

HOOFDINDEX



Welkom bij Help over Pebbles voor Windows versie 2.0. 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>Spelregels</u>	Geeft uitleg over de spelregels van Pebbles.
<u>Bediening</u>	Geeft uitleg over hoe Pebbles moet worden bediend.
<u>Aanpassen</u>	Geeft uitleg over hoe Pebbles kan worden aangepast.
<u>Beheer woordenschat</u>	Geeft uitleg over hoe de woordenschat van Pebbles kan worden beheerd.
<u>Menu's</u>	Geeft uitleg over de menubalk van Pebbles.
<u>Informatie</u>	Geeft achtergrondinformatie over Pebbles versie 2.0.

Spelregels

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

Onderwerp

Beschrijving

Algemeen

Geeft een overzicht van het spel.

Spelbegin

Geeft uitleg over hoe een nieuw spel moet worden begonnen.

Het spel

Geeft uitleg over verloop van het spel.

Woordplaatsing

Geeft een overzicht hoe woorden mogen worden geplaatst en welke woorden mogen worden gebruikt.

Puntentelling

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

De schermindeling

Geeft een beschrijving van het scherm.

Het gebruik van de muis

Geeft een beschrijving van hoe u de muis kunt gebruiken tijdens het spel.

Het toetsenbord

Geeft een beschrijving van hoe u het toetsenbord kunt gebruiken tijdens het spel.

Aanpassen van Pebbles

Pebbles kunt u volledig aanpassen aan uw eigen wensen. De basis van het aanpassen is de indeling. Hiermee kunt u al uw instellingen bewaren voor een volgende keer. Hieronder treft u de uitleg aan van indelingen, alsmede uitleg van de verschillende mogelijke aanpassingen.

Onderwerp

Beschrijving

Indelingen

Geeft uitleg wat een indeling is, en hoe deze te gebruiken is.

Kleuren en symbolen

Geeft uitleg hoe de kleuren en de symbolen kunnen worden gewijzigd.

Speelveld

Geeft een beschrijving hoe u het speelveld kunt wijzigen.

Spelniveau

Geeft een beschrijving hoe u de speelsterkte van de computer kunt wijzigen alsmede welke hulp u kunt krijgen van de computer.

Opties

Geeft een beschrijving van alle mogelijke opties.

Beheer van de woordenschat

Pebbles is uitgerust met de mogelijkheid om de woordenschat te beheren. U kunt woorden toevoegen aan de woordenschat, en woorden verwijderen. Bovendien kunt u zoeken naar woorden. Indien u het Bewerk woordenschat menu heeft gekozen, ziet u het onderstaande scherm. Wilt u weten waarvoor iets dient, dan kunt u met de muis erop klikken, en u krijgt de gewenste informatie.

Pebbles

Bewerk Woordenschat Copyright (c) 1994
ing. G.J.E. Visser

LEERSTOF
LEERSTUK
LEERTIJD
LEERTJES
LEERWERK

Woord in behandeling: LEERTIJD

Voeg toe
Verwijder

Zoek lengte + woord
Zoek woord

Ok
Help

Woordlengte

2 4 6 8 10 12 14
 3 5 7 9 11 13 15

Woorden

Geheugen nodig: 1374 kB
Totaal: 138896
Van deze lengte: 14441

Opmerking:

Alle wijzigingen worden direct actief in de huidige sessie van Pebbles, maar nog niet direct opgeslagen op de harde schijf! Pebbles vraagt bij het verlaten van het spel of de wijzigingen daadwerkelijk moeten worden bewaard. Het bewaren van de woordenschat vindt alleen plaats als de woordenschat is gewijzigd.

Menu's

De menu's in Pebbles zijn logisch gegroepeerd. Elk hoofdmenu bestaat uit een aantal aanverwante submenus. Hieronder treft u de verschillende menus aan. Als u op de menu-items in de lijst klikt, krijgt u Help-informatie over het menu en de bijbehorende submenus.

Onderwerp	Beschrijving
<u>Bestand</u>	Menu's voor het bestandsbeheer.
<u>Bewerken</u>	Menu's voor het veranderen van het <u>speelveld</u>, de <u>kleuren en symbolen</u> en <u>beheer van de woordenschat</u>.
<u>Niveau</u>	Menu's voor het instellen van de speelkracht en de hulp van de computer.
<u>Opties</u>	Menu's voor het aanpassen van Pebbles door middel van het instellen van allerlei opties.
<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 aanpassen. Zo kunt u bijvoorbeeld de grootte van het speelveld, het aantal jokers of het speltype instellen. Nadat een spel eenmaal begonnen is kan alleen de speelsterkte van de computer nog 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. 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 in het Bestandsmenu, of door F2 te toetsen, en u herhaalt hierna bovenstaande handelingen.

Het spel

Hieronder treft u aan hoe het spelverloop is nadat alle instellingen zijn ingesteld of de juiste indeling is geopend, en het spel is gestart.

