



DOSBox - Guide de prise en main rapide

Version 1.1 du 27/05/2006

- La Clinique des Jeux Vidéos -
- Une réalisation pour le réseau Abandonware France -

1. Préface

Avant toute chose je tenais à vous remercier d'avoir téléchargé ce guide d'utilisation. Loin d'être exhaustif il a pour but de permettre une prise en main rapide de **DOSBox** pour les personnes qui possèdent des connaissances de base sur le **DOS**[®] : son contenu a donc été volontairement réduit et limité aux seules informations qui leur seront réellement indispensables.

Si vous souhaitez aller plus loin, je vous invite à vous reporter à l'un des guides suivants :

- . **Débuter avec DOSBox,**
- . **Utilisation avancée de DOSBox.**

Remarque : Les débutants peuvent aussi se reporter au guide intitulé **Découvrir DOSBox avec D-Fend**.

Pseudopode – La Clinique des Jeux Vidéos

2. Principes

DOSBox est une application désignée sous le nom de machine virtuelle, elle permet d'émuler un PC complet d'ancienne génération utilisant un système d'exploitation **DOS**[®].

Son rôle est d'assurer la compatibilité des jeux **DOS**[®] dans des environnements matériels et logiciels récents : des machines fonctionnant sous **Windows**[®] **XP** ou n'étant pas équipée d'une carte son **Sound Blaster 16** par exemple.

Important : Sachez que la compatibilité de chaque jeu **DOS**[®] n'est pas systématiquement assurée, il en est de même pour les performances obtenues.

Reportez-vous au site officiel de **DOSBox** afin de consulter la liste de compatibilité de la dernière version en cours.

Remarque : **DOSBox** n'est pas une application destinée à faciliter l'installation, la configuration et l'utilisation des jeux **DOS**[®], elle recrée les conditions qui leur sont nécessaires pour le faire.

D-Fend est une application dont le rôle est de faciliter l'utilisation de **DOSBox** en fournissant une interface graphique ergonomique.

3. Installation de DOSBox

Téléchargez la dernière version de **DOSBox** sur le site officiel, à l'adresse <http://dosbox.sourceforge.net>. Pour une utilisation de **DOSBox** sous **Windows**[®] cliquez sur le lien correspondant.

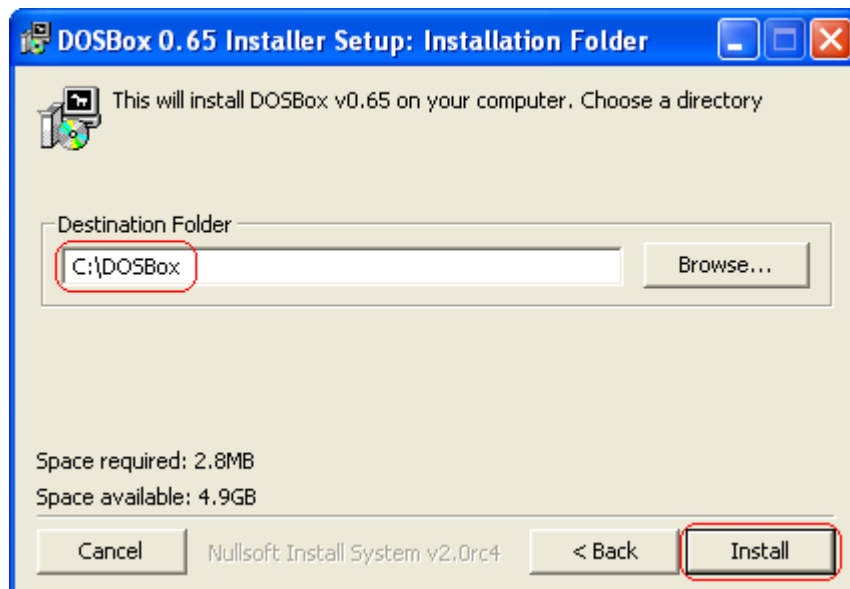
Une fois le téléchargement effectué, double-cliquez sur l'icône de l'application de manière à débiter la procédure d'installation.

