

WONDERLAND QUICK REFERENCE GUIDE

This guide will provide you with the minimum amount of information required to allow you to play Wonderland. It will tell you how to "talk" to Wonderland; how to manipulate windows, menus, buttons and icons; how to edit the text you type; how to load and save your current position within the game; and how to restart Wonderland. A list of useful Special Commands is also given.

Wonderland is a large and complex game and has many more features than can be described here. For a detailed look at the entire system you are strongly advised to read through the User Guide provided.

This guide does not tell you how to install and run Wonderland. If you have not yet done this then refer to the machine specific supplementary documentation entitled "Getting Started" before continuing.

A familiarity with the use of a mouse is assumed within this guide, as is a basic knowledge of a few simple windowing terms. If you are unsure—or do not own a mouse—please refer to the Wonderland User Guide and the machine specific supplementary documentation entitled "Getting Started" before continuing.

Note that graphics and sound are not supported on all machine configurations.

Communicating with Wonderland

You "talk" to Wonderland by interacting with various windows, menus, buttons and icons. However, the focal point of all communication is the Session Window—the place where you type your commands and where Wonderland displays its responses. Simply describe what it is that you wish to do by typing a plain English command ("Examine the book", "Go East", or "Get the pear" for example) to the Session Window. Now, the preceding description will sound very familiar to you if you have played a text adventure game before. With most text adventures, however, the Session Window is the only means of communication available to you. Wonderland, on the other hand, offers a whole range of alternative means by which you can pass your instructions to the game without the need to type them. These alternatives come in many forms, and in each case offer you much more than just a different way to type your intended command. They also provide an at-a-glance visual indication of the current state of the game and your progress therein. This additional information does away with the need to, for example, remember the names of all the individual items that you are carrying, or ask the game for a list of the available exits from your current location.

Examples

As a practical exercise, let's review the three example commands—"Examine the book", "Go East" and "Get the pear"—given above and find alternative ways to do the same things without typing anything. In each case we'll assume that Wonderland has just been run and that only the Session Window is open.

1. "Examine the book". There are three ways that we can issue this command without the need to type. Firstly, if you pull down the Verbs menu from the Session Window's menu bar (by pointing at it and pressing the left-hand mouse button), you will find a menu item that says **Examine**. Move the mouse pointer over the **Examine** symbol to reveal a sub-menu giving a list of objects from which you may choose. The word "book" will be among the listed items. Highlight this word by positioning the mouse pointer over it and release the mouse button. The command "Examine the book" will appear in the Session Window exactly as if you had typed it. The game will then give you a description of the book.

The second and third ways to achieve the same result both involve using one of the Accessory Windows—the Items in Room window. To open this, pull down the Accessories menu located on the menu bar at the top of your screen and select Items in room from it. A new window will appear containing icons which depict the major objects present in your current location. One of these icons will be the book. You now have a choice: You can either invoke a pop-up menu which offers a list of verbs—including "examine"—appropriate to the book; or you may open a third window (called the Icon Description Window) in

which the descriptive text for the book will appear.

To use the pop-up menu, position the mouse pointer over the book icon and press the right-hand mouse button (the right-hand button is used exclusively to call up pop-up menus). A menu will appear from which you may select the word "examine". On releasing the button the command "Examine the book" will once again be sent to the Session Window.

To open the Icon Description Window, simply double-click the left-hand mouse button while the pointer is positioned over the book icon. This time, rather than a command being sent to the Session Window, the description of the book will appear in its own window. This window will remain open until you either close it or ask for the Description Window of a different icon.

2. "Go East". This involves using another Accessory, namely the Compass Window. Select the menu item Compass from the Accessories menu. A compass rose will appear showing the eight points of the compass as well as Up and Down exits. You will find that some of the compass points are "greyed out" or disabled and do nothing when you click on them. This is because the compass only allows you to choose directions in which it is possible to go. You can use the compass to provide a visual representation of the available exits from your current room.

Assuming you are still in the first room of the game, you will find that the Eastern point of the compass is not disabled as there is a valid exit in that direction. Click on it using the left-hand

first example, only this time you would choose the menu item **Get** rather than **Examine**. Secondly, and again just as before, by opening the Items in Room Accessory and selecting "Get" from the pear icon's pop-up menu.

