

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition使用说明

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition使用说明

在使用EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition之前必须要知道的一件事情

什么是FRAM

卡带上的电池

买到卡以后要做什么

常用按键

如何执行游戏

如何使用金手指

如何使用软复位

如何使用即时存档

如何把游戏写到NOR FLASH上

设置界面里的其他选项

如何升级卡带的内核与固件

什么是模式A和模式B?

如何设置与使用模式B的功能

什么是单卡功能

为什么我玩某个汉化游戏不能存档

为什么我玩某个汉化游戏不能使用辅助功能

为什么我的ROM无法识别

为什么我玩GBC或NES游戏会花屏或者不能运行

在使用EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition之前必须要知道的一件事情

在模式A与模式B之间切换时，请务必确认已经在模式A备份了存档。如果在模式A下执行了游戏之后，没有重新进入内核备份存档，而是直接切换到模式B进行单卡游戏操作，可能会导致模式A之前运行的游戏存档被模式B下的单卡游戏覆盖存档。

白话版：在模式A下运行了游戏AAA，关机后没有再次进入内核备份存档，而是直接切换到模式B去玩单卡上的游戏BBB，那么下次切回模式A的时候，开机询问是否保存游戏AAA的存档时，按了确认，那实际上是从FRAM里面把游戏BBB的存档覆盖到了MicroSD上SAVER目录里的游戏AAA的存档上。当你在增强菜单里开启了自动保存存档以后，这个覆盖的动作是不可避免的。

什么是FRAM

FRAM就是铁电内存的简称，与以往传统烧录卡产品里使用的SRAM不同，FRAM不需要电池来持续保存数据。保存期限长达151年，擦写寿命达到一百万亿次，就算1秒钟存盘1000次，一直不停的存，也要三千多年才能达到寿命极限。

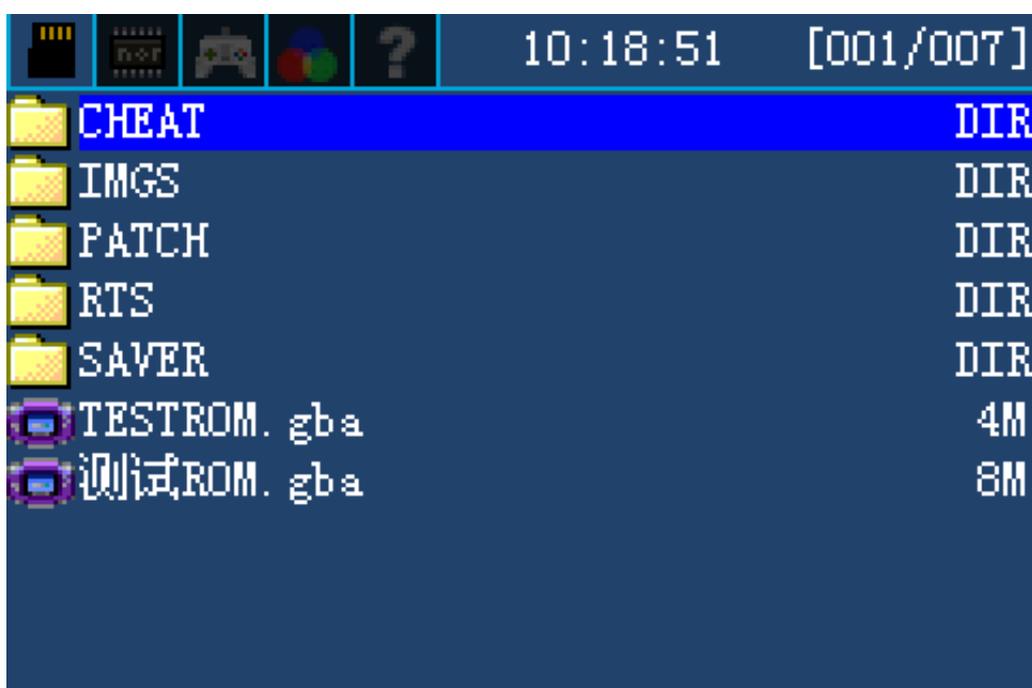
卡带上的电池

因为采用了FRAM保存存档，所以EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition无需使用电池来给存档芯片进行持续供电，卡带上的电池仅用于维持时钟工作。电池采用电池座形式安装，方便安装替换。电池型号为CR1025，各大电商平台均可方便购买。

买到卡以后要做什么

首先，需要准备一张MicroSD卡，容量从4GB到128GB都可以。32GB含以下容量的，必须格式化为FAT32，文件分配单元尺寸为32KB；32GB以上的，必须格式化为exFAT，文件分配单元尺寸设置为32KB以上即可。

然后到官方网站找到下载区，下载对应的封面截图包，金手指库等，这些文件与EZ-FLASH OMEGA通用。把它们解压到MicroSD卡上。



上图就是EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition在模式A下的SD卡界面，正常开机以后就会显示这个界面，以上目录名和文件名仅为示例，各位用户依照使用习惯或实际情况，与上图或有差异。

