

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition FAQ

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition FAQ

[EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition 사용 전 알아야 할 사항](#)

[FRAM이 무엇입니까](#)

[카드에 달린 배터리](#)

[카드를 받은 후 해야할 것](#)

[기본 버튼](#)

[게임 실행 방법](#)

[치트 사용법](#)

[소프트리셋 사용법](#)

[상태 저장 사용법](#)

[NORFLASH에 게임을 기록하는 방법](#)

[기타 옵션](#)

[커널 및 펌웨어를 업그레이드 하는 방법](#)

[MODE A와 MODE B가 무엇입니까](#)

[MODE B 설정 및 사용법](#)

[스탠드얼론 카드 모드가 무엇입니까](#)

[롬이 인식되지 않습니다](#)

[GB/GBC NES 게임을 할 때 화면이 이상하거나 작동하지 않습니다](#)

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition 사용전 알아야 할 사항

mode A 와 mode B사이로 전환할때, mode A에서 세이브를 백업했는지 확인하세요. mode A에서 게임을 실행한 후 커널로 재진입해서 백업하지 않고, mode B로 바로 전환해서 스탠드얼론 카드모드를 구동하면 mode A에서 실행한 게임의 세이브파일이 mode B의 스탠드얼론 카드모드의 게임파일로 덮어쓰기될 수 있습니다.

평문: 만일 당신이 mode A에서 게임 AAA를 실행한 후 커널에 진입해서 백업하지 않고, 스탠드얼론 카드 모드의 게임 BBB를 하기위해 mode B로 전환했고, 이후에 mode A로 재전환해서 커널이 게임 AAA의 세이브데이터를 저장할 것이냐고 물을때 승인한다면 실제론 게임 BBB의 세이브 데이터를 FRAM에서 MicroSD카드에 있는 게임 AAA의 SAVER 디렉토리로 덮어씁니다. 만일 강화메뉴에서 자동 저장을 활성화 했다면 이러한 덮어쓰기는 불가피합니다.

FRAM이 무엇입니까

FRAM은 강유전 메모리의 줄임말입니다. 기존 플래시 카드에 쓰이는 SRAM과 다르게, FRAM은 데이터를 유지하기 위해 배터리를 필요로 하지 않습니다. 데이터 보존기간은 최대 151년이고, 삭제수명은 100조회에 달하며, 1초에 1000번씩 계속쓰기를 해도 수명한계에 도달하는데 3천년 이상이 걸립니다.

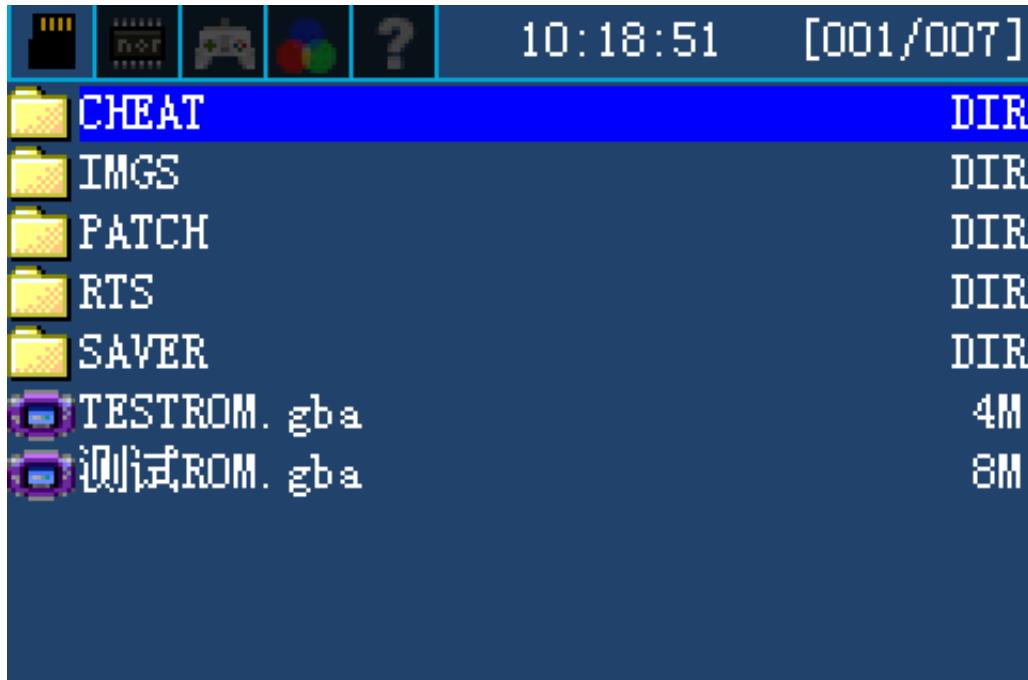
카드에 달린 배터리

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition은 세이브 데이터를 보관하기 위해 FRAM을 사용하고 카드의 배터리는 RTC 유지에 사용되기 때문에, 세이브데이터를 유지하는데 배터리를 필요로 하지 않습니다. 배터리는 홀더에 장착되어 있어 설치 및 교체가 쉽습니다. 배터리 모델은 CR 1025 으로 주요 전자상거래 플랫폼에서 쉽게 구매 할 수 있습니다.

카드를 받은 후 해야할 것

먼저 용량이 4GB에서 128GB사이인 MicroSD 카드를 준비해야 합니다. 32GB 이하는 파일 할당 단위가 32KB인 FAT32로 포맷 해야하며, 32GB이상은 파일 할당 단위가 32KB 이상으로 설정된 exFAT 으로 포맷해야 합니다.

