

Introducción

Instalación

Ez Client

Flasheo, Dumpeo & Saves

Trucos con GBA Hunter

Soporte para emuladores

SMS - Saver Manager System

Compatibilidad con NDS

Opciones complementarias

Introducción

El Ez Flash es una de las mejores unidades Flash disponibles actualmente en el mercado. Basado en un diseño muy compacto y usando componentes de alta calidad se ha convertido en una de las unidades más populares y mejor valoradas del mundo de los Flash Linkers.



El conjunto del Ez Flash consta de un cartucho Flash similar en tamaño, dimensiones y peso a las de un título comercial así como un Flash Linker conocido como Ez Writer con conexión Usb y un led tricolor que nos indicará el estado de la unidad y las operaciones que estemos realizando sobre la misma.

Instalación

El primer paso antes de conectar nuestra unidad Ez Flash al PC es disponer de la última revisión de su cliente de flasheo conocido como Ez Client, el Ez Client es una excelente aplicación que nos permitirá controlar todos los aspectos de nuestra unidad. Conjunto al Ez Client podemos encontrar los drivers necesarios para el correcto funcionamiento del Ez Flash.



Una vez conectada la unidad a nuestro equipo instantáneamente se nos pedirán los drivers de dispositivo necesarios para la instalación, podemos encontrar estos drivers en la carpeta homónima dentro del directorio del Ez Client. Junto a estos drivers encontraremos una utilidad denominada "Ez_Mode" que nos permite especificar qué versión del Ez Writer disponemos, podemos conocer este dato fijándonos en la serigrafía de la parte inferior del Linker.

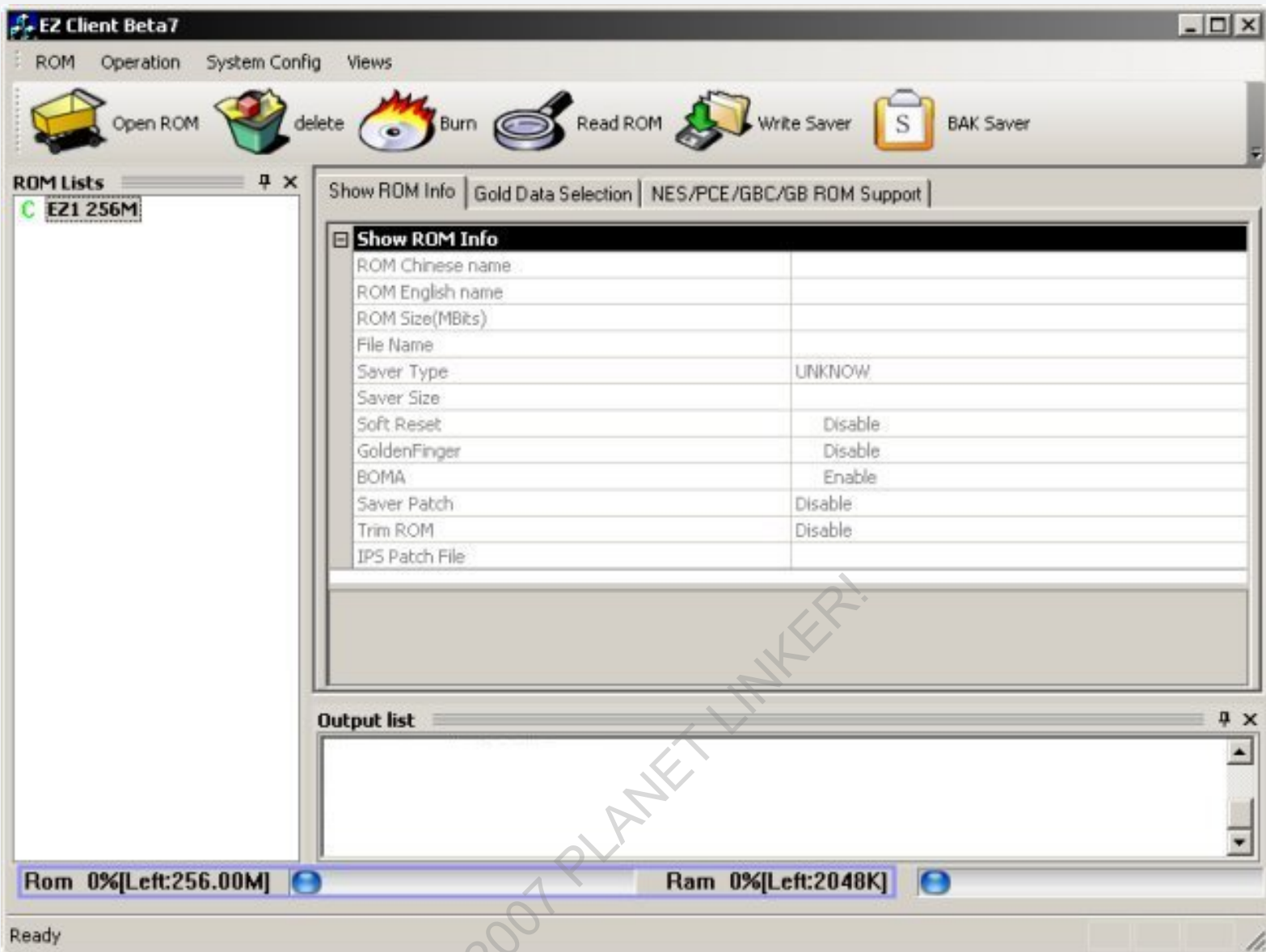
Por norma general todas las unidades Ez Flash I & II utilizan el Ez Writer I / II mientras que las Ez Flash III de más reciente aparición utilizan el Ez Writer 3. Si una vez instalados los drivers el Ez Client se niega a reconocer nuestra unidad es posible que tengamos que cambiar el tipo de Writer desde la utilidad "Ez_Mode", si hemos realizado la instalación correctamente el led tricolor del Ez Writer cambiará su tono de rojo a verde.

Las unidades Ez Flash II cuentan con una batería recargable que alimenta la memoria S-Ram del cartucho, en esta memoria se almacenan todos nuestros progresos en los distintos juegos. Así pues una vez instalados los drivers deberemos realizar la primera carga de la batería de la unidad, la carga se realiza insertando el cartucho Flash dentro del Ez Writer y manteniendo este a su vez conectado a un PC con alimentación, la carga inicial no debe ser menor de 8 horas tras lo cual ya estaremos listos para utilizar nuestra unidad.

Con cada operación de dumpeo y flasheo el cartucho Flash recarga en parte la batería por lo que si damos un uso continuado al cartucho no deberemos preocuparnos por el estado de la carga, en caso de dejar el cartucho apartado durante algún tiempo y comprobar más tarde que la batería se ha agotado (no mantiene las partidas guardadas) deberemos realizar de nuevo una carga de al menos 8 horas.

Ez Client

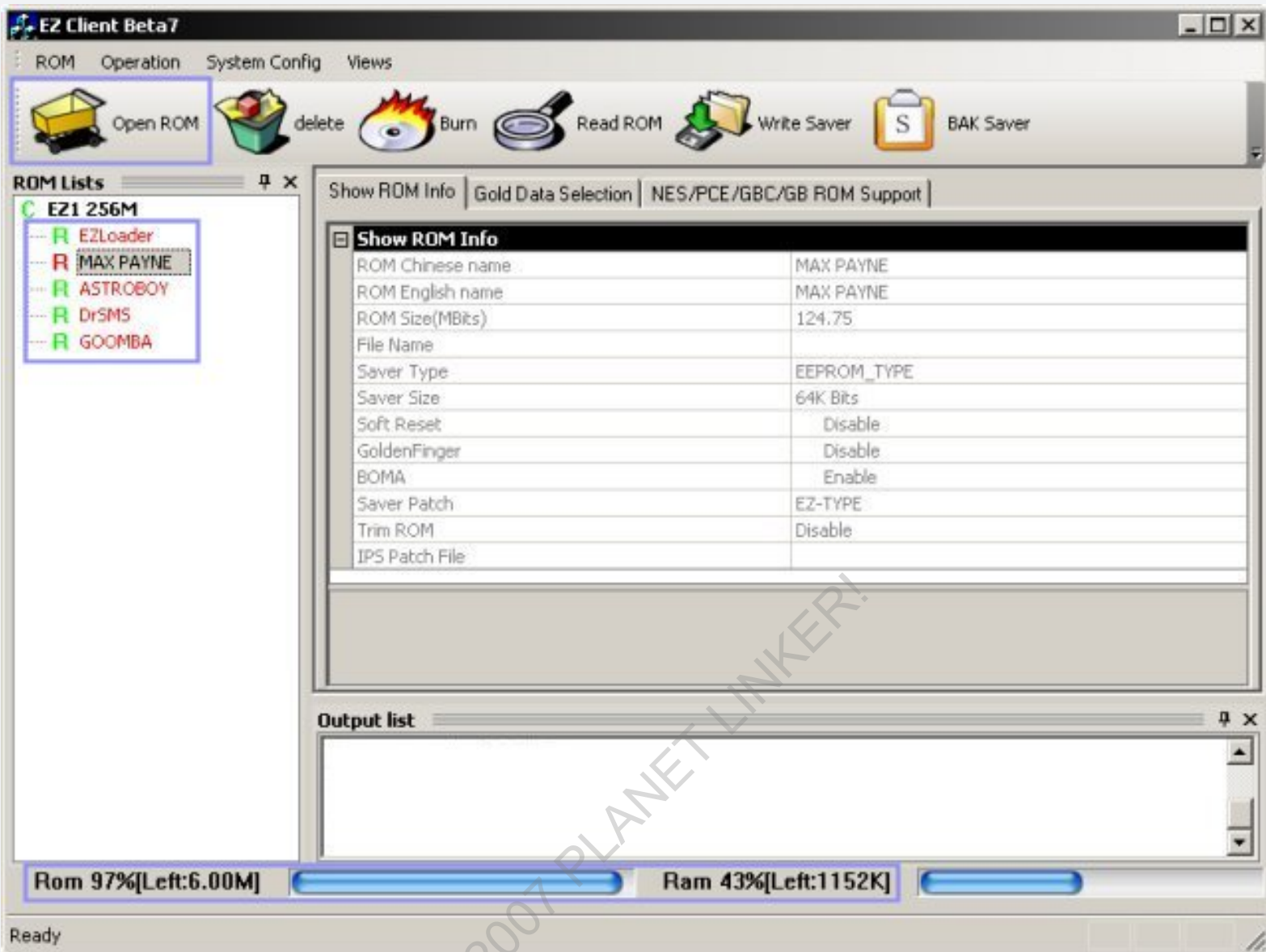
El Ez Client es la utilidad básica que nos permitirá gestionar todos los parámetros y funciones del Ez Flash, este software es a su vez muy simple y muy completo. Ahora veremos el funcionamiento básico del programa, no está de más recordar que es indispensable contar con las últimas revisiones de este programa para asegurar el correcto funcionamiento y compatibilidad de la unidad.



Esta es la pantalla principal del Ez Client, podemos apreciar las diferentes opciones así como el tipo de cartucho insertado en el Ez Writer, en la parte inferior de la ventana principal podremos ver el espacio restante en la memoria Flash Rom y S-Ram de la unidad.

Flasheo, Dumpeo & Saves

Añadir un nuevo título al cartucho Flash es muy sencillo, solo deberemos utilizar la opción "Open Rom" y seleccionar el título correspondiente tras lo cual este pasará a formar parte de nuestra compilación.



