

# Dosbox mit dem DBGL Frontend

## Vorwort

Eine weitere Frontend Variante für mich persönlich sogar die bessere, aber das ist geschmackssache weshalb Ich die DFend Artikel hier drin behalte.

## Installation Java , DBGL und Grundkonfiguration

DBGL basiert auf Java, daher als erstes die Java Runtime runterladen.

<https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#jdk19-windows>

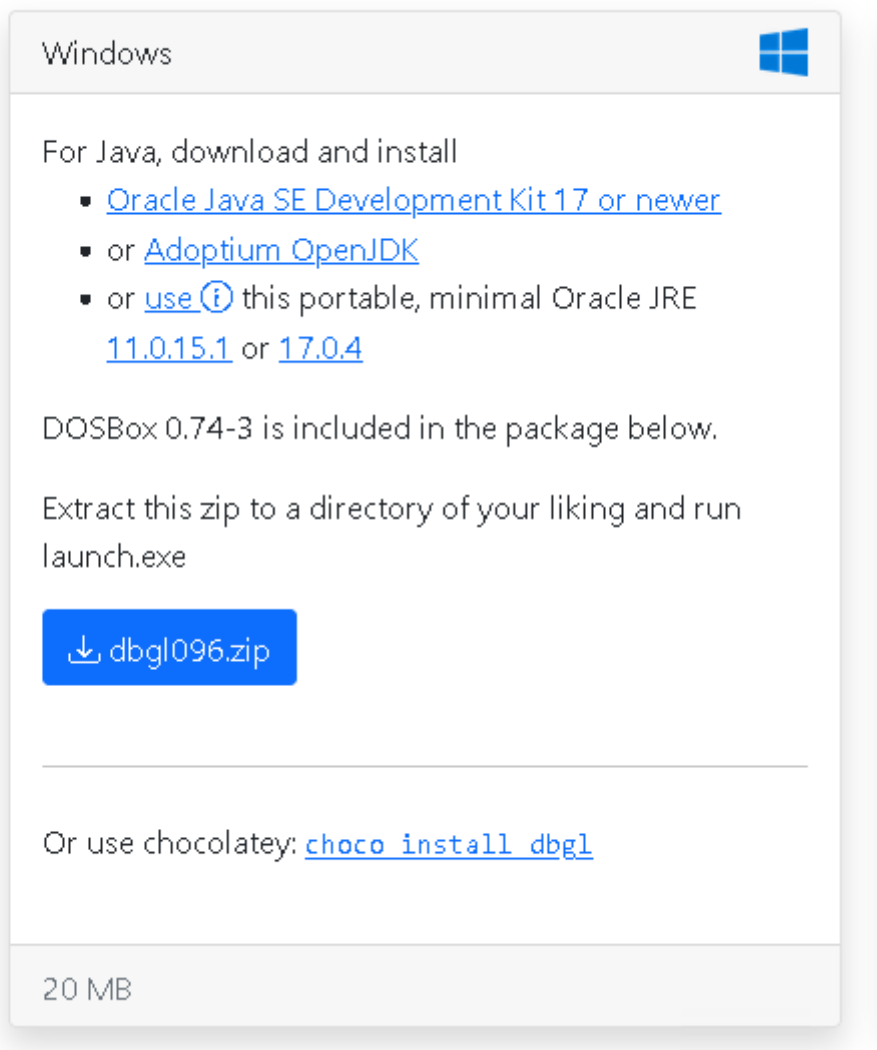
Direct Download Link : [https://download.oracle.com/java/19/latest/jdk-19\\_windows-x64\\_bin.exe](https://download.oracle.com/java/19/latest/jdk-19_windows-x64_bin.exe)

Nachdem wir die Javaruntime installiert haben, downloaden wir DBGL von der Website

<https://dbgl.org/>

Dort auf den Download button klicken. Dort in der Auswähl für Windows auf den blauen button für die Zip Datei klicken.

If you want to use DBGL with Java 8, use DBGL version 0.95 . In c



Nun liegt die Datei im Download Ordner diese Entpacken und in unserem GameBoxVerzeichniss einen neues Verzeichniss

DosBoxDBGL erstellen. Siehe Screenshot in der Adresszeile. denn das Verzeichnis ist ja noch leer.

tzwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL

Name



Änderungsdatum


Typ

Dieser Ordner ist:

Nun dort die Dateien einfügen von DBGL einfügen.

Dann sieht das ganze so aus. Wie man erkennen kann ist die Offizielle DOSBox 74-3 schon enthalten.

Bevor wir über launch allerdings starten, holen wir uns im nächsten Schritt eine weitere Version von Dosbox...

zwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL >  















Name



Änderungsdatum

Typ

Größe

 captures	10.08.2022 11:15	Dateiordner	
 db	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
 DOSBox-0.74-3	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
 dosroot	10.08.2022 11:15	Dateiordner	
 export	10.08.2022 11:15	Dateiordner	
 lib	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
 profiles	10.08.2022 11:15	Dateiordner	
 templates	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
 xsl	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
 add.bat	06.11.2022 08:28	Windows-Batchda...	1 KB
 COPYING	06.11.2022 08:28	Datei	18 KB
 dbgl.cmd	06.11.2022 08:28	Windows-Befehlss...	1 KB
 dbgl.jar	06.11.2022 08:28	Executable Jar File	1.330 KB
 dbglcons.cmd	06.11.2022 08:28	Windows-Befehlss...	1 KB

Die DOSBox version Daum SVN, denn diese unterstützt Savestates, so kann man bei spielen wo sonst kein speichern geht speichern.

Wir werden für unser GameBox alle Laden und Speichern Funktionen bei Emulatoren, wo die Spiele nicht speichern können, von links nach rechts auf Tasten belegen.

ALT+F5 ist speichern und ALT+F9 ist laden.

Auf Controllern HOT KEY+Linke Schultertaste Speichern,  
HOT-KEY + rechte Schultertaste Laden.

Nun aber zur Installation. Im DBGL Verzeichnis ein Neues Verzeichnis erstellen mit der Versionsnummer von Daum.

Daum können wir hier beziehen wo wir dann auch die aktuellste Versionsnummer sehen.  
Also erst Downloaden dann Verzeichnis anhand der Nummer erstellen.

<http://ykhwong.x-y.net/>

Dort dann auf DOSBox SVN Builds klicken

Home  
Download  
DOSBox SVN builds  
Others  
Links  
Blog  
Screenshot  
ykhwong@daum.net

**어서 오**  
**Taewoc**

**지금**  
이 곳은 제 개  
이용됩니다. 도

---

DOSBox SVN  
2:\>

**Jan. 25. 2014**  
1. UPDATE: 8  
2. UPDATE: x

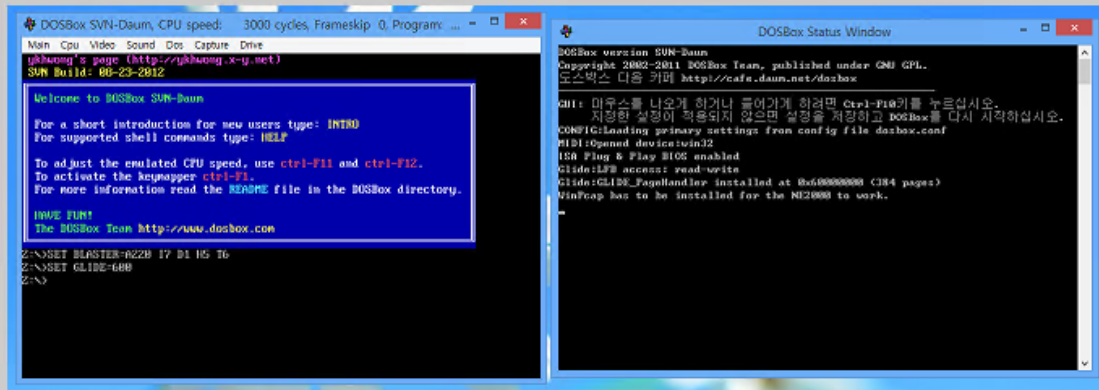
Dort dann für Windows die 7.zip Download unten anklicken. NICHT den installer.

# Download DOSBox SVN Daum

Last updated Jan. 25. 2015

1. UPDATE: SVN r3894 base
2. UPDATE: xBRZ version 1.2 (ZenJu)
3. UPDATE: DOSBox-X branch patch (TheGreatCodeholio, 5ec6c54341d148d5e2fda49944f9ed6793538ffb8 Jan/22/2015)
4. ADD: -disable\_share parameter (Rainer): Some games such as Mad News do not start with SHARE
5. FIX: Minor bugs

## For Windows



Supported platforms: Windows 2000 through 8 and Windows Server 2003 through Server 2012

 [Installer \(Recommended\)](#)

 [.7z](#)



Nun wissen wir auch die Version. 20150125. Wir erstellen in DBGL ein Neues Verzeichnis DOSBoxDaum\_20150125






















tzwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL > DOSBoxDaum_20150125			
Name	Änderungsdatum	Typ	Größe

Dieser Ordner ist leer.



Nun fügen wir den Inhalt aus der 7zip von DOSBox Daum hier ein.

nun sieht das ganze so aus

zwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL > DOSBoxDaum\_20150125 >  



Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
 CAPTURE	25.01.2014 08:23	Dateiordner	
 DOCS	06.11.2022 08:39	Dateiordner	
 FONTS	06.11.2022 08:39	Dateiordner	
 SAVE	25.01.2015 00:57	Dateiordner	
 SHADERS	06.11.2022 08:39	Dateiordner	
 TOOLS	06.11.2022 08:39	Dateiordner	
 win9x-drv	06.11.2022 08:39	Dateiordner	
 3DfxSpl2.dll	15.10.1999 18:14	Anwendungserwe...	1.080 KB
 d3dx9_43.dll	24.01.2013 08:35	Anwendungserwe...	2.333 KB
 d3dx9_43_x64.dll	31.03.2006 05:41	Anwendungserwe...	3.836 KB
 dosbox.conf	25.01.2015 08:16	CONF-Datei	76 KB
 dosbox.exe	25.01.2015 09:18	Anwendung	4.826 KB
 dosbox_debug.exe	25.01.2015 09:19	Anwendung	4.758 KB
 dosbox_x64.exe	25.01.2015 09:19	Anwendung	5.384 KB
 glide2x.dll	17.11.2012 03:07	Anwendungserwe...	409 KB
 glide2x.ovl	11.03.2013 07:59	OVL-Datei	31 KB
 glide2x_emu.ovl	24.01.2013 08:35	OVL-Datei	341 KB
 glide2x_x64.dll	01.01.2014 07:07	Anwendungserwe...	330 KB
 inpout32.dll	24.01.2013 08:35	Anwendungserwe...	96 KB
 inpoutx64.dll	30.12.2013 01:52	Anwendungserwe...	82 KB
 midi_helper.dll	24.01.2013 08:35	Anwendungserwe...	41 KB

Nun erstellen wir noch ein Verzeichnis im DBGL Verzeichnis das nennen wir ShortcutsForLaunchBox  
Denn dort landen nacher die Startverknüpfungen der DOS-Spiele

tzwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL > ShortcutsForLaunchBox  

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Dieser Ordner ist leer.			

Nun noch das Letzte Verzeichnis in DBGL, nämlich das für die Spiele selbst, namens DOSGames.

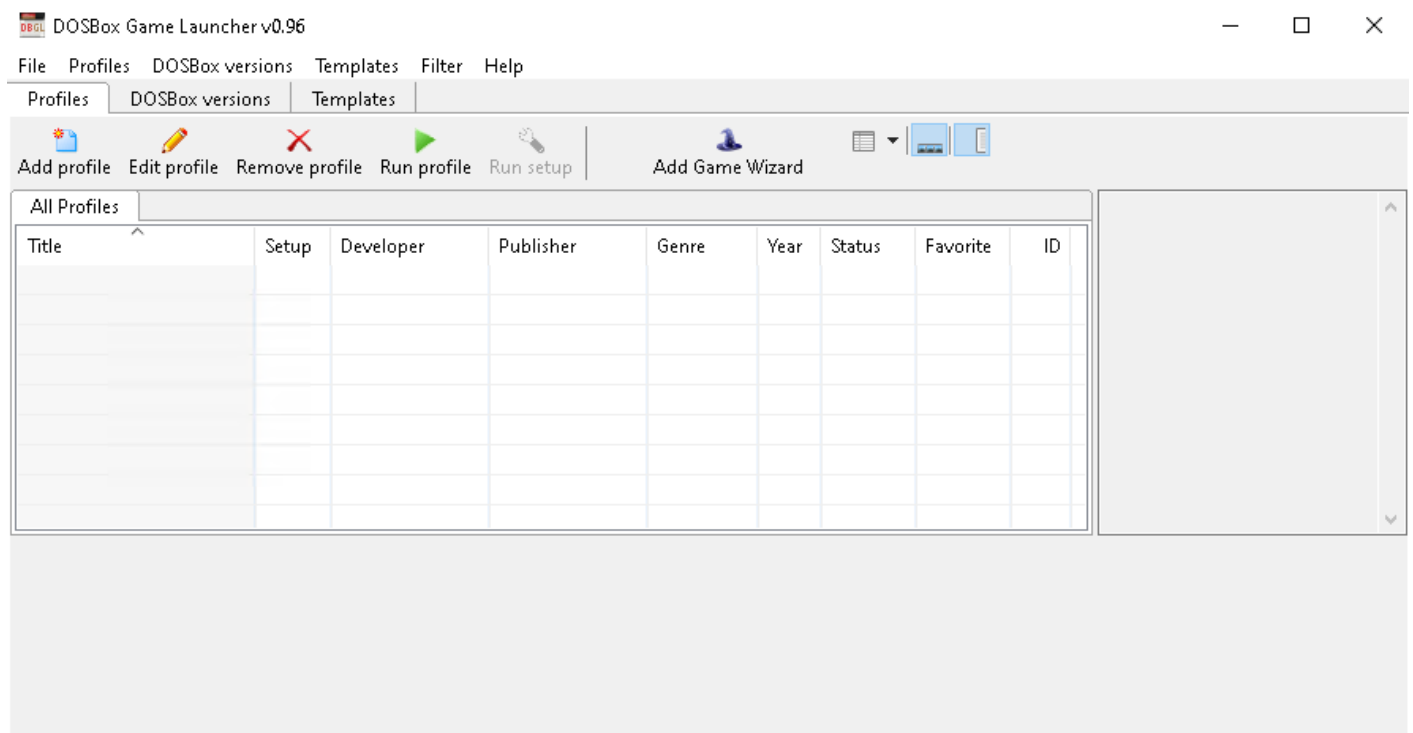
tzwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL > DOSGames  

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Dieser Ordner ist leer.			

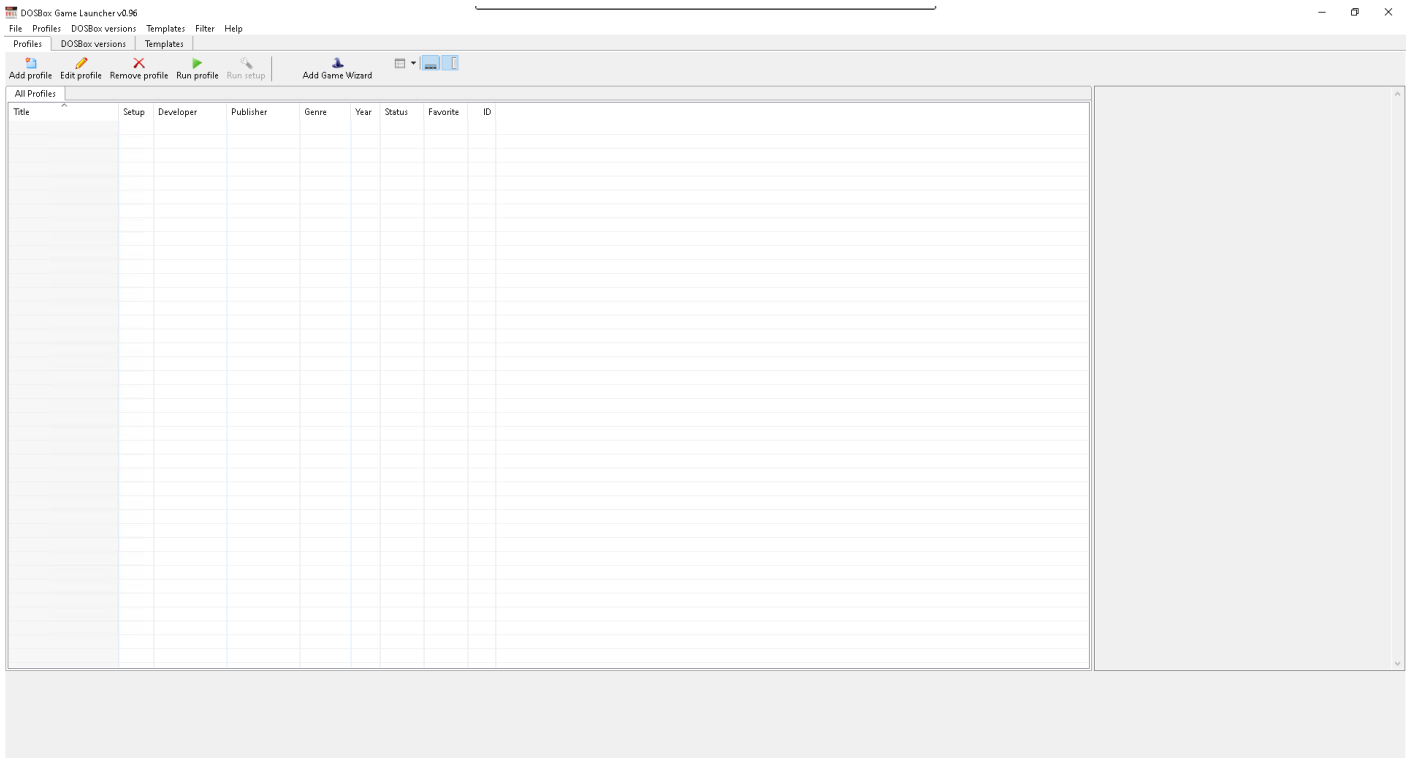
Nun starten wir zum ersten mal über das Programm launch DBGL.

lib	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
profiles	10.08.2022 11:15	Dateiordner	
ShortcutsForLaunchBox	06.11.2022 08:42	Dateiordner	
templates	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
xsl	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
add.bat	06.11.2022 08:28	Windows-Batchda...	1 KB
COPYING	06.11.2022 08:28	Datei	18 KB
dbgl.cmd	06.11.2022 08:28	Windows-Befehls...	1 KB
dbgl.jar	06.11.2022 08:28	Executable Jar File	1.330 KB
dbglcons.cmd	06.11.2022 08:28	Windows-Befehls...	1 KB
launch.exe	06.11.2022 08:28	Anwendung	201 KB
readme.txt	06.11.2022 08:28	Textdokument	1 KB

Das Programm startet im Schmalen Fenster einmal auf Vollbild für bessere übersicht.

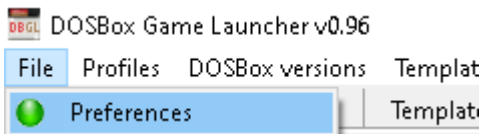


## Nun im Vollbild



Als erstes die Grunskonfiguration.

Dazu auf File -> Preferences



Im Register General

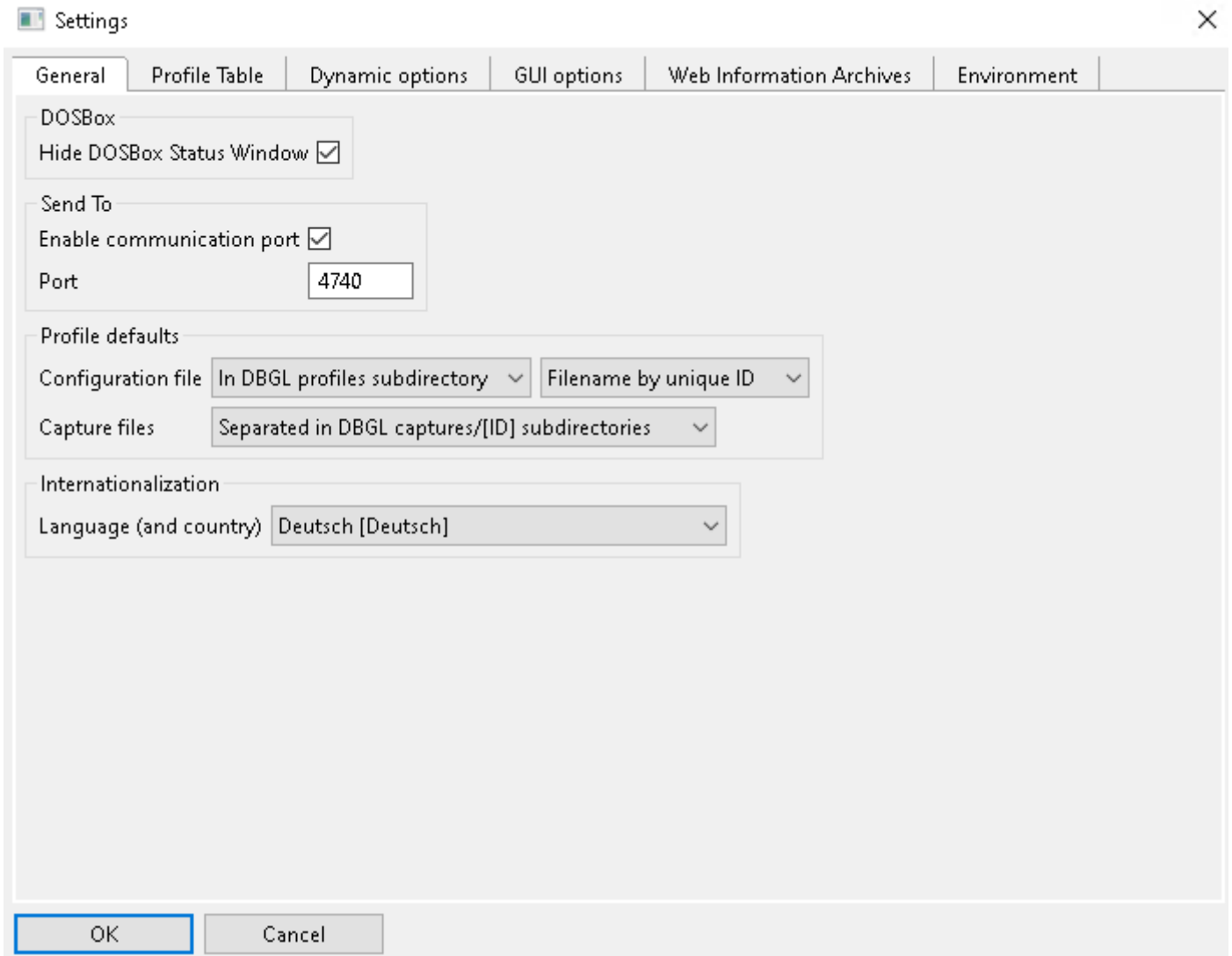
Hide DOSBOX Status Windows : haken rein.