그리고 공식 웹사이트를 방문해서 다운로드 섹션을 찾아 썸네일파키지, 치트 라이브러리 등을 다운로드하세요. 이 파일들은 EZ-FLASHOMEGA와 공용입니다. 해당 파일을 MicroSD 카드에 압축을 풁니다.



위 사진은 mode A 상태의 EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition SD카드 인터페이스입니다.

일반적인 부팅 후 이 인터페이스가 표시됩니다. 디렉토리 이름과 파일 이름은 예시일 뿐, 사용자 습관이나 상황에 따라 사진과 다를 수 있습니다.

CHEAT 디렉토리 : 공식 웹사이트에서 치트 라이브러리를 다운로드 하고, MicroSD의 루트폴더에 압축을 해제 하시면 디렉토리가 생성됩니다.

IMGS 디렉토리 : 공식 웹사이트에서 썸네일파키지를 다운로드 하고, MicroSD의 루트폴더에 압축을 해제하면 디렉토리가 생성됩니다. SD 카드 인터페이스에서 **SELECT**를 눌러 게임 커버 썸네일을 토글할 수 있습니다.

PATCH 디렉토리 : launch the game with addon으로 게임을 실행하면 커널이 자동적으로 디렉토리를 생성하고 게임의 패치 파일을 저장합니다.

RTS 디렉토리: save state 를 활성화하고 launch the game with addon으로 게임을 실행하면, 커널이 자동적으로 디렉토리를 생성하고 게임의 save state파일을 저장합니다.

SAVER 디렉토리: 게임을 처음 실행하고 커널에 재진입하면, 커널이 세이브데이터를 저장할 것인지를 묻고, 확인 후 자동적으로 디렉토리를 생성하고 게임의 세이브파일을 저장합니다.

기본 버튼

탭을 전환하려면 L과 R키를 누르세요.

폴더에 진입하려면 폴더에서 A키를 누르시고, 이전 폴더로 돌아가려면 B를 누르세요. 선택한 게임의 실행메뉴를 띄우려면 A키를 누르세요.

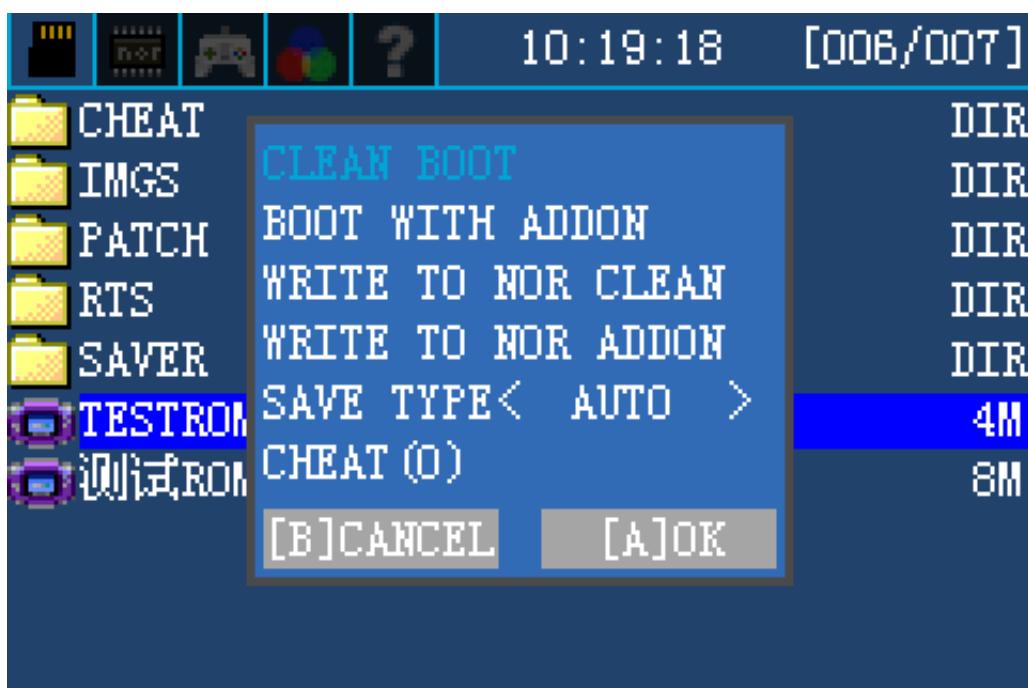
실행메뉴에서 ↑ 와 ↓ 키를 눌러 옵션을 고르고, A를 다시눌러 게임을 실행합니다. 실행 메뉴를 닫으려면 B 를 누르세요.

← 와 → 키를 눌러 파일 목록 페이지를 이동할 수 있습니다.

START 키를 누르면 최근에 플레이한 게임리스트를 표시합니다.

