

Getting Started

IBM PCs and Compatibles

About the Wonderland Install Program

The Wonderland install program does a great deal more than simply copying the Wonderland files onto your chosen disk(s). It performs the following tasks:

1: It calculates the power/speed of your machine relative to the IBM PC/XT, which is defined as having a rating of 1. This rating is printed out for you. On less powerful machines, animation is disabled by default; otherwise they would run unsatisfactorily slowly. You can choose to override this, but we do not advise it.

2: It works out, and tells you, how much free memory you have.

The more memory available, the better. We recommend a minimum available figure of 500K RAM. Below certain limits, the install program will advise you that there is insufficient memory to go ahead.

Note: Memory-resident drivers will affect the available memory figure.

WARNING: Wonderland will only run under DOS 2.0 or later versions.

3: It then checks on the availability of graphics cards.

If there are a number of cards present, the install program will generally choose the card with the highest resolution. You may change this default if you wish. For example, you may prefer viewing in EGA rather than in the more powerful VGA mode. Furthermore, the RAM on both the EGA and VGA cards can be used by Wonderland as storage space. The EGA card has more free memory for Wonderland to exploit, enhancing overall performance.

In some cases, you may need to change the default to take advantage of installed graphics cards. For example, the Tandy display adapter looks like a CGA to the install program. Similarly, an SVGA card (Video 7- or Paradise-compatible) appears like a normal VGA. You must tell the install program if you have one of these cards or Wonderland will be unable to use them to full advantage.

Note: Wonderland prefers the VGA mode over the SVGA. This is because of the additional memory available to it when running in this mode.

4: It identifies all disk drives attached to the machine. The install program uses this information to produce a list of installation choices, and, in the case of floppy drives, the number of disks required to install Wonderland. Suppose you have a single 5.25" floppy drive (A:) which can format 360K or 1.2M floppies, and a hard disk (C:). The install program will offer you three options:

1. Install on A: using 9 360K floppies;
2. Install on A: using 3 1.2M floppies; or
3. Install on C: (The install program's default choice).
Note also that you can install Wonderland on mixed media, for example on a combination of 3.5" and 5.25" floppies—providing the install program can see both types of drive on your machine.

Note: On older machines—Tandys in particular—the install program may be unable to differentiate between 5.25" and 3.5" disk drives. If this situation arises, you will be asked to confirm which type you have.

5: It asks you whether or not you wish sound to be produced for the Roland or AdLib sound cards.

If you have an AdLib card installed, we recommend that you remove the AdLib sound driver by editing your CONFIG.SYS file and rebooting your machine. If you are unsure how to do this then consult your DOS Manual. Wonderland has its own built-in driver for the AdLib card. Removing the standard driver will free up valuable memory within your machine thereby improving the performance of Wonderland.

6: It installs the Wonderland file set according to its defaults or your replacement criteria.

Immediately before installation begins, if you are using a hard disk, the install program will suggest, as a default, a suitable place to install Wonderland: C:\GAMES\WONDERLAND.

You can alter this path and directory if you so wish. This choice is not available for floppy installations; the program will simply begin the installation process with the usual requests for new disks.

7: It (optionally) decompresses graphics onto a hard disk.

Once the main installation is finished (providing the game has been installed on a hard disk and a suitable graphics card is available), the install program will ask if you want to decompress the graphics onto the hard disk. This uses a lot of disk space but increases performance considerably, particularly in the time it takes to display a large illustration.

Note: There are several particularly large animated

scenes in Wonderland. Preparing these for display will necessitate closing down all the currently open windows. Once this preparatory work has been carried out, however, and the graphic is on display, you may reopen the windows which the Wonderland Memory Manager was forced to close.

The installation program will check the available space on your hard disk and warn you if there is insufficient to complete the installation process. If your disk is particularly full, you may find either that you are unable to install Wonderland or that there is insufficient space to decompress Wonderland's graphics.

