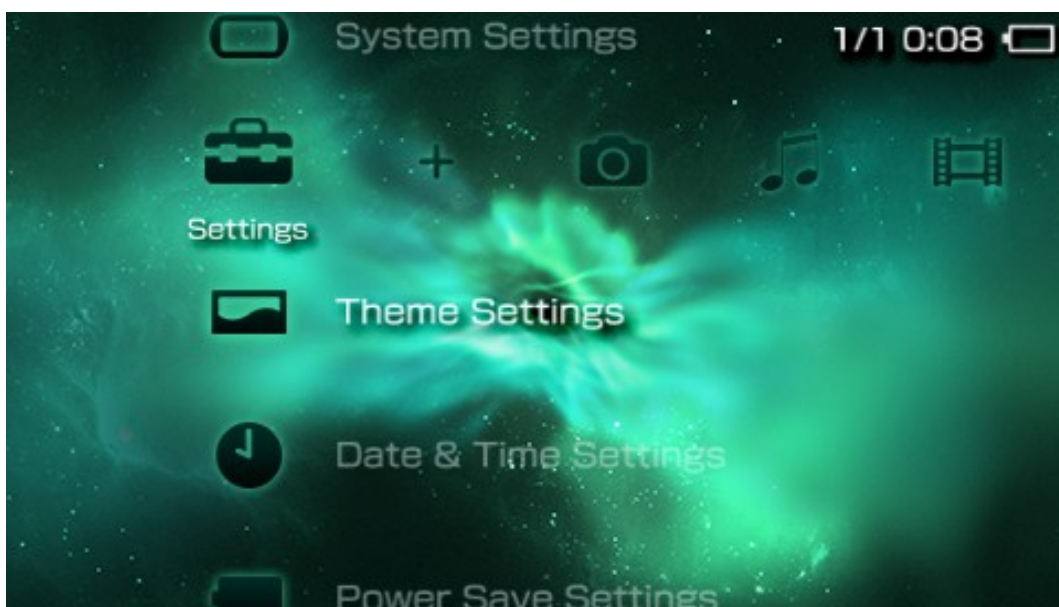
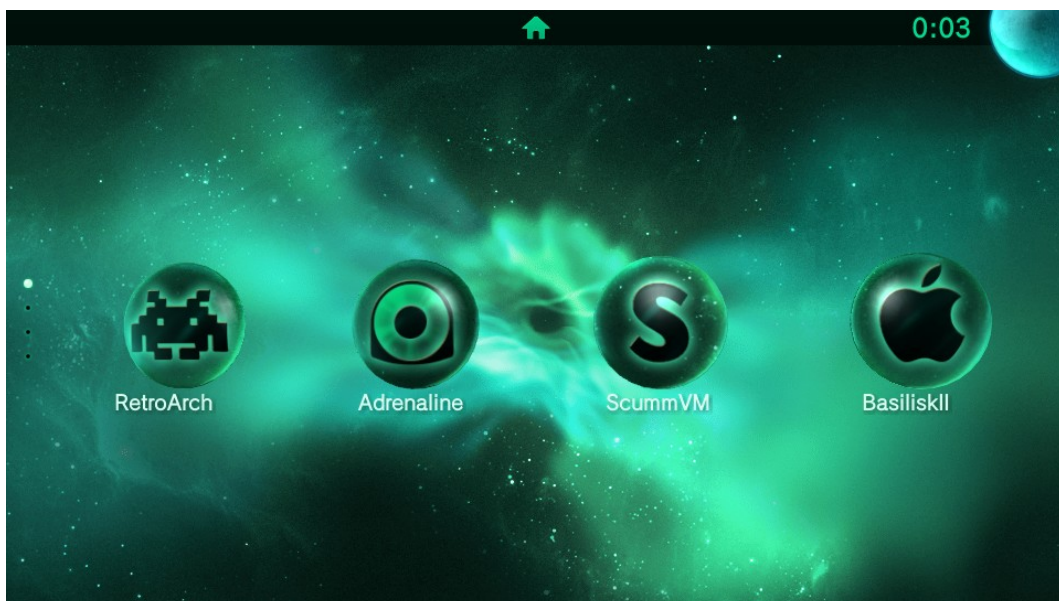


## „Zastrzyk adrenaliny”

**Adrenalina** jest programem, który wykorzystuje wbudowany w PlayStation Vita wirtualizator PSP, oddając do dyspozycji dosłownie Custom Firmware znany z PlayStation Portable, a uruchamiany „z bąbla” jak każda inna gra na tę konsolę. Nie wymaga żadnej aktywacji.