게임 실행 방법

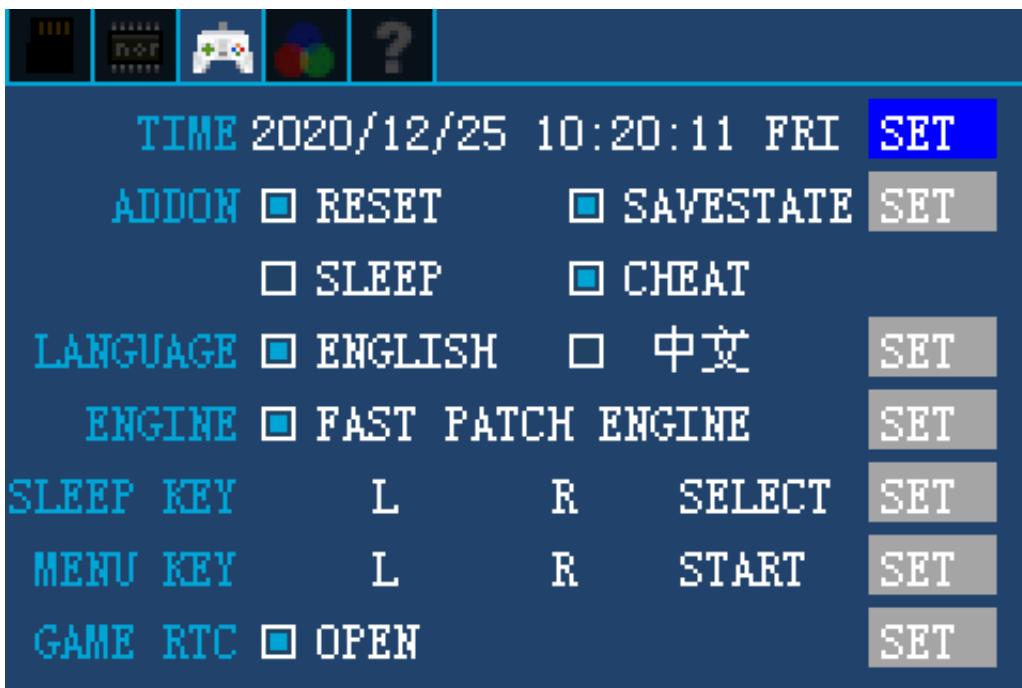
커서를 옮겨 플레이할 게임을 선택한 후 A를 눌러 실행 메뉴를 띄웁니다.



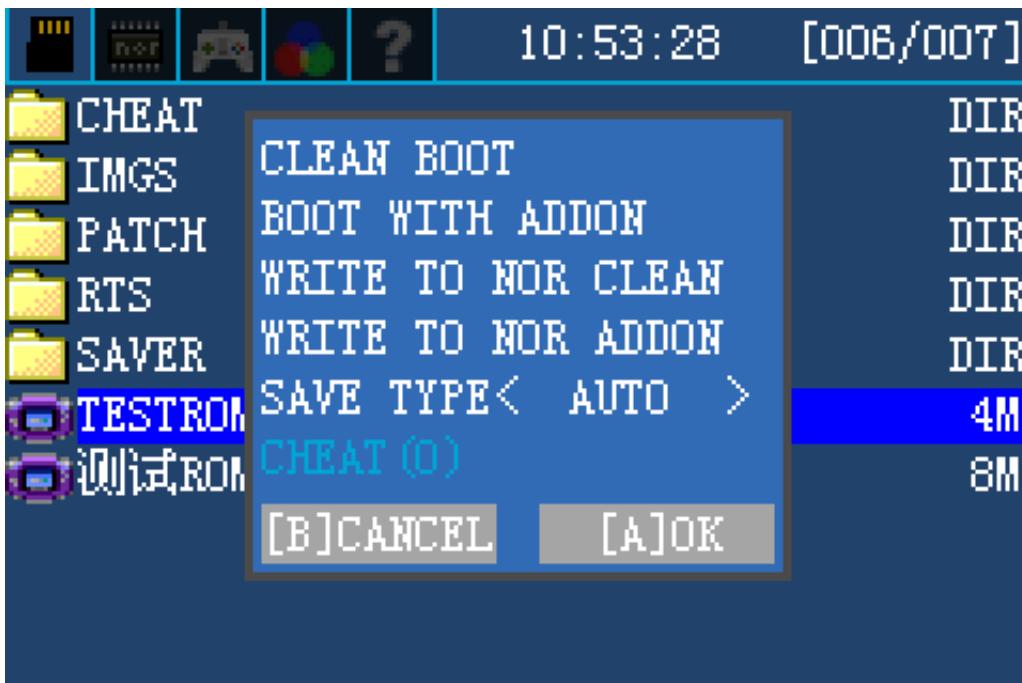
소프트리셋, 치트, save state 기능이 필요없으면 CLEAN BOOT 에서 A를 눌러 게임을 시작하세요.

치트 사용법

먼저, L이나 R키를 사용해서 설정페이지로 전환하고, 치트 기능을 켜고 저장해야합니다.

