

„Bazyliszek na PlayStation Vita”

Dzięki Meetpatty i jego porcie porta emulatora [BasiliskII](#), użytkownicy PlayStation Vita mogą zamienić swoją konsolę w starożytny komputer Apple Macintosh II, a co za tym idzie uruchamiać na nim oprogramowanie dla tej właśnie platformy (aplikacje użytkowe, gry etc.).

W niniejszym poradniku przedstawiłem sposób instalacji, dodatkowej konfiguracji i przygotowania środowiska. Zakładam także drogi czytelniku, że masz „złamaną konsolę”, wiesz jak się instaluje programy dla PSV/PSTV, jak przenosi się dane pomiędzy komputerem, a konsolą (np. za pomocą pendrive, FTP, hosta USB), i że potrafisz posługiwać się [managerem plików](#).

Warto nadmienić, że jestem całkowitym laikiem w świecie Apple, szczególnie historii ich komputerów, więc siłą rzeczy poradnik kieruję raczej tylko do takich osób jak ja. Bazyliszek to mój pierwszy intymny kontakt z nadgryzionym jabłkiem i pierwsze Apple na które mnie stać. ;)



Przygotowanie plików

Na początek należy przygotować wszystkie potrzebne dane. Nie wystarczy zainstalować emulatora i wgrać na kartę pamięci dołączonego katalogu BasiliskII. Brakuje jeszcze firmware komputera, obrazu dyskietki startowej, obrazu dysku twardego i oczywiście systemu operacyjnego (ze względu na prawa autorskie – to nie jest abandonware!).

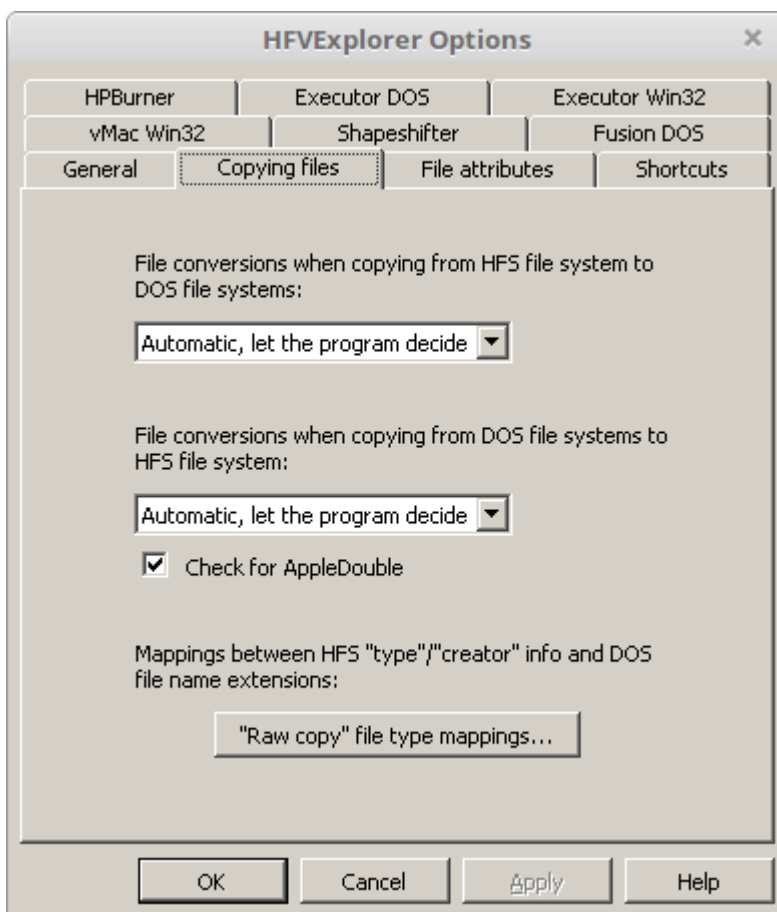
1. Firmware adekwatne do systemu jakiego masz zamiar używać, możesz znaleźć [tutaj](#). Osobiście wybrałem LC/Quadra/Performa 630 z 1994-07 ponieważ czytałem iż na konsoli System 8 muli, a na dodatek ten konkretny fw jest polecany. Zmień mu nazwę na "mac.rom" i umieść w "ux0:/data/BasiliskII/roms/".

