

MANUAL M3 DS REAL RUMBLE / RAM / PERFECT

En este manual vamos a intentar explicar de la manera más sencilla posible la puesta en funcionamiento del nuevo cartucho del grupo M3Adapter.

Este tutorial es válido tanto para la NDS como para la NDS Lite y para cualquier cartucho M3 DS Real en cualquiera de sus tres variantes Rumble Pack, Rumble RAM o PERFECT.

Las principales diferencias entre ellos son:

- **M3 DS Real RUMBLE Pack** -> Lleva un cartucho de expansión para el Slot-2 que dotará a nuestra consola de vibración
- **M3 DS Real RAM** -> Las mismas características y prestaciones que el RUMBLE pero además incluye una memoria RAM que nos permitirá cargar un navegador de Internet (por ejemplo el OPERA).
- **M3 DS Real PERFECT** -> Las mismas características que el RAM pero con la peculiaridad de que nos permitirá cargar juegos de GBA.

Es recomendable tener siempre actualizado el sistema operativo o kernel del cartucho a su última versión para así asegurarnos un 100% de compatibilidad con los últimos títulos y con las últimas aplicaciones disponibles. Podéis ver los últimos kernels disponibles así como las noticias más relevantes en www.hackconsolas.com o en la página web del fabricante www.m3adapter.com

A continuación detallamos las características del producto:

- Compatibilidad de juegos 100%.
- Soporta ROMs limpias (sin parchear).
- Compatible con NDS y NDS Lite.
- Extremadamente simple de utilizar: copiar y pegar los ficheros a la tarjeta.
- Compatible con FAT y FAT32.
- Compatible con tarjetas MicroSD y MicroSDHC (tarjeta NO INCLUIDA).
- Función de trucos "Super Cheat": compatible con motor de códigos de Action Replay. Fichero de trucos disponible para su descarga en la página oficial de M3. También soporta ficheros de trucos individuales (xml, cht,

dht).

- Funciones especiales pueden activarse durante el juego (p. e. modo SlowMotion, ...)
- Función Software Reset.
- Detección automática del tipo de partida guardada.
- Excelente compatibilidad con software homebrew. DLDI auto-patcher.
- Actualizable.
- GUI Menú robusto y personalizable.
- Función PassME: no necesita passcard. Compatible con Slot1-NDS, Slot2-GBA, Slot2-NDS etc....)
- Carga directa de juegos y aplicaciones.
- Compatible con tarjetas de expansión Slot-2 (Rumble, Ram, Browser memory y GBA Game card)
- Incluye sistema operativo/GUI Menú totalmente controlable con lápiz táctil o botones.
- Conexión NDS-GBA funciona correctamente.
- Funciones multimedia: "Media-Ex" + "Moonshell " media player.
- i) Compatible con ficheros de música MP3 y OGG y ficheros de video DPG /DSM / GBM.
- ii) Función Super E-book function: compatible con ficheros Word / TXT.
- iii) Visualizador de imágenes: compatible con ficheros *.BMP, *.JPG, *.GIF, *.PNG.
- Función PDA (Hora mundial, Memo, Notas , Agenda de teléfonos, Calculadora)
- Multi-Lenguaje: Español, Francés, Alemán, Italiano, Holandés, Portugués, ...
- Soporta DS sleep mode.
- Brillo de la pantalla ajustable.

*** El M3 DS Real Perfect es compatible con los juegos de GBA.**

PRIMEROS PASOS

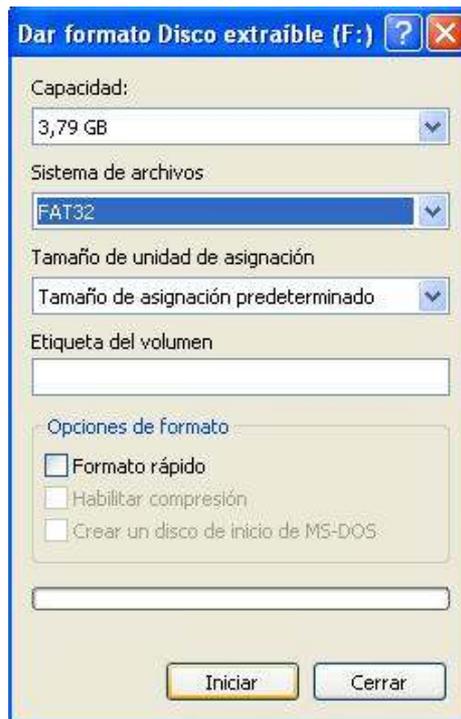
El primer paso es dar formato a nuestra tarjeta de memoria, ya que dependiendo de los fabricantes, estas pueden estar sin formato. Como se comenta en las características del producto, el cartucho soporta tanto tarjetas MicroSD como MicroSDHC. Para las tarjetas **MicroSD es**

recomendable darle formato en FAT16 mientras que con la nuevas MicroSDHC solamente podremos darle formato en FAT32.

