

Manual M3i Zero



Contenido del producto:

- 1 x Cartucho M3i Zero
- 1 x Lector USB para tarjetas Micro SD / Micro SDHC
- 1 x Cable USB programador



Imagen 1

Características del producto:

- Compatible con DS, DS Lite, DSi
- Kernel Multilenguaje
- Compatibilidad de juegos al 100%
- Función *PassMe* integrada
- 4 niveles de brillo ajustables
- Función de guardado en tiempo real *RTS* (Función de guardado y de carga instantánea)
- Soporte de actualización continuo tanto de software como de firmware
- Soporte para tarjetas Micro SD y Micro SDHC (Soporta tarjetas de hasta 32GB)
- Extremadamente fácil de usar (Plug&Play)
- Función *SuperCheat*
- Compatibilidad completa con *AR Cheat Code* (Action Replay)
- Compatibilidad con trucos únicos en formato xml, cht, dht, dat-R4
- Soporta *softreset*
- Compatible con *Slow Motion*
- Generado y detección automática de las partidas guardadas
- Soporte completo de *homebrew*, *DLDI auto-patcher*
- Skins personalizables
- *Moonshell 2.0* integrado
- Compatible con los juegos descargados de la tienda virtual
- Soporte de *RUMBLE Pack*, *GBA Expansión* y *DS Browser*
- Soporte de archivos multimedia en formato DGP, JPEG, MP3, etc...

Consideraciones previas:

Al igual que ocurre con algunos de los últimos modelos de cartuchos lanzados para la DSi, el **M3i Zero** posee una memoria interna capaz de ser actualizada para añadir nuevas funciones y modificar el funcionamiento interno del cartucho para evitar posibles bloqueos por parte de Nintendo, pero con la particularidad de que esta se suministra vacía en el **M3i Zero**.

Debido al suministro de la memoria interna vacía, es imprescindible programarla antes de su primer uso, ya que de lo contrario, el cartucho no funcionará.

1. Programación de la memoria interna del cartucho (sólo es necesario realizar este paso la primera vez que utilizemos el cartucho):

- **PASO 1:**

Únicamente debemos copiar el archivo que contiene la programación de la memoria interna del cartucho (F_CORE.DAT) y el kernel (carpeta SYSTEM) en nuestra tarjeta de memoria Micro SD / Micro SDHC.

NOTA: Es muy importante que nos aseguremos que nuestra tarjeta de memoria MicroSD / Micro SDHC únicamente contiene la carpeta SYSTEM (kernel del M3i Zero) y la programación de la memoria interna del cartucho (F_CORE.DAT).

Una vez copiados ambos archivos el resultado debería ser el que se muestra en la Imagen 1.

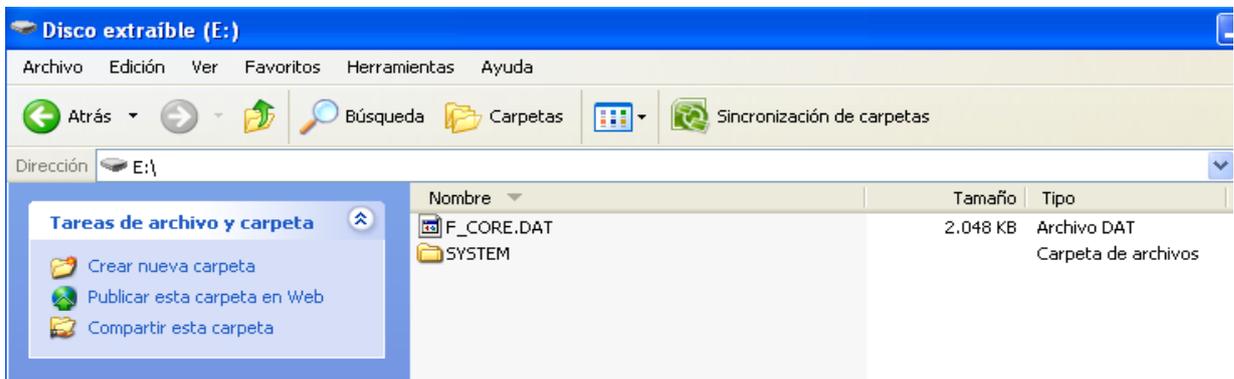


Imagen 1

- **PASO 2:**

Una vez realizados los pasos descritos en el punto anterior podemos introducir la MicroSD en el cartucho. Es muy importante asegurarnos de la correcta colocación de la tarjeta dentro del cartucho.

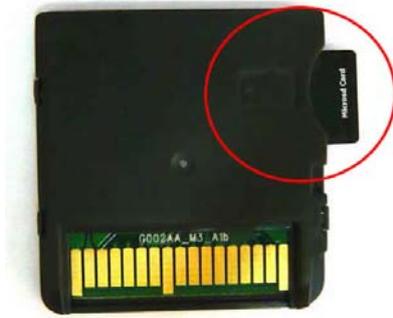


Imagen 2

Ahora debemos conectar el cable USB programador al socket específico que se encuentra en el cartucho. En la Imagen 3 podemos ver el lugar dónde se encuentra el socket y en la Imagen 4 podemos ver el resultado final.



Imagen 3



Imagen 4

Una vez tengamos conectado el cartucho al cable USB programador podemos conectar ya el cable USB a nuestro PC (Imagen 5).



Imagen 5

Cuando conectemos el cartucho al PC un LED comenzará automáticamente la programación de la memoria interna del cartucho y un LED nos avisará del estado en el que se encuentra el proceso. A continuación tenéis descritos los posibles estados:

- **El LED parpadea.** La memoria se está actualizando.
- **El LED permanece apagado.** No se ha conectado correctamente o el proceso ha concluido satisfactoriamente.
- **El LED permanece encendido.** Se ha producido un error (no se encuentra el archivo F_CORE.DAT, el archivo se encuentra dañado, etc...)

En la Imagen 6 se puede observar la localización exacta del LED.



Imagen 6

NOTA: El proceso de programación de la memoria interna del cartucho suele tardar aproximadamente unos 30 segundos.

Una vez concluido el proceso de programación el cartucho ya está listo para ser introducido en la Nintendo DS, DS Lite o DSi.

Debemos tener presente que una vez concluido el proceso de programación de la memoria interna del cartucho, el archivo F_CORE.DAT se elimina automáticamente, por lo que únicamente debemos tener copiado el kernel (carpeta SYSTEM) y es en este momento cuando podemos copiar ya los archivos que vayamos a utilizar (juegos, archivos multimedia o homebrew).

2. Actualización del Kernel

La actualización del kernel es muy sencilla, únicamente debemos copiar el nuevo kernel en la raíz de nuestra tarjeta de memoria sobrescribiendo los archivos necesarios. También podemos borrar la carpeta SYSTEM para posteriormente copiar la nueva que contiene el kernel actualizado.

* Podéis encontrar un recopilatorio de kernels en [este enlace](#).