

**ponder**

Jens Tröger

Copyright © 1996 by Jens Tröger

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> ponder		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Jens Tröger	July 1, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 ponder</b>	<b>1</b>
1.1 Was mir am Herzen liegt ;)	1
1.2 Los geht`s....	1
1.3 Was `n Spiel is`...	2
1.4 Freeware . . . . .	3
1.5 Spielanleitung . . . . .	3
1.6 Über Ponder . . . . .	3
1.7 Installation . . . . .	4
1.8 Wie Ponder bedient wird...	4
1.9 Geschichte . . . . .	5
1.10 Wenn ein Fehler auftaucht...	6

---

# Chapter 1

## ponder

### 1.1 Was mir am Herzen liegt ;)

```
                This world is crying to be free
This world is dying can't you see
We need a turn to do it right
We need a mind-revolution
To get away from this selfishness
Stop playing blind - break free
```

© 1991 von Helloween,  
"Your turn" von dem Album "Pink Blubbles go Ape"

Weiter

### 1.2 Los geht`s....

Ponder v1.0e

(c) 1995-1996 by Jens Tröger. Alle Rechte vorbehalten.

Ponder ist ein kleines

Spiel

für die Workbench. Ich habe versucht es möglichst fontsensitiv zu programmieren und ich denke, das klappt ganz gut. Es wurde komplett in Assembler geschrieben und deshalb ist Ponder recht kompakt

---

und schnell. Hoffe ich. Weiter habe ich mich konsequent an die Amiga-Style-Guides gehalten und bis jetzt habe ich selbst noch keine Probleme gehabt.

Ponder ist

Freeware

.

Und nun wählen Sie bitte !!

Über

über Ponder, Grüße etc.

Spielanleitung

wie wird's gespielt/Hinweise

Bedienung

was ist wie zu tun

Installation

wie Ponder installiert wird

Geschichte

die Evolution von Ponder

Fehlerreport

wenn ein Fehler auftaucht...

Soll Ponder in eine PD-Serie aufgenommen werden, so ist der Autor zu informieren und mindestens die Disk, auf der Ponder enthalten ist, dem Autor zuzusenden. Natürlich darf Ponder nur komplett aufgenommen werden. Das Packet besteht aus (aktuelle Version: 1.0e)

- Ponder
- Ponder.info
- Ponder\_D.guide
- Ponder\_D.guide.info
- Ponder\_E.guide
- Ponder\_E.guide.info
- catalogs/deutsch/ponder.catalog
- catalogs/ponder.ct
- catalogs/ponder.cd

HINWEIS: die Spielidee von Ponder ist NICHT von mir sondern ich habe sie nur von "Aniso". Jenes welches ist Copyright ©1992 by Barry McConnell. Leider habe ich ihn nicht erreichen können, hoffe aber, daß er nichts gegen Ponder einzuwenden hat.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit Ponder !

### 1.3 Was `n Spiel is`...

Sie wissen nicht, was ein Spiel ist ?!?!

Dann geh'n Sie in irgendeinen PC-Laden, dort kann man Ihnen das garantiert

erzählen.

## 1.4 Freeware

Freeware bedeutet, daß Sie das Programm beliebig weiterkopieren ↔  
können, aber  
die Rechte beim  
Autor  
verbleiben. Die Software darf auch NICHT verändert  
werden!  
Außerdem möchte ich Sie bitten, immer nur das komplette Archiv weiterzugeben,  
damit andere in den Genuß ;) des ganzen Packetes (naja, Päckchens...) kommen  
können!

## 1.5 Spielanleitung

Ziel ist es, das linke Feld im rechten nachzubauen. Eine kleine Hürde ist  
jedoch dabei: jeder Button des rechten Feldes kann nur einmal geklickt  
werden. Hat dieser einen Nachbarn, der schon gesetzt ist, wird dieser um  
eins erhöht. Steht in einem Nachbarn eine vier, so wird er auf eins zurück-  
gesetzt.

