



Débuter avec DOSBox et les jeux DOS

Version 5.3 du 10/01/2008

Guide d'utilisation pour les versions 0.65 à 0.72 de DOSBox pour Windows®

**Ce travail a été réalisé de manière bénévole.
Si vous souhaitez le voir continuer dans l'avenir, merci de ne pas le réutiliser à votre propre compte.**

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

SOMMAIRE

1. Ce qu'il faut savoir avant de commencer.....	3
Présentation générale de DOSBox.....	3
Les machines virtuelles de DOSBox.....	3
La compatibilité des jeux DOS avec DOSBox.....	3
Les préconisations systèmes de DOSBox.....	4
2. L'installation et la préparation de DOSBox.....	4
L'installation de DOSBox.....	4
La préparation de DOSBox.....	6
3. Les jeux prêts à lancer.....	8
4. Les jeux en version disquettes et CD-ROM.....	9
Première étape - Monter un lecteur de disquettes ou de CD-ROM virtuel.....	9
Deuxième étape - Se positionner sur le lecteur de disquettes ou de CD-ROM virtuel.....	11
Troisième étape - Identifier le fichier servant à installer ou à lancer le jeu.....	11
Quatrième étape - Installer le jeu.....	12
Cinquième étape - Configurer le jeu.....	13
Sixième étape - Lancer le jeu.....	16
Septième étape - Modifier la configuration du jeu.....	16
Huitième étape - Relancer le jeu.....	17
5. Que faire lorsque le jeu ne reconnaît pas son CD-ROM ?.....	17
6. Automatiser le lancement d'un jeu.....	18
A l'aide d'un fichier BATCH.....	18
A l'aide d'un fichier de configuration personnalisé.....	18
7. Améliorer l'affichage.....	21
Passer en mode plein écran.....	21
Rétablir les proportions d'une image.....	21
Obtenir des images plus belles.....	21
8. Comment optimiser les performances de DOSBox.....	23
9. Les outils de DOSBox.....	24
10. Remerciements.....	25
11. Contacts.....	25
12. Diffusion et modification de ce guide.....	25

1. Ce qu'il faut savoir avant de commencer

Présentation générale de DOSBox

L'évolution connue par le matériel et les systèmes d'exploitation informatiques s'accompagne d'incompatibilités qui rendent difficile -voire impossible- le fonctionnement des jeux DOS sur des machines récentes.

DOSBox est une application destinée à émuler une machine de type PC d'ancienne génération utilisant un système d'exploitation DOS. La machine ainsi émulée est qualifiée de virtuelle par opposition à une machine réelle : elle est en effet recréée virtuellement sous la forme d'un programme semblable aux sessions MS-DOS ou Invites de commandes de Windows®.

Il devient dès lors possible de faire fonctionner des jeux DOS en leur faisant croire qu'ils sont installés, configurés ou exécutés sur une machine compatible avec leurs exigences matérielles et logicielles.



Les machines virtuelles de DOSBox

Une machine est constituée de composants et de périphériques informatiques : DOSBox émule ainsi des composants et des périphériques informatiques d'ancienne génération en s'appuyant sur ceux de votre propre machine.

Il offre en outre la souplesse de pouvoir gérer des machines virtuelles de configuration et de puissance différentes.

Exemple :

Si un jeu nécessite une carte son Sound Blaster Pro pour fonctionner, vous n'aurez pas besoin d'en posséder une vous-même : DOSBox lui fera croire que c'est le cas.

Par défaut DOSBox ne reconnaît cependant aucun des différents lecteurs qui équipent votre machine, qu'il s'agisse des disques durs, des clefs USB, des lecteurs/graveurs de CD-ROM/DVD-ROM. Il sera toutefois possible d'émuler des disques durs, des lecteurs de disquettes et de CD-ROM, à partir de vos propres disques durs, disquettes et CD-ROM, voire de simples répertoires et de fichiers images.

Remarque : Les fichiers images correspondent en quelque sorte à des photographies informatiques de véritables disquettes ou CD-ROM.

L'émulation d'un lecteur nécessite de réaliser une opération dite de montage : le lecteur virtuel est alors créé dans DOSBox, son contenu pointant sur celui d'un véritable lecteur, d'un répertoire ou d'un fichier image.

DOSBox intègre enfin son propre système d'exploitation DOS, vous n'aurez donc pas besoin d'en installer un bien qu'il vous soit possible de le faire.

Important : Les lecteurs virtuels et le système d'exploitation gérés par DOSBox sont indépendants de ceux gérés par votre propre machine.

Le fonctionnement des machines virtuelles gérées par DOSBox est régi par un ensemble d'options qui forment une configuration, chaque configuration pouvant au besoin être mémorisée dans un fichier et ajustée en cours d'utilisation.

La compatibilité des jeux DOS avec DOSBox

Bien qu'elle s'améliore au fil des versions, la compatibilité d'un jeu DOS avec DOSBox n'est pas systématiquement garantie : certains pourront fonctionner difficilement, d'autres pas du tout.

Le fait qu'un jeu puisse être lancé ne signifie pas nécessairement qu'il sera jouable : pour vous en assurer le mieux reste encore de jouer quelques minutes et si possible d'enregistrer une première sauvegarde puis de la restaurer.

Si la plupart des jeux fonctionnent avec la configuration par défaut de DOSBox, d'autres peuvent nécessiter la mise en place d'une configuration différente.

Il arrive encore que des jeux qui fonctionnaient avec une version de DOSBox ne fonctionnent plus avec une autre version : sachez que vous pouvez installer plusieurs versions de DOSBox sur votre machine si nécessaire, chacune dans un répertoire spécifique.

Pour connaître la liste de compatibilité des jeux référencés et pourquoi pas contribuer à l'enrichir, reportez-vous :

- au site officiel de DOSBox à l'adresse : <http://www.dosbox.com/>
- aux forums LTF/Abandonware-France à l'adresse : <http://forums.abandonware-france.org/>

Quels que soient les problèmes de compatibilité que vous pourriez être amené à rencontrer, gardez toujours à l'esprit que DOSBox est un projet complexe maintenu par des développeurs qui travaillent bénévolement sur leur temps libre.

Les préconisations systèmes de DOSBox

Les configurations suivantes ne sont fournies qu'à titre indicatif :

- Pour la plupart des jeux : un processeur de type Pentium® II 400 au minimum,
- Pour les jeux plus exigeants : un processeur de type Pentium® IV 1 Ghz au minimum.

Toute configuration supérieure permettra d'émuler des machines virtuelles plus puissantes, et donc d'obtenir de meilleures performances.

2. L'installation et la préparation de DOSBox

L'installation de DOSBox

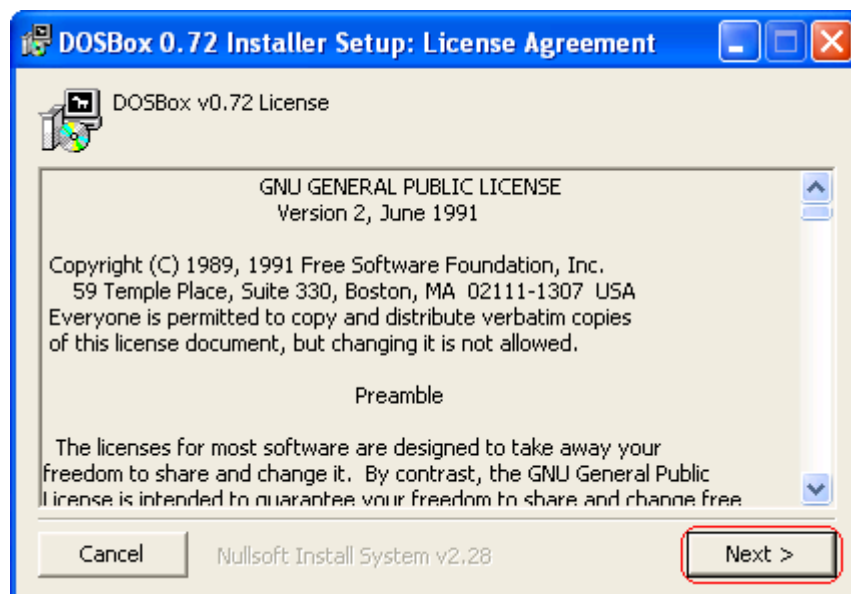
Téléchargez la dernière version de DOSBox sur le site officiel à l'adresse <http://www.dosbox.com/>. Pour une utilisation de DOSBox sous Windows®, cliquez sur le lien correspondant.

Pour télécharger une version plus ancienne de DOSBox, cliquez sur le lien **Old dosbox versions**.

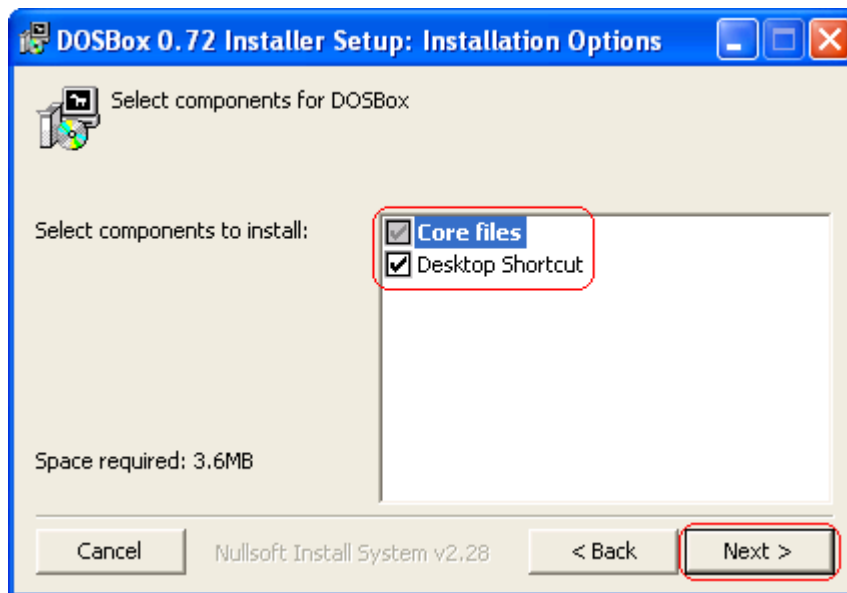
DOSBox		
Windows	0.72	Win32 installer
Fedora Core	0.72	rpm
Source	0.72	Source

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

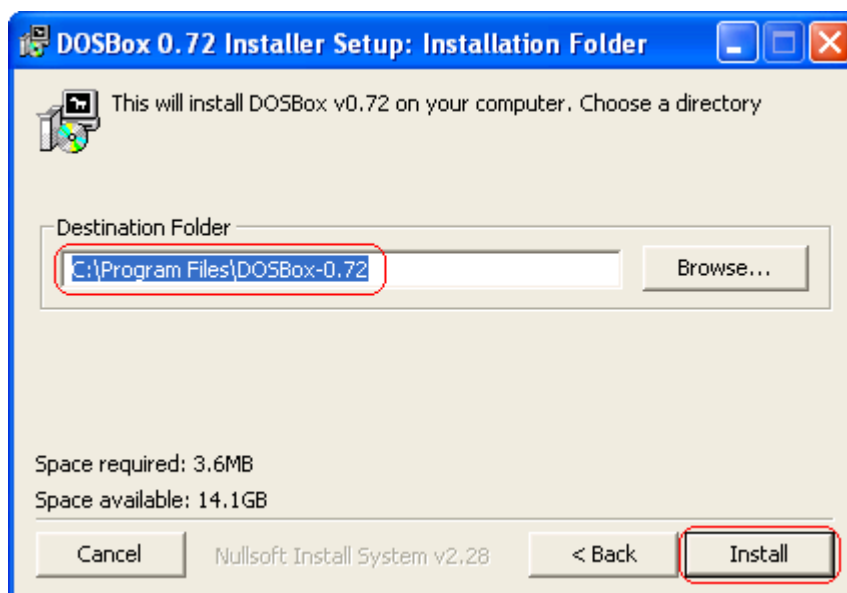
Après avoir pris connaissance de la licence GNU et en avoir accepté les termes, cliquez sur le bouton **Next**.