Zakładam, że czytelnik:

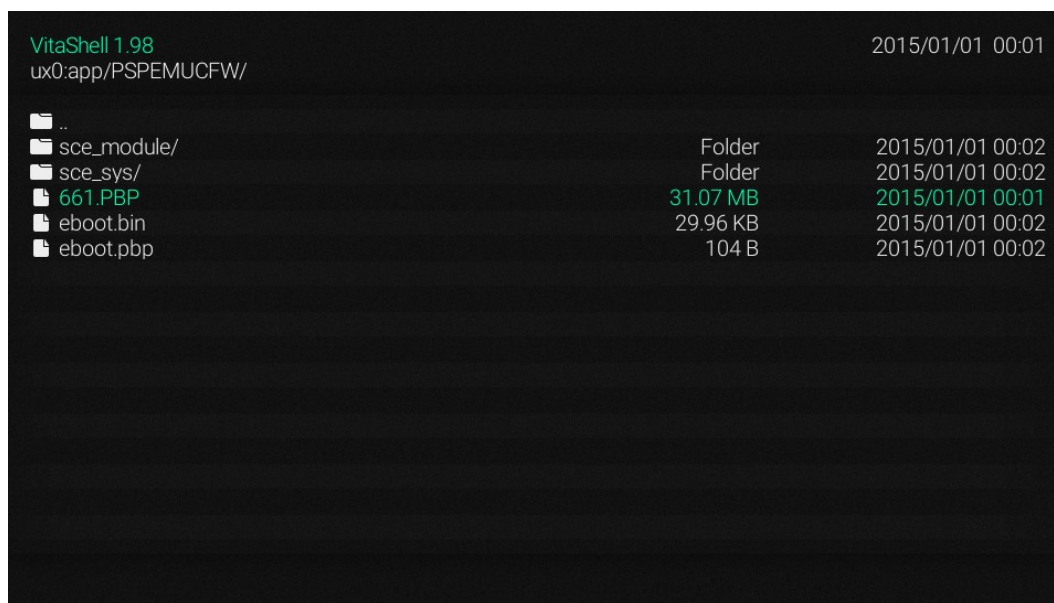
- posiada już zhakowaną PSV lub jej stacjonarną bliźniaczkę PSTV
- potrafi posługiwać się managerem plików
- potrafi instalować programy homebrew
- rozumie czym jest emulacja lub wirtualizacja
- jest ciekawy świata :)



