

JOTD HD Install Collection

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> JOTD HD Install Collection		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	JOTD HD Install Collection	1
1.1	Documentation de JOTD Startup	1
1.2	Introduction	2
1.3	Récupérer des jeux originaux	3
1.4	S'enregistrer à JST	3
1.5	Arguments/Tooltypes	5
1.6	Scripts de départ et de fin	9
1.7	Gestion des snapshots	10
1.8	Problèmes	10
1.9	FAQ	12
1.10	JST comme degrader	14
1.11	CD32 joypad emulation	15
1.12	Compatibilité WHDLoad	16
1.13	Compatibilité HRTMon	16
1.14	OSEmu - émulation AmigaOS	17
1.15	Disclaimer	18
1.16	Auteur	18
1.17	L'équipe de développement	19
1.18	Historique	19
1.19	Remerciments	27

Chapter 1

JOTD HD Install Collection

1.1 Documentation de JOTD Startup

JOTD Startup V3.2b
© Copyright 1995-99 Jean-François Fabre/Ralf Huvendiek

- Introduction
- Arguments/Tooltypes
- JST Degradér
- Emulation du Joypad CD32
- Compatibilité avec WHDload
- Compatibilité avec HRTMon
- OSEmu - émulation AmigaOS
- Snapshots
- Problèmes
- Enregistrement
- Se procurer des jeux originaux
- Disclaimer
- Remerciements
- FAQ

L'auteur

L'équipe de développement

Historique

1.2 Introduction

Comme vous avez pu le constater, j'ai créé et mis sur internet beaucoup de patches et programmes de HD install pour des jeux non dos, mais tous étaient auto- ←
suffisants.

Cela signifie qu'en cas de bug dans les routines communes, je devais régénérer le programme et le remettre sur le réseau à nouveau.

Bert Jahn avait développé WHDLoad, which résout this problème car il permet de ←
charger
des loaders (chargeurs) spécifiques à chaque jeu et de les faire tourner en ←
utilisant
son propre code pour les fonctions communes (lire un fichier, dégrader le display, ←
etc...)

Cette technique permet de ne pas laisser des bugs traîner dans tous les loaders, et en même temps, les loaders profitent des améliorations.

C'est ce que j'ai décidé de faire à mon tour après maintes sollicitations et un violent accès de motivation. JST est né d'une adaptation de ma bibliothèque de ←
fonction
en 8 heures de travail.

JST est comparable à WHDLoad, mais en plus puissant pour certains cotés (il a aussi ses défauts...)

Le système Amiga OS peut être appelé dans le loader, des messages peuvent être affichés, un gui peut être ouvert, et il y a des tonnes d'autres fonctions.

Il permet également la programmation "facile" de loaders et peut faire fonctionner des exécutables DOS en mode dégradé (support des caches 68060, du VBR, de l'affichage AGA, des sprites, etc...)

A présent, JST est également capable d'iconifier certains jeux, et également de figer l'état d'un jeu sur disque (snapshot) pour recommencer directement au ←
niveau
34, où le robot à tentacules intersidérales est vraiment impossible à buter sans tricher.

La version limitée peut uniquement créer des snapshots (pour les bug-reports), ←
mais l'option
RESUME, permettant de reprendre le jeu là où on avait figé n'est disponible que ←
pour les
utilisateurs enregistrés, bien sûr.

Le fichier clé doit être nommé jst.key et être placé dans le répertoire L:

JOTD HD Startup est © 1995-1999 Jean-François FABRE

JOTDStartup est © 1999 Jean-François FABRE

1.3 Récupérer des jeux originaux

Comme je dis dans la documentation, réaliser des patchs pour des softs crackés ne m'intéresse pas, car cela occasionne du boulot en plus, et je passe pour un gros con de pirate.

Je comprends que les logiciels originaux pour l'amiga sont difficiles à trouver en ce moment, et c'est pourquoi j'offre mes services:

- Dans le cas où vos disques originaux sont endommagés, envoyez-moi les disques défectueux (en tant que preuve, et j'essayerai également de réécrire dessus) avec un peu d'argent pour que je puisse vous les retourner (plus si vous voulez :)). Bien sûr, contactez-moi avant de m'envoyer vos originaux, car je ne peux pas les avoir, ou/et il est possible que je ne puisse pas régénérer les disques. Dans ce cas, je ferai un backup de la version installée et je vous l'enverrai soit sur des disquettes soit par e-mail.
- dans le cas où vous recherchez l'original d'un jeu, je connais certaines boutiques d'occasion où il y a d'excellents jeux. Evidemment je ne vends pas de copies ou de cracks !!! Il s'agit uniquement de jeux originaux d'occasion avec la boîte et le manuel. Contactez-moi pour toute question à ce propos.

1.4 S'enregistrer à JST

JOTDStartup is SHAREWARE!

A partir de la version 0.3, j'ai décidé de demander une contribution de 10 dollars US, 20 DM, 5 livres sterling ou 50 francs (7,6 euros) pour devenir un utilisateur enregistré.

Cependant, j'attribuerai une version enregistrée gratuite à quiconque qui aura déjà fait un truc cool pour moi (envoyé des disquettes, des thunes, des voitures de sport, des clones de Sandra Bullock...)
Beaucoup de monde est déjà sur la liste. Si vous pensez que je vous ai oublié, contactez-moi.

Pour vous enregistrer

- 1) remplissez la fiche d'enregistrement fournie dans le package et envoyez la moi par e-mail (si vous n'avez pas d'e-mail, ne remplissez pas la fiche, je me débrouillerai avec votre adresse pour générer votre clé)

2) envoyez l'argent à:

Jean-François Fabre
19 Rue Emile Duploye
34500 BEZIERS
FRANCE

Précisez votre e-mail ou envoyez une disquette vierge avec l'argent (pour les ↵
utilisateurs
n'ayant pas accès à internet) et je vous enverrai votre clé personnelle pour JST
(+ les derniers installs pour les autres qui m'auront envoyé une disquette, mais S ↵
.V.P.
précisez lesquels car l'archive complète est imposante (plus de 4 megs).

IMPORTANT: La seule façon valable de s'enregistrer est d'envoyer de l'argent ↵
liquide,
des chèques français, des eurochèques.
J'ai reçu des chèques anglais et des mandats postaux nationaux (non français).
Je ne peux pas les encaisser en France.
Dommage que l'euro ne soit pas encore en circulation (ne me parlez pas des chèques ↵
en euro!!)

Contactez moi si vous avez des doutes au niveau des modalités d'envoi de l'argent.

Pour les français: envoyer un billet de 50 Francs ou un chèque français de 50 ↵
Francs
a l'ordre de Jean-François Fabre.

Si vous pensez que mon programme est vendu trop cher, vous pouvez toujours ↵
utiliser la
version shareware qui est limitée.
Elle ne possède pas de limitations par rapport aux distributions gratuites du ↵
début, bien
au contraire, mais certaines nouvelles fonctionnalités sont réservées à la version
enregistrée. Cependant, si je corrige un bug, celui-ci sera corrigé dans les deux
versions bien sûr (il va de même pour les évolutions majeures indispensables pour ↵
faire
fonctionner un jeu)
Tous les loaders seront compatibles avec la version limitée.

