

## 前言

很高兴能在这里跟大家分享这篇文章，这篇文章的出发点主要是有网友提出以前没接触过 DOS 系统，所以对使用 DOSBOX 这一款模拟器玩游戏有时候会比较困难，并提意我可以做一个关于 DOSBOX 的教程。我觉得这个建议非常好，所以才尝试做了这篇教程。

虽然本人对 DOS 系统也有那么一只半解，不过过了这么多年没接触，也都还给老师去了。所以这篇教程有很多并非本人原创，而是摘抄自互联网，我只是把这些文章进行整理和补充，由于网络环境比较复杂，无法找出原出处，在此本人对原作者表示感谢，如果这篇文章有侵犯您的权益，请与我联系，我会及时删除！

由于本人以前从未做过类似的教程，所以难免有疏漏或错误的地方，希望大家帮忙指出！附录部份的 Dosbox.conf 配置文件说明，有些说明没有翻译，有知道也朋友可以帮忙翻译一下。您可以在 <http://www.verycd.com/topics/2863686/> 这个页面跟帖指出错误或建议，我会经常关注并且更正，谢谢！

## DOSBox 简介

DOSBox 软件是当前在 Windows 系统运行 DOS 游戏的较为完美的解决方案，该软件不仅能支持相当多的游戏实现正常运行，而且能将声音完美表现出来。

DOSBox 是一种创造类 DOS 环境的开源 x86 仿真器，通常用于运行近代计算机或者非 IBM PC 兼容机（例如 PowerPC Macintosh）的 MS-DOS IBM PC 兼容程序。DOSBox 可用于许多操作系统，如 Linux，OpenBSD，FreeBSD，Windows 9x，Windows NT 4.0，Windows 2000，Windows XP，Windows 2003，Windows Vista，Mac OS X，OS/2，Palm OS，RISC OS，BeOS，Symbian OS，与 PlayStation Portable。

### 特性

★DOSBox 是一个完整的中央处理器仿真器，并不是一个兼容层如 dosemu 或者依赖 386 类处理器虚拟化能力的 Windows 与 OS/2 VDM。不需要 x86 中央处理器或者任何 DOS 版本以运行，并且能运行真实模式与保护模式的程序。

★动态中央处理器内核：具备 i386 指令集合的系统能利用动态指令转换。此模式快于解译中央处理器仿真模式，但是较为不准确。

★图形仿真：文本模式，Hercules，CGA，Tandy，EGA，VGA，VESA，与完整的 S3 Trio 64 仿真。

★声频仿真：AdLib，Gravis Ultrasound，PC speaker，Tandy，Creative Music System/GameBlaster，Sound Blaster 1.x/2.0/Pro/16，MPU-401，与 Disney Sound Source。

★网络仿真：调制解调器仿真与 IPX 以 TCP/IP 和 UDP/IP，允许使用近代网络玩 DOS 网络游戏。Win32 和 Linux 建立支持直接串行端口存取。

★外壳：包含嵌入类 DOS 外壳。支持大多安装批处理文件使用的指令。许多晚期 MS-DOS 版本的高级指令不认识。

## 安装与使用

### 一、基础篇

DOSbox 以及游戏可以到 <http://www.verycd.com/topics/2863686/> 进行下载（推荐使用官方版电螺进行下载，请不要使用迅雷等吸血驴进行下载）

下面以《魔域传说4》为例，介绍一下该软件的简单使用方法：

一、首先下载最新版 [DOSbox 0.74](#) 并安装，下载到的安装文件不大，安装也是标准的 WIN 式。安装好后运行，会出现两个窗口，我们操作的是前方的那个、

