

EZ-FLASH Air 常见问题解答

EZ-FLASH Air 常见问题解答

[使用 EZ-FLASH Air 前必须了解的事项](#)

[卡上的电池](#)

[收到卡后需要做什么](#)

[常用按键](#)

[如何将游戏写入 NORFLASH](#)

[如何使用金手指功能](#)

[如何使用软重置](#)

[关于设置](#)

[如何升级内核和固件](#)

[什么是模式 A 和模式 B](#)

[如何设置和使用模式 B](#)

[什么是独立卡模式](#)

[为什么我的 ROM 文件无法被识别](#)

[为什么我在玩 GB/GBC 或 NES 游戏时出现屏幕乱码或无法运行](#)

使用 EZ-FLASH Air 前必须了解的事项

EZ-FLASH Air 采用与之前产品不同的架构，仅包含 SD 卡和 NORFLASH，游戏需要写入 NORFLASH 才能运行，且删除游戏必须从 NORFLASH 列表中的最后一个开始，因此在写入时需要谨慎考虑。

在模式 A 和模式 B 之间切换时，请确保已备份模式 A 中的存档。如果在模式 A 中运行游戏后未重新进入内核备份存档，而是直接切换到模式 B 进行独立卡游戏操作，之前在模式 A 中运行的游戏存档可能会被模式 B 中独立卡游戏的存档覆盖。

如果在模式 A 中运行游戏 AAA，然后切换到模式 B 玩独立卡模式下的游戏 BBB，而未进入内核备份存档，那么下次切换回模式 A 并在内核提示备份游戏 AAA 存档时按确认键，实际上会将游戏 BBB 的存档从 SRAM 覆盖到 MicroSD 上 SAVER 文件夹中游戏 AAA 的存档文件中。如果在增强菜单中启用了自动保存，这种覆盖行为是不可避免的。

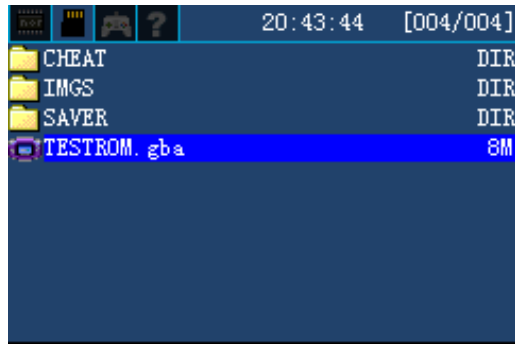
卡上的电池

EZ-FLASH Air 使用电池来持续保存存档数据，因为它使用 SRAM 来存储存档数据，卡上的电池用于维持时钟和 SRAM。电池安装在电池座中，便于安装和更换。电池型号为 CR1220，可在各大电商平台轻松购买。

收到卡后需要做什么

首先，您需要准备一张容量在 4GB 至 128GB 的 MicroSD 卡。32GB 及以下的卡必须格式化为 FAT32，文件分配单元大小为 32KB；32GB 及以上的卡必须格式化为 exFAT，文件分配单元大小为 32KB 或以上。

然后，访问官方网站的下载页面，下载缩略图包、金手指库等文件。这些文件与 EZ-FLASH OMEGA 系列通用。将其解压到 MicroSD 卡中。



上图为 EZ-FLASH Air 在模式 A 下的 SD 卡界面。正常启动后会显示此界面，上面的文件夹名称和文件名仅为示例，可能会因使用习惯或实际情况而有所不同。

CHEAT 文件夹：如果您从官方网站下载了金手指库并解压到 MicroSD 卡的根目录下，将会生成此文件夹。

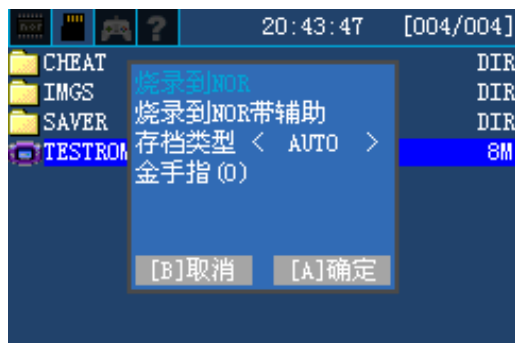
IMGS 文件夹：如果您从官方网站下载了缩略图包并解压到 MicroSD 卡的根目录下，将会生成此文件夹。在 SD 浏览界面中按 SELECT 键可切换显示游戏封面缩略图。