Language (and Country) : Deutsch auswählen.

Alles andere so lassen

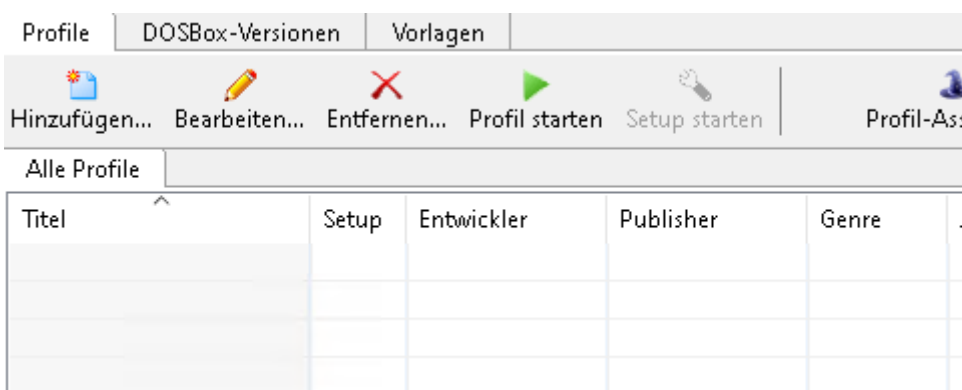
und auf OK klicken.

DBG L schließt und öffnet sich wieder in Deutsch



## Programmübersicht

Profile, sind die Spiele



DOSBox Versionen, man ahnt es, die verschiedenen Dosbox Versionen

Ob es ein BUG ist weiß ich nicht, die DOSBOX 74 wird hier zweimal aufgelistet

Die mit der ID 1 entfernen wir. Dazu den Eintrag markieren und entfernen drücken.

Frage mit JA beantworten

Titel	Version	Pfad	Vorlage	ID	Erstellt am	Bearbeitet am	Letzter Start am	Anzahl der Starts
DOSBox 0.74-3	0.74-3	DOSBox-0.74-3	Nein	0	06.11.22, 08:45	-	-	0
DOSBox 0.74-3	0.74-3	DOSBox-0.74-3	Ja	1	06.11.22, 08:50	-	-	0

Nun sieht unsere Liste so aus.

Titel	Version	Pfad	Vorlage	ID	Erstellt am	Bearbeitet am	Letzter Start am	Anzahl der Starts
DOSBox 0.74-3	0.74-3	DOSBox-0.74-3	Nein	0	06.11.22, 08:45	-	-	0

Nun weitere DOSBox Variante hinzufügen, DOSBOX Daum, weil wir schon hier sind.  
Auf hinzufügen klicken. Nun bekommen wir ein neues Fenster

Titel der DOSBox Version : DOSBoxDaum20150125

DOSBox-Pfad : auf Durchsuchen klicken. Dann im DBGL das Verzeichnis auswählen.

Es wird das Feld DOSBox-Konfigurationsdatei schon automatisch mit ausgefüllt.

Bei DOSBox-exe auf durchsuchen und die DOSBox.exe auswählen (nicht DOSBox64.exe denn wir wollen die 32 Bit version)

Alles andere so lassen, denn dies soll auch unsere Standard DOSBox Version werden.

Nun auf OK

DOSBox-Version hinzufügen
✕

---

Info

Dynamische Einstellungen

Titel der DOSBox-Version

DOSBox-Pfad  Auswählen..

DOSBox-.exe-Datei  Auswählen..

DOSBox-Konfigurationsdatei  Auswählen..

Parameter

DOSBox-Version 0.74-3 ▾

Multiconf-Unterstützung





Alternativer Startup  (für DOSBox-Builds, in denen curses verwendet werden, z. B. Debug-Builds)

Als Standard festlegen

OK

Abbrechen

Unter dem Register Vorlagen findet man schon vordefinierte Computer die man dann nacher im Spiel benutzen kann, das erspart Zeit zum Konfigurieren der Virtuellen Computers. Über Hinzufügen kann man auch weitere eigene Vorlagen hinzufügen

Profile	DOSBox-Versionen	Vorlagen
 Hinzufügen...	 Bearbeiten...	 Entfernen...
 Vorlage starten		
Titel		
IBM PCjr, i8088 4.77Mhz, 512KB RAM, CGA Plus, 3-voice sound, ~1984 (Booter)		
Tandy 1000, i8088 7.16Mhz, 640KB RAM, CGA Plus, 3-voice sound & DAC, ~1985		
Tandy 1000TX, i80286 8Mhz, 640KB RAM, CGA Plus, 3-voice sound & DAC, ~1987		
Tandy 2500SX, i80386 25Mhz, 4MB RAM, VGA, 3-voice sound & DAC, ~1990		
IBM PC/XT, i8088 4.77Mhz, 640KB RAM, CGA, PC speaker, ~1983 (Booter)		
Clone XT (TurboXT), i8088 8Mhz, 640KB RAM, Hercules (HGC), PC speaker, ~1984		
IBM AT, i80286 6Mhz, 640KB RAM, CGA, PC speaker, ~1984		
IBM AT, i80286 12Mhz, 640KB RAM, EGA, Adlib, ~1987		
IBM PS/2, i80386 20Mhz, 2MB RAM, VGA, Game Blaster (C/MS), ~1989		
Clone i80386 33Mhz, 4MB RAM, VGA, SB 1.0, ~1990		
Clone i80386, 40Mhz, 8MB RAM, SVGA, SB16, ~1992		
Clone i80486, 66Mhz, 16MB RAM, SVGA, SB16, ~1994		
Clone Intel Pentium, 75Mhz, 16MB RAM, SVGA, SB16, ~1995		
Clone Intel Pentium, 166Mhz, 16MB RAM, SVGA, SB16, ~1996		
IBM PCjr, i8088 4.77Mhz, 512KB RAM, CGA Plus, 3-voice sound, ~1984 (Booter)		
Tandy 1000, i8088 7.16Mhz, 640KB RAM, CGA Plus, 3-voice sound & DAC, ~1985		
Tandy 1000TX, i80286 8Mhz, 640KB RAM, CGA Plus, 3-voice sound & DAC, ~1987		
Tandy 2500SX, i80386 25Mhz, 4MB RAM, VGA, 3-voice sound & DAC, ~1990		
IBM PC/XT, i8088 4.77Mhz, 640KB RAM, CGA, PC speaker, ~1983 (Booter)		
Clone XT (TurboXT), i8088 8Mhz, 640KB RAM, Hercules (HGC), PC speaker, ~1984		
IBM AT, i80286 6Mhz, 640KB RAM, CGA, PC speaker, ~1984		
IBM AT, i80286 12Mhz, 640KB RAM, EGA, Adlib, ~1987		
IBM PS/2, i80386 20Mhz, 2MB RAM, VGA, Game Blaster (C/MS), ~1989		
Clone i80386 33Mhz, 4MB RAM, VGA, SB 1.0, ~1990		
Clone i80386, 40Mhz, 8MB RAM, SVGA, SB16, ~1992		
Clone i80486, 66Mhz, 16MB RAM, SVGA, SB16, ~1994		
Clone Intel Pentium, 75Mhz, 16MB RAM, SVGA, SB16, ~1995		
Clone Intel Pentium, 166Mhz, 16MB RAM, SVGA, SB16, ~1996		

## Hinzufügen von DOS-Spielen

In unserem DBGL Verzeichnis haben wir ein Verzeichnis DOSGames.

In diesem Verzeichnis wird für jedes Spiel ein Unterverzeichnis erstellt.

In unserem Beispiel nehmen wir das Spiel Kelloggs Tony and Friends in Kelloggs Land.

Dazu legen wir ein neues Verzeichnis KELLOGGS an.

:tzwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL > DOSGames >			
Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
 KELLOGGS	06.11.2022 09:06	Dateiordner	

In Dieses Verzeichnis kopieren wir die Spieldaten des Spieles.  
Dann sieht das ganze so aus

zwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL > DOSGames > KELLOGGS

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
KELLOGG.INI	31.10.2022 14:36	Konfigurationsein...	1 KB
PCKELL.DAT	27.07.2009 21:31	DAT-Datei	2.634 KB
PCKELL.SET	27.07.2009 21:31	SET-Datei	0 KB
READ.ME	30.03.2010 12:27	ME-Datei	4 KB
RTM.EXE	27.07.2009 21:31	Anwendung	107 KB
SETUP.EXE	14.11.2001 11:44	Anwendung	46 KB
START.EXE	27.07.2009 21:31	Anwendung	145 KB
DPMI16BI.OVL	27.07.2009 21:31	OVL-Datei	64 KB
HISCORE.DAT	31.10.2022 20:21	DAT-Datei	1 KB

Nun gehen wir in DBGL auf den Registerreiter Profile zurück und klicken dort auf hinzufügen

Menü Profile DOSBox Vorlagen Filter Hilfe

Profile DOSBox-Versionen Vorlagen

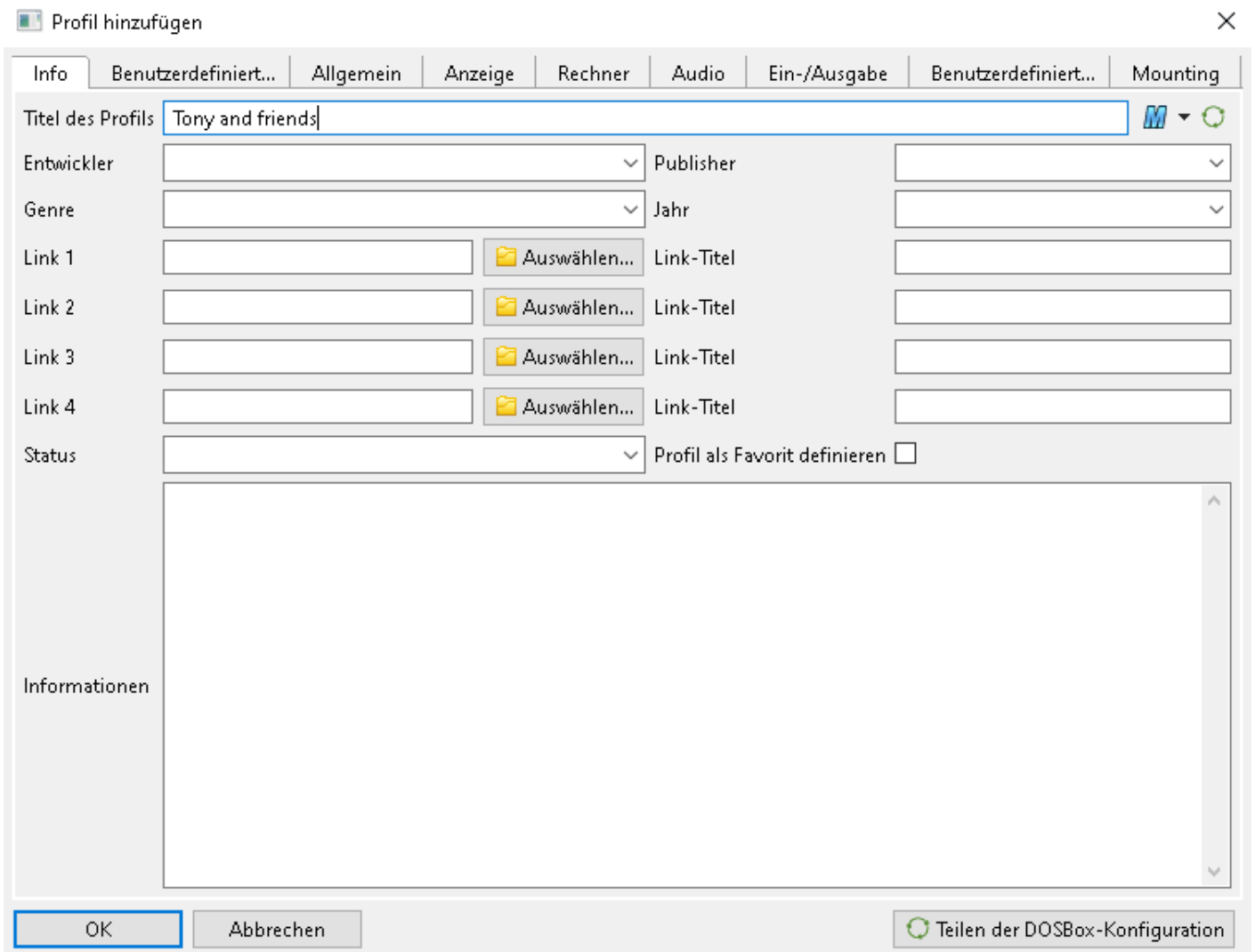
Hinzufügen... Bearbeiten... Entfernen... Profil starten Setup starten Profil-Assistent...

Alle Profile

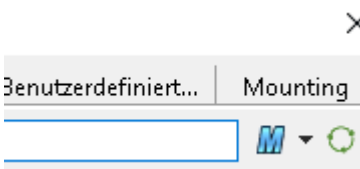
Titel	Setup	Entwickler	Publisher	Genre	Jahr	Status	Favorit	Pr...

Nun bekommen wir ein neues Fenster








Im Registerreiter Info geben wir als Titel den Namen des Spiels, bzw teile des Namens ein.  
Denn wir versuchen gleich über mobx Games die Spiele Daten zu bekommen.  
Deshalb Titel hier Tony and friends



Nun auf den Button für Mobygames klicken.



Nun kurz warten und voila.  
Alle Daten ausgefüllt.

Info	Benutzerdefiniert...	Allgemein	Anzeige	Rechner	Audio	Ein-/Ausgabe	Benutzerdefiniert...	Mounting
Titel des Profils: <input type="text" value="Tony &amp; Friends: in Kellogg's Land"/>  								
Entwickler	<input type="text" value="Rauser Advertainment GmbH"/> ▾	Publisher	<input type="text" value="Kellogg Company"/> ▾					
Genre	<input type="text" value="Action"/> ▾	Jahr	<input type="text" value="1994"/> ▾					
Link 1	<input type="text" value="https://www.mobygames.com/ga"/>  Auswählen...	Link-Titel	<input type="text" value="MobyGames Zusammenfassung"/>					
Link 2	<input type="text"/>  Auswählen...	Link-Titel	<input type="text"/>					
Link 3	<input type="text"/>  Auswählen...	Link-Titel	<input type="text"/>					
Link 4	<input type="text"/>  Auswählen...	Link-Titel	<input type="text"/>					
Status	<input type="text"/> ▾	Profil als Favorit definieren <input type="checkbox"/>						
Informationen	<p>This Jump'n'run action game was released in 1994 as a promotional game for advertising Kellogg's. Tony's friends were captured by ants and reptiles and so the tiger has to find and free them. Chocos the bear will support him with hints and explanations of the gameplay. Kellogg's nutrition can be found all over the level and will give you bonus life. There are also six vitamins hidden in each level. If you collect them all, you will get a bonus. There are some doors that can be opened by a red, green or blue key and will give access to other areas and bonus areas. There lifts, hidden platforms and imploding rocks to jump on. Ants will throw stones at you, so be careful. You can play as Tony or later as one of his friends Frog Smacks, Ape Coco or Toucan Sam. Each character has a special ability (Smacks can dive, Coco can climb and Sam can fly) that will help to master the level.</p>							
<input type="button" value="OK"/>		<input type="button" value="Abbrechen"/>		 <input type="button" value="Teilen der DOSBox-Konfiguration"/>				

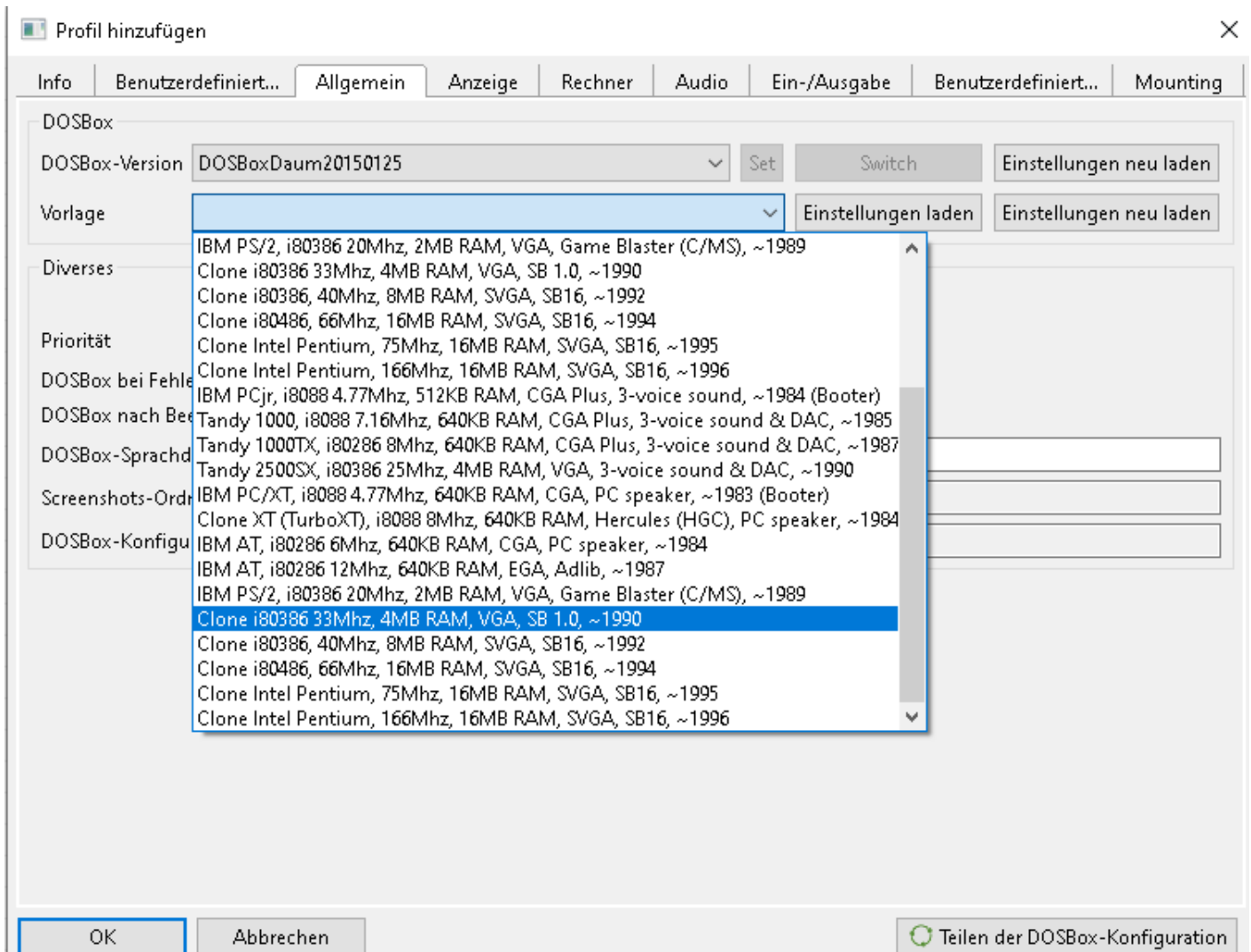
Nun zum Registerreiter Allgemein, benutzerdefiniert überspringen wir hier.

Die DOSBox Version passt schon, da wir ja Daum als Standard gesetzt haben. Können aber auch ne andere wählen.

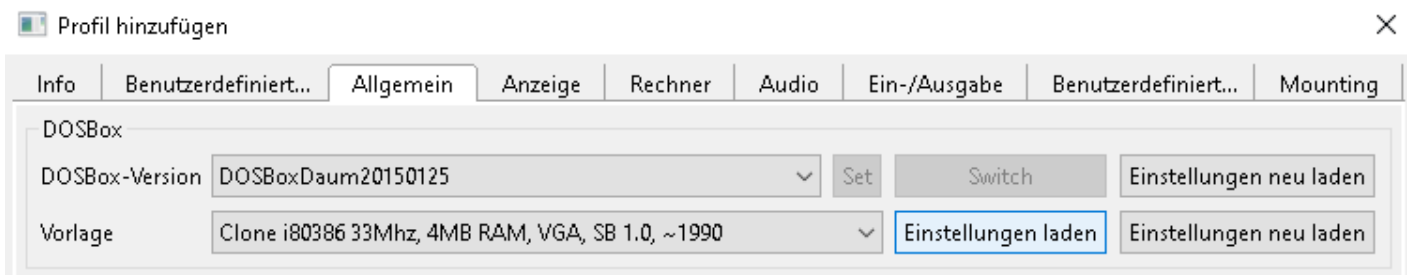
Wenn zum Beispiel ein Spiel genau eine bestimmte Version braucht.

Bei Vorlage wählen wir unsere Maschine aus.

Kelloggs braucht einen VGA 386. Wichtig bei Kelloggs VGA. Bei SVGA wird das Wasser sonst nicht dargestellt.

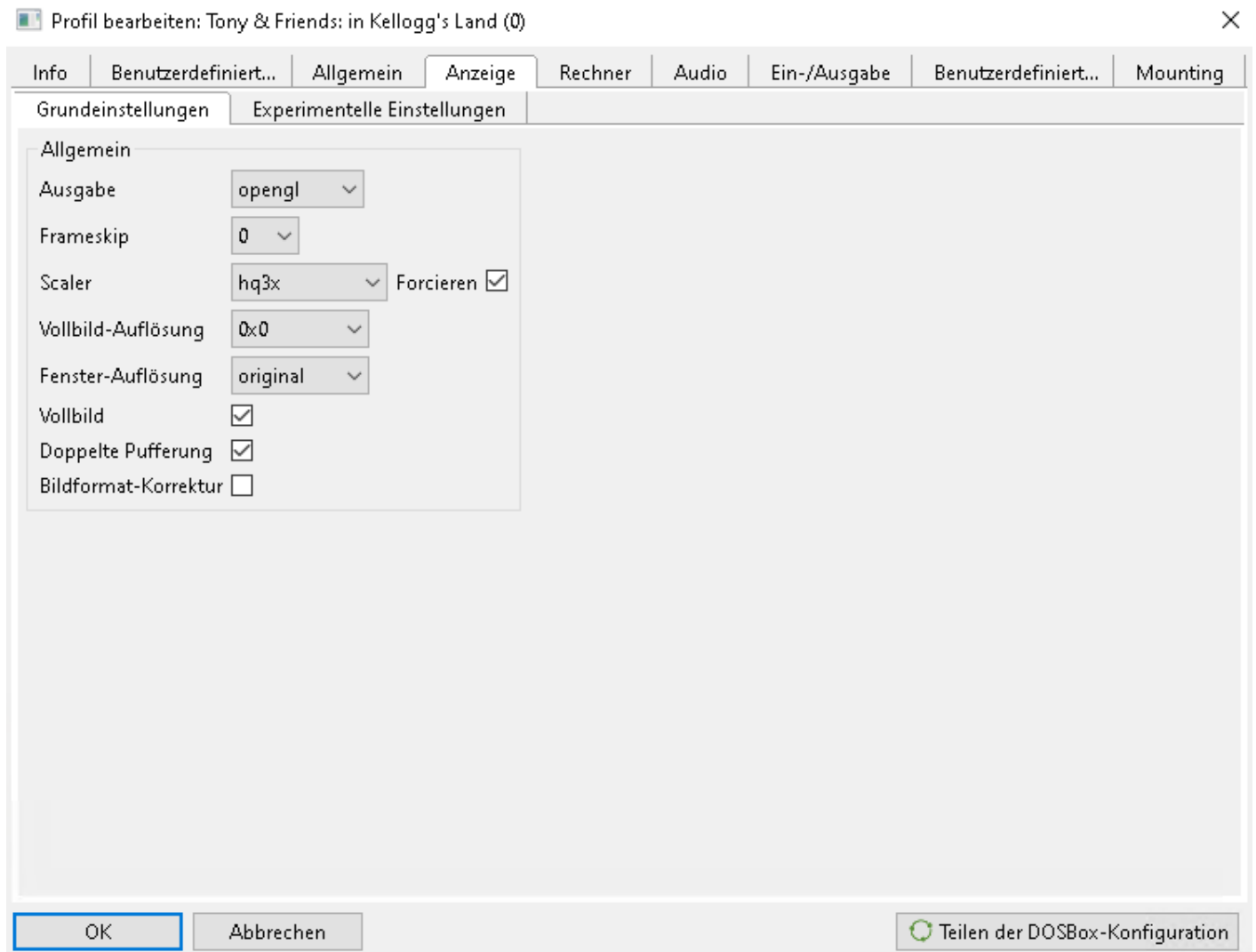


Nach dem wir diesen ausgewählt haben auf Einstellungen laden klicken.



