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 –prefixo), 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)**