CHEAT目录：如果在官网下载解压了金手指库，就会有这个目录

IMGS目录：如果在官网下载解压了封面缩略图库，就会有这个目录。在SD浏览界面按 **SELECT** 键，可以切换游戏封面缩略图的显示

PATCH目录：如果执行游戏时启动了辅助功能，内核会自动创建这个目录，并且会在里面保存游戏的辅助补丁文件

RTS目录：如果执行游戏的时候启用了即时存档功能，内核会自动创建这个目录，并且在里面保存游戏的即时存档文件

SAVER目录：当第一次执行完游戏，重新进入内核的时候，内核会询问是否保存存档，确认保存以后内核会自动创建这个目录，并且在里面保存游戏的存档文件

常用按键

按下 **L** 和 **R** 在标签页之间切换

在目录上按 **A** 进入目录，在目录里按 **B** 退回到上级目录

在选择好的游戏上按 **A** 弹出启动菜单

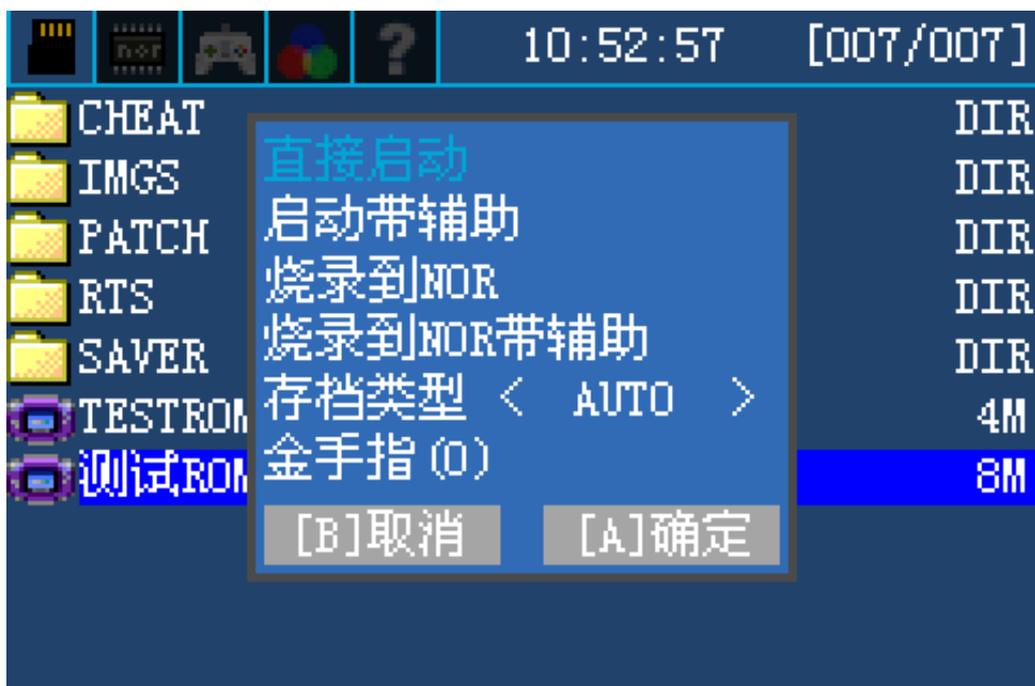
在启动菜单中按 **↑** 和 **↓** 键选择不同的启动选项，再次按 **A** 确认。按 **B** 关闭启动菜单。

按 **←** 和 **→** 在文件列表翻页

START 键显示最近游戏列表

如何执行游戏

移动光标，选择要玩的游戏，按 **A** 弹出启动菜单



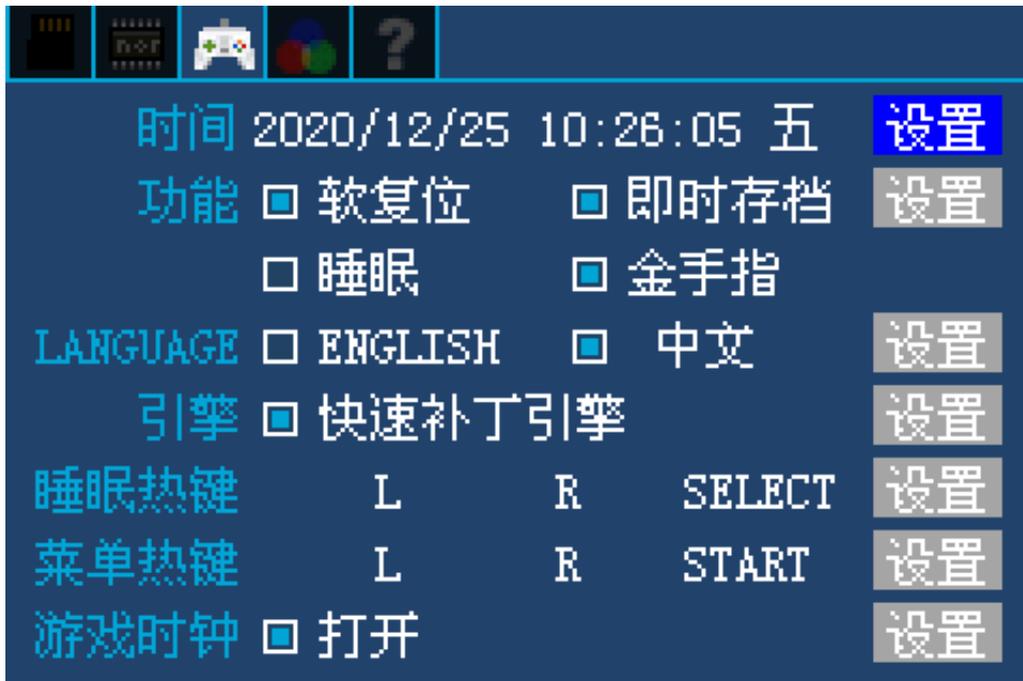
如果不需要软复位，金手指，即时存档等辅助功能，在 **直接启动** 上按 **A** 就可以启动游戏