The third method involves both the Items in Room and the Inventory Accessories. Open these from the Accessories menu as previously described and position them (see below under 'Manipulating Windows' if you are unsure about this) in a free area of the screen. If you now locate the pear icon in the Items in Room Window and drag it into the Inventory Window, you will find that you are now carrying the pear. Of course, if you wanted to drop it, you could simply drag it back to the Items in Room Window. Fourthly, if your machine supports Wonderland's graphics, you may open the Graphics Window (Accessories menu again). Once the illustration of the Pear Grove has been displayed, point at one of the pears on the trees and press the right-hand mouse button to obtain a pop-up menu which will allow you to "Get" the pear.

Of course, all these examples apply equally to other areas and objects encountered within Wonderland. Experiment to familiarise yourself with the various Accessories provided.

Window Manipulation

Windows may be opened, closed, resized, zoomed and repositioned. Some allow you to scroll their contents either horizontally, vertically or in both directions.

Not all of the above apply to all windows, but you

corner of a window. Clicking it will toggle between the largest allowed size for the window and the last size and position you set.

Positioning

With the mouse pointer in the Title Bar area of a window, drag the window to its new position.

Scrolling

Some windows have Scroll Bars. They may be vertical or horizontal. If the contents of a window are larger than the window itself, you may scroll through them in several ways: By clicking on the arrow-like gadgets at each end of the scroll bar; by clicking in the grey areas above and below (for vertical scroll bars) or to the left and right (for horizontal) of the thumb; or by dragging the thumb itself to a new position.

Loading and Saving Game Positions

You may save your current game position or restore a previously saved one at any point while playing Wonderland.

To do this choose either Load... or Save... from the Session Window's File menu or, alternatively, type the command ("Load" or "Save") directly to the game. When you do this a "File Selector" dialog box will appear which allows you to choose where and under what name your game position will be stored or retrieved from. Use of the File Selector is described in full in the Wonderland User Guide.

Restarting Wonderland

To reset the game back to its original starting position choose Restart from the Session Window's File menu. Alternatively, type the command ("Restart") directly to the Session Window.

Special Commands

In addition to the normal game-playing commands ("Examine book", "Go East" etc), you may type a series of special commands to the Session Window to control several aspects of the way that the game is presented to you.

Graphics on/off

You may type "Graphics on" and "Graphics off" to enable and disable the display of graphics. Remember, not all machine configurations support Wonderland's graphics.

Sound on/off

"Sound on" and "Sound off" determine whether or not music is produced. Not all machine configurations support Wonderland's music.

Printer on/off

After you have typed "Printer on" to the Session Window all further text appearing in that window is also sent to your printer. "Printer off" stops the flow of text to the printer.

Normal, Verbose and Brief

"Normal", "Verbose" and "Brief" may be typed to the Session Window to modify the way in which location descriptions are produced when you move from room to room in Wonderland. In Normal mode (the default), a full description of a room is produced the first time you visit it. Subsequent visits just give the room name and any objects or characters which may be present. Verbose mode forces Wonderland to produce a full room description each time you change room, regardless of whether you have previously visited the location.

Brief does the opposite of Verbose. Only the room name (along with a list of objects and characters present) is produced. Note that you may force a full room description to be produced at any time by typing "Look" or simply "L" to the Session Window.

Getting Help

Wonderland has its own on-line help facility which is available to you at all times. Choose Help from the Main menu on the menu bar at the top of your screen. A new window will appear—the Help Window. To obtain help on a particular area of Wonderland just select (click) the area of interest in the Help Window and press (click) the Help button. Repeat this process until you reach the subject for which you require help. To reveal more and more detail, press the More button.

Further Reading

A detailed look at Wonderland and all its features may be found in the supplied Wonderland User Guide.



mouse button. Your command is sent to the Session Window and the game will move you to the location east of where you currently are. Note that the disabled areas of the compass change to reflect the exits from the new room you now occupy.

A second way of navigating around the game (but only between rooms that you have previously visited) is offered by the Map Window which is also available from the same Accessories menu as the compass. To move about the game using the map, simply double-click (left-hand button) on the icon of the room you wish to go to. Alternatively, use the pop-up menu available from any of the map icons (remember, right-hand button). Note that the map allows you to travel directly to any previously explored room in the game to which you have legitimate access whereas the compass only allows travel between adjacent locations.