SAVER 文件夹：当游戏首次运行并重新进入内核时，内核会询问是否保存数据，确认后，内核会自动创建此文件夹并将游戏的 sav 文件保存在其中。

常用按键

- 按 L 和 R 键切换标签页
- 在文件夹上按 A 键进入文件夹，在文件夹内按 B 键返回上一级文件夹
- 在选中的游戏上按 A 键弹出启动菜单
- 在启动菜单中按 ↑ 和 ↓ 键选择选项，再次按 A 键确认，按 B 键关闭启动菜单
- 按 ← 和 → 键翻页浏览文件列表

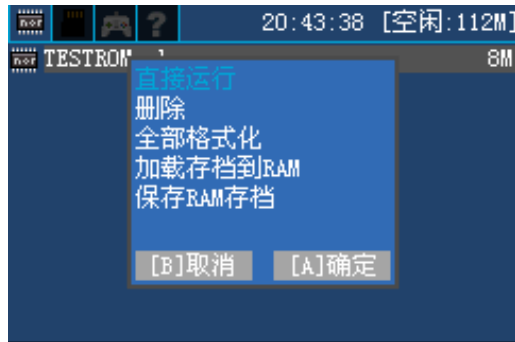
如何将游戏写入 NORFLASH



在 SD 界面中，选择需要写入 NORFLASH 的游戏，按 A 键弹出菜单。

将光标移动到 **WRITE TO NOR CLEAN** 并按 A 键，将选中的游戏写入 NORFLASH。

您也可以使用 **WRITE TO NOR ADDON** 将带有附加功能的游戏写入 NORFLASH。



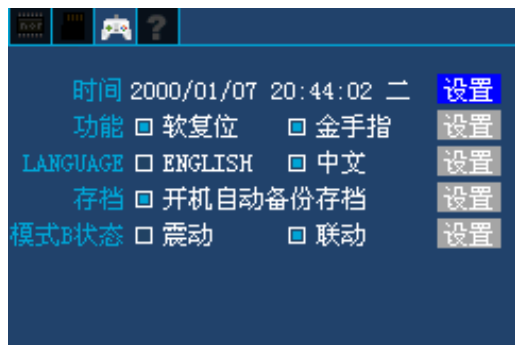
使用 L 或 R 键切换到 NORFLASH 页面，按 ↑ 和 ↓ 键以及 A 键选择要运行的游戏。

- **DIRECT BOOT**：运行游戏
- **DELETE**：删除 NORFLASH 上的游戏，如果 NORFLASH 上有多个游戏，只能从最后一个开始删除
- **FORMAT ALL**：格式化 NORFLASH 并清除其上所有数据，此过程需要几分钟

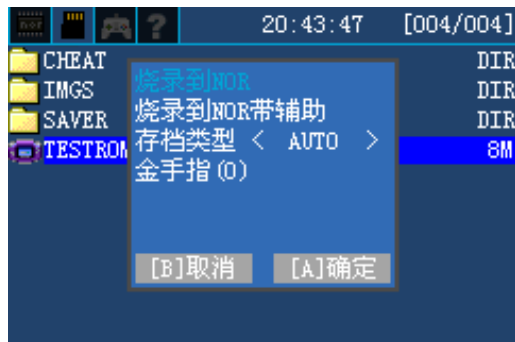
以下两个选项仅对 NORFLASH 中的第一个游戏可用：

- **LOAD SAVE FILE**：从 SAVER 文件夹中加载与 NORFLASH 上对应游戏同名的 sav 文件到 SRAM 芯片。在使用 DS-GBA 链接传输功能之前，可通过此方法将所需的存档数据加载到 SRAM 中，然后切换到模式 B 与 DS 游戏链接。
- **SAVE SAV FILE**：将 SRAM 中的游戏存档备份到 SAVER 文件夹中，文件名为 NORFLASH 上对应的游戏名称。使用此功能时，请确保 SRAM 中存在当前游戏的存档数据，否则使用此功能可能导致游戏存档被其他数据覆盖并丢失。

