



# DOSBox - Guide de référence rapide

Version 1.0 du 25/02/2006

- La Clinique des Jeux Vidéos -

- Une réalisation du réseau Abandonware France -

## 1. Avant-propos

Nous vous remercions 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 des personnes possédant des connaissances de base sur le **DOS**<sup>®</sup> : son contenu a donc été volontairement réduit et limité aux seules informations qui leur seront essentielles.

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

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

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

## 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**<sup>®</sup>.

Pour émuler des composants plus anciens **DOSBox** se base sur ceux, plus récents, de votre machine.

Son rôle est d'assurer la compatibilité des jeux **DOS**<sup>®</sup> dans des environnements matériels et logiciels récents comme par exemple des machines fonctionnant sous **Windows**<sup>®</sup> **XP** ou ne possédant pas de carte son qui soit compatible.

Important : Sachez que la compatibilité de tous les jeux **DOS**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup>, elle recrée les conditions d'époque qui leur sont nécessaires pour le faire.

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

### 3. Installation de DOSBox

Une fois la dernière version téléchargée sur le site officiel de **DOSBox** à l'adresse <http://dosbox.sourceforge.net>, double-cliquez sur l'icône correspondante de manière à débiter la procédure d'installation.

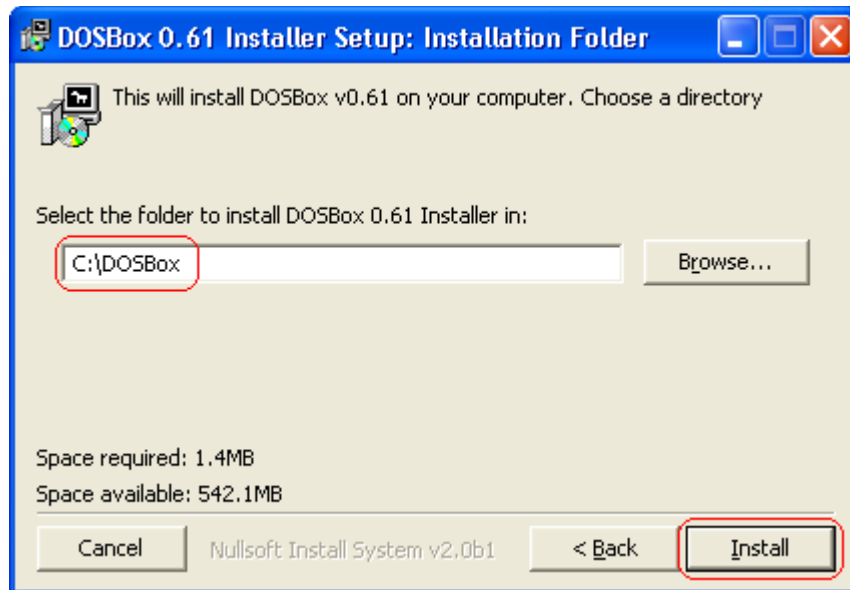
Remarque : Pour une utilisation de **DOSBox** sous **Windows**<sup>®</sup>, téléchargez la version **Win32 Installer**.

DOSBox		
Debian woody 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

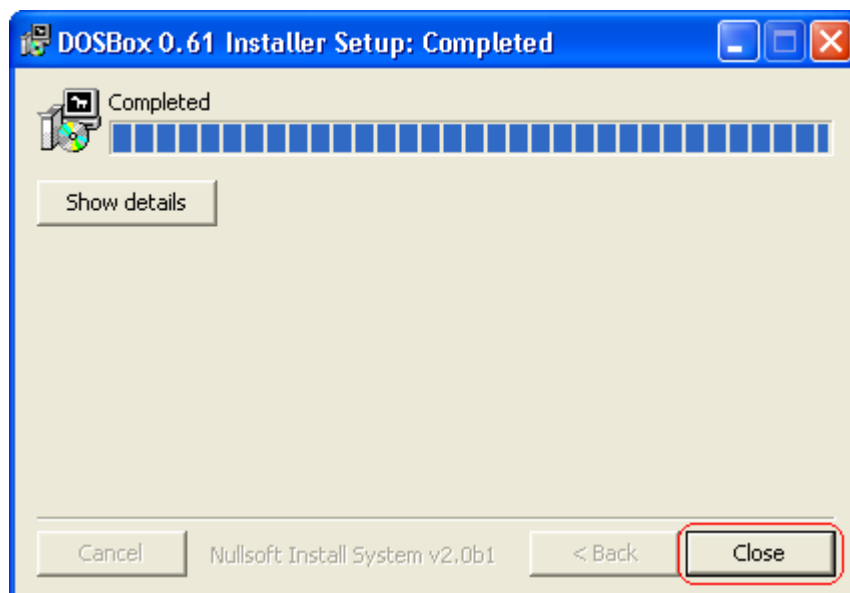
Après avoir pris connaissance de la licence GNU et en avoir accepté les termes, cliquez sur le bouton **I agree**.



