

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 \emptyset 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, cacheing 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.



AVVIAMENTO

Per IBM PC e Compatibili Il Programma Installazione di WONDERLAND

Il programma installazione di *Wonderland* è molto più di una semplice riproduzione schedario di *Wonderland* su dischetto(i), ma esegue anche le seguenti prestazioni: 1. Calcola la potenza/velocità della tua macchina in relazione al IBM PC/XT, che viene definito come classe 1. Questa classificazione viene anche stampata. Su macchine meno potenti, l'animazione viene disattivata automaticamente, perché altrimenti verrebbe eseguita troppo lentamente. Puoi anche non tenerne conto, ma non è consigliabile

2. Calcola e comunica quanto spazio libero di memoria ti è rimasto. Più memoria hai, meglio è. È consigliabile disporre di un minimo di 500K di RAM. Sotto certi limiti, il programma installazione avverte che non c'è abbastanza memoria per proseguire. *Nota: Unità disco residenti in memoria influiscono sull'ammontare di memoria disponibile*

ATTENZIONE:

Wonderland gira solo con DOS 2.0 o versioni superiori 3.

Controlla la disponibilità di schede grafiche. Se ci sono diverse schede presenti, il programma installazione in genere sceglie la scheda con la più alta risoluzione. Se lo desideri, puoi modificare questa predisposizione (default). Per esempio, potresti voler usare un EGA piuttosto che il più potente modulo VGA

Inoltre, il RAM di entrambe le schede EGA e VGA può essere usato da *Wonderland* come spazio di deposito. La scheda EGA dispone di molta più memoria libera da sfruttare, potenziando così le prestazioni generali

In alcuni casi, può esserti utile cambiare la predisposizione in modo da approfittare delle schede grafiche installate. Per il programma installazione, ad esempio, l'adattatore Tandy viene letto come una CGA. Ugualmente, la scheda SVGA (Video 7- o Paradise compatibile) appare come un normale VGA. Se disponi di una di queste schede, devi informare il programma installazione, altrimenti *Wonderland* non sarà in grado di utilizzarle con profitto

Nota: Wonderland preferisce il modulo VGA a quello SVGA. Perché eseguendo in questo modulo, dispone di altra memoria 4. Identifica tutte le unità di disco collegate alla macchina. Il programma installazione si serve di questa informazione per produrre un'elenco di scelte d'installazione e, nel caso di unità floppy, anche il numero di dischetti occorrenti per l'installazione. Supponi di disporre di unità singola da 5.25 (A:) che può formare dischetti da 360K o 1.2M, e di disco rigido (C:). Il programma ti offre tre opzioni: 1. Installa su A: usando 9 dischetti da 360K, 2. Installa su A: usando 3 dischetti da 1.2M, 3. Installa su C: (Scelta predisposta dal programma)

Da notare anche che puoi fare un'installazione mista di *Wonderland*, ad esempio su combinazione di dischetti da 3.5 e da 5.25 - a patto che il programma di installazione possa leggere entrambe le unità.

Nota: Su macchine più vecchie - specie sul Tandy - il programma di installazione potrebbe non essere in grado di distinguere tra unità da 5.25 e quelle da 3.5. Quando questo si verifica, ti viene chiesto di confermare di quale tipo disponi. 5: Ti chiede se vuoi produrre o meno il sonoro per le schede sonore Roland o AdLib. Se disponi di una scheda AdLib, ti consigliamo di togliere l'elemento sonoro (driver) AdLib editando il file CONFIG.SYS e reiniziando la macchina. Se non sei sicuro di come farlo, consulta il manuale DOS. *Wonderland* dispone di un proprio elemento per la scheda AdLib. Togliendo l'elemento standard, liberi la memoria utile per la macchina, migliorando quindi la prestazione

6: Installa il file di *Wonderland* secondo le predisposizioni oppure secondo i tuoi criteri di sostituzione. Se usi il disco rigido, prima che inizi l'installazione il programma ti suggerisce di norma la collocazione adatta per installare *Wonderland*: C:\GAMES\WONDERLAND

