

Inne maszyny

Wirtualizacja kompletnie innego sprzętu (niż komputery klasy IBM PC) nosi, jak już wspomniano wcześniej, miano emulacji (<http://en.wikipedia.org/wiki/Emulation>), czasami opisuje się ją także jako „pełną wirtualizację systemu z dynamiczną rekompilacją”. O ile opisywana wcześniej wirtualizacja „pełna” (bez dyn. rekompilacji) lub „natywna” znajduje głównie „poważne” zastosowania, o tyle emulacja zupełnie innych platform jest często wykorzystywana do rozrywki – popularne jest wykorzystywanie emulatorów np. Amigi, Commodore 64 czy wręcz konsol do gier (Sony Playstation i inne) do uruchamiania na komputerach PC gier, które nigdy się na tych ostatnich nie ukazały.

Nietrudno jest znaleźć emulator interesującej nas maszyny (wchodząc choćby na http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_emulators), czy to pod system operacyjny Windows, czy Linux. Niestety znaczna część obecnych na rynku emulatorów projektowana jest ze szczególnym uwzględnieniem wspomnianych zastosowań rozrywkowych – nie ma więc często co liczyć na wierne odzwierciedlenie całej specyfiki maszyny, a jedynie na możliwość uruchomienia (często tylko części) gier/programów (ze szczególnym uwzględnieniem tych pierwszych) wydanych na daną maszynę.

Na szczególnej pozycji znajduje się rodzina komputerów Apple Macintosh, które jako współczesne i mające dostateczną moc obliczeniową (a przy tym nie tak wąsko specjalizowane jak choćby Xbox 360 Microsoftu) mogą uruchamiać własne emulatory – przykładem jest choćby aplikacja VirtualPC.