- 1) De eerste speler plaatst een woord met twee of meer letters van het letterblok horizontaal of verticaal op het speelveld. Hierbij moet het middelste vak van het speelveld worden bedekt. Indien de speler een joker heeft mag deze voor elke (ontbrekende) letter worden gelegd alsof het een gewone letter is. 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. Heeft de speler één of meer jokers gebruikt, dan vraagt de computer voor welke letter(s) deze gebruikt moet(en) worden. Bovendien controleert de computer alle gevormde woorden op juistheid. Woorden die eventueel niet juist (of onbekend) zijn worden aangegeven. 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. Alle letters kunnen ineens terug worden geplaatst op het letterblok door middel van de Wis-knop. Nadat een woord is geaccepteerd door middel van de Ok-knop geeft de computer volledig willekeurig nieuwe letters uit de lettervoorraad aan de speler, en telt de woordwaarde op bij het puntentotaal van de speler. Nu mogen (en kunnen) de op het speelveld geplaatste letters 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. De speler krijgt dan de gelegenheid om één of meerdere letters in te leveren, en ontvangt hiervoor 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. Er worden dan geen nieuwe letters verstrekt.
- 5) Is de tijdlimitatie actief, dan heeft de speler niet meer tijd dan de ingestelde waarden per beurt en per spel. Is de tijd voor een beurt verstreken, dan gaat de beurt automatisch voorbij, en kan de speler geen woord meer plaatsen, ook niet als reeds letters op het speelveld liggen. Heeft de speler een hint gevraagd, en de tijd verstrijkt tijdens het denken van de computer, ook dan mag de speler het woord niet meer plaatsen. De computerspeler kan wel het woord plaatsen als de tijd voor een beurt verstrijkt. Heeft de computer geen speeltijd meer, dan kan ook deze geen woord meer plaatsen. **U kunt pauzeren door de opdracht Pictogram (minimize) (in het systeemmenu) te kiezen of op de "pictogram knop klikken.** Hierbij verkleint u het Pebbles-venster tot een pictogram, en kunt u dus ook niet verder spelen. De tijd begint weer te lopen zodra u het venster weer vergroot.
- 6) Het spel kan op twee manieren eindigen:

Als in het Opties-menu geen direct speleinde is geselecteerd dan eindigt het spel als geen van beide spelers nog letters heeft, of nadat beiden hebben gepast of hun beurt hebben voorbij laten gaan en er geen letters meer in voorraad zijn. Ook eindigt het spel wanneer er op de Einde-knop wordt gedrukt. Bovendien eindigt het spel als beide spelers geen speeltijd meer hebben, en de tijdlimitatie actief is. Heeft één van beide spelers geen letters meer, dan mag de andere speler net zo lang doorspelen totdat deze niet meer kan. **(Als u tegen de computer speelt, en u heeft reeds alle tijd verbruikt, dan kunt u het spel beëindigen door reeds op de Einde-knop te klikken terwijl de computer nog aan het denken is.)** Bij het einde van het spel wordt de letterwaarde van de overgebleven letters afgetrokken van de totaalscore. Hierna kan niet meer verder worden gespeeld.

Als in het Opties-menu wel direct speleinde is geselecteerd, dan eindigt het spel direct wanneer één van beide spelers geen letters meer heeft. In dat geval wordt de letterwaarde

van de overgebleven letters van de tegenspeler opgeteld bij de score, en afgetrokken bij de tegenspeler. Het spel eindigt ook in één van de overige situaties zoals hierboven beschreven.

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 (kruis)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.

Opmerking:

Bij de eerste beurt moet altijd het middelste vak van het speelveld worden bedekt.

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 standaard editie kent ruim 138.000 woorden, maar het kan desondanks toch voorkomen dat een goed woord onbekend is. De speler krijgt het recht om het dan toe te voegen aan de woordenschat en het alsnog te plaatsen. De speler kan het woord ook plaatsen, zonder dat het woord wordt toegevoegd aan de woordenschat. 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. Jokers hebben geen letterwaarde!
- 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 (of joker) 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.
- 6) Worden alle letters van het letterblokje in één beurt gebruikt, dan krijgt de speler een bonus ter grootte van de ingestelde bonus alle letters.

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 submenu, 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, hoeveel hints deze speler heeft gebruikt 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) Rechts bevindt zich het **scorebord**. Hierop zijn de totaalscores van beide spelers zichtbaar. Daaronder wordt een historisch overzicht gegeven van de woorden die tot dan toe geplaatst zijn, met de bijbehorende score. Indien bij het niveau-menu de keuze status zichtbaar geactiveerd is, dan verschijnt hier tijdens het denkproces van de computer een lijst van de beste woorden die Pebbles overweegt te plaatsen. Dit zijn niet altijd de woorden die de meeste punten opleveren, maar is afhankelijk van het spelniveau en de letters Q, X en Y. (Soms komt in de lijst twee (of meer) keer hetzelfde woord voor, maar dit betreft dan altijd een woord dat op verschillende plaatsen kan worden neergelegd, met wellicht een andere score.) Het totaal aantal woorden dat geplaatst kan worden wordt eveneens weergegeven. Indien de tijdlimitatie actief is, is er tevens een tijdindicatie aanwezig. De verticale balkjes geven de speeltijd van de beide spelers weer, terwijl het onderste liggende balkje de beurttijd van de huidige speler weergeeft.

Tenslotte 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 vormden 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 (rode letters) is van speler 1, en onderste (blauwe letters) 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 schuifbalken (scroll bars), waarmee het venster kan worden verplaatst. Zie de Windows handleiding voor het gebruik van schuifbalken.

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 (dragen) van letters van letterblok naar speelveld, op het speelveld zelf, en voor het verwisselen van letters op het letterblok. De speler drukt de linker muisknop 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 muisknop weer los, en is de letter versleept.

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 muisknop 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 schuifbalken (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 schuifbalk (scroll bar)

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

Indelingen

Een indeling (ook wel sjabloon of template genoemd) bevat alle instellingen van Pebbles die nodig zijn om een spel te spelen. **Het gebruik van indelingen wordt sterk aangeraden.** Hierdoor kunt u veel tijd besparen. Alle instellingen zoals tijdlimitatie, speltype, speelveld lay-out etc. worden bewaard in een indeling. Heeft u bijvoorbeeld een speelveld naar eigen keuze ingedeeld, met de daarbij behorende instellingen zoals het aantal speelletters, het aantal jokers, de gewenste bonus etc. dan worden deze instellingen bewaard in de indeling. Wanneer u bij een volgende sessie van Pebbles deze indeling opent, worden alle instellingen hersteld. U hoeft dus niet telkens alle menus te doorlopen om met uw favoriete indeling te starten.