Overriding Installation Defaults

The install program will prompt you for each default it offers, and ask if you want to override it. The default option is always given in square brackets. In each case,

- Type Y <RETURN> to override the offered default, or
- Type N <RETURN> or just <RETURN> to accept the offered default, or
- Type ? <RETURN> to obtain a brief explanation of how and why the default was chosen.

Note: The symbol <RETURN> refers to the key labelled Enter, Return or on your keyboard. You do not have to type the word "Return". In fact, if you do, nothing will happen.

Installing Wonderland

You may install Wonderland on a variety of media. These are as follows:

- 1 A hard disk drive
- 2 One or more 5.25" floppy drives
- 3 One or more 3.5" floppy drives
- 4 A combination of 5.25" and 3.5" floppy drives

Note: If you intend to install Wonderland on floppy disks, please ensure that you have an adequate supply of formatted disks to hand.

A Step-by-step Guide to Installation

Before you start, please ensure that the DOS system prompt is visible on your screen and waiting for your commands. Note that this may necessitate quitting from any automatically executed programs once your machine has booted.

The following instructions assume that you have installed Wonderland on floppy drive A. If this is not the case, you should substitute your chosen drive for all references to A:

- 1 Put your Wonderland Disk 1 into drive A
- 2 At the system prompt, type A:<RETURN>
- 3 At the next system prompt, type INSTALL<RETURN>
- 4 Follow the instructions as they appear on screen referring as necessary to this and previous sections of this document for guidance.

If you have insufficient memory for Wonderland to be installed, the installation program will warn you of the problem. If this happens:

- 1 Check and turn off memory-resident software—for example, RAM disks, caching programs, non-standard drivers or memory-resident software.
- 2 Reboot your computer
- 3 Try again!

If you have insufficient disk space for Wonderland to be installed, again the installation program will inform you. If this happens:

- 1 Delete all unwanted files from your hard disk
- 2 Restart the installation program

The optional facility to decompress Wonderland's graphics onto your hard disk requires a large amount of free disk space. If the required space is not available you will be warned in the installation dialogue. You may continue with the installation at this point if you do not wish to take advantage of this feature. If you want to install the decompressed graphics on your disk, however (and we advise that you do so):

- 1 Delete all unwanted files from your hard disk.
- 2 Restart the installation program.

Starting Wonderland

Wonderland may be run straight from the floppy disks supplied or from a version created using the install program. You are strongly advised to install Wonderland.

However you intend to run Wonderland, ensure that the DOS system prompt is visible on your screen and waiting for your commands. Note that this may require you to quit from any automatically executed programs once your machine has booted.

Running Wonderland from the Master Disk Set

The following instructions assume that you have installed Wonderland on floppy drive A. If this is not the case, you should substitute your chosen drive for all references to A:

- 1 Put your Wonderland Disk 1 into drive A.
- 2 At the system prompt, type A:<RETURN>
- 3 At the next system prompt, type WONDERLAND<RETURN>
- 4 Follow the instructions as they appear on the screen.

Running an Installed Version of Wonderland

Once Wonderland has been installed onto either a hard disk or floppies, you may run it as follows:

Running from a Hard Disk

The following instructions assume that your hard disk is called C: and that you have installed Wonderland in the default directory offered by the install program (C:\GAMES\WONDERLAND). If this is not the case, you should substitute your chosen drive and/or path for all references to C: and \GAMES\WONDERLAND.

- 1 At the system prompt, log to your hard drive by typing C:<RETURN>
- 2 Now change to the Wonderland directory by typing CD \GAMES\WONDERLAND<RETURN>
- 3 Then start the game by typing WONDERLAND<RETURN>

Running from Floppies

The following instructions assume that you have installed Wonderland on floppy drive A. If this is not the case, you should substitute your chosen drive for all references to A:

- 1 Insert disk 1 of your installed disk set into drive A
- 2 At the system prompt, log to drive A by typing A:<RETURN>
- 3 Now start the game by typing WONDERLAND<RETURN>

Using the Mouse, Joystick or Arrow Keys

Ideally you will be using a mouse to control Wonderland. If you do not own a mouse, however,

there are two further options available to you.