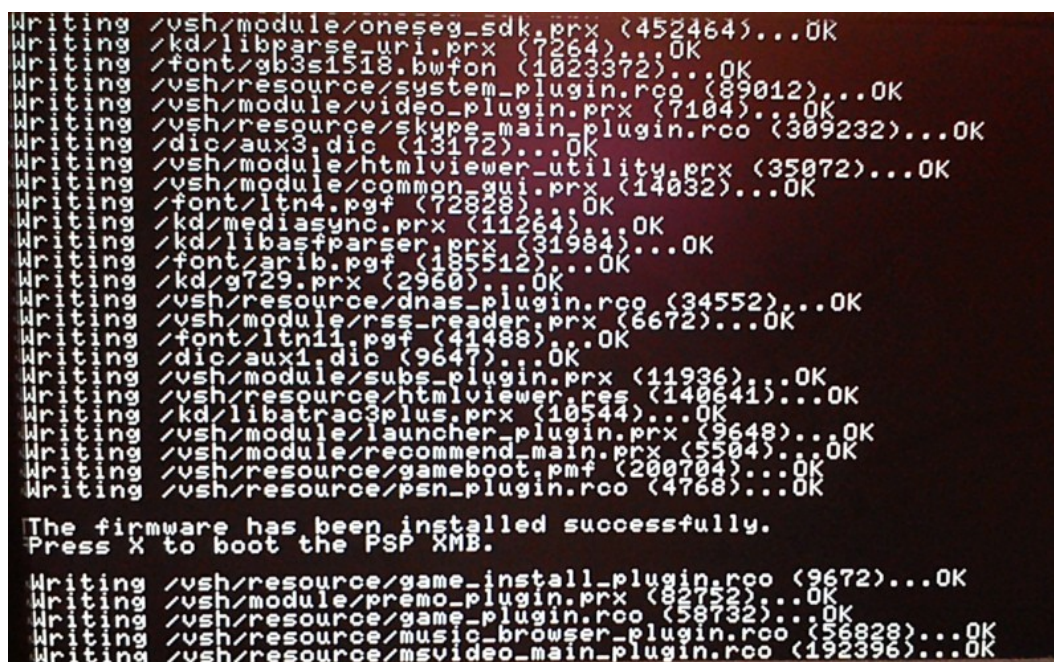
# Instalacja

1. **Pobierz** program (czyli plik "[Adrenaline.vpk](#)") i zainstaluj na konsoli, np. za pomocą [VitaShell](#) (jeśli nie masz, może być także MolecularShell, który jest forkiem którejś z antycznych jego wersji).
2. Pobierz paczkę z [firmware dla PSP](#). Na chwilę obecną jest w wersji **6.61** – i tylko taka zadziała z wersją aplikacji **6.9** na której opiera się poradnik.
3. Umieść plik "[EBOOT.PBP](#)" (czyli firmware PSP) w "[ux0:/app/PSPEMUCFW/](#)" jako "[661.PBP](#)".

To właśnie z tej paczki instalator wypakuje potrzebne pliki i dlatego jest niezbędna. Autor mógłby zrobić VPK od razu gotowy do użytku (o czym będzie w dalszej części poradnika), ale w ten sposób złamałby prawa autorskie.



4. Uruchom Adrenaline i wciśnij iks. Rozpocznie się wydłubywanie danych z PBP. Po wszystkim zostaniesz poproszony o ponowne wciśnięcie przycisku iks.





Od teraz aby uruchomić środowisko PSP wystarczy odpalić bąbel Adrenaliny... dwukrotnie. Dzieję się tak dlatego, że program musi najpierw załadować jeden z modułów. Jeśli posiadasz Ensō to można go dopisać do skryptu startowego "[ur0:/tai/config.txt](#)"(po więcej szczegółów odsyłam do poradnika poświęconego wtyczkom) i wtedy wystarczy tylko jedno uruchomienie.