De volgende zaken worden bewaard in een indeling:

- 1) Kleuren en symbolen.
- 2) Lay-out speelveld (grootte en plaatsen bonusvakjes).
- 3) Zichtbaarheid letters van computerspeler.
- 4) Zichtbaarheid denkproces van computerspeler.
- 5) Aantal hints dat elke speler mag gebruiken.
- 6) Niveau woordlengte.
- 7) Niveau woordplaatsing.
- 8) Speltype.
- 9) Aantal speelletters.
- 10) Instelling van speleinde.
- 11) Aantal jokers.
- 12) Bonusinstelling.
- 13) Tijdinstelling.

Wanneer u een spel bewaard, wordt bij dit spel eveneens de bijbehorende indeling bewaard. Dus **een eerder bewaard spel heeft een eigen indeling**, en deze kan niet meer worden gewijzigd. Een indeling is dus alleen bedoeld voor nieuwe spelen!

Opmerking:

De instellingen van geluid, weergave en schermafmetingen worden **niet** bewaard in indelingen, maar worden opgeslagen in het WIN.INI bestand. Zij gelden dus voor elk spel!

Kleuren en symbolen aanpassen

U kunt de achtergrondkleur van het speelveld en de kleuren van de letters in de historielijst en het status overzicht naar eigen voorkeur instellen. U kunt ook de gebruikte symbolen voor bonusvakjes in het speelveld wijzigen. Kiest de gewenste kleuren en symbolen en klik op Ok.

Weergave

Pebbles heeft de mogelijkheid om de grootte van de verschillende schermonderdelen te wijzigen. De volgende schermonderdelen zijn in te stellen:

Letterblok, speelveld en scorebord:

Hiermee kunt u de grootte de symbolen van het letterblok en speelveld instellen. Bovendien wordt de grootte van de letters van het scorebord evenredig aangepast. Kies een instelling die het best op uw monitor tot haar recht komt:

Standaard VGA (640 x 480)	Kleine letters en symbolen
Super VGA (1024 x 768)	Normale letters en symbolen
Hogere resoluties	Grote letters en symbolen

Het verdient **geen** aanbeveling om grotere letters en symbolen in te stellen dan uw grafische kaart en monitor kunnen weergeven! Indien uw grafische kaart een bepaalde instelling helemaal niet kan weergeven, wordt de mogelijkheid van selecteren uitgeschakeld.

Statusbalk:

Hiermee kunt u de grootte van de letters in de statusbalk instellen. De beschikbare keuzes zijn afhankelijk van de instelling van de grootte van de letters en symbolen van het letterblok, speelveld en scorebord.

Statusoverzicht en historie:

Hiermee kunt u de grootte van de letters in het statusoverzicht en de historielijst instellen. De beschikbare keuzes zijn afhankelijk van de instelling van de grootte van de letters en symbolen van het letterblok, speelveld en scorebord.

Knoppenbalk:

Hiermee kunt u de grootte van knoppen in de knoppenbalk instellen.

Speelveld aanpassen



Pebbles is uitgerust met de mogelijkheid om zelf uw speelveld aan te passen. U kunt de grootte van het speelveld wijzigen door op de Grootte-knop te drukken. U kunt de gewenste bonusvakje met de muis slepen naar het speelveld. Houdt er rekening mee dat de computer maximaal een score van 9999 weergeeft. Maak dus geen onrealistisch speelveld door te veel bonusvakjes naast elkaar te leggen, dit kan leiden tot ongewenste resultaten. De Spiegel-knop zorgt ervoor dat de bonus vakjes gespiegeld om de horizontale en verticale as geplaatst worden. Voor informatie over de diverse knoppen kunt u met de muis op de gewenste knop klikken.

Spelniveau aanpassen

Het spelniveau van Pebbles bepaalt hoe sterk de computer speelt als computerspeler en bij het geven van hints. U kunt het aantal hints dat u kunt vragen instellen alsmede hoeveel informatie u wenst als de computer aan het denken is. U kunt de lengte van de woorden die de computer gebruikt bij het bepalen van woorden beperken met het menu **Woordlengte**. Bovendien kunt u de manier waarop de computer de woorden plaatst instellen. Hieronder treft u een lijst aan met de verschillende aanpassingen uit het niveau menu.

Letters zichtbaar

Geeft aan of de letters van de computer speler zichtbaar moeten zijn. Deze optie werkt alleen als het speltipe Speler tegen Computer is. Anders zijn beide letterblokjes altijd zichtbaar.

Status zichtbaar

Geeft aan of het denkproces van de computer zichtbaar moet zijn in het scorebord. Als er een hint is gevraagd is het denkproces altijd zichtbaar.

Hints

Hiermee kunt u het aantal hints instellen dat u kunt vragen per spel. Het instellen van het aantal hints is alleen mogelijk voordat een spel begonnen is.

Woordlengte

Hiermee kunt 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. De instelling beïnvloedt niet de controle van de woorden die een speler plaatst!

Woordplaatsing

Hiermee bepaalt u hoe sterk de computer de woorden plaatst als computerspeler en bij het vragen van hints. De instelling kan **Eenvoudig**, **Matig**, **Normaal**, **Bedreven**, **Bekwaam** of **Expert** zijn. Bij Eenvoudig biedt de computer weinig weerstand en plaatst meestal het langste woord waarbij vrijwel geen rekening gehouden wordt met de werkelijke woordwaarde. Bij Matig speelt de computer al iets sterker, maar zal de computer nog steeds meestal lange woorden plaatsen, waarbij wel rekening wordt gehouden met de woordwaarde. Bij Normaal houdt de computer nog meer rekening met de woordwaarde alsmede met moeilijke letters (Q, X en Y), maar worden er nooit meer dan twee nieuwe woorden tegelijkertijd gevormd. Bij Bedreven neigt de computer woorden te verlengen. De computer probeert zo lang mogelijke woorden te vormen met zo min mogelijk letters. Hierbij worden nooit meer dan twee nieuwe woorden tegelijkertijd gevormd. Bij Bekwaam kan dat wel. Beide laatste instellingen resulteren gewoonlijk in hogere scores. Bij Expert tenslotte speelt de computer het sterkst.