Una vez añadido, el espacio restante en la Flash Rom y S-Ram se verá actualizado mostrando el nuevo porcentaje, podremos seguir añadiendo títulos hasta completar el cupo del cartucho. Debemos tener en cuenta que conjunto los títulos seleccionados se añadirá el "EZLoader", una pequeña aplicación en forma de menú que nos permitirá seleccionar cualquier título de nuestra compilación a la hora de iniciar la consola.

La pestaña "Show Rom Info" de la ventana principal nos proporciona toda la información necesaria sobre el título seleccionado así como varias opciones tales como variar el tamaño y tipo de save, parcheo automático, soft reset y similares, destacamos las más importantes:

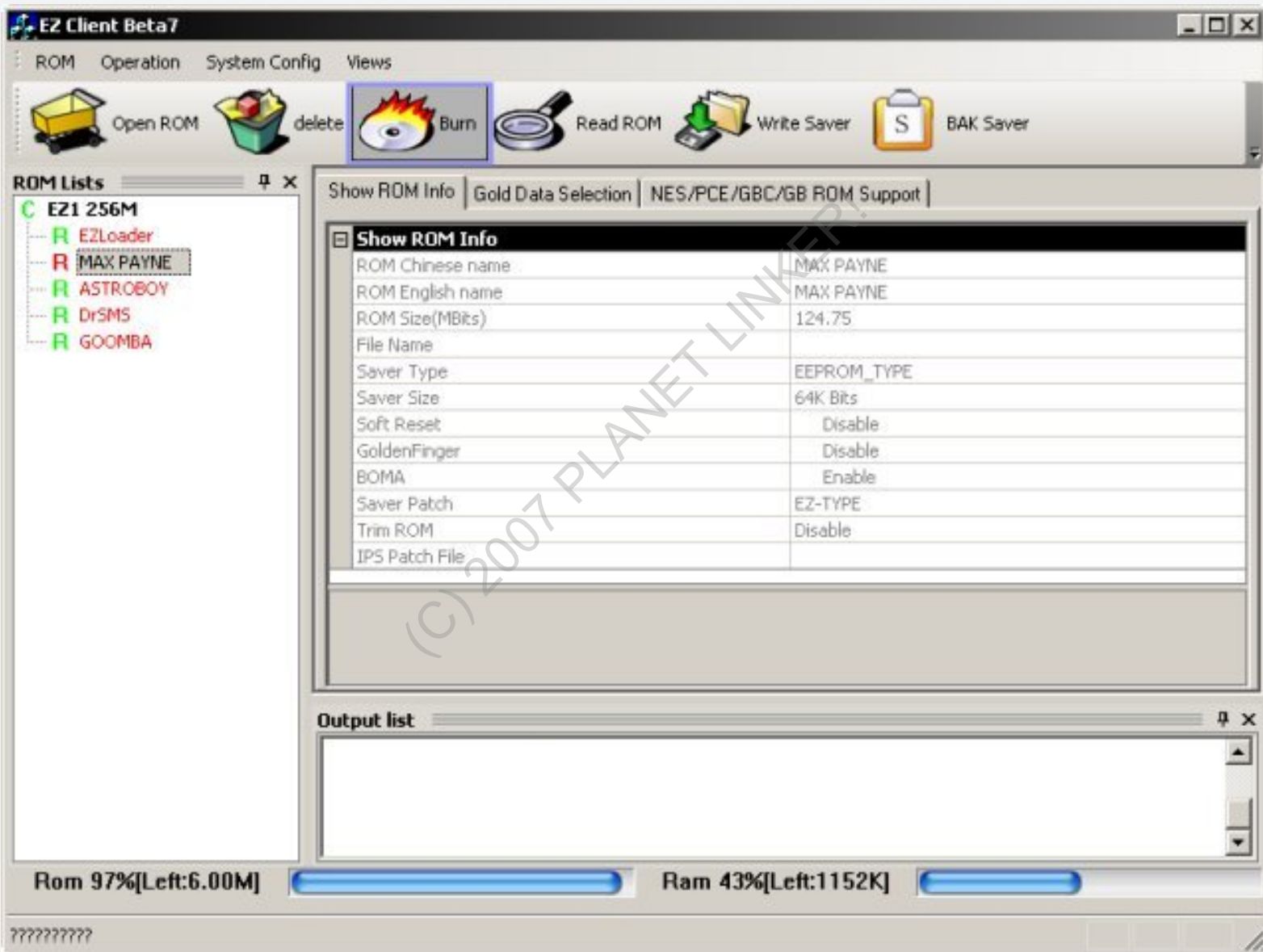
- **Soft Reset:** Habilita la opción de reseteo mediante software, esta característica nos permite volver al menú de selección de título sin necesidad de apagar y encender la consola. La combinación de teclas para volver al menú de carga es la siguiente: **R + A + B + Select + Start**.
- **Golden Finger / GBA Hunter:** Estos dos sistemas serán los encargados de permitirnos añadir todo tipo de trucos a los títulos comerciales que vayamos añadiendo al cartucho Flash. Activando esta opción podremos seleccionar cualquier truco disponible, opción que veremos más adelante.
- **Password:** Si nuestra consola es utilizada por más de una persona y queremos limitar el acceso a ciertos títulos, tenemos la posibilidad de añadir un password individual a cada juego, de esta forma tendremos que introducir una contraseña para poder ejecutar el título en cuestión.
- **BOMA:** Acrónimo de Boot-o-Mat Advance, un programa que nos permitirá realizar un soft reset para volver al menú de carga de juego. El uso de BOMA esta indicado para todos aquellos títulos en los que la opción Soft Reset habitual no funcione correctamente. La combinación de botones que pulsaremos en este caso es la siguiente: **L + R**

+ Select + Start.

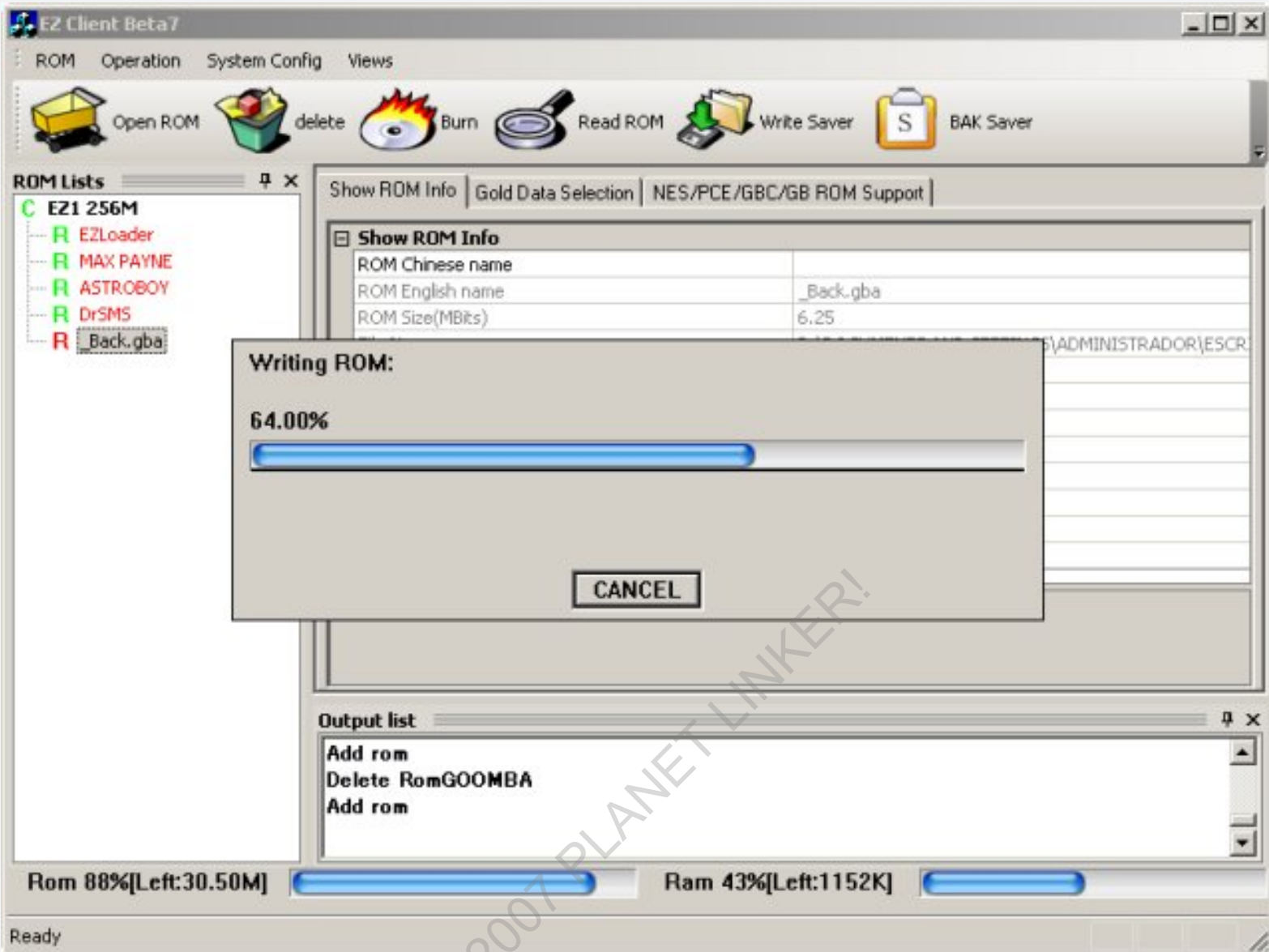
- **Trim Rom:** No todo el espacio dentro de los títulos comerciales es utilizado enteramente por el juego, la opción Trim Rom nos permite eliminar ese espacio sobrante reduciendo el tamaño de la Rom y permitiendonos aprovechar al máximo el espacio de nuestra unidad. Igualmente podemos ganar un par de Mbits de espacio si activamos la opción "Remove Intro" del menú "System Config".

- **IPS Patch File:** En algunas ocasiones podemos estar interesados en añadir un parche a una Rom, una traducción, crack o arreglo que permite ejecutar correctamente el título en cuestión, activando esta opción podremos seleccionar el parche en formato IPS y aplicarlo sobre el juego.

Una vez tenemos claras estas opciones podemos comenzar a Flashear el cartucho utilizando la opción "Burn", tras pulsarla todas las Roms anteriormente seleccionadas serán transferidas al cartucho mientras observamos un indicador de porcentaje.



Mientras realizamos operaciones de Dumpeo o Flasheo sobre el cartucho el led tricolor del Ez Writer cambiará su color de verde a un rojo fijo para indicarnos que se están realizando operaciones sobre la unidad. Es muy importante no desconectarlo ni extraer el cartucho del Linker mientras estemos realizando una operación de este tipo ya que podríamos dañar el cartucho Flash. Mientras el cartucho Flash se encuentra dentro del Linker y el Ez Cliente se encuentra ejecutándose en el PC es muy probable que veamos accesos continuos al cartuchos para comprobar su estado, esta es la práctica habitual del programa por lo que no existe riesgo alguno si extraemos el cartucho en esta situación.



