

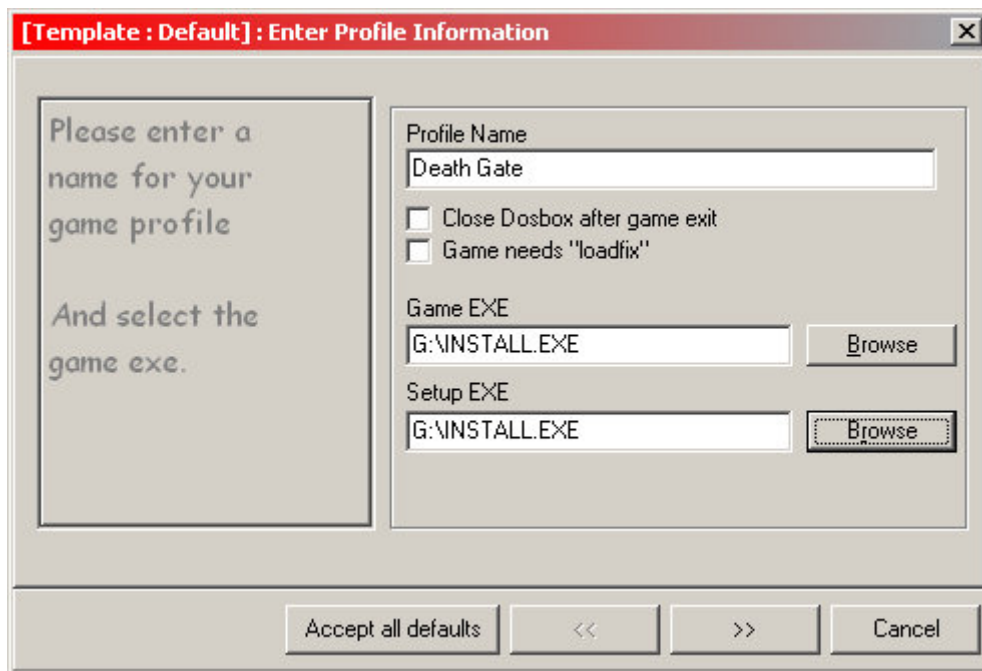
DOS-Box-Tutorial am Beispiel von Death Gate

1.Vorbemerkung:

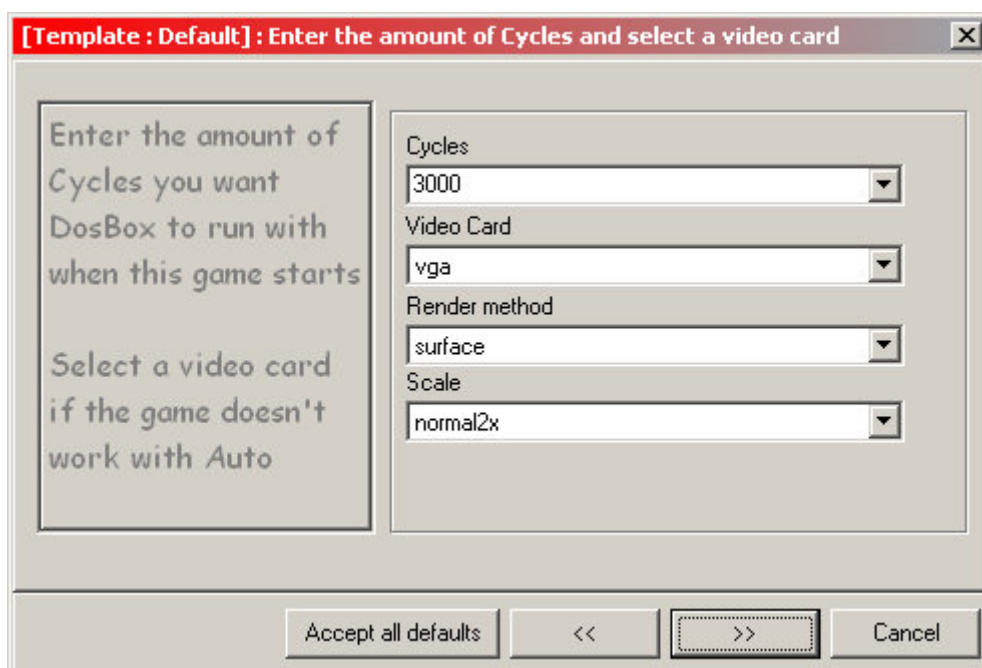
Die Installation erfolgt von CD auf die Festplatte. Das CD-Laufwerk hat bei mir die Laufwerksbezeichnung G:, das Ziellaufwerk hat die Laufwerksbezeichnung F: (Wenn Du Dir unsicher bist, sieh die Bezeichnungen unter „Arbeitsplatz“ nach.).

2.Installation:

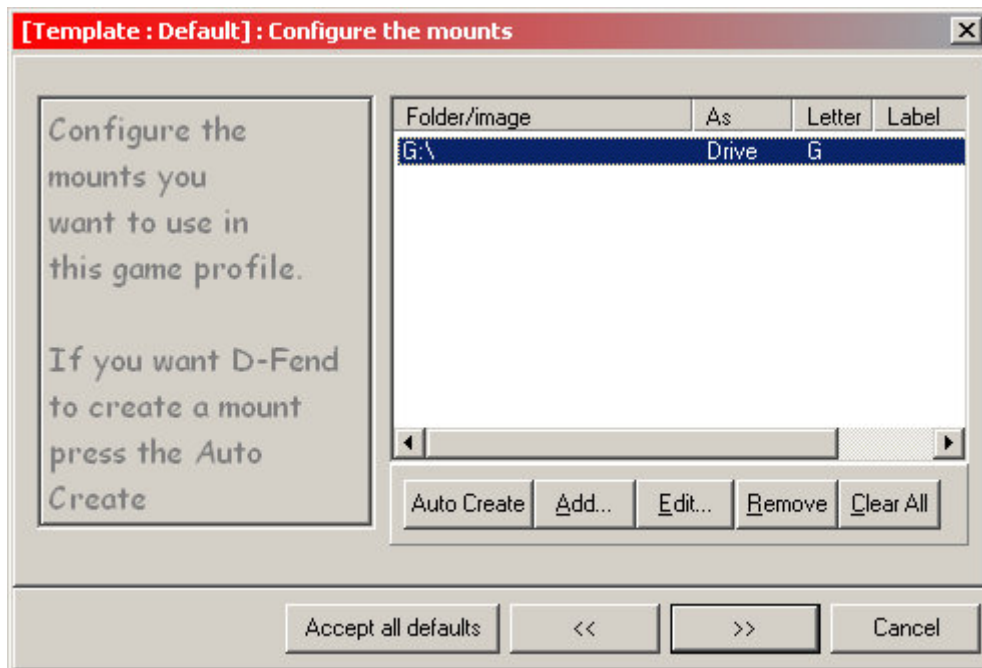
Zuerst öffnest Du D-Fend und erzeugst ein neues Profil. Als Name des Profils dient bei mir der Spielname, hier also „Death Gate“. Als Pfade gibst Du die Pfade zur install.exe ein.



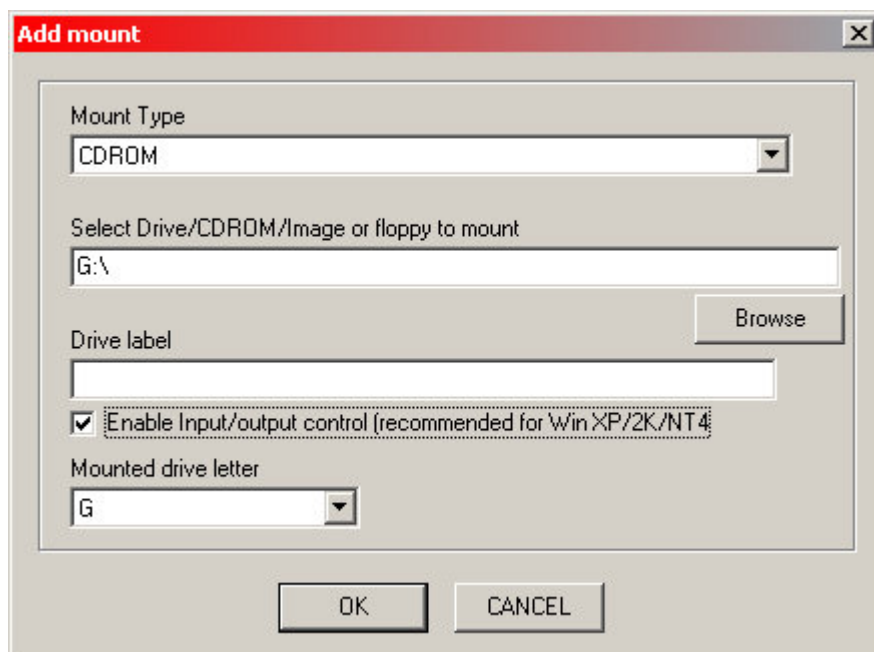
Auf der nächsten Maske gibt's nichts zu tun.



Jetzt sind der DOS-Box die benötigten Laufwerke bekannt zu machen. In diesem Beispiel sind das die Laufwerke F: und G:. Mit „AutoCreate“ wird auf jeden Fall jedes Laufwerk angelegt, das auf der Eingangsmaske angegeben wurde. Hier also das Laufwerk G:. Da es sich bei G: um ein CD-ROM-Laufwerk handelt, muß dieser Eintrag nachbearbeitet werden. (Für eine Festplatte wäre das nicht notwendig.) Klicke also den Eintrag an, das sieht so aus:



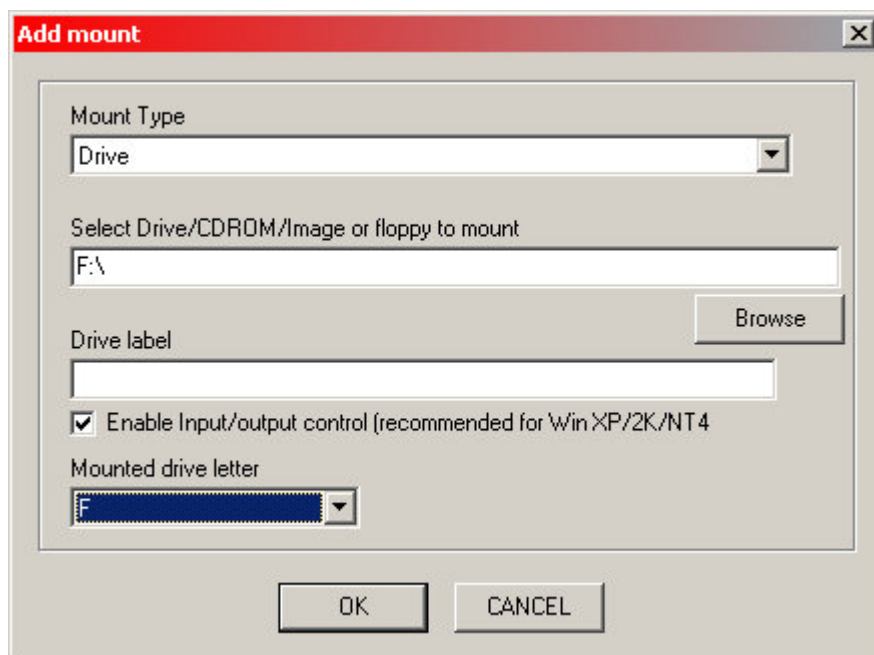
Jetzt klickst Du auf Edit. Unter Mount Type wählst Du CDROM und setzt das Häkchen bei „Enable Input/output ...“. In der folgenden Combobox kannst Du den Buchstaben wählen, unter dem das Laufwerk in der DOS-Box bekannt ist. Ich lasse das mal auf G. Die Maske sieht jetzt so aus:



