

PC5X2

Manual de uso



Instalación
Configuración
Uso del sistema

Índice

1.Introducción

- ¿Qué es PCSX2?
- Requisitos mínimos y recomendados del sistema.
- Limitaciones y compatibilidad de juegos.

2.Descarga e Instalación

- Descarga del emulador desde la web oficial.
- Instalación
- Mención Linux

3.Configuración del Emulador

- Configuración General
- Configuración del Mando
- Configuración de emulación
- Configuración de Plug-ins

4.Carga y Uso de Juegos

- Formatos soportados (ISO, discos físicos, etc.).
- Cómo cargar juegos desde un archivo ISO.

5.Funciones de Guardado

- Creación y gestión de Memory Cards virtuales.

- Guardado rápido y cargado rápido (Save/Load States).

6.Solución de Problemas Comunes

- Problemas con gráficos (artefactos, texturas, rendimiento).
- Errores de BIOS o plugins.
- Configuración para juegos específicos (perfiles personalizados).

7.Optimización y Configuraciones Avanzadas

- EmotionEngine (MIPS-IV)
- Unidades vectoriales (VU)
- Mención menú depuración GS

8.Actualización y Mantenimiento

- Cómo actualizar PCSX2.
- Uso de versiones nightly builds.
- Mantener plugins y BIOS actualizados.

9.FAQ y Recursos Adicionales y Anexos

- Documentación oficial y tutoriales.
- Comunidades y foros de soporte.
- Lista de juegos probados y compatibles.

10. Conclusión

- Resumen de mejores prácticas.
- Recomendaciones finales para nuevos usuarios.
- Dedicatoria

1. Introducción

¿Qué es PCSX2?

PCSX2 es un software Open Source con un propósito muy directo, emular el entorno del producto de Sony Play Station 2 permitiéndonos poder experimentar la experiencia a nuestro gusto (cargando juegos disponibles en cualquier región, usando periféricos no distribuidos por Sony, ...)

Dentro del marco legal, este no sustituye al producto Play Station 2 de Sony, para eso necesitarás obtener de manera legítima la BIOS desde tu propia consola, al igual que los archivos ISO de los juegos de los que quieras disfrutar.

Requisitos mínimos y recomendados

PCSX2 requiere una computadora con al menos un procesador de doble núcleo, 2 GB de RAM y una GPU compatible con DirectX 10. Para un rendimiento óptimo, se recomienda un procesador moderno de 4 núcleos, 8 GB de RAM y una GPU dedicada reciente.

Además de esto, necesitaremos la BIOS de nuestro sistema Play Station 2 y los ficheros ISO de los juegos que queramos disfrutar.

Limitaciones y compatibilidad

Aunque PCSX2 emula muchos títulos de PS2, no todos funcionan perfectamente. Algunos pueden presentar errores gráficos, caídas de rendimiento o ser incompatibles. Consulta la lista oficial de compatibilidad para verificar el estado de cada juego. Hay errores que son debido a nuestras configuraciones, pero de otros subyacen en errores de compatibilidad u otras limitaciones que no podemos controlar. Es importante tenerlo presente.