Opties aanpassen

Pebbles beschikt over een aantal opties waarmee u het spel volledig kunt instellen naar uw eigen wensen. Het spelniveau van Pebbles bepaalt hoe sterk de computer speelt als computerspeler en bij het geven van hints. Bovendien bepaalt het hoeveel informatie u krijgt als de computer aan het denken is. U kunt de lengte van de woorden die de computer hierbij gebruikt beperken met het menu Woordlengte. Bovendien kunt u de manier waarop de computer de woorden plaatst instellen. Hieronder treft u een lijst aan met de verschillende aanpassingen uit het opties menu.

Speler - Speler en Speler - Computer

Hiermee stelt u de speltype. Bij Speler - Speler spelen twee spelers dus tegen elkaar. Hierbij controleert de computer alleen de geplaatste woorden, en houdt de score bij. Bij Speler - Computer speelt u tegen de computer

7 speelletters en 8 speelletters

Hiermee stelt u het aantal speelletters op het letterblokje in. U kunt kiezen om te spelen met 7 letters of met 8 letters. U kunt de speelletters wisselen door ze te verplaatsen op het lettersblok.

Direct speleinde

Hiermee bepaalt u het automatische speleinde. Als u Direct speleinde niet heeft geselecteerd dan eindigt het spel als geen van beide spelers nog letters heeft, of nadat beiden hebben gepast of hun beurt hebben voorbij laten gaan en er geen letters meer in voorraad zijn. Als u Direct speleinde wel heeft geselecteerd, dan eindigt het spel direct wanneer één van beide spelers geen letters meer heeft. In dat geval wordt de letterwaarde van de overgebleven letters van de tegenspeler opgeteld bij de score, en afgetrokken bij de tegenspeler. Zie voor andere voorwaarden van het speleinde onder het spel.

Aantal jokers

Hiermee bepaalt u het aantal jokers dat in de lettervoorraad zit. Het aantal jokers geldt per 100 speelletters. De jokers worden toegevoegd aan de lettervoorraad. Heeft u bijvoorbeeld de grootte van het speelveld op 15 x 15 ingesteld, dan worden er 100 speelletters verstrekt. Als u dan het aantal jokers instelt op 3, dan zitten er dus $(100 + 3 =)$ 103 letters in de lettervoorraad aan het begin van het spel.

Bonus alle letters

Hiermee stelt u de bonus in die wordt verstrekt als een speler alle letters van het letterblokje in één beurt gebruikt. Hiervoor krijgt de speler dan extra punten. Het aantal punten is afhankelijk van de ingestelde waarde.

Tijdinstelling

Hiermee kunt u de speeltijd en beurttijd limiteren. U kunt de tijd die een speler mag gebruiken per beurt en per spel (totale speeltijd) instellen. Als de ingestelde tijd is verstreken, gaat de beurt automatisch voorbij, en kan de speler geen woord meer plaatsen. De tijdlimitatie wordt geactiveerd als u de tijdlimitatie aankruist.

Het Bestandsmenu

Het Bestandsmenu bezit 7 submenus. Elk submenu 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 één keer volledig uit te spelen, maar kunnen dat uitspreiden over langere tijd. Opslaan heeft dezelfde uitwerking als klikken op de <u>Bewaar-knop</u> , met uitzondering van het automatisch vervolgen van het spel bij een volgende sessie.
Opslaan als...	Hiermee wordt het huidige spel bewaard onder een andere naam dan het al heeft. Verder is het identiek aan Opslaan.
Open indeling...	Hiermee wordt een eerder bewaarde <u>indeling</u> geladen.
Bewaar indeling...	Hiermee wordt de huidige <u>indeling</u> bewaard voor een volgende keer.
Afsluiten	Hiermee wordt een sessie beëindigd, en wordt Pebbles verlaten.

Het Bewerken-menu

Het Bewerken-menu bezit 5 submenus. Elk submenu 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 <u>Terug-knop</u> .
Kleuren en symbolen...	Hiermee kunnen de kleuren van Pebbles en de symbolen van de <u>bonusvakje</u> op het speelveld worden ingesteld.
Speelveld...	Hiermee krijgt de speler de gelegenheid het speelveld te <u>wijzigen</u> .
Woordenschat...	Hiermee kan de <u>woordenschat</u> worden gewijzigd. Woorden kunnen worden toegevoegd of verwijderd.
Weergave...	Hiermee kan de grootte van verschillende schermonderdelen worden ingesteld.
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 5 submenus. Elk submenu staat hieronder kort beschreven. Uitgebreide informatie van elk submenu vindt u bij [spelniveau aanpassen](#).

Letters zichtbaar	Geeft aan of de letters van de computer speler zichtbaar moeten zijn.
Status zichtbaar	Geeft aan of het denkproces van de computer zichtbaar moet zijn in het scorebord.
Hints	Hiermee kunnen de spelers het aantal hints instellen dat elk kan vragen per spel.
Woordlengte	Hiermee kan de speler de woordenschat van de computer instellen.
Woordplaatsing	Hiermee bepaalt de speler hoe moeilijk de computer de woorden plaatst.

Het Opties-menu

Het Opties-menu bezit 9 submenus. Elk submenu staat hieronder kort beschreven. Meer informatie van de meeste submenus vindt u bij opties aanpassen.