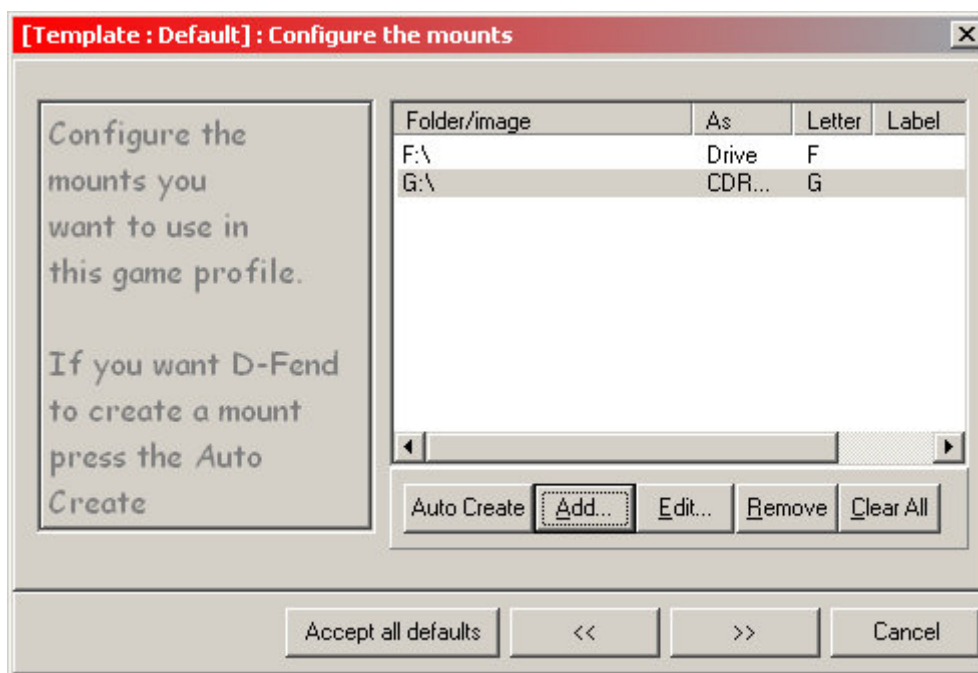
Du bestätigst mit „OK“ und bist wieder auf der Maske, auf der die Laufwerke eingerichtet werden. Dort werden wir jetzt noch das Laufwerk einrichten, auf das wir installieren wollen. Dazu klickst Du „Add...“.

Da es sich um eine Festplatte handelt, ist die Voreinstellung Drive in der ersten Combobox korrekt. Jetzt klickst Du auf „Browse“. Gemäß der Vorbemerkung benötigen wir in diesem Beispiel das

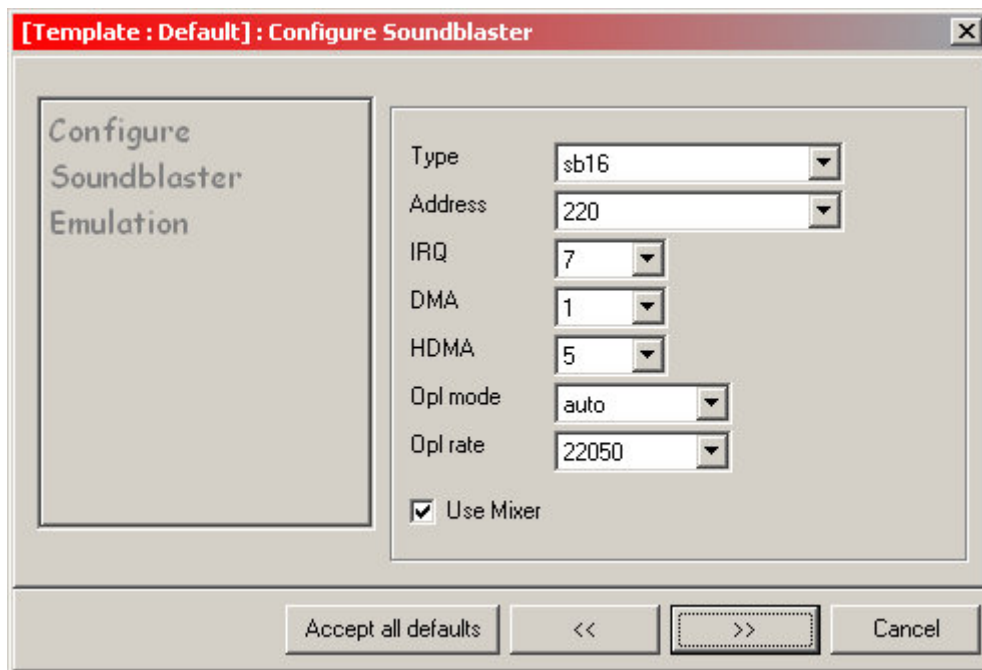
Laufwerk F:, das sich aus der Auswahlmaske wählen läßt. (Ich denke, das Auswählen bekommst Du ohne Screenshot hin.) Wieder das Häkchen setzen und den Laufwerksbuchstaben wählen (ich bezeichne F: als F) liefert folgendes Bild:



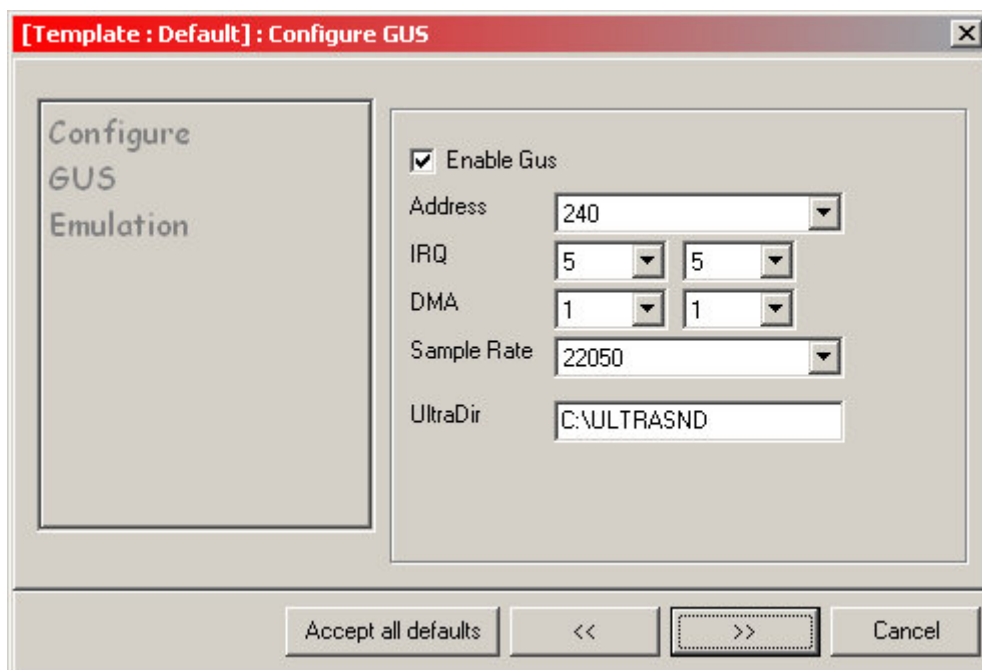
Damit sind jetzt zwei Laufwerke eingerichtet, wie man auf dieser Maske sehen kann:



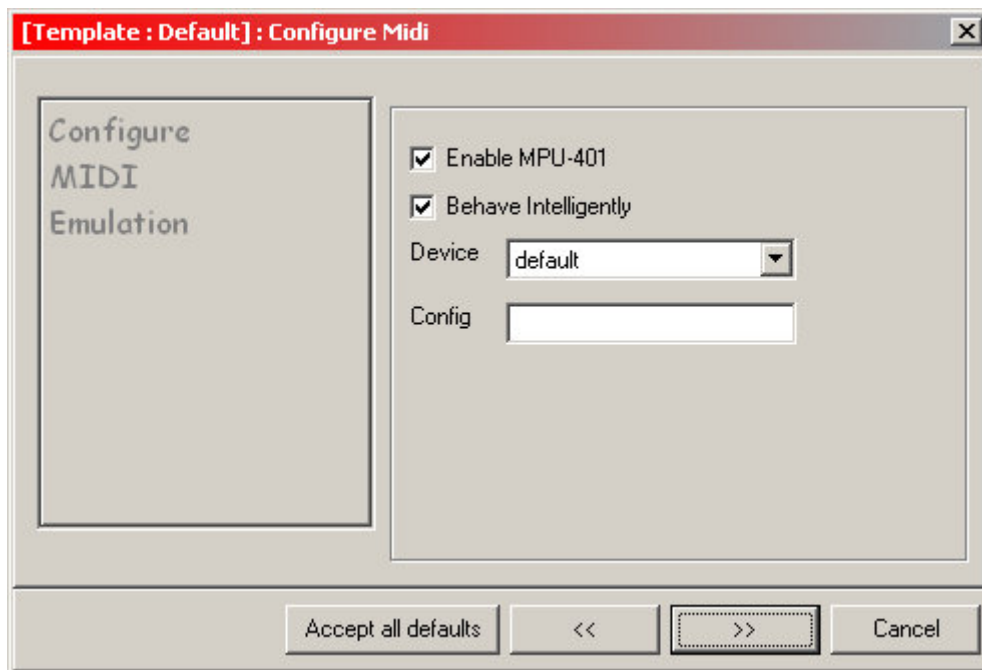
Auf der nächsten Maske gibt's nichts zu tun. Wenn Du willst, kannst Du diese Einstellungen für die Konfiguration der Soundkarte notieren. Aber die meisten Installationsroutinen erkennen die Einstellungen später automatisch. Emuliert wird, wie Du sehen kannst, eine Soundblaster-Karte.



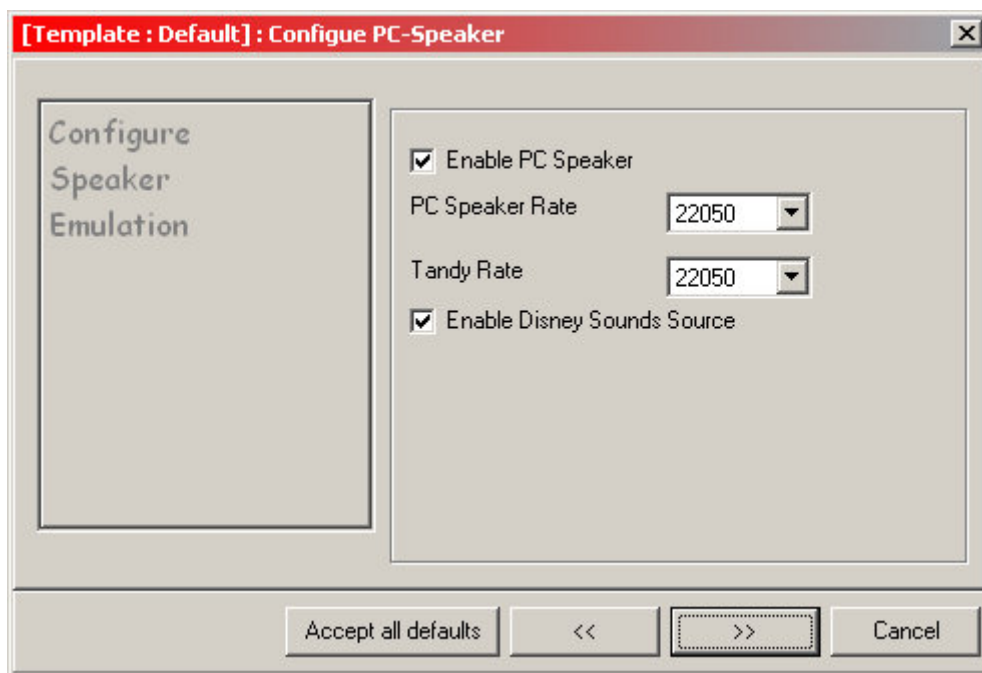
Auf der nächsten Seite ist wieder nichts zu tun. Hier wird eine Gravis Ultrasound-Karte emuliert.