2. Dyskietkę startową ("System70_boot.dsk"), możesz pobrać [stąd](#). Zmień mu nazwę na "boot.dsk" i umieść w "ux0:/data/BasiliskII/disks/".

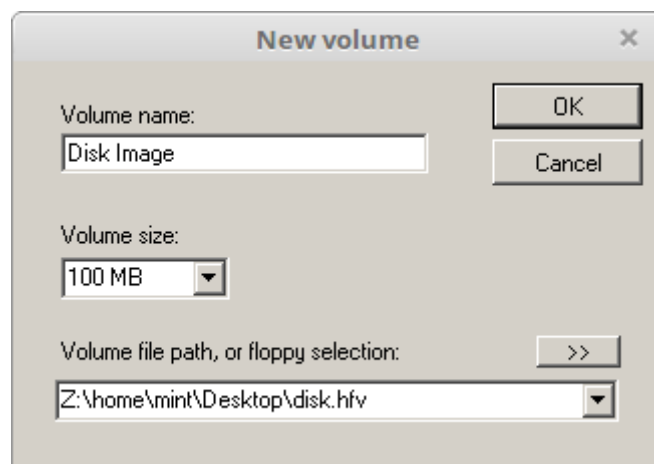
3. OS w wersji 7.5.3 Revision 2 ("System_7.5.3_01of19.smi.bin" + pozostałe części), możesz ściągnąć [stąd](#).

4. Obraz dysku twardego możesz utworzyć za pomocą [HFVExplorer](#) (jest to program dla Windows, ale działa też na Wine). Uruchom go, przejdź do opcji i na zakładce "Copying files" ustaw w obu przypadkach "Automatic, let the program decide". Nie znam HFS, więc nie wiem w jaki sposób są zapisywane na nim dane i jakie informacje mogą zostać utracone kopiując pliki z innych fs – stąd taki wybór.

