

StepPrime Manual para la version 0.92.5 y superior

Información General

Basado en StepMania5, contiene muchas funciones y características nuevas, con un estilo/Judge/Score de Prime 2015. Este manual fue publicado para la version 0.92.5.

Requerimientos mínimos:

SO: Windows 7 SP1 en adelante
VGA: GeForce 7200GS (512mb ram)
CPU: 1.6 Ghz o más
RAM: 1 GB o más

Requerimientos recomendados:

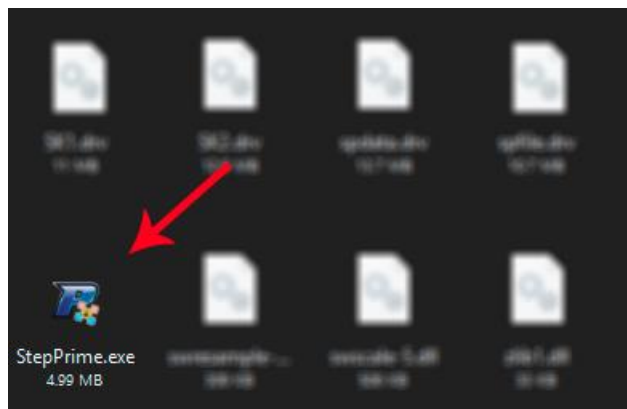
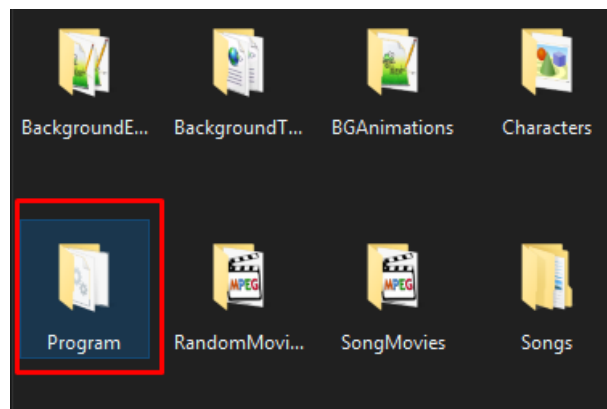
SO: Windows 10
VGA: NVidia GT210
CPU: 2.4 Ghz en adelante
RAM: 2 GB o más

MARCADORES:

- I. [Como instalar y Jugarlo](#)
- II. [Problemas frecuentes y ayuda](#)
- III. [Preguntas frecuentes](#)
- IV. [Como ingresar a WorldMax](#)
- V. [Información de Interfaz](#)
- VI. [Type/Zone y Filtrado](#)
- VII. [Sistema UCS Ext](#)
- VIII. [Sistema Music Train](#)
- IX. [Sistema de Canales Quest](#)
- X. [Soporte *.UCS](#)

Como instalar y Jugar

- Descomprime el juego base.
- Agregar las canciones a la carpeta Songs.
- Ejecute el juego desde la carpeta Program. (StepPrime.exe)



¿Ejecutar el juego bajo Windows 7 No Service Pack 1?

Windows 7 No Service Pack 1 está descontinuado y no estamos dando soporte a este, sin embargo, estamos conscientes que algunos usuarios persisten en querer ejecutarlo aquí. Si ese es tu caso, copia todos los archivos dlls de la carpeta runtime, a la carpeta Program, posteriormente ejecuta el juego, StepPrime.exe

¿Se Cierra al inicio?

- Descarga el juego nuevamente.
- Instala [DirectX Redist 2010](#)
- Instala [Visual C++ 2015 Redistributable RC3](#) (Windows 7 SP1 en adelante)
- Extraer el juego en otra partición o localización de tu sistema.
- Asegurate de tener canciones instaladas.
- Borra el archivo Preferences.ini de la carpeta Save
- Instala los ultimos drivers para tu Sistema. Video o Audio.
- Estas intentando abrir el juego bajo un Sistema operativo incorrecto.

Solución de problemas y ayuda

Si el programa no inicia por el mensaje "MSVCP140.dll no se encuentra", [Instala Visual C++ 2015 Redistributable](#).

Si el programa no inicia por el error 0x000007b, [Instala Visual C++ 2015 Redistributable](#).

Si el programa no inicia por que no se encuentra "d3dx9_35.dll", [Instala DirectX RunTime Jun 2010](#).

Si el programa no inicia o no se escucha el juego correctamente. Instala o actualice los drivers. Para evitar que el juego se cierre antes de elegir una canción, se recomienda tener al menos una canción en la carpeta BasicMode y una canción en otra carpeta.

El juego está disponible en una resolución mínima de 720p con una relación de aspecto de 16:9. Otro tipo de configuración podría darte problemas gráficos.

•Configuración:

Presiona F1 para abrir *Menú de servicio* o SHIFT + F1 para abrir el *Menú de configuración*.