Note: If you intend to use a mouse, please ensure that you have a mouse driver installed. This may require you to edit your CONFIG.SYS file. If you are unsure how to do this consult your DOS Manual.

Joystick

Wonderland interprets the movements and button presses of a joystick to simulate a mouse. Moving the joystick to the left will cause the on-screen mouse pointer to move in that direction. Similarly, movements to the right, forward and backward cause the pointer to go right, up and down respectively. It is not possible here to be specific as to which joystick button acts as the left or right mouse button since the placing of these buttons will vary from joystick to joystick. Try it!

Arrow Keys

The arrow (or cursor) keys are located on your numeric keypad which lies to the right of the main keyboard area. There are four of them and each is marked with an arrow. You may have a keyboard which also has a cursor keypad (between the main keyboard area and the numeric keypad) where these keys are duplicated. You may use whichever set of arrow keys you prefer.

In addition to the arrow keys, two further keys are set aside for simulating the left and right-hand mouse buttons. These are the Home and Page Up keys. You should treat the Home key as the left-hand mouse button and the Page Up key as the right. These too are to be found on the numeric keypad and may be duplicated on a cursor keypad.

Stop Press

On disk 1 of the supplied master disks you will find a file named READ.ME. This file contains additional information regarding specific quirks and problems you may encounter with certain hardware configurations. To read this file:

- 1 At the DOS system prompt, insert your supplied master disk 1 into drive A
- 2 Log to drive A by typing A:<RETURN>
- 3 At the next system prompt, type TYPE READ.ME<RETURN>
- 4 The contents of the file will be displayed. You may pause the scrolling of the text if it goes off the top of your screen by typing ^S To restart the text scrolling, type ^Q

Note: The symbol ^ simply means that you hold down the "control" key on your keyboard. This may be labelled "Control" or "Ctrl". You must hold this key down and press the S or Q key simultaneously.



GETTING STARTED (COMMENT COMMENCER) IBM PC et Compatibles

A PROPOS DU PROGRAMME D'INSTALLATION DE WONDERLAND

Le programme d'installation de Wonderland fait beaucoup plus que copier les fichiers de Wonderland sur vos disques. Il a aussi les fonctions suivantes:

1. Il calcule la puissance/vitesse de votre machine comparée à celle de l'IBM PC/XT qui a été définie comme ayant une évaluation de 1. Cette évaluation a été imprimée pour vous.

Sur des machines moins puissantes, l'animation est mise hors service par défaut, sinon ces machines ne fonctionneraient pas correctement et seraient trop lentes. Vous pouvez essayer d'outrepasser cet handicap mais nous vous conseillons de ne pas le faire.

2. Il calcule et vous dit combien il vous reste de mémoire.

Plus il vous reste de mémoire, mieux c'est. Nous vous recommandons un minimum de 500K de RAM. Au-dessous d'une certaine limite, le programme d'installation vous indiquera que vous n'avez pas assez de mémoire pour continuer.

Note: Les lecteurs à mémoire résidente auront une incidence sur la quantité de mémoire disponible. **ATTENTION: Wonderland ne fonctionnera que sur les versions DOS 2.0 ou sur les versions plus récentes.**

3. Il vérifiera ensuite la disponibilité des cartes graphiques.

S'il y a plusieurs cartes, le programme d'installation choisira généralement celle qui a la résolution la plus haute. Vous pouvez changer ce mode par défaut si vous le désirez. Vous pourriez, par exemple, choisir le mode EGA plutôt que le mode plus puissant VGA.

En plus de cela, la RAM des cartes EGA et VGA peut être utilisée par Wonderland comme mémoire. La carte EGA a plus de mémoire disponible pour Wonderland et améliore sa performance.