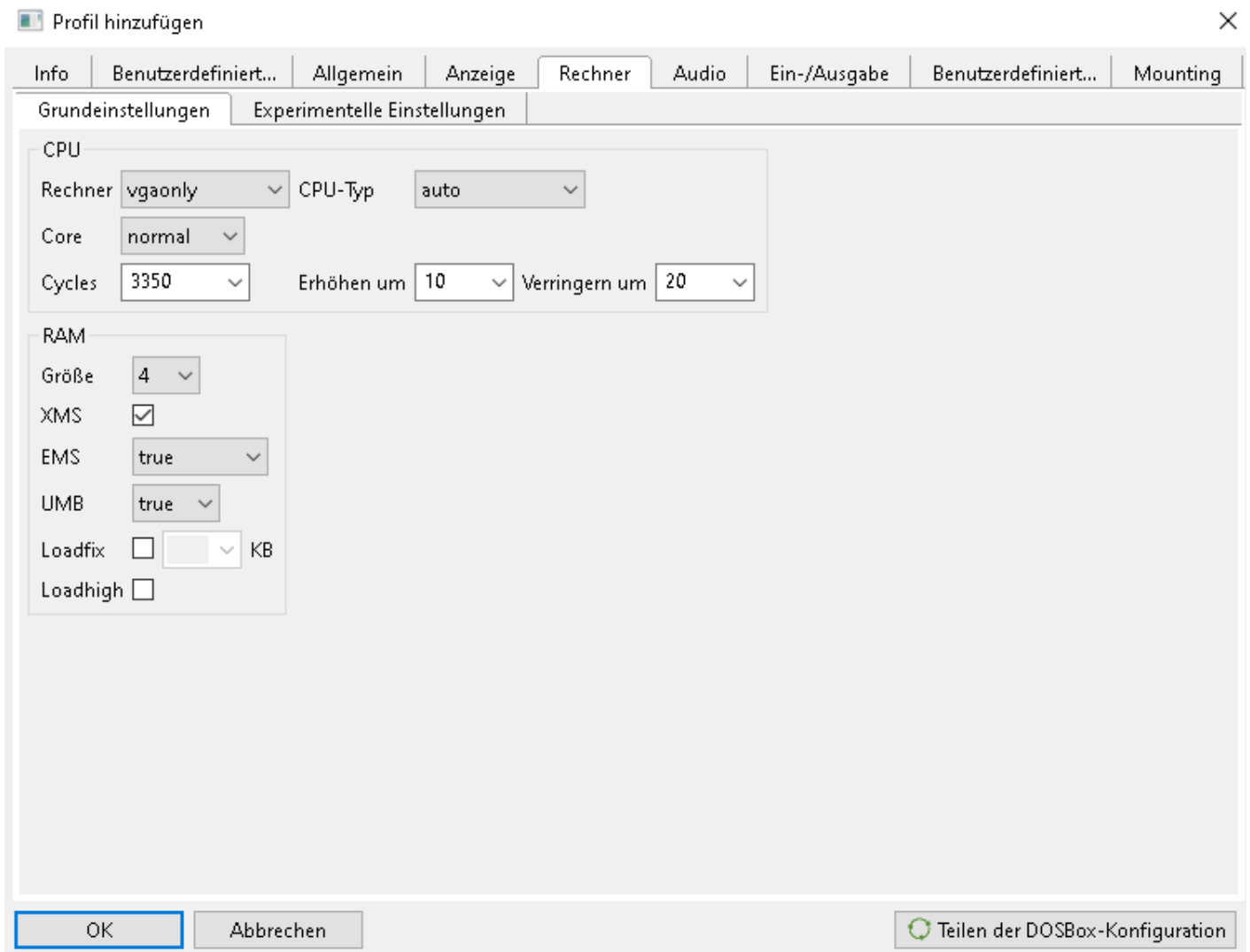
Alles andere so lassen nun zum nächsten Register Anzeige

Ausgabe : opengl  
Frameskip : 0  
Scaler : hq3  
Forcieren : Haken rein  
Vollbildauflösung : 0x0 auswählen  
Fensterauflösung : Original  
Vollbild : Haken rein  
Doppelte Bufferung : haken rein

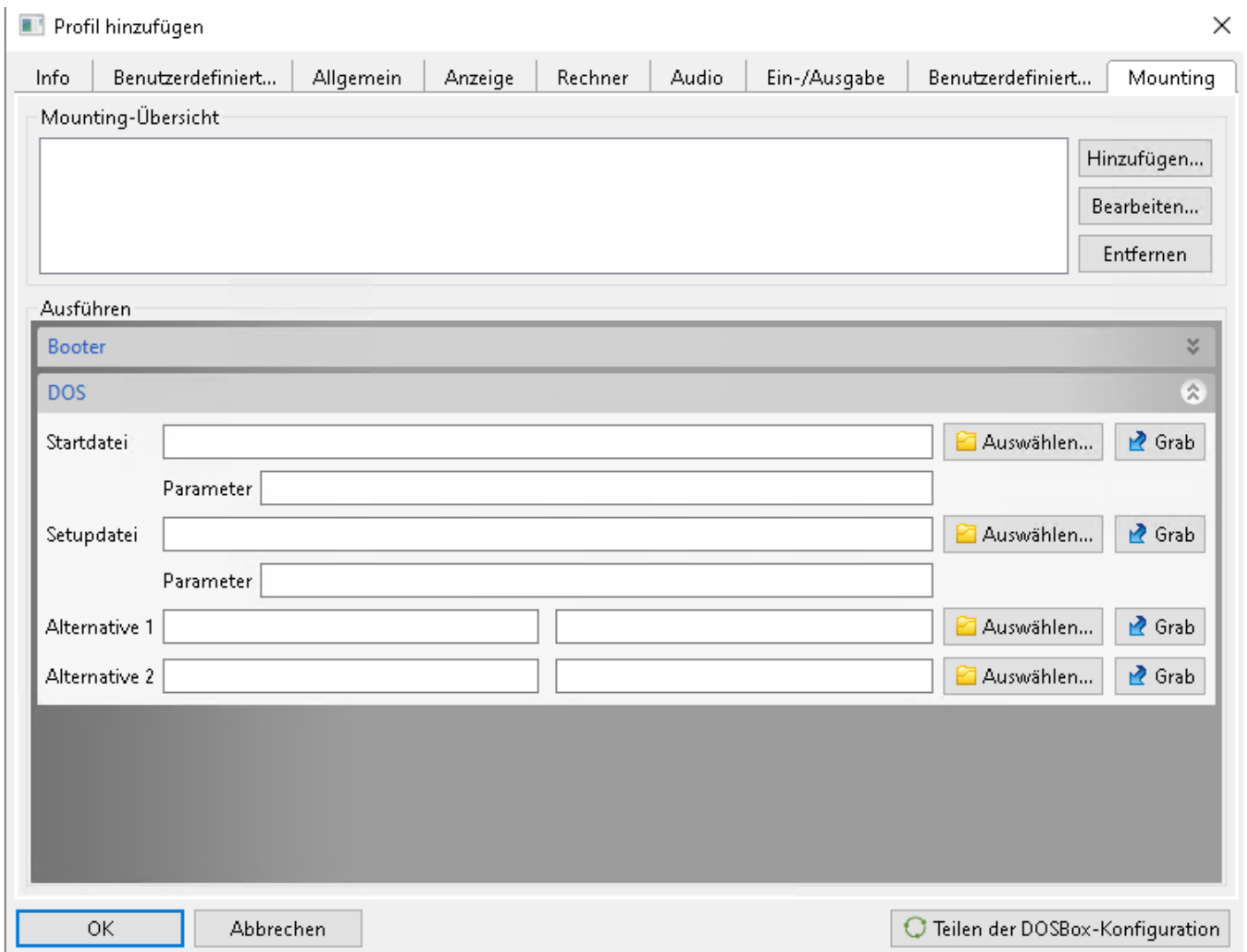


Nun Zum Register Rechner -> Grundeinstellungen.

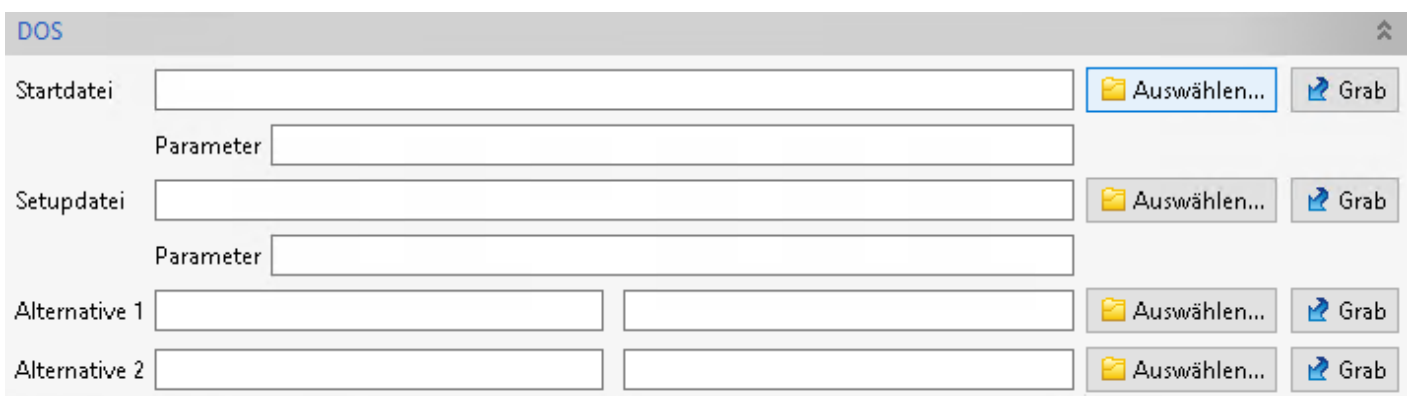
Dort alles so lassen nur Core, von Auto auf normal umstellen, da sonst einige Spiele einfach abstürzen.



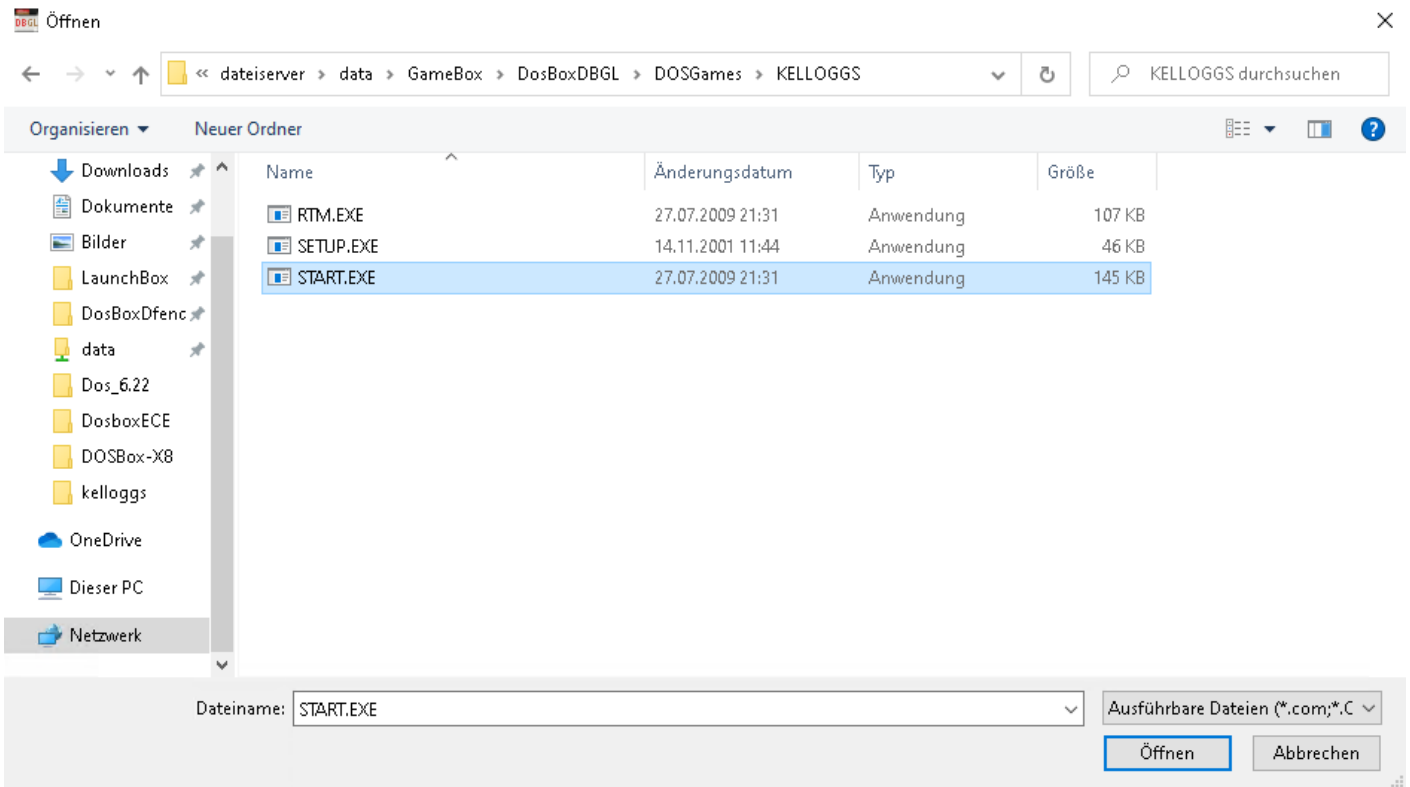
Nun unter dem Register mounting das eigentliche Spiel hinzufügen.  
Das Fenster ist jetzt noch mit nichts ausgefüllt



Nun bei Start Datei auf Auswählen klicken



und die Startdatei vom Spiel auswählen.



Nun wird automatisch als mount Point oben als Laufwerk C das Kelloggsverzeichnis hinzugefügt und in die autoexec.bat die start Datei eingetragen, das beim Dosbox Start auch gleich das Spiel startet.

Mounting-Übersicht

mount C "\\dateiserver\data\GameBox\DosBoxDBGL\DOSGames\KELLOGGS"

Hinzufügen...

Bearbeiten...

Entfernen

Ausführen

Booter

DOS

Startdatei \\dateiserver\data\GameBox\DosBoxDBGL\DOSGames\KELLOGGS\START.EXE

Auswählen...

Grab

Parameter

Setupdatei

Auswählen...

Grab

Parameter

Alternative 1

Auswählen...

Grab

Alternative 2

Auswählen...

Grab

OK

Abbrechen

Teilen der DOSBox-Konfiguration



# Integration in Launchbox

Damit wir die Spiele in Launchbox aufnehmen können, müssen von Ihnen eine Verknüpfung erstellt werden.

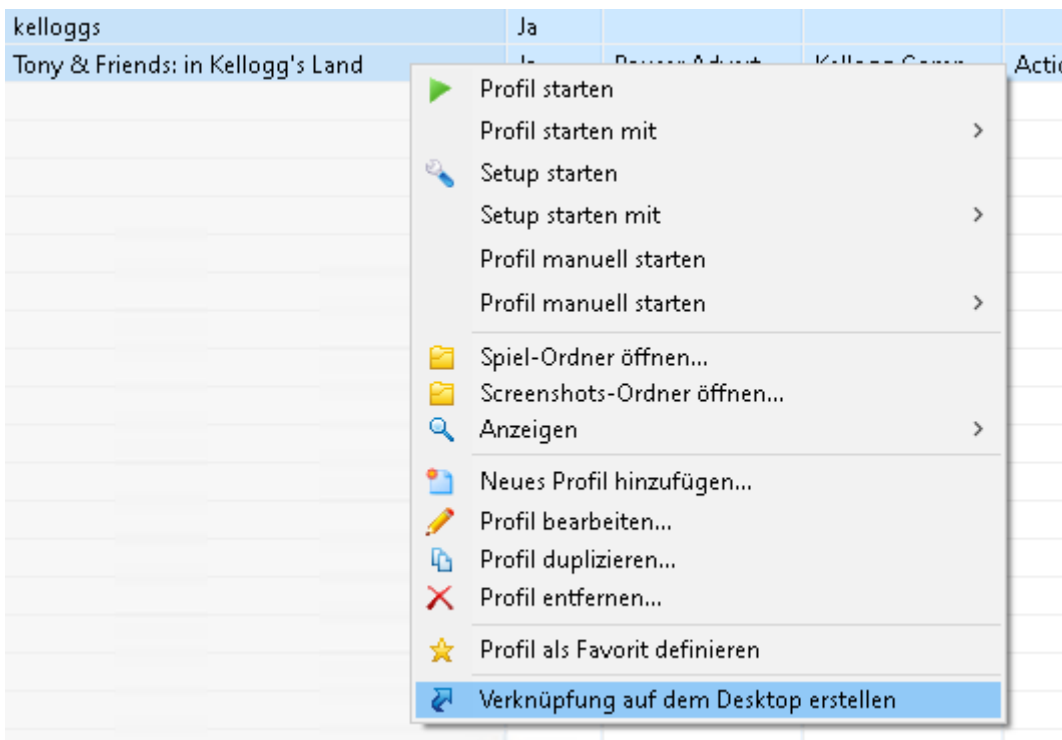
Das tolle ist DBGL erstellt eine Verknüpfung direkt zur DOSBOX exe mit der conf. SO das DBGL nicht geöffnet wird, so wie das bei DFend der Fall ist.

Wir haben in Unserem DBGL Verzeichnis ein Verzeichnis Namens ShortcutsForLaunchBox angelegt. Dort kómen die Verknüpfungen rein.

Um eine Verknüpfung zu erstellen in der Profilliste wieder rechtsklick auf das Spiel Verknüpfung erstellen.

Mann kann auch mehrfach auswahl tätigen, dann rechtsklick auf irgendein spiel, und Verknüpfung erstellen.

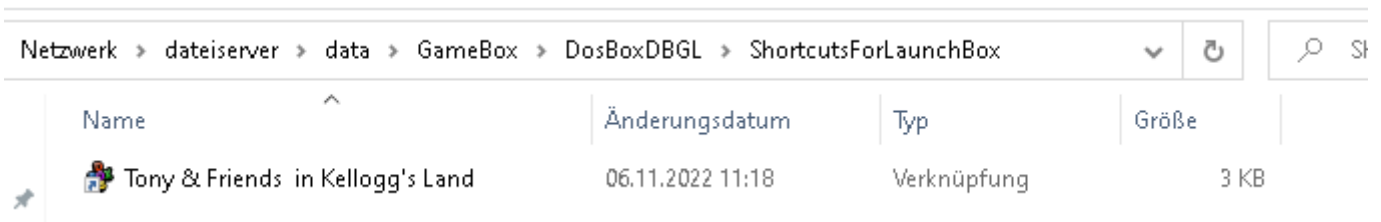
Dann werden für alle ausgewählten spiele die Verknüpfungen auf den Desktop erstellt.