Usa la Tecla F1 para navegar en el *Menú de servicio* y F2 para seleccionar una opción.

La configuración de video esta en bajo, pero puedes editar desde el *Menú de configuración*.

Puedes ver los periféricos conectados entrando a la sección I/O Test desde el *Menú de servicio* y presionando F2.

•Perfil:

Para crear un Nuevo perfil y guardar tus estadísticas. Ve al Menú de configuración > Perfil > Crear Nuevo

Para seleccionar un perfil desde la pantalla de entrada, usa la tecla DownLeft o DownRight

•Lenguaje:

Cambia el juego desde el *Menú de servicio* en la sección de Lenguaje

•Sincronización:

Usa la opción de Calibration/Sync desde el *Menú de configuración*.

Si piensas que ha sido un mal valor, borra el archivo Preferences.ini de la carpeta Save

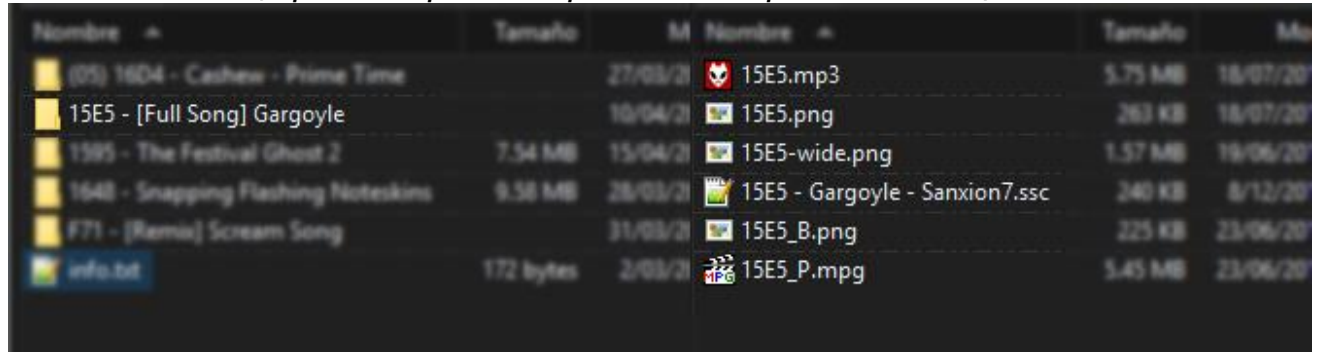


Preguntas Frecuentes

¿Cómo puedo instalar canciones?

R: Solo ingresa la canción (incluyendo audio,simfile,imagen) en la carpeta de grupo.

(Izquierda: carpeta de Grupo, Derecha: Carpeta de la canción)



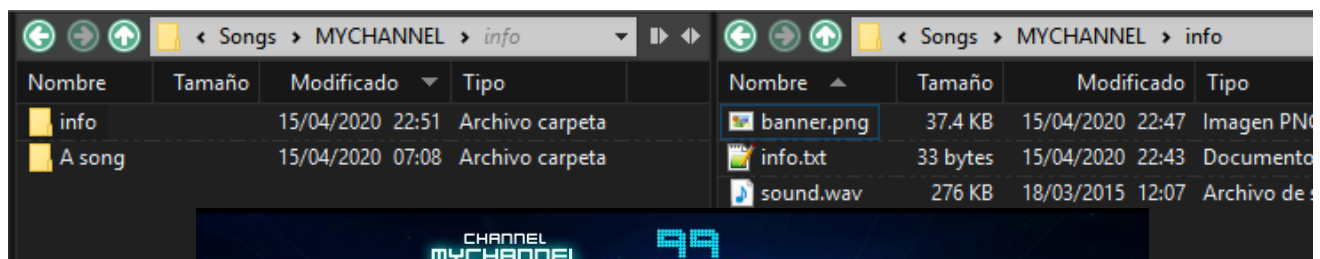
¿Qué es una carpeta de Grupo?

R: Una carpeta de grupo puede contener muchas canciones, solo ingresa tu carpeta de canciones en la carpeta /Songs/. Se mostrará en el juego como un "Canal". Para mostrar un banner de tu carpeta de canciones en el juego, debes agregar una imagen (Resolución 512x512), un archivo de sonido y un archivo de texto. Todo ese contenido debe estar en una carpeta llamada info dentro de la carpeta de grupo

Archivo de texto para la descripción de tu canal.

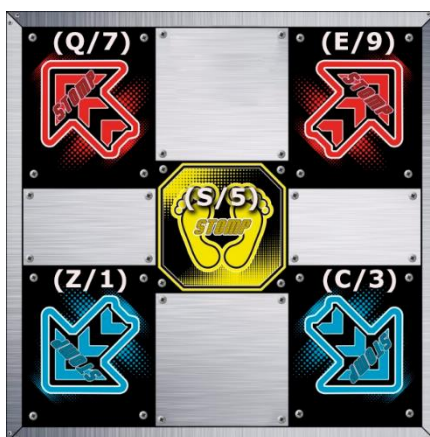
Archivo de sonido como referencia.