3. "Get the pear". Go to the Pear Grove by using either the Compass Window or by typing the command "Go East" directly to the Session Window.

There are four ways to obtain the pear (five if you type the command). The first involves using the Session Window's Verbs menu as we did in the

will soon learn to recognize the familiar "gadgets" which allow these manipulations and thereby know which are appropriate to any particular window.

Gadgets are always operated by using the left-hand mouse button. Remember, the right-hand button is only used for pop-up menus.

Opening

Windows are generally opened by selecting them from menus. Choosing the Inventory item from the Accessories menu, for example, opens the Inventory Window.

Closing

You close windows by clicking in the small rectangular gadget known as the Close Box. This is located in the top left corner of the window.

Resizing

You may make a window larger or smaller by dragging the Resize gadget found in its bottom right corner. Note that all windows have a maximum and a minimum size. You will not be able to resize them past these limits.

Zooming

The Zoom gadget is located in the top right

WONDERLAND

GUIDE DE REFERENCE RAPIDE

Ce guide vous donnera le minimum d'informations nécessaires pour vous permettre de jouer à Wonderland. Il vous dira comment "parler" à Wonderland; comment manipuler les fenêtres, les menus, les boutons et les icônes; comment éditer le texte que vous tapez, comment charger et sauvegarder votre position actuelle dans le jeu et comment remettre en route Wonderland. Vous trouverez aussi une liste de Commandes Spéciales très utiles.

Wonderland est un jeu vaste et complexe et tous ses dispositifs ne peuvent pas être décrits dans ce guide. Pour plus de détails sur le système tout entier, nous vous conseillons fortement de lire le guide d'utilisateur fourni.

Ce guide ne vous dit pas comment installer ou démarrer Wonderland. Si vous ne l'avez pas déjà fait, consultez maintenant la documentation supplémentaire appelée "Comment commencer" avant d'aller plus loin.

Nous supposons que vous êtes familiarisé avec l'utilisation de la souris et que vous avez une connaissance de base de quelques termes techniques concernant les Fenêtres. Si vous n'êtes pas sûr ou si vous ne possédez pas de souris - référez-vous au Guide d'utilisateur de Wonderland ou à la documentation additionnelle appelée "Comment Commencer". Notez que les graphiques et le son ne sont pas acceptés par toutes les configurations d'ordinateur.

COMMENT COMMUNIQUER AVEC WONDERLAND

Vous "parlez" à Wonderland en dialogant avec différents menus, fenêtres, boutons et icônes. Cependant, le point central de toutes communications est la Fenêtre de Session - l'endroit où vous tapez vos commandes et où Wonderland affiche ses réponses. Décrivez simplement ce que vous voulez faire en tapant une commande claire et précise (par exemple, "Examine the book" (Examiner le livre), "Go East" ("Aller à l'est") ou encore "Get the Pear" ("Prendre la poire") dans la Fenêtre de Session. Cette description ne vous sera pas inconnue si vous avez déjà joué à un jeu d'aventures à textes; cependant, dans la plupart de ces jeux, la Fenêtre de Session est le seul moyen de communication que vous avez. Wonderland, par contre, vous offre toute une gamme de moyens de passer vos instructions au jeu sans avoir pour cela à les taper. Ils se présentent sous différentes formes et vous offrent dans chaque cas beaucoup plus qu'un simple moyen de taper votre commande. Ils vous donnent aussi une indication visuelle de l'état de la partie et de votre progression. Grâce à cette information supplémentaire vous n'avez pas besoin, par exemple, de vous souvenir des noms de tous les articles que vous portez, ou de demander une liste de toutes les sorties possibles de l'endroit où vous vous trouvez à ce moment-là.

EXEMPLES

Pour vous exercer, prenez les trois exemples de commandes donnés ci-dessus - "Examine the book", "Go East" et "Get the pear" et essayez de trouver d'autres façons de donner ces commandes sans rien avoir à taper. Il est entendu que dans chaque cas Wonderland a commencé et que seule la Fenêtre de Session est ouverte.