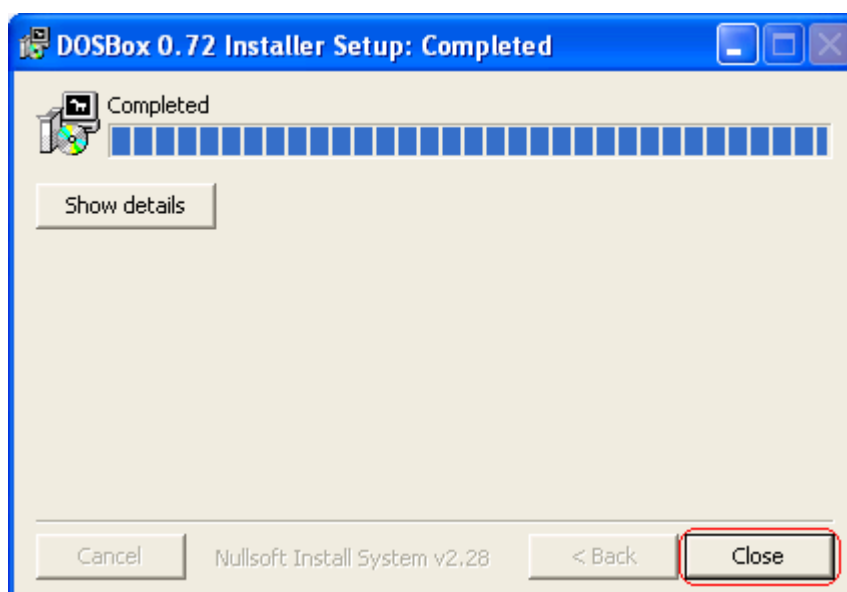
Sélectionnez les composants à installer : ceux nécessaires au bon fonctionnement de DOSBox le sont déjà par défaut. Cliquez sur le bouton **Next**.



Le champ **Destination folder** : vous permet de définir dans quel répertoire sera installé DOSBox. Pour la version 0.72 le chemin proposé par défaut est **C:\Program Files\DOSBox-0.72**, vous pouvez le conserver ou le modifier. Cliquez ensuite sur le bouton **Install**.



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



La préparation de DOSBox

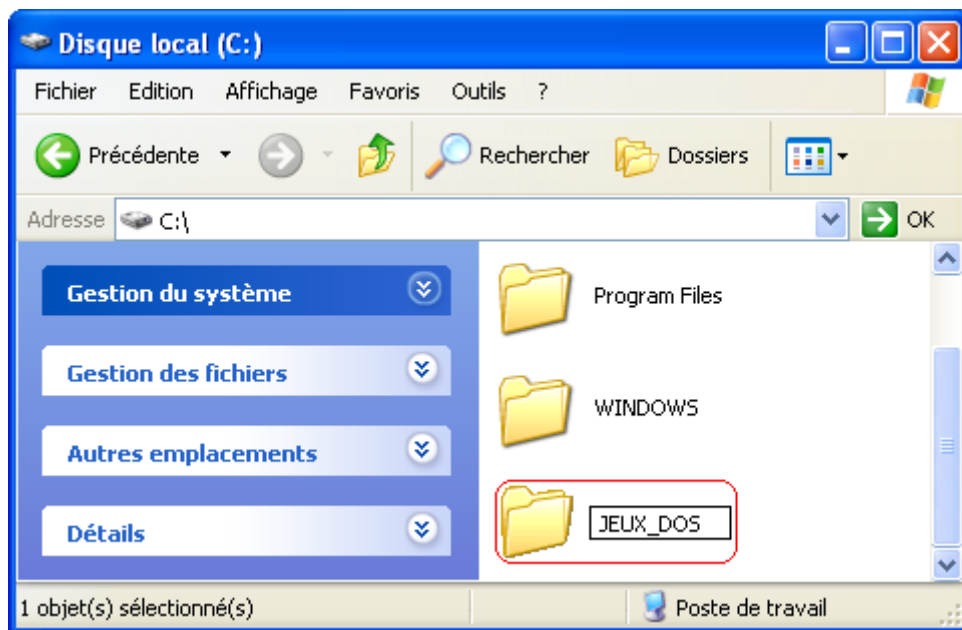
L'émulation d'un disque dur virtuel identifié par la lettre **C** dans DOSBox est une étape indispensable à plus d'un titre : la plupart des jeux DOS en auront besoin pour être installés, configurés ou plus simplement lancés, ainsi que pour permettre l'enregistrement des sauvegardes en cours de partie.

Comme nous l'avons déjà évoqué, par défaut DOSBox ne reconnaît pas les disques durs qui équipent votre machine, mais il est toutefois en mesure d'en émuler à l'aide d'une opération de montage : elle permet ainsi de créer un lecteur virtuel dans DOSBox dont le contenu pointera sur celui d'un véritable disque dur ou d'un simple répertoire.

Il est vivement déconseillé de monter dans DOSBox un disque dur virtuel pointant sur le disque dur où Windows® est installé. Si vous supprimez des fichiers du disque dur virtuel depuis DOSBox, ils seront aussi supprimés du disque dur sur lequel il pointe. Vous courez donc le risque de supprimer ou de modifier par erreur des fichiers importants de votre système d'exploitation.

Il est préférable de créer un répertoire sur le disque dur de votre choix et de monter un disque dur virtuel qui pointera sur ce répertoire : cette méthode, plus sécurisée, vous permettra d'autre part de gérer autant de disques durs virtuels que de répertoires différents.

Commencez par créer le répertoire à partir duquel vous aller monter le disque dur virtuel **C** dans DOSBox : par exemple le répertoire **JEUX_DOS** sur votre disque dur **C**.



Il est possible que le contenu de votre disque ne soit pas visible, Windows® vous indiquant de ne pas le modifier : cliquez alors sur le lien **Afficher le contenu de ce dossier**.



Pour monter automatiquement un disque dur virtuel **C** pointant sur le répertoire **C:\Jeux_DOS** de votre machine au lancement de DOSBox, nous allons utiliser un fichier de configuration.

Un fichier de configuration regroupe les différentes options qui régissent le fonctionnement d'une machine virtuelle de DOSBox, par défaut il s'agit du fichier **dosbox.conf** situé dans le répertoire **C:\Program Files\DOSBox-0.72** (pour la version 0.72).

Ouvrez ce fichier à l'aide d'un éditeur de textes tel que le Bloc-Notes de Windows® .

Modifiez ensuite la section **[autoexec]** comme indiqué en gras :

[autoexec]

MOUNT C C:\JEUX_DOS

C:

Les commandes saisies dans la section **[autoexec]** seront exécutées au lancement de DOSBox.

La commande **MOUNT C C:\JEUX_DOS** permet de monter un disque dur virtuel **C** dans DOSBox qui pointe sur le répertoire **JEUX_DOS** de votre disque dur **C**. La commande **C:** permet quant à elle de se positionner sur ce lecteur une fois monté.

Remarque : Le répertoire **C:\JEUX_DOS** doit déjà avoir été créé, sinon la commande **MOUNT** échouera.

DOSBox est prévu en standard pour fonctionner avec des claviers QWERTY américains et non avec des claviers AZERTY français. Ainsi pour obtenir un « A » il faut appuyer sur la touche Q, la combinaison de touches Shift-M permet quant à elle d'obtenir les deux points (« : »)... Dans cette configuration les caractères accentués ne sont en outre pas gérés.

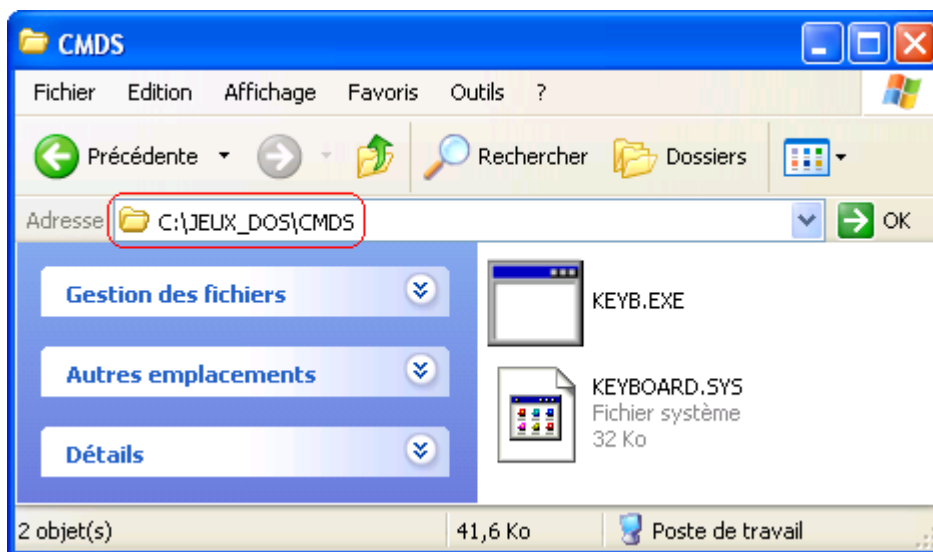
Afin de prendre en charge la nationalité d'un clavier et ses spécificités, le recours à un programme appelé gestionnaire de clavier devient nécessaire. DOSBox intègre son propre gestionnaire depuis la version 0.70, mais pour des raisons de commodité il est préférable d'utiliser un gestionnaire externe tel que FreeDOS KEYB, notamment pour les besoins des claviers belges et suisses.

Commencez par créer un répertoire **CMDS** dans le dossier **JEUX_DOS** de votre disque dur **C**.

Téléchargez ensuite les fichiers suivants :

- **kb2pre4x.zip** à l'adresse <http://www.ibiblio.org/pub/micro/pc-stuff/freedos/files/dos/keyb/old/keyb/>
- **kpdos23x.zip** à l'adresse <http://www.ibiblio.org/pub/micro/pc-stuff/freedos/files/dos/keyb/old/keyb/packs/>

Seuls les fichiers **KEYB.EXE** et **KEYBOARD.SYS** contenus dans les archives téléchargées seront nécessaires, placez-les dans le répertoire **CMDS**.



Modifiez ensuite la section **[autoexec]** du fichier de configuration de DOSBox comme indiqué en gras :

[autoexec]

MOUNT C C:\Jeux_DOS

C:

CD \CMDS

KEYB FR

**CD **

Remplacez la commande **KEYB FR** par **KEYB BE** pour les claviers belges, **KEYB SF** pour les claviers suisses.