Una imagen para mostrar en juego.



¿Qué teclas debo presionar para navegar/Jugar?

Q, Z, S, E, C = 1º Jugador
1, 7, 5, 9, 3 = 2º Jugador (Teclado numérico)



¿Qué es el BasicMode y el FullMode?

R: El BasicMode o ModoBasico solo mostrará una interfaz básica con canciones de bajo nivel, para usuarios principiantes. El FullMode mostrará todas las canciones, niveles, y canales, incluyendo una ventana de comandos (Command Window). Para ingresar al modo Full debes ingresar la siguiente combinación:



(Izquierda, Basic Mode; Derecha, Full Mode)

¿Qué es el modo EVENTO y como lo activo?

El Modo evento deshabilitará el StageBreak y tendrás el FullMode siempre activado. Para activar debes dirigirte al *Menú de servicio*, GAME SETTING.

¿Cómo puedo abrir la ventana de comandos (Command Window)?

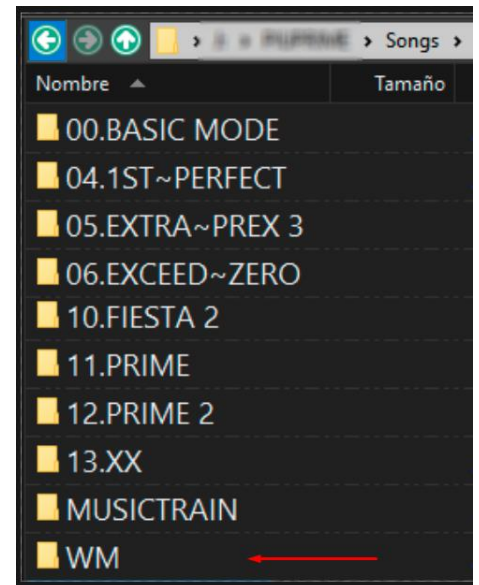
La ventana de comandos solo está disponible bajo FullMode, y solo debes activarlo con la siguiente combinación:



¿COMO INGRESAR AL MODO WORLDMAX?

Antes de poder jugar el modo de WorldMax, descarga todo el contenido multimedia de este (WORLDMAX MEDIA.rar), desde aquí: <https://stepprimeofficial.blogspot.com/p/songs.html>

Extrae la carpeta "WM" en la carpeta /Songs/
Abre el juego y espera hasta la pantalla principal
Selecciona tu perfil, para después presionar dos veces "UpRight"
Si hiciste todo bien, el juego empezará a cargar Worldmax





Menu de Interfaz

Steps (Las esferas) tienen distintos tipos:

Tipos:

Single Level: Naranja

Single Performance Level: Morado

Half Double: Cian

Double: Verde

Double Performance: Azul

Coop: Amarillo

Etiquetas (Labels):

NEW: Chart nuevo.

UCS: Chart no oficial, también llamado User Custom Step.

QUEST: Chart tipo Misión (pero sin requerimientos para ganar) de las series de Pump It up.

ANOTHER: Chart como version alterna, diferente del chart normal.

PRO: Chart de la serie PRO.

INFINITY: Chart de la serie Infinity.

HIDDEN: Chart oculto de la series de Pump it Up

JUMP: Chart de la version JUMP.

TRAIN: Chart usado en MUSICTRAIN

UCQ: Chart no oficial tipo 'Mision' (Pero sin requerimientos para ganar), conocido como User Custom Quest

Bajo Full Mode, Puedes seleccionar la categoría o canales usando las teclas UpLeft o UpRight



System Channels:

ALL TUNES: Mostrará todas las canciones de todos los grupos a excepción de las canciones completas (FullSongs), Remix y canciones cortas (Shortcut)

RANDOM: Elige una canción aleatoria de entre todos los grupos.

ORIGINAL TUNES: Filtra las canciones de categoría Original.

K-POP: Filtra las canciones de categoría K-POP.

WORLD MUSIC: Filtra las canciones de Categoría WorldMusic.

J-MUSIC: Filtra las canciones de categoría J-Music.

XROSS: Muestra las canciones Licenciadas de otros juegos.

FULL SONGS: Filtra las canciones completas (Costo de 4 corazones)

REMIX: Filtra las canciones Remix (Costo de 3 corazones)

SHORTCUT: Filtra las canciones cortas (Costo de 1 corazon)

UCS: Filtra los steps con etiquetas UCS.

MISSION ZONE: Filtra los steps con etiquetas Quest/UCQ.