1. "Examine the book". Vous pouvez donner cette commande de trois façons différentes sans jamais rien avoir à taper. Retirez tout d'abord le menu des Verbes de la barre du menu située dans la Fenêtre de Session (en pointant dessus et en appuyant sur le bouton gauche de la souris). L'un des articles du menu est appelé Examine ➡. Déplacez la flèche lumineuse sur le symbole ➡ pour accéder au sous-menu qui vous donne à son tour une liste des objets que vous pouvez sélectionner. Le mot "book" (livre) se trouve parmi les objets de la liste. Mettez ce mot en relief en positionnant la flèche lumineuse de la souris au-dessus et relâchez le bouton de la souris. La commande "Examine the book" apparaît dans la Fenêtre de Session exactement comme si vous l'aviez tapée. Le jeu vous donne alors une description du livre.

Les autres moyens de donner cette même commande impliquent l'utilisation des fenêtres Accessoires - c'est-à-dire des articles inscrits dans la Fenêtre de la Salle. Pour l'ouvrir, déplacez

le menu des Accessoires situé sur la barre du menu en haut de l'écran et sélectionnez des Articles de la pièce. Une nouvelle fenêtre apparaît contenant les icônes représentant les objets les plus importants de l'endroit où vous vous trouvez à ce moment-là. L'une de ces icônes représente le livre. Vous avez le choix: vous pouvez, soit choisir un menu qui vous donne une liste de verbes - y compris "examine" - appropriés au livre, soit ouvrir une troisième fenêtre (appelée Fenêtre de Description des Icônes) dans laquelle apparaît un texte décrivant le livre.

Pour utiliser le premier menu, placez la flèche lumineuse de la souris au-dessus de l'icône du livre et appuyez sur le bouton droit de la souris (le bouton droit de la souris sert exclusivement à obtenir ces menus). Un menu apparaît et vous pouvez sélectionner le mot "examine". Relâchez le bouton de la souris et la commande "Examine the book" est renvoyée à la Fenêtre de Session. Pour ouvrir la Fenêtre de Description des Icônes, il vous suffit de cliquer deux fois sur le bouton gauche de la souris lorsque la flèche lumineuse est positionnée sur l'icône du livre. Cette fois, la commande ne est pas envoyée à la Fenêtre de Session, mais la description du livre apparaît dans sa propre fenêtre. Cette fenêtre reste ouverte jusqu'à ce que vous la fermiez ou jusqu'à ce que vous demandiez la Fenêtre de Description d'une autre icône.

2. "Go East". Pour exécuter cette commande vous devez utiliser un autre Accessoire, la Fenêtre Boussole. Sélectionnez le menu de l'article Boussole du menu des Accessoires. Une boussole en forme de rose apparaît, affichant huit directions et les sorties du Bas et du Haut. Vous verrez que certaines directions sont "assombrées" ou mises "hors fonction" et que rien ne se passe lorsque vous cliquez dessus. C'est tout simplement parce que la boussole ne vous permettra de choisir que les directions dans lesquelles il vous est possible d'aller. Vous pouvez aussi utiliser la boussole pour obtenir une représentation visuelle des sorties possibles de la pièce dans laquelle vous vous trouvez à ce moment-là.

En supposant que vous êtes toujours dans la première pièce du jeu, vous verrez que la direction représentant l'Est n'est pas mise "hors fonction" puisqu'il y a une sortie à l'est. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Votre commande est envoyée à la Fenêtre de Session et vous irez à l'endroit qui se trouve à l'est de la pièce dans laquelle vous êtes. Il y a un autre moyen d'aller d'une pièce à l'autre (seulement valable pour les pièces que vous avez déjà visitées): la Fenêtre de la Carte que vous pouvez obtenir à partir du menu des Accessoires (le même que celui de la boussole). Pour utiliser cette carte pendant le jeu, il vous suffit de cliquer deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de la pièce dans laquelle vous voulez aller. Vous pouvez faire apparaître un menu à partir de n'importe quelle icône de la carte (rappelez-vous, le bouton de droite de la souris). Notez que la carte vous permet d'aller directement dans une pièce déjà visitée (si toutefois vous en avez le droit) tandis que la boussole ne vous permet que de passer d'une pièce adjacente à l'autre.