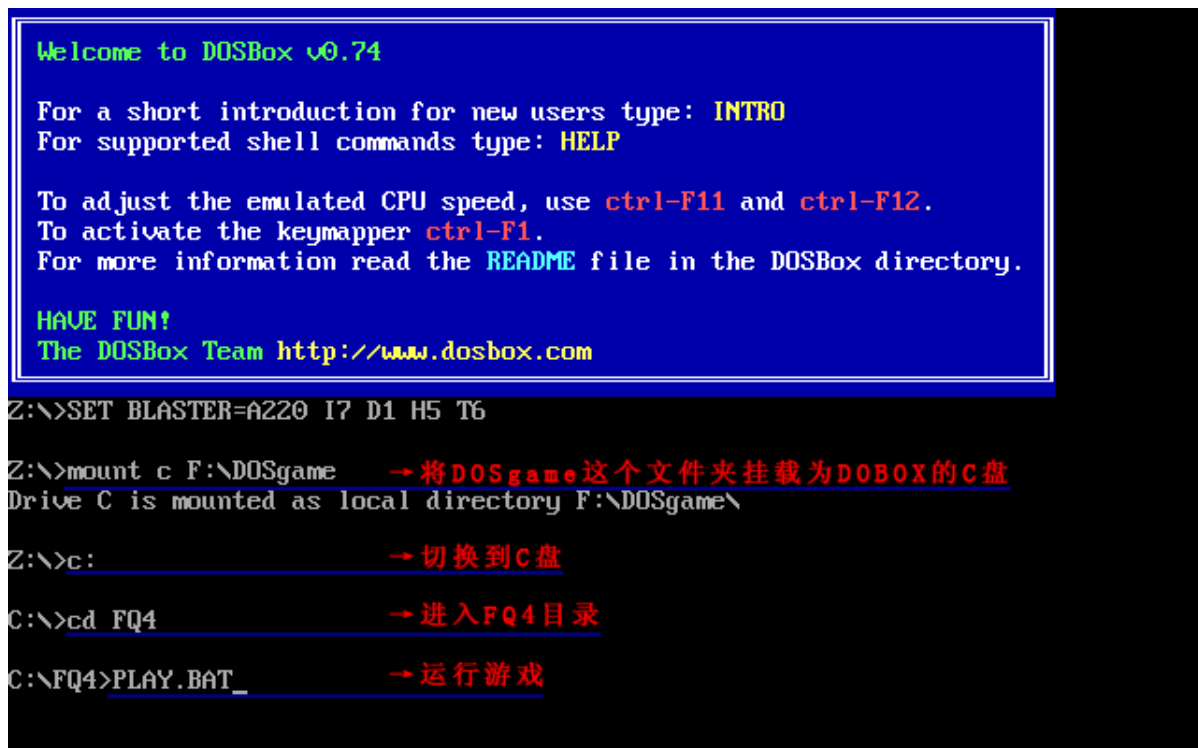
二、在电脑上新建一个文件夹，（如 F:\DOSGAME）、

三、下载《魔域传说4》将解压后的 FQ4 文件夹放到该文件夹中、

四、打开 DOSbox，依次输入：

mount c f:\dosgame	#这行命令的意思是将 dosgame 这个文件夹挂载为 DOBOX 的 C 盘(这样 dosgame 文件夹就是就是 DOSBOX 的 C 盘)mount 命令进阶篇中会进行详细说明
c:	#切换到 C 盘
cd fq4	#进入 FQ4 目录
play.bat	#运行游戏

DOSBOX 中的界面如下：



```

Welcome to DOSBox v0.74

For a short introduction for new users type: INTRO
For supported shell commands type: HELP

To adjust the emulated CPU speed, use ctrl-F11 and ctrl-F12.
To activate the keymapper ctrl-F1.
For more information read the README file in the DOSBox directory.

HAVE FUN!
The DOSBox Team http://www.dosbox.com

Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6

Z:\>mount c F:\DOSgame    → 将DOSgame这个文件夹挂载为DOBOX的C盘
Drive C is mounted as local directory F:\DOSgame\

Z:\>c:                    → 切换到C盘

C:\>cd FQ4               → 进入FQ4目录

C:\FQ4>PLAY.BAT_         → 运行游戏
  
```

回车后我们就能正常进入游戏了：



如果觉得每次打开 DOSBOX 都要输入以上内容比较麻烦! 可将以上命令内容复制到 `dosbox-0.74.conf` 文件最下面的 `[autoexec]` 部份, 这样每次启动 DOSBOX 的时候, 就会自动运行以上命令了  
DosBox 把这部分当作 AUTOEXEC.BAT 如图:

该文件在 `C:\Documents and Settings\你的用户名\Local Settings\Application Data\DOSBox\dosbox-0.74.conf`



进入游戏后, 如果觉得运行速度比较慢, 可以使用 `Ctrl+F12` 提高“DOSbox 模拟 CPU”速度或者使用 `Ctrl+F8` 提高画面跳帧数

### 提示:

一、DOSbox 标题栏上有两个数字 `Frameskip 0` 表示目前的跳帧数。可通过 `Ctrl+F7/Ctrl+F8` 进行调整; `Cpu speed: 3000 cycles`, 表示目前虚拟的 CUP 速度。可通过 `Ctrl+F11/Ctrl+F12` 进行调整。别加得太多, 数值太大可能会影响正常游戏, 如果系统中用 3000 左右的速度正好, 就不要再提高了;

二、当游戏无法正常运行时, 可以尝试换个版本的 DOSbox 比如《魔法门英雄无敌》使用 0.74 就无法正常运行游戏, 需要 0.72 版本才能正常运行;

三、不要使用中文目录名和文件名, DOSbox 并不支持中文目录和文件名。

四、将游戏的可执行文件直接拖到 DOSbox 的快捷方式上面, 就可以无需输入任何命令直接运行。

五、最好不要将游戏存放文件夹直接挂载到 C 盘, 这样很可能导致游戏无法正常运行, 应当把游戏目的上级目进行挂载。

比如游戏存放路径是 `f:\dosgame\fq4` 那么挂载时应该使用 `mount c f:\dosgame`  
而不是 `mount c f:\dosgame\fq4`

## 二、进阶篇

使用 **mount** 以及 **imgmount** 命令进行挂载以及将文件或文件夹虚拟为光驱或软驱

(**mount** 命令专门用来挂载文件夹而 **imgmount** 命令是专门用来挂载镜像文件的。除了挂载的对象不同，他们之间的参数基本上是通用的。)

### 一、使用 **mount** 将文件夹挂载到 DOSbox

命令格式: **mount** [目标盘符] [源文件夹]

假如我们电脑的 F 盘有一个文件夹，名称为 **dosgame**。现在我要将这个文件夹挂载到 DOSBOX 让这个文件夹里面的文件成为 DOSBOX 的 C 盘里面的文件。那么我就需要在 DOSBOX 界面里面输入这样一行命令

Z:\>**mount c f:\dosgame**

这样 **f:\dosgame** 这个文件夹下面的文件就成为 DOSBOX 里面 C 盘根目录下面的文件了。我们可以使用 **DIR** 命令进行查看,如图:



从上图可以看出，我的 **f:\dosgame** 文件夹下面本来是有五个文件夹，在 DOSBOX 下面用 **DIR** 命令查询的时候，也是这五个文件夹，说明已经挂载成功了！

按照上面的方法，现在如果我们要将 D 盘下面的 DOSBOX 文件夹挂载到 DOSBOX 的 F 盘，那么命令就是: **mount f d:\dosbox**

### 二、使用 **mount** 将文件夹虚拟为光驱或软驱

命令格式: **mount** [目标盘符] [源文件夹] **-t** [cdrom 或 floppy] **-label** [卷标名]

如果我们需要将一个文件夹挂载到 DOSBOX 中，并且将它虚拟为光驱（或软驱）那么就要用到一个参数 “**-t cdrom(floppy)**” **-t** 是 type 的意思，**cdrom** 代表光驱 **folppy** 代表软驱。

有时候游戏挂载后仍然不能识别 CD，有可能是因为无法识别光盘标签(因为默认 **mount** 的 CDROM 是没有名字的) 那么我们就需要在命令的后面加上参数 “**-label 卷标名**”



现在我们以《阿猫阿狗》为例，看一下这个命令具体应该怎么使用。

首先，我们将下载好的《阿猫阿狗》解压，解压之后是一个名为 TUNTOWN 的文件夹，我们将这个文件夹，放到 f:\dosgame 这个文件夹下面。

然后我们打开 DOSBOX，分别执行以下命令：

mount c f:\dosgame	将 dosgame 挂载到 C 盘
c:	进入 C 盘
cd tuntown	进入游戏目录
mount d f:\dosgame\tuntown -t cdrom	将游戏目录挂载到 D 盘并且虚拟为光驱
tuntown.exe	运行游戏

