

도스박스 기본 사용법

도스박스(DOSBox)는 윈도우나 리눅스 환경에서 예전의 도스 운영체제를 가상으로 구현 시켜주는 프로그램이다. 64 비트 PC 에서 DoS 용 화일이 실행되지 않으면 DOSBox.exe 를 이용하여 실행하면 된다. 32bit PC 는 32/16/8bit 프로그램 실행이 가능하지만 64bit PC 는 64/32bit 프로그램만 실행이 가능하다. 따라서 64bit PC 에서는 16/8bit 도스용 프로그램은 DOSBox.exe 로 실행해야 한다.

그래서 예전 도스시절 게임과 프로그램들을 실행 시킬 수가 있는데, 자세한 사용법은 INTRO(도스박스명령어)나 HELP(도스 운영체제 명령어)를 치고 엔터를 입력하면 영문으로 설명이 나온다. 도스박스는 프리웨어로 소스 코드까지 공개되어있습니다. 도스박스 공식 홈페이지에서 최신버전을 구할 수 있다.

윈도우 환경에서 완벽하게 DOS 에뮬레이팅을 해주는 DOSBox 는 <http://www.dosbox.com> 에서 다운로드 받을 수 있습니다. 프리웨어입니다.

- 사용법 -

실행파일 실행 후 Z 드라이브만 잡혀집니다.

mount 명령어를 실행해서 쓰고자 하는 드라이브를 잡아줘야 합니다.

d 드라이브를 사용하고 싶다면, mount d d:\ 엔터,

그 후는 도스처럼 알아서~ cd, dir 등등.

DOS용 게임 프린세스 메이커를 DOSBox를 이용하여 실행시켜본 사례는 다음과 같다.

```
DOSBox Daum Cafe (http://ykhwang.x-y.net)
CVS Build : 02.25.2007

Welcome to DOSBox v0.66rc3

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

If you want more speed, try ctrl-F8 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

Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6
Z:\>mount e e:\dosbox
Drive E is mounted as local directory e:\dosbox\
Z:\>mount g g:\ -t cdrom -ioctl
MSCDEX installed.
Drive G is mounted as CDROM g:\
Z:\>e:
E:\>_
```

여기서는 도스용 프린세스메이커 2 를 실행해 보면서 도스박스의 기본적인 사용법을 알아보도록 하겠습니다. 도스박스를 실행시키면 위와 비슷한 화면이 보입니다.

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

이 부분은 도스게임 중에서 사운드 카드를 수동으로 셋업 해야 하는 게임들이 있는데 필요한 정보입니다. 여기서는 sound blaster , I/O address =220, IRQ =7, DMA =1 를 의미하겠죠.

만약 도스박스에서 윈도우의 폴더를 사용하려면

반드시 먼저 마운트(mount)부터 한 다음 사용해야 합니다.

어떤 폴더를 마운트 했다면 하위 폴더는 자동으로 마운트 됩니다.

단, 도스에서는 긴 파일이나 폴더 이름을 지원하지 않으므로 파일이나 폴더 이름은 7자 이내로 사용하는 것이 좋습니다. 여기서 mount 란 컴퓨터 주변장치(키보드,모니터,하드디스크,CDROM 등)를 메모리 상으로 불러와서 cpu 가 사용 할 수 있도록 해주는 것을 의미합니다.

위에서

```
Z:\W>mount e e:\dosbox
```

이는 실제 운영체제(윈도우)의 e:\w\dosbox 라는 폴더를 도스박스 내에서 e 드라이브 처럼 인식하게 해주는 명령어입니다. 특정 폴더를 도스박스에서는 드라이브 명처럼 사용 할 수 있다는 이야기이지요.

만약 실제 운영체제의 C 드라이브를 통채로 도스박스에서 E 드라이브로 인식시키려면

```
Z:\w>mount e c:\w
```

라고 입력하고 엔터를 누르면 됩니다.

물론 윈도우의 C 드라이브를 도스박스에서도 C 드라이브로 인식시키려면

```
Z:\w>mount c c:\w
```

라고 입력하면 됩니다. 이렇게 하면 도스박스에서도 윈도우의 C 드라이브를 사용하는 것처럼 됩니다.

이 정도만 알면 마운트에 대한 내용은 얼마든지 응용이 가능 할 것입니다. 폴더가 마운트 되면 실제 폴더를 도스 박스에서 사용할 수 있습니다.

```
Z:\w>mount g g:\w -t cdrom -ioctl
```

이 부분은 실제 운영체제의 cdrom 장치(여기서는 g:\w 드라이브)를 도스박스에서 g 드라이브로 인식 시키는 부분입니다. 실제 DVD 드라이브라도 cdrom 으로 입력하셔도 무관합니다.