So, das wars auch schon. Aber am Besten, Sie versuchen es einfach...

## 1.6 Über Ponder

Das komplette Ponder-Archiv ist Copyright (c) 1995-1996 by Jens ↔  
Tröger.  
Alle Rechte sind vorbehalten.

Ponder ist  
Freeware  
.

Benutzung ist IHR EIGENES RISIKO.  
Der Autor übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Abstürze oder  
andere Reaktionen Ihres AMIGA.

Weiterhin setzt Ponder mindestens Kickstart 2.0 voraus.

Sollte ein Fehler auftreten oder Sie haben Vorschläge schreiben Sie bitte an  
unten angegebene Adresse.

Grüßen möchte ich folgende Personen:  
Knuddel (wink)  
"PackMAN" Falk Zühlsdorff (re)  
"Zet" Mathias Zinke (Oooooooooomph ;) )  
Marcus Wendler (C U)  
Jana Tröger (mein Schwesterlein :)

Rübezahl und Co (scheiß PC !)  
 LazyJoe, ZZA (danke für alles!)

Ponder wurde in Assembler geschrieben. Wenn Sie Fragen haben, den Source möchten oder mir einfach schreiben wollen, bitte an folgende Adresse:

Post: Jens Tröger  
 Hochschulstraße 48/ 11-04  
 01069 Dresden  
 GERMANY

E-Mail: jtl18@irz.inf.tu-dresden.de  
 troeger@rmhs2.urz.tu-dresden.de

IRC: NICK: savage  
 CHANNEL: relativ regelmäßig im #amigager

HINWEIS: der kleine Beitrag im About-Requester von Ponder ist aus dem Lied "Your turn" von Helloween. Die sollten Sie sich wirklich mal antun (vor allem die älteren Platten) und auf die Texte achten.

GEGEN TECHNO und all den anderen Schrott ["Rooooobbbbyyyy" 8-( ]

"Make a step on your stairway, one step closer to what you live for"  
 "Across the universe you smell the smell of lies"  
 "When the sinner searches sin it's all of us, when we finally search inside  
 it's under us"

Helloween

## 1.7 Installation

Doch recht simpel: Ponder selbst irgendwohin kopieren und das wars dann auch schon. Ist die locale.library installiert, können die Kataloge (bzw. den ihrer Lieblingssprache...) in ihre entsprechenden Verzeichnisse kopiert werden.

Weiterhin empfehle ich, daß die asl.library und die icon.library in Ihrem LIBS: Verzeichnis sind (beide sind Bestandteil des AmigaOS-Betriebssystems).

Fertig.

## 1.8 Wie Ponder bedient wird...

Die Benutzung der Menus ist einfach:

Projekt	
Über	öffnet einen Requester mit Infos über Ponder
Font...	öffnet einen Font-Requester, mit dem Sie einen Font für das Spielfeld wählen können (die Status-Zeile nutzt IMMER den Screenfont!)



Ende                   so wird das Spiel beendet (oder das Close-Gadget drücken)

#### Spiel

Breite                hier wird die Breite des Feldes eingestellt  
 Höhe                 analog zur Breite  
 Neu                  erzeugt ein neues Ausgangsfeld  
 Wiederholen        Sie können nochmal anfangen

Mit dem Größen-Gadget können Sie jederzeit das Fenster in eine von Ihnen gewünschte Größe bringen. Das besondere (\*stolz bin\*) ist nun, daß Ponder automatisch den Font für das Spielfeld mitvergrößert! Zuerst wird versucht, den Spielfeld-Font (s. Projekt-Menü -> Font...) in der neuen Größe nachzuladen und dann wird er auf eine optimale Größe skaliert.