3. "Get the pear". Allez au bosquet de poiriers, soit en utilisant la Fenêtre de la Boussole, soit en tapant la commande "Go East" directement dans la Fenêtre de Session.

Il y a quatre façons d'obtenir la poire (cinq si vous tapez la commande). La première implique l'utilisation du menu des Verbes de la Fenêtre de Session, comme on l'a fait dans le premier exemple; il vous suffit pour cela de choisir Get ➡ plutôt que Examine ➡. La deuxième façon est d'ouvrir le menu des Articles situé dans la Pièce des Accessoires et de sélectionner ensuite "Get" sur le menu correspondant à l'icône de la poire.

La troisième façon d'entrer cette commande implique l'utilisation des Articles de la Pièce et des Accessoires de l'Inventaire. Ouvrez les à partir du menu des Accessoires de la façon déjà expliquée ci-dessus et placez-les dans la partie libre de l'écran (reportez-vous à la section "Comment manipuler les Fenêtres" si vous n'êtes pas sûr de savoir comment le faire). Localisez la poire parmi les articles de la Fenêtre des Pièces et faites-la passer dans la Fenêtre de l'Inventaire et elle vous appartiendra. Bien sûr, si vous ne la voulez plus, il vous suffit de la remettre avec les articles de la Fenêtre des Pièces.

Enfin, la quatrième façon de donner cette commande est d'utiliser la Fenêtre des Graphiques (encore une fois, le menu des Accessoires) si bien-sûr votre ordinateur accepte les graphiques de Wonderland. Une fois l'illustration du champ de poiriers affichée, pointez sur l'une des poires d'un arbre et appuyez sur le bouton de droite de la souris et un menu apparaîtra et vous permettra de "prendre" la poire.

Ces exemples sont, bien sûr, valables pour tous les endroits et tous les objets de Wonderland. Faites quelques essais pour vous familiariser avec les différents Accessoires fournis par le jeu.

COMMENT MANIPULER LES FENETRES

Vous pouvez ouvrir les Fenêtres, les fermer, changer leurs dimensions, leur position ou faire un gros plan. Vous pouvez même faire défiler certaines d'entre elles horizontalement ou/et verticalement.

Il ne vous sera pas possible de manipuler toutes les Fenêtres de la façon décrite ci-dessus mais vous serez vite capable de reconnaître les "gadgets" qui permettent ces manipulations. Vous pourrez ainsi reconnaître les Fenêtres avec lesquelles ils fonctionnent.

Les gadgets sont toujours activés en utilisant le bouton de gauche de la souris. Rappelez-vous, le bouton de droite est seulement utilisé quand les menus s'affichent.

OUVRIR LES FENETRES

En général, vous les ouvrez en les sélectionnant à partir des menus. Par exemple, choisissez l'article Inventaire du menu des Accessoires pour ouvrir la Fenêtre de l'Inventaire.

FERMER LES FENETRES

Vous pouvez fermer les fenêtres en cliquant sur le petit gadget rectangulaire connu sous le nom de Cadre de Fermeture. Il se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

CHANGER LES DIMENSIONS DES FENETRES

Vous pouvez agrandir ou réduire la taille d'une fenêtre en déplaçant le gadget de Changement de taille situé dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Notez que toutes les fenêtres ont une grandeur minimum et une grandeur maximum; vous ne pourrez pas exécuter ces limites.

FAIRE UN GROS PLAN SUR UNE FENETRE

Le gadget du gros plan est situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Cliquez dessus pour permuter entre la fenêtre la plus grande possible et celle que vous aviez réglée juste auparavant.

CHANGER LA FENETRE DE POSITION

Placez la flèche lumineuse de la souris à l'intérieur de la Barre des Titres et déplacez la fenêtre dans la position désirée.

FAIRE DEFILER LE CONTENU DES FENETRES

Certaines fenêtres ont des Barres de Défilement. Elles peuvent être verticales ou horizontales. Si le contenu d'une fenêtre est plus grand que la fenêtre elle-même, vous pouvez le faire défiler de plusieurs manières: en cliquant sur les gadgets en forme de flèche qui se trouvent à chaque extrémité de la barre de défilement; en cliquant sur les parties grises au-dessus et au-dessous du pouce (pour les barres de défilement verticales) ou à gauche et à droite du pouce (pour les barres horizontales); ou en déplaçant le pouce lui-même sur une nouvelle position.