Vous aurez peut-être besoin dans certains cas de changer le mode par défaut afin de profiter des cartes graphiques déjà installées. Par exemple, pour le programme d'installation, l'adaptateur d'affichage Tandy ressemble à un CGA. De même, la carte SVGA (Vidéo 7 ou compatible à Paradise) apparaît comme un VGA normal. Si vous utilisez une de ces cartes, vous devez l'indiquer au programme pour tirer le maximum de Wonderland.

Note: Parce qu'il a plus de mémoire disponible sur le mode VGA, Wonderland le préfère au mode SVGA.

4. Il identifie tous les lecteurs de disques attachés à la machine.

Le programme d'installation utilise cette information pour produire une liste d'options d'installation et, si vous utilisez des disquettes,

pour vous donner le nombre de disquettes dont vous avez besoin pour installer Wonderland. Supposons que vous ayez un seul lecteur de disquettes 5.25" (A:) qui peut formater 360K ou une disquette 1.2M et que vous ayez un lecteur de disques durs (C:). Le programme d'installation vous donnera trois options:

1. Installer sur A: utilisant 9 disquettes de 360K;
2. Installer sur A: utilisant 3 disquettes de 1.2M; ou
3. Installer sur C: (le choix du programme d'installation par défaut).

Note: aussi que vous pouvez installer Wonderland sur des médias mixtes, par exemple, sur une combinaison de disquettes de 3.5" et de 5.25"- si, toutefois, le programme d'installation peut voir les deux types de lecteurs sur votre ordinateur.

Note: Il est possible que, sur les machines plus anciennes - en particulier les Tandy - le programme d'installation soit incapable de différencier entre les lecteurs de disquettes de 3.5" et de 5.25". Si cette situation se présente, on vous demandera de préciser le type de lecteur que vous possédez.

5. Il vous demande si vous voulez que le son soit produit pour les cartes de son Roland ou AdLib. Si votre machine est munie d'une carte AdLib, nous vous recommandons d'ôter l'unité de son AdLib en éditant votre fichier CONFIG.SYS et en réamorçant votre machine. Si vous n'êtes pas certain de pouvoir le faire, consultez votre manuel DOS. Wonderland a son propre lecteur incorporé pour la carte AdLib. Si vous ôtez votre lecteur ordinaire, vous aurez plus de mémoire et améliorerez ainsi la performance de Wonderland.

6. Il installe le fichier Wonderland selon son mode

par défaut ou selon vos critères de remplacement. Si vous utilisez un disque dur, le programme d'installation vous suggérera, juste avant que l'installation ne commence, un endroit adéquat pour installer Wonderland par défaut: C:\GAMES\WONDERLAND. Vous pouvez changer cette piste et ce répertoire si vous le désirez.

Ce choix n'est pas possible pour les installations sur disquettes; le programme commencera simplement par les demandes habituelles de nouveaux disques.

7. Il décompresse les graphiques sur un disque dur (facultatif)

Une fois l'installation principale terminée (si toutefois le jeu a été installé et si une carte de graphiques convenable est disponible), le programme d'installation vous demandera si vous voulez décompresser les graphiques sur un disque dur. Cela utilise beaucoup de place sur le disque mais améliore considérablement sa performance, particulièrement quand il s'agit du temps qu'il faut pour afficher une grande illustration.

Note: Il y a plusieurs grandes scènes d'animation dans Wonderland. Pendant leur préparation pour l'affichage, il vous sera nécessaire de fermer toutes fenêtres ouvertes à ce moment-là. Une fois la préparation terminée et une fois le graphique affiché, vous pouvez réouvrir les fenêtres que le Directeur de Mémoire de Wonderland vous a obligé à fermer. Le programme d'installation vérifiera l'espace qui reste sur votre disque dur et vous avertira s'il n'y a pas assez d'espace pour compléter l'installation. Si votre disque est plein, vous n'aurez pas assez de place pour installer Wonderland ou pour décompresser ses graphiques.