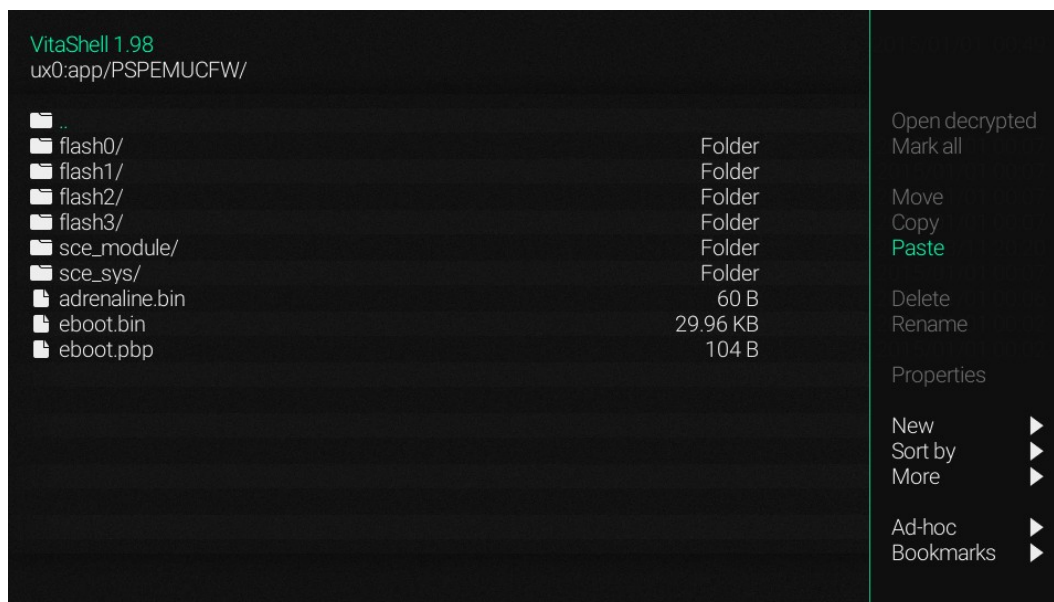
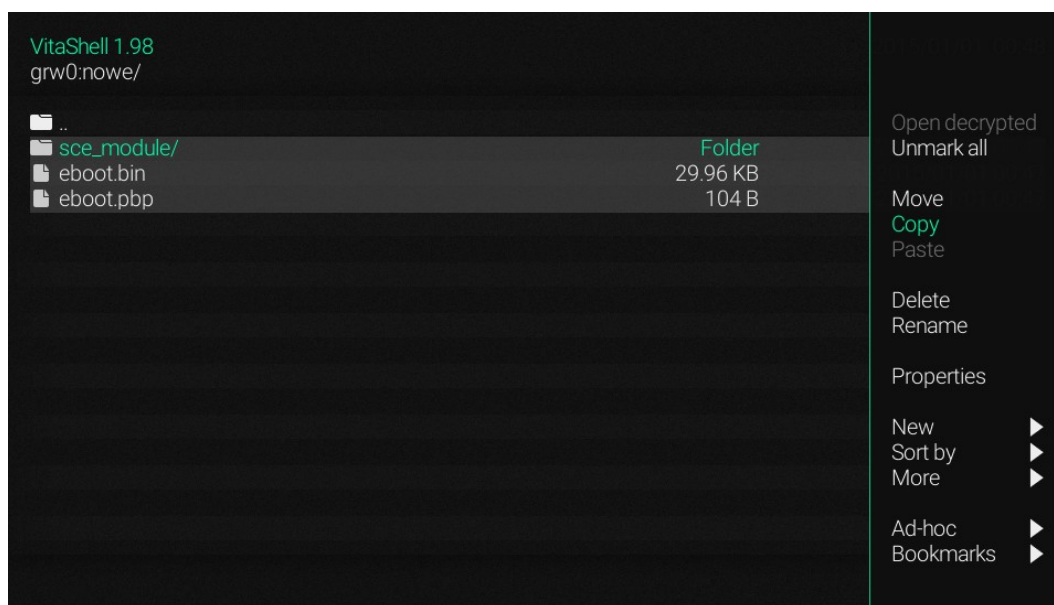
\*KERNEL

ux0:app/PSPEMUCFW/sce\_module/adrenaline\_kernel.skprx

Odpowiednikiem karty pamięci Memory Stick Pro Duo ("[ms0:/](#)") lub pamięci wewnętrznej ("[ef0:/](#)") jest tutaj ścieżka "[ux0:/pspemu/](#)" (lub inna, jeśli zmienisz w ustawieniach, o czym będzie w dalszej części poradnika). A więc np. "[ms0:/PSP/GAME/](#)", na PlayStation Vita będzie "[ux0:/pspemu/PSP/GAME/](#)". Oczywiście dla samego emulatora środowisko Vita'y jest niewidzialne, więc np. ścieżki do wtyczek dla PSP muszą odnosić się do jej karty pamięci, a nie pamięci PSV.