Para ello, insertaremos la tarjeta MicroSD en el lector USB y cuando el PC la reconozca pincharemos sobre ella con el botón secundario y elegiremos la opción Formatear.



Después solamente nos queda seleccionar el sistema de archivos que deseemos (FAT16 - FAT32) y pincharemos sobre Iniciar.

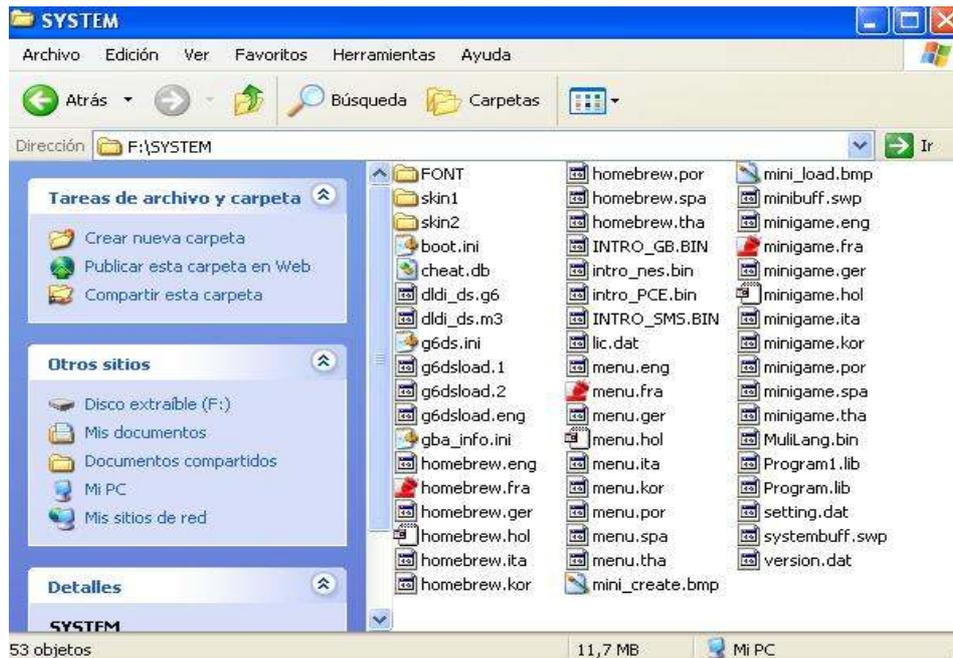


Una vez concluido el proceso, nuestra tarjeta está ya preparada ser utilizada.

Ahora deberemos copiar a la raíz de la tarjeta MicroSD el sistema operativo del cartucho o kernel. Para ello simplemente debemos copiar la carpeta **SYSTEM** (único fichero incluido en el *.rar) a la raíz de nuestra tarjeta de memoria (es muy recomendable visitar las páginas web antes mencionadas para comprobar que versión es la última).



Recomendamos no modificar el contenido de la carpeta **SYSTEM** bajo ningún concepto, ya que esta manipulación puede provocar problemas de localización de archivos. El contenido de la misma se muestra en la siguiente imagen.



Llegados a este punto, podemos comprobar ya el correcto funcionamiento del cartucho. Para ello, colocaremos la tarjeta de memoria MicroSD en nuestro cartucho M3 DS Real y lo colocaremos en el Slot-1 de nuestra consola. **Es muy importante colocar siempre el cartucho M3 DS Real con la consola apagada.**