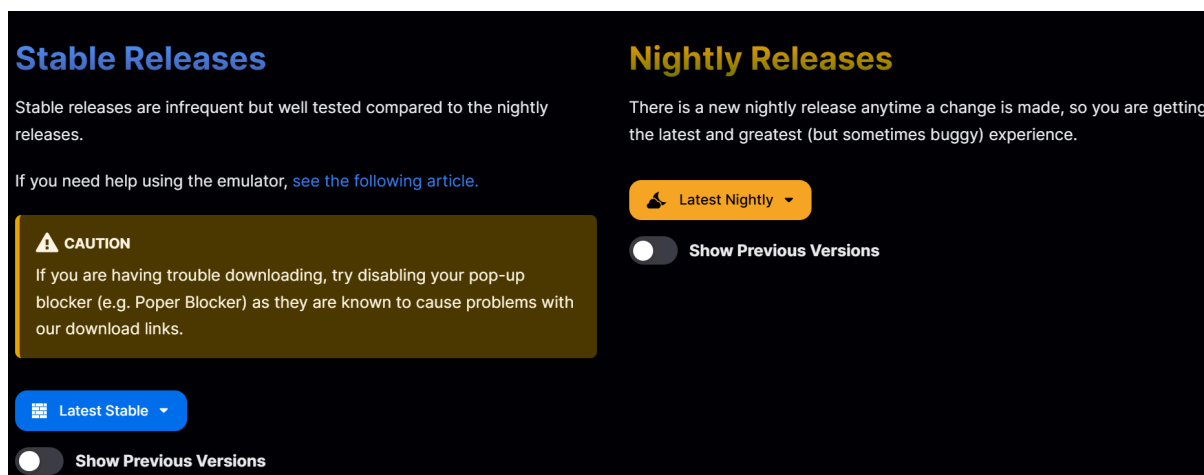
2. Descarga e Instalación

Descarga del emulador desde la web oficial

Para descargar el emulador simplemente tienes que ir a la web de PCSX2 y descargar el software adecuado para tú sistema operativo:

pcsx2.net/downloads/

Tienes disponibles dos tipos de versiones para escoger; las versiones estables que te permiten una experiencia de juego más segura aún que estás están menos actualizadas, y las “versiones nocturnas” que contienen los últimos cambios, pero que no garantizan una experiencia 100% fluida.



Instalación

Para la instalación de este programa usamos el mismo launcher que nos descargaremos de la página web oficial, solo tendremos que descomprimir el fichero de extensión .7z y ejecutar el fichero "pcsx2-qt.exe".

Mención Linux

Como paso previo a la instalación en un sistema Linux tendremos que comprobar que nuestro sistema sea de 32 bits, ya que el emulador está compilado para un sistema de 32 bits.

Podremos comprobar nuestro sistema con el comando "uname -a". Si no lo tuviéramos deberíamos habilitarlo con el comando

"dpkg --add-architecture i386".

Lo siguiente sería actualizar nuestras fuentes de datos con el comando "apt update" e instalar el sistema "sudo apt install pcsx2".

Este sería un tutorial completo de la instalación en Ubuntu incluyendo estos primeros pasos:

<https://www.youtube.com/watch?v=qMi9Ov8SeK4>

El instalador nos va guiando en su proceso, en la primera ventana escogeremos el idioma y el tema.

En la segunda nos pide que ubiquemos la carpeta donde tenemos la BIOS descargada, una vez la ubiquemos el instalador nos la abrirá para que la escojamos.

En la tercera nos pregunta por la carpeta donde tenemos las imágenes de nuestros juegos (los ficheros ISO), aunque este paso recomiendo omitirlo, ya que más adelante los podremos cargar manualmente o simplemente arrastrándolos desde nuestro explorador de ficheros.

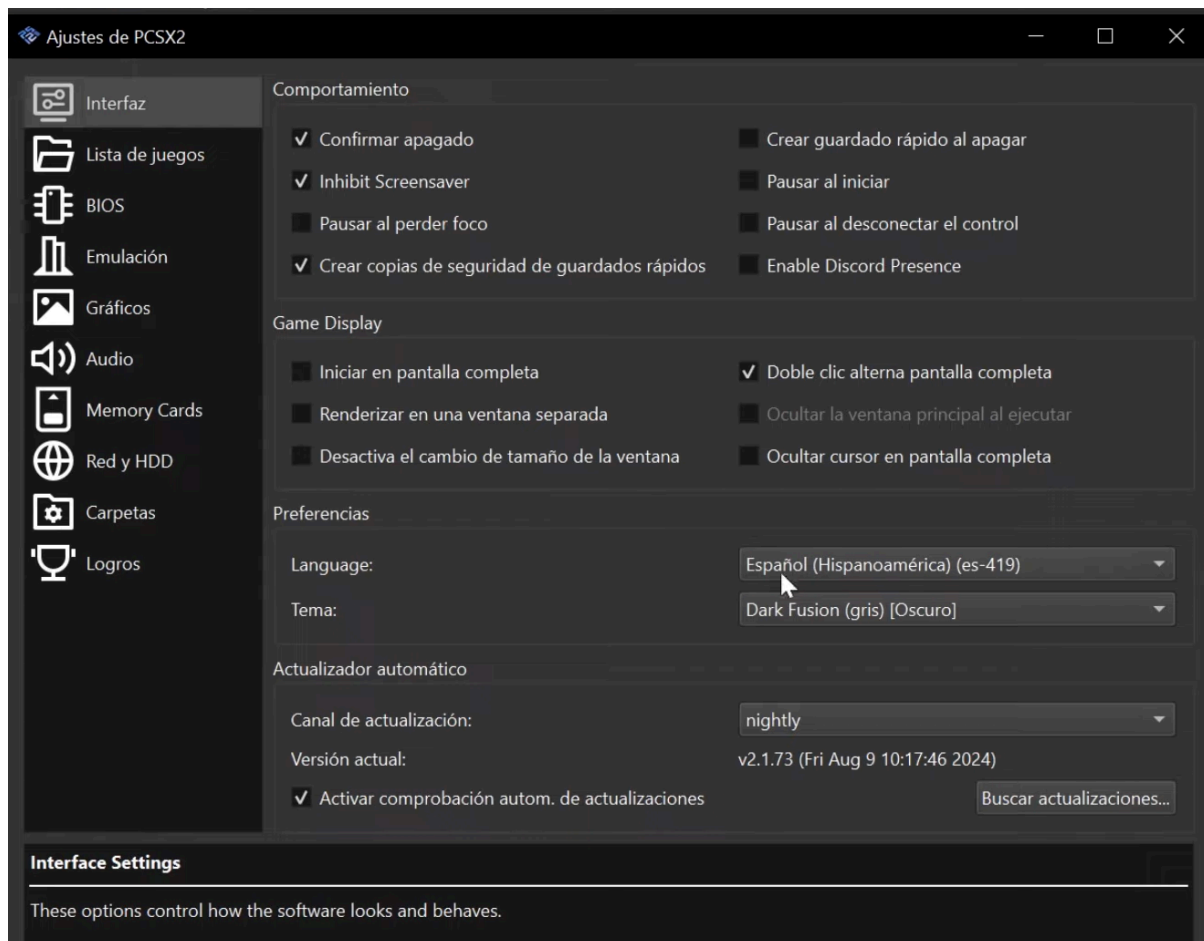
En la última ventana nos ofrece configurar el mando controlador, le decimos que no, que nuestro mando es el DualShock y seguimos al último paso que si lo hemos hecho todo correcto finalizaremos el proceso de instalación. Esto lo podremos canviar en cualquier momento