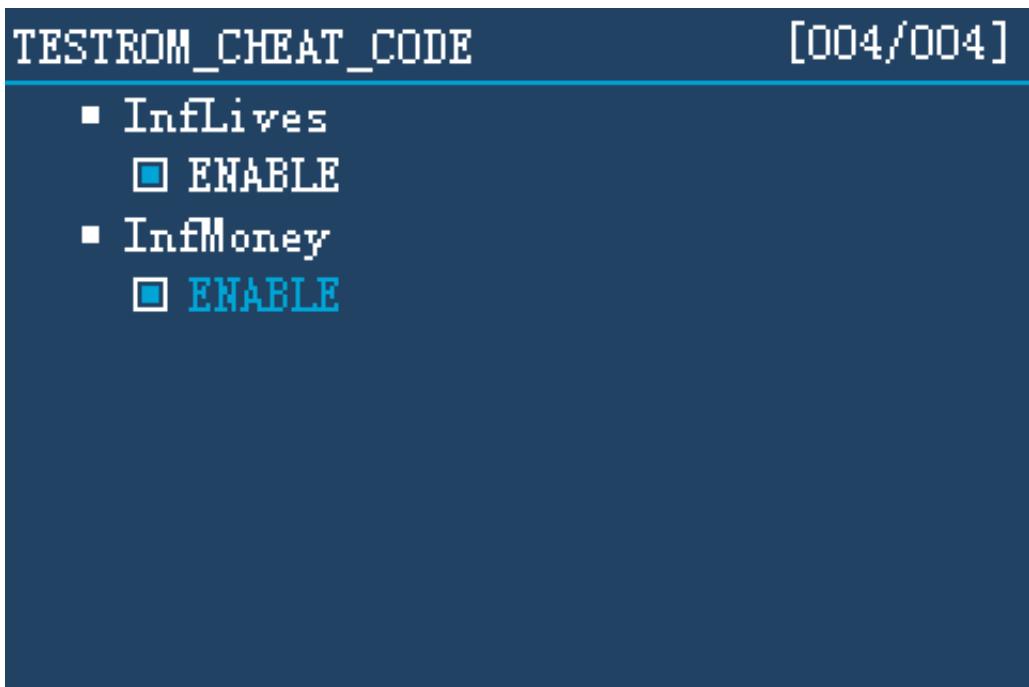


L이나 R키를 눌러 SD 인터페이스로 전환하고, 실행할 게임에서 A키를 누른 다음 팝업메뉴에서 CHEAT 항목으로 커서를 옮깁니다.

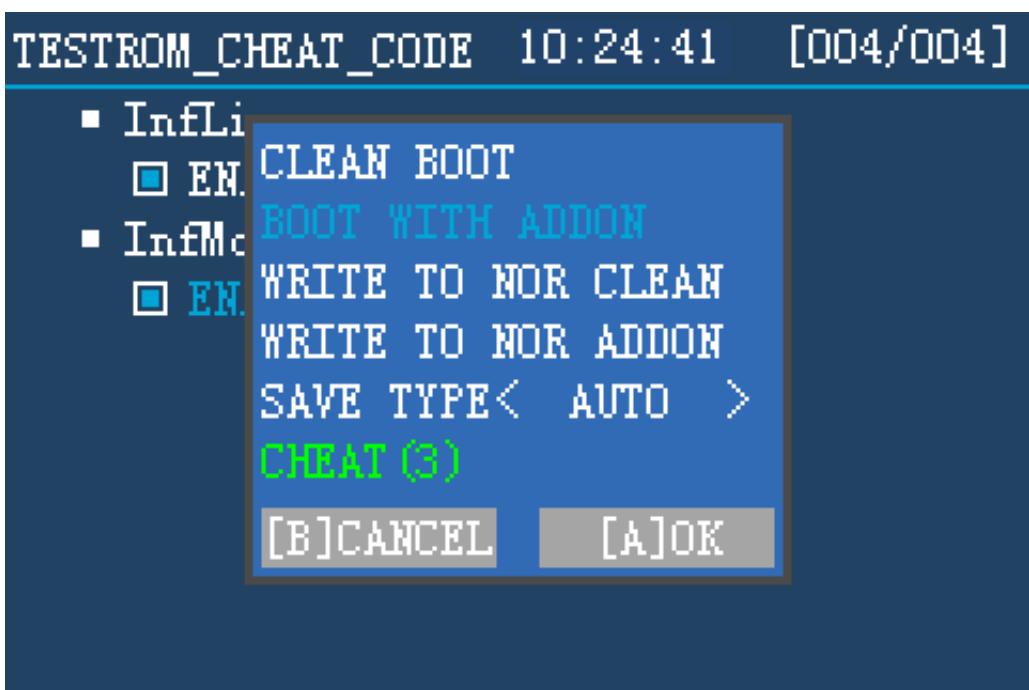


설정 페이지에서 CHEAT 기능을 활성화하지 않았거나, MicroSD 루트 디렉토리에 치트 라이브러리가 없거나, 라이브러리에 게임에 적용할 수 있는 치트파일이 없다면 치트 옵션은 회색으로 표시되고 선택 할 수 없습니다.

위의 조건이 모두 충족되면 해당 게임의 치트목록이 표시됩니다.



↑ 와 ↓ 키 그리고 A를 이용해 치트를 토글하고, B키를 눌러 치트 선택 페이지를 종료합니다.



이 시점에서 **CHEAT** 가 녹색으로 표시되고 활성화된 항목수가 표시됩니다.(치트 타이틀의 개수가 아니라 CHT파일의 항목 수를 기준으로 함). 동시에 파란 커서를 **BOOT WITH ADDON** 에 놓고 **A** 키를 누르면 즉시 게임을 실행할 수 있습니다.

게임을 실행하면, 치트는 기본적으로 비활성화 됩니다. **L + R + START** 키를 눌러 게임 내 메뉴를 호출한 후, 커서를 **CHEATON**으로 이동하고 **A**를 눌러 치트 기능을 활성화 합니다.

참고 : 치트는 메모리 어드레스를 잡그는 방식으로 구현되므로, 일부 게임은 메모리 오버플로나 데이터 어드레스가 잡겨서 일어나는 상황때문에 세이브파일의 읽기/쓰기를 실패할 수 있습니다. 따라서 불러오기 / 저장을 진행할 때 치트를 해제하는 것을 강력히 권장 합니다. 치트를 해제 하려면 활성화 할 때처럼 **L + R + START** 키를 눌러 게임 내 메뉴를 호출하고 **CHEATOFF**로 커서를 이동하고 **A**를 눌러 치트 기능을 끕니다.

소프트리셋 사용법

먼저 **L**이나 **R** 키를 눌러 설정 페이지로 전환하고, 소프트리셋 기능을 켜고 저장합니다.



BOOT WITH ADDON으로 게임을 실행합니다.