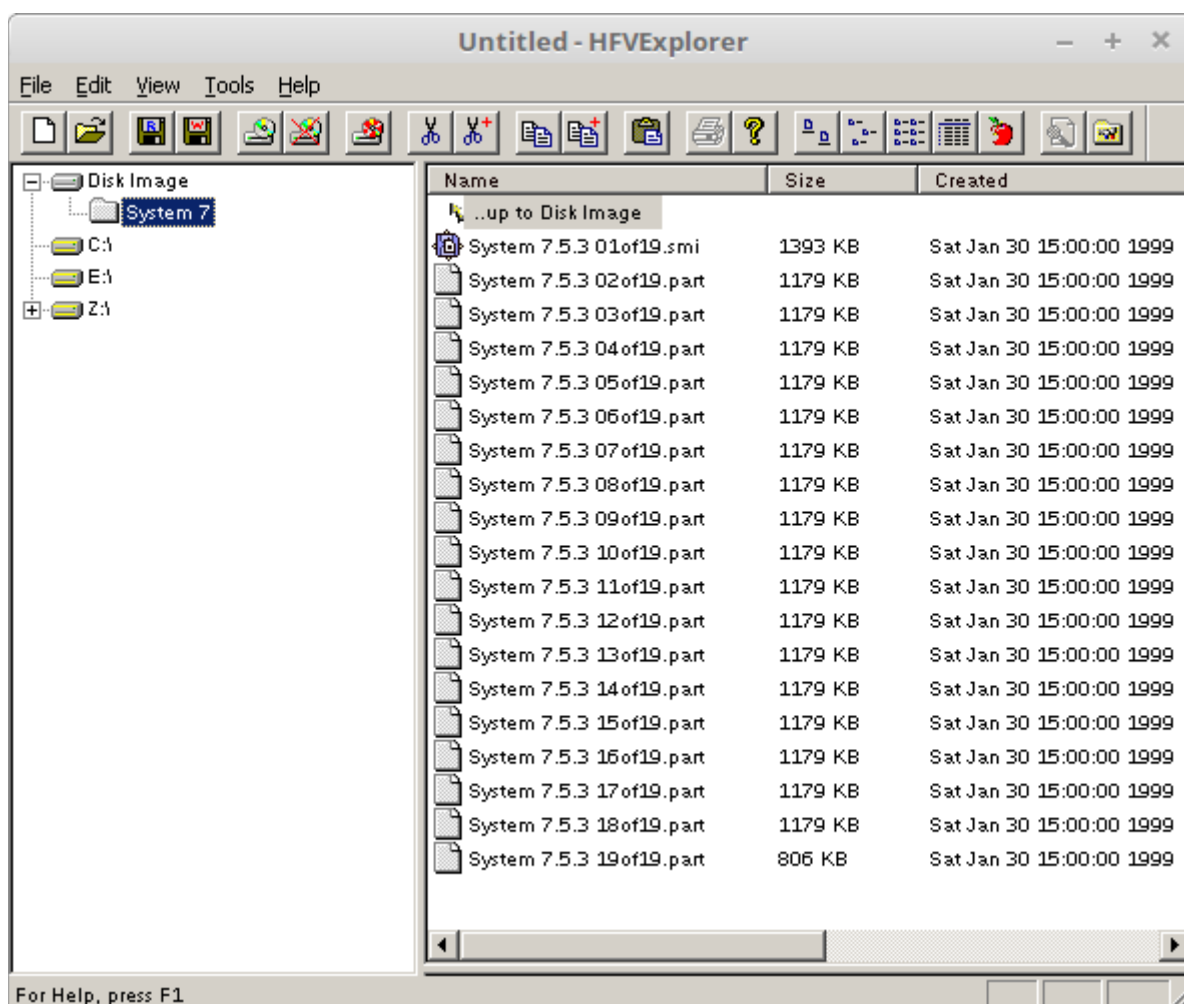
Oprócz systemu, warto też dorzucić inne oprogramowanie (o którym więcej będzie pod koniec poradnika). W przypadku *.sea, *.sit, *.smi i *.bin zadziałają poniższe ustawienie, ale już dla *.hqx nie, i trzeba wtedy wskazać ręcznie RAW. Nie mam pojęcia dlaczego...



5. Następnie z menu "File", wybierz opcję "Format New Volume". Pojawi się okno w którym musisz wybrać nazwę wolumenu (swój nazwałem po prostu Disk Image), rozmiar (zależy co chcesz uruchamiać, sam system waży niewiele więcej niż pliki instalacyjne) i oczywiście lokalizację (klikając w przycisk ">>"). Nazwij plik "disk.hfv".



6. HFVExplorer od razu go zamontuje, więc odzyskaj teraz folder z System 7 i skopiuj na wirtualny nośnik. To samo zrób z programami, grami etc. jeśli jakieś wymagają instalacji i planujesz z nich korzystać.

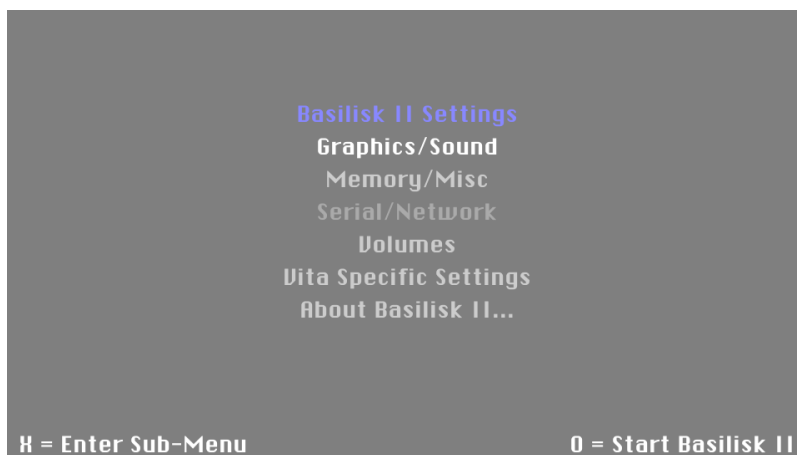


7. Zamknij program i skopiuj obraz do "[ux0:/data/BasiliskII/hardfiles/](#)".

8. Otwórz plik "[ux0:/data/BasiliskII/BasiliskII_prefs](#)" i zmień liniijkę: "floppy placeholder.dsk" na "[floppy ux0:/data/BasiliskII/disks/boot.dsk](#)".