Si hemos cargado la carpeta con los ficheros ISO de nuestros juegos, estos aparecerán en el emulador.

3. Configuración del Emulador

Configuración general

Antes de empezar a emular, recomiendo darse una vuelta a la barra de ajustes para ver todas las funciones que nos brinda este programa. Ahora, y antes de nada, nos dirigiremos a la pestaña Sistema>Ajustes.



Desde aquí podremos editar lo configurado en el apartado anterior en cualquier momento, además de los gráficos, el audio y demás.

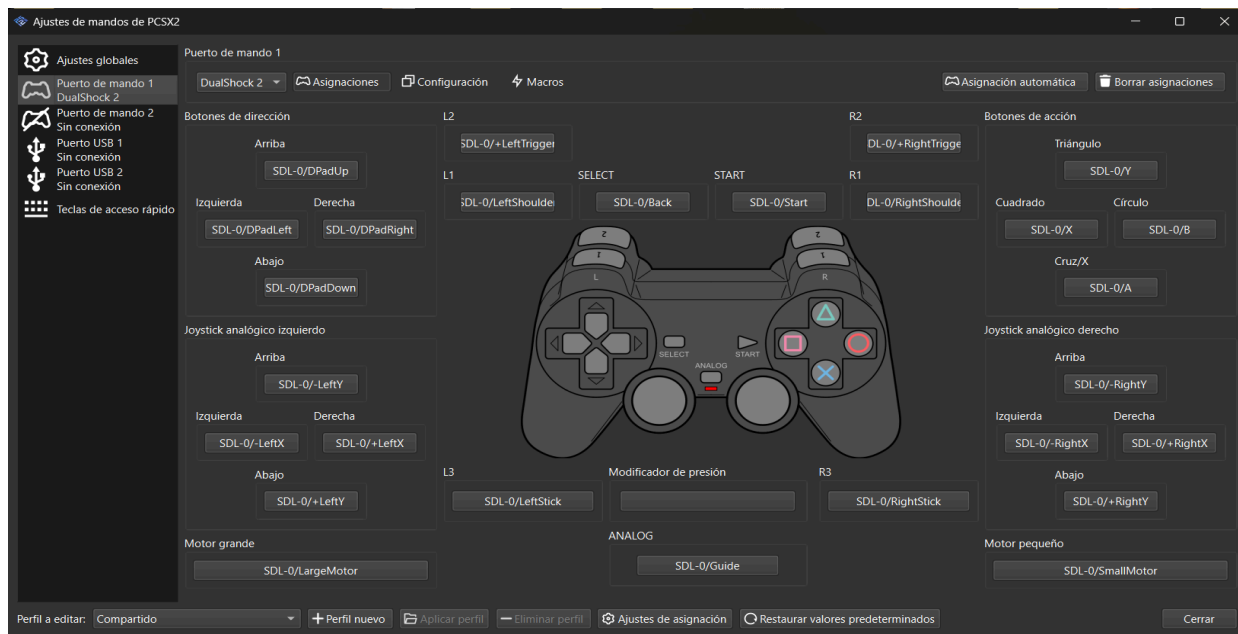
Un consejo sería que, si disponemos de una buena tarjeta gráfica, vayamos al apartado "*Gráficos*", y en la primera opción "*Render*" escojamos Vulkan y en "*Adapter*" nuestra tarjeta gráfica.