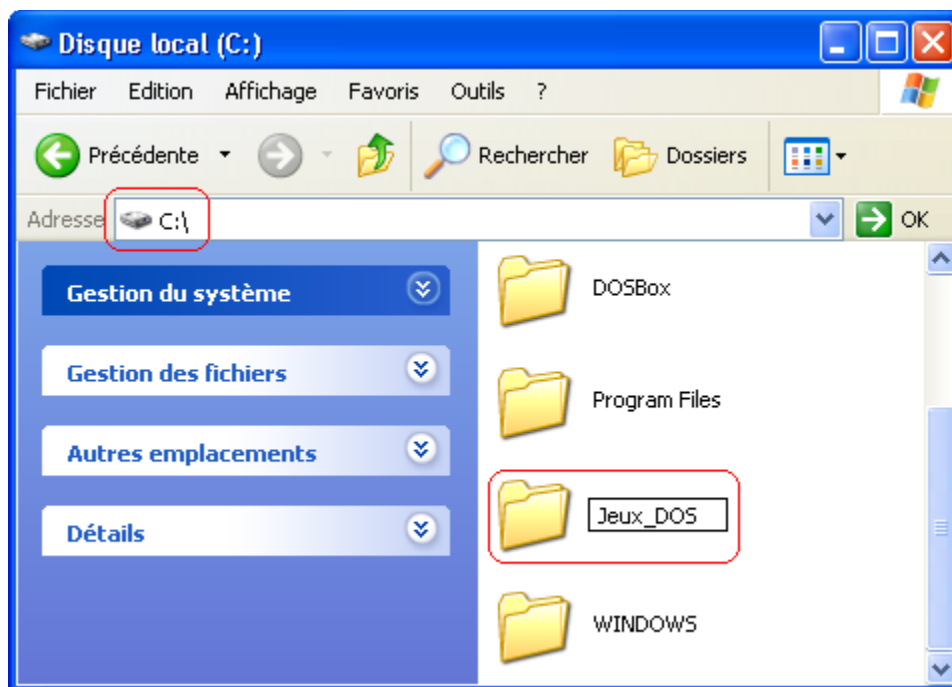
Le champ **Select the folder to install DOSBox 0.xx Installer in** : vous permet de définir dans quel répertoire sera installé **DOSBox**. Modifiez le chemin proposé par défaut pour **C:\DOSBox**. Cliquez ensuite sur le bouton **Install**.



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**<sup>®</sup> seront installés et exécutés. Ouvrez le disque **C** à partir du **Poste de travail** ou de l'**Explorateur de Windows**<sup>®</sup>, créez un nouveau répertoire puis renommez-le en **Jeux\_DOS**.



#### 4. Traduire DOSBox en français

Téléchargez le fichier de traduction réalisé par **Victor** sur le site officiel de **DOSBox** ou sur le site **La Clinique des Jeux Vidéos** (<http://clinique.jeuxvideos.free.fr>, section **Jeux DOS \ Solutions \ DOSBox**). Placez le fichier **francais.lng**, contenu dans l'archive téléchargée, dans le répertoire racine de l'application. Editez le fichier **dosbox.conf** situé dans le même répertoire (avec par exemple le **Bloc-Notes** de **Windows**®) et modifiez la section **[dosbox]** comme indiqué en gras :

```
[dosbox]
# language -- Select another language file.
# memsize -- Amount of memory dosbox has in megabytes.
# machine -- The type of machine tries to emulate:hercules,cga,tandy,vga.
# captures -- Directory where things like wave,midi,screenshot get captured.
language=francais.lng
```

#### 5. 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**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup>).

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**<sup>®</sup>.

Pour les besoins des jeux **DOS**<sup>®</sup> 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 en tant que disques durs virtuels dans **DOSBox**.

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**.

## 6. Mettre en place un clavier français

Créez un répertoire **CMDS** dans le répertoire **C:\Jeux\_DOS**.

Rendez-vous sur le site **FreeDOS** et téléchargez la dernière version de **FreeDOS KEYB** et de son fichier de correspondance clavier étranger (keyboard layout en anglais).

Placez les fichiers **KEYB.EXE** et **KEYBOARD.SYS** (contenus dans les archives téléchargées) dans le répertoire **CMDS**.