Instalacja System 7

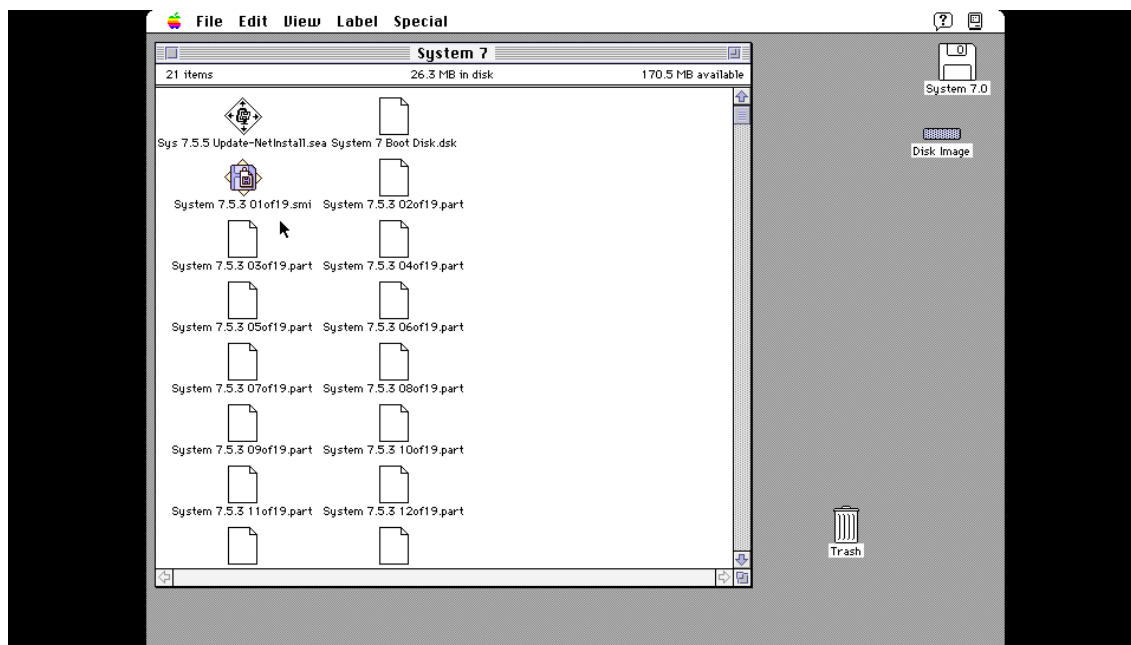
1. Po uruchomieniu emulatora, przywita cię nieco siermiężne menu. Osobiście ustawiłem sobie taktowanie procesora Vity na 444MHz, emulowany procesor na 68040 i emulowaną ilość RAM na 16MiB, ale nie zauważyłem, aby jakkolwiek negatywnie bądź pozytywnie wpływało na wydajność. Równie dobrze więc, możesz nigdzie nie grzebać tylko od razu wcisnąć kółko. ;)