Geluid aan/uitzetten	Hiermee kunnen de geluiden worden aan- en uitgezet. Geluiden zijn echter alleen hoorbaar als er een geluidskaart aanwezig is in uw computer!
Speler - Speler	Stelt het <u>speltype</u> Speler tegen Speler in.
Speler - Computer	Stelt het <u>speltype</u> Speler tegen Computer in.
7 speelletters	Stelt het aantal speelletters in op 7.
8 speelletters	Stelt het aantal speelletters in op 8.
Direct speleinde	Stelt het <u>einde van het spel</u> in.
Aantal jokers	Stelt het aantal <u>jokers</u> in dat in de lettervoorraad zit.
Bonus alle letters	Stelt de <u>bonus</u> in die wordt verstrekt als een speler alle letters van het <u>letterblokje</u> in één beurt gebruikt.
Tijdstelling	Stelt de <u>speeltijd</u> en <u>beurttijd</u> in, en activeert al dan niet de <u>tijdlimitatie</u> .

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.
Aanpassen	Geeft hulp over het aanpassen van Pebbles.
Help gebruiken	Geeft hulp over hoe Help te gebruiken.
Info	Geeft informatie over Pebbles.

Informatie woordenschat

Informatie woordenschat geeft u informatie over de versie van de woordenschat die Pebbles gebruikt. Bovendien verschijnt het aantal woorden dat er in de woordenschat aanwezig is, en de taal en editie van de woordenschat.

Tijdstelling

Pebbles beschikt over de mogelijkheid om de tijd die elke speler heeft te limiteren. U kunt de tijd voor een compleet spel (speeltijd) beperken, maar ook de tijd per beurt (beurttijd). U activeert deze beperkingen door het aankruisen van tijdelimitatie in het Opties tijdstelling dialoogvenster.

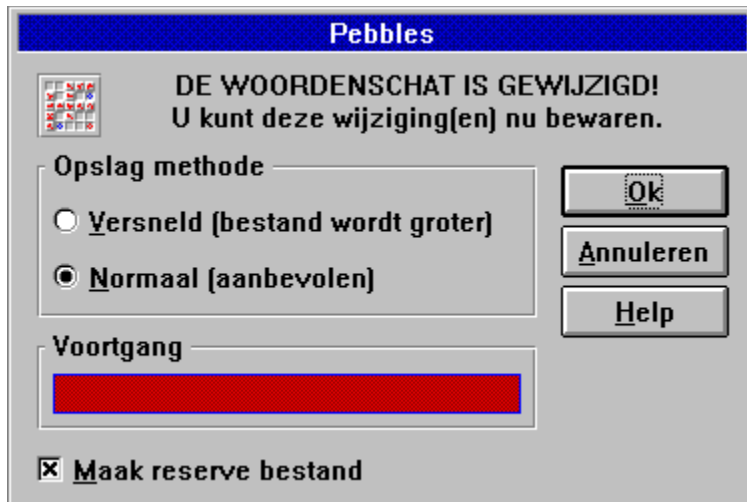
Is de tijd voor een beurt verstreken, dan gaat de beurt automatisch voorbij, en kan de speler geen woord meer plaatsen, ook niet als reeds letters op het speelveld liggen. **U kunt pauzeren door de opdracht Pictogram (minimize) (in het systeemmenu) te kiezen of op de pictogram knop klikken.** Hierbij verkleint u het Pebbles-venster tot een pictogram, en kunt u dus ook niet verder spelen. De tijd begint weer te lopen zodra u het venster weer vergroot. Zie voor meer informatie onder Het spel.

Bewerk grootte speelveld

Pebbles stelt u in staat om de grootte van het speelveld in te stellen. Dit is het aantal vakjes dat horizontaal en verticaal naast elkaar op het speelveld aanwezig is. U kunt de grootte wijzigen door Bewerk indeling speelveld te kiezen, en vervolgens op de Grootte-knop te klikken.

Bewaar woordenschat

Als tijdens de huidige sessie van Pebbles de woordenschat is gewijzigd vraagt Pebbles bij het verlaten van het programma of u deze wijzigingen ook daadwerkelijk wilt opslaan. U ziet dan het onderstaande scherm. Wilt u weten waarvoor iets dient, dan kunt u met de muis erop klikken, en u krijgt de gewenste informatie.



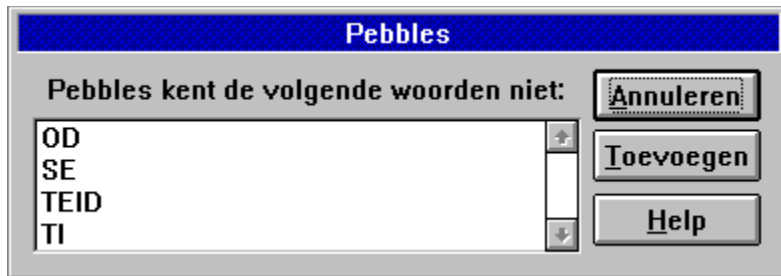
Opmerking:

Daar het bewaren van een gewijzigde woordenschat enige tijd kan duren, kunt u de methode waarop de woordenschat wordt opgeslagen instellen. Tevens kunt u een reserve bestand maken van de woordenschat zoals die was voordat u begon. U kunt dit reserve bestand (PEBBLES.OLD) altijd opnieuw gebruiken door het te hernoemen naar PEBBLES.WRD.

Als u annuleren selecteert, dan worden de wijzigingen niet bewaard!

Controle woorden

Als er na het klikken op de Ok-knop of de Waarde-knop tenminste één woord is gevormd dat onbekend is voor Pebbles, dan verschijnt het onderstaande dialoogvenster. Hierin staan de woorden die Pebbles niet kent. U kunt de woorden toevoegen aan de woordenschat, waarna u normaal verder kunt spelen. Indien één of meerdere woorden niet juist zijn, dan kunt u op annuleren klikken, waarna u een ander woord kunt vormen.



