikacje z której się składa.

- **Ultimate Sony Multiloader** (PS2; Sony, zmodyfikowany przez VooDoo)

Menu z wyborem gier i/lub programów bazujące na oryginalnym z płyt dołączanych do np. Official PlayStation Magazine™, wersji demo dołączanych do konsoli etc.

- **PlayStation Broadband Navigator** ⁽¹⁾ v0.30 (PS2; Sony)

sum kontrolna MD5 obrazu płyty: C30A42A36CAEEB656D7E2A34EC334F62

Wirusy i zło

Wszystkie programy z niniejszej kompilacji zostały przeskanowane za pomocą Avast (wersja darmowa) i Malwarebytes Anti-Malware w aktualnych wersjach z aktualnymi sygnaturami.

Potencjalne szkodniki znaleziono w następujących programach:

```
/audio & video tools/PSS Plex v1.1.0.vir|PSS Plex v1.1.0.exe|ZOE_Hack.exe  
/audio & video tools/PSS Plex v1.1.0.vir|PSS Plex v1.1.0.exe|PasteHeader.exe  
/cd & dvd tools/iso tools/Apache v3.0 Preview.vir|Apache v3.0 Preview.exe  
/cd & dvd tools/iso tools/patch tools/region patchers/2SP CD Patcher.vir|PS2 CD Patcher.exe  
/exploit tools/title.db tools/Title.DB Generator v2.0.vir|Title.DB Generator v2.0.exe  
/ripping tools/iRipper v1.8b.vir|iRipper.exe  
/ripping tools/extractors rebuildes/Ichigo For all .NFP Files Ext-Reb v1.0.vir|Ichigo For all .NFP Files Ext-Reb v1.0.exe  
/ripping tools/extractors rebuildes/game specific tools/Outlaw Golf 2 Ext-Reb v1.0.vir|AudioPS2.pak-Tool.exe  
/ripping tools/extractors rebuildes/game specific tools/Outlaw Golf 2 Ext-Reb v1.0.vir|Cuts-AudioPS2.pak-Tool.exe  
/ripping tools/extractors rebuildes/game specific tools/Outlaw Golf 2 Ext-Reb v1.0.vir|Music.Pak-Tool.exe
```

Na wszelki wypadek, jako że nikt nie czyta readme... zmieniłem rozszerzenie owym plikom z ***.7z** na ***.vir** po to aby budziły grozę i żaden program ich ze sobą nie skojarzył. ;)

Nie sprawdzałem czy są to tzw. **false positive** - możliwe że są, ale zalecam wrodzoną podejrzliwość i oczywiście nie ponoszę odpowiedzialności za utratę danych, uszkodzenie sprzętu etc. Szanowny użytkowniku, instalujesz/uruchamiasz je na swoją własną odpowiedzialność! Nie będę ich usuwać ze zbioru aplikacji, ponieważ mimo wszystko należą do scenowego dorobku i spełniają funkcje z myślą o których zostały napisane.

Jak wypalić AIO?

AIO musisz wypalić na płycie **DVD-R** lub **DVD+R** (ale zalecam -R ponieważ te odczyta każdy napęd w każdej PS2). Osobiście nie testowałem płyt DVD+M (DVD M-Disc), ale powinny to być najlepsze możliwe płyty dla tej konsoli - o ile oczywiście ta odczytuje +R. Nie używaj **DVD-RW**, **DVD-RAM** i jakichkolwiek **CD**.

AIO jest bootowalne na konsolach z modchipem, ale także przez tzw. płyty bootujące (np. Swap Magic) lub nawet FMCB/ESR. Pamiętaj aby **NIE** patchować obrazu płyty żadnymi patcherami ESR! AIO jest tak zaprojektowane aby bez patchowania można je było uruchomić za pomocą ESR, a jednocześnie by użytkownik miał w dalszym ciągu dostęp do wszystkich plików z tablicy UDF z poziomu komputera (czyli nie samo DVD-Video, które ma na celu zrobienie w balona Machaconu). Jeśli spatchujesz AIO, nadal będziesz mógł je uruchomić na PS2, ale stracisz dostęp do wszystkich aplikacji z poziomu nowoczesnych dystrybucji Linuksa, obecnych macOS, Windows Vista, 7, 8, 8.1, 10 (ponieważ starsze systemy operacyjne nie rozumieją UDF bez dodatkowych sterowników i odczytują dane z płyty wyłącznie z ISO9660/Joliet, który to z kolei nie jest modyfikowany przez patchery ESR i pozostaje nienaruszony).

NIE uruchamiaj AIO za pomocą Open PS2 Loader. OPL nie montuje po prostu obrazów płyt i uruchamia z nich plik wykonywalny - to nie jest takie proste w przypadku PS2. Cała magia hakowania nie została zaprojektowana z myślą o programach homebrew, a więc uogólniając, jest z nimi niekompatybilna.

Licencja

Możesz udostępniać AIO dowolnej liczbie osób, w dowolny sposób, w dowolnym miejscu, na dowolnym nośniku, z uszanowaniem poniższych warunków:

1. Nie możesz modyfikować AIO, ani dołączonych doń dokumentacji - ze szczególnym uwzględnieniem dodawania licencjonowanego, pirackiego oprogramowania!
2. Nie możesz sprzedawać całego lub części AIO, na jakimkolwiek nośniku. Jest darmowy, dostępny dla każdego i taki musi pozostać.
3. Nie możesz dodawać całego lub części AIO do płatnych usług.

Pożegnanie

Jest to mój ostatni tzw. release czegokolwiek z myślą o wielkiej PlayStation® 2. Pomijając kilka aktualizacji do kilku projektów w najbliższych miesiącach dla PS3 i PSV, opuszczam scenę. Co prawda nigdy niczego wielkiego nie dokonałem przez te wszystkie lata, ale jednocześnie nie mogę powiedzieć że nie zrobiłem niczego. Mam nadzieję, że mój wkład w tę krótką historię jest wystarczający by zasłużyć na pamięć o pewnym gościu, gdzieś z Polski, który zrobił kilka GUI, motywów, ikon etc.

Naprawdę dziękuję wszystkim, którzy przyczynili się dla rozwoju sceny nawet w najmniejszym stopniu, nawet tym o których nigdy nie usłyszałem. Nie chciałbym wymieniać wszystkich, ponieważ czułbym się co najmniej niekomfortowo gdybym kogoś przypadkowo pominął. Dziękuję więc wszystkim za to, że w dalekiej przyszłości będę mógł pewnego dnia zawołać wnuka, odkurzyć moje wszystkie antyki i powiedzieć do niego: „chodź, opowiem ci dzisiaj wspaniałą historię...” :)

- Berion
2017-VIII-21