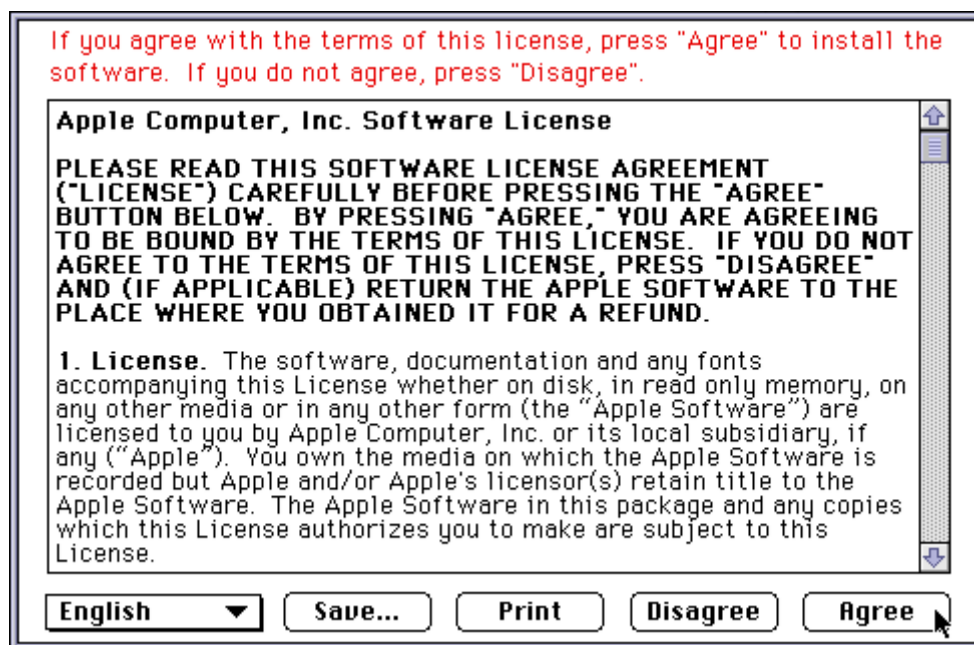
2. Udawany Mac, powinien odpalić się z dyskietki startowej. Wyświetli komunikat o błędzie i zostawi z pulpitem na pastwę losu.



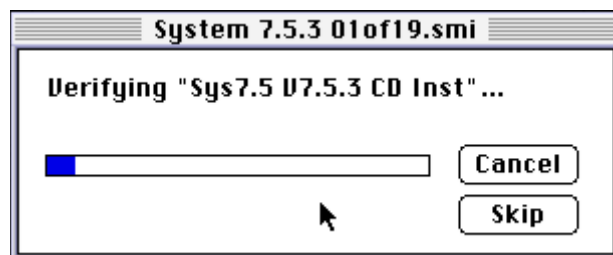
3. Przejdź dwuklikiem (czyli wciskając dwa razy klsz) do Disk Image (czy jak go tam sobie nazwałeś), do folderu "System 7" i odpal "System 7.5.3 01of19.smi".



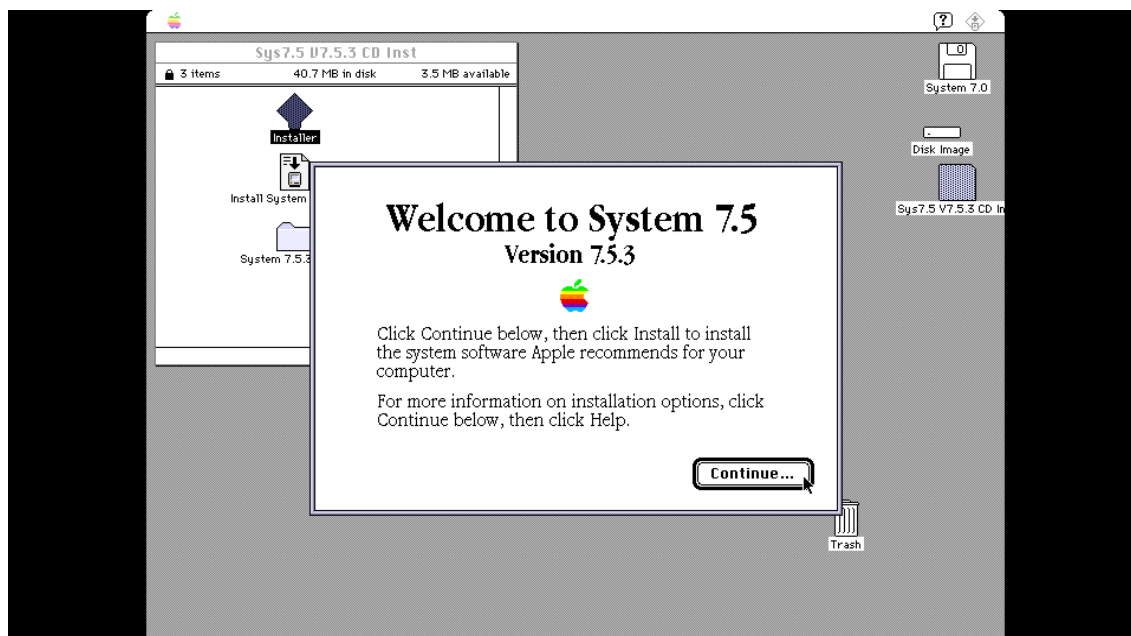
4. Wybierz język i potwierdź licencję (wersji polskiej nie ma).