Se lo desideri, puoi modificare questo percorso e la directory

Tale scelta, però, non è disponibile nell'installazione su unità floppy; in questo caso, il programma inizia semplicemente ad installare con le solite richieste di dischetti nuovi

7: Decomprime (opzionale) la grafica su disco rigido. Una volta finita l'installazione principale (a patto che il gioco sia stato installato su disco rigido e che sia disponibile una adeguata scheda grafica), il programma installazione ti chiede se desideri decomprimere la grafica sul disco rigido. Questo

prende un sacco di spazio ma incrementa considerevolmente la prestazione, specie nel tempo impiegato per far apparire una grossa illustrazione. *Nota: In Wonderland ci sono diverse scene animate particolarmente grosse. Per prepararle ad apparire, occorre chiudere tutte le finestre in corso aperte. Fatto questo lavoro di preparazione e fatta apparire la grafica, puoi comunque riaprire le finestre che la gestione di memoria (Memory Manager) ti aveva obbligato a chiudere.* Il programma installazione controlla lo spazio disponibile sul disco rigido e ti avverte quando non c'è spazio sufficiente per completare il procedimento di installazione. Se il disco è particolarmente pieno, potresti non essere in grado di installare *Wonderland* o trovare che non c'è spazio sufficiente per decomprimere la grafica di *Wonderland*

Modifica Predisposizioni Installazione

Il programma installazione ti sollecita ad ogni predisposizione (default) che offre, chiedendoti se desideri modificarla. Questa opzione viene sempre presentata in parentesi quadre. In ciascun caso,

- * Batti Y <RETURN> per modificare la predisposizione offerta, o
- * Batti N <RETURN> o solo <RETURN> per accettarla, o
- * Batti ? <RETURN> per ottenere una breve spiegazione su come e perché è stata scelta la predisposizione.

comando. Nota che, dopo aver inizializzato la macchina, questo potrebbe significare l'uscita da qualunque programma eseguito automaticamente. Le istruzioni che seguono presumono che tu abbia installato *Wonderland* sull'unità floppy A. Se non è così, devi sostituire la tua unità scelta per tutti i riferimenti ad A:

- 1 Metti il Dischetto *Wonderland* 1 nell'unità A
- 2 Al sollecito di sistema, batti A: <RETURN>
- 3 Al prossimo sollecito di sistema, batti INSTALL <RETURN>

4 Segui le istruzioni che appaiono sullo schermo, facendo riferimento, quando occorre, a questa o a precedenti sezioni del documento

Se disponi di insufficiente memoria per l'installazione di *Wonderland*, il programma installazione ti avverte del problema. Se questo si verifica:

- 1 Controlla e spegni il software residente in memoria - per esempio, dischetti RAM, programmi cache, drivers fuori standard o software residenti in memoria.
- 2 Reinizializza il computer
- 3 Riprova!

Se disponi di spazio insufficiente su disco per installare *Wonderland*, di nuovo il programma ti avverte. Se questo si verifica:

- 1 Cancella tutti i file indesiderati dal disco rigido
- 2 Riavvia il programma installazione la funzione facoltativa di decompressione della grafica di *Wonderland* su disco rigido, richiede una



Nota: Il simbolo <RETURN> si riferisce al tasto contrassegnato Enter (Invio). Return o sulla tastiera. Non devi, quindi battere la parola "Return". Anzi, se lo fai, non succede niente.

Installazione di Wonderland

Puoi installare *Wonderland* su mezzi diversi, come i seguenti:

- 1 Su un'unità di disco rigido
- 2 Su una o più unità floppy da 5.25
- 3 Su una o più unità floppy da 3.5
- 4 Su una combinazione di unità floppy da 5.25 e da 3.5

Nota: Se intendi installare Wonderland su dischetti floppy, assicurati di disporre, a portata di mano, una adeguata quantità di dischetti formati.

Guida Progressiva all'Installazione

Prima di iniziare, assicurati che il sollecito di sistema DOS sia visibile sullo schermo e in attesa del tuo

notevole quantità di spazio libero.

