

„Instalacja modułów”

Odkąd do konsol Sony zawitały systemy operacyjne, a społeczność skupiona wokół tzw. sceny zaczęła je hackować, możliwe stało się rozszerzanie ich funkcji poprzez doczepianie modułów, uruchamianych wraz ze startem systemu. Nie inaczej jest także w przypadku PlayStation Vita i jej kuzynki PlayStation TV.



Moduły dla PSV/PSTV

Moduły (lub jak kto woli: wtyczki) dzielimy na dwa rodzaje. Takie, które działają w przestrzeni użytkownika (*.suprx) i takie, które są rozszerzeniem kernela (*.skprx). Ich obsługa została oficjalnie dodana dopiero w [HENkaku v7](#), a więc i oczywiście wymaga do działania, od teraz nazywanego, [taiHENkaku](#) w takiej lub nowszej wersji.

Aby konsola wiedziała, które i skąd wczytać, parsuje plik "[ur0:/tai/config.txt](#)" (alternatywnie z ux0, ale nie ma sensu go stosować jako, że ten punkt montowania może być dowolnym urządzeniem, niekoniecznie kartą pamięci). Projektując framework taiHEN, [Yifan Lu](#) wydzielił w pliku konfiguracyjnym (ANSI, łamanie linii uniksowe) kilka „sekcji”, pod które użytkownik przypisuje moduły.

***KERNEL**

Tutaj znajdują się wszystkie wtyczki z rozszerzeniem *.skprx.

***main**

Tutaj znajdują się wtyczki z rozszerzeniem *.suprx, które modyfikują SceShell (np. LiveArea).

***all**

Tutaj znajdują się wtyczki z rozszerzeniem *.suprx, które działają we wszystkich programach.

***identyfikator**

Tutaj znajdują się wtyczki z rozszerzeniem *.suprx, które działają tylko w programach, o podanym identyfikatorze. Mogą więc to być zarówno aplikacje Sony jak i np. gry.

Pamiętaj o tym, że nie wszystkie moduły są ze sobą kompatybilne, a nawet że nie wszystkie są kompatybilne ze wszystkimi programami! Bezpiecznie jest ładować tylko te, które w danej chwili potrzebujesz. Do tego służy znak #. Wszystko co znajduje się po płotku, jest ignorowane. Warto więc używać tego udogodnienia do aktywacji/dezaktywacji niepotrzebnych modułów. Na konsoli najłatwiej jest edytować ten plik za pomocą menedżera plików [VitaShell](#) i po skończonej edycji i zapisaniu zmian, zrestartować konsolę.

Poniżej przykład z mojej PSTV:

```
# For kernel plugins, you must reboot for changes to take place.
# henkaku.skprx is hard-coded to load and is not listed under KERNEL
# main is a special titleid for SceShell
# NPXS10015 & NPXS10016 is for modifying the version string in settings widget
```

*KERNEL

```
# ur0:tai/unmount.skprx
# ur0:tai/gamesd_ux0.skprx
# ur0:tai/usbmc.skprx
# ur0:tai/nonpdrm.skprx
# ur0:tai/nopsmdrm.skprx
# ur0:tai/dsmotion.skprx
# ur0:tai/psvgamesd.skprx
ux0:app/PSPEMUCFW/sce_module/adrenaline_kernel.skprx
```

*main

```
ur0:tai/henkaku.suprx
ur0:tai/pngshot.suprx
```

*NPXS10015

```
ur0:tai/henkaku.suprx
```

*NPXS10016

```
ur0:tai/henkaku.suprx
```

```
# "Uncharted: Golden Abyss" (PCSF-00001 / PCSA-00029 / PCSA-22103)
```

*PCSF00001

```
ur0:tai/dsmotion.suprx
ur0:tai/fakecamera.suprx
```

```
# "Rayman Legends" (PCSB-00360 / PCSB-00726)
```

*PCSB00726

```
ur0:tai/dsmotion.suprx
```

```
# "Little Big Planet" (PCSA-00017 / PCSA-22018 / PCSF-00021)
```

*PCSF00021

```
ur0:tai/dsmotion.suprx
```



```
VitaShell 1.76 2015/01/01 00:01
ur0:tai/

..
boot_config.txt 2.70 KB 2015/01/01 00:24
config.txt 1019 B 2015/01/01 00:40
dsmotion.skprx 3.57 KB 2015/01/01 00:14
dsmotion.suprx 3.42 KB 2015/01/01 00:14
fakecamera.suprx 4.66 KB 2015/01/01 00:14
henkaku.skprx 3.25 KB 2015/01/01 00:14
henkaku.suprx 16.40 KB 2015/01/01 00:14
henkaku_config.bin 24 B 2015/01/01 00:14
nonpdrm.skprx 3.75 KB 2015/01/01 00:14
nopsmdrm.skprx 4.62 KB 2015/01/01 00:14
pngshot.suprx 77.50 KB 2017/09/29 20:24
psvgamesd.skprx 18.57 KB 2015/01/01 00:14
taihen.skprx 58.50 KB 2015/01/01 00:14
unmount.skprx 1.92 KB 2015/01/01 00:14
usbmc.skprx 2.83 KB 2015/01/01 00:14
```