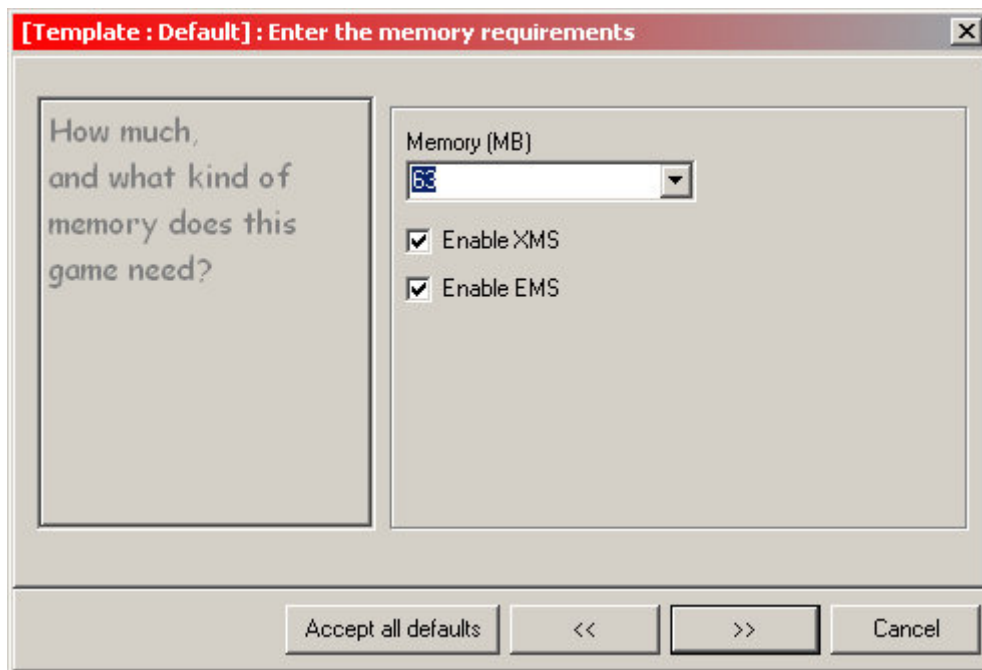
Auf der nächsten Seite ist wieder nichts zu tun. Hier geht es um den Wavetable-Emulator für MIDI-Musik:



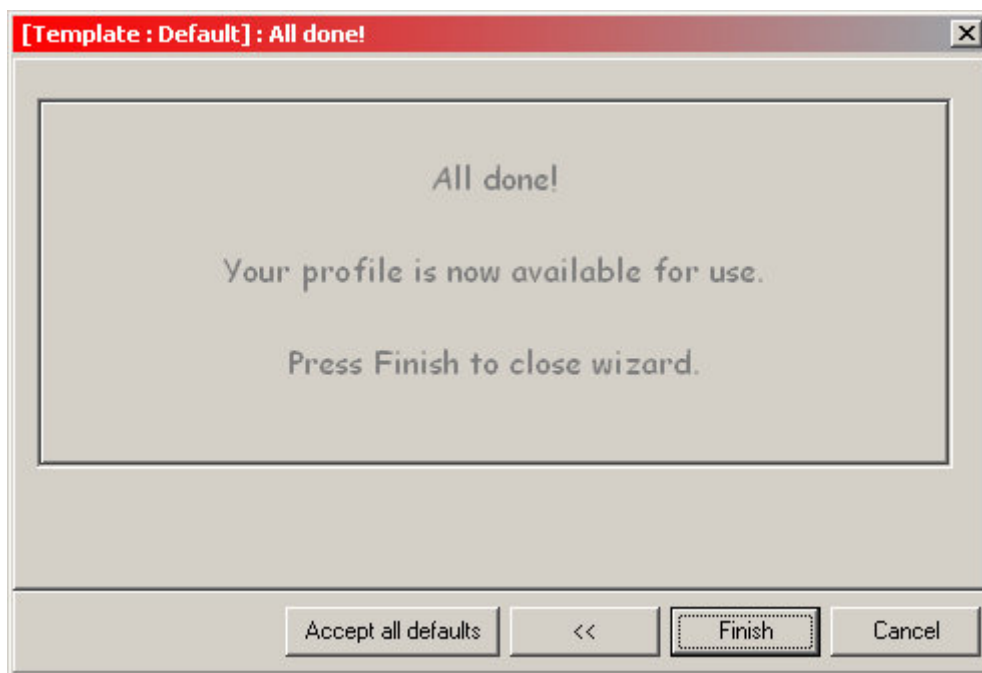
Auf der nächsten Seite ist wieder nichts zu tun:



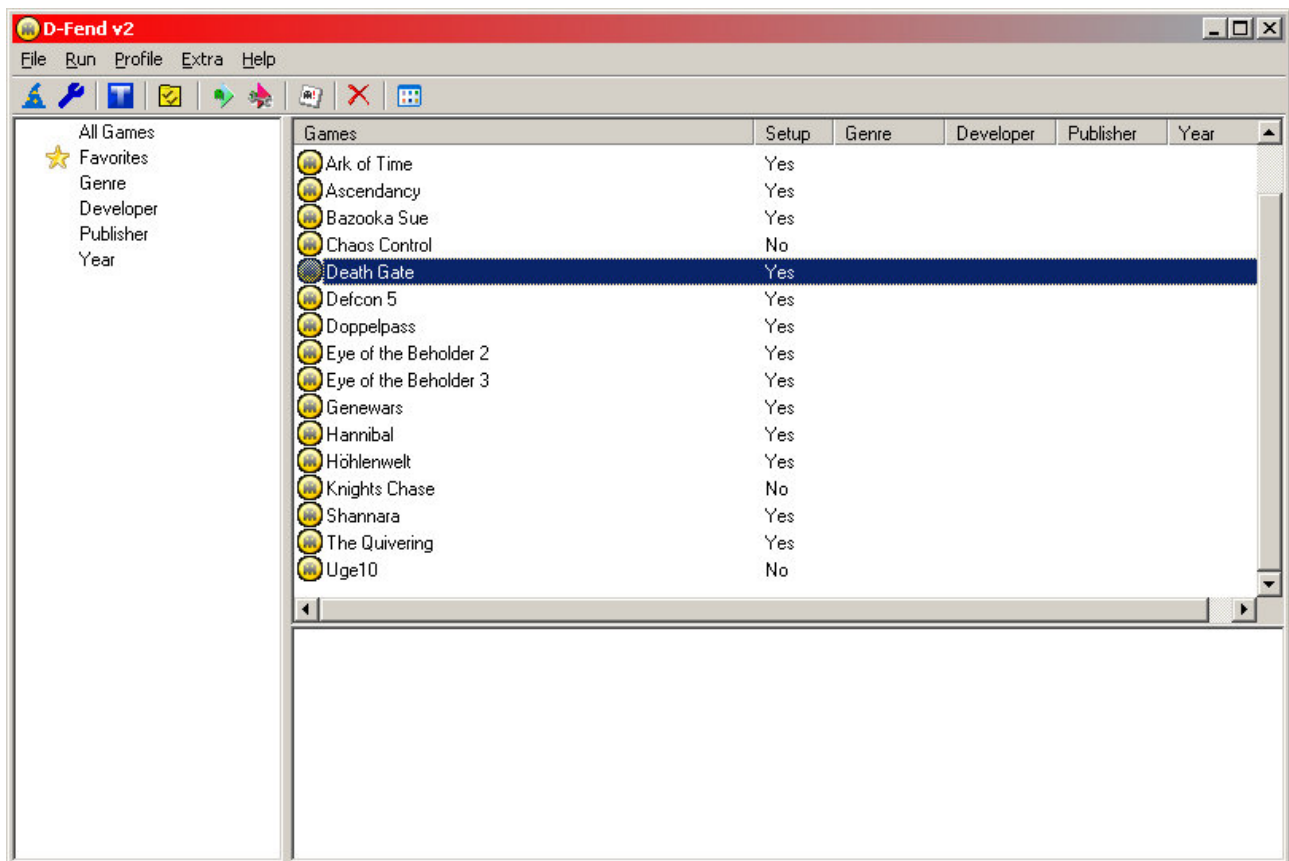
Auf der folgenden Seite mußt Du die Menge an Arbeitsspeicher festlegen sowie, welche Speicherextensions benötigt werden. Nimm ruhig erst einmal beide. Prinzipiell wird im Handbuch jedes DOS-Spiels aufgeführt, ob EMS (Expanded Memory) oder XMS (Extended Memory) benötigt wird. Ich wähle immer das Maximum an RAM. Das sieht dann so aus.



Jetzt bist Du fertig. Es erscheint das Abschlußbild.



Auf „Finish“ klicken, beendet diesen Teil. Jetzt klickst Du auf den neu erstellten Eintrag doppelt.



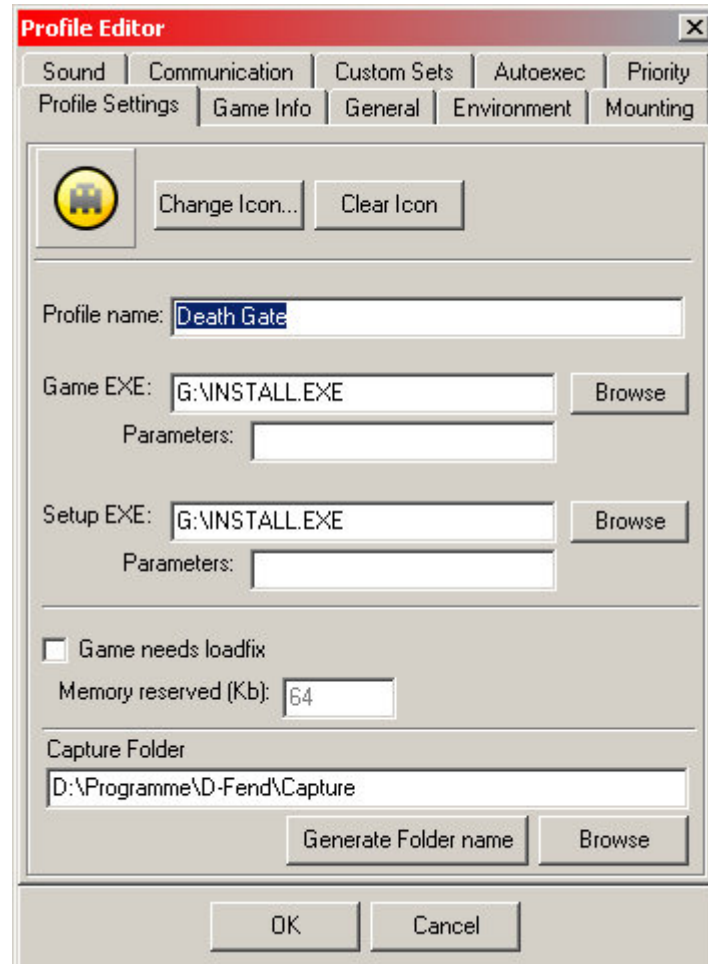
Es erscheint der Installationsbildschirm, der bei Dir natürlich anders aussieht. Zu erkennen ist, daß im Fensterrahmen die Cycles angegeben sind und, welches Programm ausgeführt wird.