Se lo spazio richiesto non è disponibile, vieni avvisato sul dialogo dell'installazione. Se a questo punto non desideri approfittare di questa funzione, puoi proseguire con l'installazione. Se tuttavia, desideri installare su disco la grafica decompressa (e ti consigliamo di farlo):

- 1 Cancella tutti i file indesiderati dal disco rigido
- 2 Riavvia il programma di installazione

Avvio di Wonderland

Wonderland può essere eseguito direttamente dai dischetti forniti o dalla versione creata con il programma installazione. Si consiglia vivamente di installare. Se comunque intendi eseguire *Wonderland*, assicurati che il sollecito di sistema DOS sia visibile sullo schermo e in attesa del tuo comando. Nota che, dopo aver inizializzato la macchina, questo potrebbe significare l'uscita da qualunque programma eseguito automaticamente

Esecuzione di Wonderland dalla Serie di Dischetti Originali

Le istruzioni che seguono presumono che tu abbia installato *Wonderland* sull'unità floppy A. Se non è così, devi sostituire la tua unità scelta per tutti i riferimenti ad A:

- 1 Metti il Dischetto *Wonderland* 1 nell'unità A
- 2 Al sollecito di sistema, batti A: <RETURN>
- 3 Al prossimo sollecito di sistema, batti WONDERLAND <RETURN>
- 4 Segui le istruzioni che appaiono sullo schermo

Esecuzione di Versione Installata di Wonderland

Una volta installato *Wonderland* su disco rigido o floppy, puoi eseguire come segue

Esecuzione da Disco Rigido Le istruzioni seguenti presumono che il tuo disco rigido sia C: e che tu abbia installato *Wonderland* nella directory predisposta (default) offerta dal programma installazione (C:\GAMES\WONDERLAND). Se non è così, devi sostituire il drive scelto e/o il percorso per tutti i riferimenti a C: e \GAMES\WONDERLAND

1. Al sollecito di sistema, registrati sull'unità rigida battendo C: <RETURN>
2. Adesso cambia alla directory *Wonderland* digitando CD:\GAMES\WONDERLAND <RETURN>
3. Poi avvia il gioco digitando WONDERLAND <RETURN>

Esecuzione da Dischetti Floppy

Le istruzioni che seguono presumono che tu abbia installato *Wonderland* sull'unità floppy A. Se non è così, devi sostituire la tua unità scelta per tutti i riferimenti ad A:

- 1 Metti il Dischetto 1 della serie installata nell'unità A
- 2 Al sollecito di sistema, registrati sull'unità A battendo A: <RETURN>
- 3 Adesso avvia il gioco digitando WONDERLAND <RETURN> Usa del Mouse, Joystick o Tasti Freccia. Idealmente, dovresti usare il mouse per controllare *Wonderland*.

Comunque, se non disponi di un mouse, ci sono altre due opzioni disponibili.

Nota: Se intendi usare un mouse, assicurati di avere un mouse driver installato. Questo può richiedere di editare il file CONFIG.SYS. Se non sei sicuro di come farlo, consulta il manuale DOS.

Joystick

Wonderland interpreta i movimenti e le schiacciate di bottone di un joystick come simulazione di mouse. Muovendo il joystick a sinistra, fa spostare il puntatore del mouse sullo schermo in quella direzione. Ugualmente, i movimenti a destra, in avanti e indietro, fanno andare il puntatore rispettivamente a destra, in su e in giù. Qui non è possibile specificare quale dei bottoni del joystick agisce da pulsante sinistro o destro del mouse, dal momento che la posizione di questi bottoni varia da joystick a joystick. Prova! Tasti Freccia I tasti freccia (o cursore) sono collocati sul tastierino numerico situato alla destra della zona principale della tastiera. Ce ne sono quattro, e ognuno è contrassegnato da una freccia. In alcune tastiere può anche esserci la zona cursore (tra l'area principale della tastiera e il tastierino numerico), dove tali tasti sono duplicati. Puoi utilizzare una qualunque delle serie di frecce a piacimento. Oltre ai tasti freccia, ci sono altri due tasti riservati alla simulazione dei pulsanti di sinistra e di destra del mouse. Si tratta dei tasti Home e PagSu. Il tasto Home devi considerarlo come il pulsante sinistro del mouse, e quello PagSu come il pulsante di destra. Questi due ultimi tasti si trovano sul tastierino numerico e possono essere anche duplicati sulla zona cursore