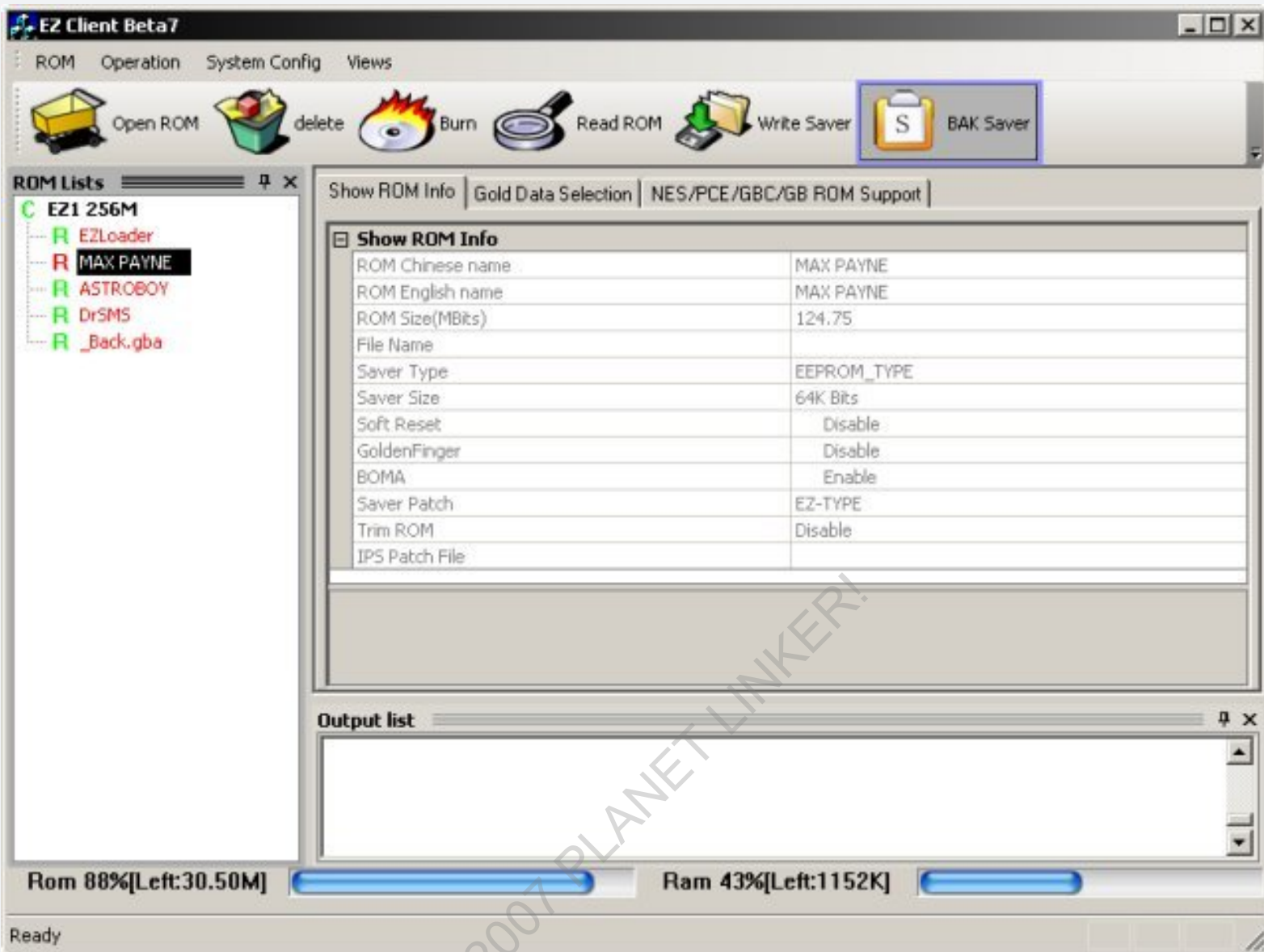
Terminado el proceso ya tenemos la unidad Flash dispuesta para funcionar en cualquier consola compatible con Game Boy Advance. Es muy probable que antes o después tengamos la necesidad de cambiar los títulos incluidos en el cartucho, en estos casos el Ez Client nos permite eliminar el contenido del cartucho empezando por el último título introducido y llegando hasta el primero, no es posible eliminar títulos aleatoriamente Si tenemos idea de utilizar un juego durante un tiempo es más que recomendable incluirlo en primer lugar.

Antes de eliminar cualquier título del cartucho podemos salvaguardar nuestros progresos para restaurarlos posteriormente. En las unidades Ez Flash las partidas salvadas se almacenan en la memoria S-Ram del cartucho alimentada por una batería así como en el sistema SMS que utiliza parte de la memoria Flash Rom del cartucho para evitar la pérdida de datos.

Los avances en los distintos títulos comerciales se almacenan en archivos en formato "*.Sav" con el mismo nombre de la Rom a la que pertenecen. Es habitual encontrarse en la Red con distintos sitios que ponen a disposición del visitante una nutrida colección de partidas salvadas con distintos avances o items en uno u otro juego. Existe también la posibilidad de formar un tandem entre el PC y la consola utilizando para ello un emulador de Game Boy Advance.

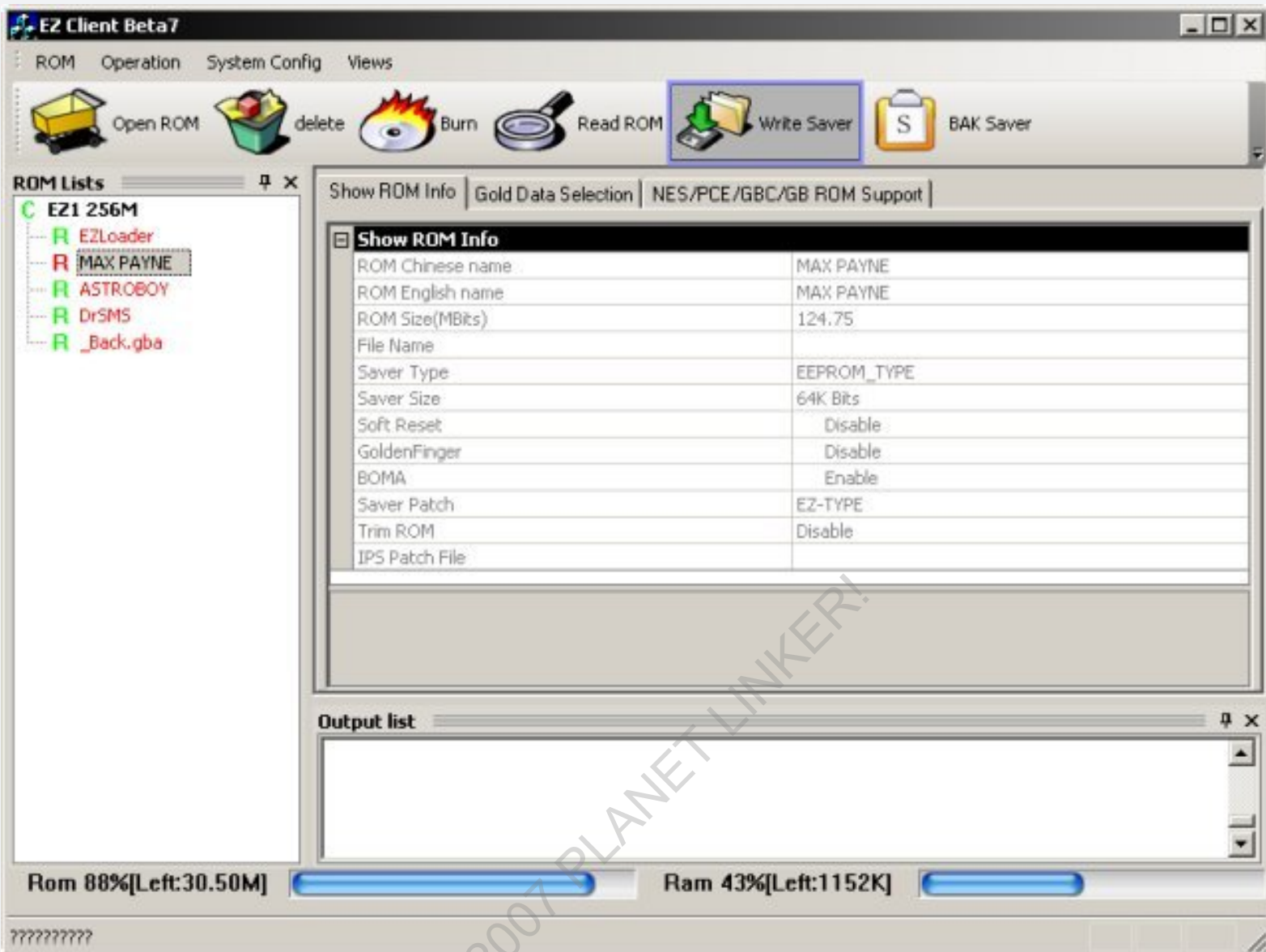
Si utilizamos un emulador en nuestro PC el resultado de nuestros progresos se almacenará en un archivos "*.Sav" que podremos utilizar conjunto nuestro unidad Flash y viceversa, por lo que tendremos más posibilidades de salvaguardar nuestros datos y continuar la partida sin necesidad de utilizar la consola.

Veamos como guardar nuestros progresos para recuperarlos más adelante.



Una vez seleccionado un título de la columna "Rom Lists" podemos utilizar la opción "Back Saver" donde se nos pedirá el destino dentro de nuestro equipo para salvar el archivo Sav. Este archivo contiene los datos de nuestros progresos en el juego, podemos almacenarlo para recuperarlo en un futuro e incluso utilizarlo conjunto un emulador de PC.

Realizar la operación inversa transfiriendo el contenido de un archivo Sav a nuestra unidad Ez Flash no tiene mucha complicación, veámoslo.

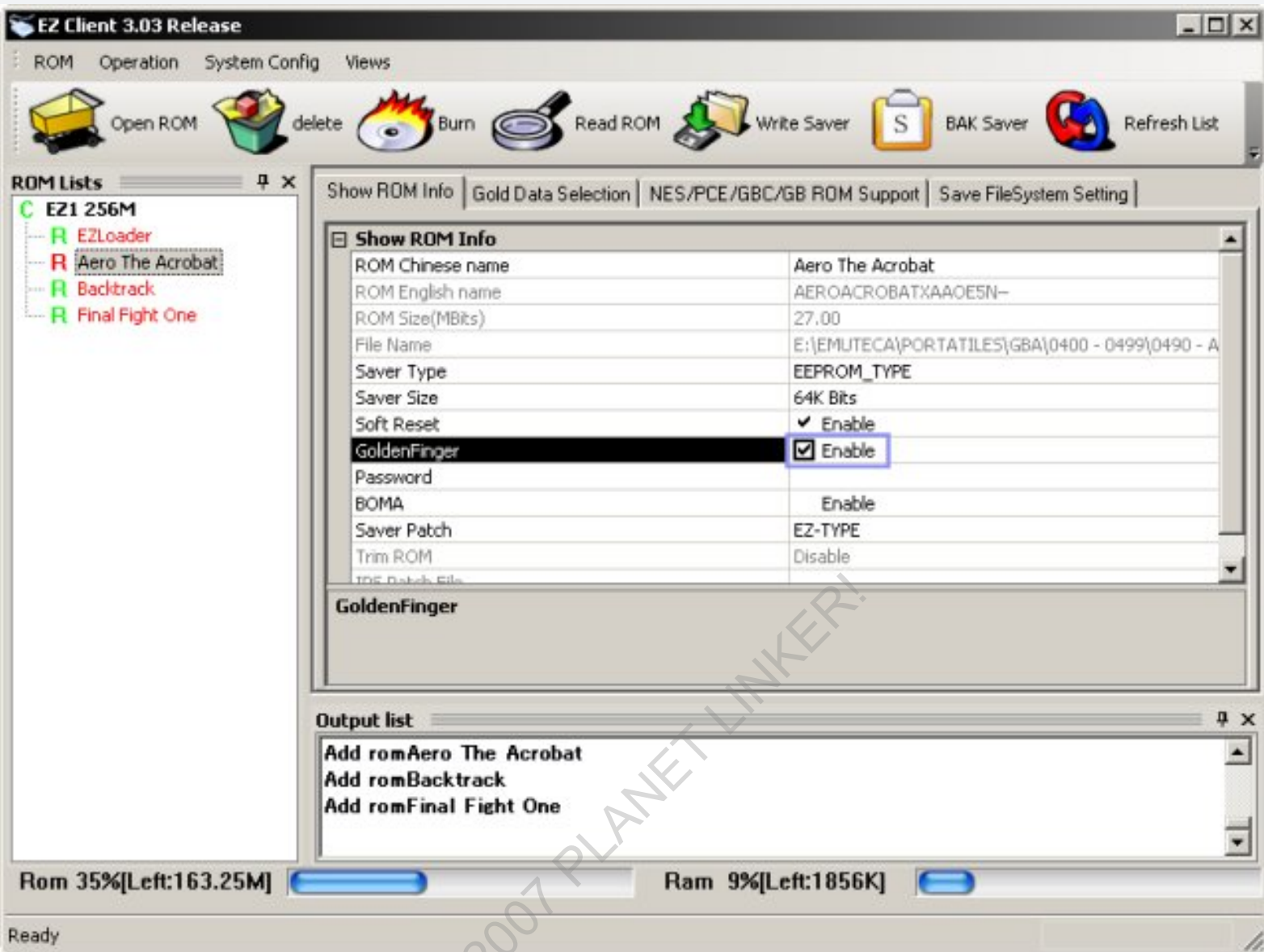


No debemos olvidar seleccionar el título al que nos interese añadir el save desde la columna "Rom Lists" y pulsar sobre el botón "Write Saver", es muy importante en este punto tener en cuenta el nombre del archivo Sav ya que sino coincide con el original la partida no se cargará al iniciar el juego. Por ello lo ideal es no modificar el nombre del archivo Sav.