Otro consejo, si prefieres una interfáz menos discreta y más clara, puedes ir a *Sistema>Iniciar modo Big Picture* , para activar el modo iconos grandes.



Configuración del mando

Si seguimos el proceso de instalación y decidimos no configurar ningún mando, al usarlo este usará un mapeado estándar. Es recomendado ir antes, y con el control conectado, al apartado *Ajustes>Controles* para mapear. Desde ahí nos abrirá los “*Ajustes globales*”, pero al tener conectado nuestro control haremos click en su casilla que se encontrará justo debajo. Esto abrirá el siguiente menú que podremos usar para configurar el mando que queramos emplear.



Configuración emulación

Este menú nos sirve para gestionar nuestros fotogramas por segundo, aquí podremos ajustar nuestra latencia con diferentes configuraciones como el VSync. Este emulador incluye dos modos adicionales, el rápido y el lento, que permiten alterar arbitrariamente la velocidad que configuremos en este menú.

Configuración de Plug-ins

Este apartado puede ser algo obtuso, yo lo voy a abordar lo suficiente para poder entender su funcionamiento y empezar a trastear, o como mínimo para que tengas una noción mínima por si te es necesario alguno para tu configuración. Aún así debo recomendarte el apartado 1 de la siguiente guía si quieres profundizar en el tema, ya que algunas configuraciones pueden realizar cambios en el kernel de tu dispositivo:

<https://forums.pcsx2.net/Thread-Gu%C3%ADa-oficial-de-configuraci%C3%B3n-de-PCSX2-1-2-1>

4. Carga y Uso de Juegos

El programa en sí nos da múltiples maneras de cargar los juegos, la más directa es el *drag&drop*, donde solamente arrastraremos nuestro fichero ISO a la ventana del emulador, y listo!

Además, si has cargado la carpeta donde tienes localizadas todas las ISO, te aparecerán en medio de la pantalla. Si no lo has hecho antes, puedes dirigirte a *Ajustes>Añadir* directorio de juegos y configurarlo ahí.

En el menú "*Vista*" podrás configurar su previsualización, además de otros campos relacionados.

Formatos Soportados

Otro tema a tener en cuenta, los ficheros ISO son normalmente el estándar, en estos casos, pero nos podemos encontrar una amplia variedad, estos son los que puedes usar en este sistema:

1. **ISO**: Copia exacta del disco, formato recomendado.
2. **BIN/CUE**: Imágenes de disco antiguas, menos comunes en PS2.
3. **NRG/MDF/MDS**: Formatos creados con programas como Nero.
4. **CHD**: Imágenes comprimidas sin pérdida de calidad.
5. **ELF**: Archivos ejecutables cargados directamente.
6. **DVD/CD físicos**: Juegos leídos desde discos originales.
7. **Otros**: .mfd (*Media Descriptor File*) , .chd (*Compress Honks of Data*) , .cso/.zso (*ISO compr.*) , .gz (*ISO compr. Gzip*)

Normalmente, usaremos los DVD/CD si disponemos de un lector de discos, o de las ISO o demás formatos según conveniencia.

Como cargar juegos desde un fichero ISO

Este proceso es igual con cualquier tipo de fichero (excepto algún paso adicional como la lectura de discos originales).

Un juego se puede cargar de unas cuantas maneras, la más directa es simplemente:

1. Arrastrar el fichero ISO al emulador.
2. Ir a Sistema>Ejecutar Disco

Si hemos seguido el proceso de instalación completo, añadiendo la carpeta de las ISO.

