

PEBBLES voor WINDOWS

HOOFDINDEX

Hieronder vindt u een lijst van help-onderwerpen. Als u op de onderstreepte en/of groene onderwerpen in de lijst klikt, krijgt u Help-informatie over het onderwerp. Voor informatie over het gebruik van Help kiest u Help gebruiken of drukt u nu op F1.

| Onderwerp | Beschrijving |
|-----------------------|---|
| <u>Shareware info</u> | Geeft uitleg over het shareware concept. |
| <u>Edities</u> | Geeft informatie over de verschillende edities van Pebbles. |
| <u>Registreren</u> | Geeft uitleg hoe u zich kunt laten registreren. |
| <u>Spelregels</u> | Geeft uitleg over de spelregels van Pebbles. |
| <u>Bediening</u> | Geeft uitleg over hoe Pebbles moet worden bediend. |
| <u>Menu's</u> | Geeft uitleg over de bovenste menubalk van Pebbles. |
| <u>Informatie</u> | Geeft achtergrondinformatie over Pebbles. |

PEBBLES voor WINDOWS



U speelt met de shareware editie van Pebbles voor Windows. Deze editie start automatisch Windows' Help met deze pagina. U kunt Help op de gebruikelijke manier verlaten, en gaan spelen. Indien Pebbles voor Windows aan uw verwachtingen voldoet, dan kunt u zich laten registreren als officieel Pebbles gebruiker. U krijgt dan het **volledige spel** opgestuurd met **nog meer mogelijkheden** en een **volledige woordenschat**. Tevens wordt deze pagina niet meer getoond, zodat u dan direct kunt gaan spelen. Wilt u meer weten? Lees dan verder bij [shareware informatie](#).

Shareware informatie

Wat is shareware?

Deze versie van Pebbles is geen demo, maar een sharewareversie! Shareware is geen gratis software, maar een manier van verspreiden. U krijgt hiermee de mogelijkheid om Pebbles uitvoerig te spelen én te testen. Ook mag u de software verspreiden aan vrienden en kennissen op voorwaarde dat u geen van de bestanden weglaat of verandert. Wilt u na de testperiode Pebbles blijven gebruiken, dan kunt u zich laten registreren. U verkrijgt dan de nieuwste versie met een grote woordenschat en extra mogelijkheden.

De kracht van Pebbles:

Pebbles heeft naast de grootst mogelijke gebruikersvriendelijkheid ook een zeer volledige woordenschat (de expert editie bevat zelfs de volledige Nederlandse woordenlijst)! Daarnaast, en dat maakt Pebbles echt uniek, bevat het een bijzonder snel algoritme om geschikte woorden te plaatsen. Dit algoritme zorgt ervoor dat zelfs bij een zeer grote woordenschat de snelheid zeer hoog blijft.

Verschillende edities van Pebbles:

Er zijn drie verschillende uitvoeringen van Pebbles, elk met eigen specifieke eigenschappen. De shareware editie is de eenvoudigste van de drie. De normale editie is geschikt voor de gemiddelde gebruiker. De expert editie heeft de meeste mogelijkheden en kent de grootste woordenschat. Zie voor een beschrijving van de verschillen de volgende pagina.

Verschillende edities van Pebbles

Hieronder treft u informatie aan betreffende de verschillende uitvoeringen van Pebbles voor Windows. Hoe u deze edities kunt te verkrijgen leest u bij [registreren](#).

Normale editie:

De normale editie bevat een woordenschat van ruim **50.000 woorden**, waardoor de computer een bijzonder sterke tegenstander wordt. Gelukkig kunt u **onbeperkt hints** opvragen, en u kunt de bordgrootte laten variëren van **11 x 11** tot **25 x 25**. Ook kunt u met deze editie de **spelstand opslaan** op de harde schijf, en het spel op een later tijdstip vervolgen. Door de grote woordenschat wordt een computer met minimaal 3 MB RAM geheugen geadviseerd.