Lancez ensuite DOSBox, une fenêtre similaire à celle des Invites de commandes de Windows® doit normalement s'ouvrir et se présenter comme sur la capture suivante :

```

Z:\>MOUNT C C:\JEUX_DOS
Drive C is mounted as local directory C:\JEUX_DOS\

Z:\>C:

C:\>CD \CMDS

C:\CMDS>KEYB FR
FreeDOS KEYB 2.0 (pre4) - (c) Aitor Santamaría Merino - GNU GPL 2.0
Keyboard layout : KEYBOARD.SYS:FR [437] (3)

C:\CMDS>CD \

C:\>_

```

Vous disposez d'une machine virtuelle équipée d'un disque dur virtuel **C** et d'un clavier géré en français.

3. Les jeux prêts à lancer

Si vous avez omis la lecture des chapitres 1 et 2, sachez que vous risquez de vous heurter à des problèmes de compréhension et que vous n'arriverez probablement pas à faire fonctionner correctement vos jeux.

Les jeux prêts à lancer sont les plus simples à faire fonctionner pour les débutants, ils requièrent en effet un minimum de manipulations. C'est sous cette forme que de nombreux jeux sont d'ailleurs proposés en téléchargement sur Internet.

Vous devez normalement vous trouver en possession d'un répertoire contenant les fichiers nécessaires au fonctionnement du jeu.

La première chose à faire est de placer ce répertoire dans celui à partir duquel votre disque dur virtuel **C** a été monté. Une fois DOSBox lancé, positionnez-vous ensuite dans le répertoire du jeu à l'aide de la commande **CD** suivie du nom du répertoire. Saisissez enfin le nom du fichier servant à lancer le jeu.

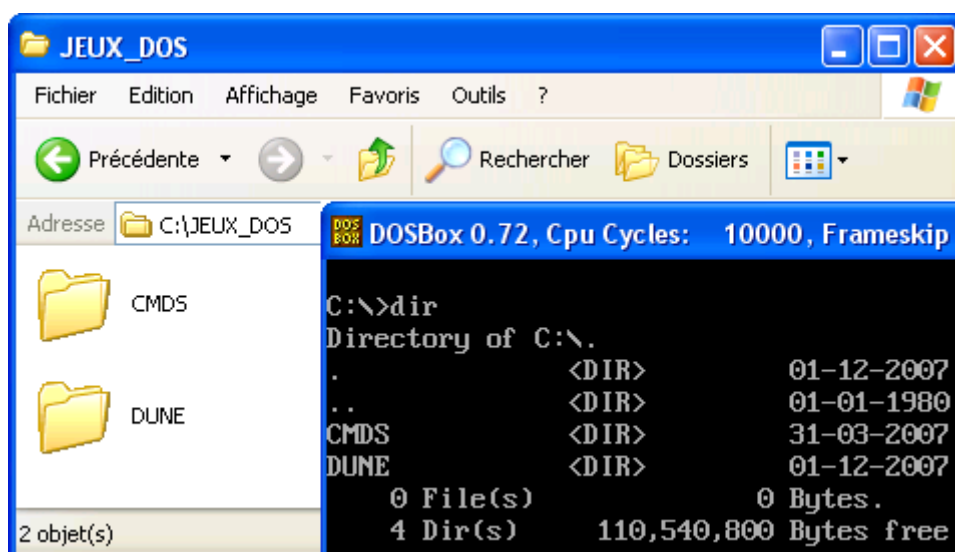
Exemple :

Les fichiers du jeu Dune se trouvent dans un répertoire appelé **DUNE**, placez celui-ci dans le répertoire **JEUX_DOS** de votre disque dur **C** puis lancez DOSBox.

Saisissez la commande **DIR**. DOSBox affiche le contenu du disque dur virtuel **C** :

- le répertoire **CMDS** qui contient les fichiers du gestionnaire de clavier FreeDOS KEYB,
- le répertoire **DUNE**.

Il s'agit bien des mêmes répertoires qui trouvent dans le répertoire **C:\JEUX_DOS** de votre machine : le disque dur virtuel **C** de DOSBox pointant dessus.



Saisissez la commande **CD DUNE** de manière à vous placer dans le répertoire **DUNE**.

Reportez-vous au manuel du jeu pour déterminer le nom du fichier servant à le lancer. Saisissez-le, avec ou sans son extension, puis validez.

Si vous ne disposez pas du manuel du jeu, saisissez les commandes suivantes :

DIR *.BAT

DIR *.EXE

Ces commandes vont vous permettre de lister respectivement les fichiers d'extension BAT et EXE se trouvant dans le répertoire du jeu : cela vous permettra d'identifier plus facilement le nom du fichier servant à le lancer.

```
C:\DUNE>dir *.bat
Directory of C:\DUNEN.
DUNE      BAT                42 16-11-2007 21:59
      1 File(s)                42 Bytes.
      0 Dir(s)             110,540,800 Bytes free.

C:\DUNE>dir *.exe
Directory of C:\DUNEN.
DUNEPRG  EXE                74,341 13-04-1992 12:14
DUNEURF  EXE                6,514 13-04-1992 12:45
INSTALL  EXE                10,552 13-04-1992 12:14
LOGO     EXE                2,437 06-04-1992 23:38
      4 File(s)                93,844 Bytes.
      0 Dir(s)             110,540,800 Bytes free.
```

Ici c'est le fichier **DUNE.BAT** : saisissez la commande **DUNE** ou **DUNE.BAT**.

4. Les jeux en version disquettes et CD-ROM

Si vous avez omis la lecture des chapitres 1 et 2, sachez que vous risquez de vous heurter à des problèmes de compréhension et que vous n'arriverez probablement pas à faire fonctionner correctement vos jeux.

Comme nous l'avons déjà évoqué, par défaut DOSBox ne reconnaît pas les lecteurs de disquettes et de CD-ROM/DVD-ROM qui équipent votre machine mais il est toutefois en mesure d'en émuler.

Les lecteurs de disquettes pourront être émulés à partir :

- des disquettes se trouvant dans vos propres lecteurs,
- de simples répertoires : ils devront contenir les fichiers qui se trouvaient sur les disquettes originales,
- de fichiers images : il s'agit en quelque sorte de photographies informatiques des disquettes originales, des fichiers d'extension IMG et dont la taille est approximativement de 1 à 2 Mo.

Les lecteurs de CD-ROM pourront être émulés à partir :

- des CD-ROM se trouvant dans vos propres lecteurs/graveurs,
- de simples répertoires : ils devront contenir les fichiers qui se trouvaient sur les CD-ROM originaux,
- de fichiers images : il s'agit en quelque sorte de photographies informatiques des CD-ROM originaux, des fichiers d'extension ISO, BIN-CUE, NRG et IMG-CCD-SUB principalement et dont la taille est approximativement d'une ou plusieurs centaines de Mo.

L'émulation à partir de répertoires ou de fichiers images est particulièrement pratique car elle offre des temps d'accès bien plus performants et vous évite de manipuler vos disquettes ou vos CD-ROM.

Première étape - Monter un lecteur de disquettes ou de CD-ROM virtuel

Pour commencer vous devez monter dans DOSBox un lecteur virtuel pointant sur les disquettes, CD-ROM, répertoires ou fichiers images contenant les fichiers nécessaires à l'installation ou au lancement du jeu.

A l'aide de véritables disquettes

Il vous faudra pour cela monter un lecteur de disquettes virtuel qui pointera sur le contenu de la disquette du jeu.

Lancez DOSBox puis insérez la disquette dans son lecteur.

Saisissez la commande **MOUNT** de la manière suivante :

MOUNT A <Lettre du lecteur de disquettes>:\ -t floppy

Exemple :

Si la disquette du jeu Prehistorik se trouve dans le lecteur **A** de votre machine, saisissez la commande suivante :

MOUNT A A:\ -t floppy

Le lecteur de disquettes virtuel **A** sera monté à partir de la disquette se trouvant dans votre lecteur **A**.

Si vous êtes amené à changer de disquette, utilisez la combinaison de touches Ctrl-F4 de manière à ce que DOSBox puisse le prendre en compte.

A l'aide de véritables CD-ROM

Il vous faudra pour cela monter un lecteur de CD-ROM virtuel qui pointera sur le contenu du CD-ROM du jeu. Lancez DOSBox puis insérez le CD-ROM dans son lecteur.

Saisissez la commande **MOUNT** de la manière suivante :

MOUNT D <Lettre du lecteur de CD-ROM/DVD-ROM>:\ -t cdrom

Exemple :

Si le CD-ROM du jeu Lands of Lore se trouve dans le lecteur **E** de votre machine, saisissez la commande suivante :

MOUNT D E:\ -t cdrom

Le lecteur de CD-ROM virtuel **D** sera monté à partir du CD-ROM se trouvant dans votre lecteur **E**.

Si vous êtes amené à changer de CD-ROM, utilisez la combinaison de touches Ctrl-F4 de manière à ce que DOSBox puisse le prendre en compte.

A l'aide d'un répertoire contenant les fichiers qui se trouvaient sur de véritables disquettes

Il vous faudra pour cela monter un lecteur de disquettes virtuel qui pointera sur le contenu du répertoire.

Lancez DOSBox puis saisissez la commande **MOUNT** de la manière suivante :

MOUNT A <Chemin du répertoire> -t floppy

Exemple :

Si les fichiers de la disquette du jeu Prehistorik se trouvent dans le répertoire **D:\Disks\Prehistorik** de votre machine, saisissez la commande suivante :

MOUNT A D:\Disks\Prehistorik -t floppy

Le lecteur de disquettes virtuel **A** sera monté à partir du répertoire **D:\Disks\Prehistorik**.

A l'aide d'un répertoire contenant les fichiers qui se trouvaient sur de véritables CD-ROM

Il vous faudra pour cela monter un lecteur de CD-ROM virtuel qui pointera sur le contenu du répertoire.

Lancez DOSBox puis saisissez la commande **MOUNT** de la manière suivante :

MOUNT D <Chemin du répertoire> -t cdrom

Exemple :

Si les fichiers du CD-ROM du jeu Lands of Lore se trouvent dans le répertoire **C:\CD\LandsOfLore** de votre machine, saisissez la commande suivante :

MOUNT D C:\CD\LandsOfLore -t cdrom

Le lecteur de CD-ROM virtuel **D** sera monté à partir du répertoire **C:\CD\LandsOfLore**.

A l'aide de fichiers images de disquettes d'extension IMG (dont la taille est d'approximativement 1 à 2 Mo)

Il vous faudra pour cela monter un lecteur de disquettes virtuel qui pointera sur le contenu du fichier image de la disquette du jeu.

Lancez DOSBox puis saisissez la commande suivante :

IMG MOUNT A <Chemin du fichier image> -t floppy

Exemple :

Si l'image de la disquette du jeu Prehistorik a été enregistrée dans le fichier **Prehistorik.img** du répertoire **C:\Disks\img** de votre machine, saisissez la commande suivante :

IMG MOUNT A C:\Disks\img\Prehistorik.img -t floppy

Le lecteur de disquettes virtuel **A** sera monté à partir du fichier image **C:\Disk\img\Prehistorik.img**.