J'espère que vous comprenez que JST et tous les loaders représentent un travail ↵
long
et parfois lourd pour moi (et aussi pour Ralf et Keith). C'est pour cela que j'ai ↵
rendu
JST shareware.
Si vous avez les moyens, enregistrez-vous SVP. Dans le cas contraire, vous pouvez ↵
utiliser
la version limitée librement. Je ne veux pas vous prendre la tête.

Bien sûr, les utilisateurs enregistrés ont une plus grande priorité pour le ↵
support par
e-mail que les autres, même si je ne réponds pas toujours si je ne vois pas ce que ↵
ma
réponse vous apporterait (mais je lis attentivement TOUS les messages que je ↵
reçois)

Pour mémoire, voici la liste des fonctionnalités réservées aux utilisateurs enregistrés: ←

- Possibilité de reprendre un jeu sauvé précédemment à n'importe quel endroit (← RESUME)
- Possibilité d'effectuer les sauvegardes des jeux dans un répertoire différent de celui du jeu (SAVEDIR)
- Possibilité de charger les données des jeux dans un répertoire différent de celui du loader (LOADDIR)
- Rechargement de l'horloge par l'horloge à pile en sortie du jeu
- Mode silencieux (QUIET)
- Touche de sortie configurable (QUITKEY) quand le loader le prend en compte (par exemple tous les loaders WHDLoad)
- Dans certains loaders, seule la version enregistrée permet de quitter (désolé, ← cela pourrait changer)
- Une conscience totalement sereine :)

Note à ceux qui n'ont pas accès à internet: si vous ne voulez pas recevoir la ← version enregistrée de JST des mois après que vous ayez envoyé l'argent, écrivez-moi à ← nouveau (ne renvoyez pas d'argent, certains l'ont déjà fait!) pour me le rappeler. Je suis ← si bordélique que je pourrais avoir oublié de vous enregistrer! Quand vous vous enregistrez, spécifiez les loaders/fixes dont vous auriez besoin. ← Il se peut que je les aie.

1.5 Arguments/Tooltypes

Vous pouvez sélectionner les options:

- A partir du CLI en tapant les arguments (JST ? pour l'aide en ligne)
- A partir du WB en activant/désactivant les tooltypes.

Certains ont de l'effet uniquement sur les loaders qui les utilisent. Ils seront ← notés *OPTIONNEL*.

Certains ont de l'effet sur tous les loaders. Ils sont notés comme *GENERAL*.

Voilà une description rapide des options.

- OBJNAME="objet": Vous permet de spécifier un nom d'objet (lancement par l'icone ← WB)
- NTSC (GENERAL): Par défaut, l'affichage est PAL. Cette option lance l'affichage ← en NTSC.
- TRAINER (OPTIONNEL): Active le trainer quand il y en a un. Cela peut être les ← vies infinies, temps infini, etc...
- QUIET (GENERAL): n'affiche rien et n'ouvre pas de console. Pas de message d' ← erreurs, et pas de message de l'auteur.

Assurez-vous que tout fonctionne bien avant de choisir cette option.

- NOCACHES/NOCACHE (GENERAL): Fige CACR à 0. Tous les caches sont désactivés. ←
68060 supporté.
 - LEAVECACHES (GENERAL): Ne pas toucher les caches. Désactivé par NOCACHES.
 - NOFAST (GENERAL): Toujours allouer l'extension mémoire et les autres buffers en ←
mémoire chip.
Si vous avez des sprites moisissés, cela pourrait aider.
 - HDLOAD (GENERAL): pour économiser de la mémoire, vous pouvez ne pas tout charger ←
en mémoire,
charger fichier par fichier.
Cela fonctionne pour les fichiers-disques et pour les fichiers normaux. Cependant ←
, selon le loader,
les petits fichiers sont lus en mémoire pour éviter trop de OS swap.
Inutile avec les jeux qui ne possèdent qu'un seul fichier-disque. Utiliser ←
LOWMEM à la place.
 - RESUME (GENERAL): pour utiliser un snapshot créé auparavant. Cette option utilise ←
l'allocation
mémoire absolue, ce qui fait que vous devrez peut-être rebooter pour libérer de ←
la mémoire à
l'endroit requis. Vous pouvez aussi spécifier NOFAST dans les tooltypes pour ←
rendre vos
snapshots plus compatibles d'une config mémoire à une autre.
 - EXECUTE (jeux DOS): ce tooltype vous permet d'utiliser JST comme un dégrader ←
normal (style KillAGA),
mais avec support pour le 68060 et plus de contrôle sur le système. Voir
JST dégrader
pour plus de détails.
 - USERDATA (GENERAL): si l'utilisateur passe une chaîne à ce tooltype et désire ←
faire tourner un programme
en utilisant EXECUTE (fonctionnalités dégrader uniquement), alors cette chaîne ←
contient les arguments
du programme. S'il s'agit d'un loader, il peut être utilisé pour passer certains ←
paramètres au loader.
Utile pour les diskrippers pour passer les tracks de début et de fin. La taille ←
maximum autorisée est
de 80 caractères.
 - LOWMEM (OPTIONNEL): ne cache strictement rien en mémoire. Lit directement du ←
disque.
Utile si vous n'avez qu'un A1200/020/NoFast.
Certains loaders peuvent ne pas aimer cette option.
 - NOOSSWAP (OPTIONNEL): Désactive les chargements/sauvegardes sur HD pendant le ←
jeu.
Selon les loaders, NOOSSWAP leur fera tenter d'accéder à la disquette quand vous ←
tenterez
de sauver ou de charger un jeu, ou ne fera rien.
Si vous ne choisissez pas NOOSSWAP et si le jeu doit écrire des données, il le ←
fera sur
-

- vosre disque dur. Cette opération est plutôt sûre (elle est en place depuis ←
longtemps)
mais vous devez éviter certains filesystems ou des caches disque qui utilisent ←
le cache
en écriture (écriture retardée, possible dans Dynamicache, utilisée dans AFS)
Utiliser ces filesystems ou des caches est rarement dangereux, sauf si vous ←
quittez par un
reset ou que le jeu se bloque.
Dans ce cas, votre disque dur pourra être dévalidé.
- NOQUIT (uniquement dans le mode degrader (EXECUTE)): certains jeux contiennent ←
du code
autodetachable et tournent en background. Si vous lancez un tel jeu avec un ←
degrader,
celui-ci croiera que l'exécution est terminée et rétablira les caches, l' ←
affichage
et le jeu se plantera comme une grosse merde. NOQUIT permet à JST de ne pas ←
rétablir
les caches et l'affichage (il faudra rebooter).
 - DELAY (GENERAL): Force une légère attente après chaque OS swap (~ 0,4 secondes)
Cela peut être utile pour les disques à accès lent. Cela permet au lecteur de s' ←
arrêter
et laisse un peu de temps aux traitements d'interruptions avant que le système ←
soit à
nouveau désactivé (permet entre autres de faire tourner beaucoup de jeux à ←
partir
d'un CD sur une console CD32).
 - SAVEDIR (OPTIONNEL): Permet à l'utilisateur de spécifier un répertoire où les ←
données du
jeu comme les hiscores ou les parties sauvegardées seront sauvées, et rechargées ←
ensuite.
Certains rares loaders ne prennent pas cette option en compte.
Pour les utilisateurs enregistrés uniquement.
 - LOADDIR (GENERAL): Permet à l'utilisateur de spécifier un répertoire où les ←
données du
jeu comme les fichiers originaux ou les fichiers-disques sont stockés (par ←
exemple un CD-ROM).
Pour les utilisateurs enregistrés uniquement.
 - QUITKEY (OPTIONNEL): en spécifiant le code RAW de la touche à utiliser pour ←
quitter, si le
loader le prend en compte, cette touche permettra de quitter le jeu.
(exemple: QUITKEY=\$5F positionne HELP comme touche de sortie)
Cette fonction est disponible uniquement pour les utilisateurs enregistrés.
 - DEADLY (GENERAL): Les installs "propres" devraient fonctionner avec DEADLY ←
activé. En effet, celui-ci
détruit Execbase et redirige les interruptions vers des messages d'erreur. De ←
cette façon, aucun
code appartenant à la ROM ou à l'OS n'est exécuté (si une interruption ←
inattendue se produit ou
que une routine d'exec.library est appelée). Laisser exec en place peut s'avérer ←
risqué et peut
-