Moduły dla PSP

W przypadku PlayStation Portable, moduły (*.prx) rozdzielone są na trzy pliki: "vsh.txt", "game.txt" i "pops.txt". Pierwszy odpowiada za wtyczki dedykowane menu PSP, drugi natywnym grom, zaś trzeci emulowanym grom z PSX. Wszystkie trzy pliki tekstowe należy wrzucić do "ms0:/seplugins/" (lub w przypadku PSP Go do "ef0:/seplugins/"). Co jednak zrobić jeśli PSP jest emulowane na PSV przy pomocy **Adrenaline**? Ścieżką odpowiadającą karcie pamięci z PSP jest "ux0:/pspemu/" i to właśnie tutaj należy umieścić folder seplugins wraz z wtyczkami, ich zasobami i plikami konfiguracyjnymi (lokalizację pspemu można określić w ustawieniach Adrenaliny, może to być np. "uma0:/", czyli np. pendrive).

Składnia jest bardzo prosta: ścieżka bezwzględna do wtyczki (pamiętaj aby używać punktów montowania takich jak rozumie PSP, nawet wtedy kiedy emulujesz ją na PSV), przerwa (spacje lub tabulatory) i "0" wtyczka nieaktywna lub "1" aktywna.

```
ms0:/seplugins/nazwa.prx          1
```

Poniżej przykłady z mojej PSTV:

game.txt:

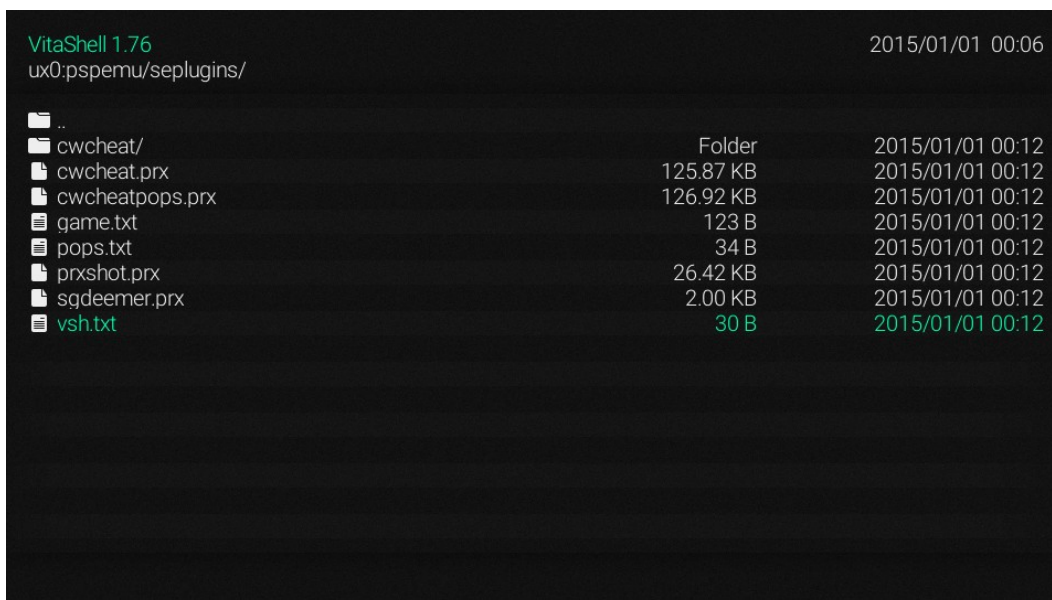
```
ms0:/seplugins/prxshot.prx       1
ms0:/seplugins/cwcheat.prx       0
ms0:/seplugins/sgdeemer.prx      0
```

pops.txt:

```
ms0:/seplugins/cwcheatpops.prx   0
```

vsh.txt:

```
ms0:/seplugins/prxshot.prx       1
```



```
VitaShell 1.76                                     2015/01/01 00:06
ux0:/pspemu/seplugins/
├── ..
├── cwcheat/                                       Folder          2015/01/01 00:12
├── cwcheat.prx                                   125.87 KB      2015/01/01 00:12
├── cwcheatpops.prx                             126.92 KB      2015/01/01 00:12
├── game.txt                                     123 B          2015/01/01 00:12
├── pops.txt                                    34 B           2015/01/01 00:12
├── prxshot.prx                                 26.42 KB      2015/01/01 00:12
├── sgdeemer.prx                                2.00 KB       2015/01/01 00:12
└── vsh.txt                                     30 B          2015/01/01 00:12
```