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**

**INTRO**

Le clavier français sera automatiquement mis en place chaque fois que vous lancerez **DOSBox**.

## 7. 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 (qui sera alors considéré comme un véritable CD-ROM par **DOSBox**),
- . un fichier image au format **ISO**, **CUE** ou **BIN** (qui sera alors considéré comme un véritable CD-ROM par **DOSBox**),
- . un CD-ROM ou un DVD-ROM réel inséré dans l'un des lecteurs/graveurs de votre machine.

## 7.1. 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 comprenant qu'un CD-ROM ou plusieurs lorsqu'ils portent le même nom.

## 7.2. 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.

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

#### **IMG MOUNT 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 ou DVD-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 l'expression 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**...

## 8. Monter une disquette virtuelle

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

**DOSBox** permet de monter au choix :

- . un répertoire de votre machine (qui sera alors considéré comme une véritable disquette par **DOSBox**),
- . un fichier image au format **IMG** (qui sera alors considéré comme une véritable disquette par **DOSBox**),
- . une disquette réelle insérée dans un des lecteurs de votre machine.

### 8.1. 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 comprenant qu'une disquette.

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

#### **IMG MOUNT 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.

### 8.3. 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.

## 9. Passer du mode plein écran au mode fenêtré

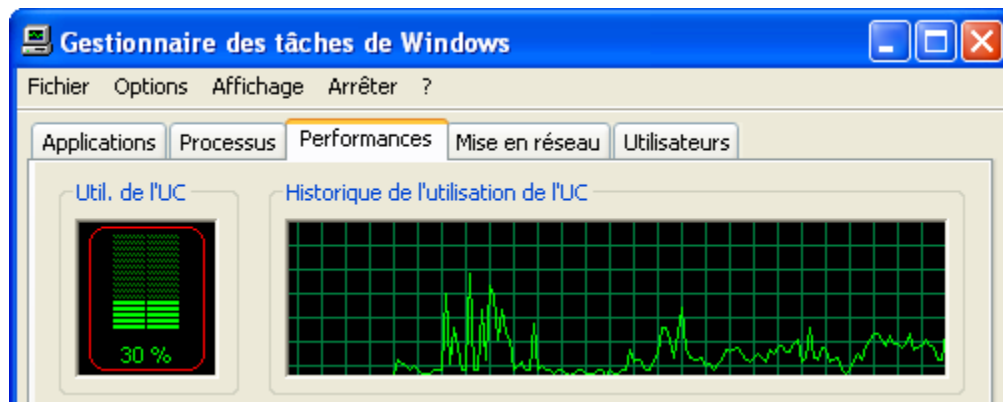
Par défaut **DOSBox** se lance en mode fenêtré, utilisez la combinaison de touches **Alt+Entrée** pour passer en mode plein écran. Utilisez à nouveau cette combinaison de touches pour passer d'un mode à l'autre à tout moment.

## 10. 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).



## 11. 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®**.

## 12 Quelques rappels utiles...

### 12.1. 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.

## 12.2. 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**.

## 12.3. 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.

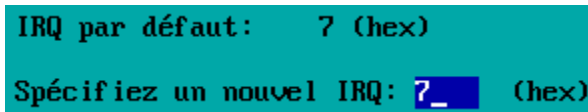
### . Musiques

. **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**.

### 13. Quelques liens utiles...

Site officiel de DOSBox : <http://dosbox.sourceforge.net>  
Forum officiel de DOSBox : <http://vogons.zetafleet.com>  
La Clinique des Jeux Vidéos : <http://clinique.jeuxvideos.free.fr>  
ScummVM : <http://scummvm.sourceforge.net>  
ShinoD7 : <http://www.shinod7.net>  
Lost Treasures Fr : <http://www.abandonware-france.org>  
Abandonware Forums : <http://www.abandonware-forums.org>  
Oldware.net : <http://www.oldware.net>  
Alone In The Past : <http://www.aitpast.com>  
Abandonware Paradise : <http://www.abandonware-paradise.com>

### 14. Diffusion et modification de ce guide

Pour l'heure la diffusion de ce guide ne peut normalement se faire que depuis le site **La Clinique des Jeux Vidéos** et les autres sites du réseau **Abandonware France**, ainsi que les sites **Abandonware Paradise** et **Oldware.net**.

Sa modification reste interdite sauf autorisation expresse.

Si vous souhaitez proposer ce guide sur votre site, je vous invite à prendre contact avec moi ou l'un des membres de l'équipe du réseau **Abandonware France**.

**Pseudopode**  
**La Clinique des Jeux Vidéos - Réseau Abandonware France**