

# PCSX2

PCSX2 é um emulador de PlayStation 2 que roda tanto no Windows quanto no Linux, embora por ser apenas de 32bits e depender de bibliotecas não incluídas no Slackware, os binários disponíveis para download no site do projeto não funcionarão fora da caixa. Aqui está como fazer o PCSX2 funcionar.

## Instalação

### Software de 32bits no Slackware de 64bits

Se você tem um Slackware de 32bits, pode pular esta seção. Se você tiver Slackware de 64bits, precisará [adicionar capacidade multilib](#) ao seu sistema, ou seja, torná-lo capaz de executar programas de 32bits. Que significa:

- substitua os pacotes glibc e gcc por suas versões multilib
- adicione pacotes de 32bits (não regulares, mas convertidos para uso no Slackware de 64bits) do resto do sistema (assim você terá a versão de 32bits e 64bits de tudo)
- se você planeja usar um driver gráfico proprietário, você pode querer (re)instalá-lo neste ponto (e provavelmente reconstruir o initrd também)

## Compilando bibliotecas ausentes

Em seguida, você precisa compilar as bibliotecas ausentes da fonte. Alguns são necessários para o próprio executável pcsx2, enquanto outros são necessários para os plug-ins.

No Slackware de 64bits (embora multilib), você precisa ter certeza de compilar bibliotecas de 32bits, não de 64bits. No shell, execute:

```
# . /etc/profile.d/32dev.sh
# export ARCH=i486
```

Isso fará com que o sistema use um compilador de 32bits para produzir programas de 32bits.

### wxWidgets

É uma biblioteca para a criação de GUIs. Eu prefiro não misturar as bibliotecas que eu mesmo compilo com o resto do sistema, daí o -prefixo. A opção -enable-unicode é necessária; O PCSX2 requer a versão unicode de wxWidgets.

```
# wget
https://sourceforge.net/projects/wxwindows/files/2.8.12/wxWidgets-2.8.12.tar
```

```
.gz
# gunzip -c wxWidgets-2.8.12.tar.gz | tar -x
# cd wxWidgets-2.8.12
# ./configure --prefix=/opt/CPKGwxwidgets --enable-unicode
# make
# make install
```

## libaio

Libaio é uma biblioteca para I/O assíncrona, seja ela qual for.

- obtenha fontes do git

```
# git clone https://git.fedorahosted.org/git/libaio.git
```

- libaio não vem com o script de configuração usual, então apenas edite o Makefile

### libaio/Makefile

```
prefix=/opt/CPKGlibaio
CFLAGS="-mtune=i686 -m32" make
```

- compile e instale

```
# make
# make install
```

## Soundtouch

É uma biblioteca para processamento de dados de áudio.

```
# wget http://www.surina.net/soundtouch/soundtouch-1.7.1.zip
# unzip soundtouch-1.7.1.zip
# cd soundtouch
# ./bootstrap
# ./configure --prefix=/opt/CPKGsoundtouch
# make
# make install
```

## PortAudio

PortAudio parece ser uma API de plataforma cruzada para reproduzir som.

```
# wget http://www.portaudio.com/archives/pa_stable_v19_20111121.tgz
# gunzip -c pa_stable_v19_20111121.tgz | tar -x
# cd portaudio
```

```
# ./configure --prefix=/opt/CPKGportaudio
# make
# make install
```

## Etapas finais

- As bibliotecas são compiladas, mas em locais fora do padrão (a menos que você não tenha tocado no `--prefix`), o vinculador precisa ser informado onde procurá-las. Use a variável de ambiente `LD_LIBRARY_PATH` para fazer isso (você também pode adicionar este comando ao seu `~/.bashrc`):

```
export
LD_LIBRARY_PATH=/opt/CPKGwxwidgets/lib:/opt/CPKGsoundtouch/lib:/opt/CPKGport
audio/lib:/opt/CPKGlibaio/lib:$LD_LIBRARY_PATH
```

- Você também precisará da BIOS do PlayStation 2. Seria bom obtê-lo do site da Sony, infelizmente, você terá que obtê-lo de... alguns outros sites.
- Pegue alguns jogos e experimente.

## Links

[PCSX2 for Linux](#)

## Fontes

[Original](#)

[howtos](#), [software](#), [emulators](#), [pcsx2](#)

From:

<https://docs.slackware.com/> - **SlackDocs**

Permanent link:

<https://docs.slackware.com/pt-br:howtos:emulators:pcsx2>

Last update: **2020/12/27 03:28 (UTC)**