如果运行的是原版未打过补丁的游戏，存档类型停留在 **AUTO** 即可

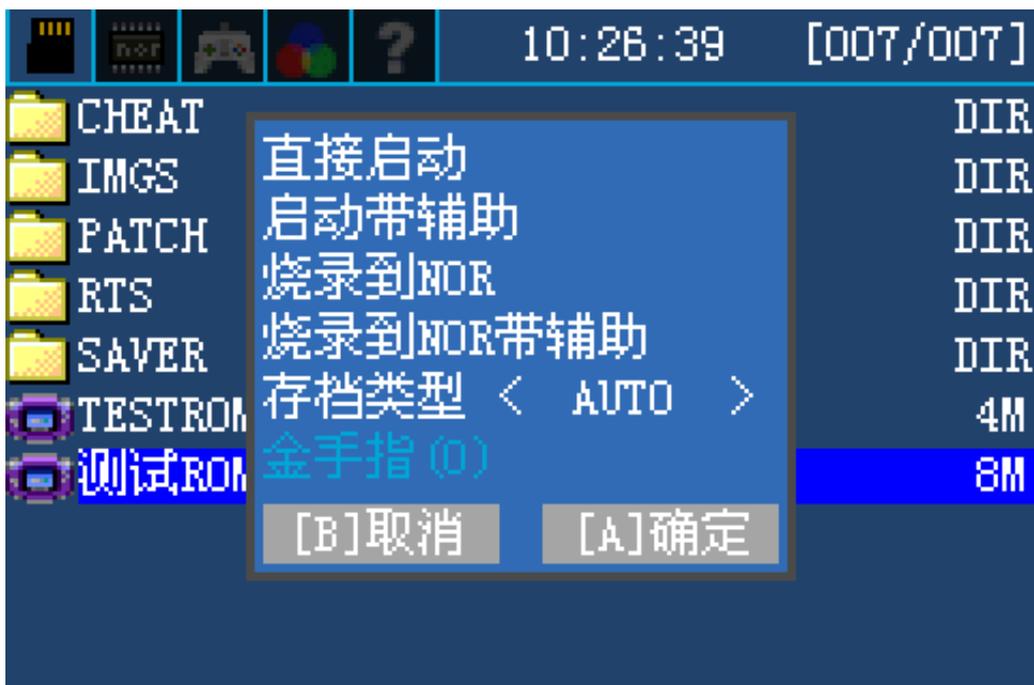
如果运行的是汉化组打过存档补丁的游戏，可能需要将存档类型设置到 **SRAM**