3. Los juegos nos aparecerán en el sistema en formato biblioteca.

En caso de que quieras cargar tus juegos directamente desde el lector de discos, puedes. Aun así, es más recomendable quemar el disco a formato ISO (Windows y MAC tienen la funcionalidad añadida, sino te recomiendo instalar CSDrivenXP)

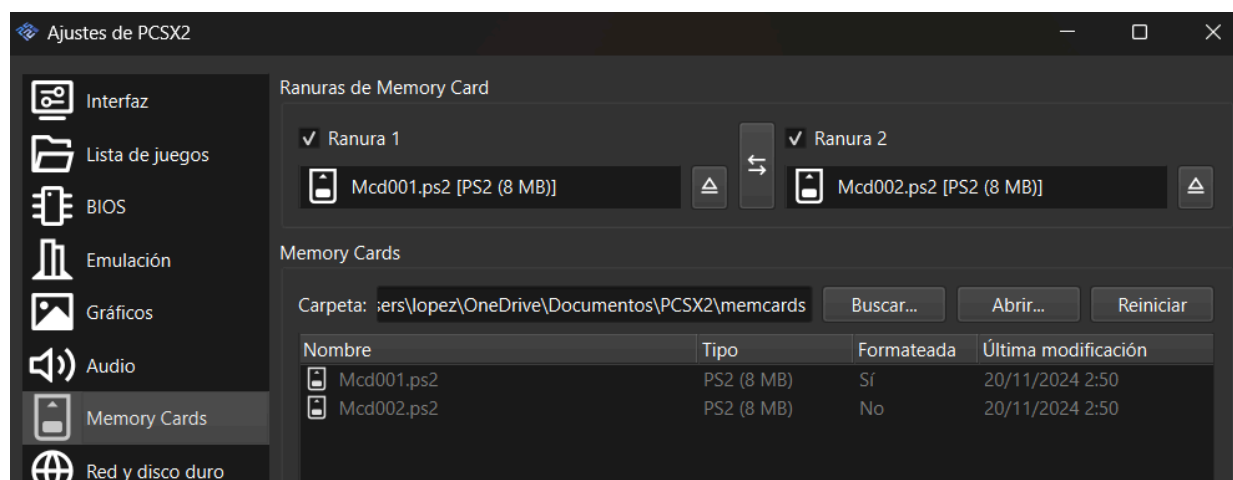
*Si tenemos cualquier problema cargando nuestro fichero ISO normalmente podemos estar seguros de que probablemente sea el fichero que esté dañado, ya que este sistema no acostumbra a tener ningún problema de compatibilidad con ellos.

*Véase pag.19 - 8. Act. y mant. / Configuración para juegos específicos

5. Funcionalidades de Guardado

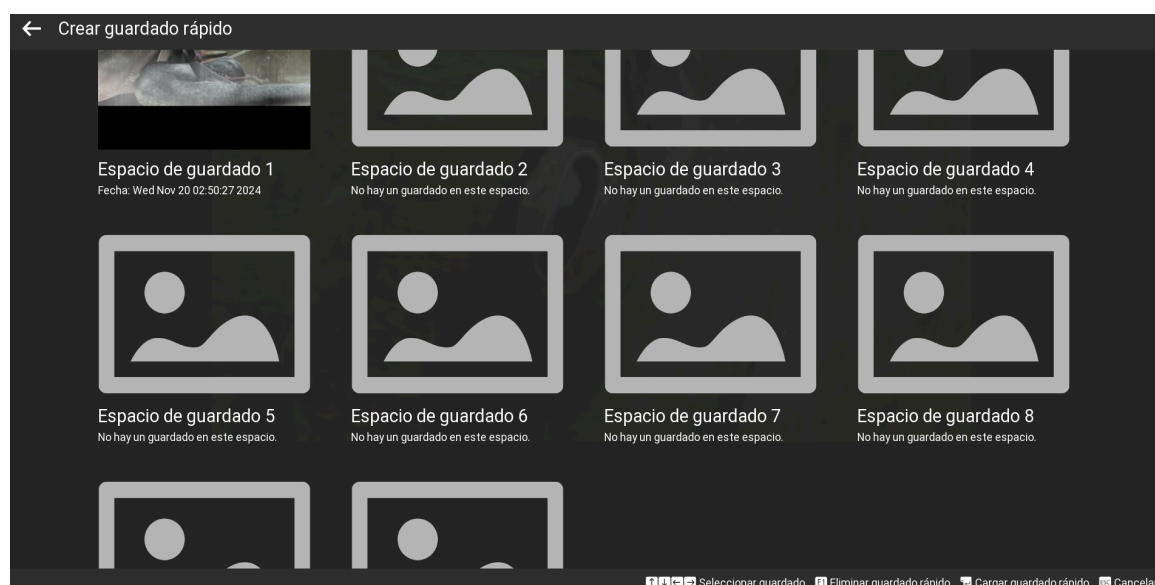
Creación y gestión de Memory Cards virtuales