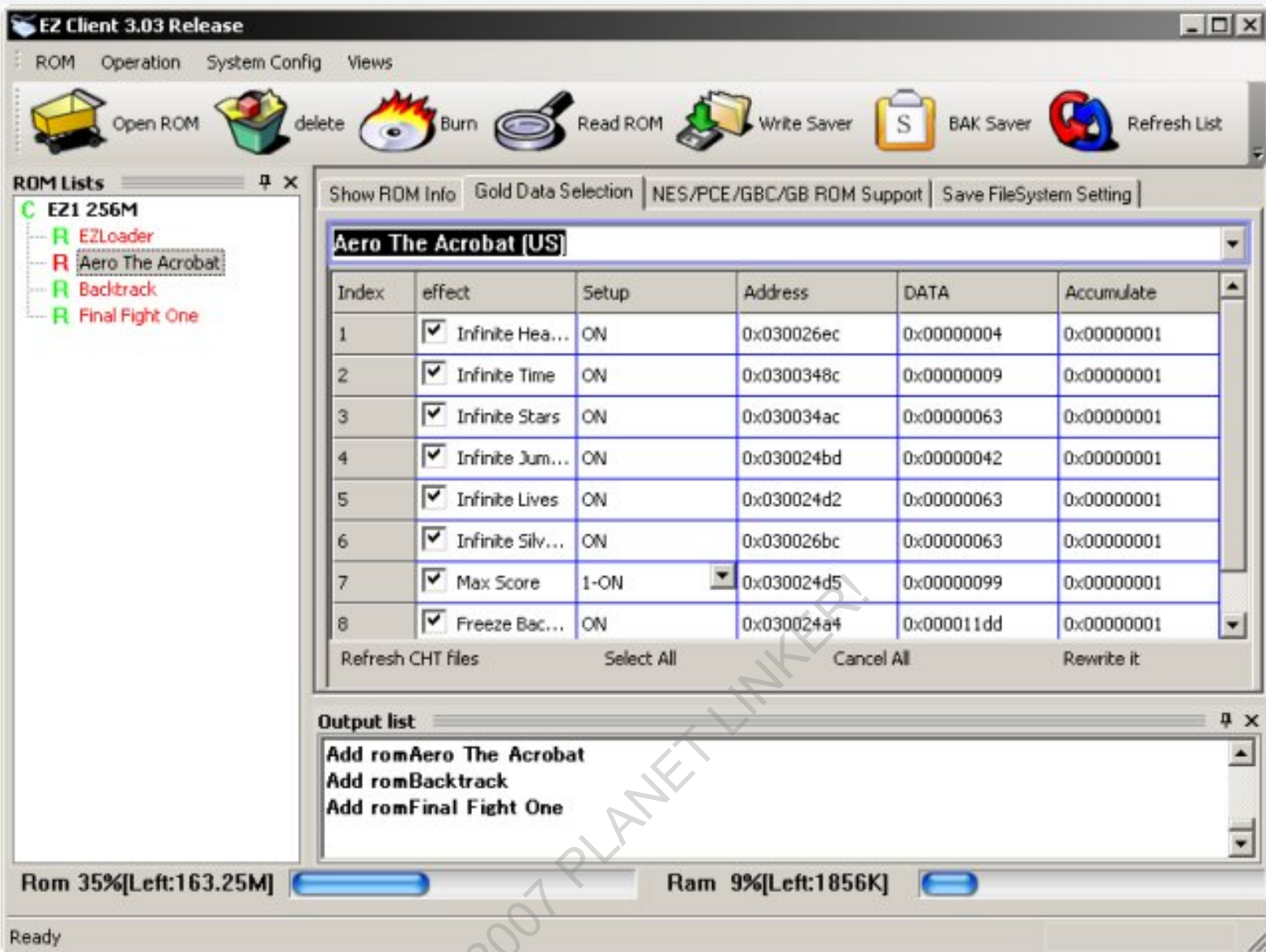
Trucos con GBA Hunter

Las unidades Ez Flash cuentan entre sus opciones con el sistema de trucos GBA Hunter, un pequeño añadido que nos permitirá añadir decenas de trucos a nuestros títulos preferidos. Estos códigos son actualizados frecuentemente por el Ez Team y podemos disponer de ellos mediante la opción de actualización on-line del propio programa, no obstante existe también la posibilidad de convertir y crear nuestros propios códigos basándonos en cualquier código Action Replay o Game Shark.

Antes de comenzar añadiendo trucos deberemos activar la opción correspondiente en la pestaña "Show Rom Info" marcando el cuadro "GoldenFinger".



Una vez activado podemos pasar a la pestaña "Gold Data Selection" desde donde podremos seleccionar el juego al que aplicaremos los distintos trucos así como cada uno de ellos.



En la lista desplegable que encontraremos en esta pestaña deberemos seleccionar el nombre del juego en el que queremos añadir los distintos trucos, es importante recalcar que los trucos para la versión USA de un juego pueden no funcionar correctamente en la versión Japonesa o Europea por lo que es muy importante seleccionar el juego correcto. Una vez seleccionado podremos disponer de un completo listado de trucos con su respectiva descripción, podemos marcar a voluntad tantos trucos como queramos tras lo cual flashear el cartucho mediante el botón "Burn".

Una vez el juego ha sido grabado en el cartucho y este cargado en la consola, podremos ver como algunos títulos del menú de carga lucen su nombre en color verde, esto nos indica que los trucos anteriormente aplicados están disponibles y han sido cargados correctamente. Podemos desactivar estos trucos pulsando el botón "R" sobre el título en cuestión antes de iniciar el juego, o con la siguiente combinación de botones una vez nos encontramos dentro de él.

- Activación GBA Hunter: **L + R + Start**
- Anulación GBA Hunter: **L + R + Select**

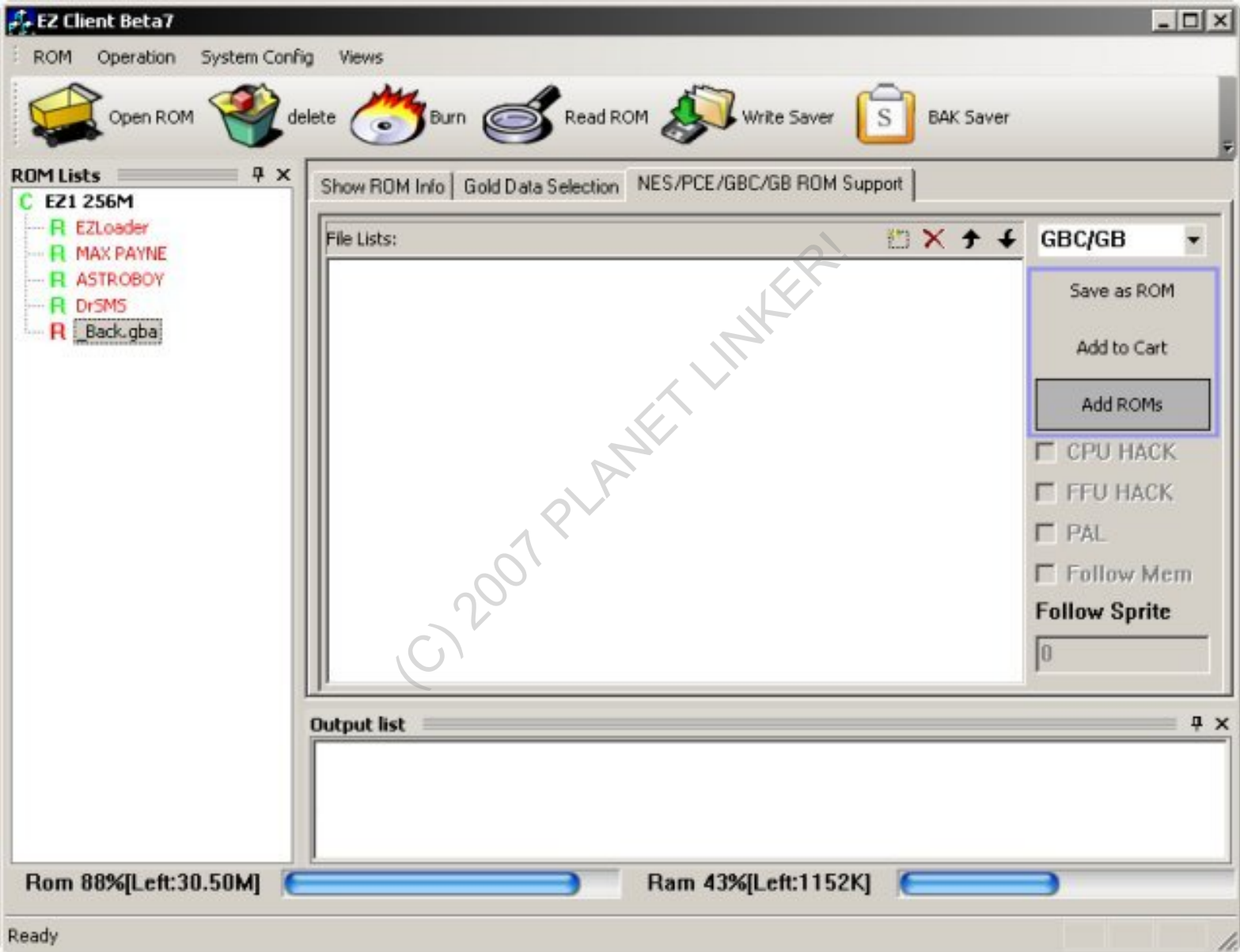
Soporte para emuladores

En la Scene de Game Boy Advance siempre han existidos distintos emuladores que nos permiten reproducir otras plataformas de 8 o 16bits en nuestra consola portátil. Con el tiempo estos programas han ganado popularidad para terminar finalmente siendo incluidos en el propio cliente de flasheo del Ez Flash. De esta forma nos es posible cargar directamente títulos de plataformas como Nintendo, Game Boy, Master System o PC-Engine directamente desde el Ez Client. Por supuesto existen otros muchos emuladores de otras tantas plataformas que pueden ser utilizados por separado, el Ez Client en este caso solo nos simplifica las cosas pero no evita que utilicemos otros emuladores a nuestra elección.