DOSBOX 中的界面如下：

```
Z:\>mount c F:\DOSgame
Drive C is mounted as local directory F:\DOSgame\

Z:\>c:

C:\>cd tuntown

C:\TUNTOWN>mount d f:\dosgame\tuntown -t cdrom
MSCDEX: Mounted subdirectory: limited support.
Drive D is mounted as CDROM f:\dosgame\tuntown\

C:\TUNTOWN>tuntown.exe
```

回车后我们就能正常进入游戏了：



如果我们不想那么麻烦，每次都要输入命令将文件夹挂载为虚拟光驱，那么我们可以  
在游戏目录内建一个批处理文件帮我们完成这一步。

首先我们在游戏文件夹里面新建一个文本文档，将它命名为 `play.bat`  
然后用记事本打开它，在里面输入：

```
mount d f:\dosgame\tuntown -t cdrom  
tuntown.exe
```

然后保存。这样我们每次进游戏只需要用 DOSBOX 打开这个批处理文件就可以进入游戏了，是不是方便很多？

同样方法，如果想将软盘镜像文件挂载为虚拟软驱，只需将命令后面的 “-t cdrom”  
改为 “-t floppy” 即可。如：“`mount a d:\name.ima -t floppy`”

### 三、使用 `imgmount` 将镜像文件虚拟为光驱或软驱

命令格式：`imgmount [目标盘符] [镜像文件] -t [cdrom 或 floppy] -label [标签名]`

如果游戏需要放入光盘 CD，而我们又刚好有这个文件的镜像文件，那么我们就可以  
使用 `imgmount` 命令虚拟出一个光驱让程序正常运行！

`imgmount` 命令的用法跟 `mount` 命令大致上是一样的，下面我们以《孤胆枪手 (MDK)》  
为例，看一下 `imgmount` 命令的用法：

首先我们将《孤胆枪手》解压到 `f:\dosgame` 这个文件夹，解压后是一个名为 MDK 的  
文件

然后打开 DOSBOX 依次执行以下命令 “

<code>mount c f:\dosgame</code>	将 dosgame 挂载到 C 盘
<code>c:</code>	进入 C 盘
<code>cd mdk</code>	进入游戏目录
<code>imgmount d .\MDK.ISO -t cdrom</code>	将镜像文件 mdk.iso 挂载到 D 盘并且虚拟为光驱
<code>mdk.exe</code>	运行游戏

这里需要注意的是：

1.上面的 “`imgmount d .\MDK.ISO`” 中 “.” 是相对路径的表示方法，意思是当前目录，  
那么 “`.\MDK.ISO`” 自然就是表示当前目录下的 `MDK.ISO` 文件了(`mount` 命令不能使用  
DOSBOX 中已挂载目录的相对路径)；

2.`Imgmount` 命令暂时只支持 `iso` 以及 `cue/bin` 格式的镜像文件，如果镜像文件是其它  
格式的话，需要转换成以上两种格式才能正常挂载。