Jetzt führst Du die Installation durch.

3. Programm fertig einrichten:

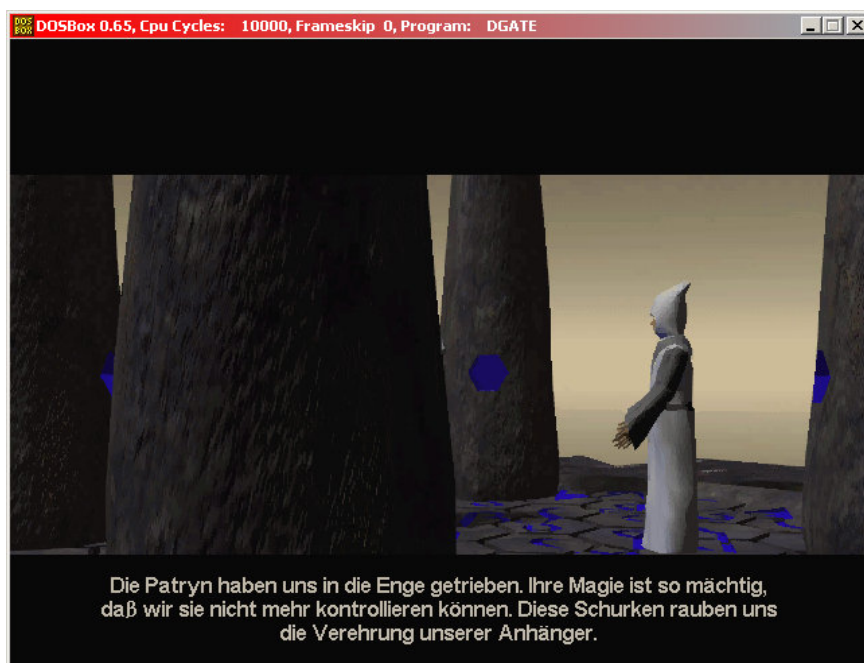
Jetzt ist das Programm auf der Festplatte, aber D-Fend muß den Pfad noch wissen. Also klickst Du mit rechts auf den Eintrag und wählst aus dem Kontextmenü „Edit Profile“. Du siehst jetzt folgende Maske:



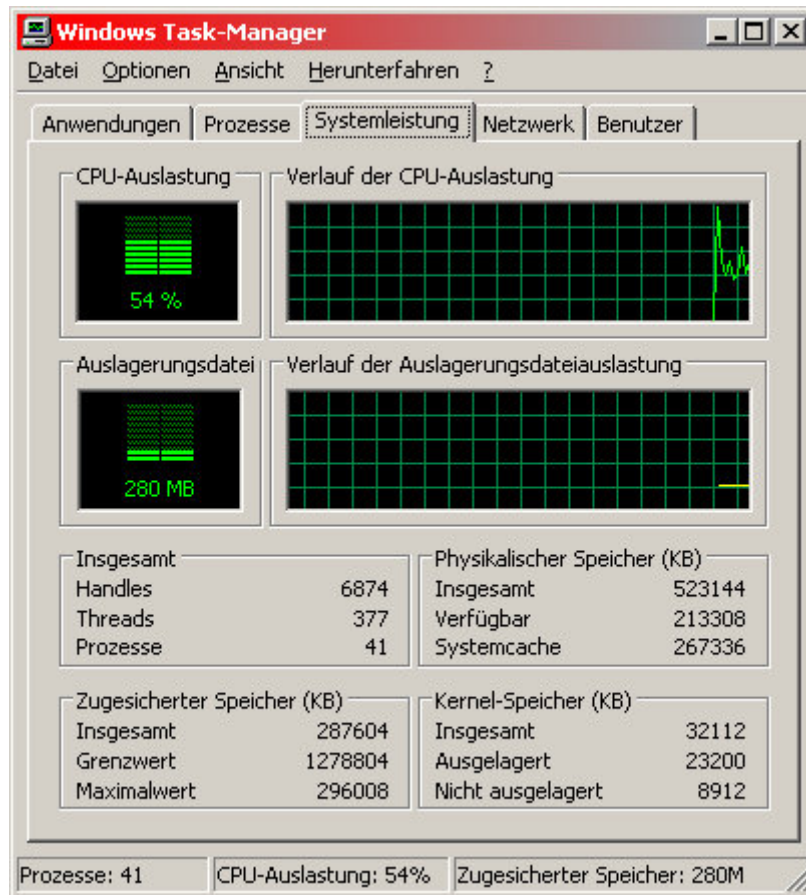
Jetzt klickst Du bei „Game EXE“ auf „Browse“ und klickst Dich zu der Spiele-exe durch. In unserem Beispiel sieht das dann so aus:



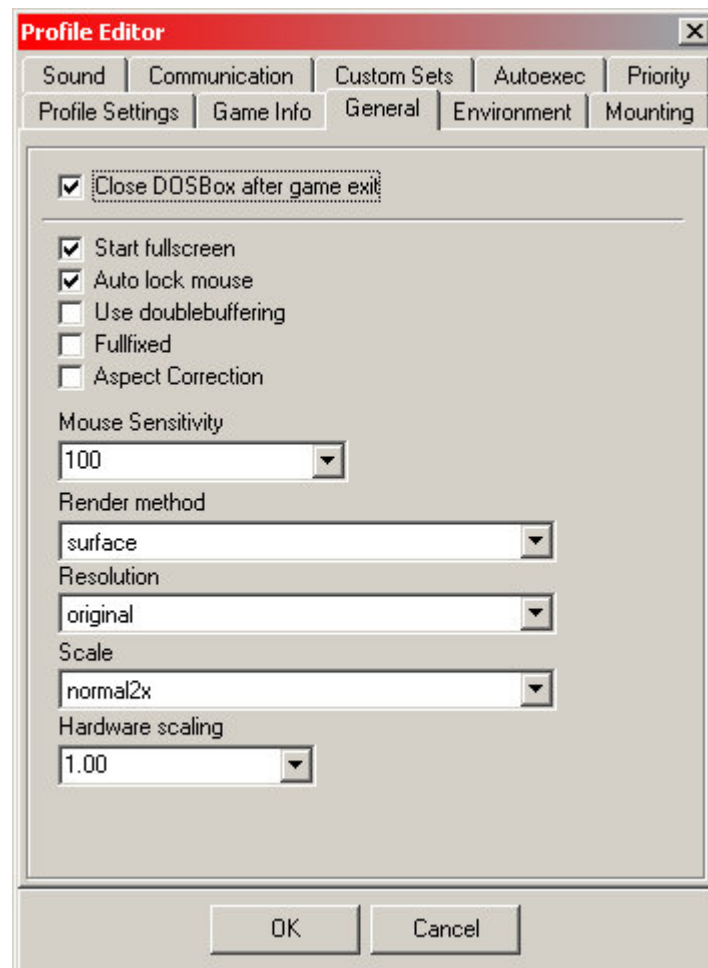
Dann noch auf „OK“ klicken und fertig ist der Lack. Doppelklicken auf den Eintrag in D-Fend startet das Programm. Wieder siehst Du im Fensterrahmen die Cycles. Durch Strg+F12 erhöhst Du die Zahl der Cycles (Rechenoperationen pro Zeiteinheit). Durch Strg+Alt+Entf öffnest Du nebenbei den Taskmanager. Jetzt erhöhst Du mit Strg+F12 die Anzahl der Cycles so lange, bis das Intro flüssig läuft oder die CPU-Auslastung 100% erreicht. Die Anzahl der Cycles notierst Du Dir. Falls Du eine zu hohe Cycles-Zahl eingestellt hast, kannst Du mit Strg+F11 wieder zurückstellen.



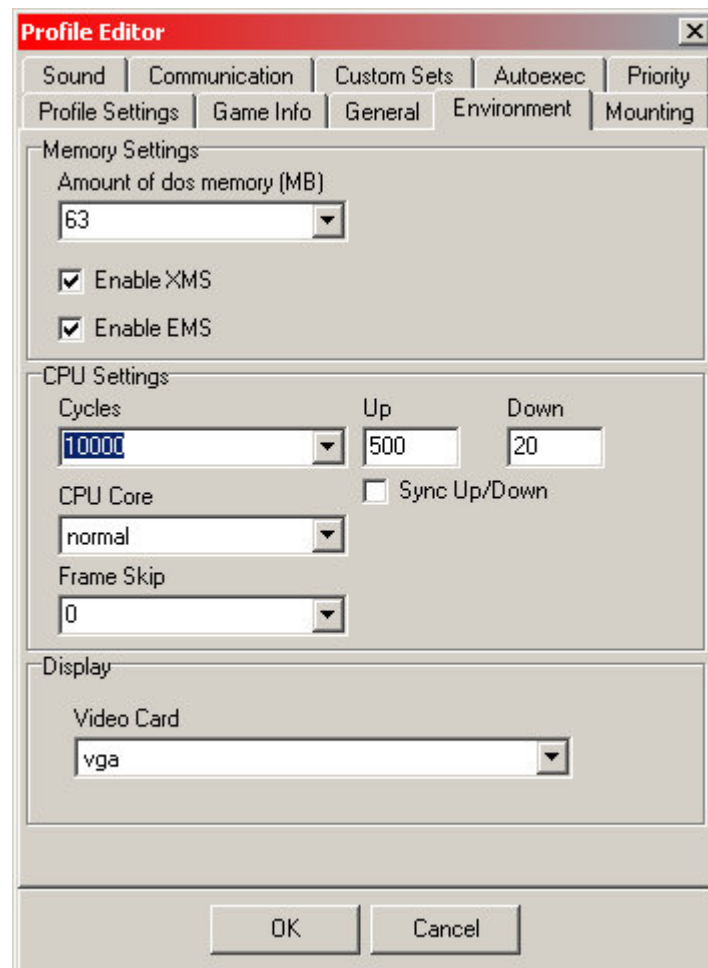
Im Screenshot habe ich z.B. bis 10.000 Cycles hoch geregelt.



Die Auslastung liegt immer noch nur knapp über 50%. Jetzt mußt Du diese Cycles-Zahl noch in die entsprechende Maske eintragen. Dazu brichst Du das Spiel ab, z.B. mit STRG+F9 und öffnest wieder durch einen Rechtsklick auf den Eintrag in D-Fend und wählst den Reiter „General“. Dort setzt Du Häkchen an den Stellen wie im Screenshot.



Danach wählst Du den Reiter „Environment“ und stellst die Cycles ein, die Du Dir notiert hast. Auch dafür ein Screenshot:



Jetzt noch mit „OK“ bestätigen und alles ist fertig. Durch Doppelklicken auf den Spieleintrag in D-Fend ist das Spiel jetzt jederzeit wieder startbar. Mit STRG+F5 kannst Du Screenshots anfertigen.