Ultimissime

Sul dischetto 1 della serie originale, troverai un file chiamato READ.ME. Questo file contiene informazioni supplementari riguardo a te e problemi specifici che puoi incontrare con certe configurazioni di attrezzature. Per leggere questo file

- 1 Al sollecito di sistema DOS, inserisci il dischetto originale 1 nella unità A
- 2 Registrati sull'unità A battendo A: <RETURN>
- 3 Al prossimo sollecito di sistema, batti TYPE READ.ME<RETURN>
- 4 Il contenuto del file appare, e se il testo va fuori dalla parte alta dello schermo, puoi fermare lo scorrimento battendo ^S Per riprendere lo scorrimento di testo, batti ^Q

Nota: Il simbolo ^ significa semplicemente che stai tenendo premuto il tasto di "controllo" sulla tastiera. Questo può essere marcato "Control" oppure "Ctrl". Questo tasto lo devi tenere schiacciato e premere simultaneamente il tasto S o Q.

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.

Notez: 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.

Notez: 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 de 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).

Notez 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.

Notez: 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"

Notez: 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 DEROULER 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 ayez 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 \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 assument 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.

Notez: 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.
Notez: 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.



fois qu'il vous offre un mode par défaut et vous demandera si vous désirez l'outrepasser. L'option par défaut est toujours donnée entre crochets. Dans chaque cas,

- Tapez Y <RETURN> pour outrepasser le mode par défaut ou
- Tapez N <RETURN> ou seulement <RETURN> pour accepter le mode par défaut offert ou
- Tapez ? <RETURN> pour obtenir une brève explication de la raison pour laquelle le mode par défaut a été choisi et sur la façon dont cela a été fait.

Notez: Le symbole <RETURN> se rapporte aux touches Enter, Return ou <-l de votre clavier. Vous n'avez pas besoin de taper le mot "Return". En fait, si vous le tapez, il ne se passera rien.

COMMENT INSTALLER WONDERLAND

Vous pouvez installer Wonderland sur différents médias:

ERÖFFNUNG DES SPIELS

IBM PCs und Kompatible

DAS WUNDERLAND INSTALLATIONS-PROGRAMM

Das Installationsprogramm von "Wunderland" leistet wesentlich mehr als lediglich das Kopieren der "Wunderland" Datei auf die von Ihnen gewählte(n) Diskette(n). Die folgenden Operationen können von dem Programm geleistet werden:

1. Es rechnet die relative Stärke und Geschwindigkeit Ihres Computers im Vergleich zum IBM/PCXT aus, dessen Leistung mit der Ziffer 1 definiert wurde. Diese Leistung wird für Sie ausgedrückt.

Bei Computern mit niedrigerer Leistung wird die Animation durch Vorgabe gesperrt, denn die Bewegungen würden zu langsam ablaufen. Sie können diese Einschränkung außer Kraft setzen, wir raten Ihnen jedoch davon ab.

2. Es errechnet und informiert Sie über die Ihnen zur Verfügung stehende Speicherkapazität.

Je größer die Kapazität, desto besser. Wir empfehlen eine Mindestkapazität von 500K RAM. Falls Sie eine gewisse Mindestkapazität unterschreiten, warnt Sie das Installationsprogramm, wenn die Speicherkapazität für die Fortsetzung des Spiels nicht ausreicht.

Beachten Sie: Speicherresidente Treiber beeinträchtigen die zur Verfügung stehende Speicherkapazität.

ACHTUNG: "Wunderland" kann nur mit DOS 2.0 oder neueren Versionen betrieben werden.

3. Es überprüft dann die Verfügbarkeit von Grafiken. Wenn mehrere Grafik-Karten vorhanden sind, wählt das Installations-Programm in der Regel die Karten mit der höchsten Auflösung aus. Sie können diese Vorgabe ändern, wenn Sie möchten; wenn Sie zum Beispiel den EGA Modus dem stärkeren VGA Modus vorziehen.