Como el mismo sistema Play Station 2, este emulador imita las “tarjetas de memoria” siendo estas particiones de memoria que aloja en la carpeta que has configurado anteriormente. Estas son ficheros de formato “PS2” de 8MB cada uno. Una vez que tengamos eso configurado, podremos guardar, cargar y eliminar en cualquier momento nuestros juegos.



Guardado y cargado rápido

Como hemos comentado en el apartado anterior, estas “tarjetas de memoria” se pueden editar dinámicamente en el mismo menú de pausa del emulador. Disponemos de 10 ranuras en cada juego para poder guardar nuestras partidas, haciendo que la funcionalidad de “Guardado rápido” se plasme en la última que hemos usado (o la primera por defecto).



6. Solución de problemas comunes

Errores de BIOS y Plug-ins

En el momento que tengas instalado y configurado todo, no deberías tener muchos problemas. Aun así, cada juego es diferente y este puede interaccionar con los diferentes plug-ins, por eso es recomendable usar solo los que necesitemos para cada juego y comprobar su configuración al empezar cada juego diferente para ahorrarnos sobre todo partidas corruptas o demás errores no recuperables.

Problemas con gráficos

La solución a este tipo de problemas suele implicar ajustar el renderizador (por ejemplo, entre hardware y software), modificar la resolución interna, habilitar hacks gráficos específicos o utilizar ajustes personalizados en el plugin GSdx.

Lo más recomendable es usar configuraciones que conozcas, si en tu versión del PCSX2 tienes la posibilidad de usar preajustes. Es recomendable, ya que son más flexibles a la hora de cambiarlos para cada juego y además te garantizan cierta estabilidad y rendimiento sin demasiadas complicaciones.

Configuración para juegos específicos

Normalmente, cuando te encuentres problemas con los videojuegos, o bien son necesitados de un parche, o bien algún elemento de nuestra configuración puede estar tomando cartas en el asunto. Es importante conocer nuestra configuración para saber que cambiar, aun así, la regla de oro es que si a ti te ha pasado a alguien la habrá pasado algo similar. Investiga en foros, busca el mensaje de error.

Si lo anterior no funciona, puede que tu partida se haya corrompido, prueba a cargar una nueva o una versión anterior.

Si nada de esto funciona, puede que el problema se halle en la misma imagen del juego, prueba a guardar la partida en una carpeta externa, cargar una ISO nueva con la antigua partida.

7. Optimización y Configuraciones Avanzadas

Este apartado no pretende sustituir a una guía detallada ni lo pretende, para eso recomiendo seguir, o bien la guía detallada en el apartado recursos, o bien indagar en toda la documentación disponible. Aun así, voy a dar un repaso rápido de lo que tenemos por si consigo que te pique la curiosidad.

Cambiar estas opciones puede provocar que los juegos dejen de funcionar. Modifícalas por tu cuenta y riesgo: el equipo de PCSX2 no dará soporte técnico a configuraciones que tengan estos ajustes cambiados.

EmotionEngine (MIPS-IV)

Modo de redondeo:	Eliminar/cero (predeterminado)
Modo de redondeo de divisiones:	Por proximidad (predeterminado)
Modo de limitación:	Normal (predeterminado)
<input checked="" type="checkbox"/> Habilitar recompilador	<input type="checkbox"/> Habilitar caché (lento)
<input checked="" type="checkbox"/> Detección de bucles de espera	<input checked="" type="checkbox"/> Detección de bucles en el INTC
<input checked="" type="checkbox"/> Habilitar acceso rápido a memoria	<input type="checkbox"/> Pausar al fallar el TLB
<input type="checkbox"/> Habilitar 128 MB de RAM (consola de desarrollo)	

Vector Units (unidades vectoriales, VU)