Joker(s) geplaatst

Als er na het klikken op de Ok-knop of de Waarde-knop een woord is gevormd waarin een joker is gebruikt, dan verschijnt het onderstaande dialoogvenster. Pebbles moet weten voor welke letter de joker moet worden gebruikt. U kunt de gewenste letter aangeven door de horizontale schuifbalk (scrollbar) te verplaatsen met de muis. Hierbij verandert de letter (tussen de haken) waarvoor de joker moet worden gelegd. Als de juiste letter in het woord aanwezig is, klikt u op Ok.



Beurt passen

Indien u op de Pas-knop heeft geklikt verschijnt het onderstaande dialoogvenster. U kunt nu letters terugstoppen in de lettervoorraad, waarna u nieuwe letters krijgt. Uw beurt gaat wel voorbij (u kunt ook niet meer annuleren!), en de andere speler mag spelen. Wenst u informatie over het dialoogvenster klikt u dan op het gewenste onderdeel.



Pebbles voor Windows shareware editie



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 een **volledige woordenschat, en de mogelijkheid om alles te bewaren!** 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 shareware! 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 de volledige woordenschat.

De kracht van Pebbles:

Pebbles heeft naast de grootst mogelijke gebruikersvriendelijkheid ook een zeer volledige woordenschat. 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.

Hieronder treft u informatie aan betreffende de verschillen tussen de shareware editie en de standaard editie van Pebbles voor Windows. Hoe u deze edities kunt te verkrijgen leest u bij registreren.

Shareware editie:

De shareware editie is een volledig werkend programma, met de volgende beperkingen. Zo kent de computer zo'n **12.000 woorden**, waardoor de computer weliswaar goed kan spelen, maar lang niet zo sterk als de geregistreerde editie. Bovendien kunt u de **spelstand niet opslaan** op harde schijf en is het **aantal hints beperkt tot één per speler**. Ook kunt u de **gewijzigde woordenschat** en de **indelingen niet opslaan** op de harde schijf. De grootte van het speelveld kan variëren van **13 x 13 tot 17 x 17**.

Standaard editie:

De standaard editie ontvangt u na registratie en bevat een woordenschat van ruim **138.000 woorden**, waardoor de computer een bijzonder sterke tegenstander wordt. Bovendien maakt de omvang van de woordenschat het gebruik van een **woordenboek voor controle overbodig!** U kunt het aantal hints instellen en de grootte van het speelveld 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. Gemaakte indelingen kunt u opslaan en de woordenschat wijzigen of uitbreiden. De geregistreerde editie vereist **minimaal 4 MB RAM geheugen, een 386 processor (of beter) en Windows versie 3.1x**.

Kosten registratie: f 79,95

Lees verder hoe u zich kunt laten registreren!

Registreren

Hoe kunt u zich laten registreren?

U kunt zich laten registreren door het juiste bedrag (**f 79,95**) over te maken op:

girorekening: **23.56.817**
of bankrekening: **31.50.90.545**
t.n.v. **Intellution B.V. te Giesbeek**

o.v.v. **Pebbles voor Windows**
en **uw naam en adres!**

VERGEET VOORAL NIET UW NAAM EN ADRES TE VERMELDEN!

Wenst u te betalen met een giro- of eurocheque (**aanbevolen voor België**) stuur deze dan volledig ingevuld en ondertekend naar:

Intellution B.V.
Meentsestraat 95
6987 CL Giesbeek
Nederland

o.v.v. **Pebbles voor Windows**
en **uw naam en adres!**

VERGEET VOORAL NIET UW NAAM EN ADRES TE VERMELDEN!

U wordt dan officieel geregistreerd als Pebbles gebruik(st)er, en krijgt de standaard editie (twee 3,5" High Density diskettes) zo spoedig mogelijk toegestuurd. Tevens wordt u op de hoogte gehouden van aanvullingen en nieuwe versies van Pebbles.

De Ok-knop



Met deze knop geeft u te kennen dat u klaar bent, en de andere speler mag. De punten worden uitgerekend, en opgeteld bij de totaalscore. Indien u geen letters op het speelveld heeft geplaatst dan gaat de beurt eenvoudig voorbij, en krijgt u 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 u de computer opdracht om uit te rekenen hoeveel punten er kunnen worden verkregen met de zojuist geplaatste letters op het speelveld. Indien er jokers zijn geplaatst vraagt de computer voor welke letters deze moeten worden gebruikt. 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 u te kennen om het speelveld op te ruimen. Alle letters die u in deze beurt heeft geplaatst worden terug gezet 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 u te kennen dat u wilt passen. Uw beurt is voorbij, en er worden geen punten gescoord. Wel krijgt u de gelegenheid om één of meerder letters in te wisselen, waarvoor u nieuwe letters uit de lettervoorraad krijgt.

De Bewaar-knop



Met deze knop geeft u 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.

De Hint-knop



Met deze knop vraagt u aan de computer te zoeken naar een geschikt woord. De computer probeert dan met uw letters een woord te plaatsen op het speelveld. Het vragen van een hint duurt in het algemeen even lang als de denktijd van een computerspeler.

De Terug-knop



Met deze knop geeft u 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.

De Ok-knop



Met deze knop geeft u aan klaar te zijn met het maken van de indeling. Met de gemaakte indeling en ingestelde opties en spelniveau kan direct worden gespeeld. De indeling wordt **niet** opgeslagen op de harde schijf! Hiertoe dient u de Bewaar-knop te gebruiken.

De Grootte-knop



Met deze knop kunt u de grootte van het speelveld veranderen. De grootte is te wijzigen van 11 x 11 vakjes tot 25 x 25 vakjes. Het aantal letters in de lettervoorraad wordt automatisch aangepast. Indien u de grootte van het speelveld wijzigt, wordt het speelveld automatisch met bonusvakjes voorzien. U kunt het speelveld schoon maken door op de Wis-knop te klikken.