DOSBOX 中的界面如下：

```
Z:\>mount c F:\DOSgame
Drive C is mounted as local directory F:\DOSgame\

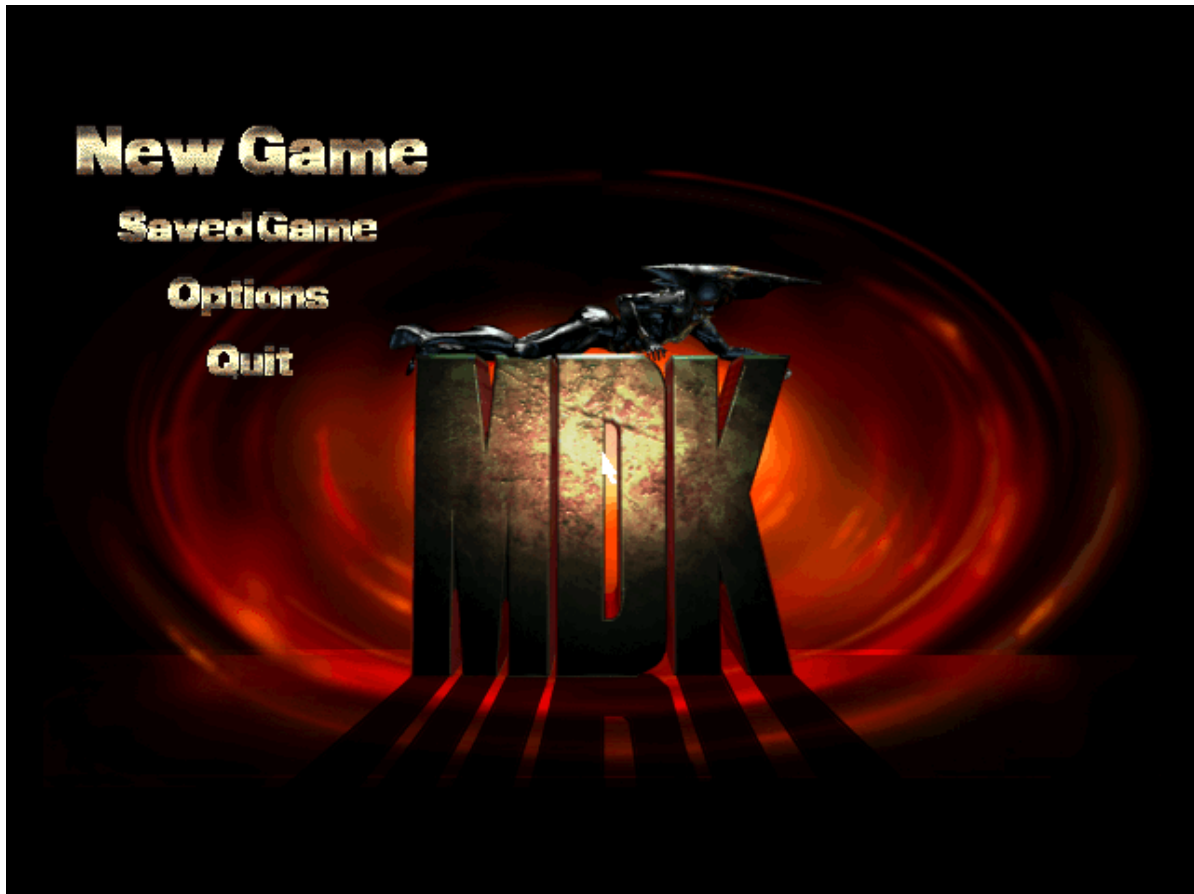
Z:\>c:

C:\>cd MDK

C:\MDK>imgmount d .\MDK.ISO -t cdrom
MSCDEX installed.
Drive D is mounted as F:\DOSgame\MDK\MDK.iso

C:\MDK>MDK.EXE_
```

回车后我们就能正常进入游戏了：



同样，我们也可以将最后两句命令放到 **PLAY.BAT** 文件里面，这样每次启动就只需输入 **PLAY.BAT** 就可以运行游戏了！

#### 四. 使用 **imgmount** 命令和 **Ctrl+F4** 快捷键在游戏进行中时换碟

命令格式：**imgmount** [目标盘符] [镜像文件 1] [镜像文件 2] ..... -t cdrom -label [标签名]

如果一个游戏有两张或两张以上的 CD 并且在游戏运行过程中需要换碟的时候，就可以使用上面的命令一次加载多个光驱，游戏中需要换碟的时候，直接使用快捷键 **Ctrl+F4** 就可以完成换碟动作了  
如下图：

```
C:\>imgmount F .\DR21.ISO .\DR22.ISO .\DR23.ISO -t cdrom
MSCDEX installed.
Drive F is mounted as F:\DOSgame\DR21.ISO; F:\DOSgame\DR22.ISO; F:\DOSgame\DR23.
ISO
C:\>_
```