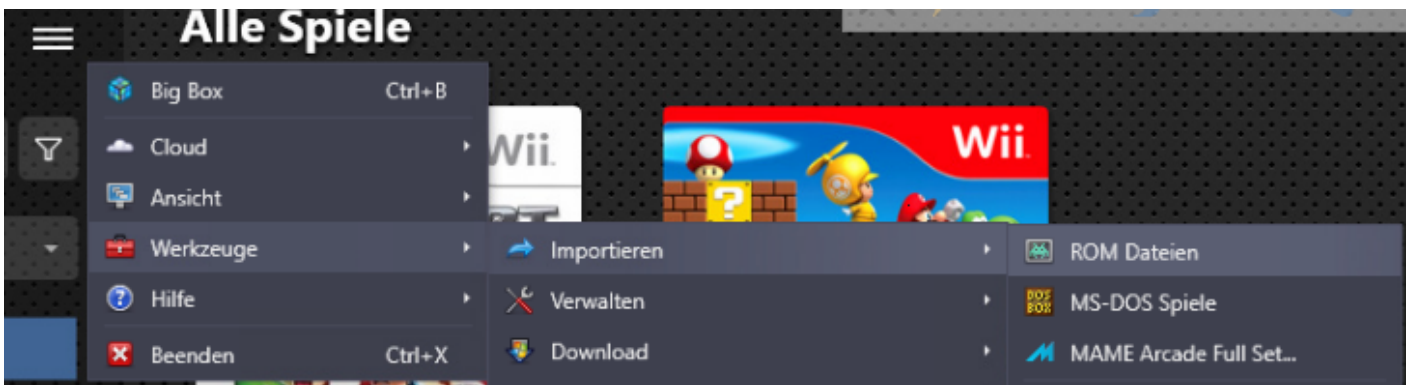
Nun liegen die Verknüpfungen auf dem Desktop



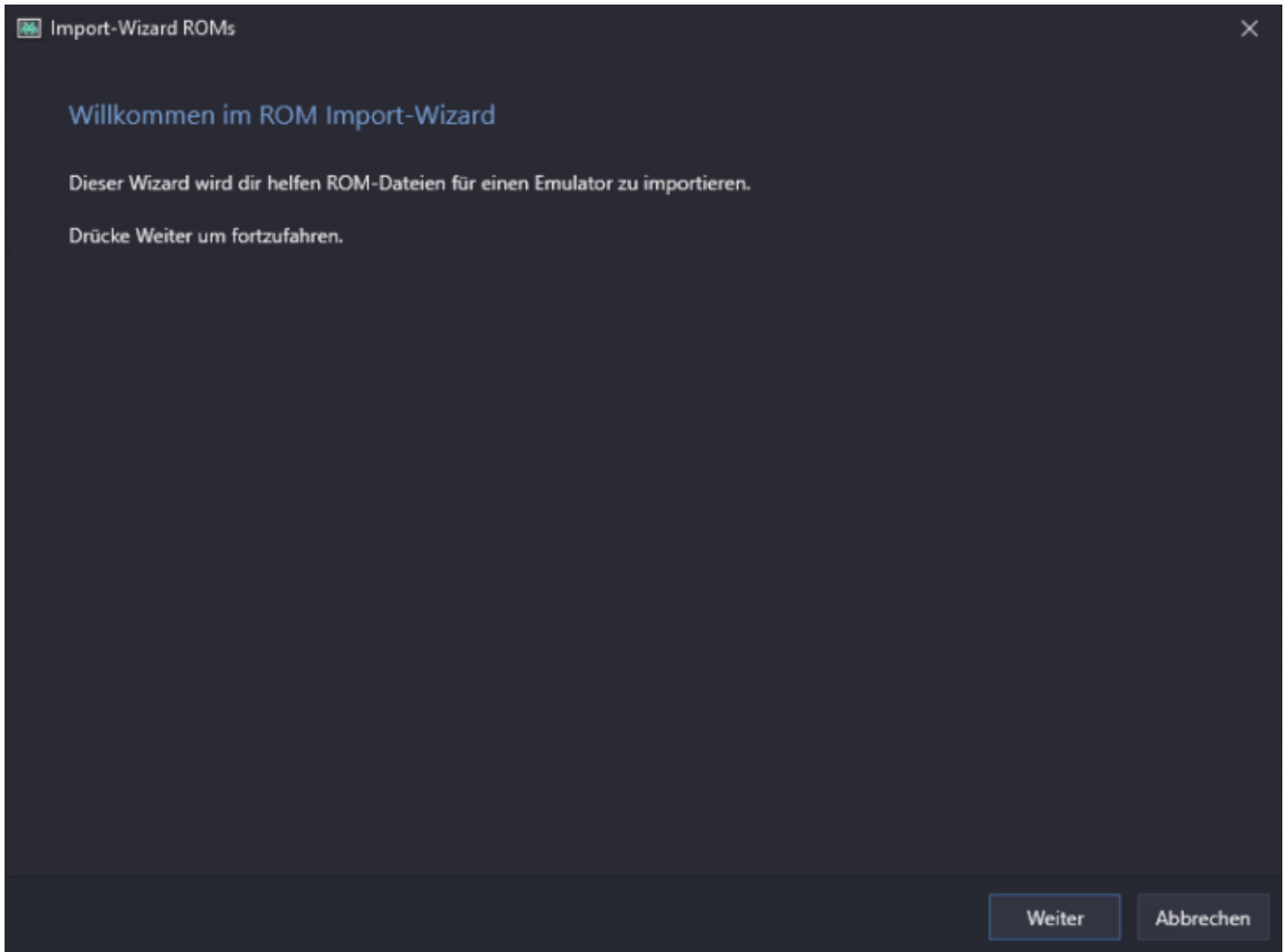
Diese Ausschneiden und ins Verzeichnis ShortcutsForLaunchBox einfügen.  
Dann sieht das ganze so (Ich nehme hier nur eine Verknüpfung da die andere nur zum veranschaulichen, zum erstellen von mehreren Verknüpfungen).



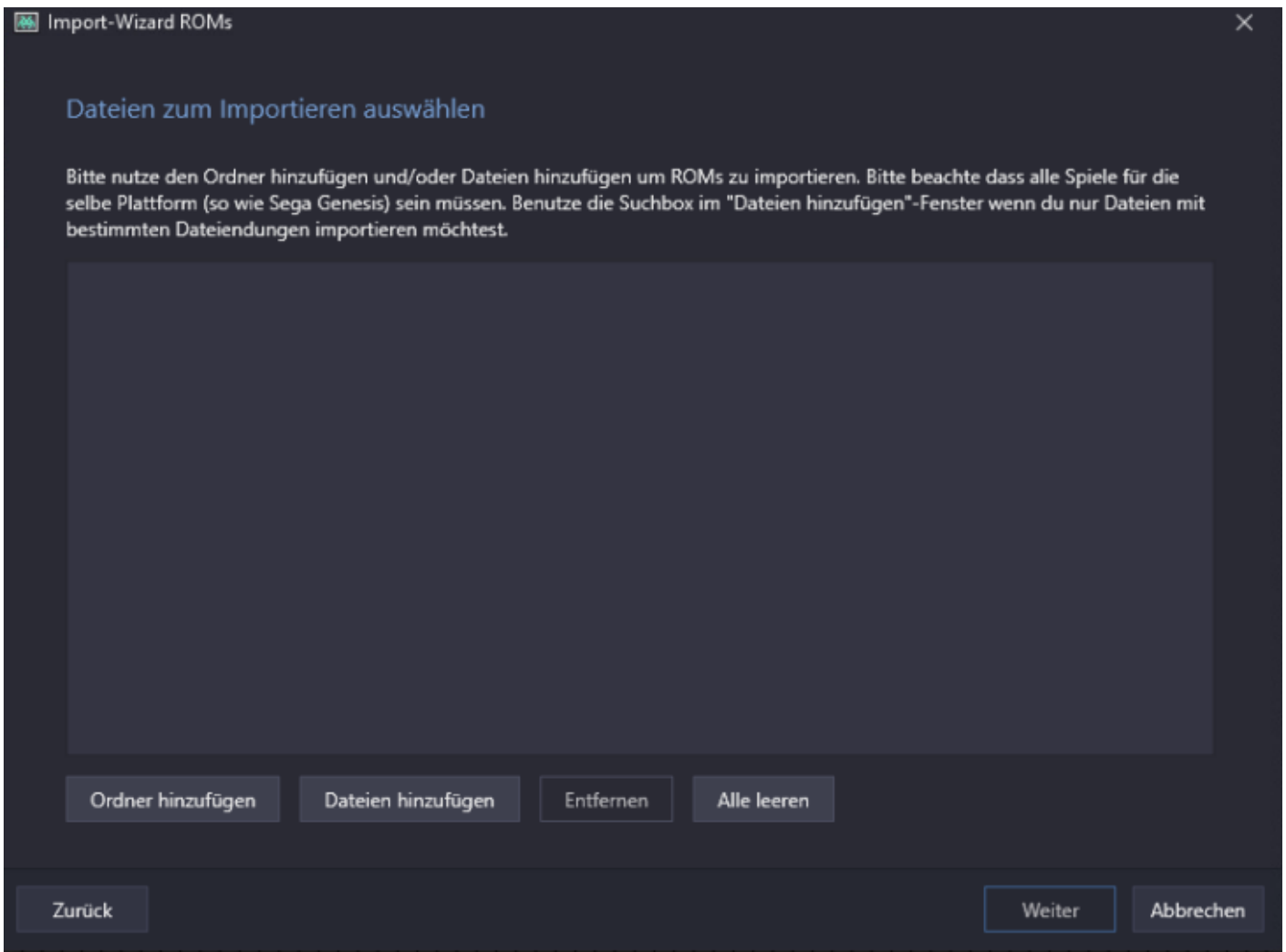
Launchbox starten.  
Dann Werkzeuge -> Importieren -> ROM Dateien



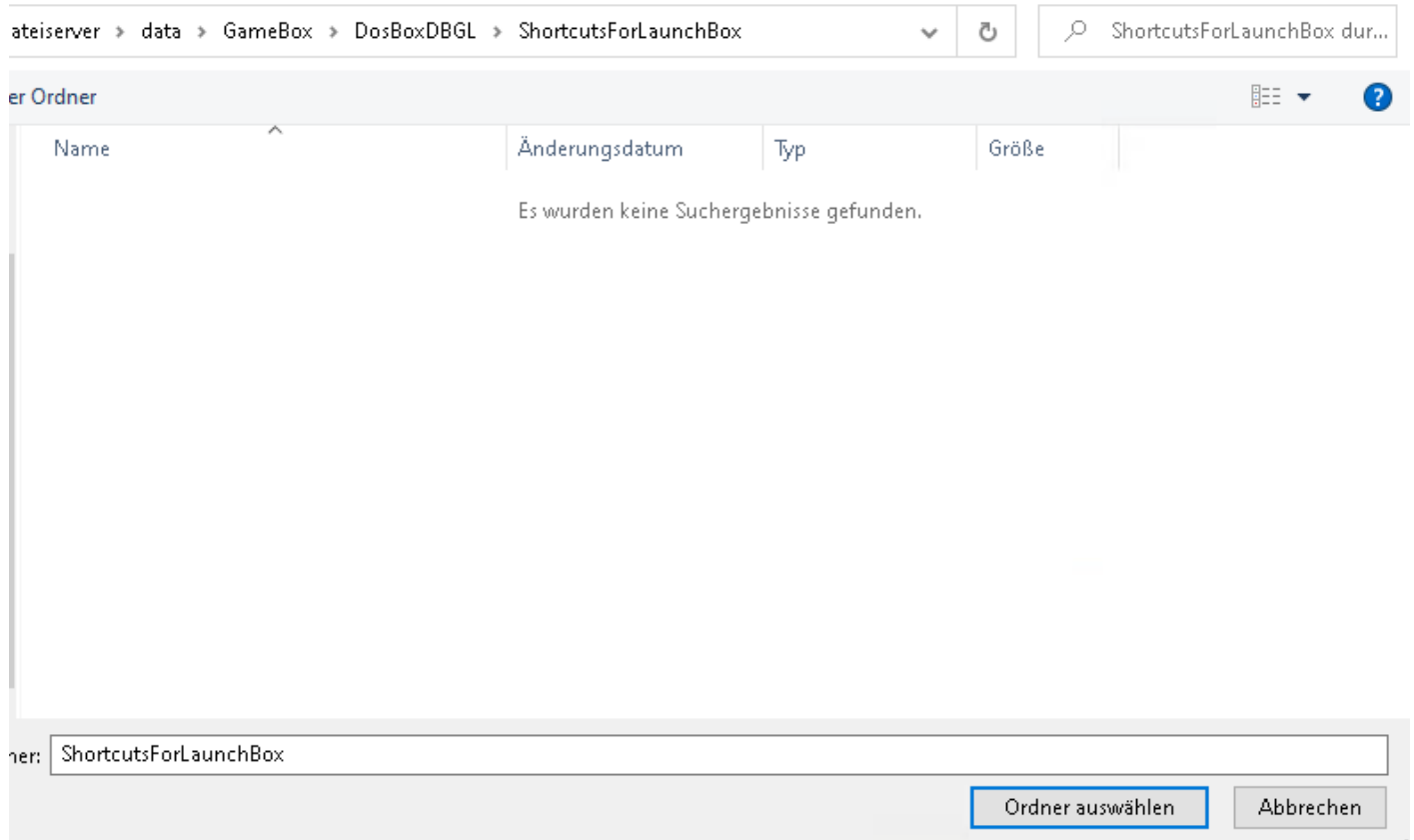
Nun auf weiter



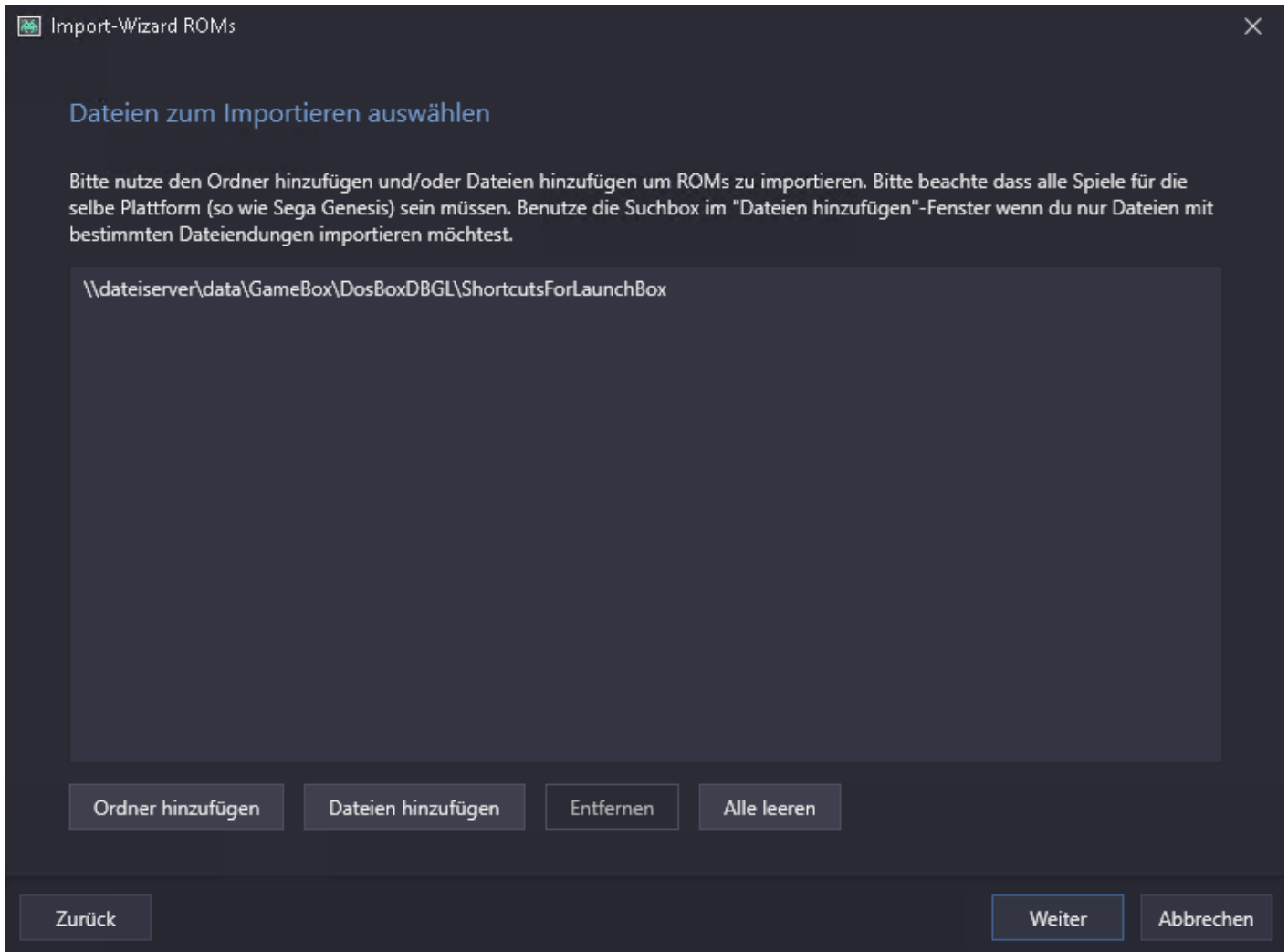
Auf Ordner hinzufügen klicken



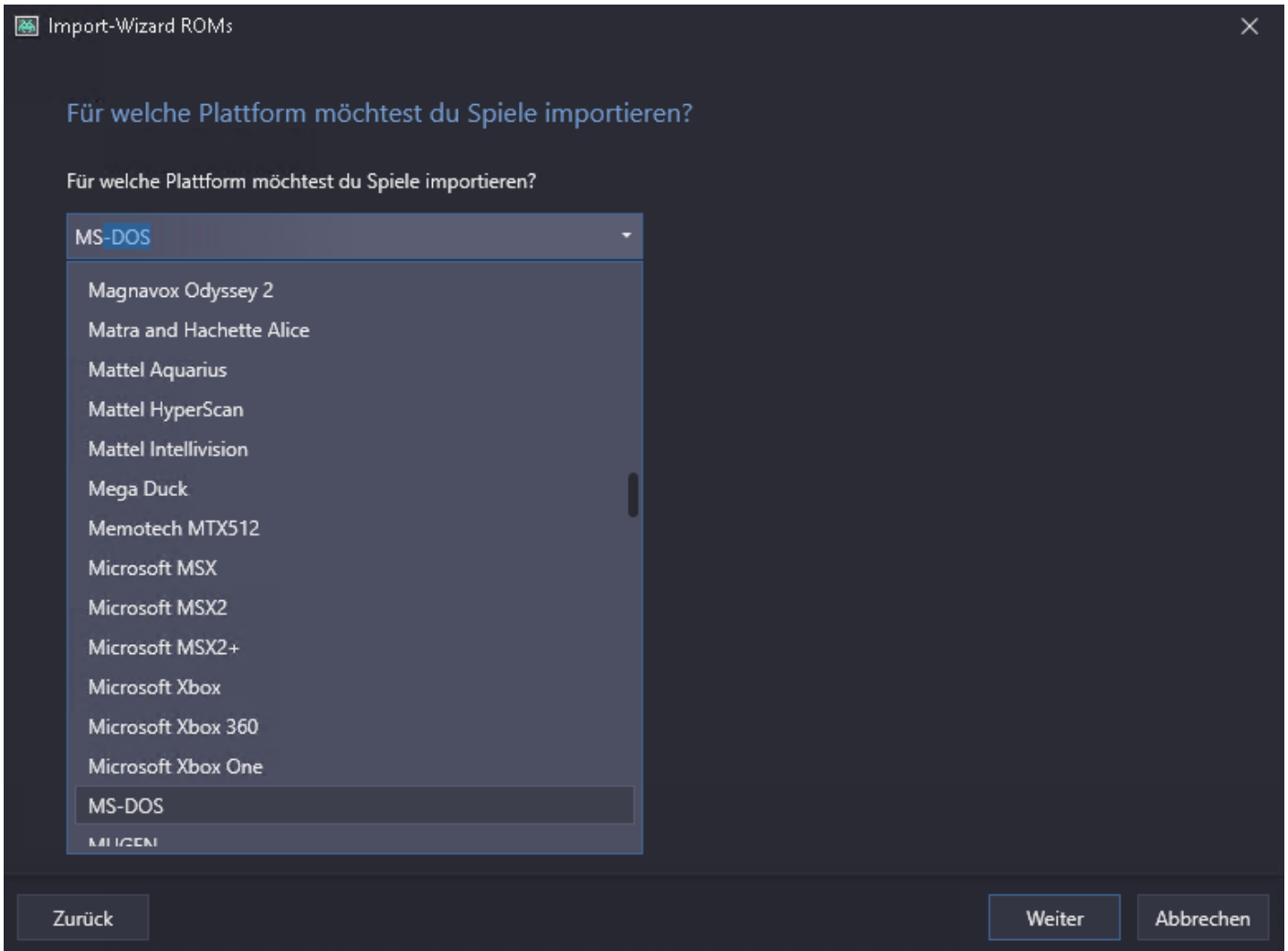
Das Verzeichnis ShortcutsForLaunchBox auswählen



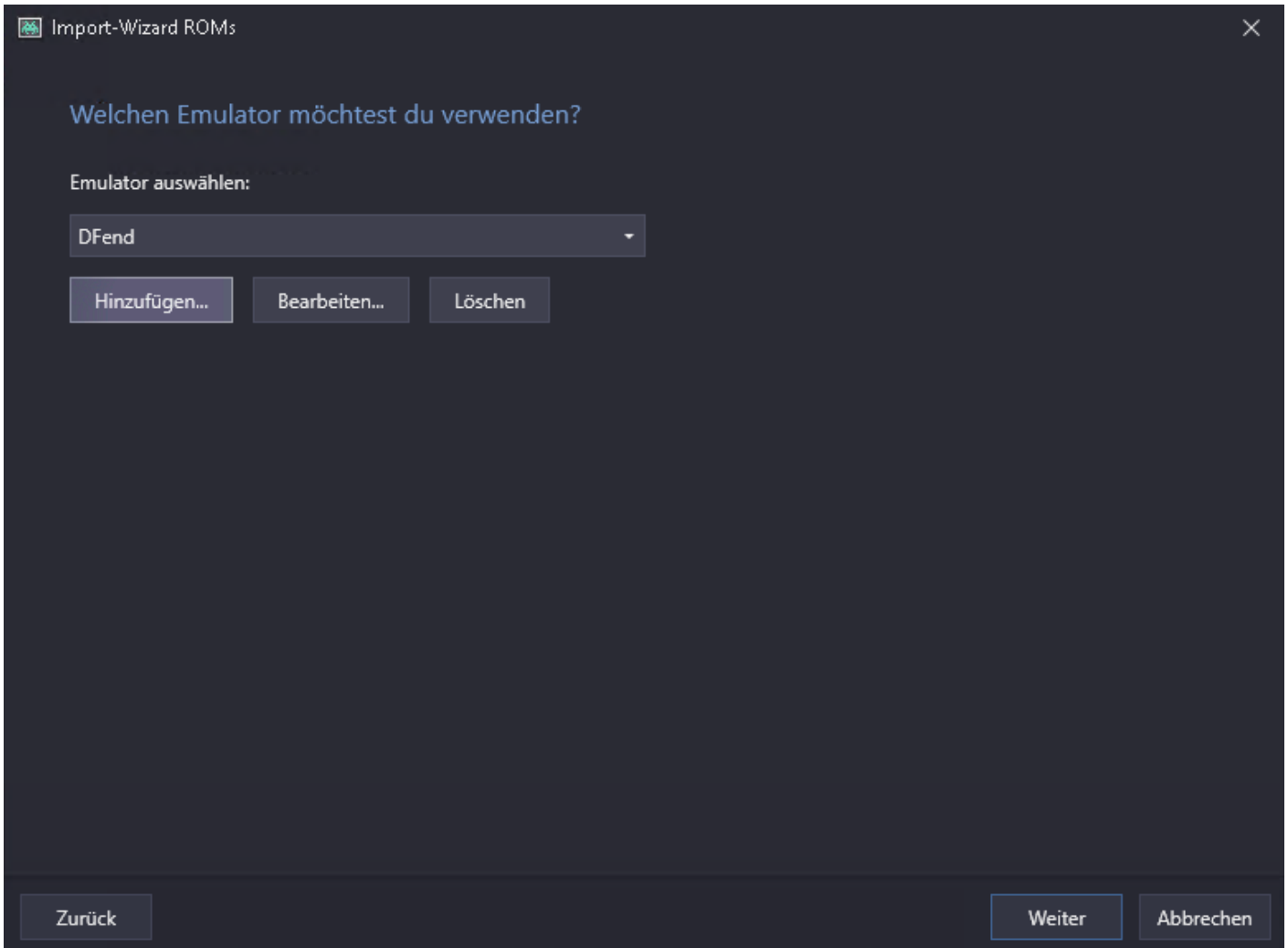
Nun ist das Verzeichnis in der Liste und auf weiter