Kosten registratie:

f49,95

Expert editie:

De expert editie heeft naast de mogelijkheden die de normale editie biedt een aantal extra's. Zo zijn in essentie **alle officiële Nederlandse woorden** (ruim **132.000 woorden!**) aanwezig, waardoor de computer extreem sterk kan spelen. Bovendien maakt de omvang van de woordenschat het gebruik van een **woordenboek voor contrôle overbodig!** Om te zien wat de computer 'denkt' bevat het scorebord een **weergave van het aantal woorden** dat de computer kan plaatsen, en de **beste woorden** die tot dan toe gevonden zijn. Na het 'denkproces' wordt een **historisch overzicht** gegeven van alle woorden die reeds geplaatst zijn, alsmede de punten die deze woorden hebben opgeleverd. De ware expert in Pebbles kan bovendien kiezen uit een bordgrootte van **11 x 11** tot **35 x 35!** De expert editie vereist wel minimaal 4 MB RAM geheugen en een 80386 processor.

Kosten registratie:

f79,95

Ter vergelijking de shareware editie:

De shareware editie is een volledig werkend programma, met de volgende beperkingen. Zo kent de computer zo'n **8000 woorden**, waardoor de computer weliswaar goed kan spelen, maar lang niet zo sterk als de normale of expert editie. Zo zijn bijvoorbeeld de woorden AAP AF AH ALBUM APEN ARM AU BA BOEF DATUM DEN DUIM GRAAG HA HAK HE HO HOND HU KA KNOOP LIP MAMA OPA PYJAMA QUIZ SKI SLANG TANG ZIEN ZUS en vele andere niet aanwezig. Bovendien kunt u de **spelstand niet opslaan** op harde schijf en is het **aantal hints beperkt tot één per speler**. De speelbordgrootte kan variëren van **13 x 13 tot 17 x 17**.

Lees verder hoe u zich kunt laten [registreren](#)!

Registreren

Hoe u te laten registreren?

U kunt zich voor de gewenste edities laten registreren door het juiste bedrag (normale editie f49,95; expert editie f79,95) over te maken op:

girorekening: **4074577**
of bankrekening: **32.16.12.671**
t.n.v. **ing. G.J.E. Visser te Giesbeek**
o.v.v. **Pebbles voor Windows**
en **uw naam en adres!**

Wenst u te betalen met een giro- of eurocheque stuur deze dan volledig ingevuld en ondertekend naar:

ing. G.J.E. Visser
Meentsestraat 95
6987 CL Giesbeek
o.v.v. **Pebbles voor Windows**
en **uw naam en adres!**

U wordt dan officieel geregistreerd als Pebbles gebruiker, en krijgt dan de bestelde versie (op 3,5" High Density diskette) zo spoedig mogelijk toegestuurd. Tevens wordt u op de hoogte gehouden van aanvullingen en nieuwe versies van Pebbles. **Wenst u een ander formaat diskette, vermeldt u dit dan bij de bestelling!**

Spelregels

De spelregels van Pebbles zijn onderverdeeld in een aantal onderwerpen. Deze onderwerpen staan hieronder weergegeven.

| Onderwerp | Beschrijving |
|-----------------------|--|
| <u>Algemeen</u> | Geeft een overzicht van het spel. |
| <u>Spelbegin</u> | Geeft uitleg over hoe een nieuw spel moet worden begonnen. |
| <u>Het spel</u> | Geeft uitleg over het spelen van het spel. |
| <u>Woordplaatsing</u> | Geeft een overzicht hoe woorden mogen worden geplaatst en welke woorden mogen worden gebruikt. |
| <u>Puntentelling</u> | Geeft uitleg over de puntentelling. |

Bediening

De bediening van Pebbles is zo eenvoudig mogelijk gehouden. Met de muis kunt u alle handelingen verrichten die voor de bediening nodig zijn. Een groot aantal handelingen (maar niet allemaal) kunt u eveneens m.b.v. het toetsenbord uitvoeren. Hieronder treft u de verschillende onderwerpen aan.

| Onderwerp | Beschrijving |
|--------------------------------|---|
| <u>De schermindeling</u> | Geeft een beschrijving van het scherm. |
| <u>Het gebruik van de muis</u> | Geeft een beschrijving van hoe u de muis kunt gebruiken tijdens het spel. |
| <u>Het toetsenbord</u> | Geeft een beschrijving van hoe u het toetsenbord kunt gebruiken tijdens het spel. |

Menu's

De menu's in Pebbles zijn logisch gegroepeerd. Elk hoofdmenu bestaat uit een aantal aanverwante sub-menu's. Als u op de onderstreepte en/of groene menu-items in de lijst klikt, krijgt u Help-informatie over het menu en de bijbehorende sub-menu's.

| Onderwerp | Beschrijving |
|-----------------|---|
| <u>Bestand</u> | Menu's voor het bestandsbeheer. |
| <u>Bewerken</u> | Menu's voor het veranderen van het <u>speelveld</u> . |
| <u>Niveau</u> | Menu's voor het instellen van de speelkracht van de computer. |
| <u>Opties</u> | Menu's voor het wijzigen van het speltype en het aan- of uitzetten van het muzikje. |
| <u>Help</u> | Menu's die help-informatie verstrekken. |

Overzicht spelregels

Hieronder staan beknopt de spelregels van Pebbles. Voor gedetailleerde uitleg van de spelregels kunt u doorbladeren naar de volgende bladzijden.