Daüberhinaus kann sowohl auf der EGA- als auch auf der VGA-Karte RAM als Speicherraum in "Wunderland" benutzt werden. Die EGA Tafel bietet eine größere Speicherkapazität für "Wunderland" und verbessert damit die insgesamt Leistung.

In einigen Fällen müssen Sie unter Umständen die Vorgabe verändern, um die installierten Grafiken ausnutzen zu können. Zum Beispiel erscheint dem Installations-Programm der Tandy-Anzeigen-Adapter wie ein CGA. Gleichermaßen erscheint eine SVGA-Karte (Video 7 oder Paradise-Kompatible) wie eine normale VGA. Sie müssen dem Installations-Programm mitteilen, wenn Sie eine dieser Karten haben, da "Wunderland" diese sonst nicht voll ausnutzen kann.

Beachten Sie: "Wunderland" zieht den VGA-Modus wegen seiner zusätzlichen Speicherkapazität dem SVGA vor.

4. Es identifiziert alle an den Computer angeschlossenen Disketten- Laufwerke.

Das Installations-Programm verwertet diese Information, um eine Liste der möglichen Installationen zu erstellen und um, im Fall von Disketten Laufwerken, die Zahl der für die Installation von "Wunderland" benötigten Disketten zu bestimmen. Angenommen Sie haben ein einseitiges 5,25" Disketten-Laufwerk (A.), das 360K oder 1,2M Disketten formatieren kann, und eine Festplatte (C.); das Installations-Programm wird Ihnen drei Optionen anbieten:

1. Installieren auf A: mit 9 360K Disketten
2. Installieren Sie auf A: mit 3 1,2M Disketten
3. Installieren Sie auf C: (Die default-Option des Installations-Programms)

Beachten Sie außerdem die Möglichkeit, "Wunderland" auf kombinierten Speichermedien zu installieren: zum Beispiel in der Kombination 3,5" und 5,25" Disketten - vorausgesetzt das Installations-Programm kann beide Laufwerktypen auf Ihrem Computer sehen.

Beachten Sie: Auf älteren Computern - insbesondere auf Tandys - ist das Installations-Programm unter Umständen nicht in der Lage, zwischen 5,25" und 3,5" Disketten-Laufwerken zu unterscheiden. Wenn dieser Fall auftritt, werden Sie nach dem Typ Ihres Laufwerks gefragt.

5. Es fragt Sie, ob Sie den Sound für die Roland- oder AdLib-Soundkarten produziert haben möchten. Wenn Sie eine AdLib-Karte installiert haben, empfehlen wir Ihnen, den AdLib Ton Treiber zu entfernen, indem Sie Ihre CONFIG.SYS-Datei editieren und Ihre Maschine neu booten. Wenn Ihnen die Operation nicht ganz klar ist, konsultieren Sie das DOS Handbuch. "Wunderland" besitzt einen eigenen eingebauten Treiber für AdLib-Karten. Wenn Sie den Normal-Treiber entfernen, schaffen Sie wertvolle Speicherkapazität in Ihrem Computer und verbessern so die Leistung von "Wunderland".

6. Es installiert das Datenset von "Wunderland" entsprechend seiner Vorgaben oder Ihrer

Ersatzkriterien.

Wenn Sie eine Festplatte benutzen, wird das Installations-Programm unmittelbar vor Beginn der Installation als Default eine geeignete Stelle für die Installation von "Wunderland" vorschlagen: C:/GAMES/WUNDERLAND.

Sie können diesen Pfad und dieses Register verändern, wenn Sie möchten.

Diese Option gilt jedoch nicht für Disketten Installationen; das Programm wird lediglich den Installationsvorgang mit den normalen Forderungen nach neuen Disketten beginnen.