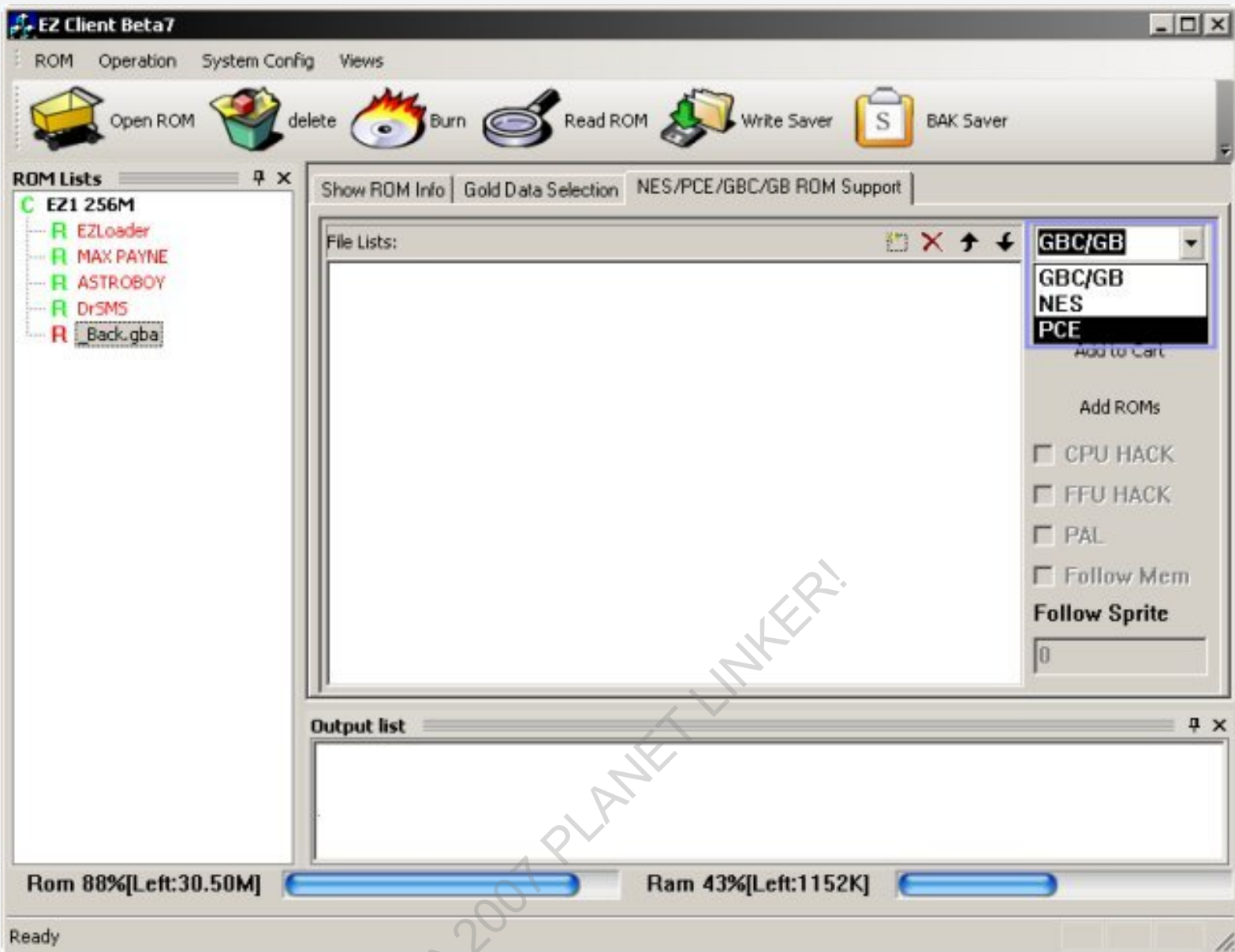
En este caso y desde la pantalla principal del programa deberemos seleccionar la pestaña "Nes/PCe/GB Rom Support", en ella nos encontraremos con un pequeño menú desplegable que nos deja elegir el sistema a emular de entre los siguientes:

- Game Boy Classic
- Nintendo Entertainment System
- PC-Engine

Una vez seleccionado el sistema utilizaremos la opción "Add Roms" para incluir tantas Roms como deseemos en nuestra compilación, al terminar podemos salvar nuestra compilación mediante "Save as Rom" o incluirla directamente en el cartucho Flash con "Add to Cart"



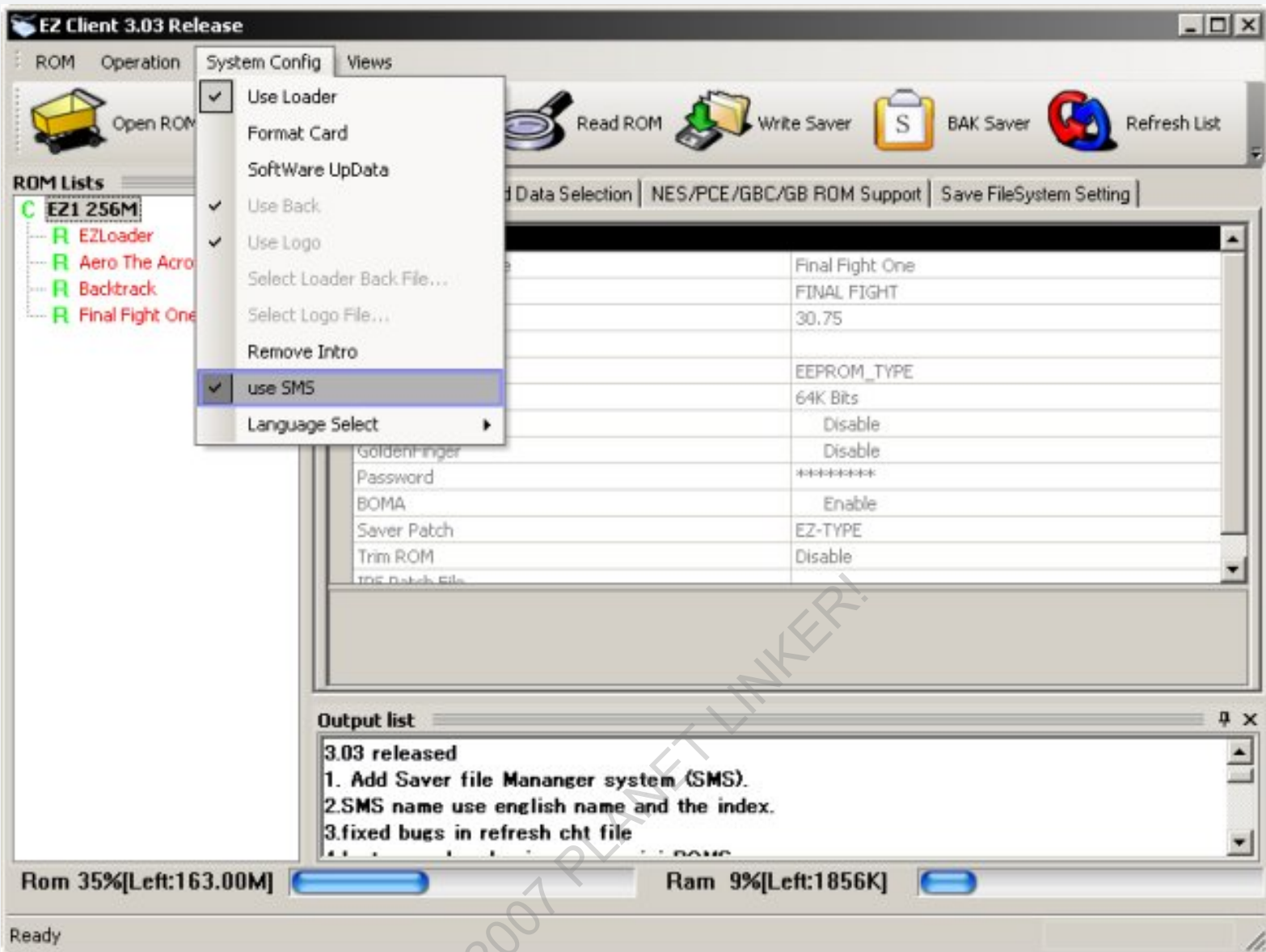
Tenemos a nuestra disposición otras opciones propias de cada emulador como "Cpu & Ffu Hack, Pal, Follow Mem" y otras tantas que nos ayudarán a mejorar la compatibilidad con los títulos más problemáticos.



SMS - Saver Manager System

El SMS ha sido una de las últimas incorporaciones de la serie Ez Flash, esta opción nos permite realizar un backup de todos los datos de la memoria volátil S-Ram del cartucho a un espacio reservado en la memoria Flash. Esta opción es quizás una de las más interesantes ya que las unidades unidad Ez Flash utilizan una batería recargable para alimentar la memoria S-Ram que almacena nuestros progresos, con el tiempo y la falta del uso del cartucho esta batería termina por descargarse perdiendo nuestros avances. Para remediarlo el Ez Team propuso el SMS que nos permite salvaguardar esta información a la memoria Flash Rom donde su integridad esta garantizada.

El funcionamiento del SMS es muy sencillo.