COMMENT CHARGER ET SAUVEGARDER LES POSITIONS DU JEU

Vous pouvez sauvegarder votre position actuelle

de jeu ou reprendre un jeu sauvegardé à n'importe quel point pendant que vous jouez à Wonderland. Pour ceci, sélectionnez Load... (Charger) ou Save... (Sauvegarder) à partir du menu Fichier de la Fenêtre de Session ou bien en tapant directement la commande ("Load" ou "Save"). Lorsque vous faites cela, un cadre de dialogue "File Selector" ("Sélecteur de Fichiers") apparaîtra et vous permettra de choisir l'endroit et le nom sous lequel votre position de jeu sera sauvegardée ou récupérée.

On vous explique comment utiliser le Sélecteur de Fichiers dans le guide d'utilisateur de Wonderland.

COMMENT RECOMMENCER WONDERLAND

Pour remettre le jeu au début, il vous suffit de sélectionner Restart (Recommencer) à partir du menu Fichier de la Fenêtre de Session. Vous pouvez aussi taper la commande ("Restart") directement dans la Fenêtre de Session.

COMMANDES SPECIALES

En plus des commandes normales de jeu ("Examine book", "Go East" etc.), vous pouvez taper une série de commandes spéciales dans la Fenêtre de Session afin de contrôler plusieurs aspects de la présentation du jeu.

GRAPHIQUES ALLUMES OU ETEINTS

Vous pouvez taper "Graphics on" (avec graphiques) et "Graphics off" (sans graphiques) pour afficher ou faire ignorer les graphiques. Souvenez-vous que toutes les configurations d'ordinateur n'acceptent pas les graphiques de Wonderland.

SON ALLUME OU ETEINT

Contrôle de la musique; tapez "Sound on" (avec son) pour avoir la musique et "sound off" (sans son) pour l'éteindre. Toutes les configurations d'ordinateur n'acceptent pas la musique de Wonderland.

IMPRIMANTE ETEINTE OU ALLUMEE

Si vous tapez "Printer on" dans la Fenêtre de Session, tous les textes qui apparaîtront ensuite dans cette fenêtre seront aussi imprimés. Tapez "Printer off" pour arrêter ce procédé.

NORMAL, VERBEUX ET BREF

Vous pouvez taper les mots "Normal", "Verbose" (Verbeux) et "Brief" (Bref) dans la Fenêtre de session afin de modifier la manière dont les lieux sont décrits lors de vos déplacements d'une pièce à une autre.

Dans le mode Normal (par défaut), la première fois que vous entrez dans une pièce on vous en donne une description complète.

Lorsque vous visitez à nouveau cette pièce on vous donnera seulement son nom et les objets et les personnages qui s'y trouvent.

Le mode Verbeux force Wonderland à vous donner une description complète des pièces à chaque fois que vous en changez, que vous les ayez déjà visitées ou non.

Le mode Bref, au contraire, ne vous donne que le nom des pièces (ainsi que les objets et les personnages qui s'y trouvent).

Notez que vous pouvez obtenir une description complète d'une pièce à n'importe quel moment en tapant "Look" (Regarder) ou simplement "L" dans la Fenêtre de Session.

COMMENT OBTENIR DE L'AIDE

Wonderland a son propre dispositif d'aide en ligne et vous pouvez y accéder à tout moment. Sélectionnez Help (Aide) à partir du menu Principal ou sur la barre de menu en haut de votre écran. Une nouvelle fenêtre apparaîtra - la Fenêtre d'Aide.

Pour obtenir de l'aide à un endroit particulier de Wonderland, il vous suffit de sélectionner (cliquer) l'endroit en question dans la Fenêtre d'Aide et d'appuyer (cliquer) sur le bouton Help. Répétez ce procédé jusqu'à ce que vous trouviez le sujet pour lequel vous voulez de l'aide. Appuyez sur le bouton More (plus) pour avoir plus d'information.

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Vous obtiendrez des informations détaillées et la liste de toutes les fonctions de Wonderland dans le Guide d'Utilisateur de Wonderland qui vous est fourni.