如何使用金手指功能

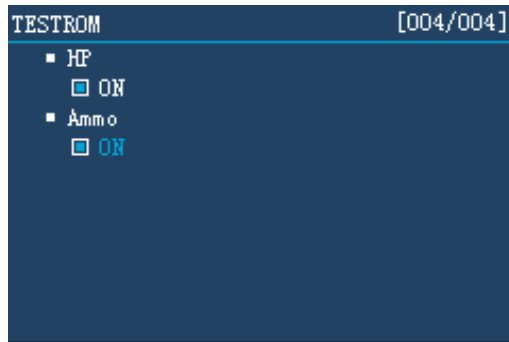


首先，使用 L 或 R 键切换到设置页面，启用金手指功能并保存。

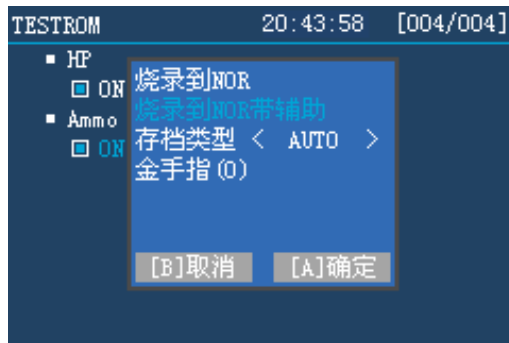


使用 L 或 R 键切换到 SD 界面，在需要启动的游戏上按 A 键，将光标移动到弹出菜单中的 **CHEAT** 选项。

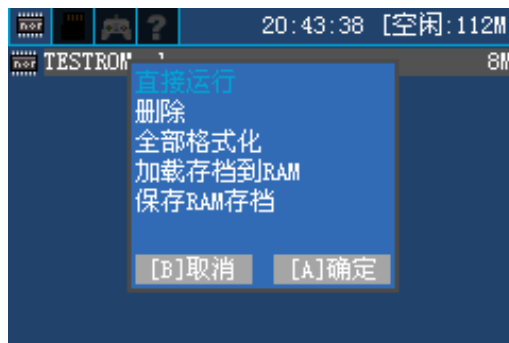
如果在设置页面未启用金手指功能，或 MicroSD 卡根目录下没有金手指库，或金手指库中没有对应游戏的金手指文件，**CHEAT** 选项将显示为灰色且不可选。如果满足上述所有条件，将显示该游戏对应的金手指项目。



按 ↑ 和 ↓ 键以及 A 键切换金手指选项，按 B 键退出金手指选择页面。



此时，**CHEAT** 将显示为绿色，并显示已激活的项目数量（数量基于 CHT 文件中的项目数，而非金手指标题数）。同时，蓝色光标停留在 **WRITE TO NOR ADDON** 上，按 A 键可将游戏写入 NORFLASH。



游戏写入 NORFLASH 后，可从 NORFLASH 标签页通过 **DIRECT BOOT** 启动游戏。

默认情况下，启动游戏时金手指功能是禁用的。

您可以按 L + R + SELECT 切换金手指功能的启用与关闭。

注意：由于金手指功能通过锁定内存地址实现修改，某些游戏可能因内存溢出或其他数据地址锁定的情况导致无法正常读写存档。因此，强烈建议在读/存档之前关闭金手指功能。

如何使用软重置

首先，使用 L 或 R 键切换到设置页面，启用软重置功能，并通过 **WRITE TO NOR ADDON** 方法将游戏写入 NORFLASH。

游戏写入 NORFLASH 后，可从 NORFLASH 标签页通过 **DIRECT BOOT** 启动游戏。

在游戏中按 L + R + START 将终止游戏并立即返回 SD 界面。

关于设置



- **TIME**: 可在此调整卡上的实时时钟（RTC）。
- **ADDON**: 可在此切换软重置和金手指功能。
- **LANGUAGE**: 在英语和中文之间切换。
- **SAVE**: 每次内核启动时，自动备份最后玩的游戏的存档数据，无需手动确认。启用此选项意味着您了解自己的每一步操作，错误操作可能导致 SD 卡上的存档数据被其他游戏的存档数据覆盖。
- **MODE B**: 用于设置卡在模式 B 下的工作模式。