RANDOM TRAIN: Selecciona 4 canciones aleatorias entre todos los grupos.

MUSIC TRAIN: Juega canciones consecutivamente basados en una lista precargado.

TYPE/ZONE y Filtrado

StepPrime incluye una característica nueva basado en un orden y filtrado personalizado, mientras estés bajo la selección de canales, presiona tres veces UpLeft or UpRight para cambiar el orden.

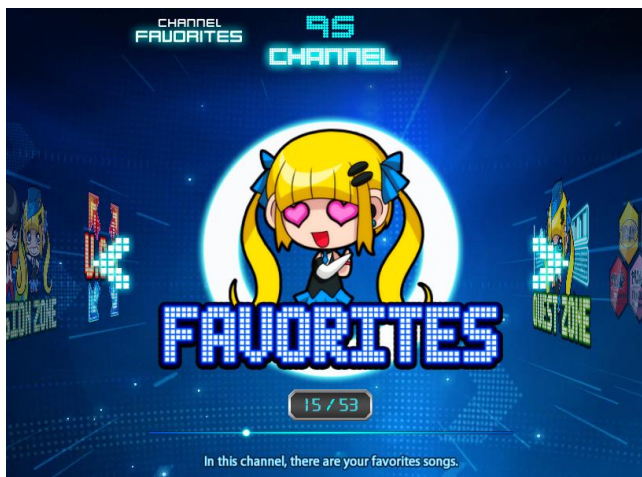
UpLeft (Type): Filtra los steps Single/Double

UpRight(Zone): Filtra solo Canales/Categoria/Nivel



Canal de Favoritos

En este canal puedes guardar tus canciones favoritas. Para seleccionar una canción como tu favorite. Mantén presionado el botón del centro al momento de elegir una canción hasta que una etiqueta aparezca (Puede ser azul o roja). Para eliminar la canción de favoritos, debes repetir la misma secuencia.



UCS EXT System

Ahora podrás crear nuevos steps y compartirlos con tus amigos de manera rápida, esto funciona si estás usando nuestros SongPacks (JUMP, MOBILE,RIO,PRO,PRO2,INFINITY,1STPERFECT,EXTRA-PREX3,EXCEED-ZERO,NX-NXA,FIESTA,FIESTAEX,FIESTA2,PRIME,PRIME2,XX,STEPPRIME), una vez que hayas creado el step desde nuestro editor, el juego creará un archivo en la carpeta de la canción seleccionada con una extensión (*.EXT) que podrás enviarles a tus amigos. Tus amigos también deberán tener nuestros SonPacks.

Por ejemplo:

Si creaste un step Single 15 de la canción Cleaner de Fiesta EX basado en nuestro SongPack, el archivo de step (d15.ssc.ext) se localizará en la carpeta "Songs/09.FIESTA EX/1101 – Cleaner/"

https://youtu.be/h7i_jXwjpY



Nombre ▲	Tamaño	Modificado	Tipo
1101.MP3	2.63 MB	7/11/2019 21:26	Sonido en formato MP3
1101.png	311 KB	7/11/2019 21:26	Imagen PNG
1101_P.mpg	3.09 MB	7/11/2019 21:26	Clip de película
s15 - my first ucs - rahzel.ssc.ext	1.03 KB	29/05/2020 17:10	Archivo EXT

MUSICTRAIN

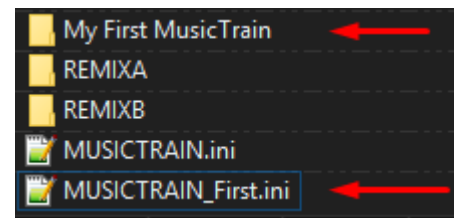
Crear una lista precargada para MusicTrain es muy fácil, solo recuerda seguir los pasos correctamente.

Requerimientos:

- Banner de previsualización: Resolución (464x264), Formato PNG/JPEG
- Audio: MP3/WAV/OGG Format, 12 segundos máximo.
- Video de previsualización (Opcional): Formato MPG/MP4 ,Resolución(640x360)
- Nuestro Pack de canciones (Recommended) o el pack de canciones que vas a compartir junto con tu lista.

Pasos:

- 1- Crea una carpeta dentro de la carpeta MUSICTRAIN en /Songs/ (El nombre de la carpeta se mostrará en juego)
- 2- Ingresa tus archivos (Banner,Audio, Video) en la carpeta
- 3- Crea un archivo un INI llamado MUSICTRAIN seguido de un sufijo (IE: musictrain_First.ini). Si no sabes como crear un archivo INI, abre el bloc de notas y guardar el archivo con una extension INI.