Si le jeu comporte plusieurs disquettes, vous pouvez saisir la commande de la manière suivante :

IMG MOUNT A <Chemin du premier fichier image> <Chemin du second fichier image> ... -t floppy

Exemple :

Le jeu Dune se compose de trois fichiers images **Dune_1_3.img**, **Dune_2_3.img** et **Dune_3_3.img**, saisissez la commande suivante :

IMG MOUNT A C:\Disks\img\Dune_1_3.img C:\Disks\img\Dune_2_3.img C:\Disks\img\Dune_3_3.img -t floppy

Pour émuler le changement de disquette, utilisez la combinaison de touches Ctrl-F4 : une fois arrivé à la dernière, **DOSBox** repart depuis la première.

A l'aide de fichiers images de CD-ROM d'extension ISO ou BIN-CUE

Il vous faudra pour cela monter un lecteur de CD-ROM virtuel qui pointera sur le contenu du fichier image du CD-ROM du jeu.

Lancez DOSBox puis saisissez la commande suivante :

IMG MOUNT D <Chemin du fichier image> -t iso

Exemple :

Si l'image du CD-ROM du jeu Lands of Lore a été enregistrée dans le fichier **LandsOfLore.iso** du répertoire **C:\CDISO** de votre machine, saisissez alors la commande suivante :

```
IMG MOUNT D C:\CDISO\LandsOfLore.iso -t iso
```

Le lecteur de CD-ROM virtuel **D** sera monté à partir du fichier image **C:\CDISO\LandsOfLore.iso**.

Si le jeu comporte plusieurs CD-ROM, vous pouvez saisir la commande de la manière suivante :

```
IMG MOUNT D <Chemin du premier fichier image> <Chemin du second fichier image> ... -t iso
```

Exemple :

Le jeu Under a Killing Moon se compose de deux fichiers images **UAKM_1_2.iso** et **UAKM_2_2.iso**, saisissez la commande suivante :

```
IMG MOUNT D C:\CDISO\UAKM_1_2.iso C:\CDISO\UAKM_2_2.iso -t iso
```

Pour émuler le changement de CD-ROM, utilisez la combinaison de touches Ctrl-F4 : une fois arrivé à la dernière, DOSBox repart depuis la première.

En utilisant des fichiers images d'extension NRG, IMG-CCD-SUB (dont la taille est approximativement d'une à plusieurs centaines de Mo)

DOSBox ne permet pas de monter des lecteurs virtuels pointant sur le contenu de fichiers images de CD-ROM autres que ceux d'extension ISO ou BIN-CUE. Il vous faudra tout d'abord monter un lecteur de CD-ROM virtuel sous Windows[®] à l'aide d'une application telle que Daemon Tools ou Alcohol.

Lancez l'application que vous avez choisie et montez un lecteur de CD-ROM virtuel à l'aide du fichier image.

Lancez DOSBox puis saisissez la commande **MOUNT** de la manière suivante :

```
MOUNT D <Lettre du lecteur de CD-ROM virtuel de Windows®>:\ -t cdrom
```

Exemple :

Si vous avez monté le lecteur virtuel **F** sous Windows[®] à partir du fichier image **DukeNukem3D.nrg**, saisissez la commande suivante :

```
MOUNT D F:\ -t cdrom
```

Le lecteur de CD-ROM virtuel **D** sera monté à partir du CD-ROM virtuel se trouvant dans le lecteur virtuel **F** de Windows[®].

Si vous êtes amené à changer de CD-ROM, changez de fichier image dans l'application sous Windows[®] puis utilisez la combinaison de touches Ctrl-F4 de manière à ce que DOSBox puisse le prendre en compte.

Si d'aventure cette méthodologie vous semblait trop fastidieuse, vous pouvez alors graver les CD-ROM à partir des fichiers images : pour cela il vous faudra utiliser une fonction de votre logiciel de gravure généralement appelée **Graver une image**. **Vous ne devez pas graver un disque de données contenant les fichiers images.**

Deuxième étape - Se positionner sur le lecteur de disquettes ou de CD-ROM virtuel

Une fois votre lecteur de disquettes ou de CD-ROM virtuel monté, saisissez la commande :

- **A:** pour vous positionner sur le lecteur de disquettes virtuel **A**,
- **D:** pour vous positionner sur le lecteur de CD-ROM virtuel **D**.

Troisième étape - Identifier le fichier servant à installer ou à lancer le jeu

Vous disposez du manuel du jeu

Reportez-vous au manuel du jeu pour déterminer si le jeu doit être installé avant d'être lancé ou non, ainsi que le nom du fichier à exécuter.

Saisissez le nom du fichier, avec ou sans son extension, puis validez :

- Si le jeu nécessite d'être installé, reportez-vous ensuite à l'étape 4,
- Si le jeu peut être lancé directement, reportez-vous ensuite à l'étape 8.

Vous ne disposez pas du manuel du jeu

Si vous ne disposez pas du manuel du jeu, il va vous falloir déterminer par vous-même si le jeu doit être installé avant d'être lancé ou non, ainsi que le nom du fichier à exécuter.

Saisissez les commandes suivantes :

```
DIR *.BAT
```

```
DIR *.EXE
```

Ces commandes vont vous permettre de lister les fichiers d'extension BAT et EXE se trouvant sur la disquette ou le CD-ROM du jeu.

Si le jeu nécessite d'être installé, la disquette ou le CD-ROM contiendra un fichier dont le nom sera plus ou moins évocateur : **INSTALL.BAT**, **INSTALL.EXE**, **DOSINST.EXE**, **FBINST.EXE**...

Si le jeu ne nécessite pas d'être installé, il portera un nom bien différent des fichiers d'installation : **START.BAT**, **START.EXE**, **MAIN.EXE**... Il pourra aussi correspondre aux initiales ou à une abréviation du titre du jeu.

Au besoin il vous faudra essayer chaque fichier un à un.

Saisissez le nom du fichier à exécuter, avec ou sans son extension, puis validez.

Exemple :

Le CD-ROM du jeu Duke Nukem 3D contient deux fichiers permettant de l'installer : **INSTALL.BAT** et **INSTALL.EXE**, vous pouvez saisir la commande **INSTALL** ou **INSTALL.BAT**.

Quatrième étape - Installer le jeu

Certains jeux proposent une seule et même interface pour leur installation et leur configuration, auquel cas les étapes 4 et 5 seront réalisées en même temps.

De très nombreux jeux ne sont pas jouables directement depuis leur disquettes ou leurs CD-ROM, ils doivent pour cela être installés sur un disque dur.

Habituellement les jeux sur disquettes s'installent intégralement, ce qui signifie qu'elles ne seront plus nécessaires à l'issue de la procédure, sauf lorsque l'une des disquettes contient un système de protection.

Certains jeux sur CD-ROM peuvent s'installer intégralement mais le plus souvent ce ne sera pas le cas : ils seront encore nécessaires pour permettre au jeu de fonctionner, ou de lire les séquences vidéos, les musiques et les voix numérisées. Certains CD-ROM peuvent contenir un système de protection, de la même manière que les disquettes.

D'un jeu à l'autre l'interface du programme d'installation peut changer et proposer plus ou moins de choix, elle reste cependant de conception similaire. Elle permet généralement de sélectionner :

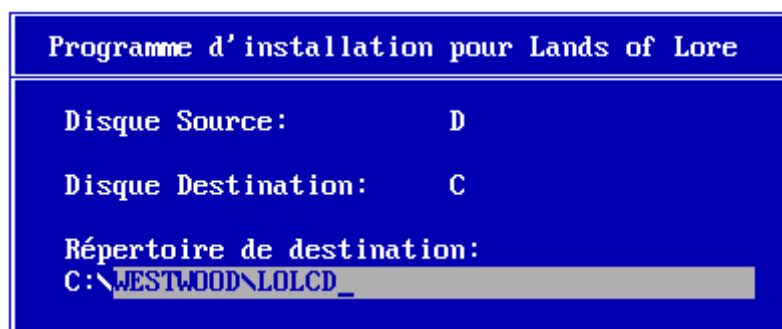
- le lecteur à partir duquel l'installation sera réalisée, à savoir le lecteur de disquettes virtuel **A** ou le lecteur de CD-ROM virtuel **D**,
- le lecteur sur lequel l'installation sera réalisée, à savoir le disque dur virtuel **C**,
- le répertoire dans lequel les fichiers du jeu seront copiés. Sous DOS les noms des fichiers et des répertoires ne peuvent cependant excéder 8 caractères.

Exemple :

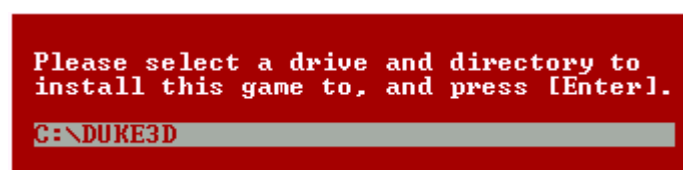
Dans le programme d'installation du jeu Lands of Lore, il est vous est demandé de sélectionner le disque source, soit celui à partir duquel l'installation sera réalisée : il s'agit du lecteur virtuel **A** pour la version disquettes ou du lecteur virtuel **D** pour la version CD-ROM. Le choix du lecteur doit normalement être correctement renseigné par défaut.

Il vous est ensuite demandé de sélectionner le disque de destination, soit celui sur lequel l'installation sera réalisée : il s'agit du lecteur virtuel **C**. Le choix du lecteur doit normalement être correctement renseigné par défaut.

Enfin il vous est demandé dans quel répertoire les fichiers du jeu seront copiés. Un chemin doit vous être proposé par défaut, vous pouvez le modifier si vous le souhaitez. **WESTWOOD\LOLCD** ou **LOFLORE** sont des chemins valides, au contraire de **WESTWOOD\LANDSOFLORE** ou **THRONEOFCHAOS**.



Dans le programme d'installation du jeu Duke Nukem 3D, il vous sera uniquement demandé de renseigner le chemin du répertoire dans lequel les fichiers seront copiés.



Le programme d'installation copie alors les fichiers nécessaires au fonctionnement du jeu sur le disque dur virtuel **C**.

Cinquième étape - Configurer le jeu

Si certains jeux sont en mesure de reconnaître automatiquement la configuration de la machine -ici virtuelle- sur laquelle ils sont installés, d'autres ne le peuvent pas : il est donc nécessaire de fournir au programme de configuration du jeu les indications qui lui sont nécessaires pour cela.

Le plus souvent il s'agira d'indiquer à l'aide de quelle carte son seront jouées les musiques, les reproductions sonores et les sons numérisés.

Choisir une carte son pour les musiques

Ce choix est notamment proposé pour les jeux en version disquettes ou CD-ROM qui ne comportent pas de musiques sous forme de pistes audio. Elles se présentent alors sous la forme de fichiers d'instructions musicales qui seront rejouées par le synthétiseur de la carte son.

Si votre propre carte son est compatible General MIDI, il est conseillé de choisir dans le programme de configuration du jeu l'une des cartes suivantes par ordre de préférence : General MIDI, Roland Sound Canvas, Roland MT-32/LAPC-1. Notez que le choix Roland MT-32/LAPC-1 peut donner des résultats parfois décevants.