De Spiegel-knop



Als deze knop ingedrukt is, worden alle bonusvakjes die op het speelveld worden geplaatst of verwijderd ook geplaatst of verwijderd in die delen van het speelveld die zich gespiegeld over het horizontale en/of verticale midden van het speelveld bevinden.

De Wis-knop



Met deze knop wist u alle bonusvakje op het speelveld. U kunt deze handeling ongedaan maken door op de Terug-knop te klikken.

De Terug-knop



Met deze knop maakt u de laatste wijziging ongedaan. Daar de computer alleen de laatste wijziging onthoudt, kan deze knop slechts daarvoor worden gebruikt. Gebruik eventueel de Bewaar-knop voor het onthouden van oudere situaties.

De Bewaar-knop



Met deze knop geeft u opdracht om de indeling zoals die op het moment is te bewaren. Alle ingestelde opties (met uitzondering van de instelling van het geluid) en niveau-instellingen worden bewaard alsmede het speelveld en de ingestelde kleuren en symbolen.

De Einde-knop



Met deze knop wordt de huidige indeling afgebroken, en wordt de oorspronkelijke indeling hersteld. Geen van de door u aangebrachte veranderingen wordt bewaard. Deze veranderingen kunnen op geen enkele manier worden teruggehaald.

Schuifbalk (scrollbar)

Hiermee kunt u door de woordenschat schuiven. De woorden in de lijst zijn beperkt tot de geselecteerde woordlengte omwille van de overzichtelijkheid.

Woorden in de woordenschat

In deze lijst treft u alle woorden van de geselecteerde woordlengte aan die in de woordenschat aanwezig zijn.

Kopieer woord

Hiermee kopieert u het woord voor de pijl naar het (actieve) woord in behandeling waarna kan worden gezocht, of dat kan worden toegevoegd of verwijderd.

Woordlengte van woorden in de lijst

Hiermee kiest u de lengte van de woorden die weergegeven moeten worden in de lijst. Alleen woorden van de geselecteerde woordlengte worden weergegeven.

Informatie

Hier treft u informatie aan omtrent de woordenschat. Zowel het aantal woorden van de geselecteerde lengte als het totaal aantal woorden dat in de woordenschat aanwezig is staat hier weergegeven. Bovendien ziet u hoeveel geheugen de woordenschat inneemt als Pebbles alle woorden heeft geladen.

Woord in behandeling

Het woord in behandeling is het woord waarna kan worden gezocht, of dat kan worden toegevoegd of verwijderd.

Zoek lengte + woord

Pebbles selecteert de woordlengte van het woord in behandeling, en zoekt het vervolgens op in de woordenschat. Indien het woord niet gevonden wordt, zoekt Pebbles het woord dat direct daarna in de woordenlijst voorkomt.

Zoek woord

Pebbles zoekt het woord in behandeling op in de woordenschat met de geselecteerde woordlengte. Indien het woord niet gevonden wordt, zoekt Pebbles het woord dat direct daarna in de woordenlijst voorkomt. U kunt ook bijvoorbeeld één letter intypen bij het woord in behandeling, waarna Pebbles het eerste woord van de geselecteerde woordlengte zoekt die begint met die letter. Dit kunt u ook doen met twee letters enzovoorts.

Voeg woord toe

Hiermee voegt u het woord in behandeling toe aan de woordenschat van Pebbles. De woordenschat wordt nog niet direct bewaard op de harde schijf, dit gebeurt na bevestiging van u bij het verlaten van het programma.

Verwijder woord

Hiermee verwijdert u het woord in behandeling uit de woordenschat van Pebbles. De woordenschat wordt nog niet direct bewaard op de harde schijf, dit gebeurt na bevestiging van u bij het verlaten van het programma.

Onbekend(e) woord(en)

Dit zijn de woorden die Pebbles niet kent. Indien deze woorden wel correct zijn, kunt u ze toevoegen aan de woordenschat. Als u op de Ok-knop heeft gedrukt en u kiest annuleren dan kunt u het woord alsnog plaatsen, zonder dat het woord wordt toegevoegd aan de woordenschat.

Schuifbalk onbekende woorden

Indien er meer onbekende woorden zijn gevormd, dan er kunnen worden weergegeven, dan kunt u met de schuifbalk de resterende woorden bekijken.

Annuleren

Hiermee geeft u te kennen dat u het gevormde woord niet wilt plaatsen. U krijgt de gelegenheid om een ander woord te vormen.

Woord(en) toevoegen

Hiermee geeft u te kennen dat Pebbles de onbekende woorden moet toevoegen aan de woordenschat. Bij het verlaten van het spel vraagt Pebbles of de woorden ook daadwerkelijk moeten worden opgeslagen op de harde schijf.

Woord met joker

In het weergegeven woord bevindt zich een joker. De plaats waar de joker staat wordt weergegeven door een letter tussen haken. Door de schuifbalk te verplaatsen kunt u die letter wijzigen en zo de gewenste letter aangeven.

Schuifbalk voor het bepalen van de letter

Hiermee kunt u aangeven voor welke letter de joker moet worden geplaatst. Hiertoe schuift u de schuifbalk naar de juiste plaats.

Letters die u wilt wisselen

Alle letters van uw letterblokje worden hier weergegeven. Als u een letter aankruist, wordt deze terug gestopt in de lettervoorraad. Letters die u niet aankruist behoudt u.

Selecteer alle letters

Alle letters van uw letterblokje worden aangekruist, waarmee u aangeeft dat u alle letters wilt wisselen. Nadat u dit heeft gedaan kunt u eventueel afzonderlijke letters weer deselecteren.

Deselecteer alle letters

Geen van de letters van uw letterblokje wordt aangekruist, waarmee u aangeeft dat u alle letters wilt behouden. Nadat u dit heeft gedaan kunt u eventueel afzonderlijke letters selecteren.