ESTRUCTURA DEL ARCHIVO MUSICTRAIN (Abre tu archivo Musictrain_First.ini):

```
[My First MusicTrain]      ← Folder Name
SONGS=11.PRIME/1403 - Latino Virus ← Song List
STEPS=d19 train           ← Step List
```

- El nombre de la carpeta debe estar bajo corchetes. Esta será la sección que será leída en juego. (Respetar las mayúsculas y minúsculas)
- La llave "SONGS" almacenará todas las canciones que se presentarán en la lista.
- La llave "STEPS" almacenará todos los steps que se jugaran basados en la lista de Songs

Para agregar más canciones y steps, debe usar una coma para separarlos.

```
[My First MusicTrain]
SONGS=11.PRIME/1403 - Latino Virus, 13.XX/1605 - 1949
STEPS=d19 train, d28
```

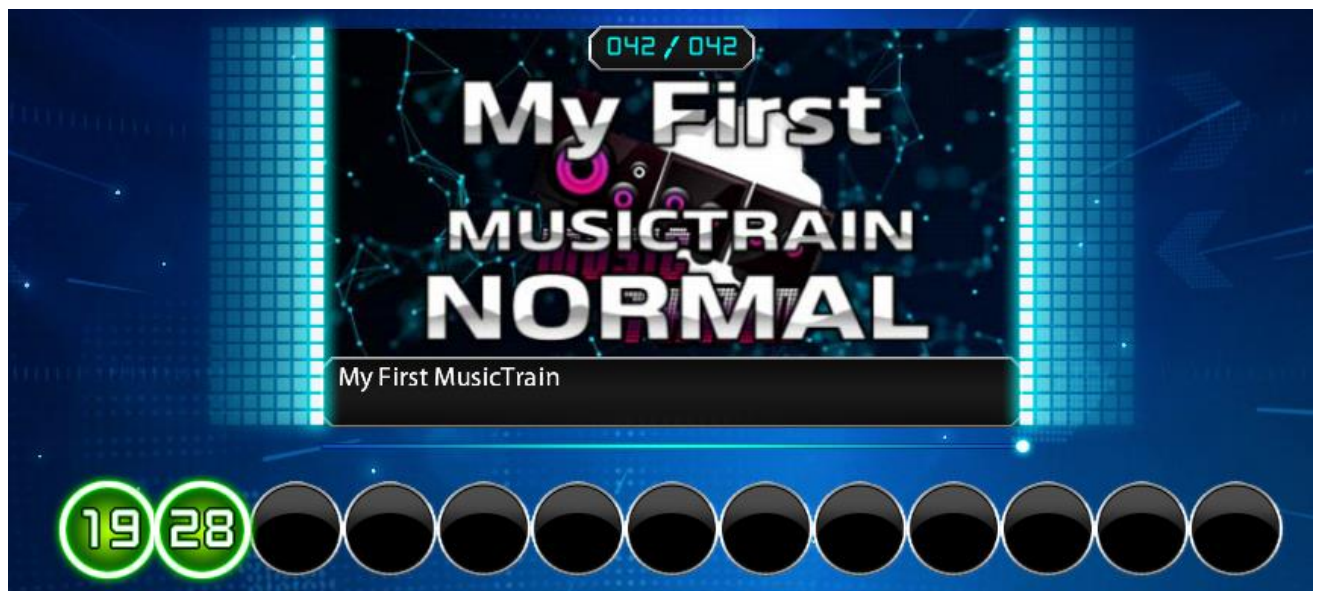
La llave SONGS debe tener como ruta, la Carpeta de grupo y la carpeta de canciones para funcionar correctamente. Por ejemplo, si deseas agregar la canción Desaparecer de XX, debes escribir entonces: 13.XX/16D0 – Desaparecer.

Si estas usando una canción personalizada, entonces debes escribir su ruta complete.

La llave STEPS debe tener el numero de dificultad y el tipo de step, adicionalmente también deberás especificar la etiqueta o label del step. Por ejemplo, si deseas agregar el Double 23, entonces tienes que escribir D23. Si en el caso necesitas que se especifique que es el UCS, entonces debes escribir D23 UCS.

Las canciones y los steps están ordenados manualmente, esto significa que si la primera canción de la llave de SONGS es Latino Virus, entonces la primera llave de STEPS debe ser un step valido de Latino Virus, así sucesivamente con las canciones que quieras agregar.

Este es el resultado de tu primer MusicTrain, si todo salió bien, entonces podrás jugar.