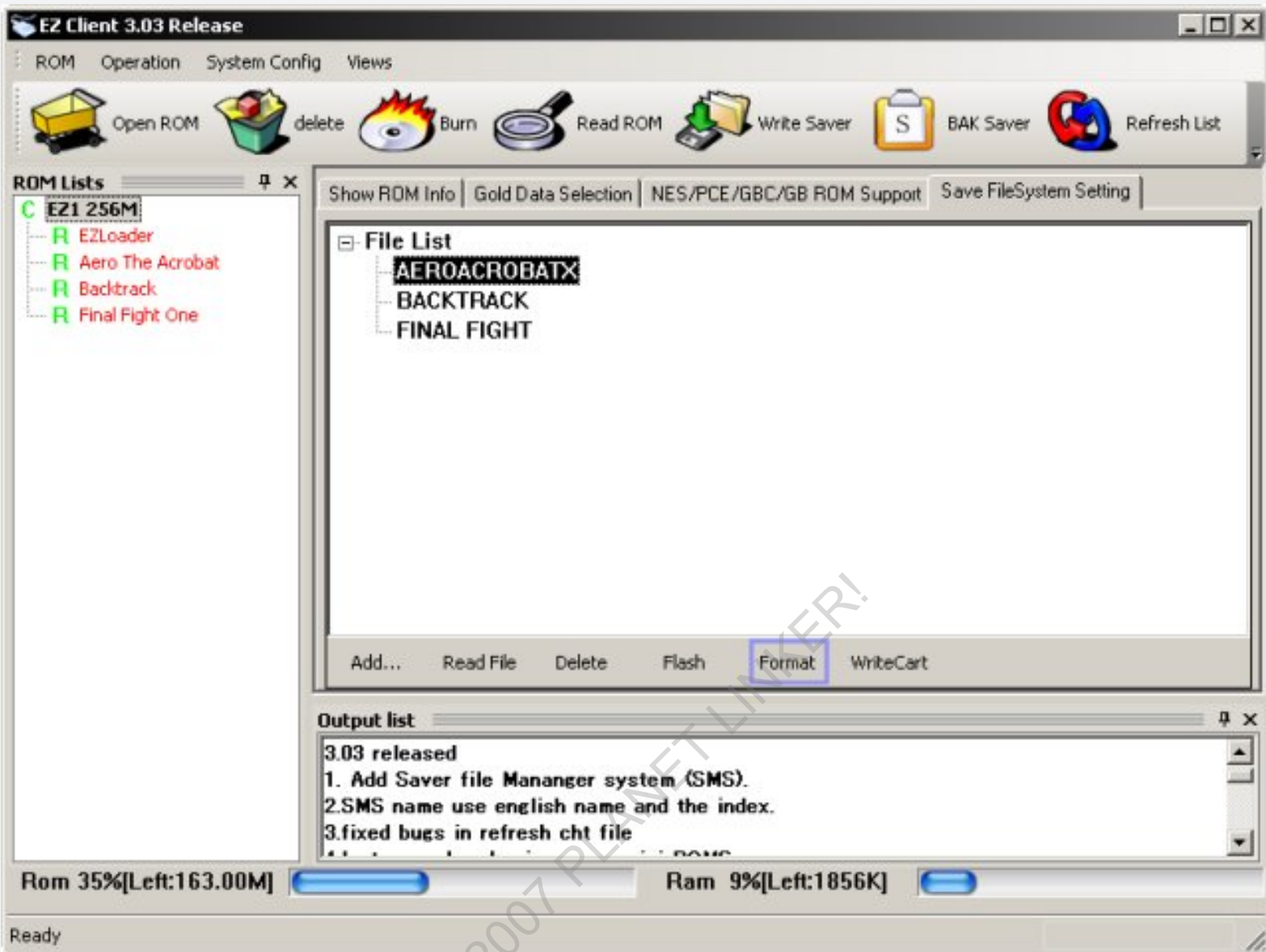


Para comenzar debemos seleccionar la opción "use SMS" desde el menú "System Config" tras lo cual el sistema reservará entre 2 y 8Mbits dependiendo de la capacidad de nuestra unidad para almacenamiento SMS.

El SMS tiene algunas ventajas sobre la memoria S-Ram convencional:

- Deposito de saves con capacidad para cientos de títulos gracias a su gran compresión.
- Almacenamiento en memoria Flash no volátil, los datos se mantienen pese agotarse las baterías.
- Gestión de los distintos saves desde el propio menú de carga del cartucho.
- Gestión remota de los saves mediante el Ez Client.

Una vez comprendidas las ventajas de este sistema podemos dar paso a su configuración seleccionando la pestaña "Save FileSystem Setting".



La primera operación a realizar será formatear el SMS utilizando la opción "Format" tras lo cual ya estará listo para empezar a funcionar. Ya en la consola delante del menú de carga de juego podemos realizar distintas combinaciones de botones para activar el SMS directamente sobre el título seleccionado.

- Descripción de las funciones generales del SMS: **Botón L**
- Backup del Save al sistema SMS: **L + B confirmación con A**
- Restauración del save: **L +A confirmación con A**

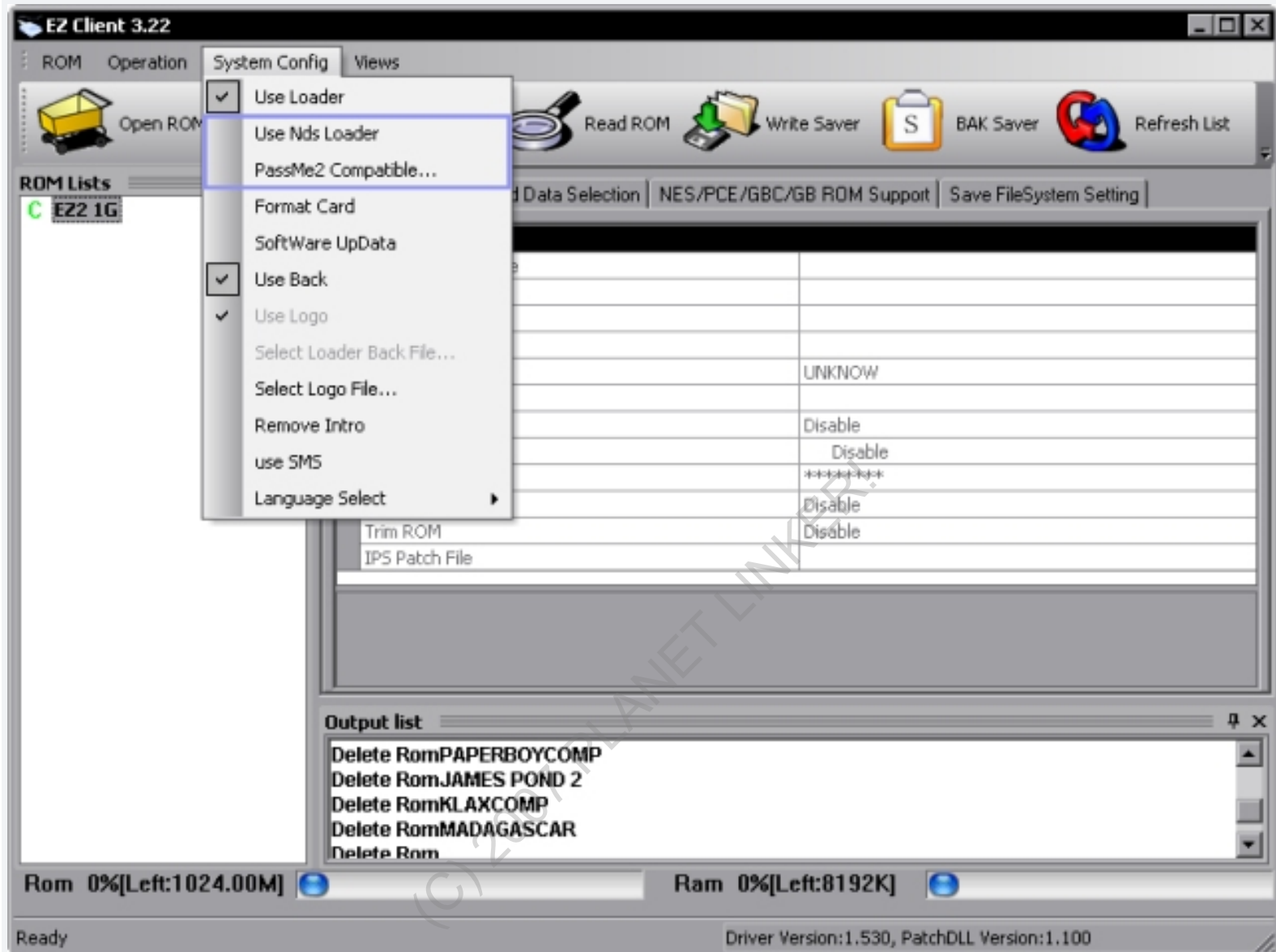
Podemos de igual forma acceder al menú de gestión del sistema SMS desde donde podremos realizar las siguientes operaciones:

- Ayuda: **L**
- Backup: **A**
- Eliminar save: **Select**
- Información sobre el save: **R**
- Volver al menú de carga: **B**

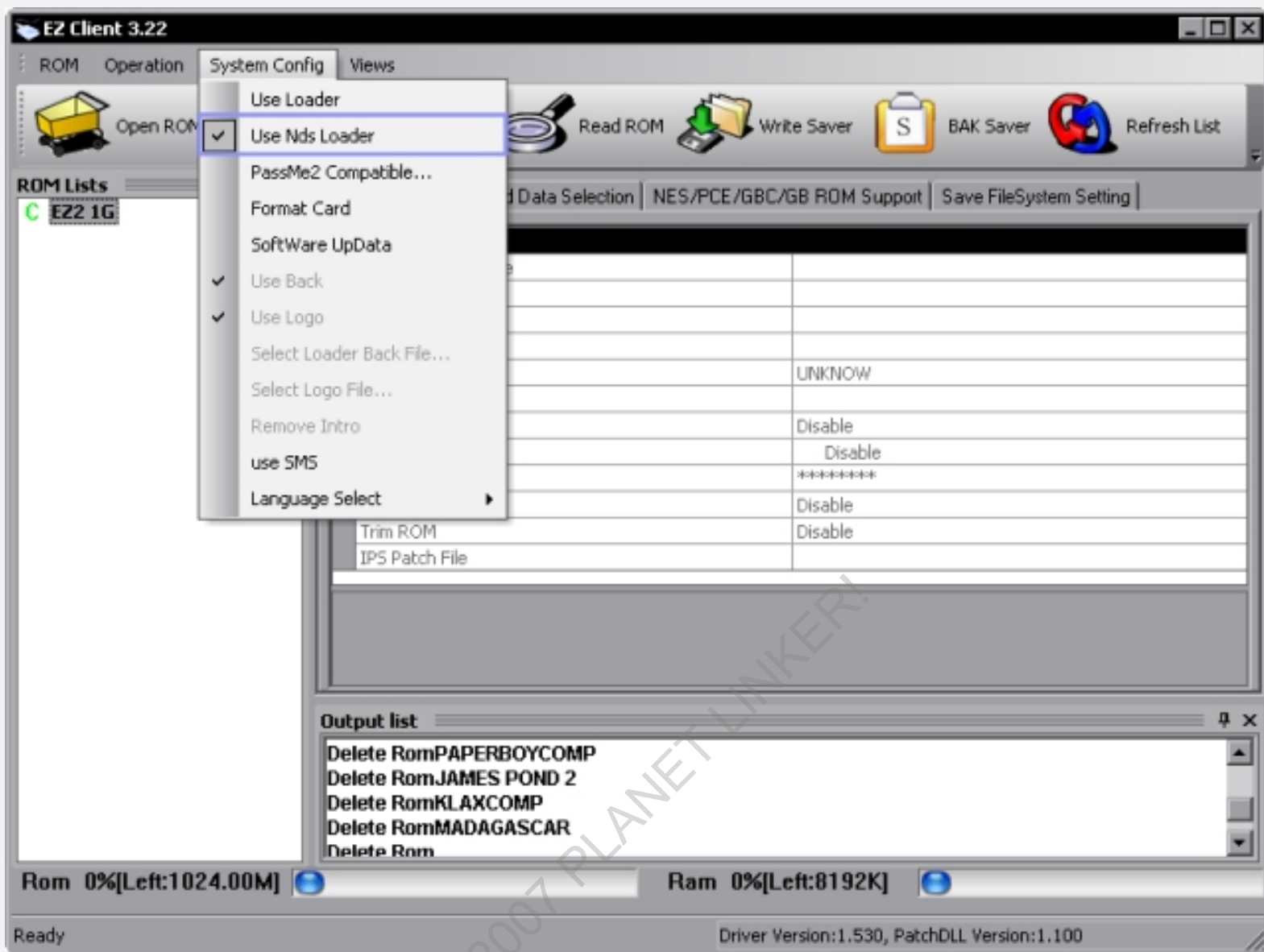
Debemos tener en cuenta que todos los avances que realicemos en un juego se almacenarán en la memoria S-Ram del propio cartucho y solo cuando nosotros se lo indiquemos en el menú de carga con alguna de las combinaciones anteriores será cuando pase al sistema SMS. Es importante tener en cuenta que al restaurar un save desde el sistema SMS este sobrescribirá la memoria S-Ram por lo que si hemos realizado algún avance en el título en cuestión este será sobrescrito con el estado anterior contenido en la memoria SMS.

Compatibilidad con títulos de Nintendo DS

La unidad Ez Flash es totalmente compatible con Nintendo DS a la hora de ejecutar títulos de Game Boy Advance, no obstante existe también la posibilidad de utilizar la unidad conjunto títulos comerciales de NDS.