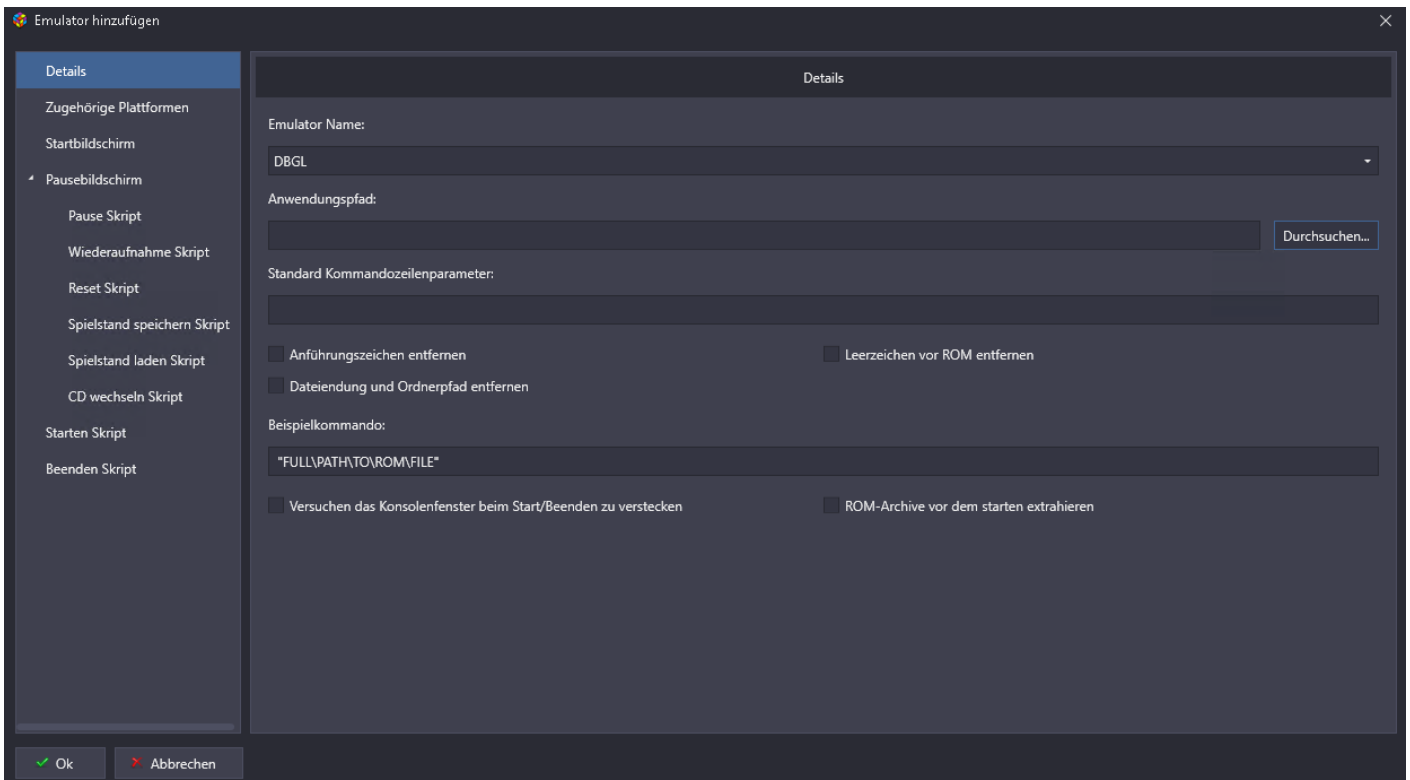
Nun die Plattform aus der Liste wählen MS-DOS (man kann auch tippen)  
Dann auf weiter



Nun beim Emulator auf Hinzufügen klicken

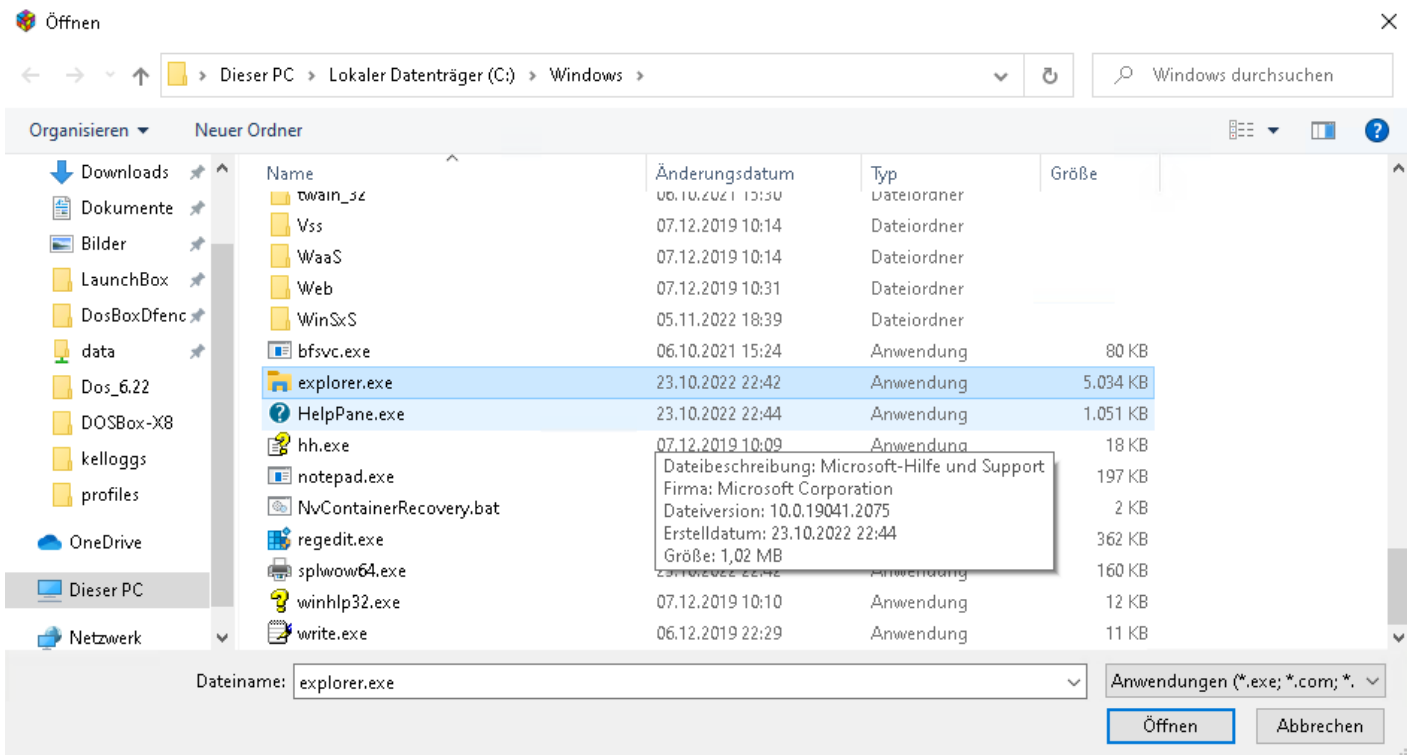


Nun als Titel DBGL eintragen und im Anwendungspfad auf Durchsuchen klicken

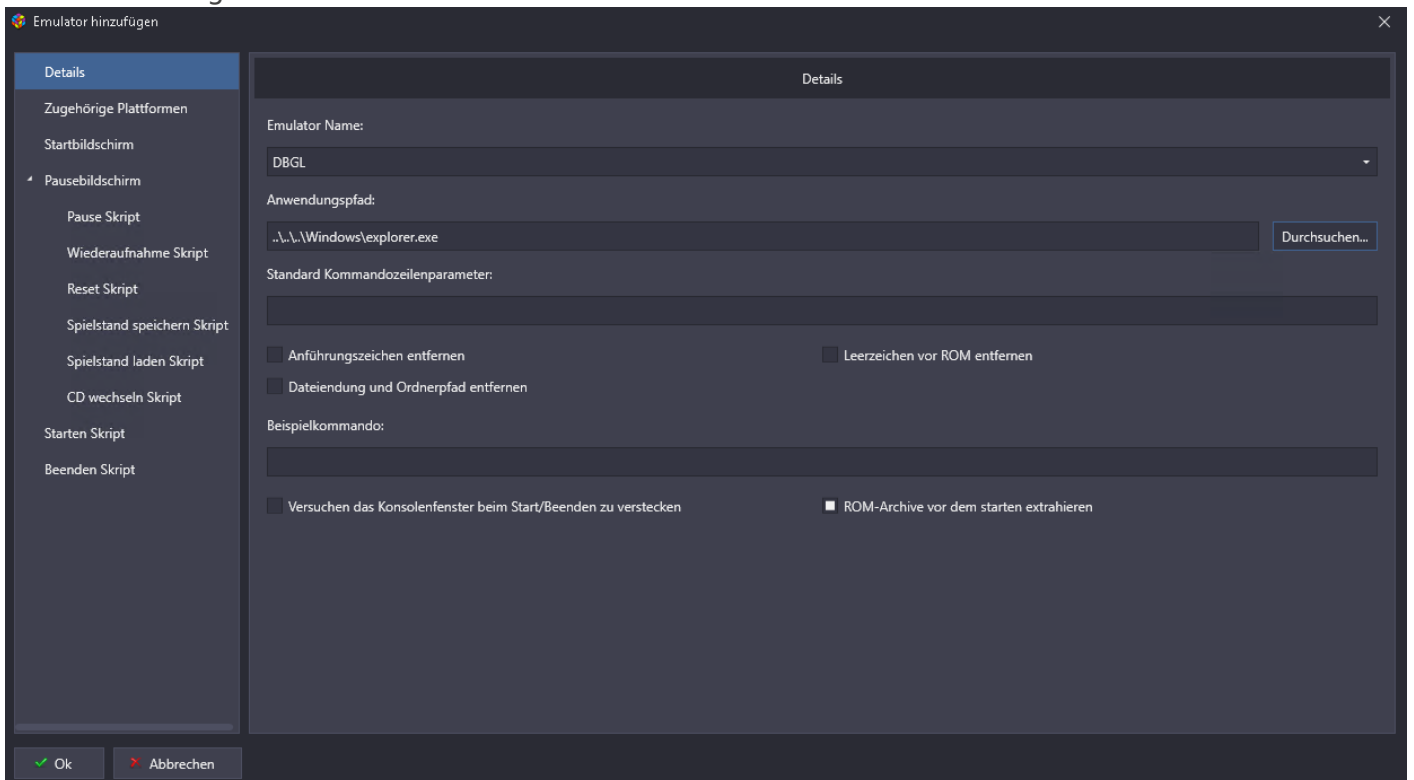


Dort dann unter c:\windows\explorer.exe auswählen.

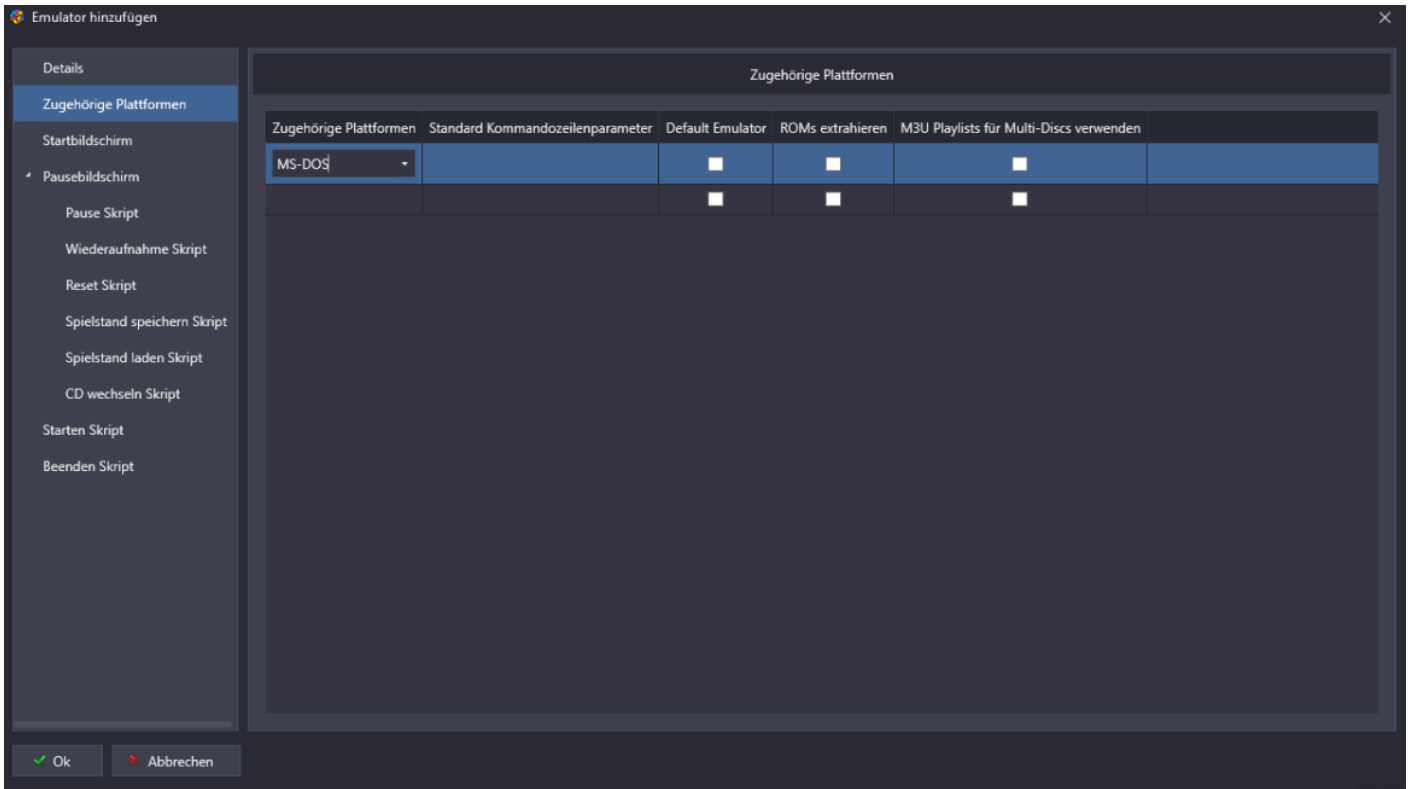
Denn unsere Dos Spiele sind ja \*.lnk also Verknüpfungen die mit der Explorer.exe geöffnet werden.



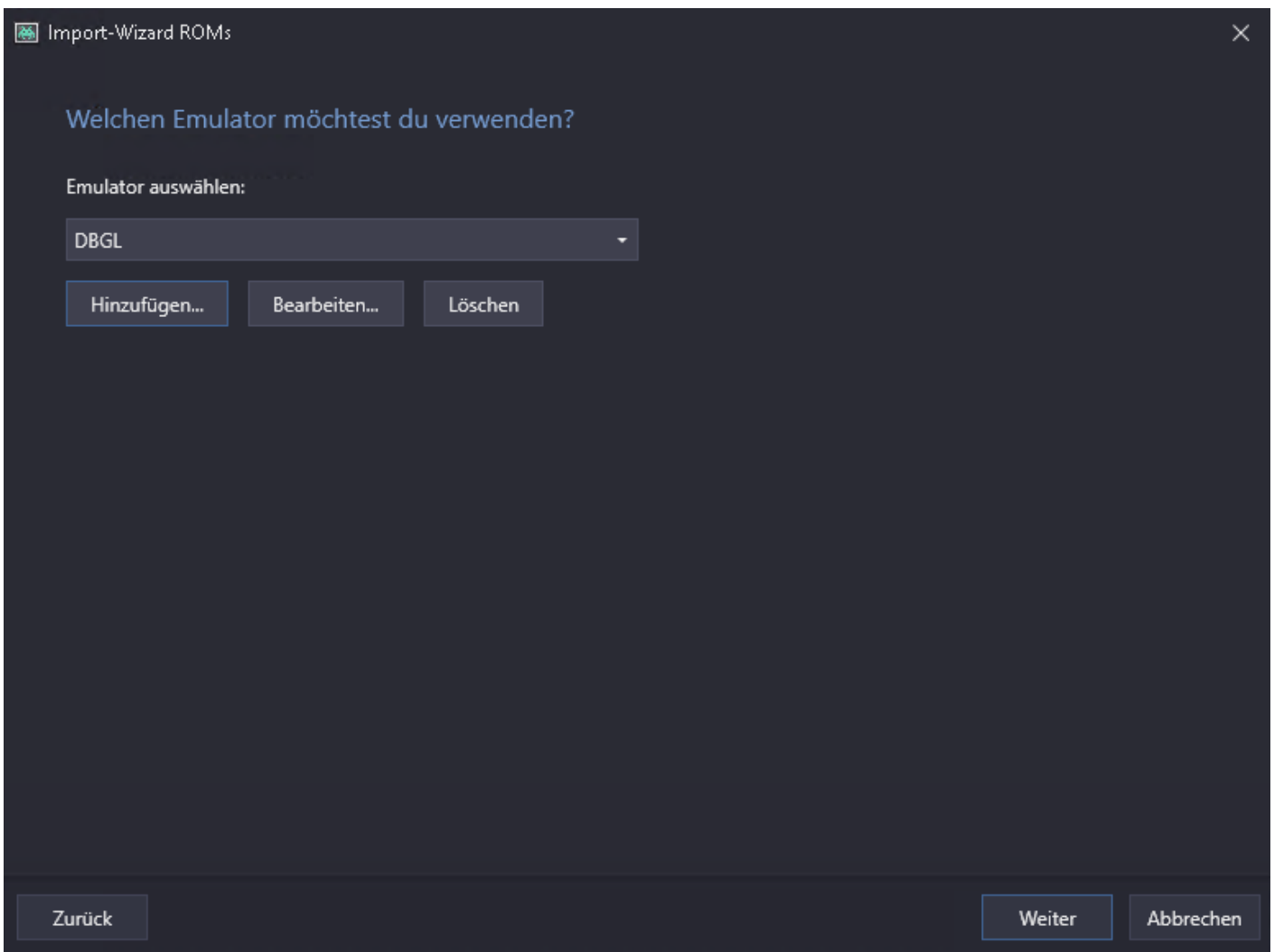
Nun sieht das ganze so aus.



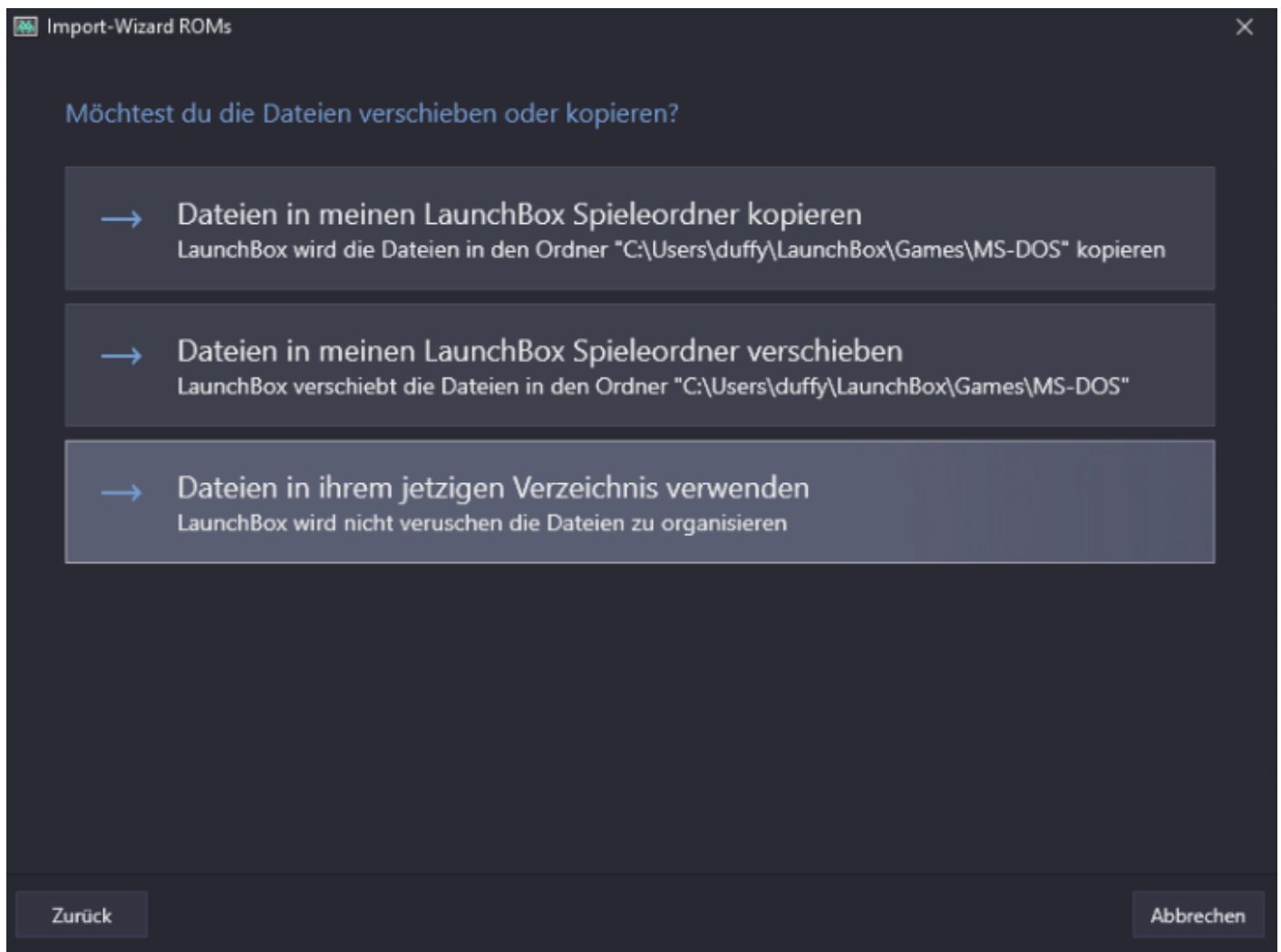
Jetzt auf den Menüpunkt Zugehörige Plattformen und MS-DOS eintippen. Dann auf OK



Nun steht unser neuer Emulator in der Liste und auf weiter klicken.



Dateien in Ihrem jetzigen Verzeichnis belassen auswählen



Einfach weiter

Möchtest du Metadaten für deine Spiele herunterladen?