마찬가지로 mount 명령어는 여러가지로 응용가능합니다.

```
Z:\w>mount d g:\w -t cdrom -ioctl
```

윈도우의 g 드라이브를 도스박스에서 d 드라이브로 사용.

```
Z:\w>mount d d:\w -t cdrom -ioctl
```

윈도우의 d 드라이브를 도스박스에서 d 드라이브로 사용.

```
Z:\w>e:
```

이 부분은 위에서 마운트 했던 e 드라이브로 이동하는 도스 명령어입니다. C 드라이브로 이동하려면 명령 프롬프트 상태에서

Z:\W>c:

라고 입력하면 됩니다. 당연히 해당 드라이브나 폴더를 사용하시려면 사용하기 전에 반드시 마운트 시키는 것을 잊으면 안됩니다. 중요하기 때문에 일부러 주황색에 밑줄까지 그었습니다.

```
Welcome to DOSBox v0.66rc3

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

If you want more speed, try ctrl-F8 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

Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6
Z:\>mount e e:\dosbox
Drive E is mounted as local directory e:\dosbox\
Z:\>mount g g:\ -t cdrom -ioctl
MSCDEX installed.
Drive G is mounted as CDROM g:\
Z:\>e:
E:\>cd dosgame

E:\DOSGAME>cd pm2

E:\DOSGAME\PM2>dir /w
```

저의 프린세스메이커 2 윈도우에서 실제 경로는 e:\dosbox\dosgame\pm2 입니다. 도스박스에서는 e:\dosgame\pm2 로 인식하고요. (왜냐면 처음 마운트할 때 윈도우 폴더자체를 도스박스에서 E 드라이브 로 인식하도록 했기 때문이죠.)

도스박스에 마운트된 E 드라이브의 dosgame 폴더로 이동한 뒤, 다시 dosgame 의 하위 폴더인 pm2 폴더로 이동하고, 이어서 디렉토리(폴더) 검색 명령어를 입력하는 부분입니다.

물론 프린세스 메이커 2 가 다른 드라이브나 폴더에 있다면 해당 드라이브나 폴더를 마운트 명령으로 마운트 시킨 후, 도스 명령어들 즉, cd 명령어(chage directory) 같은 것을 이용해서 그 폴더로 이동하면 됩니다. 참고로 상위 폴더로 이동하는 명령어는 cd.. 명령어나 cdw 명령어를 이용하면 됩니다. 도스 명령에 관한 내용은 위에서도 이야기 했지만 HELP 를 입력해보시면 영문으로 설명이 나옵니다.

```

E:\DOSGAME\PM2>dir /w

Volume in drive E is PROJECT
Volume Serial Number is 0000-1234
Directory of E:\DOSGAME\PM2\

[.]          [...]      BACK.DAT      DD.LBX        EDITER.EXE
EN.LBX       ENG.FNT     F101.GNX      F102.GNX      F103.GNX
F104.GNX     F105.GNX          F106.GNX      F107.GNX      F108.GNX
F110.GNX     FA.LBX          FC.LBX        FE.LBX        FG.LBX
FM.LBX       FO.LBX      FP.LBX        FQ.LBX        FS.LBX
FT.LBX       FU.LBX      FW.LBX        FX.LBX        G0.LBX
GD.LBX       GEMT.CFG    HAN.FNT       J0.LBX        LIBINDEX.DIR
MB.LBX       MG.LBX      MM.LBX        MMD.COM       MP.LBX
NAMEFILE.EMS OP.LBX       OU.LBX        P0.LBX        PM2-|||~1.CNF
PM2.CNF      PM2.EXE      PMDL.COM      ROOT.LBX      RP2.LBX
RPG.LBX      SETUP.EXE    SF.LBX        SS.LBX        T0.LBX
TXEE.LBX     TXEV.LBX     TXJ0.LBX      TXOP.LBX      TXRP.LBX
TXRT.LBX     TXS.LBX      TXS2.LBX      TXTR.LBX      TXTX.LBX
UV.LBX       X1.LBX       X2.LBX        Z0.LBX        Z4.LBX
    68 File(s)          11,962,985 Bytes.
     2 Dir(s)          110,540,800 Bytes free.

E:\DOSGAME\PM2>

```

폴더 내의 파일들을 나열해주는 명령어(dir)를 실행 시킨 후 결과 화면입니다.

```

E:\DOSGAME\PM2>dir /w

Volume in drive E is PROJECT
Volume Serial Number is 0000-1234
Directory of E:\DOSGAME\PM2\

[.]          [...]      BACK.DAT      DD.LBX        EDITER.EXE
EN.LBX       ENG.FNT     F101.GNX      F102.GNX      F103.GNX
F104.GNX     F105.GNX          F106.GNX      F107.GNX      F108.GNX
F110.GNX     FA.LBX          FC.LBX        FE.LBX        FG.LBX
FM.LBX       FO.LBX      FP.LBX        FQ.LBX        FS.LBX
FT.LBX       FU.LBX      FW.LBX        FX.LBX        G0.LBX
GD.LBX       GEMT.CFG    HAN.FNT       J0.LBX        LIBINDEX.DIR
MB.LBX       MG.LBX      MM.LBX        MMD.COM       MP.LBX
NAMEFILE.EMS OP.LBX       OU.LBX        P0.LBX        PM2-|||~1.CNF
PM2.CNF      PM2.EXE      PMDL.COM      ROOT.LBX      RP2.LBX
RPG.LBX      SETUP.EXE    SF.LBX        SS.LBX        T0.LBX
TXEE.LBX     TXEV.LBX     TXJ0.LBX      TXOP.LBX      TXRP.LBX
TXRT.LBX     TXS.LBX      TXS2.LBX      TXTR.LBX      TXTX.LBX
UV.LBX       X1.LBX       X2.LBX        Z0.LBX        Z4.LBX
    68 File(s)          11,962,985 Bytes.
     2 Dir(s)          110,540,800 Bytes free.

E:\DOSGAME\PM2>pm2

```