Pebbles is een woordspel voor 2 spelers. Het doel van het spel is het maken van op elkaar aansluitende Nederlandse woorden, en hierbij punten te scoren. Hiertoe verplaatst u letters van het letterblok naar het speelveld met behulp van de muis.

Elke letter heeft een bepaalde letterwaarde, die eventueel kan worden vermeerderd met bonuspunten afhankelijk van de plaatsing op het speelveld. Winnaar is diegene die door gebruik te maken van deze letterwaarden en eventuele bonuspunten de meeste punten weet te behalen.

De computer kan bij Pebbles één speler vervangen. Bij vervanging van een speler speelt u dus tegen de computer.

Begin van het spel

Voordat u met het spel begint kunt u een aantal instellingen wijzigen. Zo kunt u bijvoorbeeld de grootte van het speelveld of het speltype instellen. **Een spel dat eenmaal is begonnen kan niet meer worden veranderd.** Overigens kan de speelsterkte van de computer later nog wel worden gewijzigd.

U begint het spel eenvoudig door éénmaal op de OK-knop te klikken. Beide spelers krijgen dan letters, en het spel kan beginnen. **De computer plaatst altijd een willekeurige klinker op het midden van het speelveld.** U plaatst het eerste woord en klikt op de OK-knop. Indien u de tweede speler (bijvoorbeeld de computer) wilt laten beginnen klikt u nogmaals op de OK-knop zonder dat u letters heeft geplaatst op het speelveld. U start het spel opnieuw door het kiezen van een Nieuw spel in het Bestand-menu, of door F2 te toetsen, en u herhaalt hierna bovenstaande handelingen.

Het spel

- 1) De eerste speler plaatst een woord van twee of meer letters horizontaal of verticaal op het speelveld. Hierbij moet het middelste vak van het speelveld worden bedekt. **Het is niet toegestaan om woorden diagonaal te plaatsen!**
- 2) Nadat de speler op de Waarde-knop heeft gedrukt rekent de computer de juiste woordwaarde uit. Bovendien controleert de computer alle gevormde woorden op juistheid. Indien de speler hiermee tevreden is, drukt deze op de OK-knop. Als de speler niet tevreden is kan deze het gemaakte woord veranderen, en herhaalt de cyclus. Nadat een woord is geaccepteerd door middel van de OK-knop geeft de computer volledig willekeurig nieuwe letters aan de speler, en telt de woordwaarde op bij het puntentotaal van de speler. De nu op het speelveld geplaatste letters mogen (en kunnen) niet meer worden verplaatst.
- 3) Iedere volgende speler legt minimaal één letter op het speelveld en vormt daarmee minimaal één nieuw woord. De geplaatste letters moeten echter altijd in één lijn worden geplaatst en moeten in die lijn een aaneensluitend woord vormen. Geplaatste letters moeten met alle woorden en letters waar ze onder, boven of naast komen te liggen complete woorden vormen. Zie voor hoe de woorden mogen worden geplaatst en welke woorden zijn toegestaan bij Toegestane woorden. De verdere afhandeling is gelijk aan punt 2.
- 4) Indien een speler geen woord kan plaatsen, dan moet deze passen. Hiertoe drukt de speler op de Pas-knop en ontvangt nieuwe letters uit de voorraad. De beurt is nu wel voorbij, en de speler ontvangt geen punten. Een speler mag ook om een andere reden passen, bijvoorbeeld als deze "slechte letters" heeft en graag nieuwe ontvangt. Een speler kan de beurt ook voorbij laten gaan, door geen letters op het speelveld te plaatsen, en toch op de OK-knop te drukken. Dan worden er **geen** nieuwe letters verstrekt.
- 5) Het spel eindigt als op de Einde-knop wordt gedrukt. De overgebleven letters worden afgetrokken van de totaalscore. Hierna kan niet meer verder worden gespeeld.