In der lokalen Metadaten-Datenbank nach Spielinformationen suchen (empfohlen)

Zurück

Weiter

Abbrechen

Auch einfach weiter

Import-Wizard ROMs

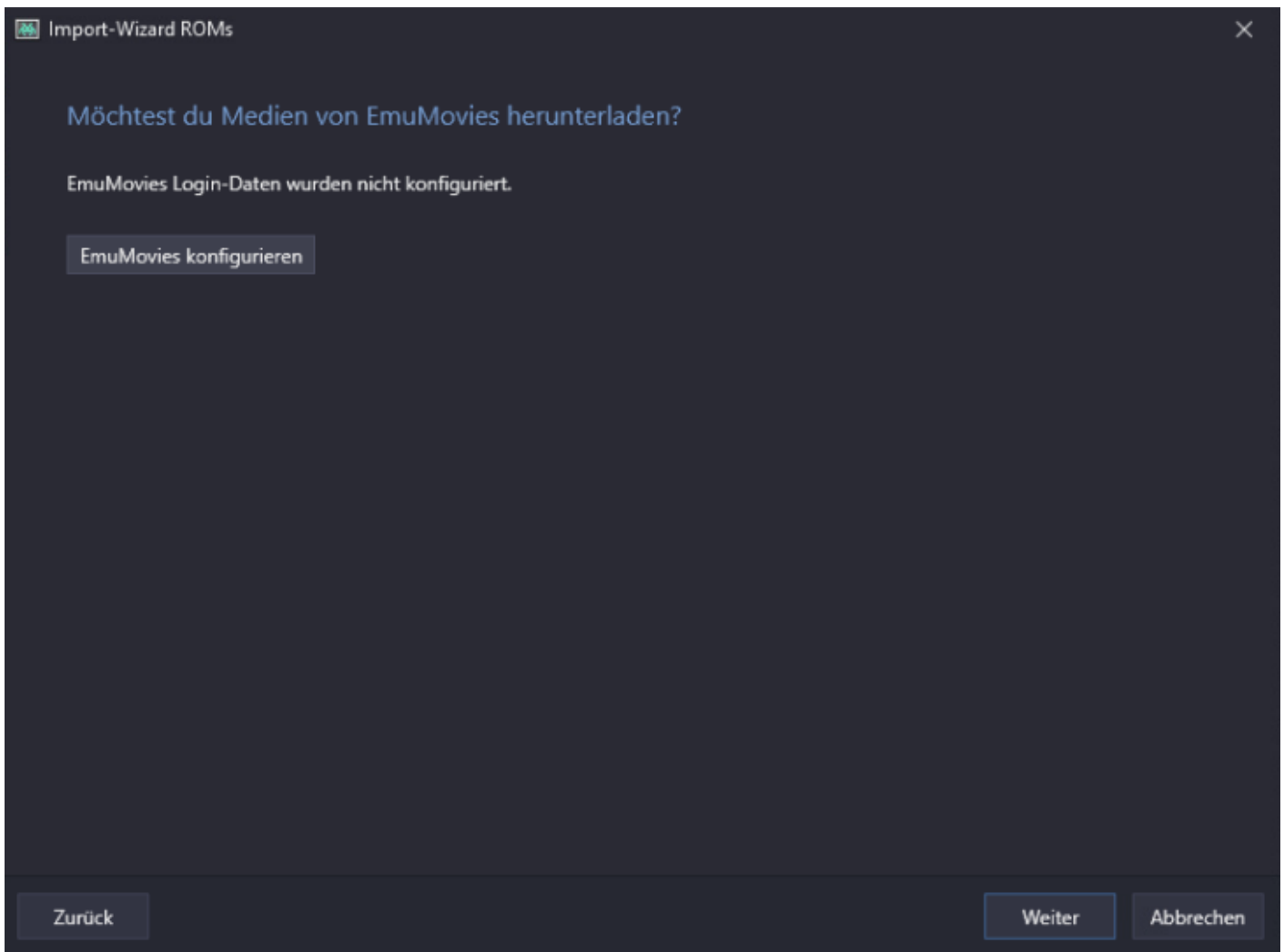
Möchtest du Grafiken für deine Spiele herunterladen?

Grafikdownload Limit (pro Grafikgruppe):

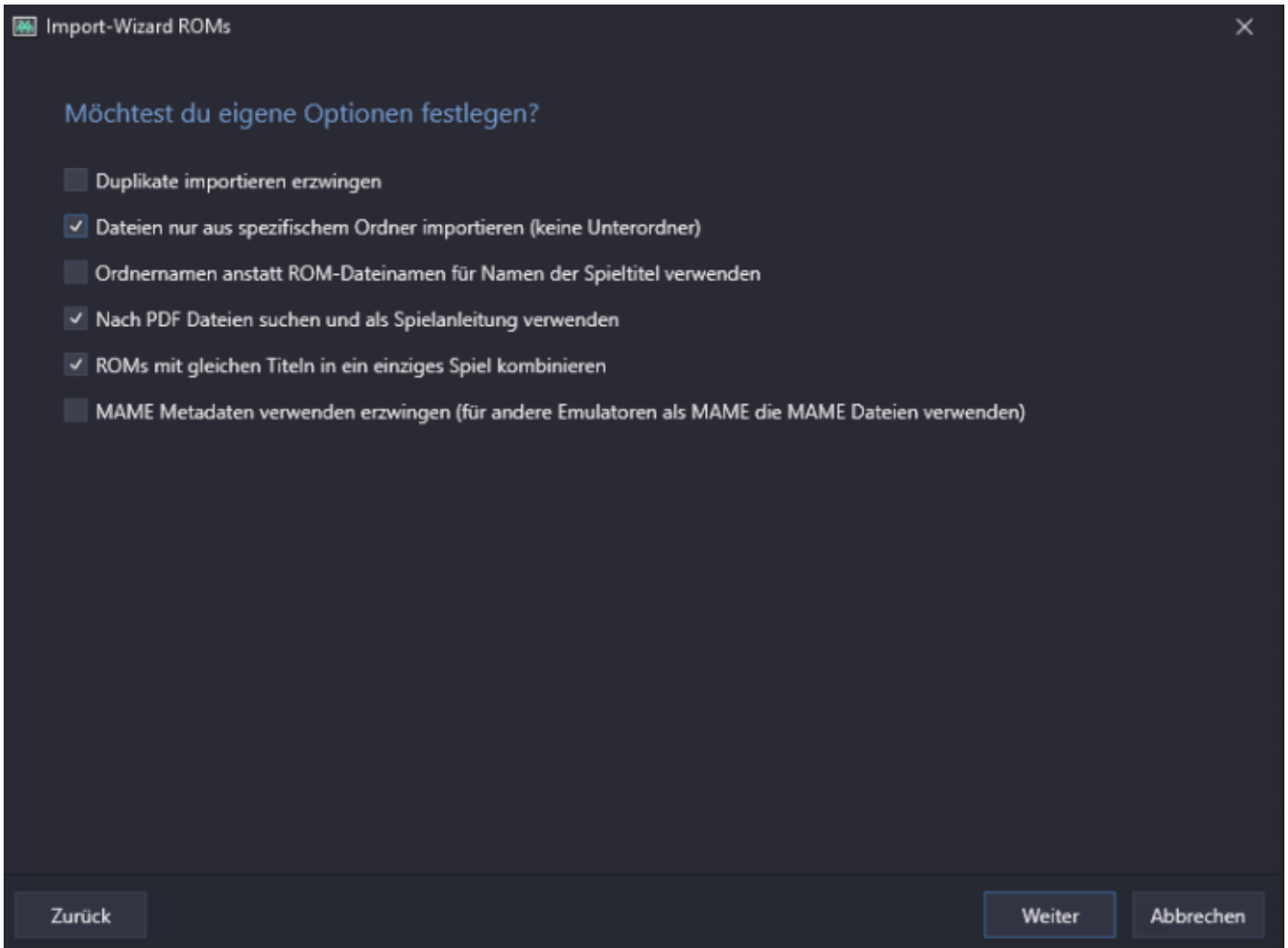
Download	Medientyp	Grafik Gruppierung
<input checked="" type="checkbox"/>	Advertisement Flyer - Back	Box Rückseite
<input checked="" type="checkbox"/>	Advertisement Flyer - Front	Boxes
<input checked="" type="checkbox"/>	Arcade - Cabinet	
<input checked="" type="checkbox"/>	Arcade - Circuit Board	
<input checked="" type="checkbox"/>	Arcade - Control Panel	
<input checked="" type="checkbox"/>	Arcade - Controls Information	
<input checked="" type="checkbox"/>	Arcade - Marquee	Marquees
<input checked="" type="checkbox"/>	Banner	Marquees
<input checked="" type="checkbox"/>	Big Box Cinematix Theme Video	
<input checked="" type="checkbox"/>	Box - 3D	3D Boxes
<input checked="" type="checkbox"/>	Box - Back	Box Rückseite

Ähnliche Grafiken löschen (empfohlen)

Wer ein EmuMovie Konto hat, hier Daten eingeben

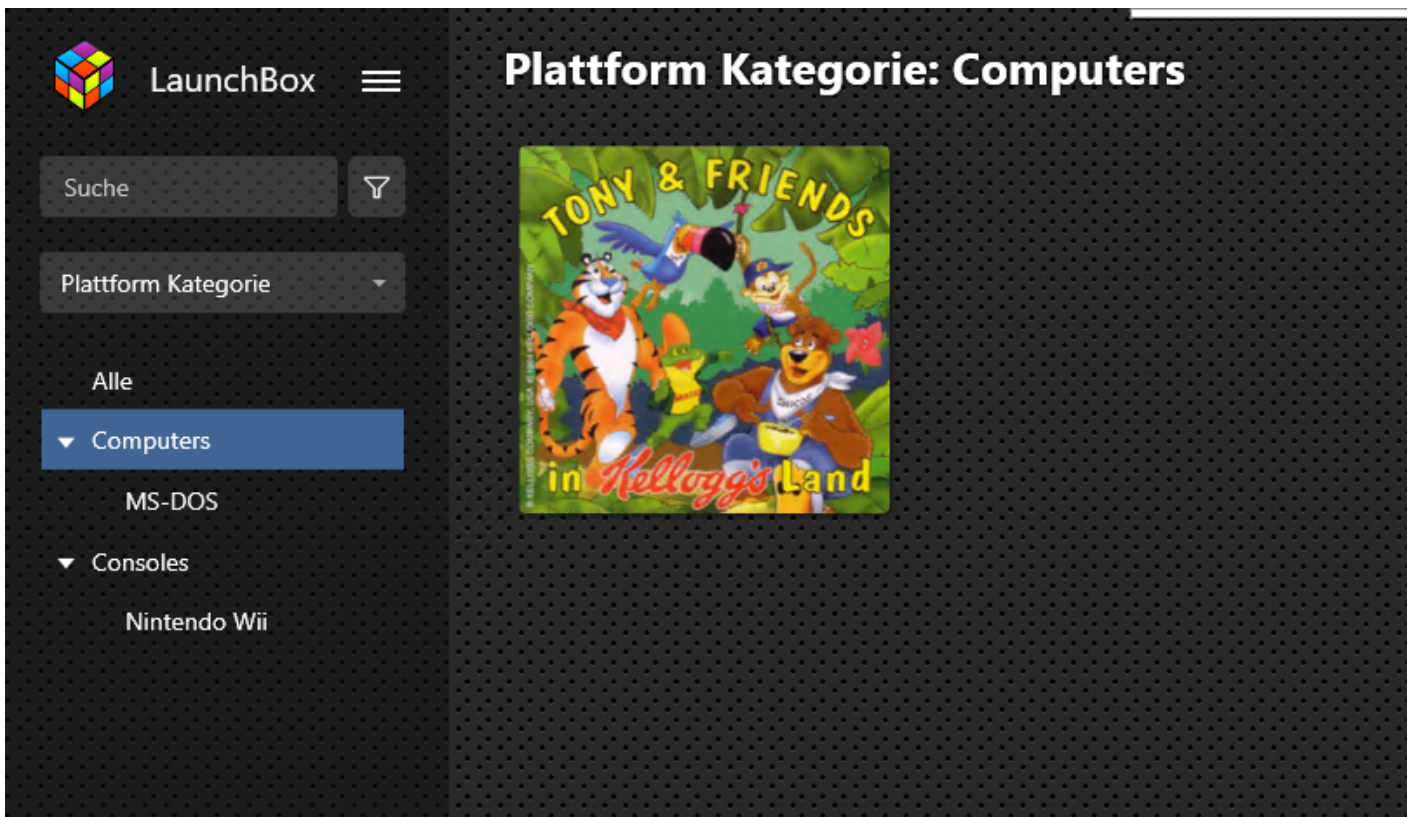


Haken bei Dateien nur aus speziifischen Ordner importieren (keine Unterordner) einhaken !Wichtig!  
Alles andere so lassen und weiter



Jetzt werden die Spiele aufgelistet und fertigstellen klicken





## Joystick hinzufügen

um Probleme mit Joystickzuordnung in DosBOX zu vermeiden nutzen wir ein Tool zum rebinden vom Joystick buttons und Axen auf Tasten

<https://github.com/AntiMicro/antimicro/releases>

Dort am besten die portable Version herunterladen.

Diese an ins DBGL Hauptverzeichnis im Unterverzeichnis Antimicro entpacken.

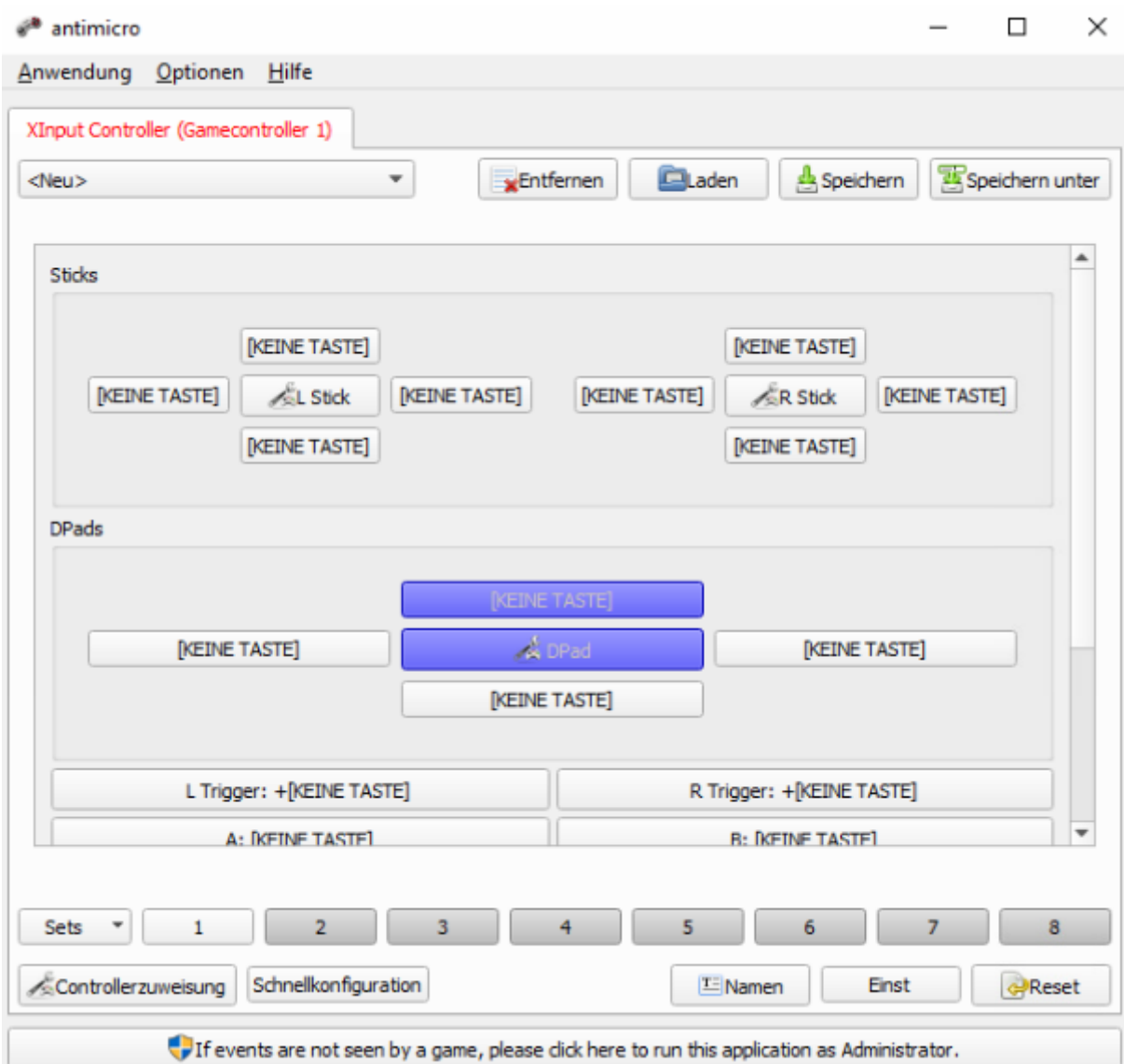
Netzwerk > dateiserver > data > GameBox > DosBoxDBGL

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
captures	06.11.2022 10:20	Dateiordner	
db	06.11.2022 10:40	Dateiordner	
DOSBox-0.74-3	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
DOSBoxDaum_20150125	06.11.2022 08:39	Dateiordner	
DOSGames	06.11.2022 09:06	Dateiordner	
dosroot	06.11.2022 09:31	Dateiordner	
export	10.08.2022 11:15	Dateiordner	
lib	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
profiles	06.11.2022 10:03	Dateiordner	
ShortcutsForLaunchBox	06.11.2022 11:27	Dateiordner	
templates	06.11.2022 08:50	Dateiordner	
xsl	06.11.2022 08:28	Dateiordner	
add.bat	06.11.2022 08:28	Windows-Batchda...	1 KB
COPYING	06.11.2022 08:28	Datei	18 KB
dbgl.cmd	06.11.2022 08:28	Windows-Befehlss...	1 KB
dbgl.jar	06.11.2022 08:28	Executable Jar File	1.330 KB
dbglcons.cmd	06.11.2022 08:28	Windows-Befehlss...	1 KB
launch.exe	06.11.2022 08:28	Anwendung	201 KB
readme.txt	06.11.2022 08:28	Textdokument	1 KB
settings.conf	06.11.2022 09:34	CONF-Datei	11 KB
antimicro	06.11.2022 12:07	Dateiordner	

Nun Antimicro Starten.

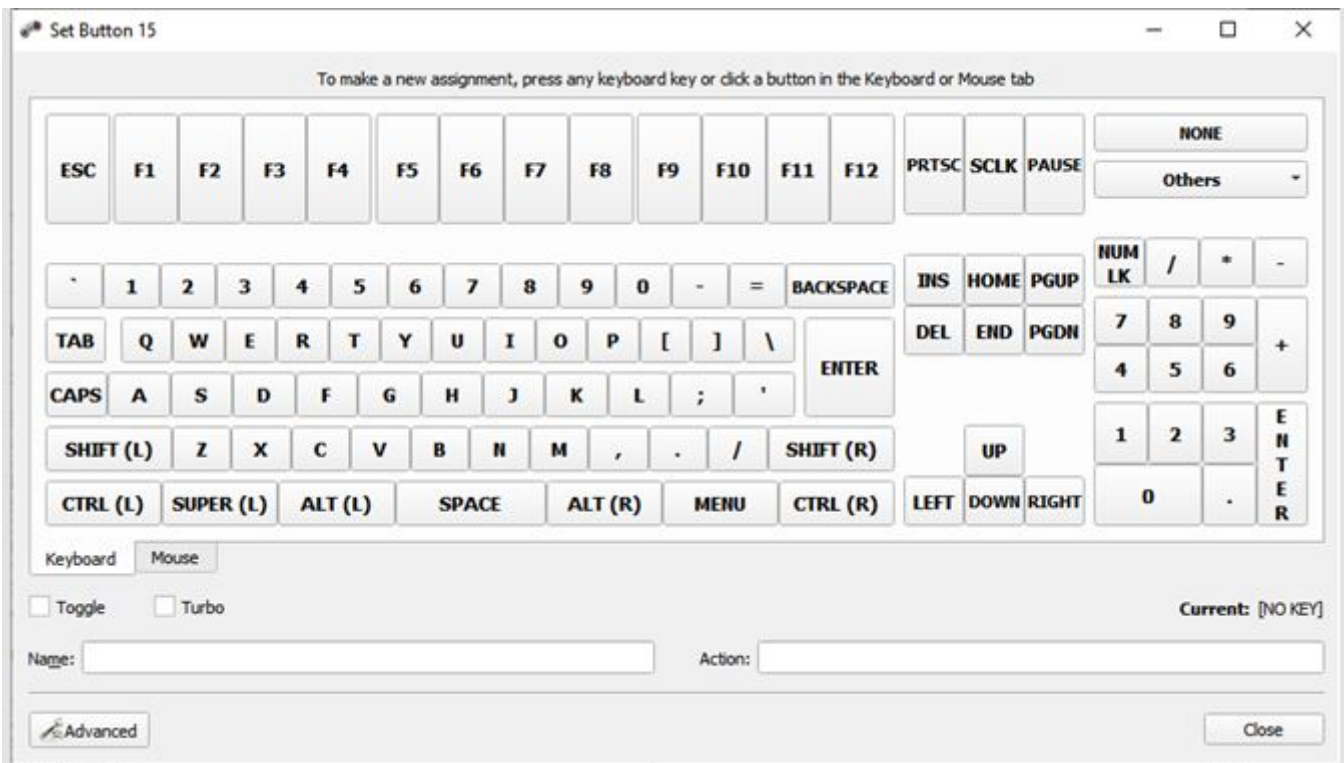
Wenn man eine Taste auf dem Controller drückt oder das Steuerkreuz betätigt wird diese Taste markiert.