7. Es kann bei Bedarf die Grafiken auf eine Festplatte dekomprimieren.

Nachdem die Hauptinstallation abgeschlossen ist (vorausgesetzt das Spiel wurde auf eine Festplatte installiert und geeignete Grafik Tafeln stehen zur Verfügung), wird das Installations-Programm Sie fragen, ob Sie die Grafiken auf die Festplatte dekomprimieren möchten. Dieser Vorgang beansprucht sehr viel Platz auf der Diskette, verbessert allerdings die Leistung wesentlich; insbesondere wird die zur Darstellung umfangreicher Illustrationen benötigte Zeit wesentlich verbessert.

Beachten Sie: Es gibt einige ausgesprochen umfangreiche animierte Szenen in "Wunderland". Wenn Sie diese zeigen wollen, müssen Sie alle zu diesem Zeitpunkt geöffneten Fenster schließen. Wenn Sie diese Vorbereitungen getroffen haben und die Grafiken erscheinen, können Sie jedoch die Fenster, deren Schließung der "Wunderland Memory Manager" erzwungen hat, wieder öffnen.

Das Installations-Programm überprüft den auf Ihrer Festplatte zur Verfügung stehenden Platz und warnt Sie, falls der Platz für die vollständige Durchführung des Installationsprozesses nicht ausreicht. Falls Ihre Diskette voll ist, werden Sie entweder feststellen, daß Sie "Wunderland" nicht installieren können, oder daß nicht genügend Platz vorhanden ist, um die "Wunderland"-Grafiken zu dekomprimieren.

AUFHEBEN DER INSTALLATIONS VORGABEN

Das Installations-Programm fragt Sie bei jeder Voreinstellung (Default), die es anbietet, ob Sie sie umgehen möchten. Die Default-Option wird immer in Klammern angegeben. In jedem Fall,

- * Tippen Sie Y <RETURN>, um die angebotenen Defaults aufzuheben
- * Tippen Sie N <RETURN> oder nur <RETURN>, um die angebotenen Defaults zu akzeptieren
- * Tippen Sie ? <RETURN>, um eine kurze Erklärung zu erhalten, wie und warum diese Voreinstellung gewählt wurde.

Beachten Sie: Das Symbol <RETURN> bezieht sich auf die Taste Enter, Return oder ** auf Ihrer Tastatur. Sie brauchen das Wort "Return" nicht einzutippen. Im Gegenteil, wenn Sie das machen, passiert gar nichts.

INSTALLATION VON WUNDERLAND

Sie können "Wunderland" auf einer Reihe verschiedener Speichermedien installieren; diese sind:

- 1 Festplatte
- 2 Ein oder mehrere 5,25" Disketten Laufwerke
- 3 Ein oder mehrere 3,5" Disketten Laufwerke
- 4 Eine Kombination von 5,25" und 3,5 Disketten-Laufwerken

Beachten Sie: Falls Sie beabsichtigen, "Wunderland" auf Disketten zu installieren, versichern Sie sich bitte, daß Sie genügend formatierte Disketten zur Hand haben.

EINE "SCHRITT FÜR SCHRITT" ANLEITUNG FÜR DIE INSTALLATION

Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, daß das DOS Systemzeichen auf Ihrem Bildschirm sichtbar und für Ihre Befehle bereit ist. Beachten Sie bitte, daß dies unter Umständen das Verlassen jedes automatisch durchgeführten Programms erfordert, nachdem Ihr Computer gebootet hat.

Die folgenden Instruktionen setzen voraus, daß Sie "Wunderland" auf das Disketten-Laufwerk A installiert haben. Falls dies nicht der Fall ist, sollten Sie das von Ihnen gewählte Laufwerk für alle Verweise durch A: ersetzen:

- 1 Legen Sie Ihre "Wunderland" Diskette in das Laufwerk A ein
- 2 Wenn Systemzeichen erscheint, tippen Sie A:<RETURN> ein
- 3 Wenn das nächste Systemzeichen erscheint, tippen Sie INSTALL<RETURN> ein
- 4 Beolgen Sie die Anweisungen, so wie Sie auf dem Bildschirm erscheinen; falls nötig, konsultieren Sie diesen und die vorhergehenden Abschnitte in diesem Anleitungsheft.