Vous bénéficierez de musiques plus mélodieuses et, en fonction des capacités de votre propre carte son; au rendu plus ou moins proche de la réalité.

Si aucun de ces choix ne vous est proposé, ou si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner l'une des autres cartes suivantes par ordre de préférence : Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro, Sound Blaster ou Adlib. Parfois ce choix vous sera proposé sous l'intitulé Synthèse FM ou FM Synthesis.

Vous bénéficierez de musiques moins mélodieuses et au rendu plus artificiel et nasillard.

Choisir une carte son pour les sons numérisés

Les sons numérisés correspondent le plus souvent à des voix numérisées à partir d'enregistrements de voix réelles. Les bruitages peuvent aussi être proposés sous cette forme avec les jeux les plus récents.

Sélectionnez l'une des cartes sons suivantes par ordre de préférence : Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro, Sound Blaster.

Choisir une carte son pour les reproductions sonores

Bien avant que les bruitages ne soient numérisés à partir d'enregistrements de bruitages réels, ils étaient reproduits de manière artificielle par le synthétiseur des cartes sons.

Sélectionnez l'une des cartes sons suivantes par ordre de préférence : Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro, Sound Blaster ou Adlib. Parfois ce choix vous sera proposé sous l'intitulé Synthèse FM ou FM Synthesis. Ne sélectionnez pas General MIDI, Roland Sound Canvas ou Roland MT-32/LAPC-1 : les reproductions sonores seraient alors jouées sous la forme -inappropriée- de notes de musique.

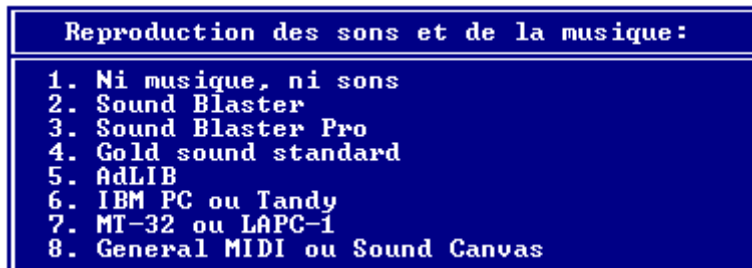
Exemple :

Le jeu Lands of Lore dans sa version CD-ROM offre une configuration sonore étendue...

Sélectionner musique	Reproduction des sons :
<ol style="list-style-type: none">1. Pas des musique2. Sound Blaster3. Sound Blaster Pro4. Gold sound standard5. AdLIB6. IBM PC ou Tandy7. MT-32 ou LAPC-18. General MIDI ou Sound Canvas	<ol style="list-style-type: none">1. Pas d'effets sonores2. Sound Blaster3. Sound Blaster Pro4. Gold sound standard5. AdLIB6. IBM PC ou Tandy7. MT-32 ou LAPC-18. General MIDI ou Sound Canvas

Jouer morceaux digitalisés de :
<ol style="list-style-type: none">1. Pas des sons digitalisé2. Sound Blaster3. Sound Blaster Pro4. Gold sound standard

Au contraire de sa version disquettes, plus réduite.

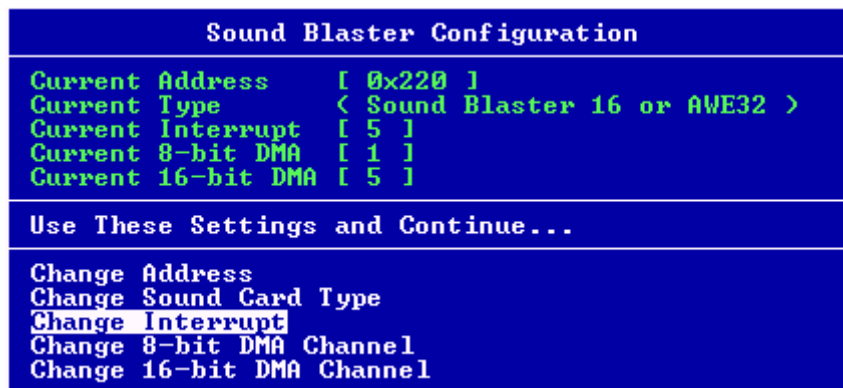


Dans certains cas le choix d'une carte son ne suffira pas et certains paramètres devront être renseignés pour compléter la procédure de configuration. DOSBox utilise par défaut les paramètres suivants :

Carte son émulée	Adresse	IRQ	DMA 8-bit	DMA 16-bit
Sound Blaster	220	7	1	5
General MIDI/ Roland Sound Canvas	330			
Roland MT-32/LAPC-1	330			

Exemple :

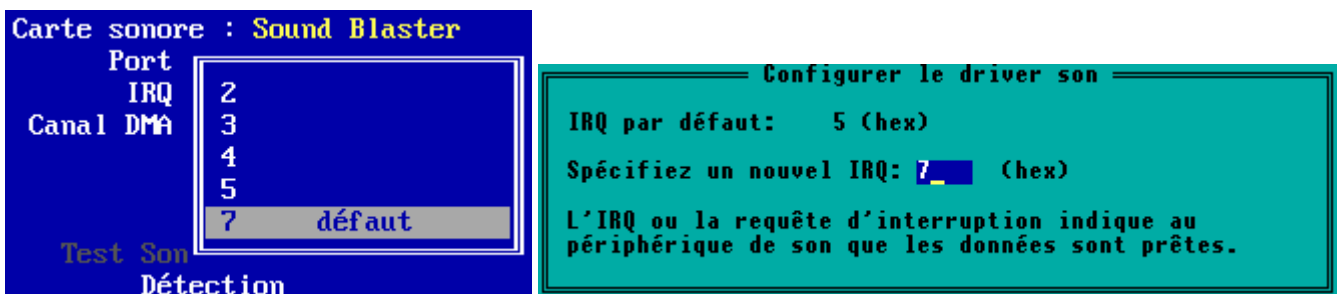
Les paramètres par défaut des cartes sons Sound Blaster 16 du programme de configuration du jeu Duke Nukem 3D nécessitent d'être ajustés, le numéro d'IRQ n'étant pas conforme : 5 au lieu de 7.



Adresse, IRQ, DMA 8-bit et DMA 16-bit : chaque paramètre peut normalement être modifié.

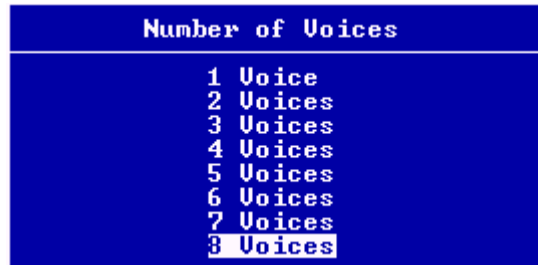


L'interface change d'un jeu à l'autre mais le principe reste le même.



Il est possible qu'il vous soit demandé de renseigner d'autres paramètres, destinés à ajuster la qualité d'écoute. Gardez à l'esprit que plus cette qualité sera élevée, plus la puissance requise pour faire fonctionner le jeu sera importante : il vous sera peut-être parfois nécessaire de faire des compromis.

Le nombre de voix fait référence au nombre de sons qui peuvent être joués simultanément sans se recouvrir. Plus ce nombre est élevé, plus l'ambiance sonore sera riche et réaliste.



Le choix du niveau de mixage, 8-bit ou 16-bit, vous permet de déterminer le niveau de clarté du son.



Vous pourrez parfois choisir entre une diffusion du son mono et stéréo.



Le taux d'échantillonnage permet de déterminer le niveau de qualité du son :

- 11 Khz correspond à un son de qualité téléphonique,
- 22 Khz correspond à un son de qualité radio, ce taux offre un bon compromis qualité/performances,
- 44 Khz correspond à un son de qualité CD.



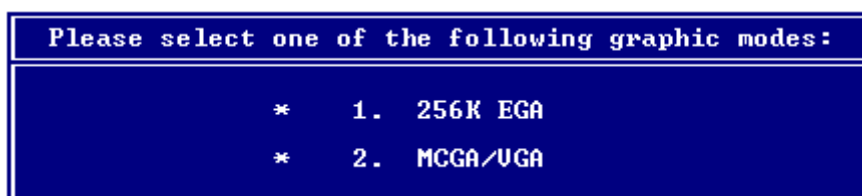
Choisir un mode d'affichage

L'affichage est un paramètre sur lequel vous n'aurez généralement pas à intervenir : le mode d'affichage du jeu vous sera la plupart du temps imposé.

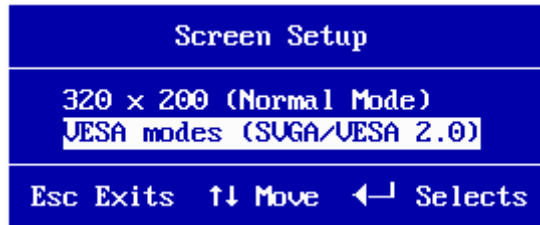
La sélection des modes d'affichage dans un jeu peut varier, elle s'articule autour des choix suivants

Mode	Résolutions et profondeurs de couleurs
CGA	320x200 en 4 couleurs. 640x200 en 2 couleurs.
EGA	320x200, 640x200, 640x350 en 16 couleurs. Compatible CGA dans une certaine mesure.
MCGA	320x200 en 256 couleurs. 640x480 en 2 couleurs. Compatible CGA.
VGA	320x200 en 16 ou 256 couleurs. 640x350, 640x480 en 16 couleurs. Compatible CGA et EGA.
SVGA / VESA	640x480, 800x600, 1024x768 en 16 ou 256 couleurs.

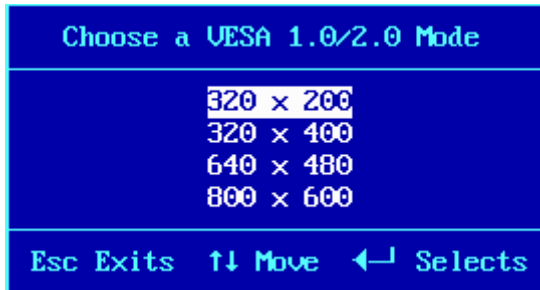
Certaines interfaces vous offrent un choix de modes graphiques restreint, dans des résolutions habituellement fixes : 320x200 pixels en 16 ou 256 couleurs le plus souvent.



D'autres vous permettent d'accéder à une panoplie de modes plus étendue.

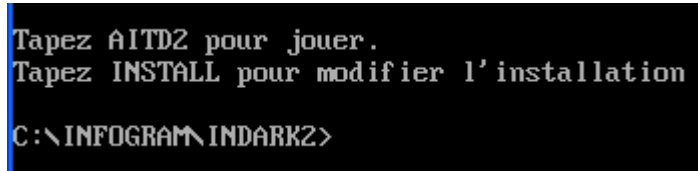


Vous pouvez alors sélectionner, dans un mode donné, l'une des différentes résolutions prises en charge par le jeu.



Sixième étape - Lancer le jeu

Une fois installé et configuré, il est possible que le jeu se lance automatiquement. Si ce n'est pas le cas, un message vous indiquera le plus souvent de quelle manière le lancer.



Si le jeu ne se lance pas et qu'aucun message ne s'affiche, reportez-vous au manuel du jeu pour déterminer le nom du fichier servant à lancer le jeu.