5. Mac zweryfikuje zawartość dyskietki po czym zamontuje jako osobne urządzenie na pulpicie.

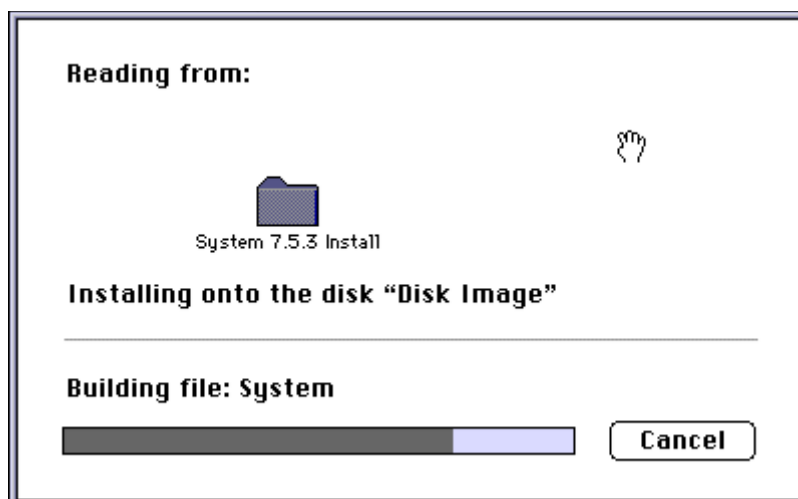
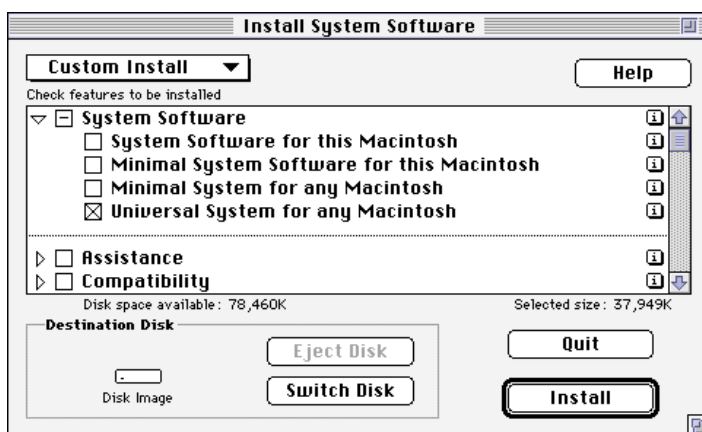
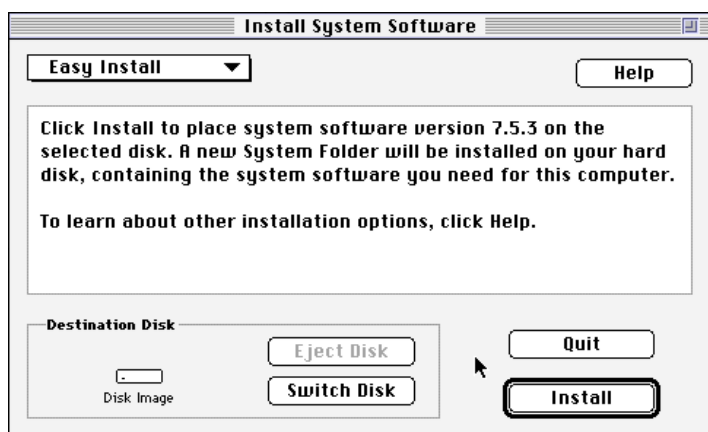