## 五、一些其它技巧

- 1.在 DOSBOX 中直接输入“`mount -cd`”会检测目前可用的光驱，并列出来
- 2.使用命令“`mount c .`”可直接将 DOSBOX 程序所在目录挂载到 C 盘  
(这个方法在将游戏制做成解压即玩的集成版时比较实用)
- 3.在每行命令后面加上“`>nul`”可屏蔽输出结果
- 4.在批处理文件命令前加“`@`”可屏蔽该命令显示
- 5.在批处理文件前面加上“`@ECHO OFF`”可关闭下面所执行命令行的自身显示，“`@ECHO ON`”  
打开显示
- 6.由于早期游戏无法预料到现在的内存数会这么庞大，所以在内存下会产生错误。这时可以用  
`loadfix` 来解决。使用方法是：“`loadfix -大小 文件名`”  
比如：“`loadfix -32 mm2.exe`”是分配“32k”内存给魔法门 2 如果不打“-32”，则分配默认值“64k”  
如果需要的话，可以打“`loadfix -f`”清掉刚才分配的内存



# 附录

## 一、DOSbox 主要快捷键说明

- Alt+Enter 全屏/窗口 切换
- Ctrl+F1 开始键盘布局（如果键盘的哪个按钮坏了，可以由此选择替换）
- Ctrl+F4 转换已载入的虚拟驱动器，作用是更新所有改动过的作为虚拟驱动器的目录
- Ctrl+F5 游戏截图(png 格式，存放在 capture 目录下)
- Ctrl+F6 游戏录音(wav 格式，存放在 capture 目录下)
- Ctrl+F7 降低跳帧数
- Ctrl+F8 提高跳帧数
- Ctrl+F9 强制退出 DOSBOX
- Ctrl+F10 显示/隐藏 系统鼠标
- Ctrl+F11 降低“DOS 模拟 CPU”速度
- Ctrl+F12 提高“DOS 模拟 CPU”速度
- Ctrl+Alt+F5 开始/停止录像功能(avi 格式，存放在 capture 目录下)
- Ctrl+Alt+F7 开始记录 OPL 命令，同样再次按下中止
- Ctrl+Alt+F8 开始录制最初的 MIDI 命令，再次按下中止。

## 二、Dosbox.conf 配置文件说明

[sdl]	系统设置
fullscreen=false	设置游戏是否在全屏模式下运行，是则为 true，否则为 false
fulldouble=false	是否在全屏模式下使用双重缓冲，机器好的朋友建议打开。不过对画面的改善微乎其微。
fullresolution=original	在全屏模式下，画面的分辨率是多少，一般来说，数值越大机器要求越高，original 为原始分辨率,可选参数1024x768，800x600，640x480
windowresolution=original	Scale the window to this size IF the output device supports hardware scaling. (output=surface does not!)
output=surface	输出模式，可选的参数为：surface, overlay, opengl, openglmb, ddraw.如果你的全屏模式有问题，改成 ddraw 或者 opengl 就能够解决。选择 opengl,openglmb,ddraw 在全屏模式下画面稍有柔化。
autolock=true	鼠标自动锁定：默认即可。
sensitivity=120	鼠标灵敏度，需要你的鼠标更灵敏，将默认数值调高即可。
waitonerror=true	如果 DOSBOX 运行过程中出现错误，则出错时不关闭 DOSBOX。注意，这个选项意义不大，如果出现了稍微有点严重的问题，DOSBOX 都会立刻自行结束，等不到你看清错误参数——b。所以如果为了看清……看准时机用 pause break 键吧
priority=higher,normal	程序优先级：可选 lower,normal,higher,highest。一次两个，以逗号分隔，当 DOSBOX 处于后台或最小化时程序自行选择第二个。
mapperfile=mapper-0.74.map	自定义字符映射表。对于不满意游戏默认按键设置而游戏又不提供更改功能，想用某个键代替某个键时，考虑这个。详细的方法参见 readme.txt 中 Keymapper 一节
usescancodes=true	Avoid usage of symkeys, might not work on all operating systems.