COMMENT OUTREPASSER L'INSTALLATION PAR DEFAUT

Le programme d'installation vous guidera à chaque

1. Un lecteur de disques durs
2. Un ou plusieurs lecteurs de disquettes de 5.25"
3. Un ou plusieurs lecteurs de disquettes de 3.5"
4. Une combinaison de lecteurs de disquettes de 5.25" et de 3.5"

Note: Si vous avez l'intention d'installer Wonderland sur des disquettes, assurez-vous que vous avez assez de disquettes formatées.

UN GUIDE D'INSTALLATION POINT PAR POINT

Avant de commencer, assurez-vous que le guidage du système DOS soit visible sur l'écran et qu'il attende vos commandes. Notez que vous devrez peut-être abandonner tous programmes exécutés automatiquement une fois votre ordinateur amorcé. Les instructions suivantes supposent que vous avez installé Wonderland sur le lecteur de disquettes A. Dans le cas contraire, à chaque fois qu'il est fait référence à A:, passez au lecteur que vous avez choisi.

- 1 Introduisez votre disque Wonderland dans le lecteur A
- 2 Tapez A:<RETURN> au moment indiqué
- 3 Tapez INSTALL<RETURN> au moment indiqué
- 4 Suivez les instructions sur écran se référant à cette section et aux sections précédentes de ce guide.

Si vous n'avez pas assez de mémoire pour installer Wonderland sur le lecteur de disquettes A, le programme vous en avertira. Si cela se produit:

- 1 Vérifiez et éteignez votre logiciel résident en mémoire - par exemple, des disques RAM, des programmes à "cache", des unités non-standard ou du logiciel résident en mémoire.

- 2 Réamorcez votre ordinateur
- 3 Essayez une nouvelle fois!

Si vous n'avez pas assez de place sur votre disque pour installer Wonderland, le programme vous en avertira. Si cela se produit:

- 1 Effacez de votre disque dur tous les fichiers que vous ne voulez pas sauvegarder.
- 2 Recommencez le programme d'installation.

La fonction facultative de décompression des graphiques de Wonderland sur votre disque dur exige beaucoup de place. Si la place nécessaire n'est pas disponible, on vous en avertira pendant le dialogue d'installation. Vous pouvez, néanmoins, continuer l'installation si vous ne voulez pas utiliser de cette fonction. Cependant si vous voulez installer les graphiques décompressés (ce que nous vous conseillons), suivez les instructions suivantes:

- 1 Effacez de votre disque dur tous les fichiers que vous ne voulez pas sauvegarder.
- 2 Recommencez le programme d'installation.

LE DEMARRAGE DE WONDERLAND

Wonderland peut être déroulé soit directement des disquettes fournies soit d'une version créée à partir du programme d'installation. Nous vous conseillons **fortement** d'installer Wonderland.

Quelle que soit la manière dont vous voulez dérouler Wonderland, assurez-vous que le guidage du système DOS soit visible sur votre écran et qu'il attende vos commandes. Notez que vous devrez peut-être abandonner tous programmes exécutés automatiquement une fois votre ordinateur amorcé.

COMMENT DEROUULER WONDERLAND A PARTIR DES DISQUES MAITRES

Les instructions suivantes supposent que vous avez installé Wonderland sur le lecteur de disquettes A. Dans le cas contraire, à chaque fois qu'il est fait référence à A:, passez au lecteur que vous avez choisi.

- 1 Introduisez votre disque Wonderland dans le lecteur A.
- 2 Au moment indiqué, tapez A:<RETURN>
- 3 Au moment indiqué, tapez WONDERLAND<RETURN>
- 4 Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

COMMENT FAIRE FONCTIONNER UNE VERSION INSTALLEE DE WONDERLAND

Une fois Wonderland installé sur un disque dur ou

sur des disquettes, vous pouvez commencer de la façon suivante:

Comment commencer à partir d'un disque dur Les instructions suivantes supposent que votre disque dur s'appelle C: et que vous avez installé Wonderland dans le répertoire par défaut que le programme d'installation vous offre (C:\GAMES\WONDERLAND). Si ce n'est pas le cas, *utilisez le lecteur et/ou la piste que vous avez choisi* à chaque fois que l'on mentionne C et C:\GAMES\WONDERLAND.