Modo de redondeo de la VU0:	Eliminar/cero (predeterminado)
Modo de limitación de la VU0:	Normal (predeterminado)
Modo de redondeo de la VU1:	Eliminar/cero (predeterminado)
Modo de limitación de la VU1:	Normal (predeterminado)
<input checked="" type="checkbox"/> Habilitar recompilador de la VU0 (modo micro)	<input checked="" type="checkbox"/> Habilitar recompilador de la VU1
<input checked="" type="checkbox"/> Corrección del indicador de mVU	<input checked="" type="checkbox"/> Habilitar VU1 instantánea

EmotionEngine (MIPS-IV)

Las dos primeras opciones hablan del “redondeo”, el cómo se gestionan los redondeos de los cálculos de punto flotante, estos pueden tener peso en el cálculo de físicas o de simulación, teniendo efecto en ellos y en la presentación de los gráficos.

El modo limitación habla sobre el como se procesan los frames del juego y como se gestionan su discontinuidad (saltando al siguiente, esperando en pausa o con bucles, ...)

Habilitar 128 MB de RAM es para cuando se requiere al usar el modo herramientas de desarrollador.

Detección de bucles INTC (Interrupt controller) maneja las interrupciones de hardware para detectar y optimizar bucles repetitivos en la CPU.

Pausar al fallar el TLB sirve para que pausar en vez de cerrar abruptamente al traducir las direcciones de virtuales a físicas, es útil para poder analizar y depurar los errores que podemos tener.

Unidades vectoriales (VU)

Al final tenemos la gestión del redondeo de las dos unidades especializadas de cálculo de vectores de la Play Station 2, la primera que trabaja estrechamente con la CPU para uso general, y la segunda exclusivamente para cálculos gráficos como la transformación de vértices y la iluminación en 3D.

Estos ajustes están hechos de esta manera, ya que el emulador intenta imitar el mismo procesamiento de la Play Station 2 original.

Menú depuración

Aquí ya solo quiero contextualizar este menú. Este sirve para identificar errores, ajustar la compatibilidad de juegos y personalizar aspectos técnicos de la emulación, siendo útil para usuarios avanzados y desarrolladores. Forma parte de las herramientas direccionadas para developers o testers.

En esta guía no profundizaremos este tema, pero si estás interesado te recomiendo leer sobre ello en la guía oficial que te he dejado en el apartado Recursos.

8. Actualización y mantenimiento

Funciona como cualquier otro programa informático. Como hemos comentado en un apartado anterior, existen las builds estable y las *nightly builds*. Este sistema dispone del típico sistema de actualizaciones, que detecta cuando una actualización estable está disponible y nos avisa, es recomendable realizar estas actualizaciones porque normalmente arreglan bugs y ofrecen mejoras de rendimiento y calidad de vida.

Uso de versiones Nightly Builds

Aun así, si quisiéramos estar a la última para disfrutar de nuevas funcionalidades, aunque estas no sean de momento estables, disponemos de las *nightly builds*. Estas últimas las podremos descargar de la misma página donde hemos descargado el programa.

(ver pag.7 - 2. Descarga e Instalación - Descarga del emulador desde la web oficial)

En el apartado Ajustes>Interfaz>Actualizador Automático podremos cambiar nuestras preferencias.

Si queremos disponer de los ajustes avanzados, tendremos que activarlos en Herramientas>Mostrar ajustes avanzados, pero estos pueden causar cambios en el kernel, para eso te recomiendo antes leer esta guía y seguir informándote en la medida de lo posible:

<https://forums.pcsx2.net/Thread-Gu%C3%ADa-oficial-de-configuraci%C3%B3n-de-PCSX2-1-2-1>

Mantener plugins y BIOS actualizados

Como ya he dicho, las actualizaciones estrictamente necesarias no son motivo de preocupación, ya que el mismo sistema nos recordará cuando debemos actualizar nuestro sistema. Aun así es de buena práctica estar atentos a las actualizaciones de nuestros plugins y la BIOS, como con cualquier tipo de software. En todo caso, el sistema Play Station 2 está bastantes generaciones por detrás de los últimos productos de Sony y ya no recibe actualizaciones, así que podemos obviar bastante su actualización.

9. Recursos

El sistema Play Station 2 no es un producto muy nuevo, esto hace que se disponga de una gran biblioteca de documentación, tutoriales online, foros, ...

Por eso también es importante saber discernir entre recursos legítimos y de terceros. Los segundos pueden ser útiles para encontrar soluciones concretas y más directas, pero siempre es recomendable usar fuentes fiables, y oficiales siempre que se pueda.