6. Przejdź teraz na dyskiety i „dwukliknij” w "Installer", po czym wybierz z nowo otwartego okna "Continue...".



7. W kolejnym oknie z listy wybierz "Easy Install". Teoretycznie – jeśli masz zamiar emulować inne komputery z rodziny Apple II niż ten konkretny, który wybrałeś (ustawienia Bazyliszka + firmware Maca), ewentualnie jeśli chcesz zainstalować tylko te komponenty, które są ci potrzebne (bo na diabli np. obsługa prehistorycznych drukarek na PlayStation?) to pożądaną opcją będzie wtedy "Custom Install" i "Universal System for any Macintosh". Praktycznie – niezależnie co zaznaczysz – i tak wgra się cały System 7.5.3...

Zmień także urządzenie docelowe na obraz dysku, klikając w "Switch Disk". Na koniec wduś "Install" i rozkoszuj się paskiem postępu przez najbliższe pół godziny. ;]



8. Po wszystkim wyświetli się stosowny komunikat o pomyślnej instalacji, na którym wybierz "Quit". I wyłącz udawane jabłko.



9. Po wyłączeniu „komputera”, konsola wróci cię do LiveArea. Zamknij więc teraz emulator i uruchom manager plików. Przejdź do folderu z dyskieta startową i ją skasuj lub zmień jej nazwę (chodzi o to aby BasiliskII już jej nie znalazł, więc można i zamiast tego skasować ścieżkę w pliku konfiguracyjnym).

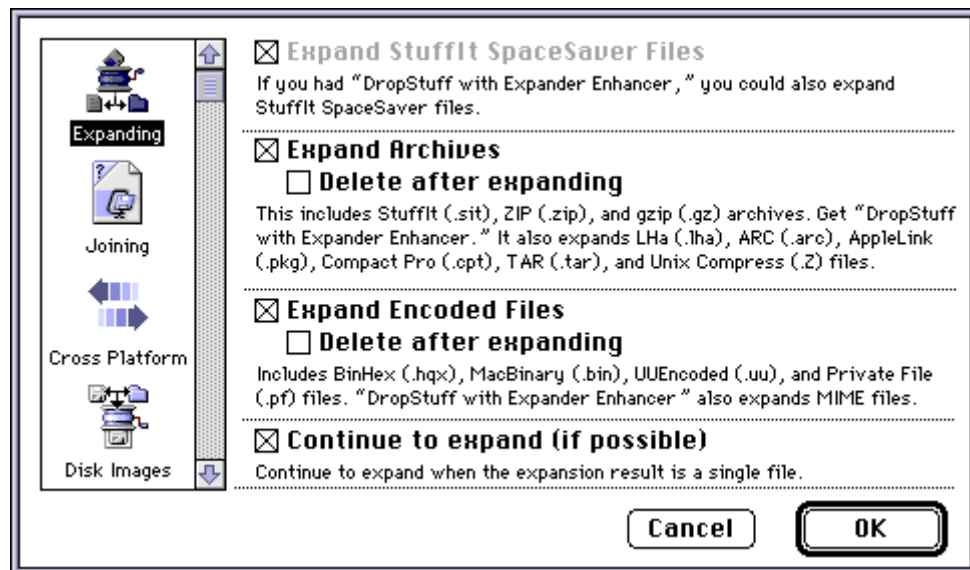
10. Uruchom ponownie emulator. Tym razem system wystartuje z emulowanego dysku twardego. Chwilę odczekaj, aż System 7 skonfiguruje plik pulpitu (cokolwiek to znaczy ;)) i gotowe.



11. Możesz już skasować folder "System 7" z dysku aby zwolnić ~20MiB (zaznacz go pojedynczym kliknięciem, przywołaj OSK przyciskiem Start i wciśnij trójkąt). Kosz opróżnia się z górnego paska, w menu "Special".

