

Introducción

Requerimientos

Características

Funcionamiento como PassMe

Funcionamiento con SD / MMC

Notas importantes

Introducción

Las unidades Magic Key 2 & 3 se han revelado como una gran novedad en la scene Flash Linker de Nintendo DS, híbridas entre unidad Flash y dispositivo PassMe, estas nuevas creaciones del equipo NeoFlash han revolucionado el concepto de dispositivo PassMe que teníamos hasta ahora.

Antes de comenzar a trabajar con la unidad debemos entender su funcionamiento, la unidad Magic Key 2 hace las veces de dispositivo PassMe I convencional y dispone de un slot para tarjetas SD / MCC desde donde es posible cargar y ejecutar código para Nintendo DS. No obstante y pese a la novedad del uso de una tarjeta de memoria desde el propio dispositivo PassMe, sigue siendo necesario un cartucho Flash para Game Boy Advance que contenga el menú de carga desde el que se iniciará la consola. Es muy importante tener en cuenta lo siguiente, si nuestra unidad Flash no es capaz de cambiar su menú de carga o loader por el menú del propio Magic Key 2, no tendremos posibilidad de acceder al contenido de la tarjeta SD / MMC de la unidad.

Requerimientos

Como es lógico son necesarios unos elementos básicos:

- Consola Nintendo DS con un firmware de la revisión 1 a 3
- Título original NDS a conectar en la unidad Magic Key 2 / 3
- Cartucho Flash Game Boy Advance (casi cualquier modelo es válido)
- Dispositivo Magic Key 2 / 3
- Menú de carga para unidades Magic Key 2 / 3
- Tarjeta SD / MMC
- Lector de tarjetas SD / MMC

Características

La unidad Magic Key 2 es capaz de realizar las siguientes funciones:

- PassMe I convencional, permite ejecutar código NDS
- Soporte SD / MMC, permite cargar y ejecutar Roms directamente desde la tarjeta de memoria
- Soporte XG Flash II / NeoFlash, permite cargar código NDS desde un cartucho XG II o NeoFlash



La unidad cuenta a su vez con 2Mbits de memoria S-Ram para mantener los saves del título que se este ejecutando así como 16Mbits dedicados de memoria Flash para acomodar el menú de carga así 8kbits de buffer para las transferencias entre la tarjeta de memoria y la consola. Teniendo en cuenta estas características debemos comprender que el cartucho Flash para GBA que utilizemos pasa a un segundo plano ya que será la propia unidad la encargada de realizar todas las operaciones de carga, gestión de saves y similares, por lo tanto no es tan importante contar con un cartucho Flash GBA de gran capacidad como que este nos permita cambiar su menú de carga.

Igualmente se nos permite realizar varias operaciones de flasheo tales como cargar un título NDS desde la tarjeta de memoria a un cartucho Flash XG 2 / NeoFlash o transferirlo a la memoria Flash de una unidad Magic Key 3 (solo estas últimas incorporan memoria Flash para títulos).

Funcionamiento como PassMe convencional

Como ya hemos dicho la unidad es capaz de funcionar como un dispositivo PassMe convencional, en este punto su compatibilidad no esta limitada a ninguna unidad y podrá funcionar con cualquier cartucho Flash para Game Boy Advance que sea capaz de ejecutar código NDS.

Internamente la unidad no es capaz de ejecutar código, por lo tanto ejecuta desde el cartucho Flash que tengamos conectado a la consola el menú de carga y es a partir de entonces cuando podemos acceder a sus funciones. Para utilizar el Magic Key 2 como PassMe convencional deberemos desconectar cualquier tarjeta SD / MMC que pudiéramos tener conectada a la unidad así como utilizar el menú de carga propio de nuestra unidad Flash GBA. De esta forma y al no utilizar el loader del Magic Key, la unidad se comportará como un dispositivo tipo PassMe convencional, esto le permite ejecutar código NDS desde casi cualquier cartucho.

Funcionamiento conjunto tarjetas SD / MMC

A la hora de utilizar la unidad Magic Key 2 junto a una tarjeta SD o MMC deberemos realizar un par de operaciones previas. En primer lugar tendremos que formatear el cartucho Flash GBA así como sustituir el menú de carga por el propio de la unidad. Debemos tener en cuenta que no todas las unidades Flash permiten esto, así que deberemos asegurarnos antes de proseguir ya que en caso contrario la unidad Magic Key se comportará como un dispositivo PassMe convencional.