如何使用金手指

首先，需要使用 **L** 或 **R** 键切换到设置页面，开启金手指功能，并且保存

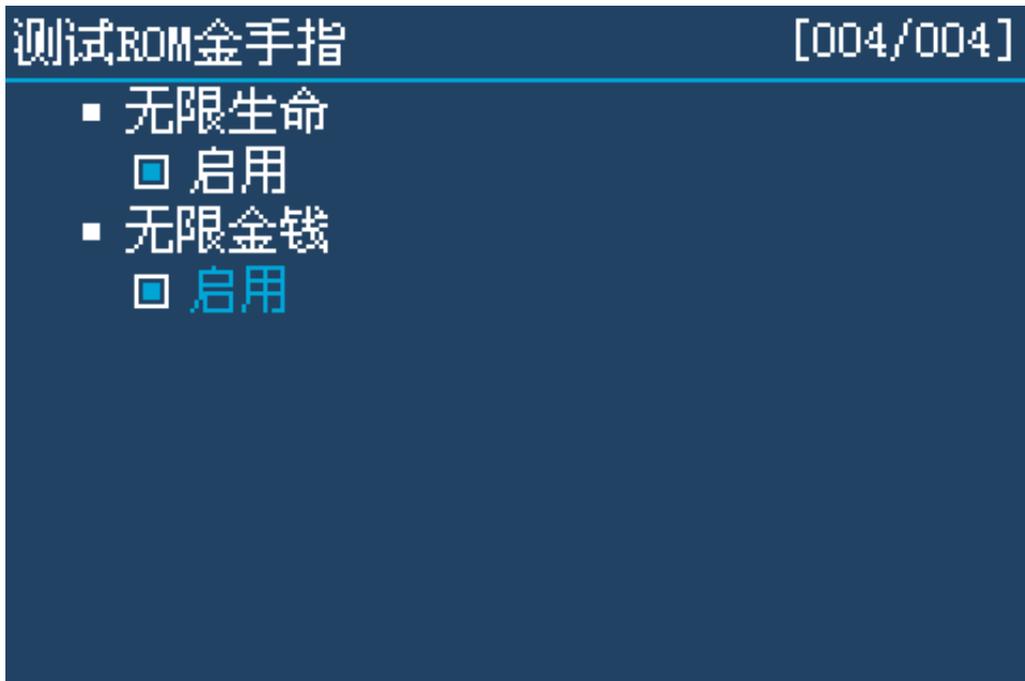


使用 L 或 R 键切换到SD界面，在需要执行的游戏上按 A 键，在弹出菜单上将光标移动到 金手指

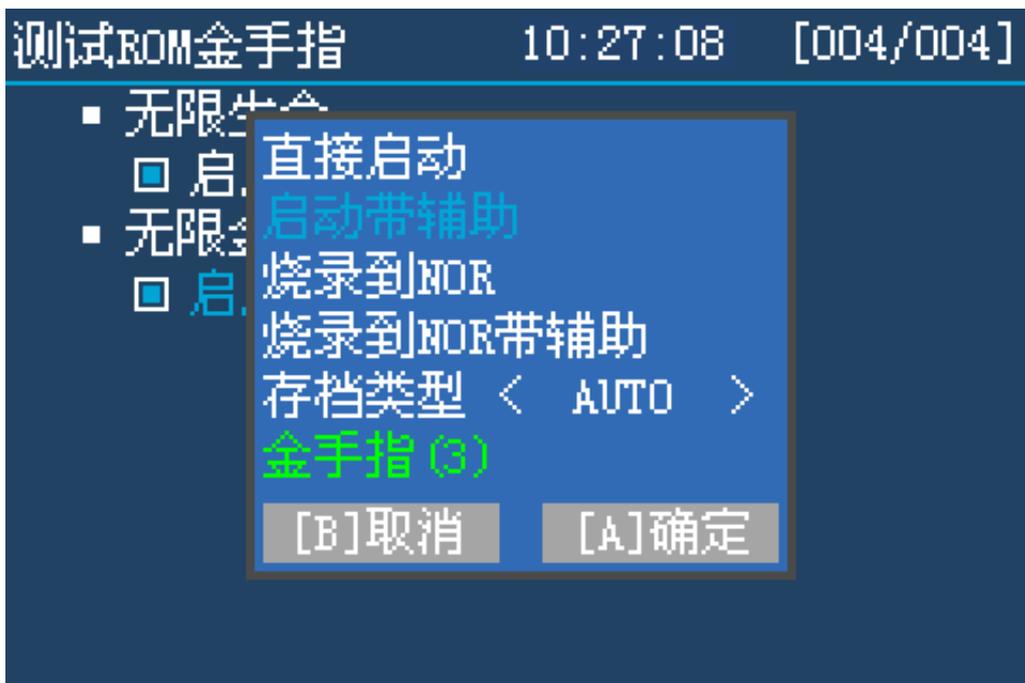


如果设置页面的金手指功能没有启用，或者是MicroSD卡的根目录下面没有CHEAT库，或者是CHEAT库里面没有这个游戏对应的金手指，金手指这一栏会显示为灰色并且不可选择

如果上述条件均符合，会显示该游戏对应的金手指条目



按 **↑** 和 **↓** 键和 **A** 键选择所需的金手指，选择完毕后，按 **B** 键退出金手指选择页面



这时 **金手指** 一栏会以绿色显示，并且显示了激活的条目数量（数量以CHT文件内的条目为准，并非金手指标题数量）。同时蓝色光标停留在 **启动带辅助**，直接按 **A** 键就可以执行游戏

游戏开始运行以后，金手指默认是未激活状态。在游戏内按 **L + R + START** 键呼出游戏内菜单，光标选择到 **CHEATON** 就可以让金手指功能生效。

注意：因为金手指是通过锁定内存地址来实现修改，有一些游戏可能会因为数据地址被锁定，产生数据溢出或其他情况，导致读取/保存存档失败。因此在读取/保存进度之前，强烈建议关闭金手指。关闭金手指的方法和激活金手指方法一样，在游戏内按 **L + R + START** 键呼出游戏内菜单，光标选择到 **CHEATOFF** 就可以关闭金手指功能。

如何使用软复位

首先，需要使用 **L** 或 **R** 键切换到设置页面，开启软复位功能，并且保存



使用 **启动带辅助** 启动游戏

在游戏内按 **L + R + START** 键呼出游戏内菜单，选择 **SOFTRESET** 就可以执行软复位，终止游戏，回到SD界面

如何使用即时存档

首先，需要使用 **L** 或 **R** 键切换到设置页面，开启即时存档功能，并且保存



使用 **启动带辅助** 启动游戏

在游戏内按 **L + R + START** 键呼出游戏内菜单

选择 **SAVE** ，可以将当前游戏状态保存到MicroSD卡上的 **RTS** 目录

选择 **LOAD** ，可以还原之前保存的游戏状态

注意：实体硬件上的即时存档与电脑模拟器上的即时存档不同，受到硬件上的限制，例如各种寄存器的读写限制。电脑上的模拟器则是通过软件来模拟硬件，对寄存器有全部读写权限。所以在实体硬件上使用即时存档会伴随有一些画面花屏，音乐杂音等现象，在游戏内高频率使用即时存档的存取或会造成死机。