En el apartado "Ayuda" del sistema, tendremos en todo momento disponibles los siguientes recursos:

- Recursos de GitHub
- Foros de asistencia técnica (en inglés)
- Servidor de Discord
- Buscador de Actualizaciones
- Acerca de QT
- Acerca de PCSX2

Si cualquiera de estos falla, la página oficial (pag. 7 2.Descarga e Instalación>Descarga del emulador desde la web oficial) ofrece sus propios recursos para la ayuda de estos.

Además, dispones del fórum oficial de PCSX2:
<https://forums.pcsx2.net/>

Que dispone de su propia guía oficial detallando cada apartado de la configuración con su debida explicación técnica (la que he mencionado antes):
<https://forums.pcsx2.net/Thread-Gu%C3%ADa-oficial-de-configuraci%C3%B3n-de-PCSX2-1-2-1>

En el caso de las versiones de cada juego, encuentro que la página web de Wikipedia da muchos recursos, como una lista de juegos alfabetizada que normalmente incluye una página dedicada para cada uno con mucha información al alcance de cualquiera:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Videojuegos para PlayStation 2](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Videojuegos_para_PlayStation_2)

10. Conclusión

Resumen de mejores prácticas

Lo dicho, es recomendable estar siempre en la última versión, pero más el disponer de versiones estables, sobre todo si no queremos corromper nuestros ficheros y, por tanto, nuestras partidas.

Es importante también entender como se compone nuestro terminal, ya que así, y mediante la configuración, podremos sacarle mejor partido a nuestros juegos. Para ellos tampoco es necesario tener un PC dedicado a esto debido a que los juegos son bastante antiguos y no precisan de gran poder gráfico ni de procesamiento. Por esta razón opino que realmente es más importante la configuración de nuestro sistema (p.e. 3.Configuración del emulador>Configuración general, usar la opción *render* con nuestra tarjeta gráfica) y la del juego que estemos usando (no forzar más fotogramas de los que el juego genera,

comprobar la latencia, configurar el back-end y los controladores de sonido, latencia de búfer y salida, ...)

El espacio es otro factor relevante, ya que las ISOs y partidas ocupan bastante almacenamiento. Es mejor mantener los juegos comprimidos y solo descomprimir los que se usan frecuentemente.

Si se abandona temporalmente un juego, es recomendable comprimir su carpeta y renombrarla para identificarla fácilmente, asegurando que las partidas estén organizadas y accesibles. También es posible guardar partidas fuera de las carpetas del juego, siempre que sean detectadas por el programa.

Es importante tener en cuenta que en la pestaña de Ajustes>Carpetas podremos cambiar los directorios usados para cada apartado (caché, capturas de imagen, guardados rápidos) de una manera más segura y ordenada. Aunque estos se generen automáticamente en la carpeta de PCSX2 en el proceso de instalación.

Recomendaciones finales para nuevos usuarios

A veces puede ser frustrante el uso de estos emuladores, debido al uso de términos obtusos y de, o bien, poca información fiable, o bien mucha información poco organizada.

Es recomendable intentar no solo disfrutar de las experiencias que nos brindan cada juego sino que también de la misma configuración de los mismos, ya que cuando más tiempo empleemos intentando entender los procesos mejor podremos usar este programa para nuestra ventaja y así obtener la experiencia definitiva de Play Station 2.

También es importante no conformarse con lo primero que consigamos funcionalidad, puesto que una implicación activa no solo nos hace más conocedores de lo que hacemos, sino que impacta directamente en nuestra experiencia de juego.

Dedicatoria

Quiero añadir una última dedicatoria a la cultura free-use y de software libre o abierto.

Que podamos revivir tecnologías que antes creíamos obsoletas, muchas veces es debido a una comunidad activa de usuarios con el mismo propósito de mantener vivas las mismas; es por eso que te llamo ser parte de esta comunidad compartiendo tus a tus vivencias.

No siempre es necesario tener una respuesta a un problema, publicando tus errores e inquietudes en foros públicos y discusiones abiertas, ya haces de este entorno un sitio mejor.

Espero que hayas disfrutado esta guía y PCSX2 tanto como lo he hecho yo, saludos internauta.

Gracias a Alba Turón por la portada y a Xavier Castejón por "compilarme" con sus conocimientos.

Manual de uso PCSX2



Gerard López Paredes
20/11/2024