Si vous ne disposez pas du manuel, saisissez à nouveau les commandes **DIR *.BAT** et **DIR *.EXE** de manière à rechercher le fichier correspondant : **START.EXE**, **START.BAT**, **MAIN.EXE**... Ce nom pourra aussi correspondre aux initiales ou à une abréviation du titre du jeu.

Au besoin il vous faudra essayer chaque fichier un à un.

Saisissez le nom du fichier que vous souhaitez exécuter et validez, avec ou sans son extension. Lorsque des fichiers d'extension BAT et EXE sont présents, c'est le plus souvent un des fichiers BAT qui doit être exécuté.

Exemple :

AITD2.EXE pour Alone in the Dark 2, **DOTT.EXE** pour Day of the Tentacle...

Septième étape - Modifier la configuration du jeu

Vous n'êtes pas satisfait de la manière dont le jeu a été configuré ? Vous voulez tester différentes configurations de cartes sons, choisir un mode d'affichage différent ? Vous pouvez à tout moment modifier la configuration d'un jeu.

Si vous avez réalisé l'étape d'installation et de configuration en même temps, il vous faudra alors relancer le programme d'installation.

Exemple :

Le jeu Gabriel Knight se configure et s'installe à l'aide du fichier **INSTALL.EXE** se trouvant sur le CD-ROM.

Si vous avez réalisé l'étape de configuration après celle d'installation, il vous faudra alors relancer le programme de configuration. Le fichier à exécuter doit normalement se trouver dans le répertoire du jeu sur le disque dur virtuel **C**.

Exemple :

Le jeu Lands of Lore s'installe à l'aide du fichier **INSTALL.EXE** se trouvant sur le CD-ROM et se configure à l'aide du fichier **SETUP.EXE** se trouvant dans le répertoire du jeu sur le disque dur virtuel **C**.

Reportez-vous au manuel du jeu pour déterminer le nom du fichier à exécuter.

Si vous ne disposez pas du manuel, saisissez à nouveau les commandes **DIR *.BAT** et **DIR *.EXE** de manière à rechercher le fichier correspondant : **INSTALL.EXE**, **SETUP.EXE**, **SETSOUND.EXE**, **CONFIG.EXE**...

Au besoin il vous faudra exécuter chaque fichier un à un.

Si aucun fichier ne semble correspondre, il vous faudra alors exécuter le fichier d'installation qui se trouvait sur le CD-ROM ou les disquettes du jeu.

Huitième étape - Relancer le jeu

Lorsque vous quittez DOSBox, toutes les commandes que vous avez saisies sont perdues.

Si un jeu nécessite la présence d'une disquette ou d'un CD-ROM pour fonctionner, il vous faudra donc de nouveau monter le lecteur virtuel correspondant : comme nous le verrons par la suite, il sera possible d'automatiser la saisie de ces commandes pour plus de commodité.

Si le jeu a été lancé depuis sa disquette ou son CD-ROM, positionnez-vous sur le lecteur virtuel correspondant et exécutez le fichier requis comme dans l'étape 3.

Si le jeu a été installé sur le disque dur virtuel **C**, c'est normalement là que se trouvera le fichier à exécuter pour le relancer : dans le répertoire que vous avez choisi dans l'étape 4.

Si vous avez oublié dans quel répertoire le jeu est installé, saisissez la commande **DIR** : le détail des répertoires contenus dans le disque dur virtuel **C** est alors affiché.

Saisissez la commande **CD** suivie du nom du répertoire du jeu pour vous y positionner.

Exemple :

Le jeu Lands of Lore est installé par défaut dans le répertoire **WESTWOOD\LOLCD**. Vous pouvez saisir les commandes suivantes :

```
CD WESTWOOD
```

```
CD LOLCD
```

Pour vous positionner directement dans le sous-répertoire **LOLCD** vous pouvez saisir la commande :

```
CD WESTWOOD\LOLCD
```

Si vous souhaitez revenir à la racine du lecteur virtuel **C**, saisissez la commande :

```
CD \
```

Si vous souhaitez remonter du sous-répertoire **LOLCD** au répertoire **WESTWOOD**, saisissez la commande :

```
CD ..
```

Pour vous positionner dans le répertoire **C:\WESTWOOD\LOLCD** depuis n'importe quel autre répertoire du lecteur virtuel **C**, saisissez la commande :

```
CD \WESTWOOD\LOLCD
```

Une fois positionné dans le répertoire du jeu, si vous avez oublié le nom du fichier à exécuter, procédez comme dans l'étape 6.

5. Que faire lorsque le jeu ne reconnaît pas son CD-ROM ?

Il est possible qu'après avoir monté un lecteur de CD-ROM virtuel à partir d'un véritable CD-ROM, celui-ci ne soit pas reconnu lors de l'installation ou du lancement d'un jeu.

Saisissez la commande **MOUNT CD** et relevez le numéro correspondant au lecteur dans lequel se trouve le CD-ROM.

Complétez ensuite la commande **MOUNT** de la manière suivante :

```
MOUNT D <Lettre du lecteur de CD-ROM/DVD-ROM>:\ -t cdrom -usecd <Numéro du lecteur>
```

ou encore :

```
MOUNT D <Lettre du lecteur de CD-ROM/DVD-ROM>:\ -t cdrom -usecd <Numéro du lecteur> -ioctl
```

Exemple :

La commande **MOUNT CD** renvoie pour le lecteur **E** le numéro **0**. Vous pouvez dans un premier temps essayer la commande :

```
MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0
```

Puis dans un deuxième temps la commande :

```
MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -ioctl
```

Ou la commande :

```
MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -noioctl (valable à partir de la version 0.72 uniquement)
```

Si le jeu ne comporte qu'un seul CD-ROM, vérifiez son nom depuis le Poste de travail de Windows[®] et complétez la commande de la manière suivante :

```
MOUNT D <Lettre du lecteur de CD-ROM/DVD-ROM>:\ -t cdrom -label <Nom_CD-ROM>
```

Exemple :

Le nom du CD-ROM du jeu Day of the Tentacle est **DOTT**. Saisissez la commande suivante :

```
MOUNT D E:\ -t cdrom -label DOTT
```

Vous pouvez aussi essayer les commandes suivantes :

```
MOUNT D E:\ -t cdrom -usecd 0 -label DOTT
```

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

Remarque : L'usage du paramètre **-label** ne pourra être envisagé avec un jeu comportant plusieurs CD-ROM qu'à la condition que chaque CD-ROM ait le même nom.

6. Automatiser le lancement d'un jeu

A l'exception des commandes saisies dans la section **[autoexec]** du fichier de configuration, toutes les commandes que vous saisissez dans DOSBox sont perdues une fois que vous avez quitté l'application.

Il vous est cependant possible d'automatiser le lancement d'un jeu.

A l'aide d'un fichier BATCH

Les fichiers batch sont de simples fichiers textes d'extension BAT et pouvant contenir une ou plusieurs lignes de commandes DOS.

Il vous suffira alors de saisir toutes les commandes nécessaires au lancement du jeu dans un tel fichier et de l'exécuter.

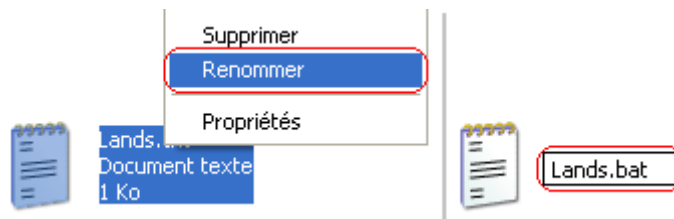
Exemple :

Imaginons que le jeu Lands of Lore dans sa version CD-ROM a été installé et configuré dans DOSBox, son lancement se faisant à l'aide du fichier **LOLCD.EXE** du répertoire **C:\WESTWOOD\LOLCD**.

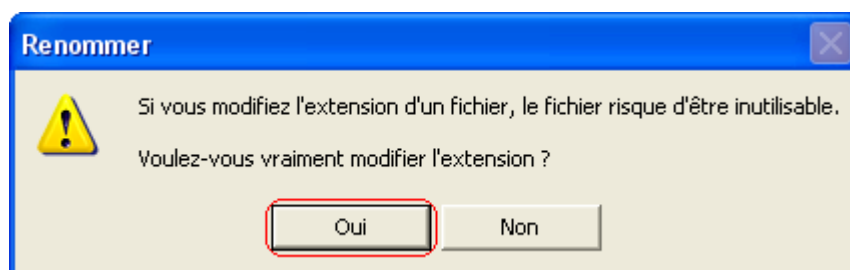
Commencez par créer un fichier texte dans le répertoire **JEUX_DOS** de votre disque dur **C** à l'aide du Bloc-Notes de Windows®. Saisissez dans ce fichier les lignes suivantes :

```
MOUNT D E:\ -t cdrom  
C:  
CD \WESTWOOD\LOLCD  
LOLCD
```

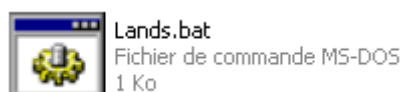
Enregistrez le fichier sous le nom **LANDS.TXT**. Faites ensuite un clic droit sur le fichier et sélectionnez le menu **Renommer** puis changez le nom du fichier pour **LANDS.BAT**.



Un message doit normalement vous informer que si vous modifiez l'extension du fichier, celui-ci peut devenir inutilisable, cliquez sur le bouton **Oui**.



L'apparence du fichier doit normalement avoir été modifiée.



Insérez le CD-ROM du jeu dans son lecteur et lancez DOSBox.

Saisissez la commande **LANDS** : les lignes de commande du fichier **LANDS.BAT** s'exécutent alors les unes après les autres.

A l'aide d'un fichier de configuration personnalisé

Comme nous l'avons déjà évoqué, un fichier de configuration regroupe les différentes options qui régissent le fonctionnement de DOSBox.

Si DOSBox utilise par défaut le fichier **dosbox.conf**, il est possible d'utiliser d'autres fichiers, correspondant chacun à autant de configurations différentes.

La section **[autoexec]** du fichier de configuration permet de saisir les lignes de commande que vous souhaitez exécuter au lancement de DOSBox, il est donc possible d'automatiser le lancement d'un jeu de cette manière.

Exemple :

Le jeu Lands of Lore en version CD-ROM a été installé à l'aide du fichier image **LandsOfLore.iso** se trouvant dans le répertoire **C:\CDISO** de votre machine.

Son lancement se fait à l'aide du fichier **LOLCD.EXE** se trouvant dans le répertoire **WESTWOOD/LOLCD** du disque dur virtuel **C:**.

Commencez par faire une copie du fichier **dosbox.conf** et renommez-la en **landsoflores.conf**.