Lo primero que debemos tener en cuenta a la hora de utilizar un Ez Flash conjunto títulos diseñados para Nintendo DS es que no es posible cargarlos directamente, las unidades Ez Flash han basado su compatibilidad con Nintendo DS en el uso de un dispositivo tipo PassMe o PassMe 2, el Ez Team desaconseja el uso de sus unidades conjunto la modificación FlashMe o WifiMe. El Ez Client nos permite utilizar tanto dispositivos PassMe como PassMe 2 mediante las opciones "Use Nds Loader" & "PassMe 2 Compatible".



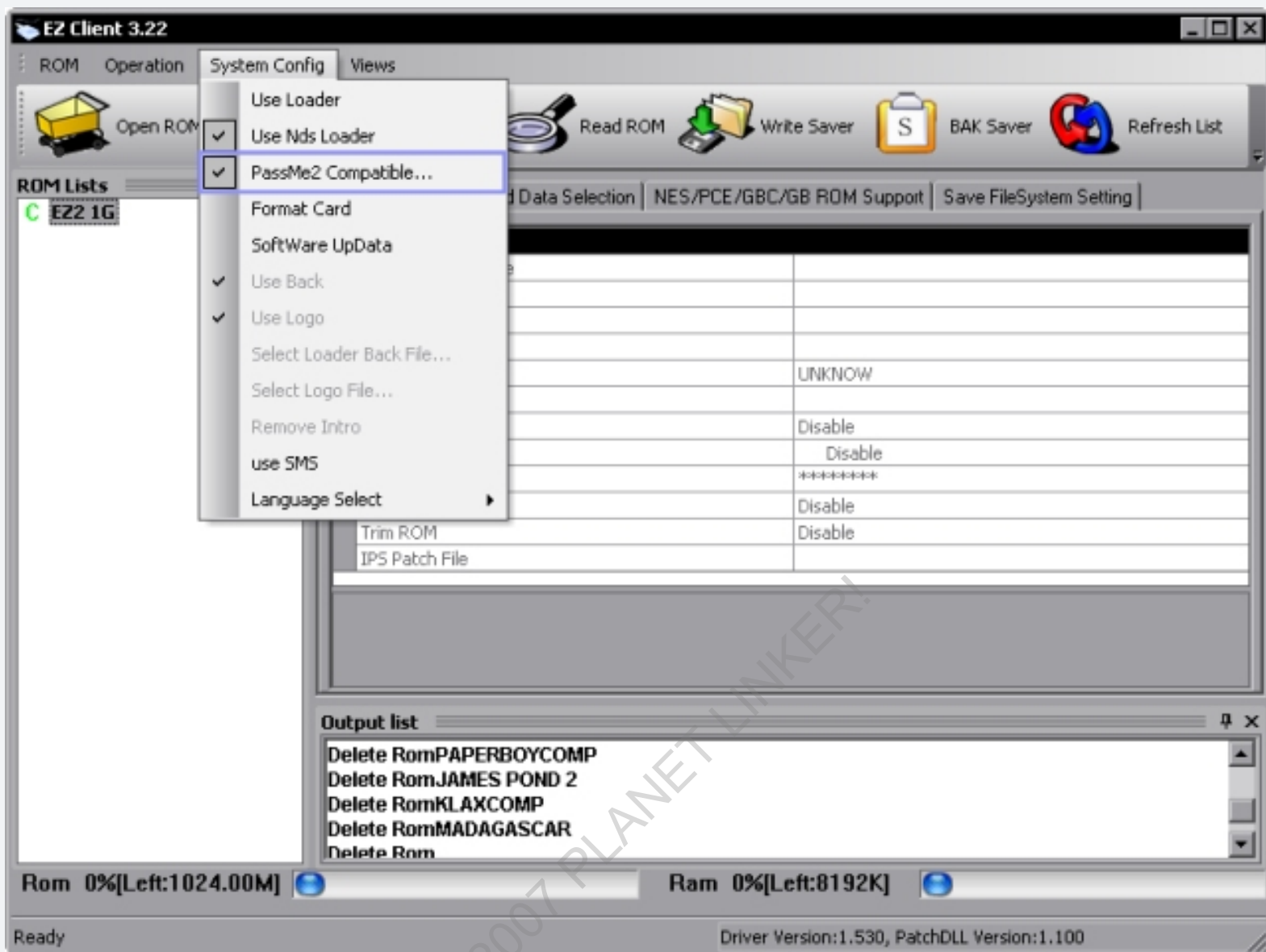
Si pensamos utilizar títulos de NDS en el Ez Flash tenemos que tener en cuenta que el menú de carga ya no puede ser el propio de Game Boy Advance por lo que debemos seleccionar la opción "Use Nds Loader" dentro del menú "System Config".

Existen dos tipos de dispositivos denominados PassMe & Pass Me 2. El PassMe original es el indicado para la primera tanda de consolas NDS de color plateado, por contra y debido a un cambio en el firmware de los nuevos modelos, las consolas con colores rojo, rosa, azul, negro y similares no permiten el uso del dispositivo PassMe original, por lo tanto debemos recurrir al uso de PassMe 2 indicado especialmente para esta remesa de consolas.

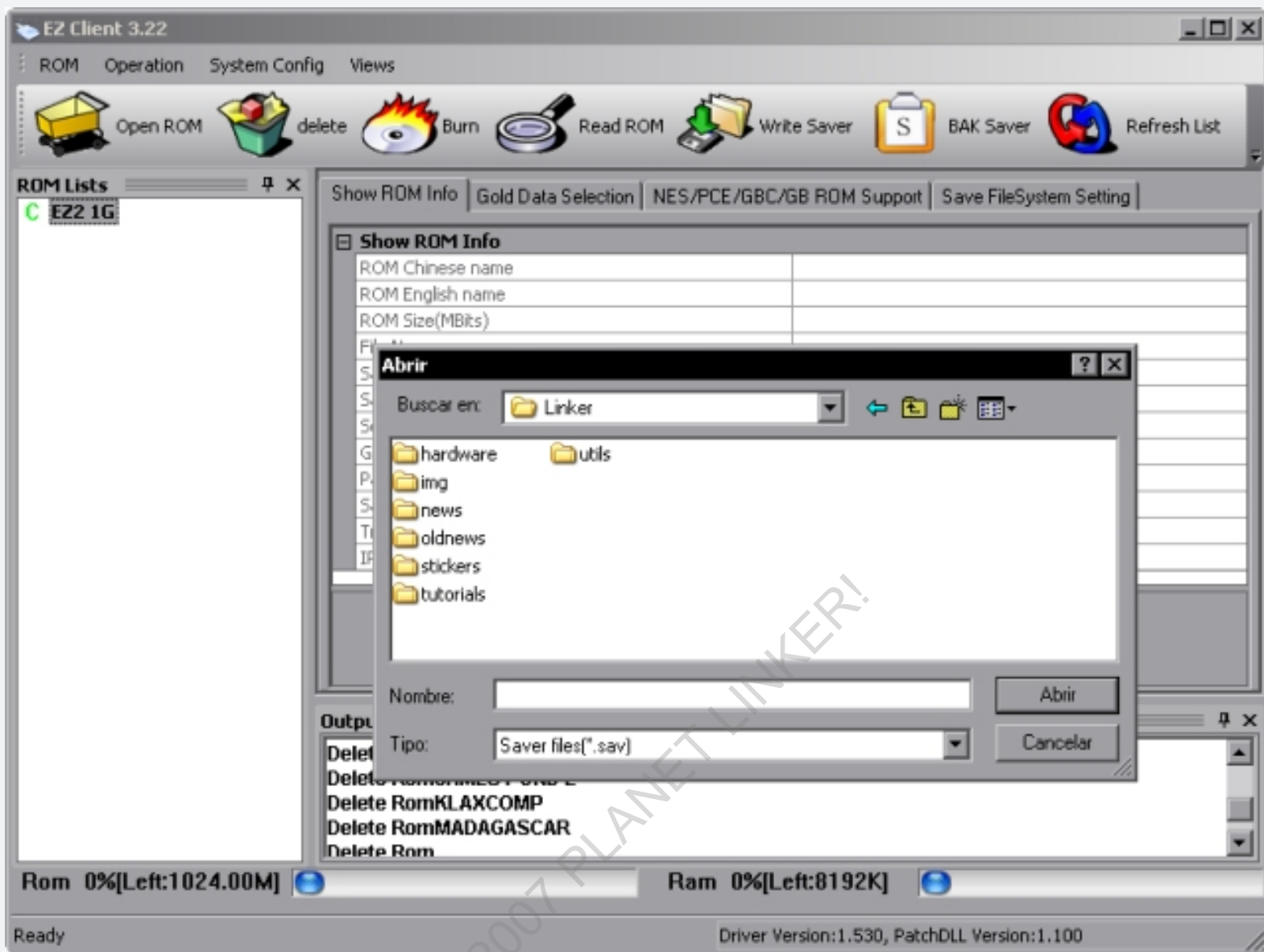
Antes de decantarnos por uno u otro dispositivo deberemos tener en cuenta que versión del firmware monta nuestra consola, existe más información al respecto así como un listado de versiones en el subforo dedicado al PassMe dentro de la comunidad de foros de la web.

Si disponemos de un dispositivo tipo PassMe convencional esto es todo lo que deberemos hacer para empezar a disfrutar de títulos NDS en la unidad Ez Flash, una vez el Loader NDS este cargado en el cartucho, podremos empezar a añadir títulos NDS como lo haríamos con cualquier título de Game Boy Advance.

Por contra si nuestra consola luce un color distinto al plateado o se trata de una unidad de reciente adquisición es más que probable que debamos utilizar un dispositivo PassMe 2, para ello indicaremos al programa este hecho utilizando la opción "PassMe 2 Compatible" del menú "System Config".



Los dispositivos tipo PassMe 2 deben de programarse según el título original que tengamos pensando conectarles, esta operación la realiza el proveedor, por lo tanto deberemos indicarle que título tenemos pensado conectar al realizar la compra de la unidad.