<a href="#">[dosbox]</a>	<a href="#">DOSbox 参数</a>
language=	外挂语言包，使 DOSBOX 支持多语言。目前只有英文版本
machine=svga_s3	显示模式，一般使用默认即可。 可用参数：hercules, cga, tandy, pcjr, ega, vgaonly, svga_s3, svga_et3000, svga_et4000, svga_paradise, vesa_nolfb, vesa_oldvbe.
captures=capture	设置 DOSBOX 默认保存的截图等文件所在目录名称。
memsize=16	设置 DOSBOX 内存大小 百万字节(MB)为单位 一般设置16或32

<a href="#">[render]</a>	<a href="#">画面输出设置</a>
frameskip=0	视频跳帧数在绘图前 dosbox 跳多少帧(将0改为1或2,微调即可)以牺牲画面流畅度来提高游戏运行速率。
aspect=false	像素高宽比，默认 false 是1:1。
scaler=normal2x	画面优化模式， 可选参数：none(无), normal2x(2倍柔化), normal3x, advmame2x(advname2倍柔化), advmame3x, advinterp2x(加强型双线性过滤), advinterp3x, hq2x, hq3x, 2xsai, super2xsai, supereagle, tv2x(TV 模式2倍柔化), tv3x, rgb2x, rgb3x, scan2x, scan3x. 选择“无”的话画面明显锐化。选择“TV 模式”的话程序会模拟扫描线，模拟出电视的效果。特别怀旧的朋友可以试试。其他的特效据个人测试结果来看效果区别不大。依个人喜好设定。

<a href="#">[cpu]</a>	<a href="#">CPU 参数</a>
core=auto	模拟器 CPU 核心调整，可选参数：auto, dynamic, normal, simple.。 分别对应自动、动态、正常、简易。除非特殊需要，否则使用默认
cputype=auto	CPU 类型模拟，一般默认即可。 可选参数：auto, 386, 386_slow, 486_slow, pentium_slow,
cycles=auto	模拟器 CPU 频率。对于一般的游戏默认的数值就可以了。 注意，更改频率须根据个人机器配置不同来进行不同的设置。这个速度设置的太低，游戏速度慢；设置的太高，由于你的机器配置所限，游戏速度也会慢。
cycleup=10	这两个中，上面一个是增加，下面一个是减少。用快捷键增加或减少 cycle 时，每次减少的数值或百分比。如果数值大于等于100时，变动的是数值；如果在1-99之间，则是变动的百分比。
cycledown=20	

<a href="#">[mixer]</a>	<a href="#">混音模式</a>
nosound=false	静音模式：默认关闭。除非你不想听声音，否则保持默认。
rate=44100	音频采样率，一般默认即可。
blocksize=1024	块大小：越大越能改善声音停顿的现象。不过也会带来副作用--延迟。
prebuffer=20	缓冲：播放时缓冲多少毫秒，声音卡的话可以考虑加大数值，但是相应的，系统资源占用加大。

<a href="#">[midi]</a>	<a href="#">MIDI 设置</a>
mpu401=intelligent	是否进行 MPU-401 模拟 可选参数：intelligent, uart, none.
mididevice=default	选择接受 MPU-401 发出的 MIDI 讯号的设备，使用默认。

	可选参数: default, win32, alsa, oss, coreaudio, coremidi, none.
midiconfig=	这个参数是针对特殊设置的, 如有需要, 可以去专业网站看看。这里无需考虑

[sbaster]	声霸卡设置
sbttype=sb16	选择进行模拟的 soundblaster 卡型号 可选参数: sb1, sb2, sbpro1, sbpro2, sb16, gb, none.
sbbase=220	The IO address of the soundblaster. 可选参数: 220, 240, 260, 280, 2a0, 2c0, 2e0, 300.
irq=7	irq: The IRQ number of the soundblaster. 可选参数: 7, 5, 3, 9, 10, 11, 12.
dma=1	dma: The DMA number of the soundblaster. 可选参数: 1, 5, 0, 3, 6, 7.
hdma=5	hdma: The High DMA number of the soundblaster. 可选参数: 1, 5, 0, 3, 6, 7.
sbmixer=true	Allow the soundblaster mixer to modify the DOSBox mixer.
oplmode=auto	Type of OPL emulation. On 'auto' the mode is determined by sbaster type. All OPL modes are Adlib-compatible, except for 'cms'. 可选参数: auto, cms, opl2, dualopl2, opl3, none. 以上6条是能否发声的关键, 游戏中的设置应该跟这里一样。
oplemu=default	Provider for the OPL emulation. compat might provide better quality (see oplrate as well). 可选参数: default, compat, fast.
oplrte=44100	这个是模拟音频的采样率, 设置为默认即可。 可选参数: 44100, 49716, 48000, 32000, 22050, 16000, 11025, 8000.