DOSBox		
Debian wwoody package	version 0.63-2	i386 deb
Windows	version 0.63	Win32 installer
FreeBSD package	version 0.63	TGZ
Fedora Core 2 &3	version 0.63	rpm

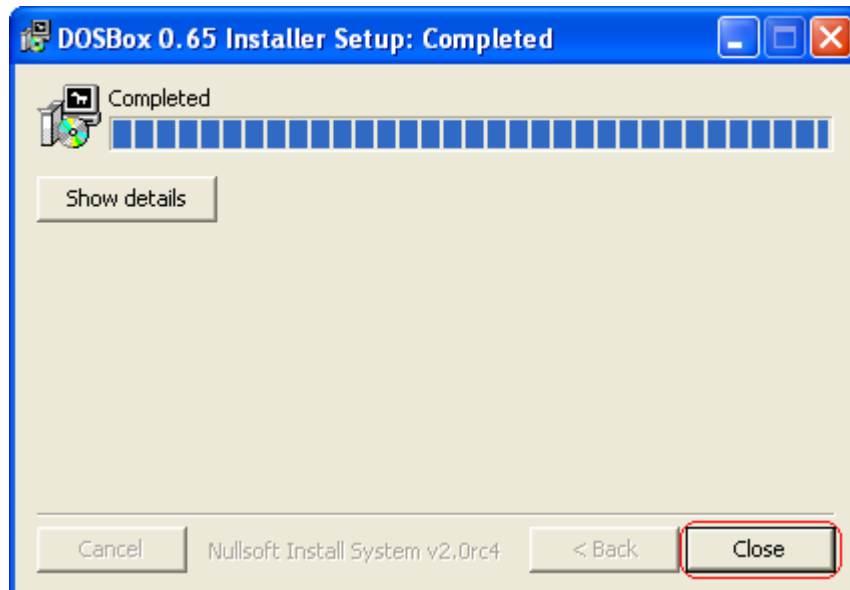
Après avoir pris connaissance de la licence GNU et en avoir accepté les termes, cliquez sur le bouton **I agree**.



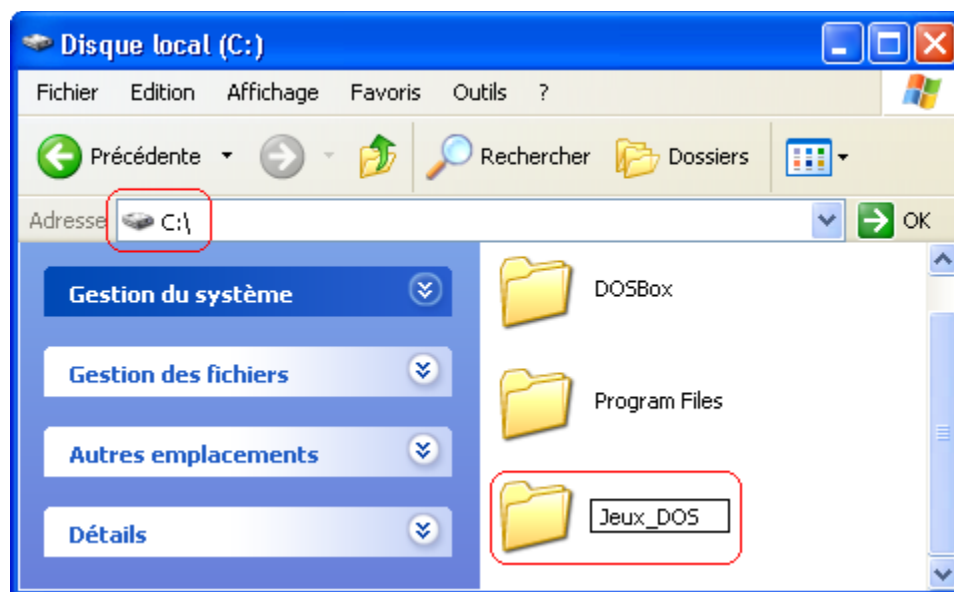
Le champ **Select the folder to install DOSBox 0.xx Installer in** : vous permet de définir dans quel répertoire sera installé **DOSBox**. Modifiez le chemin proposé par défaut pour **C:\DOSBox**. Cliquez ensuite sur le bouton **Install**.



Une fois la procédure d'installation achevée, cliquez sur le bouton **Close**.



Il ne vous reste à présent qu'à mettre en place le répertoire dans lequel les jeux **DOS**[®] seront installés et exécutés. Ouvrez le disque **C** à partir du **Poste de travail** ou de l'**Explorateur de Windows**[®], créez un nouveau répertoire puis renommez-le en **Jeux_DOS**.