Nun auf die Taste klicken

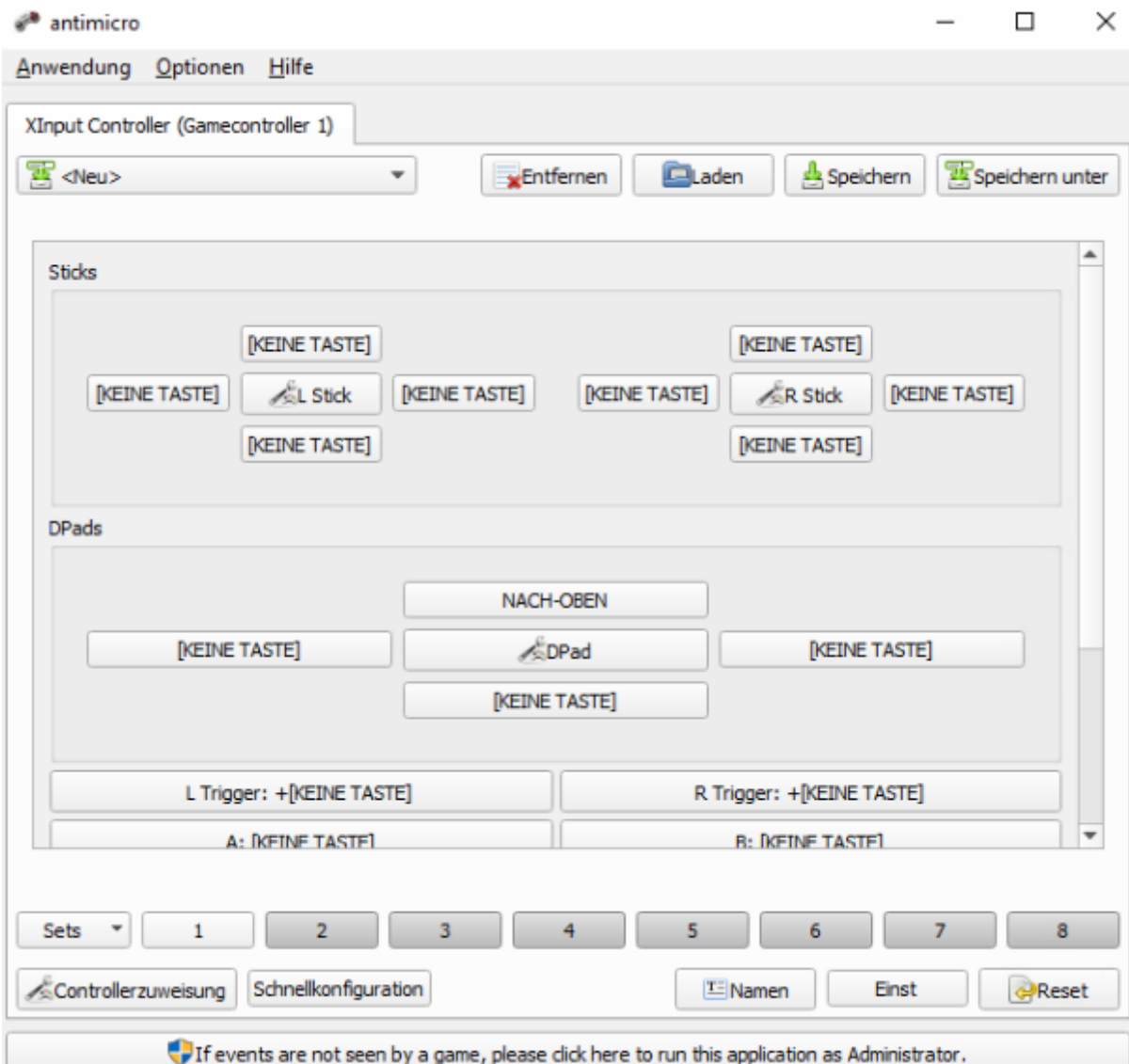


Nun auf Keine Taste klicken, dann erscheint eine Tastatur und man wählt die Taste aus die gesendet werden soll.

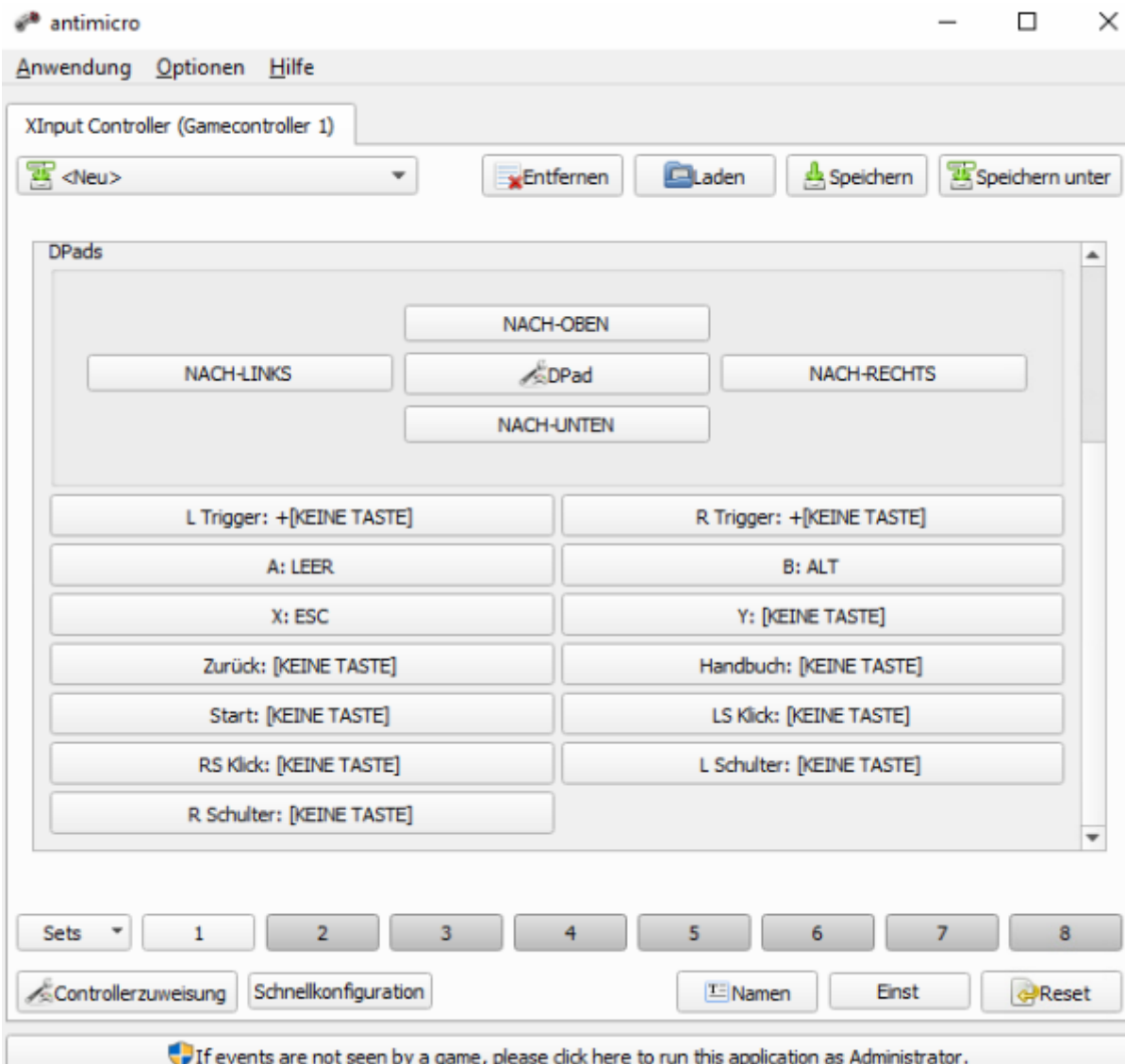
Hier zum Beispiel Pfeil nach oben, da das D-Pad nach oben gedrückt wird.



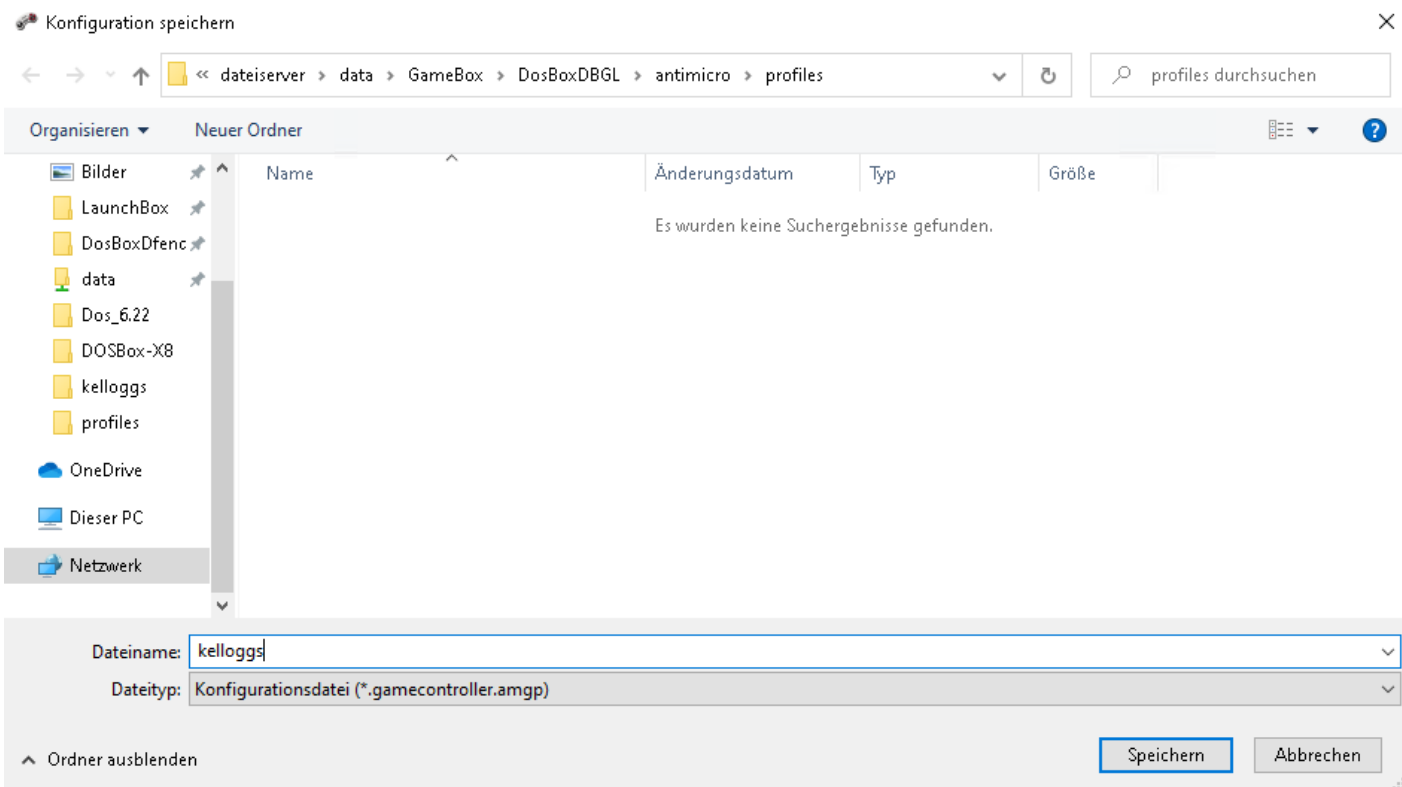
Nun ist die Taste zugewiesen.



Dies für alle Tasten die in diesem Spiel benötigt werden, wiederholen.  
In unserem Beispiel Kelloggs sind es die Pfeiltasten die ESC, Space,Enter und Alt Taste

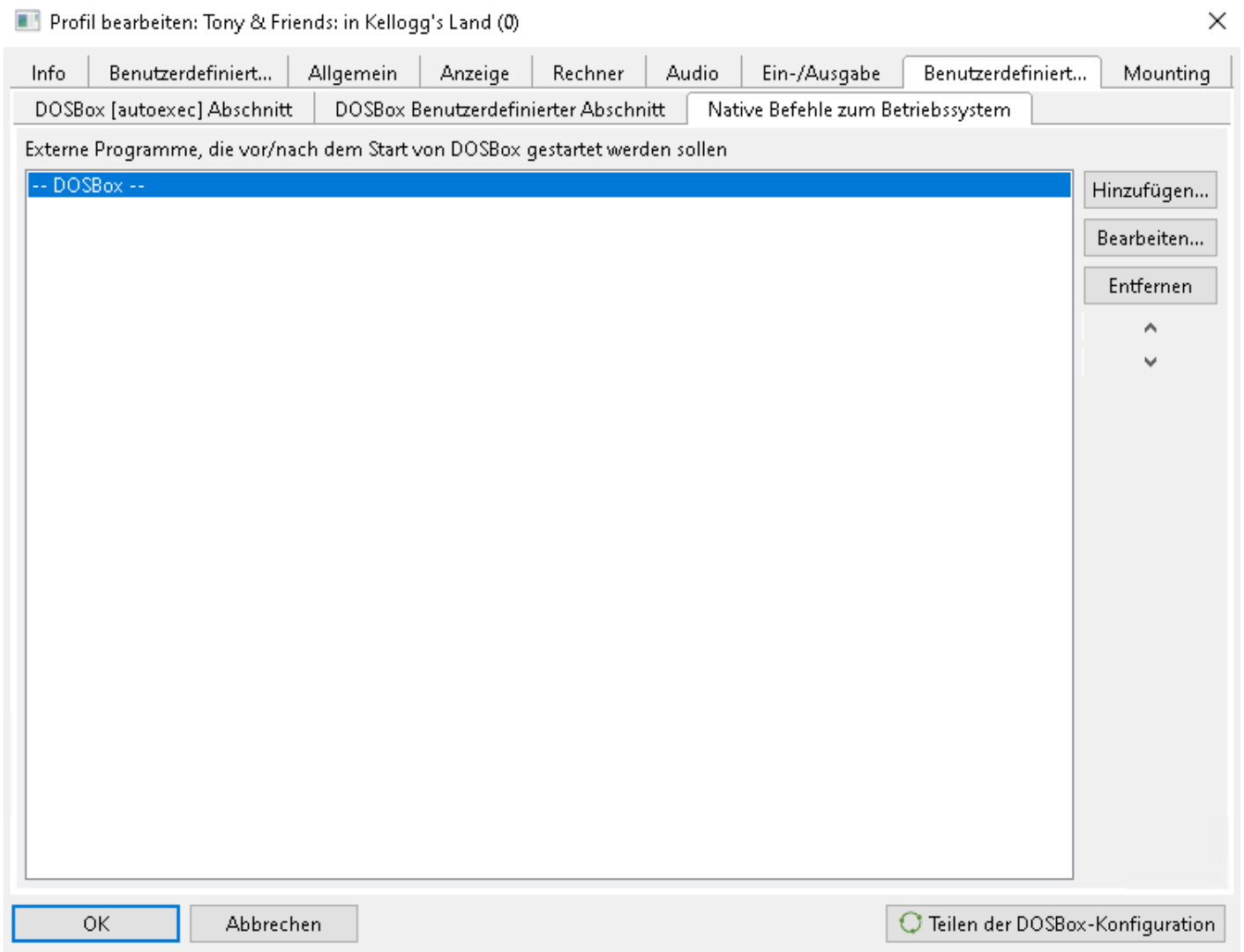


Speichern unter  
und unten nur den namen eingeben hier z.b kelloggs.

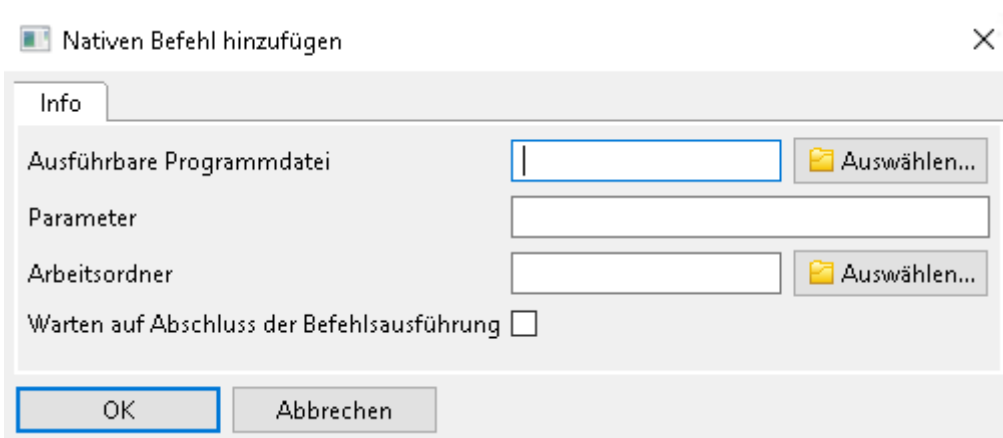


Fertig. Antimicro kann geschlossen werden oder noch weitere Profile anlegen.

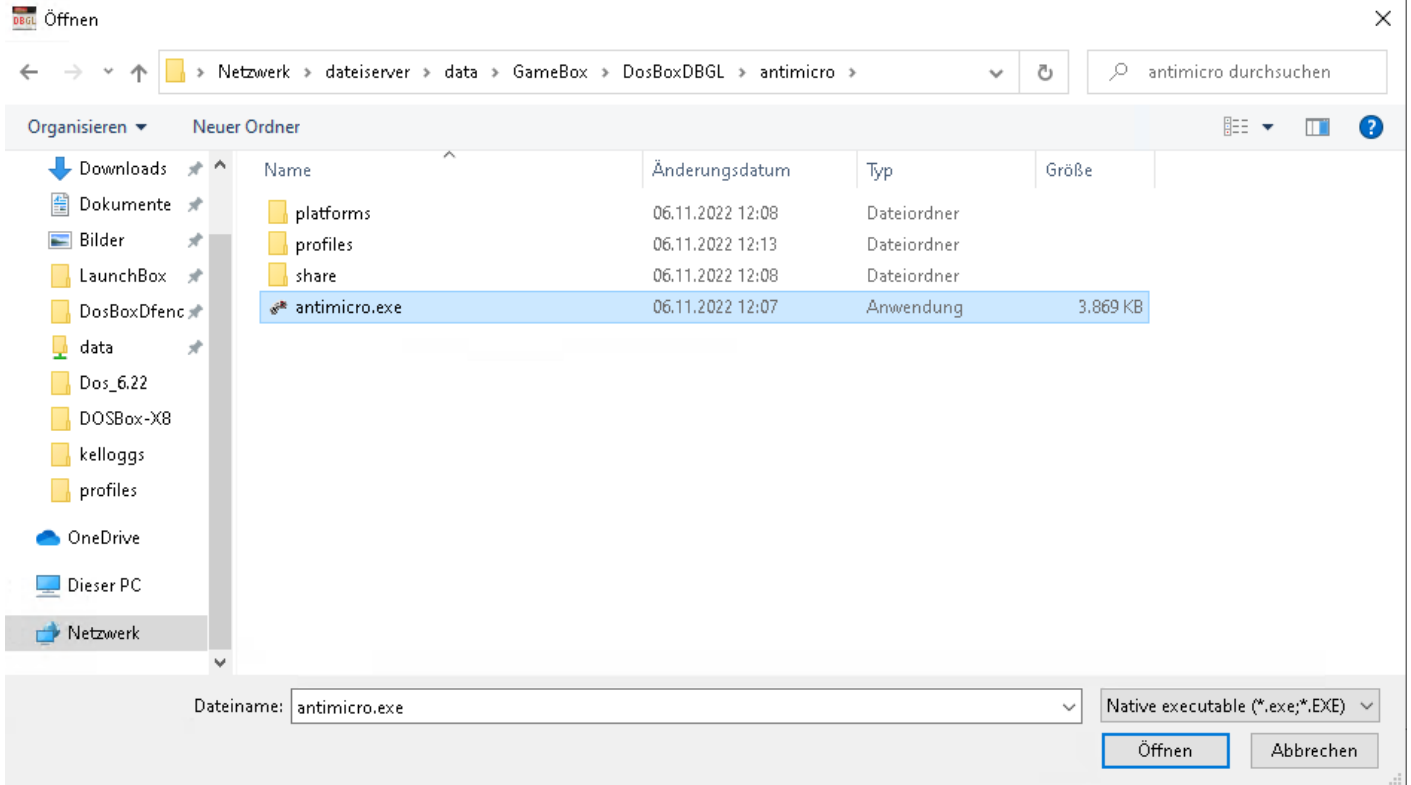
Nun DBGL öffnen und rechtecklick auf das Profil des spiels dessen Antimicroprofil wir laden wollen.  
Nun auf Benutzerdefiniert -> Native Befehle zum Betriebssystem gehen und auf Hinzufügen klicken



Nun in dem Fenster bei Ausführbare Programmdatei auf auswählen klicken



Nun kommt der öffnen Dialog und antimicro.exe auswählen



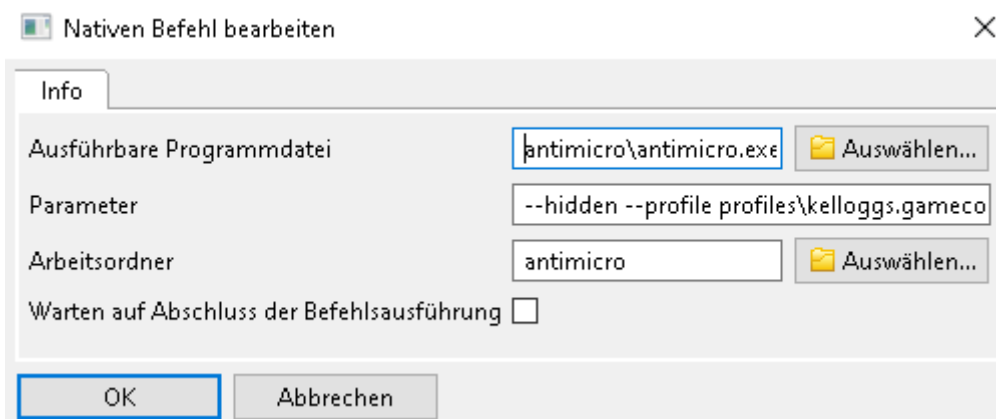
Als Paramter tragen wir ein :

Kelloggs bei anderen spielen natürlich durch das jeweilige gespeicherte Profil ersetzen.

```
--hidden --profile profiles\kelloggs.gamecontroller.amgp
```

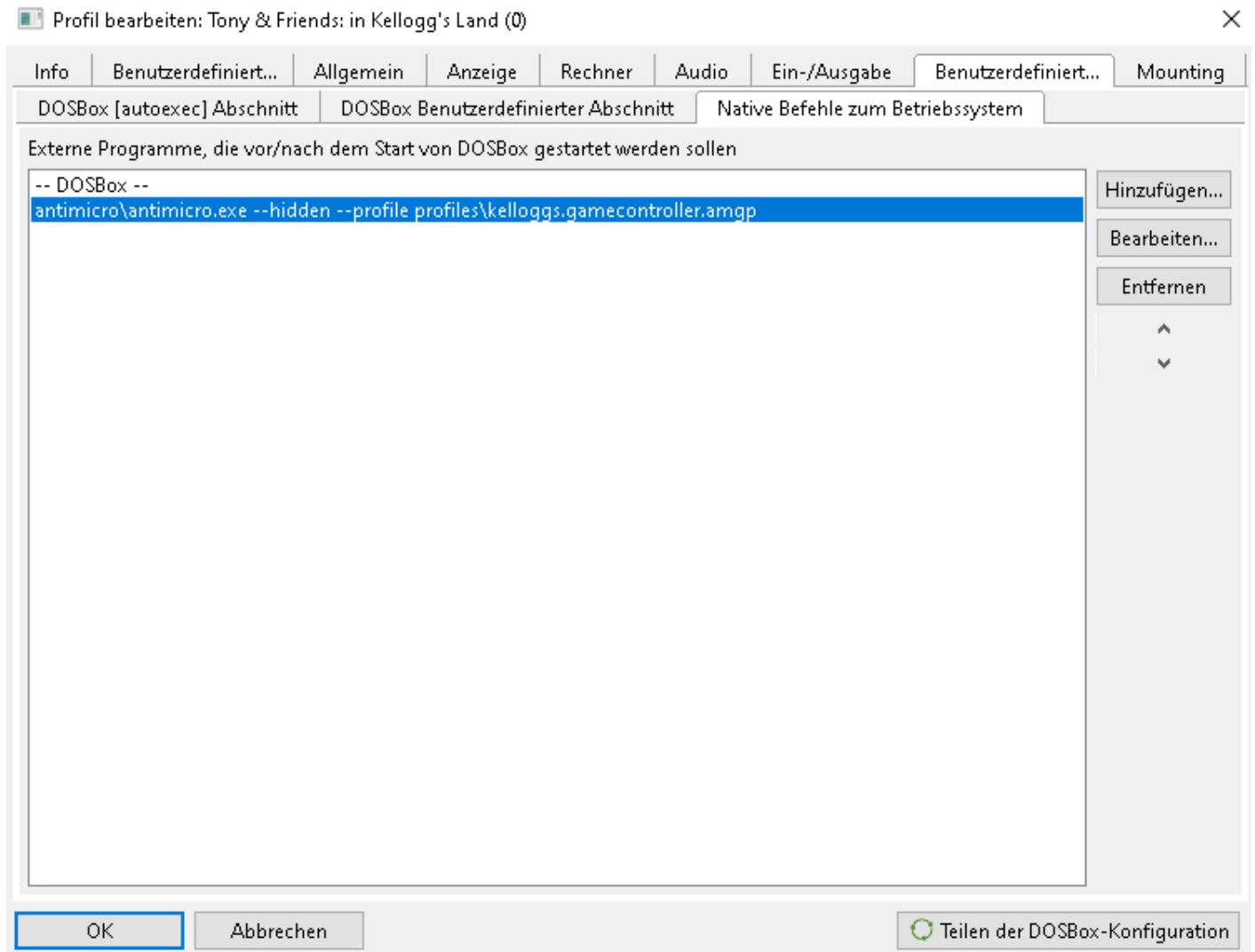
Der Haken bei : warten auf Abschluss der Befehlsausführung muss raus!