- 1 A l'indication du système, entrez dans votre disque dur en tapant C:<RETURN>
- 2 Allez maintenant au répertoire Wonderland en tapant CD \GAMES\WONDERLAND<RETURN>
- 3 Commencez ensuite le jeu en tapant WONDERLAND<RETURN>

Comment commencer à partir de disquettes

Les instructions suivantes supposent que vous avez installé Wonderland sur le lecteur de disquettes A. Si ce n'est pas le cas, *utilisez le lecteur que vous avez choisi* à chaque fois que l'on mentionne A:.

- 1 Introduisez la disquette 1 de vos disquettes installées dans le lecteur A
- 2 Au moment indiqué, entrez dans le lecteur A en tapant A:<RETURN>
- 3 Commencez maintenant le jeu en tapant WONDERLAND<RETURN>

COMMENT UTILISER LA SOURIS, LE JOYSTICK OU LES TOUCHES DE DIRECTION

La meilleure façon de jouer à Wonderland est d'utiliser la souris. Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez utiliser le joystick ou les touches de direction.

Note: Si vous avez l'intention d'utiliser une souris, assurez-vous que l'unité de votre souris soit installée. Pour cela, vous aurez peut-être besoin d'éditer votre fichier CONFIG.SYS. Si vous n'êtes pas certain de la procédure à suivre, consultez votre manuel DOS.

LE JOYSTICK

Wonderland interprète les mouvements et les dépressions du bouton d'un joystick pour simuler une souris. Déplacez le joystick vers la gauche pour déplacer la flèche lumineuse de la souris sur l'écran dans cette direction. De même, les mouvements du joystick vers la droite, en avant et en arrière déplacent la flèche lumineuse respectivement vers la droite, en avant et en arrière. Nous ne pouvons pas spécifier lequel des deux boutons du joystick agit comme bouton droit ou gauche de la souris car cela varie d'un joystick à l'autre. La meilleure façon de le savoir est d'essayer.

LES TOUCHES DE DIRECTION

Les touches de direction (ou curseurs) sont situées sur le clavier numérique qui se trouve à droite du clavier principal. Il y en a quatre et chacune est marquée d'une flèche. Vous possédez peut-être un clavier curseur (entre le clavier principal et le clavier numérique) sur lequel vous retrouverez les mêmes touches. Vous pouvez utiliser le clavier que vous préférez.

En plus des touches de direction, il y a deux autres touches qui servent à simuler les boutons gauche et droit de la souris; ce sont les touches Home et Page Up. Utilisez la touche Home comme bouton gauche de la souris et la touche Page Up comme bouton droit de la souris. Vous les trouverez sur le clavier numérique et aussi sur le clavier curseur.

'DERNIERE HEURE'

Sur le disque 1 des disques maîtres fournis, vous trouverez un fichier appelé READ.ME. Il contient des informations supplémentaires concernant les bizarreries et les problèmes spécifiques que vous pourriez rencontrer sur les configurations de certains hardwares. Pour lire ce fichier suivez les instructions ci-dessous:

- 1 à l'indication du système DOS, insérez votre disque maître 1 dans le lecteur A
- 2 Entrez dans le lecteur A en tapant A:<RETURN>
- 3 A l'indication suivante du système, tapez TYPE READ.ME<RETURN>
- 4 Le contenu du dossier s'affichera. Vous pouvez mettre le défilement du texte en pause en tapant ^S.

Pour reprendre le défilement du texte, tapez ^Q. Note: Le symbole ^ veut tout simplement dire que vous tenez la touche "control" enfoncée. Elle peut être marquée "Control" ou "Ctrl". Vous devez maintenir cette touche enfoncée et appuyer simultanément sur la touche S ou Q.