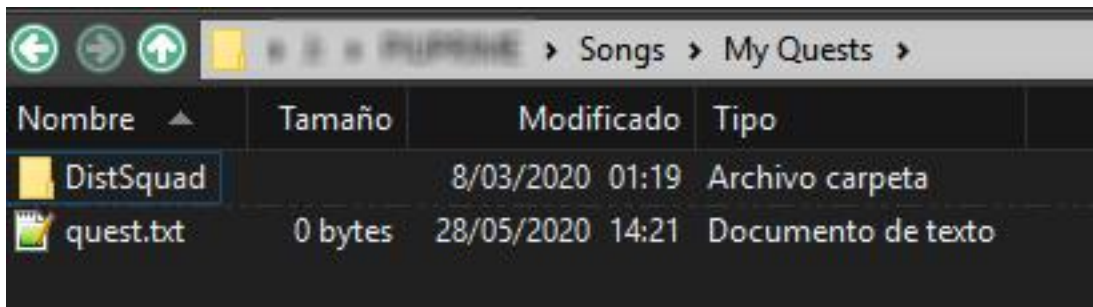
CANALES QUEST

Los canales Quest necesitan al menos conocimientos básicos en StepMaking, y LUA para funciones avanzadas.

Requerimientos:

- Charts (Archivos SSC) (Canciones y Steps)
- Multimedia (Audio, banner y videos de previsualización)

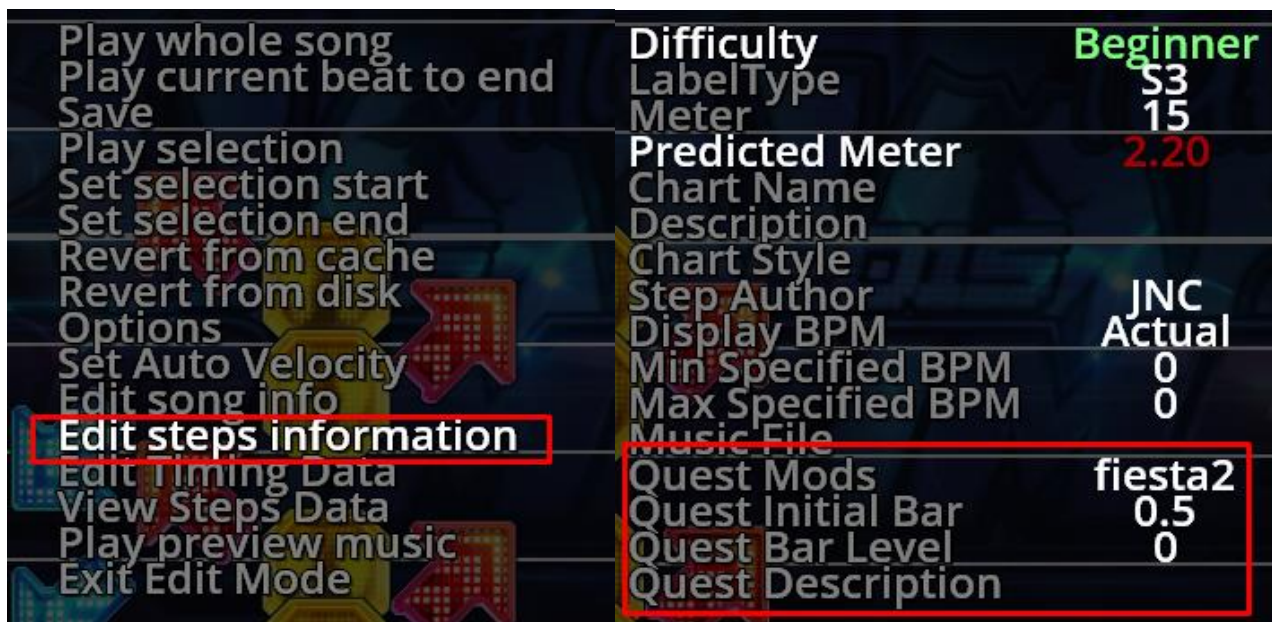
Primero que nada, deberás crear una carpeta de Grupo (Carpeta de canciones) y crear un archivo de texto vacío llamado quest, después de esto, tus canciones deberán ser creadas bajo esta carpeta.



El juego detectará esta carpeta de grupo como un Canal Quest

Tus steps deberán tener como etiqueta o LabelType basado en los Quest: S1, S2, S3 y S4, estos serán ordenados automáticamente en juego.

Bajo un canal de Quest, tendrás la opción de poder modificar la barra de vida, agregar una descripción previa y aplicar mods antes de iniciar la canción.



Quest Mods : Al escribirlos, debes separar los mods con una coma.