Dann auf OK

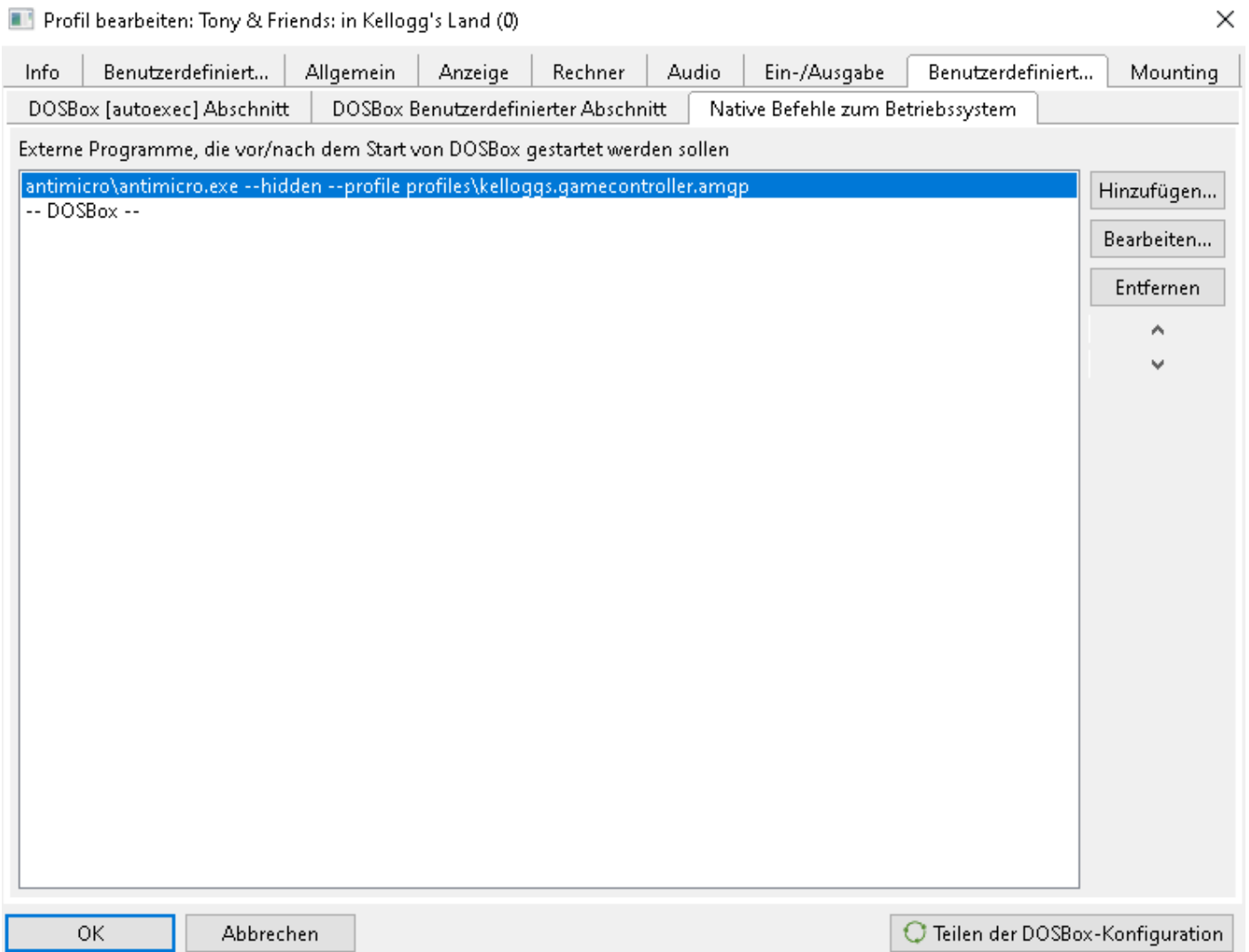


Nun mit den Pfeilen antimicro vor die dosbox schieben

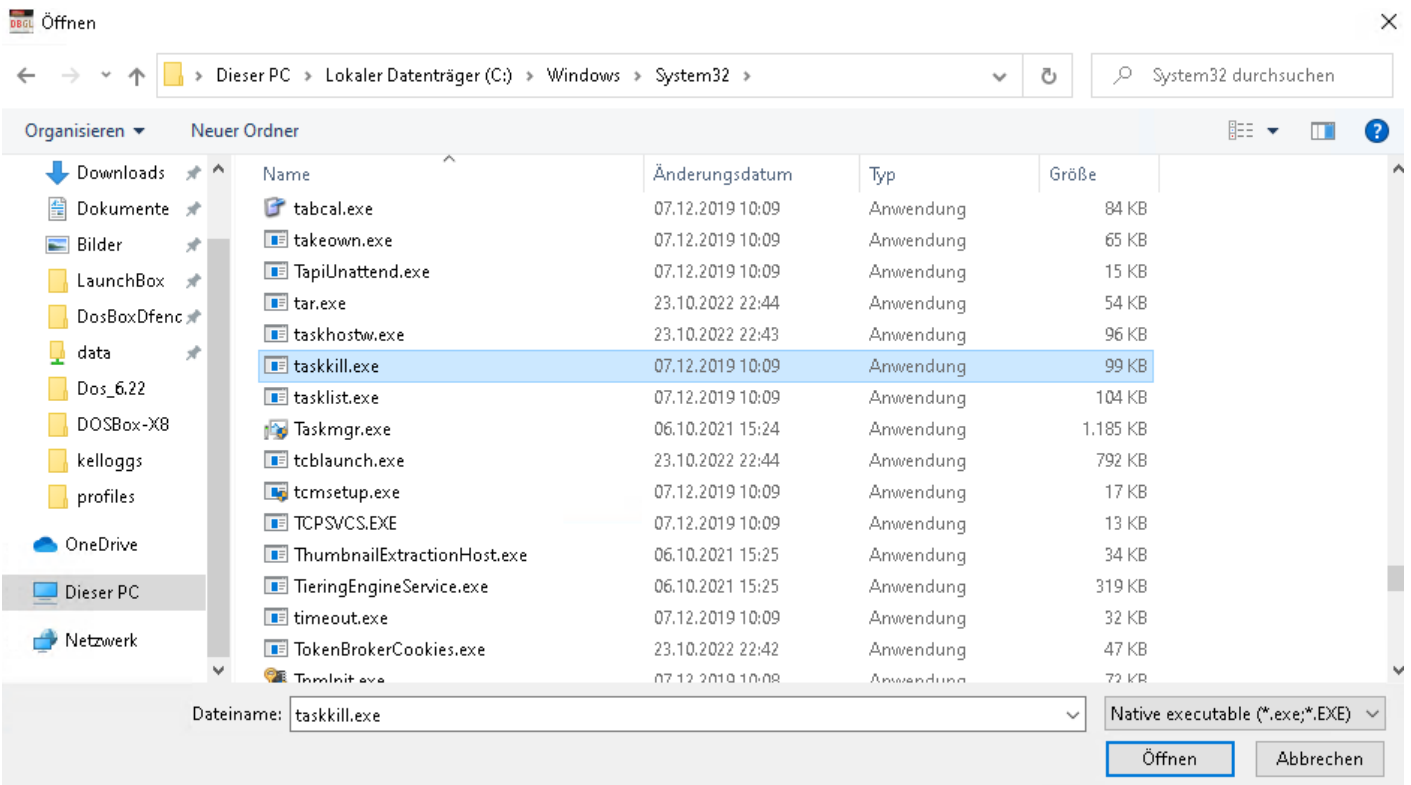
Vorher



Nachher

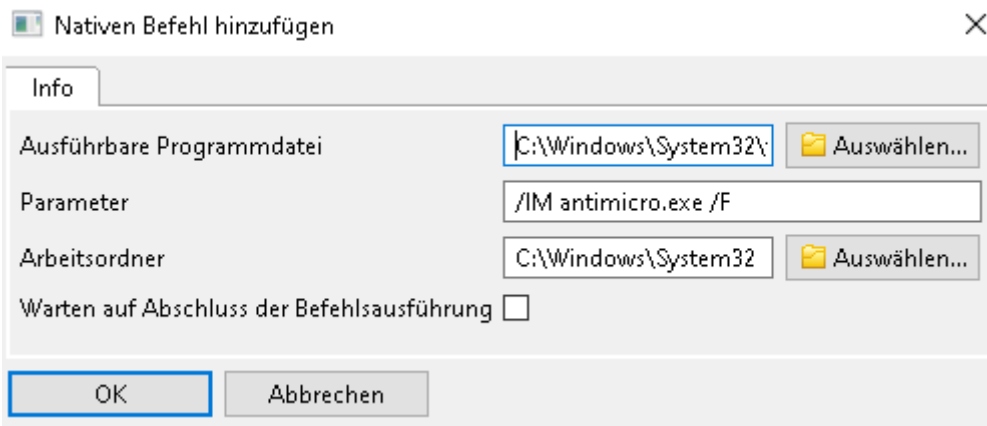


Nun noch einen beenden Parameter der antimicro schließt wenn dosbox beendet wird.  
Wieder auf hinzufügen. Dann wieder  
Ausführbare Programmdatei auf auswählen klicken.  
Dort c:\windows\system32\taskkill.exe auswählen



Nun als Parameter

```
/IM antimicro.exe /F
```



Auf ok klicken.

Nun die Reihenfolge ändern das der Parameter nach der dosbox ist  
Vorher

Info Benutzerdefiniert... Allgemein Anzeige Rechner Audio Ein-/Ausgabe Benutzerdefiniert... Mounting

DOSBox [autoexec] Abschnitt DOSBox Benutzerdefinierter Abschnitt Native Befehle zum Betriebssystem

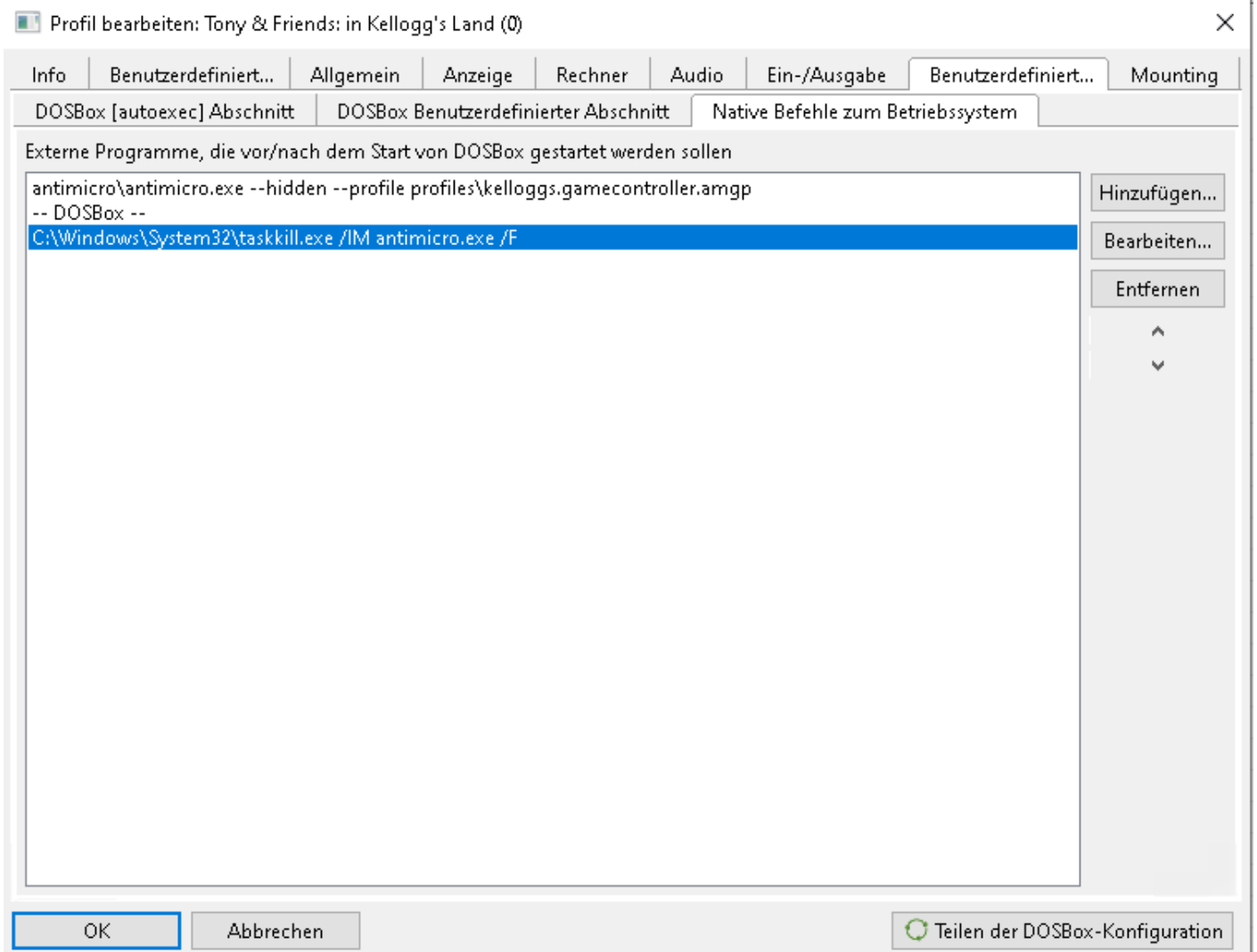
Externe Programme, die vor/nach dem Start von DOSBox gestartet werden sollen

```
C:\Windows\System32\taskkill.exe /IM antimicro.exe /F  
antimicro\antimicro.exe --hidden --profile profiles\kelloggs.gamecontroller.amgp  
-- DOSBox --
```

Hinzufügen...  
Bearbeiten...  
Entfernen  
^  
v

OK Abbrechen Teilen der DOSBox-Konfiguration

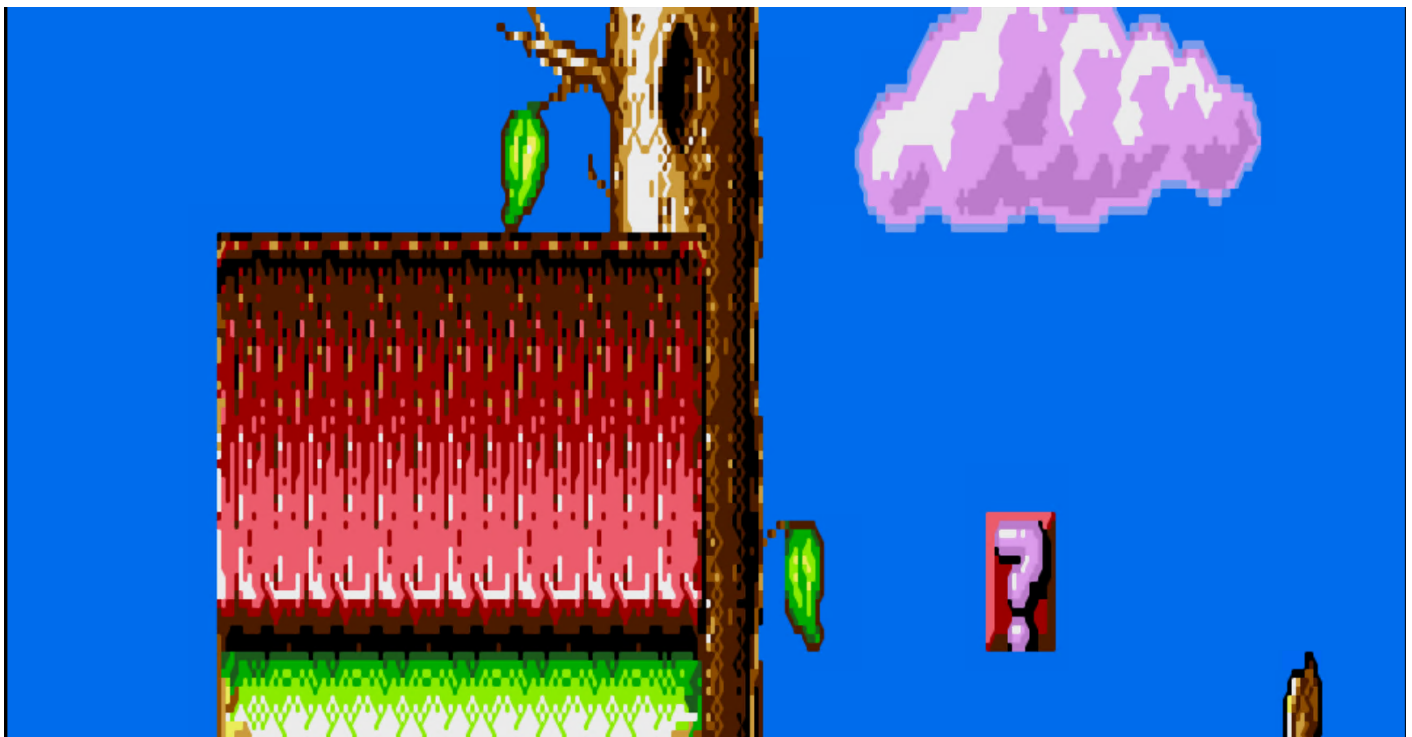
Nachher



fertig Antimicro eingebunden in DBGL

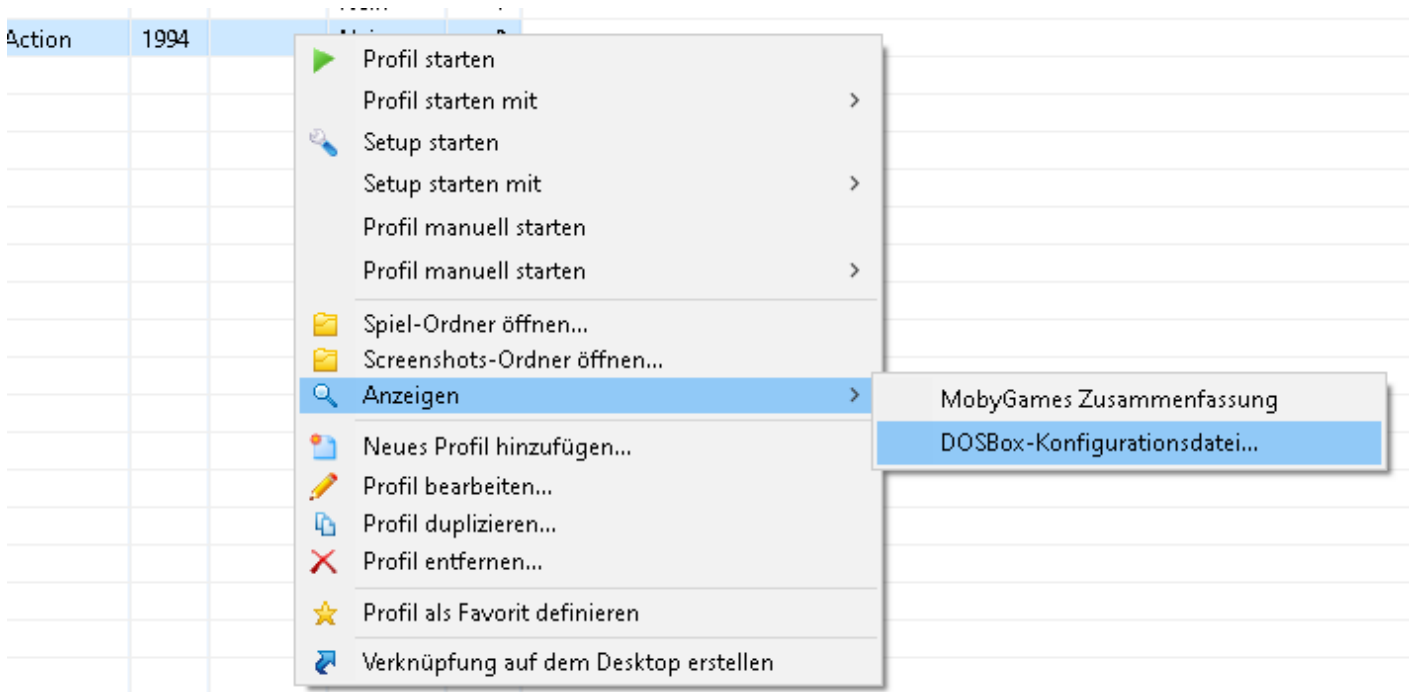
## Feherkorrektur bei Spielen

!!!! Diese Anpassung nur für Spiele wo das Bild verzogen ist, wie bei Kelloggs zum Beispiel!!!!  
Screenshot vom Fehler



Das ist das Schöne an DBGL es parst die Conf Dateien und generiert keine neuen. So kann man an den Conf Dateien noch was anhängen ohne diese beim erneuten bearbeiten durch DBGL zu entfernen / rückgängig zu machen.

Dazu mit Rechtsklick auf das Spiel in der Profil-liste und im Menü Anzeigen -> DOSBOX-Konfigurationsdatei



Nun öffnet sich im texteditor die Konfigurationsdatei im Abschnitt renderer sieht es zur Zeit so aus.

```
[sdl]
output=opengl
fullresolution=0x0
fullscreen=true
fulldouble=true
usesyncodes=true

[render]
scaler=hq3x forced
|
```

Diesem Abschnitt fügen wir folgendes werte hinzu:

```
doublescan=true
char9=true
```

```
[render]
scaler=hq3x forced
doublescan=true
char9=true
```

Speichern fertig.

Nun sieht das ganze dann im Spiel so aus, perfekt skaliert:



Version #6

Erstellt: 6 November 2022 06:15:00 von Admin

Zuletzt aktualisiert: 6 November 2022 10:51:19 von Admin