Konfiguracja

Najtrudniejsze masz już za sobą. Pozostaje już tylko dograć dodatki i oczywiście gry. Z użytecznych dla siebie znalazłem tylko dwa: **Aladdin Expander v5.5**, który w dziwny i nieintuicyjny sposób pozwala na rozpakowywanie archiwów (ponieważ trzeba go włączać za każdym razem i z menu na górnym pasku, który zastępuje, wybrać opcję "Expand", wskazać plik i rozpakować – a więc nie integruje się w sposób jaki znamy z nowoczesnych OS-ów) i **Kaleidoscope v2.3.1** (ponieważ jestem estetą i im ładniej tym lepiej, nawet w obrębie tych nieszczęsnych 4 bitów ;)).



Obrazy dyskietek i dysku twardego podaje się emulatorowi tak samo jak w pierwszym rozdziale (w pliku konfiguracyjnym może być do 4 HDD i 2 FDD).

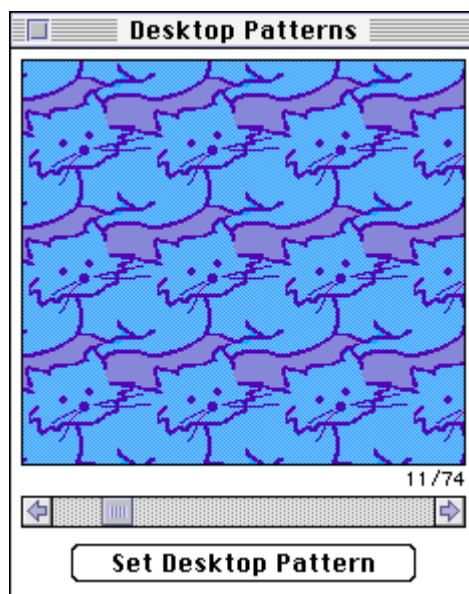
Natywne pliki wykonywalne dla tego systemu, mają rozszerzenie ***.bin** i można je traktować tak jak instalator lub przenośny program EXE na Windows. ***.smi.bin** to coś w rodzaju instalatora MSI. ***.sea.bin** z kolei można porównać do SFX WinRARa, ponieważ jest to samorozpakowujące się archiwum (czyli takie, które nie wymaga archiwizera, który je stworzył). ***.sit** i ***.hqx** to archiwa, takie jak obecnie używane RAR, ZIP etc.

Skoro masz System 7.5.3 to warto wgrać **aktualizację do 7.5.5** (nie sugeruj się nazwą pliku, nie potrzebujesz połączenia internetowego). Podobno Apple sprzedawało płyty z 7.6.0 i podobno nigdy ich nie udostępniło na stronie (w przeciwieństwie do **aktualizacji 7.6.0 do 7.6.1**). W sieci znalazłem **obraz płyty** z najnowszą wersją, ale czy jest oryginalny to nie mam pojęcia. Nawet nie ściągałem. Ułatwiłoby to na pewno instalację systemu, bo zamiast się mordować z dyskietską, z wgrywaniem plików etc. wystarczyłoby wystartować np. z "[ux0:/data/BasiliskII/cdroms/disc.iso](#)".

Języka polskiego podobno nigdy oficjalnie nie było, jak również podobno, użytkownicy rozsyłali sobie nieoficjalne paczki instalacyjne, które go dodawały. Nie wgrywałem żadnej, więc nie wiem na ile lokalizacja jest kompletna.

Rozdzielczość zalecam pozostawić bez zmian, czyli 726x544 px w proporcjach 4:3. Każda inna para sprawi, że obraz będzie rozmyty.

Tapet ten system nie obsługuje, ale można dograć daemon (**Décor v3.0.4**), który taką funkcjonalność dodaje. Można też ustawić sobie multiplikowaną teksturę, która będzie pełnić funkcję tapety, o na przykład taką:



albo taką (jednocześnie i vintage i h4k3r0wa):