4. Monter un disque dur virtuel à partir d'un répertoire

Par défaut les disques durs de votre machine ne sont pas reconnus par **DOSBox**, il est pour cela nécessaire monter des disques durs virtuels.

Monter un disque dur virtuel est une étape indispensable à la grande majorité des jeux **DOS**[®], notamment car ils nécessitent d'être installés sur un disque dur avant d'être configurés et exécutés, ou ne serait-ce que pour réaliser des sauvegardes en cours de partie.

DOSBox permet de monter les répertoires de vos propres disques durs en tant que disques durs virtuels : il seront alors considérés dans **DOSBox** comme autant de véritables disques durs.

MOUNT C C:\Jeux_DOS

Permet de monter le répertoire **C:\Jeux_DOS** de **Windows**[®] en tant que disque dur virtuel **C** dans **DOSBox**.
Les jeux **DOS**[®] seront donc installés, configurés et exécutés depuis le disque dur virtuel **C** de **DOSBox**, qui n'est autre en réalité que le répertoire **C:\Jeux_DOS** de **Windows**[®].

Remarques : Il est bien entendu possible de monter le répertoire racine de votre disque dur **C** en tant que disque dur virtuel **C** dans **DOSBox** : il est toutefois recommandé de ne pas le faire, ceci afin de bien séparer les fichiers que vous utilisez dans **DOSBox** de ceux que vous utilisez couramment sous **Windows**[®].

Pour les besoins des jeux **DOS**[®] il n'est généralement pas nécessaire de monter plus d'un disque dur virtuel à la fois.

Important : Les répertoires que vous montez doivent impérativement être accessibles aussi bien en lecture qu'en écriture, aussi veillez à ne pas monter des répertoires de CD-ROM ou de DVD-ROM.

Pour monter automatiquement un disque dur virtuel à chaque démarrage de **DOSBox**, éditez le fichier **dosbox.conf** situé dans le répertoire racine de l'application et modifiez la section **[autoexec]** comme indiqué en gras :

[autoexec]

Lines in this section will be run at startup.

MOUNT C C:\Jeux_DOS

Le répertoire **C:\Jeux_DOS** sera monté automatiquement chaque fois que vous lancerez **DOSBox**.

5. Activer le clavier français

Commencez par télécharger la dernière version de **FreeDOS KEYB** à l'adresse suivante :

<http://projects.freedos.net/keyb/>

Pour cela cliquez sur le lien intitulé **binary**. Procurez-vous ensuite un fichier de correspondance clavier pré-compilé (precompiled keyboard layout en anglais) en suivant le lien intitulé **here**.

DOWNLOADS

The following downloads are available:

- **KEYB**: you can download [source](#) (21k) and [binary](#) (26k).
- **KC**: the KEY compiler, and you can download [source](#) (46k) and [binary](#) (58k).
- For precompiled keyboard layouts see [here](#).

Décompressez le contenu des deux archives dans le répertoire de votre choix. Pour l'heure, seuls les fichiers **KEYB.EXE** et **KEYBOARD.SYS** vous seront nécessaires.

Via l'**Explorateur** de **Windows**[®], ouvrez le répertoire **C:\Jeux_DOS** et créez un sous-répertoire que vous nommerez **CMDS**. Placez-y les fichiers **KEYB.EXE** et **KEYBOARD.SYS**.

Editez le fichier **dosbox.conf** situé dans le répertoire racine de l'application et modifiez la section **[autoexec]** comme indiqué en gras :

[autoexec]

Lines in this section will be run at startup.

MOUNT C C:\Jeux_DOS

CD \CMDS

KEYB FR

**CD **

CLS

Le clavier français sera automatiquement activé chaque fois que vous lancerez **DOSBox**.

6. Monter un CD-ROM virtuel

Par défaut les CD-ROM et DVD-ROM insérés dans les lecteurs de votre machine ne sont pas reconnus par **DOSBox**, il est pour cela nécessaire de monter des CD-ROM ou des DVD-ROM virtuels.

DOSBox permet de monter au choix :

- . un répertoire de votre machine,
- . un fichier image au format **ISO**, **CUE** ou **BIN**,
- . un CD-ROM ou un DVD-ROM réel inséré dans l'un des lecteurs de votre machine. Le fonctionnement est identique pour les CD-ROM et DVD-ROM émulés par exemple à l'aide d'applications telles que **Daemon Tools** ou **Alcohol**.