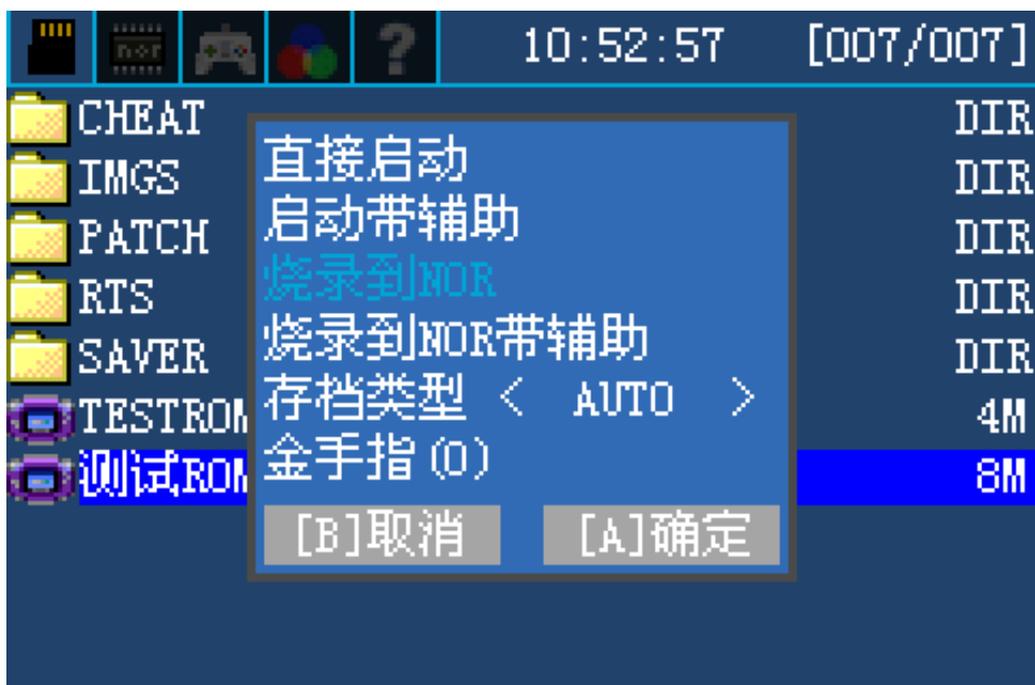
如何把游戏写到NOR FLASH上

要使用以下功能必须把游戏写到NORFLASH

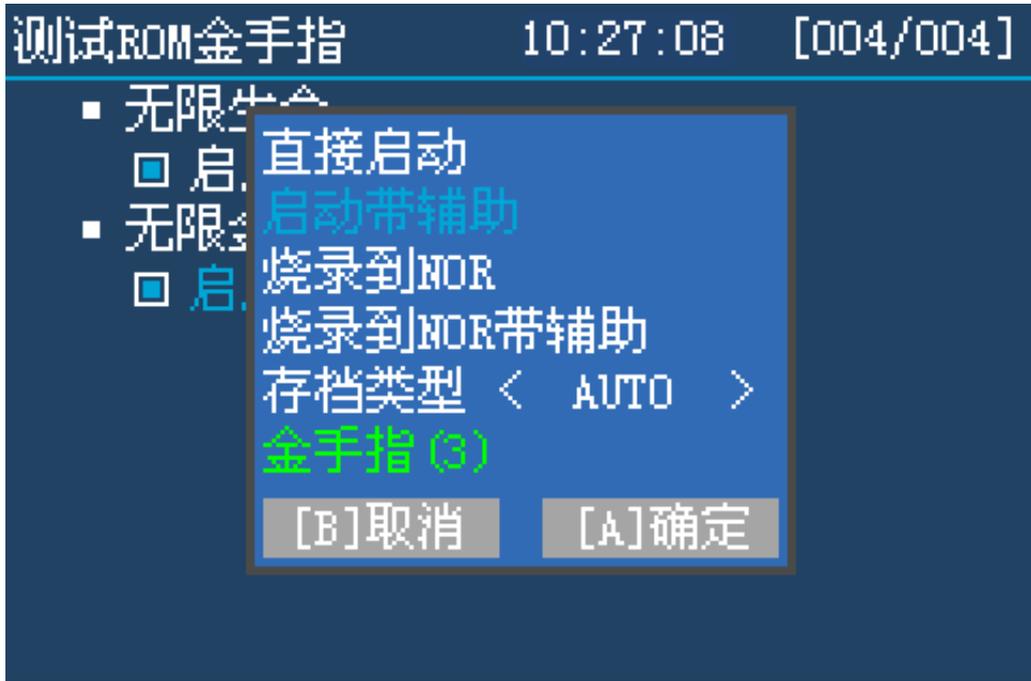
64MB (512Mb) 的官方电影ROM

GBA与DS的联动功能

在SD界面，选择需要写到NORFLASH上的游戏，按 **A** 键弹出菜单

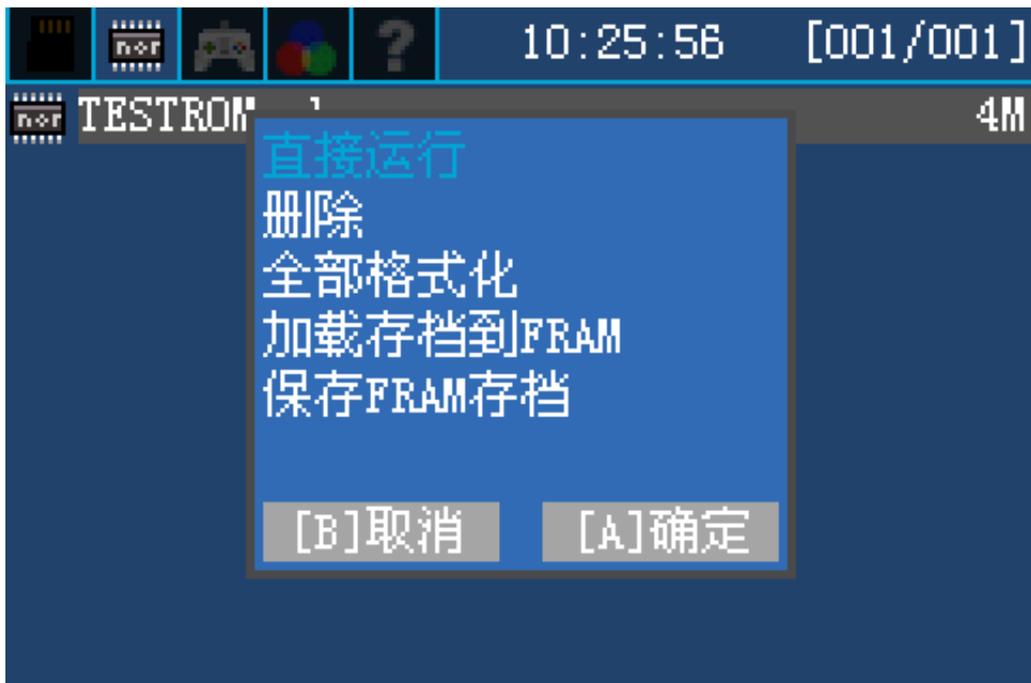


将光标移动到 **烧录到NOR** ，按 **A** 键即可将选中的游戏烧写到NORFLASH



也可以使用 **烧录到NOR带辅助**，把带有辅助功能的游戏烧写到NORFLASH

使用 **L** 或 **R** 键切换到NORFLASH页面，按 **↑** 和 **↓** 键和 **A** 键选中要运行的游戏



直接运行：运行游戏

删除：删除已烧写在NORFLASH上的游戏，如果NORFLASH上烧写有多个游戏，只能从最后一个开始删除

全部格式化：格式化NORFLASH，清除上面所有数据，需要数分钟时间

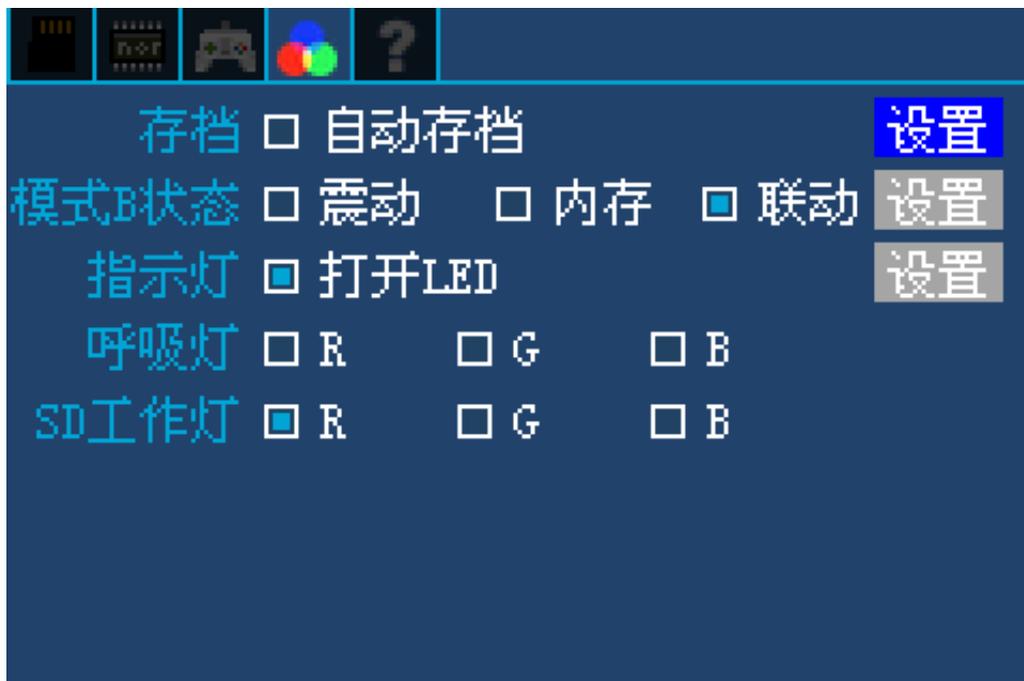
下面两个功能只在NORFLASH排列第一位的游戏上出现

加载存档到FRAM：从SAVER目录里，加载与NORFLASH上对应游戏同名的sav文件到FRAM芯片里。在使用联动功能之前，可以使用这个方法把联动所需的存档加载到FRAM，然后切换到模式B，与DS游戏进行联动。

保存FRAM存档：从FRAM里备份游戏存档sav文件到SAVER目录里，文件名与NORFLASH上对应游戏名相同。使用这个功能的时候请确认FRAM里面的确存在当前游戏的存档，否则使用该功能可能会导致该游戏的存档被其他数据覆盖而丢失。