provoquer des GURUs 81000005 dans le cas où le jeu continue à utiliser des routines système du style AllocMem() (ce qui n'est pas conseillé, mais le choix est laissé au coder. Pour ma part, je supprime tous les appels systèmes du jeu et je les remplace par des appels que je contrôle). Cette option ne fonctionne pas avec les loaders utilisant l'émulation OS de Harry.

- NOVBRMOVE (GENERAL, 68010+ only): ne pas utiliser une table VBR pour pré-traiter les interruptions. Positionne le VBR à zéro, et les interruptions du jeu sont les seules à fonctionner. Ce mode permet de faire fonctionner certains jeux qui se plantent sans (dans ce cas précis, le tooltype NOVBRMOVE est positionné dans l'icone de la distribution du loader)
- LEAVEMMU (GENERAL): cette option permet de désactiver la gestion de la MMU par JST. A utiliser quand vous avez des graphismes foireux...

Certaines options sont destinées au debug et au développement uniquement:

- DEBUG (GENERAL): utile pour les reports de bugs. Crée une image de la mémoire sur disque.
- LEAVEVBR (GENERAL): uniquement utile pour le debug. Permet de ne pas toucher du tout au VBR. Certains debuggers comme les anciennes versions de HRTMon, ou Action Replay, peuvent alors interrompre le jeu.
- TEST (GENERAL): Le loader ne démarrera pas. Les options sélectionnées seront affichées.
- VERBOSE (GENERAL): Le loader démarrera, mais affichera un tas d'informations (allocation mémoire, fichiers chargés, debugger trouvé, tooltypes/arguments sélectionnés, etc...)
- DEADLY (GENERAL): Les loaders devraient fonctionner avec cette option activée (sauf certains qui utilisent l'émulation OSEmu de Harry)
- FREEZEKEY (GENERAL): Permet de spécifier une touche pour activer le debugger (HRTMon) si installé. Mêmes règles d'utilisation que QUITKEY.
- FREEZERMB (GENERAL): Permet au bouton droit de la souris d'activer le debugger (HRTMon) si installé.
- MMU (GENERAL): Cette option permet de piéger les accès illégaux à la mémoire (lecture et écriture). Seuls les développeurs devraient l'utiliser mais les loaders bien écrits doivent fonctionner avec cette option activée. Cette option est particulièrement utile pour choper les bugs d'accès 24bits ou d'autres programmes bizarres réalisés par des pauvres programmeurs guru/hackers/tétards/mangeurs de pizza sur A500 (attention au fromage dans le lecteur de disquette).

Certaines options peuvent être configurées par variable d'environnement:

Ce sont FREEZEKEY et SAVEDIR (ex: setenv FREEZEKEY \$5C, setenv SAVEDIR RAD:)

EXEMPLES du CLI pour les loaders JST:

```
JST MagicPocketsHD NOCACHES DELAY NTSC
```

```
JST HookHD NOFAST HDLOAD SAVEDIR=ram: (seuls les utilisateurs enregistrés peuvent ←  
utiliser SAVEDIR)
```

Exemples du CLI pour les exécutables DOS normaux:

```
JST Dune NOCACHES EXECUTE (le jeu n'aime pas les caches)
```

```
JST ssboot EXECUTE USERDATA=SWOS (L'exécutable ssboot a besoin de SWOS comme ←  
argument)
```

```
JST AGADemo LEAVEVBR LEAVECACHES NTSC EXECUTE (la demo utilise les caches et le ←  
VBR relogé  
en mémoire fast, mais mais mon Workbench est en multiscan, et je veux lancer la ←  
démo en  
15KHz et en NTSC)
```

Bien sûr, si l'exécutable passe en PAL ou ouvre un écran intuition, les ←
fonctionnalités de JST
sont inactivées. JST n'est pas Garcimore.

1.6 Scripts de départ et de fin

version enregistrée uniquement!

Avec la version enregistrée, vous pouvez faire exécuter à JST des scripts au ←
démarrage et
à la sortie du loader. Utile pour activer/désactiver les commodités, les cartes ←
ethernet,
enforcer, etc...
Ces 2 scripts ne sont pas spécifiques à un loader mais sont généraux. Ils doivent ←
être
situés dans le répertoire S: et être appelés:

```
jstpre.sh pour le script pre-JST  
jstpost.sh pour le script post-JST
```

jstpre.sh contient par exemple:

```
enforcer off  
handlecx multix disable
```

Cette fonctionnalité est également active (et très utile) avec l'option EXECUTE.
(mode degrader). Vous n'avez pas à créer un script pour chaque jeu que vous ←
installez.

NOTE: Si T: n'existe pas, les scripts ne seront pas exécutés (S.V.P gardez T: en ←
RAM:
ou un disque virtuel)

1.7 Gestion des snapshots

Version enregistrée uniquement!

Quand un loader prend en compte la fonction d'icônification, le menu d'icônification vous permet de créer une image mémoire du jeu à l'instant désiré, afin de pouvoir reprendre plus tard à ce point de la partie.

L'image du jeu est écrite dans le répertoire indiqué par SAVEDIR si positionné, sinon dans le répertoire du jeu.

Pour charger un snapshot sauvé au préalable, activer l'option RESUME.

Si le loader ou JST change, vos snapshots ne sont plus valides. C'est une limitation technique que je ne puis malheureusement contourner. Faites donc attention avant d'utiliser une nouvelle version de JST ou un nouveau loader.

Seuls quelques loaders utilisent cette fonctionnalité d'icônification pour l'instant. Chaque loader doit être légèrement modifié pour cela. Mettre à jour tous les loaders peut prendre du temps...

1.8 Problèmes

Quelques message d'erreurs peuvent se produire avant ou après que le jeu ait démarré.