[gus]	
gus=false	Enable the Gravis Ultrasound emulation.
gusrate=44100	Sample rate of Ultrasound emulation. 可选参数: 44100, 48000, 32000, 22050, 16000, 11025, 8000, 49716.
gusbase=240	The IO base address of the Gravis Ultrasound. 可选参数: 240, 220, 260, 280, 2a0, 2c0, 2e0, 300.
gusirq=5	The IRQ number of the Gravis Ultrasound. 可选参数: 5, 3, 7, 9, 10, 11, 12.
gusdma=3	The DMA channel of the Gravis Ultrasound. 可选参数: 3, 0, 1, 5, 6, 7.
ultradir=C:\ULTRASND	Path to Ultrasound directory. In this directory there should be a MIDI directory that contains the patch files for GUS playback. Patch sets used with Timidity should work fine.

[speaker]	PC 喇叭模拟设置
pcspeaker=true	开启 PC 喇叭模拟

pcrate=44100	PC 喇叭采样率 可选参数: 44100, 48000, 32000, 22050, 16000, 11025, 8000, 49716.
tandy=auto	开启 Tandy 公司的3-Voice 模拟
tandyrate=44100	Tandy 公司3-Voice 采样率 可选参数: 44100, 48000, 32000, 22050, 16000, 11025, 8000, 49716.
disney=true	开启 disney(狄斯耐)音源模拟

<a href="#">[joystick]</a>	<a href="#">游戏手柄设置</a>
joysticktype=auto	ype of joystick to emulate: auto (default), none, 2axis (supports two joysticks), 4axis (supports one joystick, first joystick used), 4axis_2 (supports one joystick, second joystick used), fcs (Thrustmaster), ch (CH Flightstick). none disables joystick emulation. auto chooses emulation depending on real joystick(s). (Remember to reset dosbox's mapperfile if you saved it earlier) 可选参数: auto, 2axis, 4axis, 4axis_2, fcs, ch, none.
timed=true	enable timed intervals for axis. Experiment with this option, if your joystick drifts (away).
autofire=false	continuously fires as long as you keep the button pressed.
swap34=false	swap the 3rd and the 4th axis. can be useful for certain joysticks.
buttonwrap=false	enable button wrapping at the number of emulated buttons.

<a href="#">[serial]</a>	<a href="#">端口设置</a>
serial1=dummy	set type of device connected to com port. Can be disabled, dummy, modem, nullmodem, directserial. Additional parameters must be in the same line in the form of parameter:value. Parameter for all types is irq (optional). for directserial: realport (required), rxdelay (optional). (realport:COM1 realport:ttyS0). for modem: listenport (optional). for nullmodem: server, rxdelay, txdelay, telnet, usedtr, transparent, port, inhsocket (all optional). Example: serial1=modem listenport:5000 可选参数: dummy, disabled, modem, nullmodem, directserial.
serial2=dummy	see serial1 可选参数: dummy, disabled, modem, nullmodem, directserial.
serial3=disabled	see serial1 可选参数: dummy, disabled, modem, nullmodem, directserial.
serial4=disabled	see serial1 可选参数: dummy, disabled, modem, nullmodem, directserial.

<a href="#">[dos]</a>	<a href="#">DOS 系统设置</a>
xms=true	是否开启 XMS 扩展内存, true 为开启、false 为关闭。

## DOSBOX 使用教程

ems=true	是否开启 EMS 扩充内存规范，true 为开启、false 为关闭。
umb=true	是否开启 UMB 上位内存，true 为开启、false 为关闭。
keyboardlayout=auto	选择键盘布局，这里默认即可

[ipx]	IPX 协议设置
ipx=false	IPX 协议连接，联机游戏用，如果需要请选择 true

[autoexec]	这个语句下面的内容会在每次启动软件的时候执行！ 相当于 DOS 系统的 AUTOEXEC.BAT 文件
------------	--

PAUSE 按任意键继续