L + R + START 를 눌러 게임 내 메뉴를 호출하고 **RESET** 을 골라 소프트리셋을 수행한 후, 게임을 종료해서 SD 인터페이스로 돌아옵니다.

상태 저장 사용법

먼저 **L**이나 **R** 키를 눌러 설정 페이지로 전환하고, Save state 기능을 켜고 저장합니다.



BOOT WITH ADDON 으로 게임을 실행합니다.

게임에서 **L + R + START** 키를 눌러 게임 내 메뉴를 호출합니다.

현재게임 상태를 **MicroSD** 카드의 **RTS** 폴더에 저장하려면 **SAVE** 를 선택합니다.

이전에 저장된 게임 상태를 불러오려면 **LOAD** 를 선택합니다..

참고 : 물리적 하드웨어의 상태 저장은 컴퓨터 에뮬레이터의 동일 명칭과 달리 다양한 레지스터에 대한 읽기/쓰기같은 기능이 하드웨어의 제약에 의해 제한 됩니다. 반면 컴퓨터의 에뮬레이터는 소프트웨어로 하드웨어를 시뮬레이션하고 레지스터에 대한 전체 읽기/쓰기 액세스 권한을 갖습니다. 따라서 물리적 하드웨어의 상태저장을 사용하면 몇몇 그래픽 글리치, 음악 노이즈와 기타 문제가 수반되며 높은 빈도의 상태 저장(세이브/로드) 사용은 충돌을 일으킬 수 있습니다.

NORFLASH에 게임을 기록하는 방법

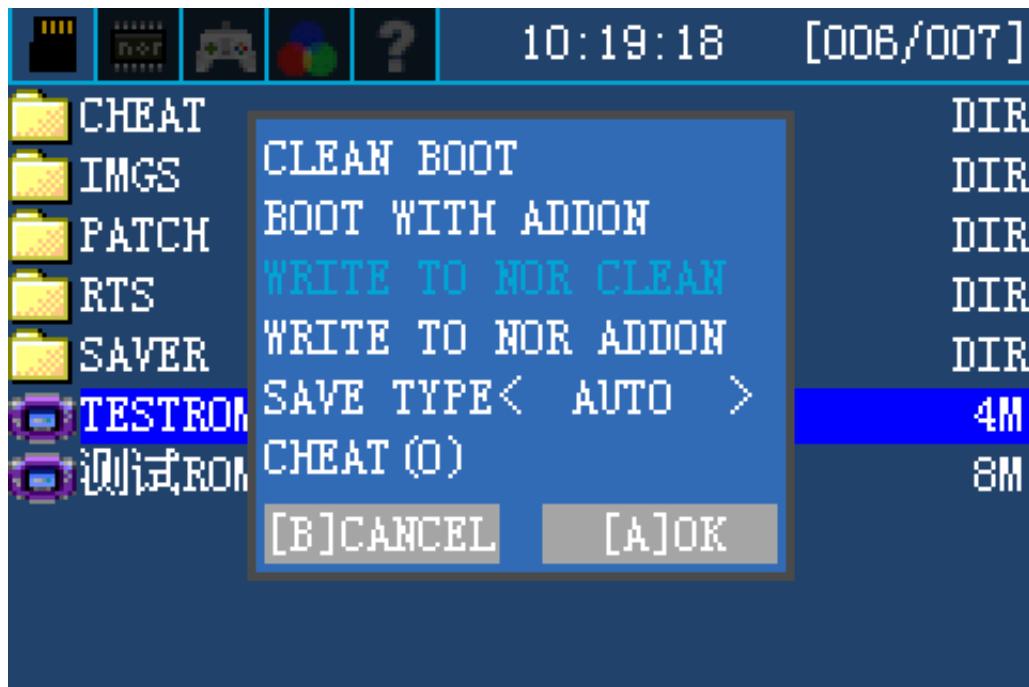
다음 기능을 사용하려면 NORFLASH 에 게임을 기록해야 합니다.

64MB (512Mb) 상용영화 ROM

GBA 와 DS link 그리고 전송 기능

스탠드얼론 카드모드

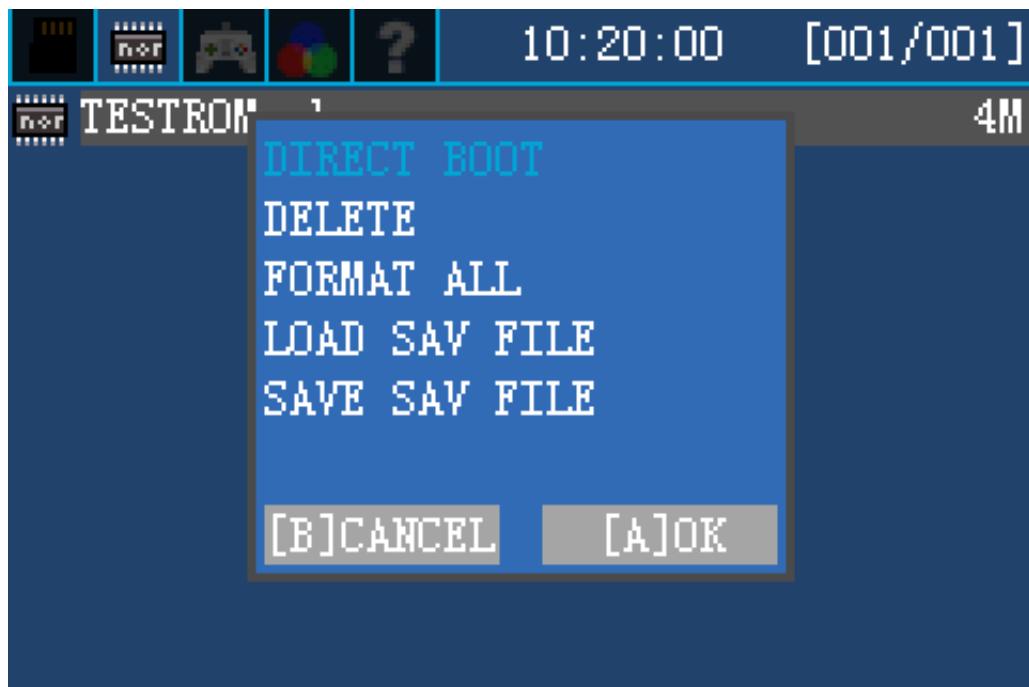
SD인터페이스에서 NORFLASH 에 기록할 게임을 고르고 **A** 를눌러 메뉴를 표시합니다.