6.1. A partir d'un CD-ROM réel ou émulé (par Daemon Tools, Alcohol...)

MOUNT D E:\ -t cdrom

Permet de monter le CD-ROM ou le DVD-ROM réel du lecteur **E** en tant que CD-ROM virtuel **D** dans **DOSBox**.

Si le CD-ROM virtuel n'est pas reconnu par le jeu dans **DOSBox**, vous pouvez utiliser le paramètre supplémentaire **-usecd**.

Utilisez la commande **MOUNT -CD** et notez la valeur affichée pour le lecteur réel que vous souhaitez monter.

Si la commande renvoie la valeur 0 pour le lecteur **E** et 1 pour le graveur **F**, la commande sera donc :

MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0

S'il n'est toujours pas reconnu, vous pouvez utiliser :

- . le paramètre supplémentaire **-ioctl** sous **Windows® 2000/XP** :
MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -ioctl
- . le paramètre **-aspi** sous **Windows® 95/98/Me** et les systèmes utilisant des pilotes **ASPI** :
MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -aspi

Remarque : Si le jeu comprend plusieurs CD-ROM et qu'il vous est demandé de les remplacer, utilisez la combinaison de touches **Ctrl+F4** après l'avoir fait : **DOSBox** tiendra alors compte de ce changement.

Dans certains cas il sera nécessaire de renseigner le nom du CD-ROM tel qu'il est affiché dans le **Poste de travail** de **Windows®**, à l'aide du paramètre **-label**.

Si le nom du CD-ROM du jeu **Day of the Tentacle** est **DOTT**, vous pouvez donc utiliser l'une des commandes suivantes :

- . **MOUNT D E:\ -t cdrom -label DOTT**
- . **MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -label DOTT**
- . **MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -ioctl -label DOTT**
- . **MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -aspi -label DOTT**

Remarque : Si le jeu comprend plusieurs CD-ROM et que leur nom est différent, il ne vous sera pas possible de monter les autres CD-ROM en cours d'installation ou en cours de partie : cette méthode ne convient qu'aux jeux ne comportant qu'un seul CD-ROM, ou plusieurs à condition qu'ils portent le même nom.

6.2. A partir d'un répertoire contenant les fichiers d'un véritable CD-ROM

MOUNT D C:\Jeux_DOS\DOTT -t cdrom

Permet de monter le répertoire **C:\Jeux_DOS\DOTT** de **Windows®** en tant que CD-ROM virtuel **D** dans **DOSBox**.

Dans certains cas il sera nécessaire de renseigner le nom du CD-ROM original tel qu'il était affiché dans le **Poste de travail** de **Windows®**.

Si le nom du CD-ROM du jeu **Day of the Tentacle** est **DOTT**, vous pouvez utiliser la commande suivante :

MOUNT D D C:\Jeux_DOS\DOTT -t cdrom -label DOTT

Important : Certains jeux peuvent ne pas fonctionner de cette manière, il vous faudra alors graver le contenu du répertoire sur un véritable CD-ROM.

6.3. A partir d'un fichier image de CD-ROM au format ISO/CUE/BIN

IMGMOUNT D C:\Jeux_DOS\Hand_of_Fate.iso -t iso

Permet de monter le fichier image **C:\Jeux_DOS\Hand_of_Fate.iso** en tant que CD-ROM virtuel **D** dans **DOSBox**.

Important : Certains jeux peuvent ne pas fonctionner de cette manière, il vous faudra alors graver le CD-ROM à partir du fichier image, opération généralement désignée par sous l'intitulé **graver une image** (attention à ne pas graver un CD-ROM de données contenant le fichier image). Pour cela il vous faudra bien évidemment un logiciel de gravure telle que **Nero Burning ROM**, **Easy CD Creator**...

7. Monter une disquette virtuelle

Par défaut les disquettes insérées dans les lecteurs de votre machine ne sont pas reconnues par **DOSBox**, il est pour cela nécessaire de des disquettes virtuelles.

DOSBox permet de monter au choix :

- . un répertoire de votre machine,
- . un fichier image au format **IMG**,
- . une disquette réelle insérée dans un des lecteurs de votre machine.

7.1. A partir d'un répertoire contenant les fichiers d'une disquette

MOUNT A C:\Jeux_DOS\KA_Floppy -t floppy

Permet de monter le répertoire **C:\Jeux_DOS\KA_Floppy** en tant que disquette virtuelle **A** dans **DOSBox**. Le répertoire sera donc considéré comme une véritable disquette par **DOSBox**.