Ouvrez ensuite le fichier à l'aide d'un éditeur de texte tel que le Bloc-Notes de Windows[®] et modifiez le contenu de la section **[autoexec]** comme indiqué en gras :

```
[autoexec]
MOUNT C C:\Jeux_DOS
C:
CD \CMDS
KEYB FR
CD \
IMG MOUNT D C:\CDISO\LandsOfLore.iso -t iso
C:
CD \WESTWOOD\LOLCD
LOLCD
```

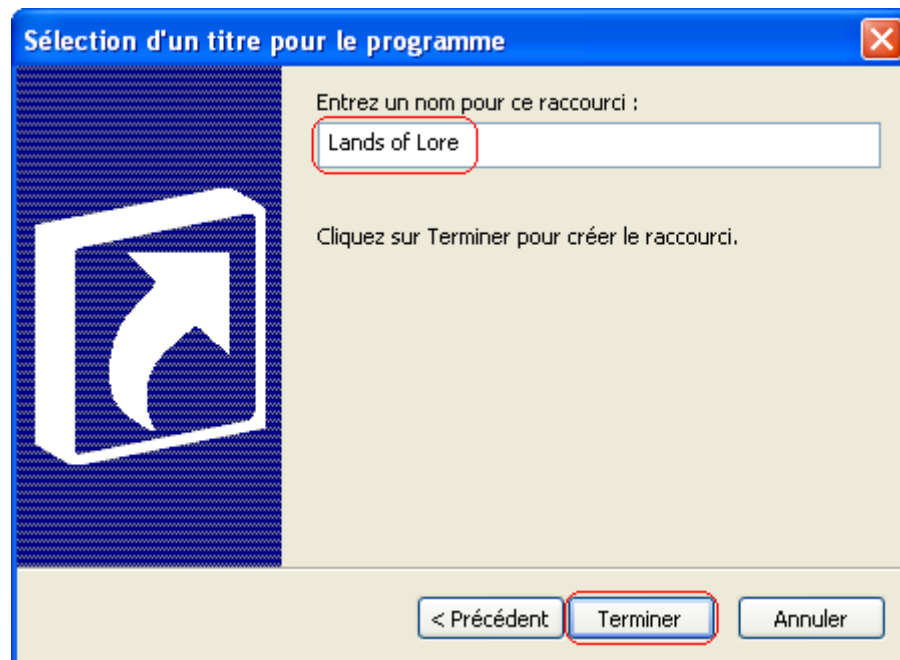
Faites un clic droit sur le Bureau de Windows[®] ou dans le répertoire de votre choix et sélectionnez le menu **Nouveau \ Raccourci**.

Cliquez sur le bouton **Parcourir** et sélectionnez le fichier **dosbox.exe** : par défaut il se trouve dans le répertoire **C:\Program Files\DOSBox-0.72** (pour la version 0.72)

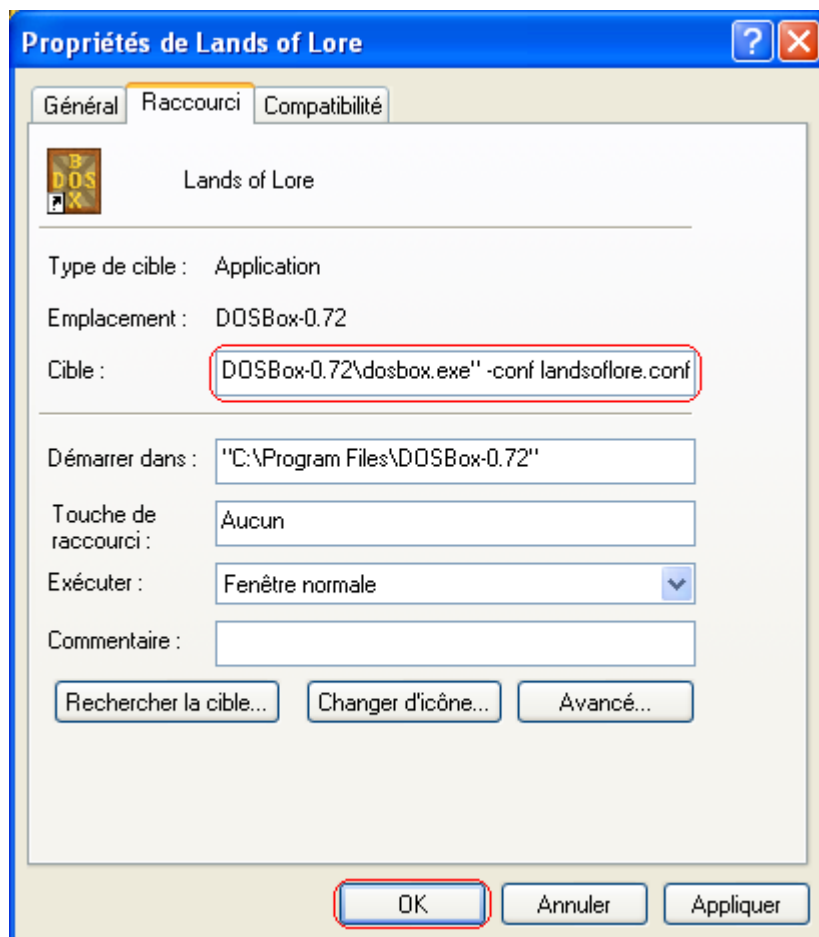
Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant**.



Dans le champ **Entrer un nom pour ce raccourci** saisissez le nom du jeu de manière à clairement l'identifier. Cliquez enfin sur le bouton **Terminer**.



Faites un clic droit sur le raccourci et sélectionnez le menu **Propriétés**. Cliquez sur l'onglet **Raccourci** et modifiez le contenu du champ **Cible** comme indiqué en gras : «C:\Program Files\DOSBox-0.72\dosbox.exe» -conf **landsoflore.conf**



Cliquez sur le bouton **OK**. Double cliquez maintenant sur le raccourci : DOSBox se lance et les lignes de commande de la section **[autoexec]** du fichier de configuration **landsoflore.conf** s'exécutent les unes après les autres.

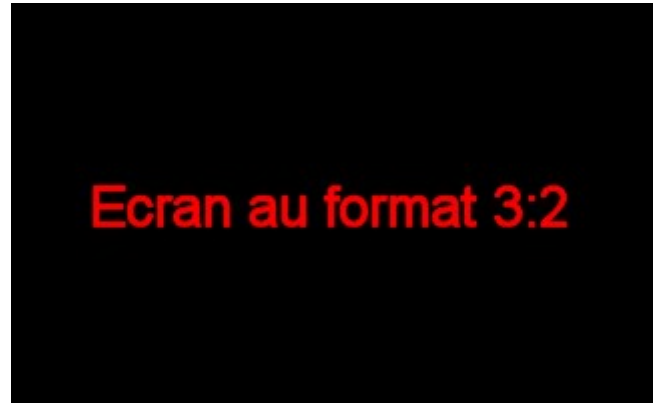
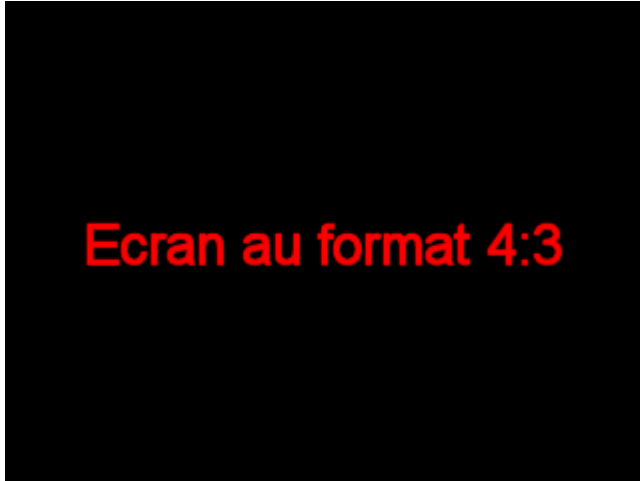
7. Améliorer l'affichage

Passer en mode plein écran

Par défaut DOSBox fonctionne en mode fenêtré, vous pouvez cependant passer en mode plein écran à tout moment à l'aide de la combinaison de touches Alt-Entrée : utilisez-la une nouvelle fois pour repasser en mode fenêtré.

Rétablir les proportions d'une image

Les jeux DOS qui fonctionnent dans une résolution de 320x200 pixels offrent une image au format 3:2, laquelle n'est pas adaptée aux écrans SVGA au format 4:3. Il en résulte alors un effet de tassement auquel DOSBox permet de remédier à l'aide d'un procédé appelé correction d'aspect.



Pour activer la correction d'aspect de l'image, ouvrez le fichier de configuration de DOSBox à l'aide d'un éditeur de texte tel que le Bloc-Notes de Windows[®] : par défaut il s'agit du fichier **dosbox.conf** situé dans le répertoire **C:\Program Files\DOSBox-0.72** (pour la version 0.72).

Modifiez l'option **aspect** de la section **[render]** comme indiqué en gras :

```
[render]
```

```
# frameskip -- How many frames dosbox skips before drawing one.
```

```
# aspect -- Do aspect correction, if your output method doesn't support scaling this can slow things down!.
```

```
# scaler -- Scaler used to enlarge/enhance low resolution modes.
```

```
# Supported are none,normal2x,normal3x,advname2x,advname3x,hq2x,hq3x,
```

```
# 2xsai,super2xsai,supereagle,advinterp2x,advinterp3x,
```

```
# tv2x,tv3x,rgb2x,rgb3x,scan2x,scan3x.
```

```
frameskip=0
```

```
aspect=true
```



aspect=false



aspect=true

Obtenir des images plus belles

Les jeux DOS fonctionnant dans une résolution native de 320x200 pixels présentent deux inconvénients visuels majeurs :

- une image fortement pixelisée en mode plein écran,
- une image de taille réduite en mode fenêtré.

DOSBox permet d'y remédier à l'aide d'un procédé appelé mise à l'échelle, lequel consiste à agrandir la taille de l'image et au besoin à lui appliquer un filtre pour en améliorer le rendu.

Pour activer la mise à l'échelle d'une image, ouvrez le fichier de configuration de DOSBox à l'aide d'un éditeur de texte tel que le Bloc-Notes de Windows[®] : par défaut il s'agit du fichier **dosbox.conf** situé dans le répertoire **C:\Program Files\DOSBox-0.72** (pour la version 0.72). Modifiez l'option **scaler** de la section **[render]** en remplaçant **normal2x** par le mode de votre choix.

Avec le mode **none**, l'image sera affichée dans sa résolution d'origine, sans lui appliquer de filtre.



none

Les modes **normal2x** et **normal3x** permettent respectivement de doubler et tripler la taille de l'image, sans lui appliquer de filtre.

Les modes **advname2x**, **hq2x**, **2xsai**, **super2xsai**, **supereagle**, **advinterp2x**, **tv2x**, **rgb2x** et **scan2x** permettent de doubler la taille de l'image et de lui appliquer un filtre pour en améliorer le rendu.

Les modes **advname3x**, **hq3x**, **advinterp3x**, **tv3x**, **rgb3x** et **scan3x** permettent de tripler la taille de l'image et de lui appliquer un filtre pour en améliorer le rendu.