Woordplaatsing

Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:

- 1) Toevoeging van één of meer letters aan een reeds aanwezig woord.
- 2) Het plaatsen van een woord parallel aan een ander reeds aanwezig woord. De bijgekomen letters vormen ook nieuwe woorden die meetellen.
- 3) Het plaatsen van een woord loodrecht op een reeds aanwezig woord. Het nieuwe woord moet dan ofwel een letter van het reeds aanwezige woord bevatten, ofwel een letter eraan toevoegen.

Opmerkingen:

- 1) De computer plaatst altijd de eerste letter op het middelste vlak van het speelveld.
- 2) Met deze eerste letter moet eveneens een toegestaan woord worden gemaakt.

Toegestane woorden:

- 1) Alle niet-samengestelde Nederlandse woorden, d.w.z alle woorden in een gewoon woordenboek.
- 2) Meervouden van zelfstandige naamwoorden.
- 3) Officiële verkleinwoorden.
- 4) De onbepaalde wijs van werkwoorden (hele werkwoorden).
- 5) De stellende trap (verbogen en onverbogen) van bijvoeglijke naamwoorden (bijvoorbeeld: groter, grootst).

Niet toegestane woorden:

- 1) Eigennamen (woorden die met een hoofdletter beginnen).
- 2) Afkortingen en woorden met een koppelteken.
- 3) Vervoegingen en verbuigingen van (werk-)woorden.
- 4) Niet algemeen gebruikelijke samenstellingen.
- 5) Niet algemeen gebruikelijke verkleinwoorden.

De expert editie kent ruim **132.000 woorden** (een gemiddelde Nederlander gebruikt er zo'n **5.000** actief), maar het kan desondanks toch voorkomen dat een **goed** woord onbekend is. De speler krijgt het recht om het dan alsnog te plaatsen. Diacritische tekens (bijvoorbeeld: á, ë, ô en ü) mogen worden weggelaten, en het woord mag geplaatst worden door middel van de 'kale' letters.

Puntentelling

Hoewel de computer het rekenwerk voor de spelers verricht, is het toch zinvol om te weten hoe de puntentelling in zijn werk gaat.

- 1) Het aantal punten van een beurt is gelijk aan de som van de punten van de nieuw gevormde woorden.
- 2) Het aantal punten van een woord is gelijk aan het totaal van de letterwaarden van de afzonderlijke letters, en wordt vermeerderd met een bonus t.g.v. het bedekken van een bonushokje.
- 3) Bedekt een (door de speler geplaatste) letter een letterbonus, dan mag de letterwaarde worden vermenigvuldigd met 2 of 3.
- 4) Bedekt een (door de speler geplaatste) letter een woordbonus, dan mag de gehele woordwaarde, eventueel nadat alle letterbonussen zijn opgeteld, worden vermenigvuldigd met 2 of met 3. Bedekt een speler twee maal een woordbonus, dan worden beide vermenigvuldigingen uitgevoerd! (Bijvoorbeeld twee maal woordwaarde x 3 levert woordwaarde x 9 op!)
- 5) De bonussen tellen alleen voor de speler die een vlak voor de eerste keer bedekt.

De schermindeling

Het scherm van Pebbles bevat 6 belangrijke onderdelen, welke hieronder kort worden beschreven.

- 1) Helemaal bovenaan bevindt zich de **menubalk**. Door op een van de items te klikken, verschijnt een sub-menu, waaruit gekozen kan worden. De menu's zijn apart beschreven.
- 2) Onderaan bevindt zich de **statusbalk**. Als de speler met de muis over de menu's gaat (met de linker muisknop ingedrukt), dan verschijnt hier een korte beschrijving van de keuze. Bovendien wordt aangegeven welke speler aan de beurt is, en verschijnt er informatie over de woorden die geplaatst zijn. Als de computer 'denkt', dan verschijnt er een balk die aangeeft hoever de computer hiermee is.
- 3) Links bevindt zich de **knoppenbalk**. Elke knop heeft zijn eigen functie. De aanwezige knoppen zijn de OK-knop, de Waarde-knop, de Wis-knop, de Pas-knop, de Bewaar-knop, de Hint-knop, de Terug-knop en de Einde-knop.
- 4) Rechtsonder bevindt zich het **scorebord**. Hierop zijn de totaalscores van beide spelers zichtbaar. Bovendien bevindt zich hier mascotte van Pebbles t.w. de kater **Floppy**, terwijl de kater **Tijger(tje)** zo af en toe een oogje in het zeil houdt. Beide katers vormen een onmisbare hindernis bij het tot stand komen van het programma.
- 5) Rechtsboven bevinden zich de **letterblokjes** van beide spelers. De letterblokjes bevatten de letters waarmee de speler zijn of haar woorden probeert te maken. Het bovenste letterblokje is van speler 1, en onderste van speler 2 (in dezelfde volgorde als het scorebord).
- 6) Tenslotte is het grote middenveld het feitelijke **speelveld**. Hier worden alle letters geplaatst. Indien het speelveld groter is dan het scherm, verschijnen 1 of 2 bladerbalken (scroll bars), waarmee het venster kan worden verplaatst. Zie de Windows handleiding voor het gebruik van bladerbalken.