设置界面里的其他选项

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition增强菜单



自动存档（开机自动备份存档）：每次内核启动的时候，自动备份上一次玩过的游戏存档，不需要确认。启用该选项意味着你明白你的每一步操作。错误的操作可能会导致您在SD卡上的保存数据被其他游戏的保存数据覆盖。

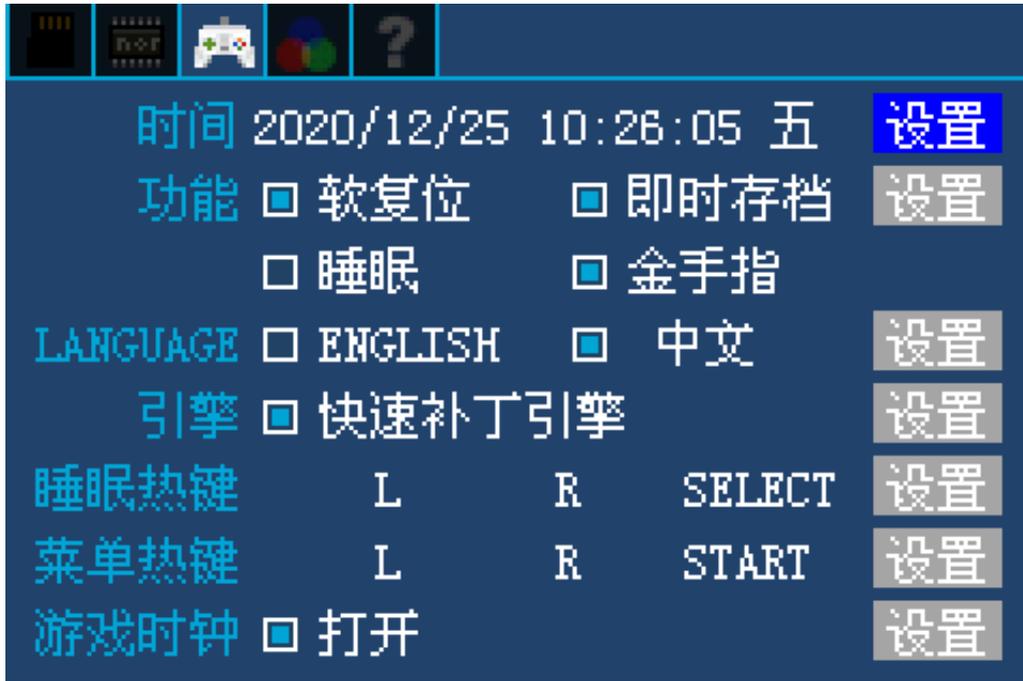
模式B状态：用于设置卡带在模式B时候的工作模式

指示灯：卡带上RGB LED灯的开关

呼吸灯：用于设置日常呼吸灯的颜色，全部不选择，相当于关闭呼吸灯

SD工作灯：用于设置SD工作状态时的灯光颜色，全部不选择，相当于关闭SD工作灯

设置菜单



时间：设置卡带上的时钟

功能：设置辅助功能里面开启的项目

语言：切换中英文

引擎：切换使用快速补丁引擎还是手动补丁引擎

睡眠热键：如果辅助功能里面开启了睡眠，这个按键组合用于开启睡眠

菜单热键：用于呼出游戏内菜单的按键组合

游戏时钟：启用或者关闭卡带上的游戏时钟模块，蓝点钩上=打开，框是空的=关闭，如不需要玩时钟相关的游戏，可以选择关闭，能够节约一些耗电。这个功能的开关，不影响内核主界面上方的时钟

如何升级卡带的内核与固件

定期访问官方网站，加入官方售后QQ群，可以获取到新版的内核与固件。

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition采用内核里面内嵌固件升级文件的方式，所以需要先升级内核，然后内核检测到固件的版本差异，自动提示升级固件。