Methode van bewaren van een gewijzigde woordenschat

Pebbles biedt u twee methoden om de gewijzigde woordenschat op te slaan. Daar het opslaan van de woordenschat enige tijd in beslag neemt, kunt u kiezen voor een versnelde opslag. Hierbij wordt enige tijd bespaard, maar wordt het bestand aanzienlijk groter. Indien u kiest voor de normale methode, wordt het bestand op dezelfde manier opgeslagen als deze oorspronkelijk aanwezig was. Dit kost echter wel meer tijd.

Opmerking:

Een versneld bewaarde woordenschat kan bij een volgende sessie waarbij de woordenschat is gewijzigd alsnog normaal worden bewaard, waarna het bestand weer minder ruimte inneemt.

Voortgang

Dit geeft grafisch weer hoever Pebbles is met het bewaren van de gewijzigde woordenschat.

Reserve bestand maken

Hiermee geeft u opdracht aan Pebbles om een reserve bestand te maken van de oude woordenschat. Dit bestand wordt PEBBLES.OLD genoemd. Mocht er tijdens het bewaren van de gewijzigde woordenschat iets fout gaan, dan kunt u dit reserve bestand hernoemen naar PEBBLES.WRD, waarna de oude situatie weer is hersteld. Het verdient aanbeveling altijd een reserve bestand te laten maken.

Speltype

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

Letterwaarde

De letterwaarde is het aantal punten dat plaatsing van de letter op het speelveld oplevert (exclusief bonuspunten). Elke letter heeft een eigen letterwaarde. Hieronder staan de letterwaarden van alle letters weergegeven.

A=1	B=3	C=4	D=1	E=1	F=5	G=2	H=2	I=1	J=4	K=4	L=2	M=3
	N=1	O=1	P=3	Q=9	R=1	S=1	T=1	U=4	V=4	W=4	X=7	Y=6
	Z=5	?=0										

Een joker wordt weergegeven door een vraagteken **?**, zolang deze nog voor elke letter kan worden geplaatst. Een joker heeft geen letterwaarde.

Lettervoorraad

Aan het begin van een spel bepaald de computer de voorraad letters die gedurende het spel worden gebruikt. Het aantal letters dat wordt verstrekt is afhankelijk van de grootte van het speelveld. Tijdens het spel verstrekt de computers letters uit deze voorraad aan de beide spelers. Als van een bepaalde letter er geen meer in voorraad is, kan een speler deze dus ook niet meer krijgen. Letters die bij een beurt passen worden ingeleverd, worden weer toegevoegd aan de voorraad. De verhouding van het aantal letters is altijd constant. Het aantal letters bij een grootte van 15 x 15 bedraagt 100 met de volgende verdeling:

A=7	B=2	C=2	D=5	E=17	F=2	G=4	H=3	I=6	J=2	K=2	L=3	M=2
	N=9	O=6	P=2	Q=1	R=6	S=3	T=6	U=2	V=2	W=2	X=1	Y=1
	Z=2											





Het aantal jokers is afhankelijk van het ingestelde aantal.

Bonus alle letters

Als u alle letters van het letterblokje ineens gebruikt, dan krijgt u een bonus ter grootte van de ingestelde bonuswaarde in het opties-menu. Deze bonus bedraagt 0, 25, 50 of 100 punten. De bonusregeling vervalt als het letterblokje niet meer kan worden aangevuld, omdat er geen letters meer in voorraad zijn.

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	Type	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.

Jokers



Een joker is een letterblokje dat door de speler voor elke letter gebruikt mag worden. Een joker heeft geen letterwaarde, maar telt wel mee voor de eventuele bonus. Een joker wordt weergegeven door een vraagteken, zolang nog niet bekend is voor welke letter het wordt geplaatst. Daarna wordt de joker weergegeven door een lila-keurige letter zonder letterwaarde.

Tijdlimitatie

Indien u tijdlimitatie activeert, dan heeft elke speler slechts beperkte tijd. Er is dan zowel een maximum tijd per beurt, als een maximum tijd per spel. Deze tijden kunt u zelf instellen.

Tijd per spel (speeltijd)

Dit is de tijd per spel. Deze wordt gelimiteerd als u tijdlimitatie heeft geactiveerd. Indien de overgebleven tijd per spel minder is dan de ingestelde tijd per beurt, wordt deze laatste automatisch begrensd tot de overgebleven speeltijd.

Tijd per beurt (beurttijd)

Dit is de tijd per beurt. Deze wordt gelimiteerd als u tijdlimitatie heeft geactiveerd. Indien de overgebleven tijd per spel minder is dan de ingestelde tijd per beurt, wordt deze laatste automatisch begrensd tot de overgebleven speeltijd

Ok

Druk op Ok om alles te accepteren, en het dialoog-venster te verlaten. Alle wijzigingen zoals u deze heeft aangebracht worden actief.

Help

Druk op Help om help te krijgen of het betreffende dialoog-venster. Pebbles start automatisch Windows Help op en zorgt ervoor dat de juiste help wordt geactiveerd.

Annuleren

Druk op Annuleren om alles ongedaan te maken, en het dialoog-venster te verlaten. Alle wijzigingen zoals u deze eventueel heeft aangebracht komen te vervallen.

Knoppenbalk

Druk op een knop om informatie te krijgen of de functie ervan. In het spel zelf verschijnt bij het indrukken van een knop een korte uitleg van de functie in de statusbalk.

PEBBLES voor WINDOWS

Ik dank iedereen die heeft bijgedragen in de totstandkoming van versie 2.0 van Pebbles. 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 zwem- of kano-avond. 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. Intellution 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** alleen 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 een kleuren beeldscherm.

Intellution B.V.
ing. G.J.E. Visser,
Giesbeek, 17 oktober 1994.