Remarque : Si le jeu comprend plusieurs disquettes, il ne vous sera pas possible de monter les autres disquettes en cours d'installation ou en cours de partie : cette méthode ne convient qu'aux jeux ne comportant qu'une disquette.

7.2. A partir d'un fichier image de disquette au format IMG

IMGMOUNT A C:\Jeux_DOS\KA_Flopp.img -t floppy

Permet de monter le fichier **C:\Jeux_DOS\KA_Flopp.img** en tant que disquette virtuelle **A** dans **DOSBox**.

Remarque : Si le jeu comprend plusieurs disquettes, il ne vous sera pas possible de monter les autres disquettes en cours d'installation ou en cours de partie : cette méthode ne convient qu'aux jeux ne comprenant qu'une disquette.

7.3. A partir d'une disquette réelle

MOUNT A A:\ -t floppy

Permet de monter la disquette insérée dans le lecteur **A** de votre machine en tant que disquette virtuelle **A** dans **DOSBox**.

Remarque : Si le jeu comporte plusieurs disquettes et qu'il vous est demandé de les remplacer, utilisez la combinaison de touches **Ctrl+F4** après l'avoir fait : **DOSBox** tiendra alors compte de ce changement.

8. Passer du mode plein écran au mode fenêtré

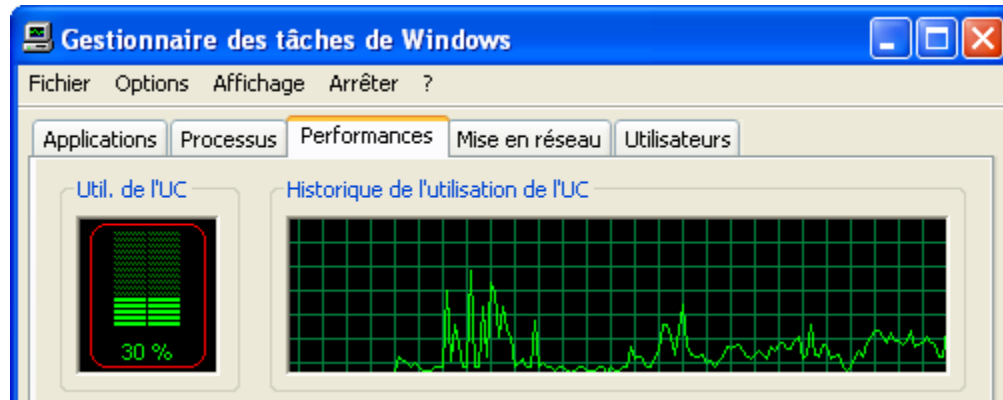
Par défaut **DOSBox** se lance en mode fenêtré, utilisez la combinaison de touches **Alt+Entrée** pour passer en mode plein écran. Utilisez à nouveau cette combinaison de touches pour passer d'un mode à l'autre à tout moment.

9. Ralentir et accélérer l'émulation

Utilisez la combinaison de touches **Ctrl+F11** pour ralentir l'émulation, **Ctrl+F12** pour l'accélérer.

Remarque : Plus vous accélérez l'émulation, plus celle-ci met à contribution votre processeur : au-delà d'un certain seuil cela aboutira à l'effet inverse et pourra rendre votre système instable.

Utilisez le **Gestionnaire de ressources (Windows® 2000/XP)** ou le **Moniteur Système (Windows® 95/98/Me)** afin de vous assurer de ne pas dépasser 85 % de taux d'utilisation (cette valeur n'est fournie qu'à titre indicatif, il est cependant conseillé de s'y conformer).



10. Gestion du pointeur de la souris en mode fenêtré

Par défaut le pointeur de la souris reste actif sous **Windows®** mais ne l'est pas dans la fenêtre de **DOSBox** : pour cela il vous suffit de cliquer dans celle-ci, le pointeur de la souris devient alors actif dans **DOSBox**. Pour le rendre de nouveau actif sous **Windows®**, utilisez la combinaison de touches **Ctrl+F10**.

Remarque : Lorsque vous passez du mode plein écran au mode fenêtré, le pointeur de la souris redevient actif sous **Windows®**.