如何升级内核和固件

定期访问官方网站获取新版本的内核和固件。

EZ-FLASH Air 将固件升级嵌入内核中，因此需要先升级内核，之后内核会检测固件版本差异并自动提示升级固件。

下载内核后，将其解压到 MicroSD 卡的根目录下。

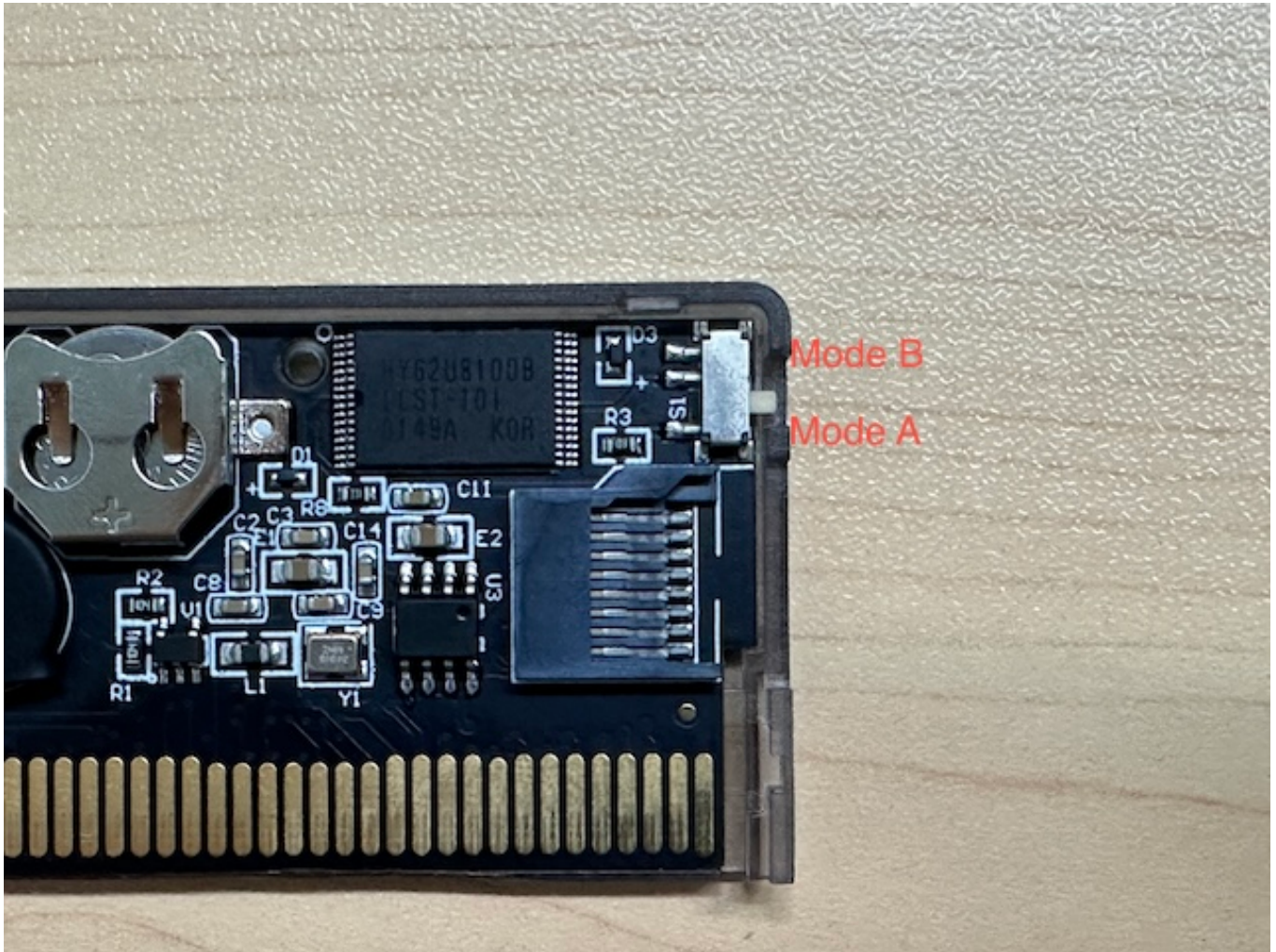
EZ-FLASH Air 的内核文件名为 **ezairkernel.bin**。

将带有新内核的 MicroSD 卡插入卡中，将卡插入游戏机，按住游戏机的 R 键并打开电源。当屏幕显示蓝色的 EZ-FLASH 标志后，内核将自动升级。升级完成后，内核会检测卡上的固件版本，如果卡上的固件版本低于内核中嵌入的固件版本，将出现固件升级菜单，按 A 键确认升级。