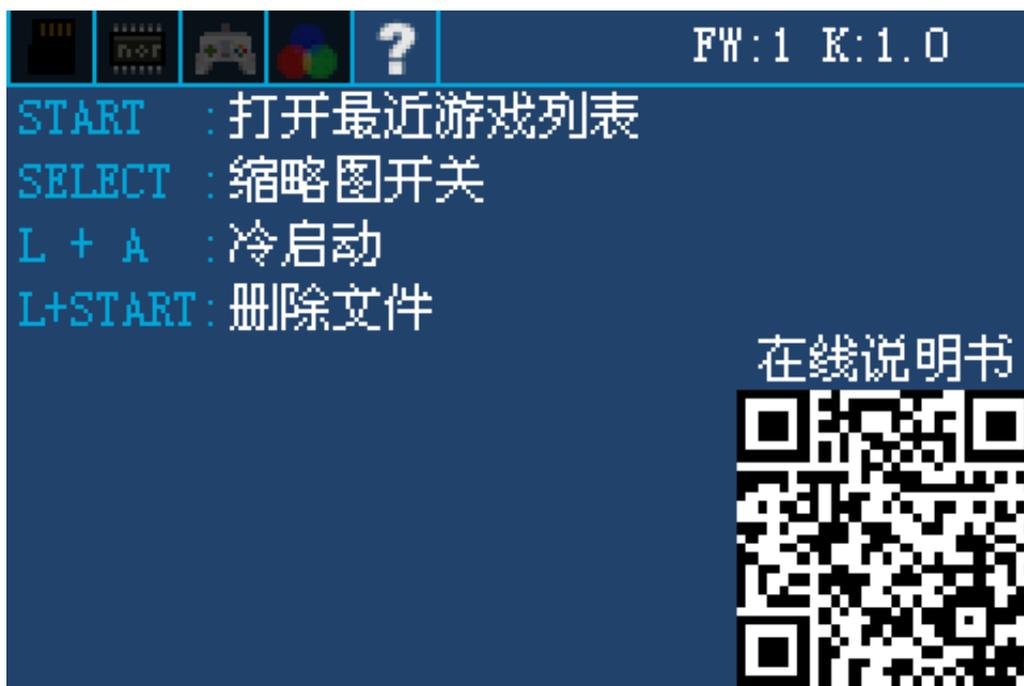
下载到内核以后，将其解压到MicroSD卡的根目录。

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition的内核文件名为 `ezkernelnew.bin`

将已经放有新内核的MicroSD卡插入卡带，将卡带插入游戏机，按住游戏机的 **R** 键不放，打开游戏机的电源。

当屏幕上显示完白底蓝字EZ-FLASH以后，会开始内核的自动升级，升级完毕以后，内核会检测卡带上的固件版本，如果卡带上的固件版本低于内核里面附带的固件版本，还会出现固件升级菜单，按A键确认升级，固件升级完毕以后需要关机重启才能生效。升级内核与固件的时候不要关闭游戏机的电源，这样可能会永久损坏卡带。

内核与固件的版本可以在系统帮助页面的右上角查询



什么是模式A和模式B?

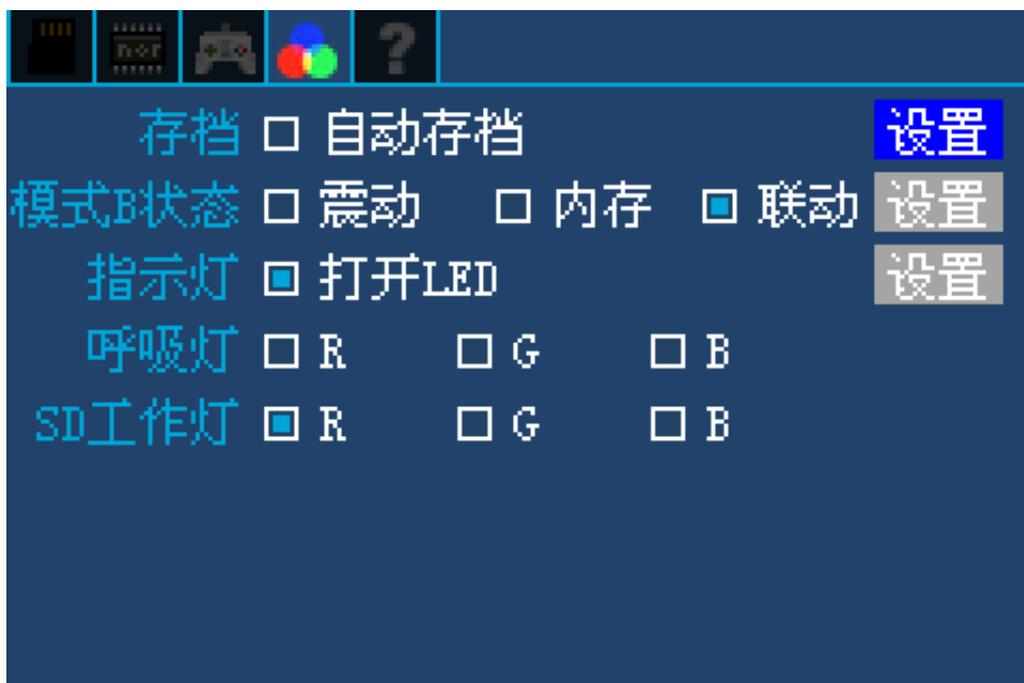


在EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition卡带的角落，有一个拨动开关，可以通过卡针或者牙签之类的尖锐物品来拨动开关，实现模式A和模式B的切换。