Het gebruik van de muis

Het gebruik van de muis is in overeenstemming met de meeste andere Windows-programma's. Zie voor het algemeen gebruik van de muis de Windows handleiding.

Het slepen van letters

De speler gebruikt de muis in Pebbles hoofdzakelijk voor het slepen (draggen) van letters van letterblok naar speelveld, op het speelveld zelf, en voor het verwisselen van letters op het letterblok. De speler drukt de linker muis-knop in (en houdt deze ingedrukt) op het moment dat de muis zich boven de juiste letter bevindt. Door nu met de knop ingedrukt de muis te verplaatsen, sleept de speler de letter daar waar hij of zij dat wil. Daarna laat deze de linker muis-knop weer los, en is de letter verslept.

Het selecteren van een knop

De speler selecteert een knop, door met de muis erop te klikken.

Het selecteren van een menu

De speler kiest een menu door op een menu-item te klikken. Indien de speler de linker muis-knop ingedrukt houdt terwijl hij of zij over de (sub-)menu's beweegt, verschijnt in de statusbalk een korte beschrijving van de functie.

Het toetsenbord

Het toetsenbord hoeft niet te worden gebruikt bij Pebbles. Het kan echter wel worden gebruikt om menu-items te selecteren, of de bladerbalken (scroll bars) te bedienen. **Het is niet mogelijk om letters op het speelveld te plaatsen zonder de muis te gebruiken.**

Het selecteren van menu-items

Elk menu-item heeft een letter welke onderstreept is. Door de Alt-toets tegelijkertijd in te drukken met de onderstreepte letter, wordt het betreffende item geselecteerd. Druk op **Enter** op de selectie te effectueren.

Het bedienen van een bladerbalk (scroll bar)

Met behulp van de cursor-toetsen (op het toetsenbord) kunnen de bladerbalken worden bediend. **Pijltje omhoog** en **pijltje omlaag** bedienen de verticale bladerbalk, **pijltje links** en **pijltje rechts** bedienen de horizontale bladerbalk. Bovendien kan de speler de **Home**, **End**, **Page Up**, en **Page Down** toetsen gebruiken.

Het Bestand-menu

Het Bestand-menu bezit 5 sub-menu's. Elk sub-menu staat hieronder kort beschreven.

- Nieuw** Hiermee begint een nieuw spel. Indien een spel reeds was begonnen, wordt dat spel afgebroken, en opnieuw begonnen. **Hiermee wordt tevens het automatisch opstarten van een vorig spel bij opstarten van Pebbles gewist.**
- Openen** Hiermee wordt een eerder opgeslagen (of bewaard) spel geladen. Na het laden kan verder worden gespeeld waar de vorige keer was gestopt.
- Opslaan** Hiermee wordt het huidige spel bewaard voor een volgende keer. Spelers hoeven dus niet een spel in een keer volledig uit te spelen, maar kunnen dat uitspreiden over langere tijd. Opslaan heeft dezelfde uitwerking als klikken op de Bewaar-knop, met uitzondering van het automatisch vervolgen van het spel bij een volgende sessie. **Opslaan is niet mogelijk in de shareware-editie!**
- Opslaan als...** Hiermee wordt het huidige spel bewaard onder een andere naam dan het al heeft. Verder is het identiek aan Opslaan.
- Afsluiten** Hiermee wordt een sessie beëindigd, en wordt Pebbles verlaten.

Het Bewerken-menu

Het Bewerken-menu bezit 3 sub-menu's. Elk sub-menu staat hieronder kort beschreven.