Außerdem unterstützt Ponder folgende Tooltypes:

FONT                 legt einen Font für das Spielfeld fest  
 SIZE                Größe des Fonts für das Spielfeld

Es steht Ihnen frei, welches dieser beiden Sie aktivieren, sie sind unabhängig voneinander. Das heißt wenn Sie nur FONT=times.font schreiben, nutzt Ponder den Timesfont aber in der Größe des Screenfonts. Geben Sie SIZE=15 an, wird der Screenfont für das Spielfeld in die gegebene Größe (hier 15) skaliert. Fehlen beide, wird der Screenfont genutzt wie er ist...

WWIDTH             Breite des Ponder-Fensters  
 WHEIGHT            Höhe des Ponder-Fensters

Dazu ist zu sagen, daß die hier spezifizierten Werte gleichzeitig als minimale Fenster-Größen interpretiert werden!

GWIDTH             Anzahl der Buttons im Spielfeld horizontal (1-10)  
 GHEIGHT            Anzahl der Buttons im Spielfeld vertikal (1-10)

Tja, was soll ich dazu sagen? Ach ja, für unzulässige Werte hier gibt es sehr wahrscheinlich einen Guru... (keine Garantie)

Soll Ponder an eine andere Sprache angepaßt werden, übersetzen Sie bitte die Datei "ponder.ct" (im Verzeichnis locale des Ponder-Archives) und "compilieren" Sie sie mit einem entsprechenden Programm (z.B. MakeCat von PALADIN SOFTWARE). Haben Sie einen neuen Catalog erstellt, möchte ich Sie bitten, mir diesen zuzusenden, damit ich ihn mit dem ganzen Packet veröffentlichen kann.

## 1.9 Geschichte

- v1.0   erste laufende Version, nur klappt was mit den Texten der Gadgets nicht
- v1.0a  neue Routine zum Erzeugen der Gadgets, WBStartup-Code hinzugefügt
- v1.0b  Zufallsgenerator (fast komplett) überarbeitet sowie die Routine

zum Mixen des Ausgangsfeldes, Fehler bei Gadget-Erstellung entfernt,  
Fehler-Behandlung hinzugefügt

v1.0c Bug mit dem Backfill-Pattern entfernt, Systemcheck auf Kickstart  
v36 wird gleich am Anfang ausgeführt, Tooltypes, Fontgrößen-  
Anpassung an die Fenstergröße und Userfont hinzugefügt  
(extra vielen Dank an Scott für diese Hinweise!), viel optimiert

v1.0d Codeoptimierungen. Fensterschließen sicherer (da soll es einen  
Enforcer-Hit gegeben haben?!?!?!)

v1.0e Endlich Enforcer-Hit gefunden und entfernt.

## 1.10 Wenn ein Fehler auftaucht...

Wenn etwas unerklärbares passiert, füllen sie bitte diese Seite [↔](#)  
aus und  
schicken sie an mich (Adresse steht bei  
über  
).

Ich will versuchen, den Fehler zu beseitigen und wenn alles klappt, finden  
Sie schnell die neue Version im Aminet.

===== HIER SCHNEIDEN =====

Ihr Computer:

A500       A1000       A2500       A1200       CDTV/CD32  
 A600       A2000       A3000       A4000       Anderer

KS Version\_\_\_\_\_ RAM\_\_\_\_\_ \$^1\$andere HW\_\_\_\_\_

WB Version\_\_\_\_\_ \$^2\$HD\_\_\_\_\_

Bitte das Problem so gut wie möglich beschreiben:

ScreenMode\_\_\_\_\_ Font\_\_\_\_\_

Shell/CLI       Workbench      Locale\_\_\_\_\_

Problem:     komplett stehengeblieben  
             GURU/Crash  
             kann Fehler nicht fixieren

Wie tauchte der Fehler auf\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bemerkung\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

Ihre Adresse \_\_\_\_\_

---

---

^1\$ - Hardware  
^2\$ - Festplatte

===== HIER SCHNEIDEN =====

Bitte bedenken Sie: Ich kann keinen Fehler beseitigen, den ich nicht kenne.

Danke für Ihre Hilfe,  
Jens