模式A相当于原来EZ-FLASH OMEGA的功能，通过图形界面来操作游戏卡

模式B则是配合DS机型设置的附加功能，例如震动，内存扩展卡，联动功能

如何设置与使用模式B的功能



使用 **L** 或者 **R** 键切换到如上的页面

移动光标设置模式B的工作状态，然后保存。

震动：设置为震动模式后，在模式B状态下，可以作为DS的震动扩展包配合支持震动功能的DS游戏使用。

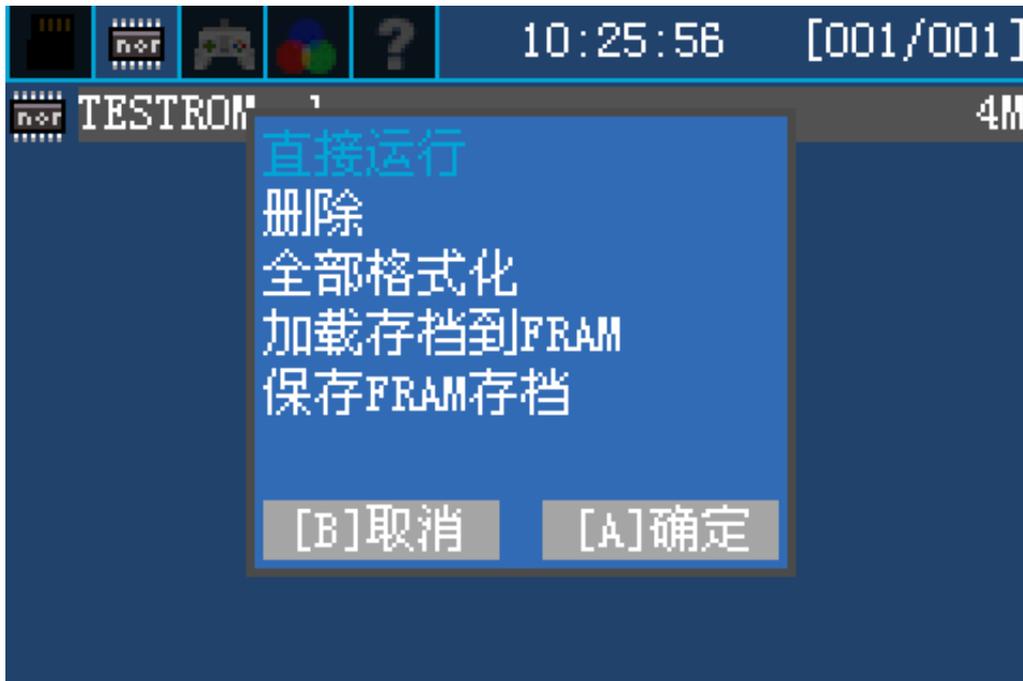
内存：设置为内存模式后，在模式B状态下，可以作为DS的内存扩展卡，配合DS浏览器或其他支持内存扩展的HOMEBREW使用

联动：设置为联动模式并且在NORFLASH上已经写有游戏，可以在模式B状态下，作为一张正常的GBA卡，配合支持联动的DS游戏使用；也能当做一张独立的GBA单卡使用

注意：EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition的模式B已经自带模式初始化，在DS上无需使用第三方HOMEBREW或者内核来进行3in1的初始化

什么是单卡功能

当模式B设置为联动模式，NORFLASH上写有游戏，游戏卡的拨动开关设置到B位置时，卡带可以作为一张独立的GBA卡使用（即使没有插MicroSD卡）。当NOR FLASH上写有多个游戏时，只有排列在第一位的游戏可以作为单卡模式启动的游戏。



单卡模式下的游戏存档的载入与保存，可以通过NOR FLASH菜单里的 **加载存档到FRAM** 与 **保存FRAM存档** 来实现

加载存档到FRAM：从SAVER目录里，加载与NORFLASH上对应游戏同名的sav文件到FRAM芯片里。在使用联动功能之前，可以使用这个方法把联动所需的存档加载到FRAM，然后切换到模式B，与DS游戏进行联动。

保存FRAM存档：从FRAM里备份游戏存档sav文件到SAVER目录里，文件名与NORFLASH上对应游戏名相同。使用这个功能的时候请确认FRAM里面的确存在当前游戏的存档，否则使用该功能可能会导致该游戏的存档被其他数据覆盖而丢失。

为什么我玩某个汉化游戏不能存档

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition采用的是硬件模拟存档，AUTO模式会根据每个游戏本身的原始存档方式进行存档。但是因为国内汉化组对ROM文件处理方式多样化，会有部分汉化游戏不能正常存档。

部分汉化游戏因为EEPROM存档方式加上汉化超容16MB，需要打SRAM补丁

部分汉化游戏因为汉化组打上了SRAM补丁，AUTO模式无法正常存档

建议使用GBA Tool Advance(GBATA)查看游戏的打补丁状态，或使用它给超容的EEPROM存档游戏打上SRAM存档补丁。

游戏名	注意事项
洛克人Zero4 超容	找到打过SRAM存档补丁的版本，SRAM进入
机战OG	第一次使用AUTO创建存档，开头界面关机，之后SRAM进入
机战OG2	第一次使用AUTO创建存档，开头界面关机，之后SRAM进入
指环王3 王者归来 超容	找到打过SRAM存档补丁的版本，用SRAM进入
GTA侠盗飞车	SRAM进入
铸剑物语2 超容	找到打过SRAM存档补丁的版本，用SRAM进入

为什么我玩某个汉化游戏不能使用辅助功能

有一部分带片头的汉化游戏因为汉化组加密导致原游戏头不可读，一般这种游戏无法正常在SD界面显示封面缩略图，遇到这样的汉化游戏请放弃使用辅助功能。

为什么我的ROM无法识别

请检查文件名是否超出了一百个字符，如果文件名过长会导致内核无法识别该文件为正确的ROM。请将文件名改短即可。

为什么我玩GBC或NES游戏会花屏或者不能运行

因为EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition是通过模拟器来实现GB/GBC与NES游戏的运行，因为受到模拟器与GBA机能限制，部分大容量的GBC和NES游戏无法被完整模拟，所以会出现花屏或无法运行。如需完美GB/GBC游戏体验，可以购买EZ-FLASH Junior