WRITE TO NOR CLEAN 로 커서를 옮기고 A를 눌러 선택한 게임을 NORFLASH에 기록합니다.

또한 WRITE TO NOR ADDON 를 골라 애드온 기능이 있는 게임을 NORFLASH에 기록할 수 있습니다.

L이나 R키를 눌러 NORFLASH 페이지로 전환하고 ↑ 및 ↓ 키를 누른 후 A키를 눌러 실행할 게임을 선택합니다.



DIRECT BOOT: 게임을 실행합니다.

DELETE: NORFLASH에 기록된 게임을 삭제합니다. NORFLASH에 게임이 2개이상이면 마지막 게임만 지울 수 있습니다.

FORMAT ALL: NORFLASH 를 포맷하고 모든 데이터를 초기화합니다. 몇분정도 소요됩니다.

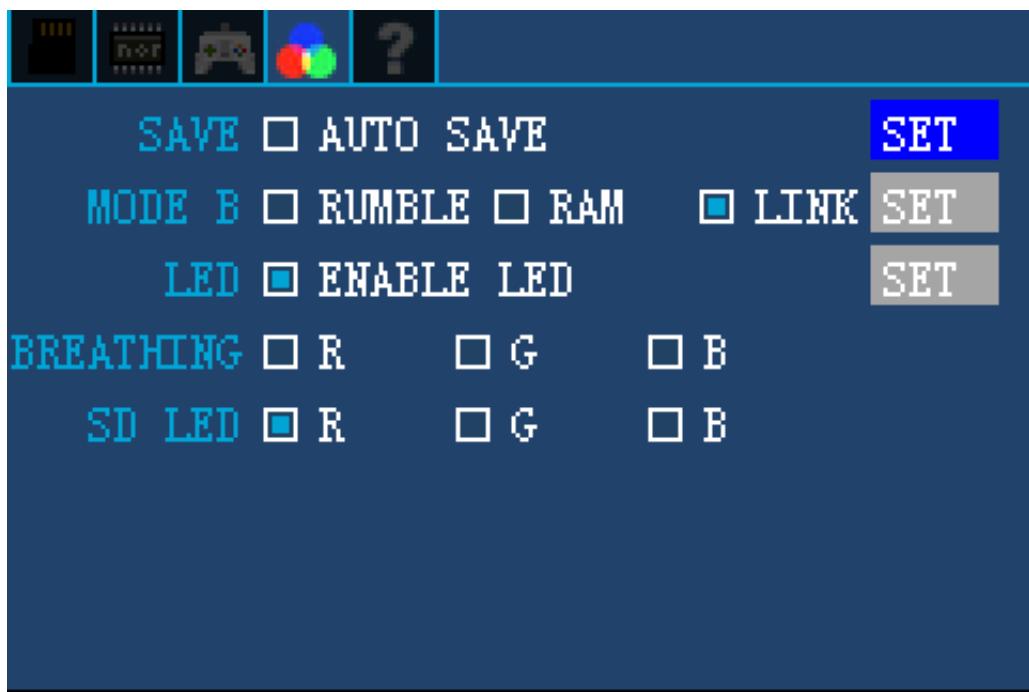
다음 두가지 옵션은 NORFLASH의 첫번째 게임에서만 이용 가능합니다.

LOAD SAVE FILE: NORFLASH의 게임과 동일한 이름의 세이브 파일을 SAVER 디렉토리에서 FRAM칩으로 불러옵니다. DS-GBA 링크 전송 기능을 사용하기 전에 이 방법을 이용해서 FRAM에 전송이 필요한 세이브 데이터를 불러온 다음 Mode B로 전환해서 DS게임과 연결할 수 있습니다.

SAVE SAV FILE: NORFLASH의 게임과 동일한 이름의 세이브파일을 FRAM에서 SAVER 디렉토리로 백업합니다. 이 기능을 사용할 경우, 현재 하고 있는 게임의 세이브 데이터가 FRAM에 존재하는지 확인하세요. 이 기능을 사용하다가 게임의 세이브파일을 다른 데이터로 덮어씌우고 잃을 수 있습니다.

기타 옵션

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition 의 강화된 메뉴



SAVE : 커널이 시작될때마다 수동 확인없이 마지막 플레이한 게임의 세이브를 자동으로 백업 합니다.
이 옵션을 활성화하면 진행중인 모든 단계를 알 수 있습니다. 잘못작동하면 SD카드의 세이브 데이터를 다른 게임의 세이브데이터로 덮어쓸 수 있습니다.

MODE B: Mode B에서의 카드의 작동 모드를 설정합니다.

LED: 카드의 RGB LED 를 토글합니다.

BREATHING: 브리딩하는 빛의 색상을 설정하는데 사용됩니다. 전부 고르지 않으면 브리딩 조명 비활성화와 동일 합니다.