- Object is not relocatable: le loader spécifique au jeu ne doit pas adresser les variables avec un adressage relogeable. Si vous désirez lancer un programme DOS avec JST, utilisez le tootype EXECUTE.
 - Invalid Object: vous avez essayé des objets qui ne sont pas des loaders. Si vous désirez lancer un programme DOS avec JST, utilisez le tootype EXECUTE.
 - Not enough memory: essayez de libérer de la mémoire. Expérimenter avec NOFAST et HDLOAD et démarrer sans startup-sequence peut aider.
 - Version of JOTDStartup is outdated for this object: récupérez une version de JST plus récente, la version dont vous disposez est simplement trop ancienne et ne fonctionnera pas avec le loader.
 - Unsupported version: Certains jeux existent dans différentes versions. J'essaie d'intégrer certaines
-

- d'entre elles mais si le programme ne reconnaît pas la version, il se peut qu'il affiche ce message.
(ça peut aussi planter)
- Exception: <cryptic message> : Une instruction illégale a été rencontrée pendant l'exécution du jeu.
Essayez NOCACHES et NOFAST, NOVBRMOVE. Sinon, faites part à l'auteur du loader du problème avec précision (version du loader, version de JST).
 - Uninitialized level <X> interrupt: Supprimez le tooltype DEADLY :)
 - Wrong virtual disk ID: Erreur du loader. Contactez l'auteur.
 - diskfile not found, disk read error: En mode HDLOAD/LOWMEM, un fichier est manquant.
 - Snapshot is not compatible with this version: vous avez créé un snapshot avec un vieux loader, un vieux JST ou sur un autre amiga. Vous ne pouvez pas reprendre votre jeu avec ce snapshot!
 - GetDiskPointer called while in LOWMEM mode: LOWMEM n'est pas disponible avec ce loader
(message rare, me contacter si vous avez besoin de cette option avec un loader)
 - Not enough memory while you've got plenty: vérifiez la priorité de vos cartes d'extension car JST utilise MEMF_REVERSE, et il se peut que ce soit la cause. Utilisez l'option VERBOSE pour détecter le problème (ou envoyez moi les traces de JST avec VERBOSE).

Si le jeu se bloque ou provoque un reset, vérifiez que vous n'avez pas un programme utilisant la MMU activé (enforcer, VMM, ...) ou des patches de bas niveau. JST fonctionne avec les amigas softkickés (le mien par exemple, mais cela dépend des kickers, je pense)

Certaines versions de la 68060.library pouvaient poser problème à cause du remap des adresses de certaines zones de la chipmem, ce qui provoquait un conflit avec le copper et le blitter.
Ralf a, je pense, résolu ce problème et je l'en remercie!

Le jeu peut se planter si il tombe sur une exception et qu'il n'y a pas assez de mémoire pour restaurer le système et afficher le message d'exception. Achetez plus de mémoire!

Certaines vieilles versions de JST peuvent parfois exécuter un loader alors que la dernière version plante. Dans ce cas, signalez moi le problème urgemment.

Je suis à présent capable de tester JST et mes loaders sur les configurations suivantes:

A500/68000/2Megs (jeu léger comme Prince Of Persia)
A1200/68030/18Megs (celui que je viens d'acheter)
A1200/68060/50Megs (celui avec lequel je développe)
A1200/68040/34Megs (celui d'un pote)
A1200/68060+PPC (bientot)

1.9 FAQ

Q: Le loader quitte avec un message du style: Version problem

A: Votre version n'est pas reconnue. Signalez-moi le problème

Q: J'ai un ordinateur AGA et le patch de SWOS ne tourne qu'en ECS. Pourquoi?

A: Parce que seule la version ECS est supportée.

Q: Quand je lance un jeu que j'ai "freezé" (en utilisant l'option snapshot/RESUME (version enregistrée), le jeu ne fonctionne pas correctement, ou le son foire.

A: Supprimez le tooltype RESUME, démarrer le jeu normalement, quitter, remettre l'option RESUME et réessayer.

Q: Pourquoi on ne peut pas "promoter" le jeu en multiscan ou en résolution de carte graphique alors qu'on peut les lancer en PAL ou NTSC?

A: Cela signifierait qu'il faudrait que je code les drivers CyberGFX et autres dans JST, car la plupart des jeux fonctionnent uniquement avec l'OS désactivé, et les jeux utilisent directement les registres hardware et les copperlists. Désolé, mais c'est impossible, à part si vous lancez les jeux sous UAE :)

Q: Pourriez-vous ajouter la gestion du modem/ethernet dans les jeux qui utilisent le null-modem (comme Overdrive) ?

A: Ce serait trop bon, mais je devrais coder un driver série ou ethernet dans JST, et ensuite patcher les jeux pour qu'ils utilisent ce protocole. Il vaudrait mieux acheter une rallonge pour le câble null-modem :)

Q: Pourquoi certains de vos patches ne permettent pas de quitter avec F10, HELP, ou un autre touche.

A: Parce que JST peut également être utilisé comme "degrader" pour lancer des jeux ←
anciens
utilisant le DOS. Et certains d'entre eux ont tellement honte d'avoir latté la ←
mémoire
qu'ils ne veulent pas retourner au Workbench. Donc JST ne peut rien faire pour ←
cela.
En revanche, en utilisant l'émulation OS de Harry dans certains loaders, il est ←
possible
que certains jeux redeviennent quittables et lançables du Workbench. Mais il ←
faut qu'on
bosse dessus...

Q: Pourquoi seulement quelques loaders permettent l'iconification et le snapshot?

A: Les jeux compatibles DOS tombent dans cette catégorie (pour la raison ci-dessus ←
).
Certains loaders JST purs ne supportent pas. Et pour les autres, il faut que j' ←
ajoute
du code dans chacun d'eux, car cette opération nécessite d'espionner le ←
pointeur
de copperlist, ce que je ne peux effectuer qu'en modifiant légèrement, mais ←
spécifiquement
chaque loader.

Q: J'ai essayé d'installer votre patch de <jeu xxx> mais le programme d' ←
installation me dit
quelque chose comme "Decode disk error" ou "Sync not found". Pourquoi diantre?

A: Soit vous essayez d'installer une version crackée d'un jeu originalement non ←
dostrack, ou
vous essayez d'installer un re-release ou coverdisk au format dos track d'un ←
jeu originalement
non dostrack. Si c'est le premier cas, pas la peine de me contacter...

Q: J'ai une version non supportée de Pinball Dreams

A: Contactez-moi

Q: JST plante comme une grosse merde quand je quitte. Ca n'arrivait pas avant (j' ←
ai
un 68040/68060/PPC)

A: Activer le tooltype LEAVEMMU pour désactiver la gestion de la MMU.

Q: JST ne fonctionne pas terrible avec ma nouvelle carte PPC.

A: Alors là, ça m'étonnerait, vu que Ralf en a une.

Q: Lemmings se bloque après 5 ou 6 niveaux

A: Plus maintenant. Récupérez la dernière version du loader sur aminet ou sur ma ←
page

Web. Il y avait 9 vérifications (checksum) qui faisaient légèrement viander si le programme était modifié.

Q: Je ne peux pas installer un seul jeu qui utilise rob2file (Jeux de Team 17 et autres)

A: Essayez rob2file 2.0. Cette version est complètement system-friendly et devrait fonctionner avec tous les lecteurs de disquette, même ceux des A1200 d'Amiga Technologies, ce qui n'était pas le cas avec rob2file 1.x.
Les jeux concernés sont:

- Chaos Engine AGA (Team17)
- Xenon 2 (Kixx/Bitmap Bros)
- AlienBreed 2 AGA (Team17)
- ArcadePool (Team17)
- Assassin Special Edition (Team17)
- BodyBlows ECS (Team17)
- BodyBlows Galactic ECS/AGA (Team17)
- Apache (Team17)
- Overdrive (Team17)
- Project-X Special Edition (Team17)
- Superfrog (Team17)
- Apache (Team17)
- Mortal Kombat (Akklaim)
- Mortal Kombat2 (Akklaim)
- Out To Lunch AGA (Mindscape)

Q: Est-ce que JST passe la féerie de Noël du bug du réveillon de l'an 2000 SFR?

