

ZX SPECTRUM 48 K

Installation

A. VERSION MICRODRIVES (interface 1)

1) pour ceux qui utilisent un émulateur reconnaissant le format MDR
Il suffit d'activer la possibilité d'utiliser deux lecteurs (en effet un microdrive a une capacité de stockage de 120 Ko, insuffisante pour stocker les éléments du programme et les 5 dictionnaires. Si vous ne pouvez utiliser qu'un lecteur, seuls les deux premiers dictionnaires seront accessibles, ce qui correspond au niveau 2 de force). Dans le lecteur 1, insérez chflet.mdr, dans le lecteur 2 data.mdr. Ensuite, depuis le lecteur 1, lancer `LOAD * 'm' ;1 ; 'RUN'` pour jouer.

2) pour ceux qui souhaitent utiliser un autre émulateur ou un véritable lecteur de microdrives
utilisez le fichier side1-microdrive.tap et recopiez les fichiers depuis la bande vers le ou les deux lecteurs de microdrives.
Sur la première cartouche nommée chflet, transférez tout sauf les fichier « DICO3 », « DICO4 », « DICO5 » qui sont à installer dans la seconde cartouche data.
Ensuite procédez comme dans le paragraphe précédent pour lancer le jeu.

B. VERSION pour disques MGT2-Datel (version de base, et non TR-DOS)

Si vous disposez d'un émulateur reconnaissant le format .mgt (image disque), utilisez directement le dossier chflet.mgt que vous ouvrirez dans le lecteur. Le fichier système est inclus, et il suffit de faire RUN après ouverture pour initialiser le système et lancer le fichier Autoload du jeu.

Sinon, utilisez le fichier side2-mgt2datel.tap et transférez tous les éléments qu'il contient dans un disque formaté (80 tracks, double densité). Le fichier de lancement est Autoload.

Mise à jour des dictionnaires

Un utilitaire, MAJDICO, permet de compléter ou modifier les dictionnaires fournis. Actuellement le seul dictionnaire incomplet – par rapport à la taille maximale de 28329 octets de chacun, est DICO5. L'outil, dont l'interface reste succincte, permet de créer de nouveaux mots, en associant à chacun des combinaisons de préfixes et suffixes. Le système permettant ces combinaisons est basé sur une compression statique où chaque octet du mot saisi peut être codé pour associer des informations complémentaires.

Prenons pour exemple le mot « TERRE » (qui existe déjà mais constitue une bonne illustration)

Une fois saisi ce mot, vous pouvez y associer une première série de préfixes et suffixes dépendants (dans la limite de 5 qui est la longueur du mot).

Les préfixes proposés sont IN, EN, DE, RE

Les suffixes sont E/ES, S ou R

On voit qu'on peut associer

EN, DE –car ENTERRE et DETERRE sont des mots valides.

Mais on peut aussi associer des suffixes dépendants (c'est-à-dire combinables avec les préfixes) qui seraient R, ES, S : on a ainsi de multiples combinaisons possibles : TERRES, TERRER, TERREE, TERREES, ENTERRES, ENTERRER, etc..

Ensuite, si le mot saisi contient une ou plusieurs fois la voyelle E, il est possible d'associer de nouveaux suffixes au mot initial, mais sans combinaison possibles avec les groupes précédents.

Les 5 possibilités offertes sont TTE/TTES, MENT, UX/USES, AU/AUX, RIE/RIES.

Dans notre exemple TERRE contient deux E, on peut donc y associer par exemple les deux suffixes UX/USES et AU/AUX, permettant d'obtenir les mots dérivés TERREUX, TERREUSE/S, TERREAU et TERREAUX

Compte tenu que lors de chaque création, modification ou suppression, le dictionnaire concerné (appelé dictionnaire actif) est effacé du support et sauvegardé à nouveau, il y a toujours risque de perte d'information, il est donc fortement conseillé de mettre à jour les dictionnaires sur des microdrives ou disques de copie, et non sur les originaux.

Notes complémentaires

Les dictionnaires sont au nombre de cinq, ils sont appelés successivement lors d'une recherche. Le premier, que l'on appellera dictionnaire principal, comprend beaucoup plus de mots que chacun des suivants. En effet, il comprend plus de 24 000 combinaisons différentes pour seulement guère plus de 28 000 octets. Ceci s'explique par le choix de mots permettant de nombreuses variations en préfixes et suffixes, et la grande majorité des verbes aux formes infinitives et participes passés. Ensuite, et au fur et à mesure des dictionnaires créés par la suite, les mots permettant ces variations s'épuisent, et la priorité est donnée à des mots plus longs et souvent plus spécialisés (techniques, chimie, médecine, etc..) dans lesquels les variations possibles se limitent généralement à l'usage des genres (masculin/féminin) et du pluriel.

Globalement, et pour doter l'ordinateur d'une stratégie gagnante, le taux de mots de 8, 9 et 10 lettres est de loin le plus important, et de nombreuses impasses ont été faites sur les mots de cinq lettres ou moins.

La routine en langage machine qui effectue les recherches est rapide, et balaie chaque dictionnaire en à peine deux ou trois secondes en moyenne, le délai le plus important est donc consacré à l'accès et au chargement des fichiers en mémoire vive du Spectrum.

Le temps alloué aux recherches étant de 30 secondes, le nombre maximum de dictionnaires consultables sans risque de dépassement de ce laps de temps est donc de 5.

Le dernier dictionnaire laisse à celui qui le souhaiterait une marge de manœuvre importante, il permet d'ajouter encore quelques milliers de combinaisons.

Bien entendu, la base actuelle ne prétend pas couvrir l'ensemble des mots de la langue entre 2 et 10 lettres, mais elle donne au Spectrum le niveau d'un excellent joueur, car les manques de vocabulaire sont largement compensés par la certitude d'en avoir l'accès à coup sûr, contrairement à ce qui se passe pour un humain.

En effet, les tests réalisés sur des parties réellement jouées ont montré que l'ordinateur est pratiquement toujours gagnant même au niveau Master, lorsqu'il est employé à son niveau de force maximum. Le présent logiciel est donc une base d'entraînement sérieuse pour tout joueur quel que soit son niveau.

De même pour les chiffres : la cadence du processeur ne permet pas en 45 s de trouver toutes les combinaisons, mais les nombreuses redondances (solutions multiples) comme l'effet de symétrie des opérations font que dans la très grande majorité des cas, le résultat le plus approchant ou exact est trouvé.

Afin de gagner le maximum de temps, le programme machine ne cherche pas à trouver la solution la plus élégante, mais simplement une solution. Il peut donc arriver que le résultat soit trouvé par une méthode compliquée alors qu'à l'humain il en apparaît une beaucoup plus évidente.

Avec la plupart des émulateurs est offerte la possibilité de multiplier la cadence d'horloge originelle, qui passe ainsi de 3,5 Mhz à 10 ou 20 fois plus. En exploitant cette possibilité, le programme peut balayer les 3 516 200 combinaisons d'opérations dans le temps imparti.