Beurt terug

Hiermee wordt de computer opdracht gegeven om de situatie te herstellen zoals deze was bij de vorige beurt. Daar de computer alleen de laatste beurt onthoudt, kan deze keuze slechts daarvoor worden gebruikt. Beurt terug heeft dezelfde uitwerking als klikken op de Terug-knop.

Speelbord

Hiermee krijgt de speler de gelegenheid de grootte van het speelbord te wijzigen.

Schermafmetingen

Hiermee kunnen de schermafmetingen van het spel worden opgeslagen of worden hersteld naar standaardwaarden. Pebbles gebruikt opgeslagen schermafmetingen om de grootte en de plaats van het spel te bepalen wanneer het wordt gestart.

Het Niveau-menu

Het Niveau-menu bezit 3 sub-menu's. Elk sub-menu staat hieronder kort beschreven.

| | |
|--------------------------|---|
| Letters zichtbaar | Geeft aan of de letters van de computer speler zichtbaar moeten zijn. Deze optie werkt als het <u>speltype</u> Speler tegen Computer is. Anders zijn beide <u>letterblokjes</u> altijd zichtbaar. |
| Woordlengte | Hiermee kan de speler de woordenschat van de computer instellen. Is de instelling " Beginner ", dan kent de computer alleen woorden met een maximale lengte van 5 letters . Is de instelling " Gemiddeld " dan kent de computer alleen woorden met een maximale lengte van 8 letters . Is de instelling " Gevorderd ", dan kent de computer alle woorden. Deze instelling beïnvloedt niet de controle van de woorden die een speler plaatst! |
| Woordplaatsing | Hiermee bepaalt de speler hoe moeilijk de computer de woorden plaatst. De instelling kan " Eenvoudig ", " Normaal " of " Expert " zijn. Bij "Eenvoudig" plaatst de computer altijd het langste woord, ongeacht de woordwaarde. Bij "Normaal" houdt de computer wel rekening met de woordwaarde, en houdt extra rekening met moeilijke letters (Q, X en Y), maar worden er nooit meer dan twee nieuwe woorden tegelijkertijd gevormd. Bij "Expert" kan dat wel, en speelt de computer het sterkst. |

Het Opties-menu

Het Opties-menu bezit 3 sub-menu's. Elk sub-menu staat hieronder kort beschreven.

| | |
|-----------------------------|--|
| Muziek aan/uitzetten | Hiermee kan het muziekje, dat zich eens in de 5 minuten herhaalt, worden aan- en uitgezet. |
| Speler - Speler | Stelt het <u>speltype</u> Speler tegen Speler in. |
| Speler - Computer | Stelt het <u>speltype</u> Speler tegen Computer in. |

Het Help-menu

| | |
|-----------------------|---|
| Index | Geeft de index van Help weer. |
| Spelregels | Geeft hulp over de spelregels weer. |
| Bediening | Geeft hulp over de bediening van Pebbles. |
| Help gebruiken | Geeft hulp over hoe Help te gebruiken. |
| Info | Geeft informatie over Pebbles. |

De OK-knop



Met deze knop geeft de speler te kennen dat hij of zij klaar is, en de andere speler mag. De punten worden uitgerekend, en opgeteld bij de totaalscore. Indien geen letters zijn geplaatst op het speelveld dan gaat de beurt eenvoudig voorbij, en krijgt de speler **geen** nieuwe letters. **Tevens wordt bij het begin een nieuwe spel begonnen door eenmaal op deze knop te klikken.**

De Waarde-knop



Met deze knop geeft de speler de computer opdracht om uit te rekenen hoeveel punten er kunnen worden verkregen met de zojuist geplaatste letters op het speelveld. Bovendien kijkt de computer of het (de) gevormde woord(en) voorkom(t)(en) in de woordenschat. De knop kan ingedrukt worden zonder dat dit invloed heeft op het verloop van het spel.

De Wis-knop



Met deze knop geeft de speler te kennen om het speelveld op te ruimen. Alle door de speler in zijn of haar beurt geplaatste letters worden terug geplaatst op het letterblok, zoals ze stonden aan het begin van de beurt. Letters die in een vorige beurt zijn geplaatst blijven uiteraard gewoon liggen.

De Pas-knop



Met deze knop geeft de speler te kennen dat hij of zij wil passen. De beurt is voorbij, en er worden geen punten gescoord. Wel krijgt de speler 8 nieuwe letters uit de voorraad.