A: Va te rouler, j'ai pas que ça à foutre.

Q: Que signifie FAQ ?

A: Frequently Asked Questions.

1.10 JST comme dégrader

Vous pouvez utiliser JST avec un programme exécutable qui n'a pas été prévu pour, et avec lequel vous avez des problèmes à cause de l'affichage et des caches, le VBR, etc...

Le mode dégrader de JST est activé par le tootype EXECUTE.

Si vous spécifiez EXECUTE, JST essayera d'exécuter l'exécutable, en ouvrant un écran PAL (ou NTSC) si vous activez NTSC, en mettant à zéro le VBR (sauf si vous spécifiez LEAVEVBR), en désactivant

les caches spécifiques du 68060 (sauf si vous spécifiez LEAVECACHES) et en réglant ↔ les sprites en mode OCS (nécessaire pour la plupart des jeux). Bien sûr, les options ↔ spécifiques aux loaders comme LOWMEM, HDLOAD, NOFAST, SAVEDIR et DELAY ne fonctionneront pas.

Si vous désirez désactiver les caches, ajoutez l'option NOCACHES.

Vous pouvez également mettre JST en outil par défaut dans l'icône de l'exécutable (mettre le type d'icône à Projet), exactement comme WBKillAGA.

1.11 CD32 joypad emulation

Since V2.9, JST is able to emulate CD32 joypad with joystick and keyboard. A separate tool called Fakepad is also downloadable from my page.

To use this emulation, you must set FAKEPAD tooltype to 1,2 or 3, and the EXECUTE tooltype (JST must be in degrader mode).

The games using lowlevel.library are completely fooled by this trick.

Keymaps:

FAKEPAD=1:

Blue: F1 key
Green: F2 key
Yellow: F3 key
Play: F4 key
Left ear: F5 key
Right ear: F6 key

FAKEPAD=2:

Blue: F7 key
Green: F8 key
Yellow: F9 key
Play: F10 key
Left ear: HELP key
Right ear: '*' key (num keypad)

FAKEPAD=3

Blue: 'E'
Green: 'R'
Yellow: 'T'
Play: 'Y'
Left ear: 'U'
Right ear: 'I'

FAKEPAD activated (value 1, 2 or 3):

Directions: joystick
Fire (red): joystick fire button
Blue: joystick 2nd button (if any)

Example of CD32 games using lowlevel.library (and to which this option may be applied):

- D-Generation
- Robocod
- Super Street Fighter II Turbo
- Gunship 2000
- Worms

1.12 Compatibilité WHDLoad

A partir du v1.3a, JST reconnaît le format de slave WHDLoad. Cela signifie que vous pouvez jouer à un jeu qui a été patché avec WHDLoad en utilisant JST à la place en remplaçant l'outil par défaut par JST dans l'icone.

Bien sûr il n'y a pas 100% de compatibilité (et ce n'est pas le but recherché) Voilà une liste de jeux qui fonctionnent en utilisant l'émulateur WHDLoad de JST:

Si vous n'arrivez pas à faire tourner un jeu, essayez NOVBRMOVE. Cela marche parfois.

Il y a des problèmes quand les jeux utilisent l'OS swap pour charger/sauver des parties ou autres. J'y travaille.

Certains fonctionnent à peu près:

9 Fingers (pas de possibilité de quitter)
World Of Commodore (pas de possibilité de quitter)
Hardwired (pas de possibilité de quitter)
Vision Megademo IV (pas de possibilité de quitter)
Arte (pas de possibilité de quitter)

Certains ne fonctionnent pas du tout: (gros plantages parfois)

La liste noire

1.13 Compatibilité HRTMon

Bert Jahn et Alain Malek ont rendu WHDLoad et HRTMon compatibles, par exemple pour la touche d'appel de débogueur, ou certaines commandes WHDLoad appelables depuis HRTMon.

La bonne nouvelle est que grâce à l'émulation WHDLoad dans JST, ce dernier hérite des fonctionnalités HRTMon de WHDLoad:

- Positionner FREEZEKEY permet d'appeler HRTMon si celui-ci est installé
- La commande wq permet également de quitter un loader JST.

Cependant :

- Les commandes MMU comme ProtectReadWrite, etc... toujours non supportées.

Et il y a encore des gens pour dire que l'émulation WHDLoad est inutile dans JST... :)

Notes :

- Version minimum d'HRTMon requise: v2.22
- Le tooltype NOVBRMOVE empêche l'activation de HRTMon

1.14 OSEmu - émulation AmigaOS

OSEmu est un module d'émulation AmigaOS écrit à l'origine par Harry, mis à jour par Mr Larmer, Bert Jahn et moi.

Les avantages d'OSEmu sont multiples :

- Les loaders permettent de faire tourner un jeu sans booter sans startup-sequence, faire des scripts de démarrage à la con, positionner des assignations, désactiver les commodités...
- le jeu est alors indépendant de la version de la ROM sur votre ordinateur
- vous pouvez quitter vers le Workbench en appuyant sur la touche '*' du pavé numérique (la plus à droite en haut). Vous pouvez changer cette touche avec QUITKEY. Dans le jeu original, il était impossible de quitter!
- OSEmu permet de faire tourner beaucoup de jeux CD32. Les appels au cd.device sont ignorés et ne produisent pas d'erreurs ou de plantages (le jeu pense que le CD est présent, mais bien sûr vous n'entendez rien!) et la lowlevel.library est partiellement supportée, ce qui signifie que vous pouvez faire croire aux jeux que vous possédez un joystick connecté. Les sauvegardes utilisant nonvolatile.library se sont pas encore émulsés.

Afin d'utiliser OSEmu avec JST, le fichier OSEmu.400 doit être situé dans le même répertoire que l'exécutable JST.

Certains packages d'installers utilisant OSEmu vous proposent de mettre à jour votre version. Dans l'état actuel des choses, il n'y a pas de vérification de version dans les installations, mais vous pouvez vérifier les versions d'OSEmu avec la commande "version".

OSEmu a tout d'abord été écrit pour faire tourner les jeux A500 (pas exemple Another World), mais à présent il peut faire tourner les jeux CD32 et permet d'émuler le joystick avec les touches de fonction :

F1: bleu
F2: vert
F3: jaune
F4: jouer/pause
F5: oreille gauche
F6: oreille droite

Bien sûr le bouton feu du joystick est équivalent au bouton rouge du joypad CD32, et si vous possédez un joystick à 2 boutons différenciés, le deuxième bouton correspond au bouton bleu du joypad.

OSEmu est gratuit et le code source est disponible soit sur le site de WHDLoad ou dans le package développeur de JST.

Vérifiez la version d'OSEmu et tapant "version C:OSEmu.400" (ou là où OSEmu est installé)

1.15 Disclaimer

Je ne suis en aucun cas responsable pour quelque dégat causé directement ou indirectement par ce logiciel.

La version shareware de JST et mon travail sur les HD installers peuvent être distribuées librement.

Cependant, j'apprécierais que vous m'envoyiez un mail si vous décidez d'inclure mon travail sur un CD ou une disquette DP.