Falls Sie nicht ausreichend Speicherkapazität für "Wunderland" installiert haben, wird das Installations-Programm Sie über dieses Problem in Kenntnis setzen. Sollte dieser Fall eintreten:

- 1 Überprüfen Sie und schalten Sie alle speicherresidente (Memory-Resident) Software ab - zum Beispiel RAM Disketten, Cache-Programme, Nicht-Standard-Treiber oder andere speicherresidente Software
- 2 Rebooten Sie Ihren Computer
- 3 Versuchen Sie es noch mal!!

Falls Sie nicht ausreichend Platz für "Wunderland" auf Ihrer Diskette installiert haben, wird das Installations-Programm Sie wiederum informieren: Sollte dieser Fall eintreten:

- 1 Löschen Sie alle überflüssigen Dateien auf Ihrer Festplatte
- 2 Starten Sie das Installations-Programm noch einmal

Die vorhandene Option, die Grafiken von "Wunderland" auf Ihre Festplatte zu dekomprimieren, verbraucht ausgesprochen viel Platz auf Ihrer Diskette. Falls der benötigte Platz nicht vorhanden ist, werden Sie während des Installations Dialogs gewarnt. Falls Sie keinen Gebrauch von dieser Option machen wollen, können Sie die Installation an dieser Stelle fortsetzen. Falls Sie jedoch die dekomprimierten Grafiken auf Ihrer Diskette installieren möchten (wozu wir Ihnen raten):

- 1 Löschen Sie alle überflüssigen Dateien auf Ihrer Festplatte
- 2 Starten Sie das Installations-Programm noch einmal

START VON WUNDERLAND

"Wunderland" kann direkt von den gelieferten Disketten oder von einer mit Hilfe des Installations-Programms produzierten Version betrieben werden. Wir empfehlen Ihnen wärmstens, "Wunderland" zu installieren.

Auf welche Weise auch immer Sie "Wunderland"



laufen lassen möchten, stellen Sie sicher, daß das DOS Systemzeichen auf Ihrem Bildschirm sichtbar ist und auf Ihre Befehle wartet. Beachten Sie, daß dies unter Umständen das Verlassen aller automatisch ausgeführten Programme erfordert, nachdem Ihr Computer gebootet hat.

WUNDERLAND BETRIEBEN DEN ORIGINAL DISKETTEN

Die folgenden Instruktionen setzen voraus, daß Sie "Wunderland" auf Disketten Laufwerk A installiert haben. Falls dies nicht der Fall ist, sollten Sie das von Ihnen gewählte Laufwerk für alle Referenzen durch A: ersetzen.

- 1 Legen Sie Ihre "Wunderland"-Diskette in das Laufwerk A ein
- 2 Wenn das Systemzeichen erscheint, tippen Sie A:<RETURN> ein
- 3 Beim nächsten Systemzeichen tippen Sie WUNDERLAND<RETURN>
- 4 Befolgen Sie die Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirmerscheinen.

INSTALLIERTE VERSION VON WUNDERLAND

Wenn "Wunderland" entweder auf eine Festplatte oder Disketten installiert ist, können Sie es folgendermaßen laufen lassen.

VON DER FESTPLATTE

Die folgenden Instruktionen setzen voraus, daß Ihre Festplatte C: genannt ist und daß Sie "Wunderland" im Vorgaben Verzeichnis, das im Installations-

Programm angeboten wird, installiert haben (C:/GAMES/WUNDERLAND). Falls dies nicht der Fall ist, sollten Sie das von Ihnen gewählte Laufwerk und/oder Pfad für alle Referenzen durch C: und /GAMES/WUNDERLAND ersetzen.

- 1 Wenn das Systemzeichen erscheint, aktivieren Sie Ihre Festplatte, indem Sie C:<RETURN> eintippen
- 2 Wechseln Sie jetzt zum "Wunderland" Verzeichnis, indem Sie CD /GAMES/WUNDERLAND<RETURN> eintippen
- 3 Dann beginnen Sie das Spiel, indem Sie WUNDERLAND<RETURN> eintippen

VON DISKETTEN

Die folgenden Instruktionen setzen voraus, daß Sie "Wunderland" auf dem Disketten-Laufwerk A installiert haben. Falls dies nicht der Fall ist, sollten Sie das von Ihnen gewählte Laufwerk für alle Verweise durch A: ersetzen.