## Aktualizacja

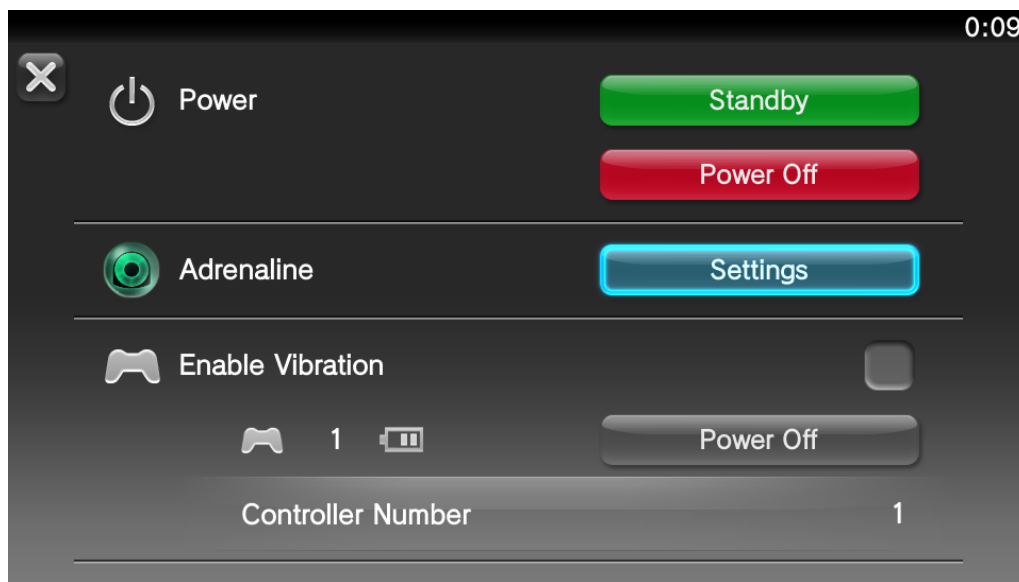
Aktualizacja programu jest prosta o ile chcesz to zrobić z poziomu menu Adrenaliny (mając rzecz jasna dostęp do internetu). Ale można to także zrobić ręcznie, czyli rozpakować plik \*.vpk z nowszą wersją (to jest format \*.zip), otworzyć w VitaShell, skopiować pliki "[eboot.bin](#)", "[eboot.pbp](#)" plus folder "[sce\\_module](#)" i zastąpić zawartość "[ux0:/app/PSPEMUCFW/](#)".



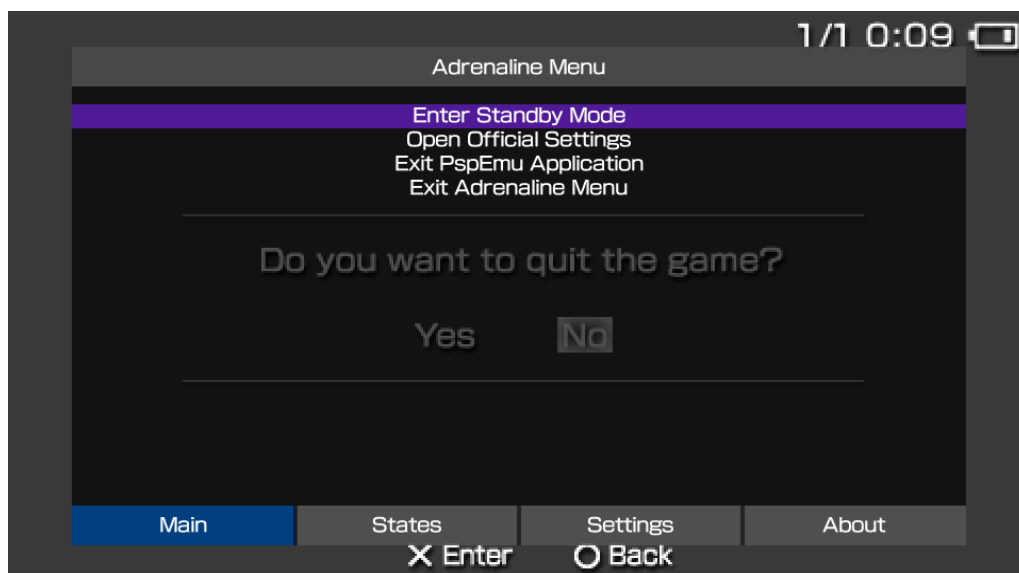
## Konfiguracja

Wystarczy przytrzymać PS Button (na DualShocku 3 lub 4, ale podejrzewam że na PSV jest podobnie) i wybrać opcję "Settings". Ustawienia zostały podzielone na kilka sekcji, pomiędzy którymi przełączasz się za pomocą L1 i R1:

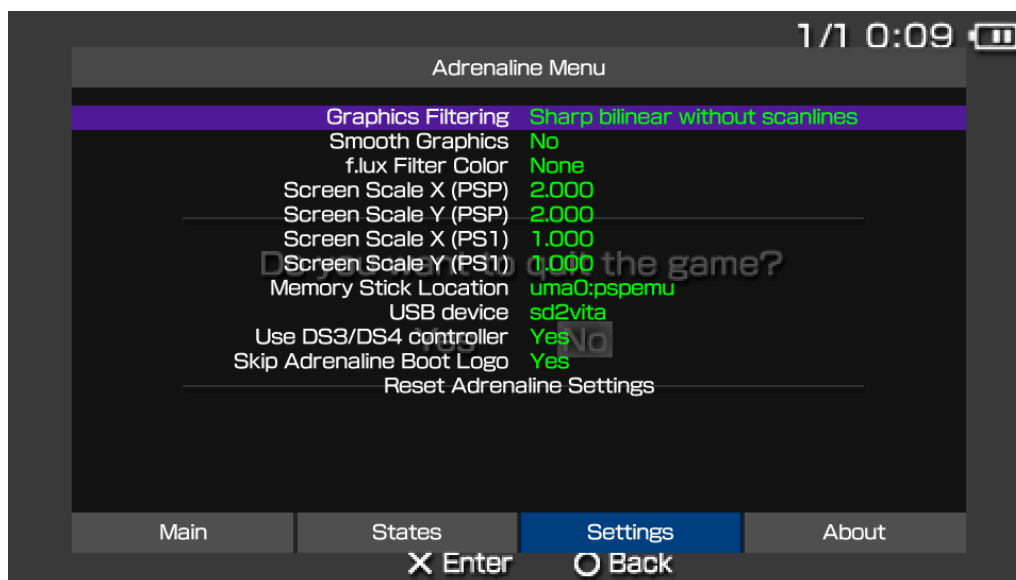
- "Main", czyli ustawienia główne
- "Settings", czyli ustawienia dodatkowe
- "States", czyli zrzuty RAM (umownie nazwijmy je save'ami)
- "About", czyli informacje o programie



"Open Official Settings" przenosi do oficjalnych ustawień (czyli takich jak na oryginalnym wirtualizatorze).



W opcjach dodatkowych, polecam ustawić filtrowanie "Sharp bilinear without scanlines", z wyłączonym "Smooth Graphics" i skalowaniem obrazu "2.000" dla PSP (ponieważ natywna rozdzielczość PSV jest dokładnie dwukrotnie większa od tej z PSP) i "1.000" dla PSX. Daje to najlepszą jakość grafiki – o ile oczywiście gustujesz w tzw. „pixel perfect”. W przeciwnym razie obraz będzie lekko rozmazany. Niestety w przypadku gier z PSX nie da się uzyskać idealnie ostrego ponieważ nie został zaimplementowany algorytm nearest neighbour, a ponadto nie można wyłączyć ditheringu na teksturach.



U mnie wirtualną kartą pamięci PSP jest "[uma0:pspemu/](#)" (czyli pendrive), ale może być też inny punkt montowania (domyślnym jest "[ux0:pspemu/](#)").

Ustawienia Adrenaliny, zapisywane są w plikach "[ux0:/app/PSPEMUCFW/flash1/config.adrenaline](#)" i "[ux0:/app/PSPEMUCFW/adrenaline.bin](#)".