Una vez sustituido el menú de carga e iniciada la consola deberíamos encontrarnos con una pantalla muy similar a la siguiente:

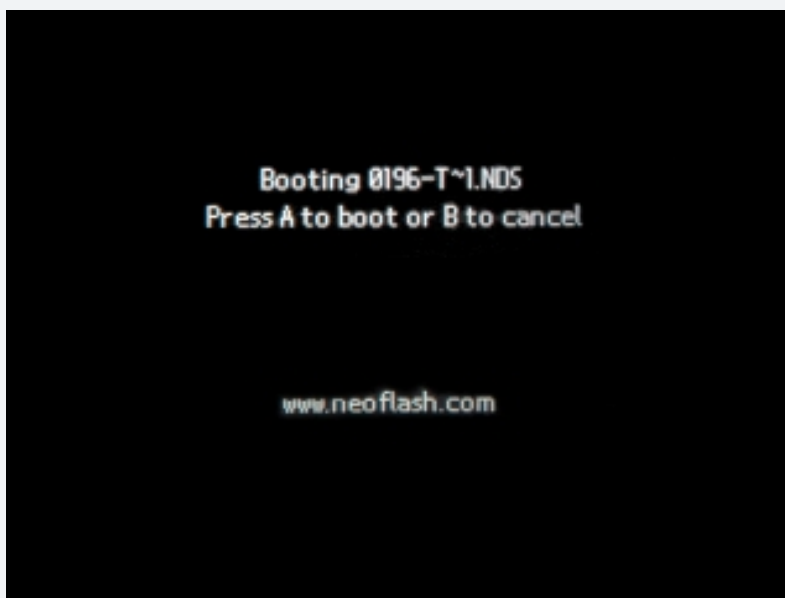


El menú principal nos permite acceder al contenido de un cartucho Flash XG 2 o NeoFlash en el caso de utilizar este, así como a la tarjeta SD / MMC o la propia memoria interna del dispositivo, este tipo de memorias solo lo incorporan las unidades Magic Key 3.



Dentro de la sección SD / MMC podemos ver un icono descriptivo de cada título contenido en la tarjeta y mediante los botones de la consola realizar las siguientes funciones:

- Cargar título NDS: **A**
- Menú anterior: **B**
- Flashear título a cartucho XG 2 / NeoFlash: **Y**
- Flashear título a unidad Magic Key 3: **X**



Aunque se nos da la posibilidad de grabar directamente un título desde la tarjeta de memoria al cartucho Flash XG 2 o NeoFlash, esta opción no es muy recomendable ya que requiere mucho tiempo y consume mucha energía mermando la autonomía de la consola. En caso de querer disponer de un título desde el propio cartucho Flash lo ideal será utilizar el Flash Linker a tal efecto.

Una vez seleccionado el juego y tras pulsar el botón A, la unidad nos preguntará si queremos cargar el save correspondiente al título así como ejecutarlo. En el caso de haber ejecutado otro título anteriormente, su save permanece en memoria y al cargar un nuevo juego se nos dará la posibilidad de guardarlo. Todos los saves de los distintos títulos se almacenan dentro de la propia tarjeta SD / MMC.



Una vez seleccionado el título este pasará a ejecutarse, la unidad cuenta con un led de estado que muestra los accesos a la tarjeta de memoria, este led es bastante útil ya que nos permite saber si realmente el juego se está cargando en memoria o si por contra no hay acceso a la tarjeta y el título no es ejecutable.

Aunque la compatibilidad de la unidad mejora con el paso del tiempo debemos tener en cuenta que esta viene dada por su menú de carga por tanto es más que recomendable contar siempre con la última revisión disponible. De igual forma algunos títulos no se ejecutan correctamente desde la tarjeta de memoria por lo que es posible ejecutarlos desde un cartucho Flash convencional utilizando el Magic Key como PassMe convencional.

Notas

Pese a la novedad que nos presenta la unidad a la hora de utilizar tarjetas de memoria desde el propio dispositivo PassMe, este tipo de disposición no esta exenta de problemas. En la mayoría de títulos comerciales es inevitable sufrir algún tipo de ralentización ya que los 8kbits de buffer de la unidad no resultan suficientes. Títulos con vídeos, sonido digital de calidad o gráficos 3D no son los candidatos ideales para ser ejecutados desde la tarjeta de memoria, en estos casos lo recomendable será recurrir al cartucho Flash.

Algunas opciones como el medidor de batería en pantalla o la posibilidad de que la unidad Magic Key contenga el menú de carga aun no estan disponibles.

Logan McCloud.

(C) 2007 PLANET LINKER!