De Bewaar-knop



Met deze knop geeft de speler opdracht om het spel zoals dat op het moment is te bewaren. Een bewaard spel kan een volgende keer worden hervat. Indien het spel nog geen naam heeft, dan vraagt de computer om een naam. Heeft het spel reeds een naam, dan wordt het onder dezelfde naam bewaard. Deze knop slaat bovendien de naam van het spel op in het WIN.INI bestand. Hierdoor wordt bij de volgende keer dat het programma wordt gestart gevraagd of met dit spel moet worden verder gegaan. Hierdoor kan dus heel gemakkelijk het spel worden afgebroken, om in een volgende sessie automatisch te worden vervolgd. **Het spel moet hiertoe wel in de huidige (default) directory worden opgeslagen!**

De Hint-knop



Met deze knop vraagt de speler aan de computer te zoeken naar een geschikt woord. De computer probeert dan met de letters van de speler een woord te plaatsen op het speelveld. Het vragen van een hint duurt in het algemeen even lang als de denktijd van een computer-speler. Een hint wordt altijd gegeven op "Normaal" niveau.

De Terug-knop



Deze knop geeft de computer opdracht om de situatie te herstellen zoals deze was bij de vorige beurt. Daar de computer alleen de laatste beurt onthoudt, kan deze knop slechts daarvoor worden gebruikt. Gebruik eventueel de Bewaar-knop voor het onthouden van oudere situaties.

De Einde-knop



Met deze knop geven **beide spelers** te kennen dat het spel kan worden beëindigd. De punten van de resterende letters worden van de totaalscores afgetrokken.

Speltype

Het speltype geeft aan hoe gespeeld wordt. Mogelijke speltypes zijn: **Speler tegen Speler** en **Speler tegen Computer** (de standaard instelling).

Bonuspunten

Een speler krijgt bonuspunten indien hij of zij een bonushokje bedekt met een letter (Zie puntentelling voor nadere uitleg hierover). De volgende bonushokjes zijn aanwezig:

Bonus

Betekenis



Woordbonus: Woordwaarde X 3: de totale woordwaarde mag worden vermenigvuldigd met 3.



Woordbonus: Woordwaarde X 2: de totale woordwaarde mag worden vermenigvuldigd met 2.



Letterbonus: Letterwaarde X 3: de letterwaarde mag worden vermenigvuldigd met 3.



Letterbonus: Letterwaarde X 2: de letterwaarde mag worden vermenigvuldigd met 2.

PEBBLES voor WINDOWS



Ik dank iedereen die heeft bijgedragen in het totstandkomen van dit programma. Met name dank ik mijn vriendin **Yvonne Verloop** voor haar (meestal) eindeloze geduld en morele ondersteuning. Bovendien dank ik al mijn vrienden m.n. **Eddy** en **Willeke Baars**, voor het begrip dat ze hebben opgebracht voor mijn regelmatige afwezigheid en **Bennie Leenders** voor het helpen in stand houden van mijn conditie tijdens onze wekelijkse zwemavond. Ook dank ik de katers **Floppy** en **Tijger(tje)** voor hun oneindige geduld en aandacht.

Pebbles kan niet functioneren zonder een woordenschat. Deze woordenschat is ingevoerd door **Ferdinand Visser**, **Henriëtte Witjes** en **Yvonne Verloop**, die ook de naam van het spel heeft bedacht. Dit programma was bovendien niet geworden wat het nu is, zonder de hulp van de vele adviseurs en testers.

Het programma is zo uitgebreid mogelijk getest om de hoogst mogelijke kwaliteit te waarborgen. De auteur kan echter geen garantie geven met betrekking tot het (naar verwachting) functioneren van de programmatuur, en sluit iedere aansprakelijkheid uit voor zowel directe als indirecte schade alsmede gevolgschade van welke aard dan ook, ontstaan door het (foutieve) gebruik en/of functioneren van de geboden programmatuur.

Door de complexiteit van het programma, en de grote omvang van de woordenschat, functioneert **Pebbles** het beste op computers met een 80386, een 80486 of een Pentium processor, met tenminste 4 MB RAM geheugen. Bovendien vereist de grafische presentatie minimaal een VGA resolutie op het beeldscherm.

ing. G.J.E. Visser,
Giesbeek, 6 november 1993.