- 1 Legen Sie die Diskette 1 Ihrer installierten Disketten in das Laufwerk A ein
- 2 Wenn das Systemzeichen erscheint (falls nicht A:), schalten Sie Laufwerk A ein, indem Sie A:<RETURN> eintippen
- 3 Dann beginnen Sie das Spiel, indem Sie WUNDERLAND<RETURN> eintippen

BENUTZUNG DER MAUS, DES JOYSTICKS ODER DER RICHTUNGSPFEILE

Im Idealfall benutzen Sie die Maus, um "Wunderland" zu kontrollieren. Falls Sie jedoch keine Maus besitzen, gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Beachten Sie: Falls Sie beabsichtigen, eine Maus zu benutzen, stellen Sie sicher, daß Sie einen Maus-Treiber installiert haben. Dazu müssen Sie unter Umständen Ihre CONFIG.SYS Datei editieren. Falls Sie sich nicht sicher sind, wie das funktioniert, konsultieren Sie bitte Ihre DOS-Handbuch.

JOYSTICK

"Wunderland" interpretiert die Bewegungen des Joysticks und das Drücken des Joystick-Knopfes und simuliert eine Maus. Bewegt man den Joystick nach links, so bewegt sich der Pfeil der Maus auf dem Bildschirm in diese Richtung. Gleichermaßen veranlassen Bewegungen nach rechts, vorne und hinten den Pfeil der Maus, sich nach rechts, oben oder unten zu bewegen. Man kann hier nicht feststellen, welcher Knopf des Joysticks als rechter oder linker Maus-Knopf fungiert, da die Stellungen der Knöpfe von Joystick zu Joystick unterschiedlich sind. Probieren Sie einfach!

RICHTUNGSTASTEN

Die Richtungs- (oder Cursor-) Tasten befinden sich auf Ihrer Zahlentastatur, rechts neben der Haupttastatur. Es sind vier Tasten, die jeweils mit einem Pfeil markiert sind. Vielleicht haben Sie zwischen der Haupt- und der Zahlentastatur eine extra Cursor Tastatur. In diesem Fall können Sie beliebig wählen zwischen der Zahlentastatur und dem Cursor. Zusätzlich zu den Richtungspfeilen, gibt es noch zwei weitere Tasten für die Simulation des linken und rechten Maus-Knopfes: Die "Home" und die "Page up" Taste. Die "Home" Taste fungiert als linker Maus-Knopf, die "Page up" Taste als rechter. Auch diese beiden Tasten befinden sich auf der Zahlentastatur und auch unter Umständen auf der Cursor Tastatur.

LETZTE INFORMATIONEN

Auf Diskette 1 der Original-Disketten werden Sie die Datei READ.ME. finden. Diese enthält zusätzliche Informationen hinsichtlich spezieller Eigenarten und Probleme, die Sie mit einigen Hardware-Konfigurationen haben könnten. Der folgende Vorgang ermöglicht es Ihnen, diese Datei zu lesen.

- 1 Nach dem DOS Systemzeichen legen Sie Ihre Original-Diskette 1 in das Laufwerk A ein
- 2 Schalten Sie zum Laufwerk A, indem Sie A:<RETURN> eintippen
- 3 Beim nächsten Systemzeichen tippen Sie TYPE READ.ME<RETURN> ein
- 4 Der Inhalt der Datei wird erscheinen. Sie können das Scrollen des Textes unterbrechen, wenn er über Ihren Bildschirmrand hinausgeht, indem Sie ^S eintippen.

Beachten Sie: Das Symbol ^ bedeutet lediglich, daß Sie die Kontrolltaste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten. Diese kann "Control" oder "Ctrl" markiert sein. Sie müssen diese Taste gedrückt halten und gleichzeitig die S oder Q Taste drücken.