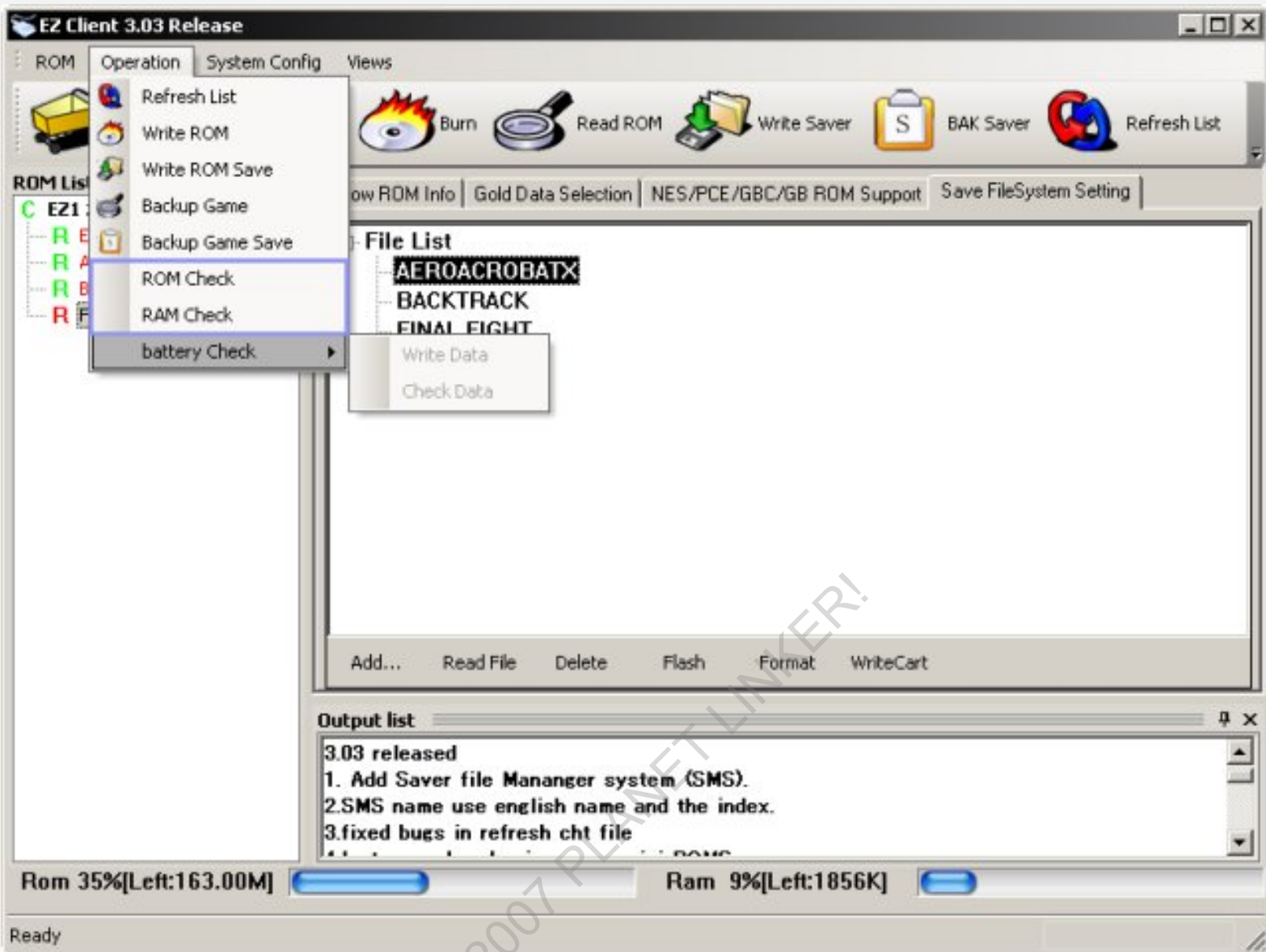


Al seleccionar la opción "PassMe 2 Compatible" el programa nos pedirá un archivo Sav que debe corresponderse con el título que tenemos conectado al dispositivo PassMe 2, por suerte el Ez Team mantiene una **lista actualizada** con todos los archivos saves necesarios, una vez añadido este archivo ya estaremos listos para comenzar a utilizar títulos NDS con nuestra unidad.

Existen no obstante algunas limitaciones técnicas derivadas del uso de un dispositivo PassMe 2, el tamaño de la memoria S-Ram disponible pasa a ser de 2Mbits divididos en 1792Kbits para los saves y 256Kbits para almacenar el NDS Loader. Esta limitación solo ocurre en las unidades Ez Flash de 128 o 256Mbits que cuenta únicamente con 2Mbits de memoria S-Ram, en unidades de 512Mbits en adelante no existe limitación alguna en la S-Ram.

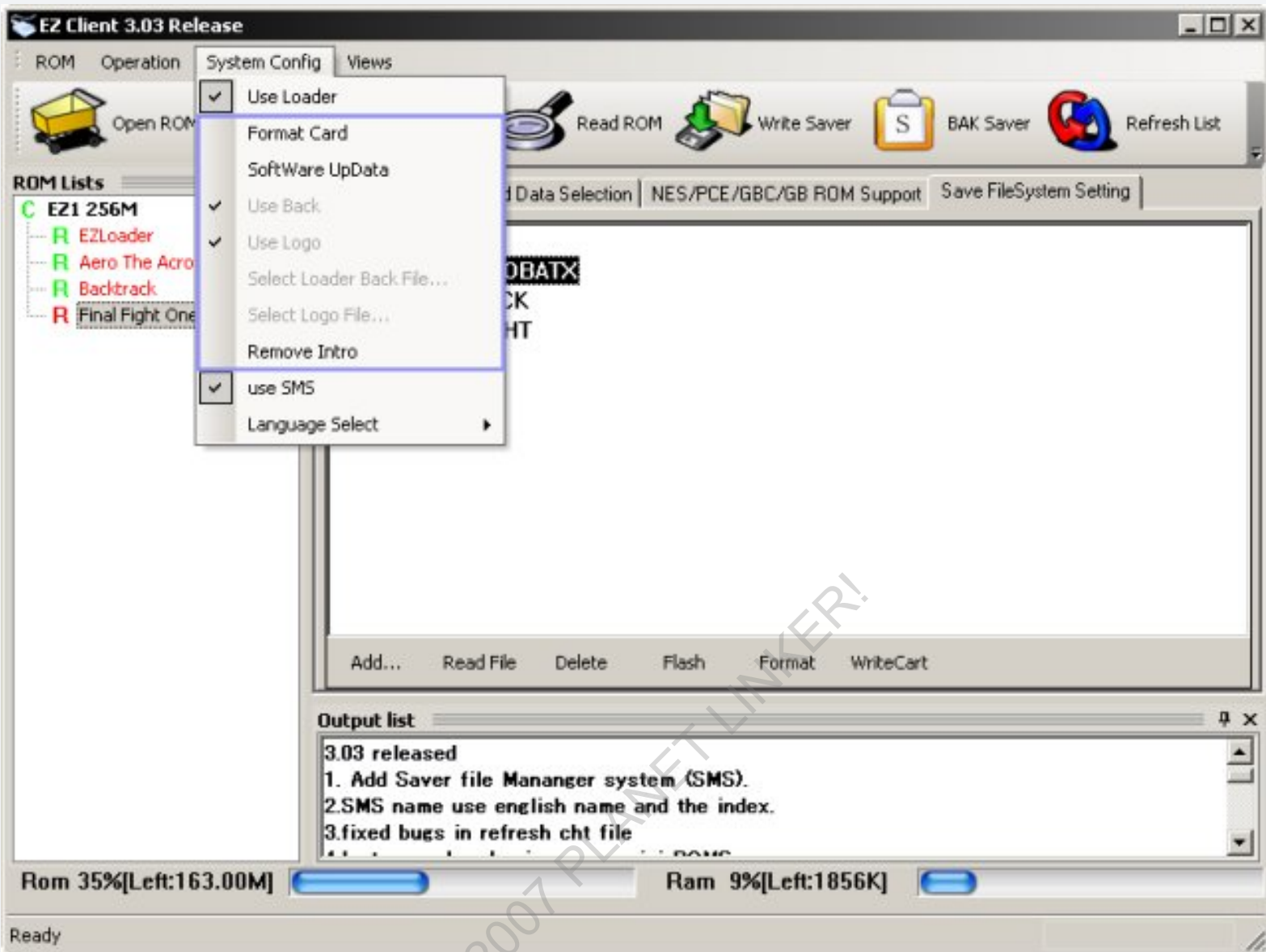
Operaciones complementarias

Al margen de realizar las típicas operaciones de flasheo y dumpeo con nuestra unidad, el Ez Team ha dispuesto una serie de opciones para comprobar el buen funcionamiento de nuestra unidad así como realizas operaciones básicas de mantenimiento.



Dentro del menú "Operation" podemos encontrarnos diversas opciones como "Rom Check, Ram Check & Battery Check" que nos permitirán testear la memoria Rom / Ram del cartucho así como el estado de la batería recargable de la misma. Si en algún momento podemos pensar que nuestra unidad se encuentra en mal estado, estas opciones nos ayudarán a tener un diagnostico claro y fiable de su estado de conservación.

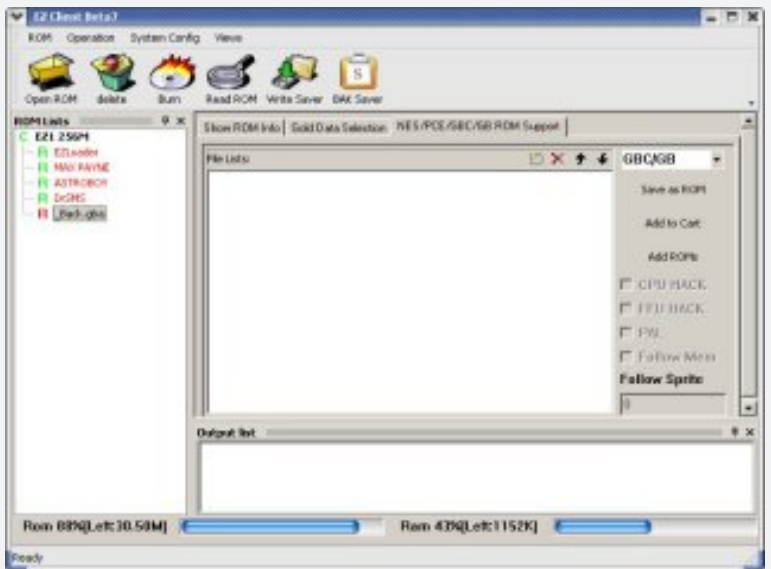
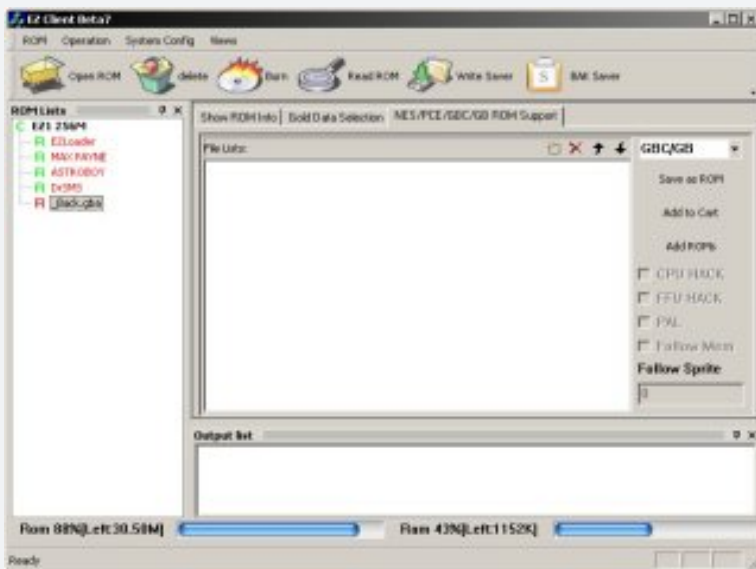
Existen ya para terminar otras opciones a tener en cuenta.



Dentro del menú "System Config" podemos encontrar opciones como "Format Card" que nos permitirán formatear y borrar así todo el contenido del cartucho, "Software Updata" actualizará nuestro software descargando la última revisión del menú de carga o Loader así como los XCodes, códigos necesarios para el funcionamiento del GBA Hunter.

Si el menú de carga no es de nuestro agrado siempre podemos cambiar su aspecto mediante las opciones "Select Loader Back File" y "Select Logo File" que nos permitirán definir un nuevo fondo así como un logo de arranque para el menú de carga. Cabe recordar que las imágenes a utilizar deben tener una resolución de 240x160 píxeles.

Por última y desde el menú "Views" podemos cambiar el aspecto del Ez Cliente seleccionando distintos skins como los que se muestran a continuación.



Notas

Este es a grandes rasgos el funcionamiento del cliente de flasheo para unidades Ez Flash, el Ez Client, no obstante existen otras muchas operaciones y funciones que podemos desarrollar con nuestra unidad tales como emulación, libros electrónicos, imagen, vídeo, sonido y un largo etc. Todas esas y otras utilidades se dan cita en la sección de utilidades de la web.

Logan McCloud.

(C) 2007 PLANET LINKER