在升级内核和固件时，切勿关闭游戏机电源，否则可能永久损坏卡。

内核和固件版本可在系统帮助页面的右上角找到。

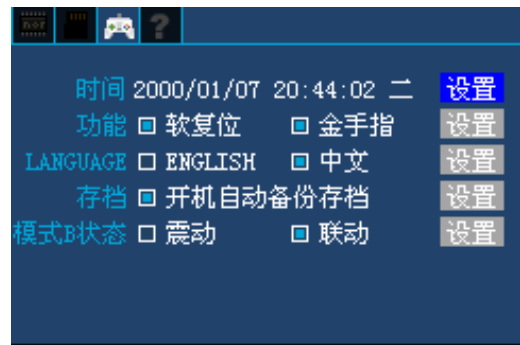
什么是模式 A 和模式 B



在 EZ-FLASH Air 卡的角落，有一个可用尖锐物体（如卡针或牙签）切换的拨动开关，可在模式 A 和模式 B 之间切换。

- **模式 A**：相当于原始 EZ-FLASH 产品的功能，通过图形界面操作游戏卡。
- **模式 B**：设置了 DS 模型的附加功能，例如振动包（Rumble Pak）、DS-GBA 链接传输功能。

如何设置和使用模式 B



使用 L 或 R 键切换到 **SETTING** 标签页。

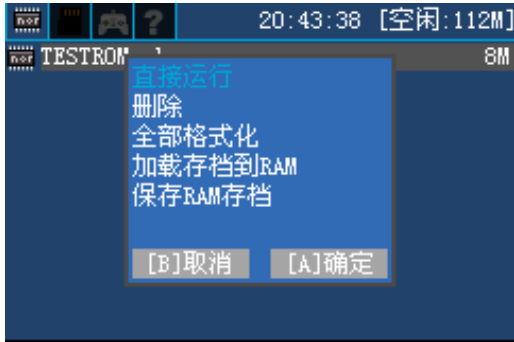
将光标移动到设置模式 B 的工作状态，然后保存。

- **RUMBLE**：设置为振动模式后，在模式 B 下，可作为支持振动功能的 DS 游戏的振动包。
- **LINK**：设置为链接模式并在 NORFLASH 上写入游戏后，在模式 B 状态下可作为独立 GBA 卡，与支持 DS-GBA 链接传输的 DS 游戏一起使用。

注意：EZ-FLASH Air 的模式 B 已自带模式初始化，无需使用第三方 HOMEBREW 或内核在 Slot1 卡上进行 3in1 初始化。

什么是独立卡模式

当模式 B 设置为链接模式，NORFLASH 上写入游戏，且模式拨动开关设置为 B 位置时，卡可作为独立 GBA 卡使用（即使未插入 MicroSD 卡）。当 NORFLASH 上写入多个游戏时，仅第一个游戏可用于独立卡模式。



在独立卡模式下加载和保存游戏存档，可通过 NORFLASH 菜单中的 **SAVE SAV FILE** 实现。

- **LOAD SAVE FILE：**从 SAVER 文件夹中加载与 NORFLASH 上对应游戏同名的 sav 文件到 SRAM 芯片。在使用 DS-GBA 链接传输功能之前，可通过此方法将所需的存档数据加载到 SRAM 中，然后切换到模式 B 与 DS 游戏链接。
- **SAVE SAV FILE：**将 SRAM 中的游戏存档备份到 SAVER 文件夹中，文件名为 NORFLASH 上对应的游戏名称。使用此功能时，请确保 SRAM 中存在当前游戏的存档数据，否则使用此功能可能导致游戏存档被其他数据覆盖并丢失。

为什么我的 ROM 文件无法被识别

请检查文件名是否超过 100 个字符。如果文件名过长，内核将无法识别该文件为正确的 ROM，请将文件名改为较短的名称。

如果通过非 Windows 操作系统复制游戏，文件和文件夹可能缺少“归档”属性，这将导致内核忽略所有没有该属性的文件和文件夹。

所有具有只读属性的文件和文件夹都会被内核忽略。

为什么我在玩 GB/GBC 或 NES 游戏时出现屏幕乱码或无法运行

由于 EZ-FLASH Air 使用模拟器运行 GB/GBC 和 NES 游戏，部分大容量 GBC 和 NES 游戏因模拟器和 GBA 性能的限制无法完全模拟，因此会出现屏幕乱码或无法运行的情况。如需完美的 GB/GBC 游戏体验，建议购买 EZ-FLASH Junior。