NoteSkins disponibles a usar:

aadmb,aadmr,aadmy,flower,old,easy,slime,canon,poker,music,nx,sheep,horse,dog,girl,fire,ice,wind,nxa,nx2,lightning,drum,missile,rebirth,basic,fiesta,fiesta2,prime2,xx

Mods Disponibles (También puedes usar #Attacks)

Boost, Brake, Wave, Expand, Boomerang, Drunk, Dizzy, Confusion, Mini, Tiny, Flip, Invert, Tornado, Topsy, Bumpy, Beat, XMode, Twirl, Roll, Rise, Hidden, HiddenOffset, Sudden, SuddenOffset, Stealth, Blink, RandomVanish, Reverse, Split, Alternate, Cross, Centered, Dark, Blind, Cover, RandomSpeed, Mirror, Backwards, SuperShuffle, Wide, Big, NXMode, UnderAttack, LeftAttack, RightAttack, Drop, Snake, ZigZag, ExtraJudgement, HardJudgement, VeryHardJudgement, UltraHardJudgement, JudgeReverse, HideJudge, breakoff

Quest Initial Bar, debe ser un valor desde 1000 a 1 (Basado en el QuestBarMax). Predeterminado es 500

Quest Bar Max, es el maximo de barra de vida, un valor alto implica mas dificultad para llenar la barra. El valor por defecto es 1000

Quest Description, Agrega una descripción previa por ejemplo: "SUPERA HASTA EL FINAL DE LA CANCIÓN".

En el caso de que desees aplicar una descripción multilenguaje, agrega @ para separarlo:

Ejemplo: "Survive until the end@Supera hasta el final de la cancion"

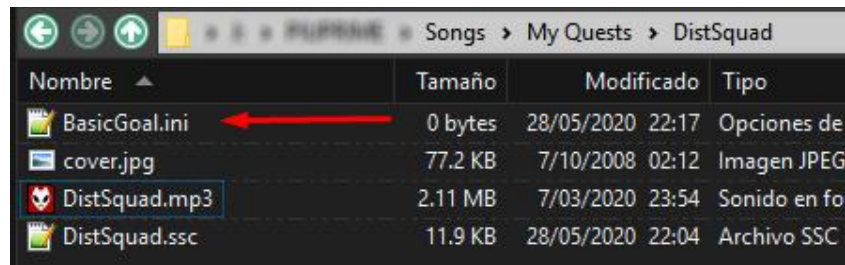
Información Extra, Agrega información extra como "Floor 1" utilizando el campo Artista.

Quest Goal:

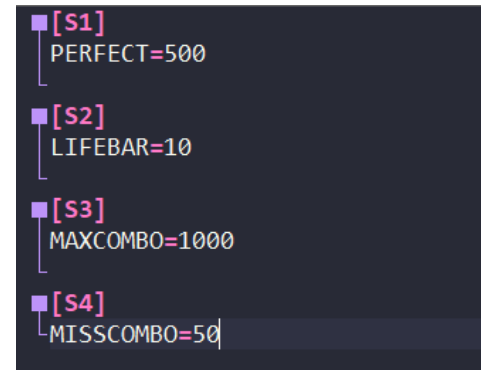
Todos los steps del canal Quest deben tener un Goal. Si no creas uno, al final de la canción obtendrás "Quest Failed" de esta manera nunca podrás completar una misión. Para solucionar esto, necesitas crear los requerimientos. Puedes usar LUA, INI o ambos.

SISTEMA INI:

Debes crear un archivo INI en la carpeta de la canción, llamado: BasicGoal.INI
(También puedes abrir el bloc de notas y guardar el archivo como BasicGoal.ini)



La estructura del archivo INI se separa en 4 secciones (Basados en los 4 Steps), S1, S2, S3, S4



Llaves permitidas (EN MAYUSCULAS SIEMPRE):

Las llaves están disponibles y son independientes para cada sección, estos son los requerimientos para completar el Step. Solo debes agregar las llaves que necesitas dar como requerimiento.

FLAG	: El unico valor es BREAKOFF, significa que se ha permitido el BreakOff.
PERFECT	: Cuantos perfects son necesarios para completar la mission.
GREAT	: Cuantos greats son necesarios para completar la mission.
GOOD	: H Cuantos goods son necesarios para completar la mission.
BAD	: Cuantos bads son necesarios para completar la mission.
MISS	: Cuantos miss son necesarios para completar la mission.
HEART	: Cuantos corazones son necesarios para completar la mission.
POTION	: Cuantos pociones son necesarias para completar la mission.
MINE	: Cuantos minas son necesarias para completar la mission.
ITEMS	: Cuantos items son necesarios para completar la mission.
VELOCITY	: Cuantos items de velocidad son necesarios para completar la mission.
HIDDEN	: Cuantos items/flechas ocultas son necesarias para completar la mission.
MISSCOMBO	: Cuantos Miss en Combo son necesarios para completar la mission.
MAXCOMBO	: Cuanta cantidad de Combo es necesaria para completar la mission.
LIFEBAR	: Cuanto porcentaje de vida es necesario tener antes de finalizar la canción.
SCORE	: Cuanta puntuación en total debes tener para completar la mission.
GRADE	: El grado final a conseguir. (SS,S,SBLUE,A,B,C,D,E,F)