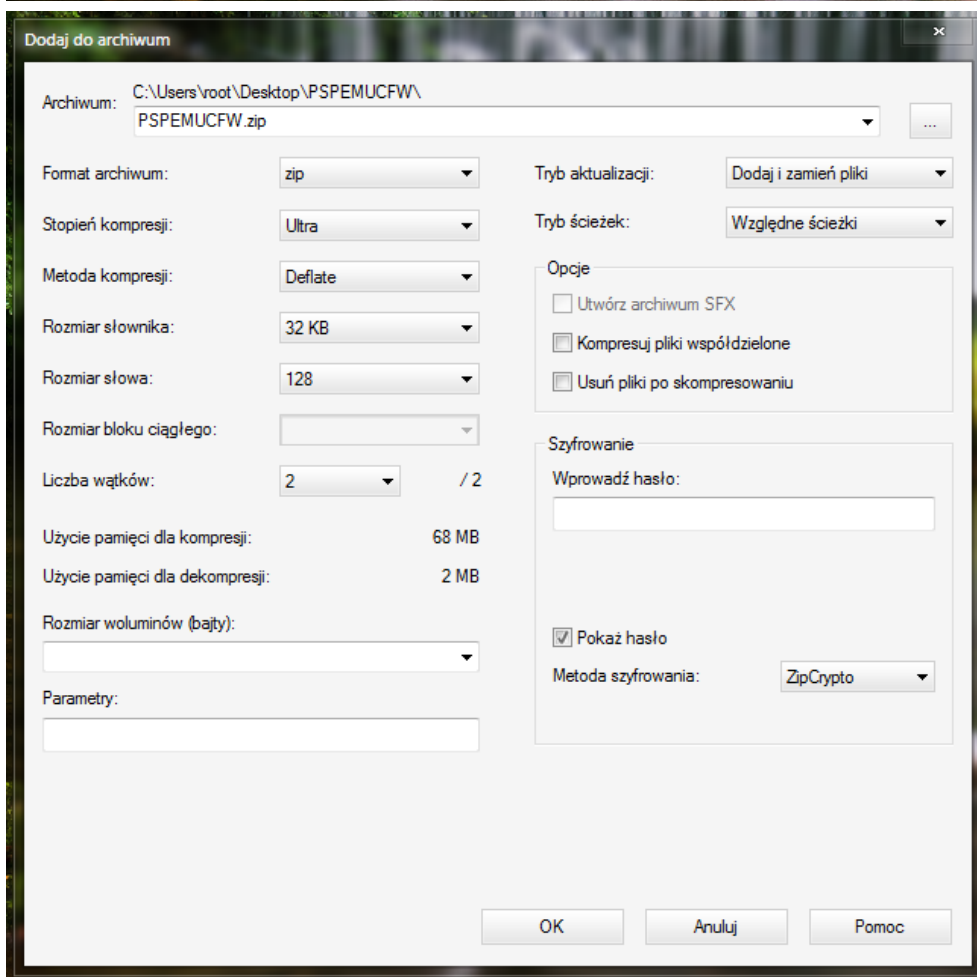
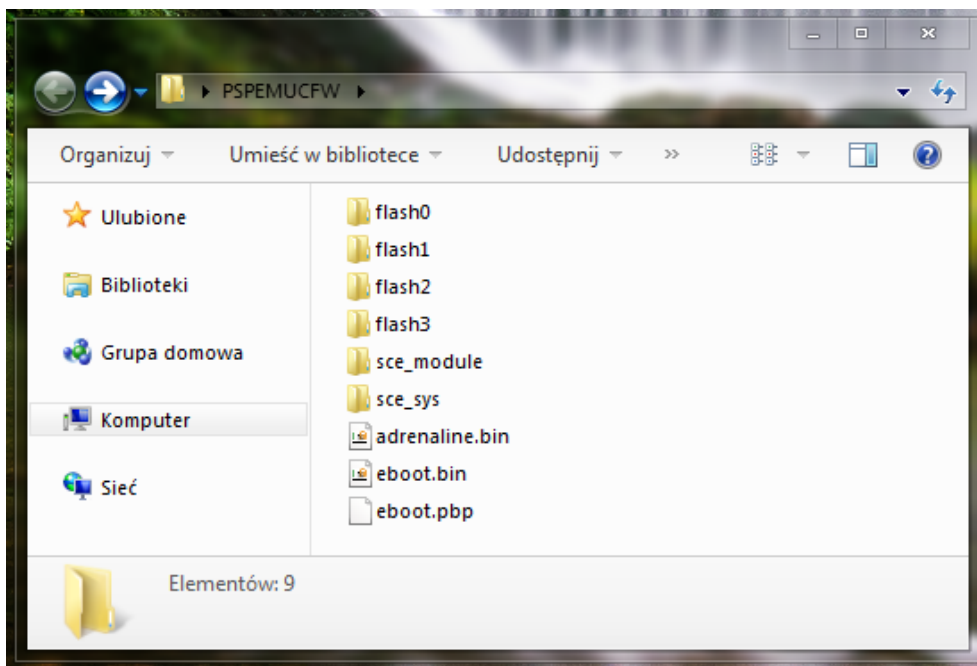
W dowolnej grze na PSP lub PSX (gry na PSX emulowane są na wirtualizowanym PSP) można „sejwować” w dowolnym momencie i do tego służy sekcja "States". "Save/Load/Overwrite" zapisuje/odczytuje/nadpisuje „save”, "Delete" kasuje, "Cancel" anuluje. Trwa to dosyć długo bo co najmniej kilka sekund, do tego nie od razu uzyskuje się pełną liczbę klatek na sekundę – dlatego też polecam najpierw pauzować grę i dopiero robić rzut bo może się okazać, że lag po załadowaniu przyczyni się do śmierci gracza. ;)