Remarque :Le choix des modes proposés peut différer en fonction des versions de DOSBox.



normal2x



advname2x



advinterp2x

Ainsi pour utiliser le mode **hq2x**, modifiez le fichier de configuration de DOSBox comme indiqué en gras :

```
[render]
# frameskip -- How many frames dosbox skips before drawing one.
# aspect -- Do aspect correction, if your output method doesn't support scaling this can slow things down!.
# scaler -- Scaler used to enlarge/enhance low resolution modes.
#     Supported are none,normal2x,normal3x,advname2x,advname3x,hq2x,hq3x,
#     2xsai,super2xsai,supereagle,advinterp2x,advinterp3x,
#     tv2x,tv3x,rgb2x,rgb3x,scan2x,scan3x.
frameskip=0
aspect=true
scaler=hq2x
```

En complément du choix d'un mode de mise à l'échelle, vous pouvez sélectionner l'un des différents modes d'affichage pris en charge par DOSBox au niveau de l'option **output** de la section **[sdl]** du fichier de configuration. Remplacez la valeur **surface** par **overlay** ou **ddraw** , voire **opengl** ou **openglmb** si votre carte graphique est compatible OpenGL.

Important : Le choix d'un mode de mise à l'échelle et d'un mode d'affichage peut avoir des conséquences sur les performances des jeux.

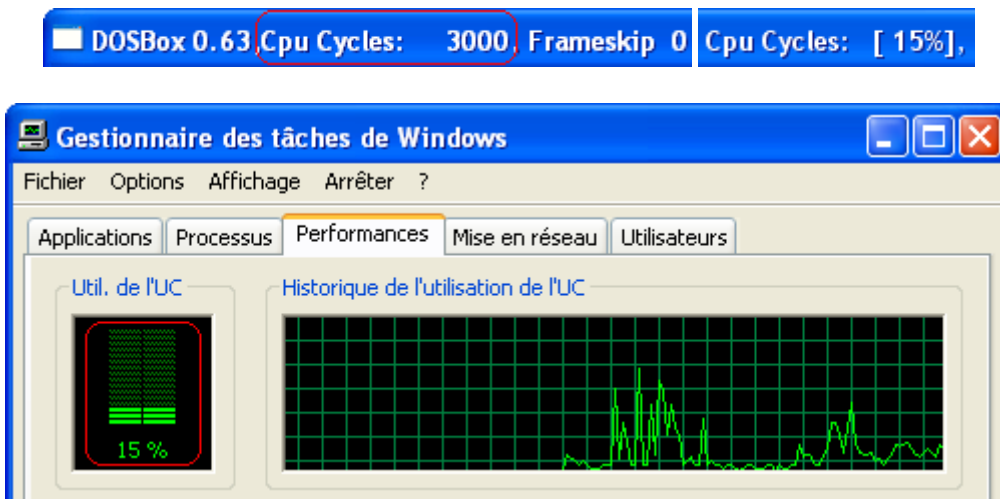
8. Comment optimiser les performances de DOSBox

Lorsqu'un jeu fonctionne de manière trop rapide ou trop lente, il est probable que la puissance de la machine virtuelle émulée ne soit pas adaptée. Vous pouvez utiliser la combinaison de touches Ctrl-F11 pour la diminuer ou Ctrl-F12 pour l'augmenter.

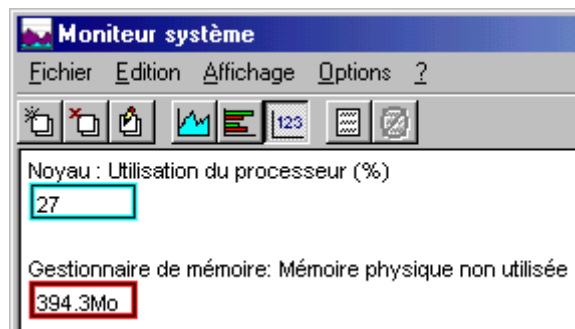
Chaque fois que vous augmentez la puissance d'une machine virtuelle, la charge de travail de votre processeur augmente en conséquence : c'est en effet lui qui prend en charge l'émulation des machines virtuelles gérées par DOSBox.

En mode fenêtré la puissance d'une machine virtuelle peut être mesurée à l'aide de la valeur **Cpu cycles**. Elle peut être exprimée dans certains cas en nombre de cycles et dans d'autres cas en pourcentage d'occupation de votre processeur. Lorsque la valeur **max** est affichée, vous ne pouvez pas l'augmenter d'avantage : le taux d'occupation de votre processeur est alors à son maximum.

Lorsqu'elle est affichée en nombre de cycles, le Gestionnaire de tâches de Windows® vous permet de connaître, en temps réel, le taux d'occupation correspondant de votre processeur. Sous Windows® XP/2000/Vista il est accessible à l'aide de la combinaison de touches Ctrl-Alt-Suppr.



Le Gestionnaire de tâches est remplacé par le Moniteur système sous Windows® 95/98, accessible par le menu **Démarrer \ Programmes \ Accessoires \ Outils systèmes \ Moniteur système**. Sachez cependant qu'il n'est pas installé par défaut.



Comme nous l'avons déjà évoqué, chaque fois que vous augmentez la puissance de la machine virtuelle émulée par DOSBox, la charge de travail du processeur de votre propre machine augmente en conséquence.





Important : Si vous augmentez la puissance d'une machine virtuelle de manière trop importante, au-delà des capacités de votre processeur, cela aura finalement pour conséquence de ralentir son émulation, voire de rendre le système instable.

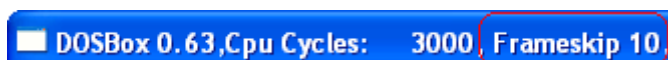
Au besoin fermez tous les programmes qui vous sont inutiles et qui alourdissent peut-être la charge de travail du processeur de votre machine : s'il est déjà sollicité par d'autres applications, il ne pourra pas donner sa pleine mesure.

Si le jeu le permet, vous pouvez diminuer le taux d'échantillonnage sonore à l'aide du programme d'installation ou de configuration :

- Préférez alors un taux de 22 Khz à un taux de 44 Khz,
- Vous pouvez encore sélectionner un son mono plutôt qu'un son stéréo.
- Si cela ne s'avérait pas suffisant, il vous sera peut être nécessaire d'opter pour un taux de 11 Khz, voire de configurer le jeu pour qu'il n'utilise pas de carte son.

Remarque : Certains jeux ont été développés pour fonctionner toujours à la même vitesse, même sur des machines plus puissantes que leurs besoins ne l'exigent.

L'affichage dans un jeu se fait à l'aide d'une succession d'images, à la manière d'un film cinématographique. Chaque seconde se décompose en un nombre défini d'images (framerate en anglais) : il détermine la fluidité des animations. Utilisez la combinaison de touches Ctrl-F8 pour omettre une partie de ces images, soit réaliser des sauts d'images (frameskip en anglais). Vous pouvez effectuer des sauts allant de 1 à 10 images par seconde : en contre-partie les animations pourront paraître saccadées et dépourvues de transitions. En mode fenêtré le nombre de sauts d'images peut être consulté à l'aide de la valeur **Frameskip** affichée dans la barre de titres de DOSBox.



Pour réduire le nombre de sauts d'images, utilisez la combinaison de touches Ctrl-F7 : lorsqu'il est de 0, cela signifie que toutes les images sont affichées.

Si en dépit de ces conseils le jeu fonctionne toujours trop lentement, il est possible que votre processeur ne soit pas suffisamment puissant pour vous permettre d'émuler une machine virtuelle répondant aux besoins du jeu.

Enfin gardez à l'esprit que les choix de mode d'affichage et de mise à l'échelle que vous avez sélectionnés peuvent alourdir de manière significative la charge de travail de votre processeur.

9. Les outils de DOSBox

DOSBox vous permet non seulement d'enregistrer des images provenant d'un jeu mais aussi des sons (à savoir les bruitages, les voix et les musiques) :

- Ctrl-F5 : effectuer une capture écran dans un fichier au format PNG,
- Ctrl-F6 : débuter l'enregistrement des sons dans un fichier au format Wave (standard Windows®). Utiliser à nouveau cette combinaison de touches pour interrompre l'enregistrement. La capture inclut les voix, les bruitages ainsi que la musique,
- Ctrl-Alt-F5 : DOSBox débute l'enregistrement des animations affichées à l'écran,

- Ctrl-Alt-F7 : DOSBox débute l'enregistrement des musiques produites par l'émulation OPL (synthèse FM). Utilisez à nouveau cette combinaison de touches pour interrompre l'enregistrement,
- Ctrl-Alt-F8 : DOSBox débute ou met fin à l'enregistrement des musiques produites par l'émulation MIDI. Utilisez à nouveau cette combinaison de touches pour interrompre l'enregistrement.

10. Remerciements

Je tiens personnellement à remercier :

- **Ulf** de l'équipe de développement de DOSBox : en acceptant de mettre en ligne ma première traduction du [Readme.txt](#) de la version 0.60, il a contribué sans le savoir à ce que cette aventure devienne une réalité,
- **Qbix** et **wd** de l'équipe de développement de DOSBox, **DosFreaks** et **robertmo** : pour leur précieux concours dans la compréhension des options de la version 0.65 et de la version 0.72,
- **Fredo_L**, **Zorbid**, **Victor**, **Kaminari**, **UBN22**, **Donj** et **Docteur_match** : pour leurs retours qui ont contribué à l'amélioration de ce guide depuis sa création,
- **Victor**, véritable mémoire du PC : pour son fichier de traduction de DOSBox,
- **Wokie** et **Wille** : pour le travail qu'ils réalisent depuis des années pour la communauté LTF/Abandonware-France et pour avoir permis à la Clinique des Jeux Vidéos d'y trouver sa place,
- **Fredo_L** et **Zorbid** : pour la confiance qu'ils m'ont toujours témoignée et leur soutien actif dans ma démarche,
- **Zorbid** admin des forums LTF/Abandonware-France, **Fredo_L** admin du site Lankhor.org, ****Pouic**** et ****Lady**** admins de feu le site The French Kiss, **LeChuckcs** webmaster du site Abandonware Paradise et **Batrox** webmaster de feu le site Oldware.net : pour avoir contribué à faire connaître mon travail,
- **Fredo_L**, **Zorbid**, **Victor**, **Kaminari**, **Azur** et **Blood** : pour leur accueil et leur soutien lors de mon arrivée sur les forums LTF/Abandonware-France,
- **UBN22** : pour avoir réalisé les bannières de mon site,
- Remerciements tous particuliers à toute l'équipe de développement de DOSBox : pour avoir conçu et développé cette merveilleuse machine virtuelle qui fait le bonheur de joueurs toujours plus nombreux au fil des années,
- Et encore merci à toutes les personnes qui me soutiennent et qui apprécient mon travail : ce guide vous est dédié car sans vous il n'existerait pas.

11. Contacts

Pour toute question, remarque, critique ou suggestion en rapport avec ce guide, vous pouvez me contacter :

- via les forums LTF/Abandonware-France à l'adresse <http://forums.abandonware-france.org>,
- par e-mail à l'adresse clinique.jeuxvideos@free.fr.

Pour toute question relative à l'utilisation de DOSBox, merci de la poser sur les forums uniquement.

12. Diffusion et modification de ce guide

Pour l'heure la diffusion de ce guide est autorisée pour les sites LTF/Abandonware-France, Lankhor.org, Alone In The Past ? et Abandonware Paradise.

Merci de ne pas modifier ou réutiliser le contenu de ce guide en l'absence de mon accord. Si vous souhaitez le proposer sur votre site, je vous invite à prendre contact avec moi avant.

Pseudopode
La Clinique des Jeux Vidéos - Réseau Abandonware-France