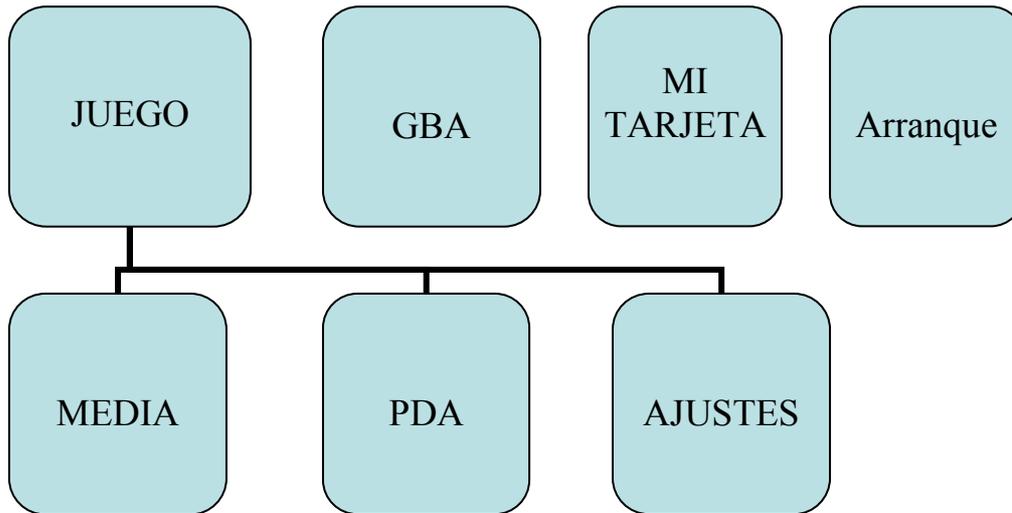
El cartucho tiene la función de auto arranque, por lo que, cuando encendamos la consola no deberemos tocar la pantalla táctil y automáticamente nos saltará la interfaz del M3.

La primera vez que arranquemos el cartucho, tendremos que elegir el idioma, por lo que una vez seleccionado, ya no será necesario volver a seleccionarlo.

Una vez comprobado el correcto funcionamiento del cartucho, podemos empezar ya a copiar a nuestra MicroSD los archivos deseados.

Existen infinidad de jerarquías a la hora de crear el sistema de carpetas, a continuación vamos a explicar el sistema "oficial" para que automáticamente sean detectados los archivos.

En la interfaz del cartucho podemos distinguir 7 iconos.



- **JUEGO** -> En esta sección podremos ver de manera ordenada la lista completa de juegos de NDS
- **GBA** -> Esta sección es específica para los juegos de GBA y solamente podremos cargarlos si disponemos del Expansion Pack para el Slot-2
- **Mi Tarjeta** -> Sección dónde encontraremos un explorador de archivos
- **Arranque** -> Sección dónde podremos arrancar los Expansion Pack para el Slot-2
- **Media** -> Sección donde lanzaremos el reproductor de archivos media (música, video, ebooks, imágenes)
- **PDA** -> Sección dónde encontraremos los programas específicos de PDA
- **Ajustes** -> Cómo su nombre indica, encontraremos varios ajustes que se pueden personalizar a nuestro gusto.

Los archivos (juegos, fotos, música, etc....) se pueden copiar directamente a la raíz de la MicroSD y serán detectados por el cartucho sin ningún problema, eso sí, deberemos acceder a la opción de **MiTArjeta**, para seleccionarlos manualmente.

Para evitarnos tener que seleccionar los archivos manualmente existe una jerarquía de carpetas con la que vamos a simplificar este proceso, y así lograremos por ejemplo, que en la sección de **Juego** se nos muestre una lista con todos los juegos copiados en nuestra tarjeta de memoria. Es muy recomendable organizar los archivos por categorías ya que así, localizaremos de una manera muy rápida y efectiva el archivo que estemos buscando.

Para que los juegos sean detectados automáticamente por el cartucho simplemente deberemos crear una carpeta llamada **NDS** en la raíz de la tarjeta de memoria y dentro de esta carpeta copiaremos los juegos *.nds. En las dos capturas siguientes podemos ver como debería quedar.



Esta opción es también válida para los juegos de GBA, para ello, deberemos crear una carpeta llamada **GBA** (en la raíz de la tarjeta de memoria).



De este modo conseguiremos también que se nos muestre dentro de la sección GBA una lista con los juegos que tenemos sin la necesidad de buscarlos manualmente.

Para los archivos multimedia no tendremos ningún tipo de limitación, ya que cuando seleccionamos la opción MEDIA, el programa que utiliza el M3 DS Real lleva implementado un sistema de navegación por lo que podremos utilizar todos los directorios y subdirectorios que deseemos, de tal manera, que podemos tener todos nuestros archivos perfectamente catalogados.

Podéis ver la lista de extensiones compatibles con el cartucho en la lista de características incluida en el principio de esta manual.