Si vous aimez ou vous n'aimez pas ce logiciel, vous pouvez m'écrire.

La version enregistrée de JST ne doit pas être diffusée.

1.16 Auteur

Courrier classique (ça marche aussi):

Jean-François FABRE
19 Rue Emile Duployé
34500 BEZIERS
FRANCE

E-mail:

jffabre@free.fr

SVP ne pas envoyer de gros fichiers (>500K) sur mon mail à moins que je vous ai donné le feu vert.

Cela me tape sur les nerfs et sur ma facture de téléphone. Merci.

WWW:

Faites un tour sur ma page de patches, où tout mon travail sur les HD installers est rassemblé, avec d'autres installs de qualité (tous pour des logiciels originaux), et d'autres programmes intéressants à ce propos.

<http://jffabre.free.fr/amiga/patches.html>

FTP:

Disponible sur tous les sites aminet (jeu/patch) et les épiceries de nuit.

FAX:

Merci, j'en aimerais bien un pour Noël.

Téléphone portable:

Jamais de la vie j'achèterai une de ces bouses!

1.17 L'équipe de développement

Bon, ce n'est pas une équipe mais plutôt l'ensemble des personnes dont le code est utilisé dans JST.

- Moi (développeur principal)
- Ralf Huvendiek (co-développeur, a ajouté pas mal de fonctionnalités dont la MMU et supprimé pas mal de bugs)
- Kenneth Nielsen pour le startup code
- Joannes Geiss pour le code de décodage des exécutables amiga
- Alain Malek pour le code de réinit des CIAs et du clavier

1.18 Historique

V2.9d

- Meilleure restauration des timers (Merci Luca pour la piste!)
- Meilleur acquittement du clavier

V2.9c

- Méga correction de bugs dans l'émulation WHDLoad

V2.9b

- Légères modifications du code (bsr -> jsr). C'est tout, mais bon il faut bien identifier une nouvelle version avant la 3.0 en préparation

V2.9

- Tooltype FAKEPAD ajouté pour permettre l'émulation du joypad CD32 pour les jeux CD32 lancés avec l'option EXECUTE (mode degrader)

V2.8b

- Meilleure émulation WHDLoad (Jurassic Park ECS/AGA fonctionne)

V2.8

- Ajout de la fonction RelocateExecutable. Appel WHDLoad relocate ajouté. Moonstone et Total Carnage ne fonctionnent toujours pas... snif.
- Quelques autres petits détail corrigés

V2.7e

- Amélioration de la lecture du répertoire. Plus limité à 1 niveau.
-

- Mais ça freeze toujours de temps en temps, je ne comprends pas pourquoi.
- Acquiescement du clavier fixé lors de la sortie du jeu

V2.7b

- Lecture des fichiers améliorée
- Effacement de la mémoire chip au démarrage (merci Harry pour le conseil)

V2.7

- Blocage avec MMUCode et les processeurs 68040 résolu (attention, la MMU est supposée présente, aussi n'utilisez pas le mode MMU)
- Amélioration du chargement des fichiers. Se bloque encore parfois (← mystère...)
- Nouveau tooltype FREEZERMB ajouté. Permet d'entrer dans HRTMOn avec le bouton droit de la souris (pratique quand le clavier ne répond pas)
- JST recherche le fichier "OSEmu.400" dans le répertoire du jeu avant de regarder dans PROGDIR: de JST.

V2.6b

- Aaargh, problèmes avec les loaders comprenant l'iconification/le snapshot et cela depuis la V2.4 probablement à cause d'un bug de phxass. Réparé. Merci à James Battle pour avoir signalé ce bug!

V2.6

- Support pour l'extension mémoire pour les loaders utilisant OSEmu (v1.4 d'OSEmu nécessaire, incluse dans cette archive)
- Version d'OSEmu affichée au démarrage

V2.5:

- Support pour l'extension mémoire WHDLoad (WHDLoad v8)
- Bug dans l'émulation WHDLoad corrigé
- Bug dans les traces VERBOSE corrigé
- EnterDebugger() fonctionne même avant l'appel à SaveOSData() (ça plantait ←)

V2.4b:

- GetFileLength() ne fonctionnait pas avec LOADDIR (concerne Sensible Soccer CD32)
- Suppression des lignes vides intempestives dans l'affichage des messages (problème de la V2.4)

V2.4:

- Aaaaargh! WriteFilePart() était méchamment buggé! Corrigé
- Quelques autres bugs corrigés
- Barfly posant pas mal de problèmes (bugs d'assemblage), je conserve PhxAss (ça plante plus depuis que j'ai découpé le programme!)
- Quelques jeux WHDLoad en plus fonctionnent (Batman The Movie, Great Giana ← Sisters)
- Amélioration de WriteFilePart(): les fichiers sont mis à jour dans le cache mémoire en cas d'écriture: utile pour OSEmu (ex: Sensible Soccer CD32)

V2.3b:

- Amélioration de WriteFilePart(): les diskfiles sont mis à jour dans le cache mémoire en cas d'écriture: utile pour OSEmu (ex: Arcade Pool)
 - L'option NOOSSWAP empêche OSEmu d'écrire sur le disque.
 - Modifications du code en prévision de compilation avec Barfly (gros problèmes de plantages avec PhxAss v4.39)
-

V2.3:

- Grave bug réparé dans la version non enregistrée. Merci Stuart.
- Quelques petites corrections
- La fonction GetFileLength() n'était pas accessible
- Nouvelle fonction GetUserFlags() ajoutée (développeurs)

V2.2:

- Limitation en taille pour WriteFileHD et WriteUserFileHD positionné à 4MB
- Bug réparé dans le mode MMU (pb avec certains loaders)
- Bug réparé pour WriteFileParHD. SWOS CD32 sauvegarde correctement à ←
present.
- Nouvelle fonction DisableChipmemGap() ajoutée (développeurs)

V2.1b:

- MMUCode correct à nouveau
- InstallWizard v1.2 inclus

V2.1:

- Autodocs ajoutés, en plus du fichier functions.guide (développeurs)
- Install-script réparé
- Nouvel outil Install-Wizard ajouté (développeurs)
- Bugs réparés
- Modifications du code MMU (MMUCode)

V2.0:

- Ralf a implémenté la gestion de la MMU pour tous les processeurs qui en possèdent une: 68030,68040,68060.
- Ralf a débuggé la fonction iconify/snapshot qui ne fonctionnait plus
- Ralf a effectué bon nombre d'améliorations autres. JST fonctionne ←
carrément mieux
- Et moi? ben, j'ai pas fait grand chose sur JST à part enregistrer les ←
gens
mais j'écris des loaders à nouveau.

V1.5:

- Fusion des deux versions (shareware et enregistrée) de JST. A présent, un fichier clé personnel permet de profiter des fonctionnalités réservées ←
aux
utilisateurs enregistrés. Cela facilite la mise à jour et la distribution de JST.