SD LED: SD 카드가 작동할때 나오는 불빛의 색상을 설정합니다. 전부 고르지 않으면 SD 작업 조명 비활성화와 동일 합니다.

설정 페이지



TIME: 카드의 시간을 설정

ADDON: ADDON에서 사용할 수 있는 항목 설정

LANGUAGE: 영어와 중국어 사이를 토글

ENGINE: fast patch engine 과 manual patch engine 를 토글

SLEEP KEY: ADDON 에서 슬립을 활성화한 경우, 해당 키 조합을 사용해서 슬립을 사용

MENU KEY: 게임 내 메뉴를 호출하는데 사용되는 키 조합

GAME RTC: 카드의 게임 시계 모듈을 토글. 파란점 = 활성화, 빈박스 = 비활성화, RTC 관련 게임을 플레이 하지 않는다면 비활성화해서 전력소비를 줄일 수 있습니다. 이 기능의 토글은 커널의 메인 인터페이스 상단의 시계에 영향을 주지 않습니다.

커널 및 펌웨어를 업그레이드 하는 방법

새로운 버전의 커널과 펌웨어를 얻으려면 공식 홈페이지를 정기적으로 방문하세요.

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition는 커널 안에 펌웨어 업그레이드가 포함 되어 있어, 커널을 먼저 업그레이드 해야 합니다. 그러면 커널이 펌웨어 버전차이를 감지하고 자동적으로 펌웨어를 업그레이드 하라는 프롬프트를 표시 합니다.

커널을 다운로드 한 후, MicroSD카드의 루트 디렉토리에 압축 해제하세요.

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition의 커널파일 이름은 [ezkernelnew.bin](#) 입니다.

새 커널이 포함된 MicroSD카드를 카드에 삽입하고, 카드를 게임 콘솔에 넣은 다음, **R** 버튼을 길게 누르면서 게임 콘솔의 전원을 켜세요.

파란 EZ-FLASH 화면이 스크린에 표시되면 커널이 자동적으로 업그레이드 될 것입니다. 업그레이드 후 커널이 자동적으로 카드의 펌웨어 버전을 감지하고, 카드의 펌웨어 버전이 커널에 속한 펌웨어보다 낮다면 펌웨어 업그레이드 메뉴가 나타납니다. A키를 눌러 업그레이드를 승인 합니다.
커널과 펌웨어 업그레이드 도중에 콘솔전원을 끄지 마세요. 카드에 영구적 손상이 생길 수 있습니다.
커널과 펌웨어 버전은 시스템 헬프 페이지의 우상단에서 확인할 수 있습니다.



MODE A 와 MODE B가 무엇입니까

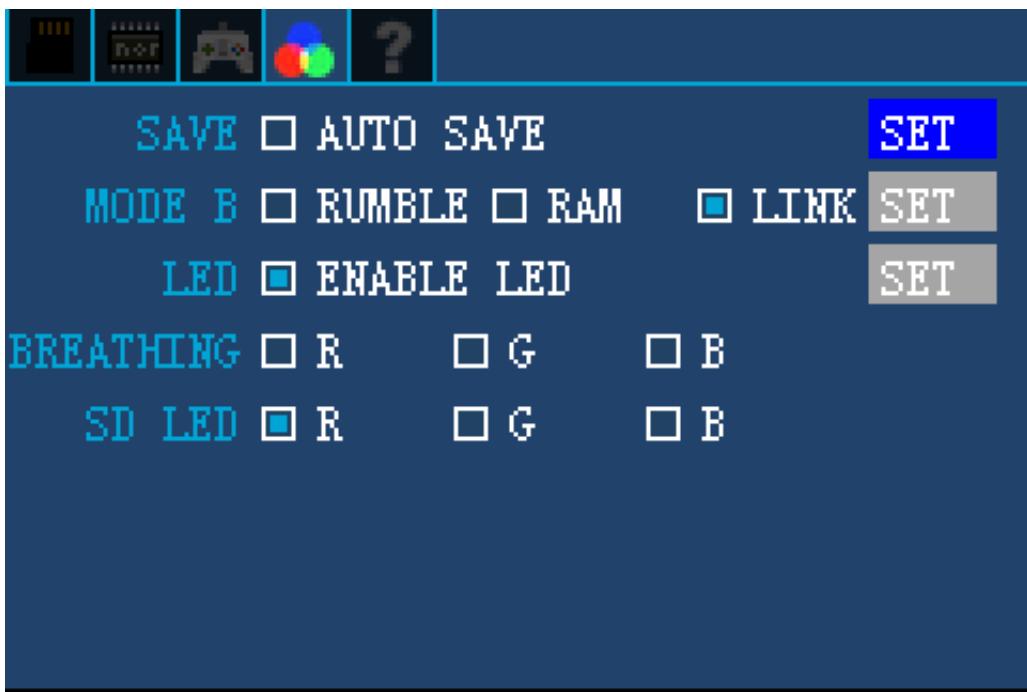


EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition 카드의 모서리에는 카드 모서리나 이쑤시개같은 뾰족한 도구로 모드를 전환 할 수 있는 토글 스위치가 있습니다.

Mode A 는 게임 카드를 구동하기 위한 그래픽 인터페이스로 오리지널 EZ-FLASH OMEGA 기능과 동일합니다.

Mode B 는 럼블팩, 메모리 확장팩, DS-GBA 링크전송 기능과 같은 DS 모델 추가 기능으로 설정됩니다.

MODE B 설정 및 사용법



L이나 R 키를 사용해서 위와같은 페이지로 진입합니다.