11 Quelques rappels utiles...

11.1. Installer et configurer un jeu

Le nom du fichier permettant d'installer un jeu peut varier et se trouve sur les disquettes ou le CD-ROM du jeu, il s'intitule le plus souvent **INSTALL.EXE**, **DOSINST.EXE**...

Le nom du fichier permettant de configurer un jeu peut varier et se trouve généralement dans le répertoire du jeu après son installation, il s'intitule le plus souvent **SETUP.EXE**, **INSTALL.EXE**, **SETSOUND.EXE**...

Remarque : Il arrive que le fichier servant à l'installation d'un jeu serve aussi à sa configuration.

11.2. Absence de son dans les jeux

Généralement lorsque les voix, bruitages et musiques sont manquants dans un jeu, les causes en sont les suivantes :

- . le jeu n'est pas configuré (ou incorrectement) pour prendre en compte les cartes sons émulées par **DOSBox**,
- . le CD-ROM ou le DVD-ROM contenant les sons, voix et bruitages n'est pas monté dans **DOSBox**.

11.3. Choix d'une carte son lors de la configuration d'un jeu

Lors de la configuration d'un jeu il vous sera parfois demandé de faire différents choix, notamment en ce qui concerne la prise en charge du son : celle-ci sera assurée par **DOSBox**, lequel émule plusieurs modèles de cartes sons.



Il vous sera donc possible de sélectionner l'un des modèles suivants :

. **Voix et bruitages**

. **Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro, Sound Blaster, Adlib** sur la base des ressources virtuelles suivantes : Adresse 220, IRQ 7, DMA 1 1, DMA 2 5,

. **Gravis UltraSound** sur la base des ressources virtuelles suivantes : Adresse 240, IRQ 1 5, IRQ 2 5, DMA 1 3, DMA 2 3.

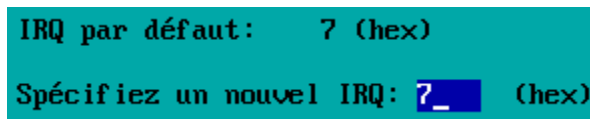
. **Musiques**

. **General MIDI, Roland Sound Canvas, Roland MT-32/LAPC-1** sur la base des ressources virtuelles suivantes : Adresse 330,

. **Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro, Sound Blaster** sur la base des ressources virtuelles suivantes : Adresse 220, IRQ 7, DMA 1 1, DMA 2 5,

. **Gravis UltraSound** sur la base des ressources virtuelles suivantes : Adresse 240, IRQ 1 5, IRQ 2 5, DMA 1 3, DMA 2 3.

Les valeurs des ressources virtuelles mentionnées peuvent vous être demandées, dans d'autres cas encore elles seront renseignées de manière automatique.



Important : Si le choix **Sound Blaster 16** ne vous permet pas d'obtenir de son bien que le jeu prenne en charge ce modèle de carte son, choisissez alors **Sound Blaster Pro** ou **Sound Blaster**.

12. Quelques liens utiles...

Le site officiel de DOSBox : <http://dosbox.sourceforge.net>

Le forum officiel de DOSBox : <http://vogons.zetafleet.com>

Le site officiel de D-Fend : <http://members.home.nl/mabus/dfend.htm>

ScummVM : <http://www.scummvm.org>

La Clinique des Jeux Vidéos : <http://clinique.jeuxvideos.free.fr>

ShinoD7 : <http://www.shinod7.net>

Lost Treasures Fr : <http://www.abandonware-france.org>

Abandonware Forums : <http://www.abandonware-forums.org>

Free Oldies : <http://www.freeoldies.com>

Loriciels.org : <http://www.loriciels.org>

Alone In The Past ? : <http://www.aitpast.com>

Abandonware Paradise : <http://www.abandonware-paradise.net>

Oldware.net : <http://www.oldware.net>

Emu-France : <http://www.emu-france.com>

Les sites de Fredo_L

- Lankhor.net : <http://www.lankhor.net>
- Définition de l'abandonware : <http://www.abandonware-definition.org>
- Abandonware Magazines : <http://www.abandonware-magazines.org>
- Abandonware Vidéos : <http://www.abandonware-videos.org>

13. Diffusion et modification de ce guide

Si vous souhaitez proposer ce guide sur votre site, je vous invite à prendre contact avec moi.
La modification de ce guide n'est pas autorisée.

Pseudopode
La Clinique des Jeux Vidéos - Réseau Abandonware France