V1.4b:

- Modification de la détection de HRTMon. Même avec novbrmove sélectionné dans HRTMonPrefs, HRTMon est détecté.
- FREEZEKEY et SAVEDIR configurables par variable d'environnement (utilisateurs enregistrés uniquement)

V1.4:

- Ralf:
 - a modifié un max le code source
 - a ajouté une touche freezer (tootype FREEZERKEY) et une fonction ←
EnterDebugger (pour HRTMon)
 - a ajouté le support MMU complet pour 68030 (68060/68040 à venir)
 - a ajouté la fonction ReadFileFromImage (pour lire un fichier d'une ←
image disque OFS)

- a amélioré SaveOSData en gérant le pointeur de pile utilisateur (USP)
- a amélioré le test de la mémoire chip
- a réparé le décruncheur PowerPacker
- Jeff:
 - a réparé le décruncheur ATN! que Ralf avait modifié :)
 - a débogué la reconnaissance de HRTMon par JST (compatible avec HRTMon v2.22+)
(voir compatibilité HRTMon pour plus de détails)
 - a amélioré LoadFiles pour charger les fichiers dans des sous-répertoires
 - a implémenté partiellement la routine de decrunch WHDLoad. Le slave d'Aladdin marche
 - a réparé le tooltype OBJNAME
 - a ajouté la doc en français (ça m'a bien gonflé vers la fin!)

V1.3a:

- Bugfix pour certains loaders WHDLoad

V1.3: (mise à jour majeure)

- bug qui empêchait bon nombre de loaders de tourner (code de retour de ReadFile)
- emulation OS de Harry ajoutée (fonction UseHarryOSEmu)
- loaders WHDLoad acceptés (!!!!)
(fonctionnalité beta, consulter la liste des jeux qui fonctionnent)
- Tooltype QUITKEY ajouté
- Tooltype NOVBRMOVE ajouté
- Plusieurs fonctions développeurs ajoutées (CRC16, ReadFilePart...)
- LOWMEM possible avec les jeux AGA

V1.2a:

- bug empêchant l'utilisation du tooltype DEADLY corrigé

V1.2 (beta2):

- Meilleure fonction LoadFiles(). Beaucoup plus rapide!
- LOADDIR réparé (encore!!)
- Ralf à modifié le source et j'ai fusionné nos versions.
- Meilleure gestion des exceptions, fonctionnalité auto quit (developpeurs)

V1.1f:

- DEADLY réparé. Merci à Jacob Jensen pour l'avoir signalé.

V1.1e:

- Bugs corrigés lors de l'utilisation combinée de LOWMEM/HDLOAD et LOADDIR.
- Bugs corrigés dans la gestion des erreurs sur les fichiers/fichiers- disque
(plus de freezes, message d'erreur & retour au workbench à la place)
- Ralf a corrigé certains bugs potentiels et amélioré la routine d'OS swap (moins de freezes)
- Ralf a relogé le VBR, touche autoquit pour bientôt (pour les programmeurs)

V1.1d:

- LOADDIR réparé (LOADDIR concerne les utilisateurs enregistrés uniquement)
- Problème potentiel de relocation du code résolu (Merci Ralf)
- Message "Wrong virtual disk id" réactivé (Merci Ralf)

V1.1cR2:

- rob2file complètement réécrit en utilisant l'OS à 100%. Beaucoup de gens ↵
avaient des
problèmes avec certains jeux de Team17 ou Probe (** Wrong key or no disk ↵
in drive...)
- Package réarrangé. Install script pour JST et les outils disque.
- Note: l'exécutible de JST n'a pas bougé (ce qui explique la release 2)

V1.1c:

- Les translations MMU sont désactivées sur 68040 et 68060 pour permettre à ↵
JST de
fonctionner avec des nouvelles versions de la 68060.library. Si vous avez ↵
des problèmes
essayez avec LEAVEMMU activé. Pas de support MMU pour 68030, désolé.
- HexToString ajouté (développeurs)

V1.1b:

- Les appuis claviers pendant l'OS swap ne plantent plus JST (ne pas trop ↵
chercher, quand même :))
- Fonctions pour programmeurs ajoutées:
 - 1) possibilité de mémoriser les patches appliqués avec écriture dans un ↵
fichier
(plus analyse avec mise en correspondance du code source (printlog))
 - 2) Recherche et remplacement automatique des commandes blitter du type ↵
move.w #addr, (\$58, Ax)
(ajout de BlitWaits automatiques)

V1.1a:

- Snapshot amélioré (quelques lignes de code à ajouter pour certains ↵
loaders)
- Commande "reload" ajoutée au menu d'iconification (version enregistrée)

V1.1:

- tooltype RESUME (version enregistrée) permet de sauvegarder l'état du jeu ↵
sur disque!
(pour les loaders qui le prennent en compte uniquement)
- Menu en mode iconifié pour permettre de sauver une photo mémoire, quitter ↵
, reprendre.
- Acquiescement correct du clavier pour l'iconification (plus de caractères ↵
parasites)
- Quelques petites améliorations de l'OS swap
- Routine BeamDelay modifiée. Contactez-moi en cas de problèmes de ↵
temporisation, musique
qui foire...

V1.0:

- fonctionnalité d'iconification ajoutée (les loaders doivent le prendre en ↵
compte, à cause
du registre de copper qui est write-only!!)
- Documentation développeur mise à jour à propos de l'iconification.

V0.9c:

- Oups! Traitement des arguments à partir du CLI était buggé (encore!!)
-

- Option LOADDIR ajoutée (utilisateurs enregistrés uniquement)
- Quelques fonctions programmeur ajoutées
- Quelques loaders ont dû être réécrits. (récupérez les updates de Space Hulk et Street Racer) ←

V0.9b:

- Tooltype NOQUIT ajouté (à utiliser avec EXECUTE)
- Bug supprimé: En cas de terminaison avec erreur, JST n'exécutait pas le script de fin (version enregistrée uniquement) ←
- Tooltype LOADDIR ajouté, mais fonction non encore implementée (version enregistrée) ←

V0.9a:

- Oups! bug réparé: si T: n'existait pas, les scripts étaient quand même exécutés et votre disque pouvait être invalidé à cause de la création du répertoire T (seuls les utilisateurs enregistrés qui ont utilisé V0.9 étaient "exposés") ←
- Fonction TestDirectory ajoutée (développeurs)

V0.9:

- 2 scripts jstpre.sh et jstpost.sh (version enregistrée uniquement) Très utile pour désactiver les commodités/cartes ethernet/enforcer avant que JST n'exécute le programme ou le loader et pour les réactiver en sortie de JST.
- for développeurs: problème quand l'argument nbdisk (HD_PARAMS) était accidentellement valué à 0.

V0.8f1:

- Aaaaaaargh Encore un problème de traitement des arguments (pas avec la version enregistrée). Cela empêchait l'utilisation de la plupart des options du shell ou du workbench.

V0.8f:

- Arghh, certains jeux comme Lure Of The Tempress n'aiment pas certaines modifications graphiques pendant les swaps OS. Réparé.

V0.8e:

- Rhaaaa, HDLOAD ne fonctionnait plus. Réparé.
- Interruption clavier par défaut améliorée
- Routines d'OS swap améliorées
- Détection du MOVEP plus précise sur le 68060

V0.8d:

- Bug/limitation qui empêchait certains loaders de fonctionner supprimée: Fonction SetFilePath ajoutée

V0.8c:

- Argh. NTSC était désactivé. Corrigé.
- Grâce à Keith, certains problèmes d'affichage sur Pyramax, Puzznic, et d'autres sont résolus. Le mode degrader est également plus efficace.