커서를 이동해서 Mode B의 작동상태를 설정한 후 저장합니다.

RUMBLE: 진동 모드로 설정한 후 Mode B에서 진동기능을 지원하는 DS 게임을 할때 DS의 럼블 팩으로 사용할 수 있습니다.

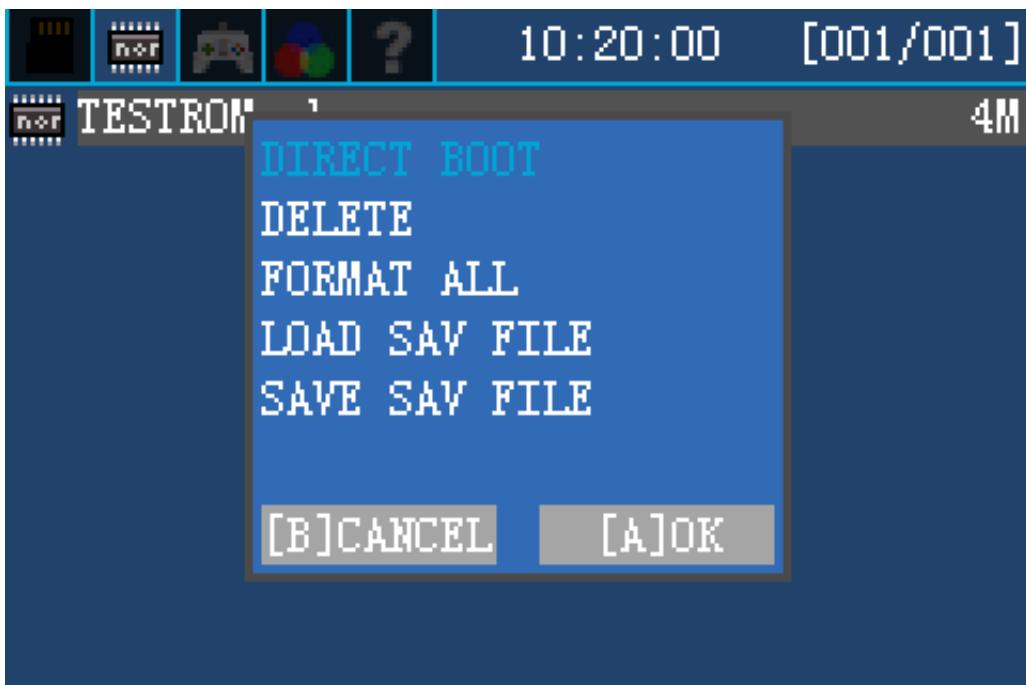
RAM: 램모드로 설정한 후 Mode B에서 DS브라우저나 메모리확장을 지원하는 홈브류를 실행 할때 DS 확장 메모리카드로 사용할 수 있습니다.

LINK: 링크모드로 설정하고 NORFLASH에 게임이 기록되어 있으면, Mode B에서 스탠드얼론 GBA 카드로 사용할 수 있으며, DS-GBA 링크를 지원하는 DS 게임에 사용할 수 있습니다.

주의: EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition의 ModeB는 모드 초기화가 포함되어있어, 서드파티 홈브류나 슬롯1 3in1카드의 초기화 커널이 필요하지 않습니다.

스탠드얼론 카드모드가 무엇입니까

modeB 가 링크로 설정되고 , 게임이 NORFLASH에 작성되어 있고, 모드 토글스위치가 포지션B로 설정되어 있으면 커널 실행없이 스탠드얼론 GBA 카드로 사용할 수 있습니다(microSD 카드가 삽입되어 있지않더라도). 여러 게임이 NORFLASH에 작성 되어 있으면, 리스트의 첫번째 게임만을 스탠드얼론 카드모드로 사용할 수 있습니다.



스탠드얼론 카드모드 게임의 저장 및 로딩은 NOR FLASH 메뉴에서 **LOAD SAV FILE** 과 **SAVESAV FILE**을 통해 가능합니다.

LOADSAVEFILE: NORFLASH 게임 세이브파일을 SAVER 디렉토리에서 FRAM 칩으로 로드합니다. DS-GBA 링크전송 기능을 사용하기 전 이 기능을 사용해서 FRAM에 링크용 세이브 파일을 로드한 다음 ModeB로 전환하여 DS 게임과 연결할 수 있습니다.

SAVE SAV FILE: NORFLASH 의 게임 세이브 파일을 FRAM에서 SAVER 디렉터리로 백업합니다. 이 기능을 사용할 경우, 현재 하고 있는 게임의 세이브 데이터가 FRAM에도 존재하는지 확인하세요. 게임의 세이브 파일이 다른 데이터로 덮어씌워져 잃어버릴 수 있습니다.

롬이 인식되지 않습니다

파일이름이 100자 이상인지 확인하세요. 파일이름이 너무 길면 커널에서 파일을 올바른 룸으로 인식하지 않을 수 있습니다. 파일이름을 더 짧게 변경하세요.

GB/GBC NES 게임을 할 때 화면이 이상하거나 작동하지 않습니다

EZ-FLASH OMEGA Definitive Edition은 에뮬레이터를 사용해 GB/GBC와 NES 게임을 구동하고 있어 일부 대용량 GBC와 NES 게임은 에뮬레이터와 GBA 성능의 한계로 인하여 에뮬레이트를 완전히 구현하지 못해 화면이 깜빡이거나 작동하지 않을 수 있습니다. 완벽한 GB / GBC 게임 체험을 위해 EZ-FLASH Junior를 구입 할 수 있습니다.