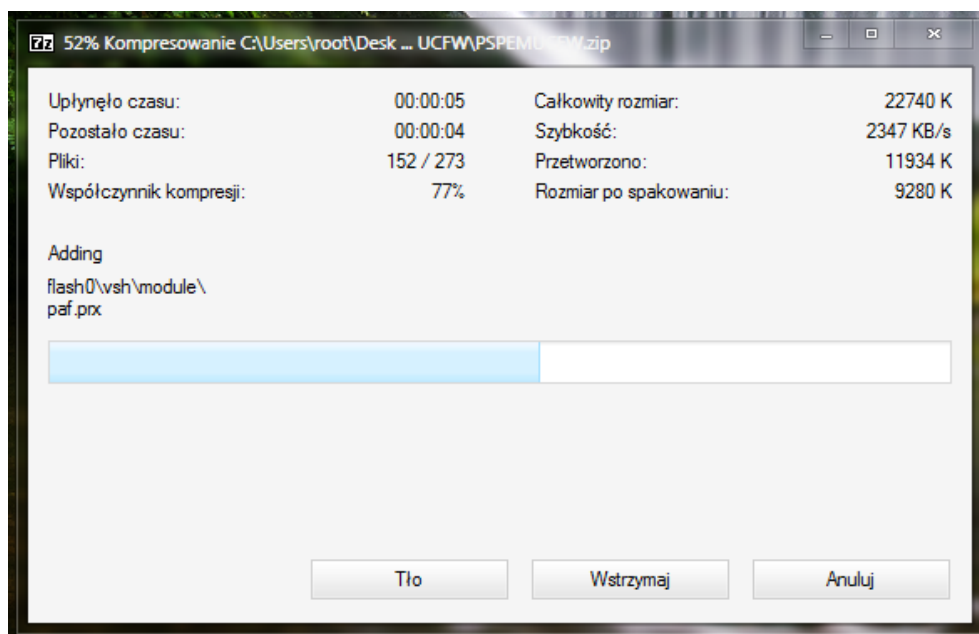


Takie rzuty zapisywane są w "[<karta>/PSP/SAVESTATES/](#)".

## Archiwizacja

Jeśli chcesz zbudować swoją paczkę instalacyjną VPK z już wgranym firmware PSP i swoimi ustawieniami wystarczy, że... skopiujesz folder "[ux0:/app/PSPMUCFW/](#)" na PC i spakujesz np. programem **7-Zip** jako \*.zip. Stopień kompresji nie ma znaczenia, ale **nie używaj opcji "Kompresuj pliki współdzielone"**. Pamiętaj również o tym aby **nie pakować folderu z Adrenaliną** tylko jego zawartość.





Na koniec wystarczy zmienić nazwę pliku zastępując ".zip" ".vpk". Pamiętaj również, że Windows "ukrywa rozszerzenia dla znanych typów plików", koniecznie więc wyłącz tę opcję aby nie skończyć z czymś takim jak: **"wypiek.vpk.zip"**.