V0.8b:

- Tooltype USERDATA ajouté pour les loaders qui en ont besoin
-

- (utile pour les rippers) et également pour passer des arguments à une commande ←
- si vous utilisez EXECUTE pour dégrader un exécutable
- Fonction GetUserData ajoutée pour lire la chaîne passée dans USERDATA.
- Fonction StrncpyAsm ajoutée (D2 permet de spécifier la taille max de la chaîne) ←
- A présent, le masque du blitter est mis à zéro dans SaveOSData, qui permet de ←
- mieux simuler le cold boot.

V0.8a:

- Bug réparé avec HDLOAD et un sous-répertoire comme répertoire de données.

V0.8:

- Tooltype LEAVECACHES ajouté: aucun cache ne sera désactivé, même les caches ←
- spécifiques au 68060.
- Tooltype EXECUTE ajouté pour permettre d'exécuter des programmes DOS ←
- normaux,
- (comme KillAGA) avec support du 68060. D'autres tooltypes peuvent être ←
- utilisés
- conjointement avec celui-ci (LEAVEVBR, LEAVECACHES, NOCACHES, NTSC).
- JST peut être à présent utilisé comme un dégrader.
- Les sprites sont réglés en basse résolution au démarrage (merci à Bert ←
- Jahn
- pour la routine.

V0.7:

- Emulation d'exechbase simple ajoutée (développeurs)
- fonctions ajoutées pour utiliser cette émulation (développeurs)

V0.6b (internal release):

- Bug supprimé: En mode HDLOAD, JST ne pouvait pas charger un fichier dans un répertoire autre que le répertoire courant. C'est à présent réparé (uniquement Kick 2.0+, désolé)
- Méchant bug trouvé: s'il n'y avait pas assez de mémoire, le jeu se ←
- plantait
- lamentablement à cause d'un mauvais positionnement de pile. Quelques ←
- personnes
- ont pu remarquer ce problème.
- Bug supprimé dans l'acquittement des interruptions.
- Attente au démarrage supprimée si DELAY est activé.
- Support pour le décompacteur FIRE ajouté
- Changement de comportement pour PatchExceptions. Il peut à nouveau être utilisé pour récupérer les exceptions (développeurs)

V0.6a:

- Emplacement par défaut de la pile modifié.

V0.6:

- Tooltype BENICE supprimé.
- LOWMEM n'est plus activé par un click gauche souris au démarrage.
- Tooltype DEADLY ajouté.
- Comportement modifié en cas d'exceptions/interruptions inattendues.
- A présent, JST essaye d'acquiescer l'interruption, sauf si DEADLY est activé, auquel cas il reporte l'erreur et quitte.
- (Merci à Carlo Pirri pour ses descriptions de bugs précises)

- Bugfix dans la création de 'registers.dat'. A présent, l'extension mémoire ←
est correctement reportée.

V0.5c:

- Bugfix dans ReadFileHD pour la commande de requête de taille (5)
- fonction ReadUserDir() ajoutée
- A présent, l'horloge sauvegardée par pile est rechargée uniquement ←
lorsque l'on quitte.

V0.5b:

- bugfix dans SaveOSData: ExecBase n'était pas effacée si le VBR valait 0 ←
ou LEAVEVBR activé
- bugfix dans le traitement des arguments (CLI) de la version limitée. ←
Quasiment aucun
ne fonctionnait!
- pile superviseur relogée en zone haute de la chipmem (dans SaveOSData): ←
Agony, BodyBlows et
BodyBlows Galactic fonctionnent sur un A1200/020/NoFast standard, mais ←
certains loaders
ont du être modifiés pour fonctionner avec cette version (Prince, Lotus ←
...)
- Registres D0-A6 positionnés à \$0 dans SaveOSData
- DMA sprite désactivée au boot pour éviter que l'affichage soit perturbé

V0.5a:

- bugfix sur DMA set/clear dans la routine de swap OS
- WaitBOF ajouté (ne fonctionne pas)
- WaitBlit() amélioré

V0.5:

- Bugfix: L'écran intuition n'était pas ouvert!
- Messages d'erreurs plus précis pour les exceptions (utile pour le debug)
- Ajout de routine decompactage TPWM (experimental, non testé)
- ImploderDecrunch() modifié. A présent, seuls les registres D2-D5/A2-A4 ←
sont sauvés.

V0.4b:

- L'affichage et les sprites sont mieux réinitialisés lors d'un swap OS
(HDLOAD/LOWMEM)

V0.4a:

- Ecran intuition de démarrage passe de 16 couleurs à 4
- JST n'autorise plus les appels système après SaveOSData (pour ←
programmeurs)
- Tooltype BENICE ajouté
- Bug dans le traitement des arguments CLI supprimé

V0.4:

- JST recharge à présent l'horloge à partir de l'horloge hardware si ←
disponible
(utilisateurs enregistrés uniquement)

- V0.3 : JST est à présent SHAREWARE. Certaines fonctionnalités ne sont accessibles ←
qu'aux
utilisateurs enregistrés
-

- Compatibilité 1.3 à nouveau OK, mais SAVEDIR ne fonctionne pas en 1.3
- Tooltype VERBOSE ajouté (pour debug)
- Méthode RNC\02 ajoutée à RNCDecrunch()
- Fonction Alloc24BitMem() ajoutée (pour les jeux qui n'aiment pas la fast ← 32 bits)
- Fonctions Read/Write/DeleteUserFileHD() ajoutées pour utiliser le ← paramètre de SAVEDIR (aux développeurs de mettre à jour leurs loaders)
- Gestion de la DMA lors des swaps OS légèrement modifiée.
- Bug fixé dans le dump des registres (option DEBUG)
- A présent, l'affichage revient avant que les dumps ne soient écrits sur ← disque (DEBUG).
- Tooltype SAVEDIR ajouté (utilisateurs enregistrés uniquement)

V0.2e:

- pas diffusée

V0.2d:

- NOOSSWAP n'interdit plus HDLOAD ou LOWMEM. C'est à présent un flag ← utilisateur

V0.2c:

- Bug fixé dans LoadDisksFromName (Cadaver)
- Le nom de la tâche devient "JOTDStartup"

V0.2b:

- Ecran intuition de démarrage passe de 8 couleurs à 16

V0.2a:

- bug fixé avec LoaddisquesIndex et LOWMEM (intro Superfrog)

V0.2:

- première diffusion sur aminet, peu de choses ont changé

V0.1:

- release developpeur

1.19 Remerciements

J'aimerais remercier les personnes suivantes:

- Keith Krellwitz (Abaddon) pour les discussions à propos des loaders et pour ← avoir codé près du tiers des loaders utilisant JST !
 - Alain Malek (Hornet) pour HRTMon et pour son source!
 - Ralf Huvendiek pour ses loaders JST et sa coopération dans l'écriture de JST.
 - Johannes R. Geiss pour le code de décodage des hunks (un peu buggé, ceci dit :))
 - Dave Jones pour son fichier Amigaguide sur les hunks
-

-
- Tous les utilisateurs enregistrés, et en particulier Robert Plutchak, Chris ↔
Vella, Steven Velletri,
Wolfgang Unger.
 - Harry, John Girvin, Codetapper, Bert Jahn, Mr Larmer et les programmeurs ↔
utilisant WHDLoad pour leurs loaders
et quelques conversations techniques des plus intéressantes.
 - Les personnes qui signalent les bugs de façon PRECISE :)
 - Inscrivez votre nom ici : _____
-