Muchas llaves permiten " Mas (>) o Menos (<)". Si por ejemplo, deseas que en el STEP1, necesite sacar S Azul o menos, conseguir mas de 4 Pociones, 10 Items de velocidad, y menos del 65% de

barra de vida, y en el STEP2, conseguir mas o igual que 100 Corazones, sacar grado B, y 0 Greats, pero tiene como QuestMod breakoff .Entonces el resultado del Ini sería:

[S1]

GRADE=SBLUE,A,B,C,D,E,F

POTION=>5

VELOCITY=10

LIFEBAR=<64

[S2]

HEART=>100

GRADE=B

GREAT=0

FLAG=BREAKOFF

[S3]

[S4]

En el caso de que solo desees que la mision sea "Supera hasta el final de la canción", solo deja la sección del Step en blanco (Ejemplificado en el S3 o S4 de arriba).

SISTEMA LUA:

Esto es para usuarios avanzados, para funciones como contar GREATS y Sumarlos con PERFECTS, o que quisieras contar Noteskins. Primero que nada, deberás crear un archivo Lua en la misma carpeta de la canción llamado Goal.lua . Así mismo, tendrás que agregar una cadena al archivo SSC, en la sección de encabezado redireccionando al archivo Goal.

#FGCHANGES:-100.000=Goal.lua=1.000=0=0=1=====;

El archivo Lua deberá contener un ActorFrame y dentro de el un handle de evento GameplayFinish.

```
local t = Def.ActorFrame {
    GameplayFinishMessageCommand=function(self,params)
        local pnStageStats = STATSMAN:GetCurStageStats():GetPlayerStageStats(params.Player);
        pnStageStats:SetSuccess(true);
    end;
};
return t
```

Funciones disponibles desde pnStageStats:

```
pnStageStats:GetFailedAux();
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Heart");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Potion");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_HitMine");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Velocity");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Item");
```

```
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_W1")      <- Perfect
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_W2")      <- Perfect
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_CheckpointHit"); <- Perfect Hold
```

```
pnStageStats:GetTapNoteScores('TapNoteScore_W3');      <- Great
pnStageStats:GetTapNoteScores('TapNoteScore_W4');      <- Good
pnStageStats:GetTapNoteScores('TapNoteScore_W5');      <- Bad
pnStageStats:GetTapNoteScores('TapNoteScore_Miss')     <- Miss Tap
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_CheckpointMiss"); <- Miss Hold
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Heart");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Potion");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_HitMine");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Velocity");
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Item");
pnStageStats:MaxCombo();
pnStageStats:MaxMissCombo();
pnStageStats:GetCurrentLife();
pnStageStats:GetScore();
pnStageStats:GetGrade();
pnStageStats:MaxComboSkin("NOTESKIN")
pnStageStats:MaxMissComboSkin("NOTESKIN")
```

pnStageStats:GetTapNoteSkin("NOTESKIN", 'TapNoteScore_XXXX') <- Usa el parametron de TapNoteScore de arriba

"NOTESKIN" deberá ser reemplazado por las noteskins que has ingresado en el chart. Si usaste por ejemplo, la noteskin Prime2 bajo QuestMods y necesitas contarlos, deberás usar el parametron "default"

GetGrade() muestra el valor:

Grade_Tier1	: SS Dorada
Grade_Tier2	: S Dorada
Grade_Tier3	: S Azul
Grade_Tier4	: A
Grade_Tier5	: B
Grade_Tier6	: C
Grade_Tier7	: D
Grade_Tier8	: E
Grade_Tier9	: F

Por ejemplo, si los requerimientos del STEP1, es conseguir: PERFECT+GOOD+MISS = 100, conseguir una S Azul o mejor y 10 Corazones. Para STEP2, contar 10 Bads de flechas old o más, y contar 10 Miss de las flechas NXA o menos.

```
local t = Def.ActorFrame {
    GameplayFinishMessageCommand=function(self,params)
        local pnStageStats = STATSMAN:GetCurStageStats():GetPlayerStageStats(params.Player);
        local fail = pnStageStats:GetFailedAux();
        local iPerfects = pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_W1") +
                        pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_W2") +
        pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_CheckpointHit");
        local iHearts = pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_Heart ") ;
        local iGood = pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_W4") ;
        local iMiss= pnStageStats:GetTapNoteScores('TapNoteScore_Miss') +
pnStageStats:GetTapNoteScores("TapNoteScore_CheckpointMiss");

        local iOld = pnStageStats:GetTapNoteSkin("old", 'TapNoteScore_W5');
        local iNXA = pnStageStats:GetTapNoteSkin("nxa", 'TapNoteScore_Miss') +
pnStageStats:GetTapNoteSkin("nxa", 'TapNoteScore_CheckpointMiss');

        local Grade = pnStageStats:GetGrade();

        if params.Label == "S1" then
            local iTotal = iPerfects + iGood + iMiss;
            if (iTotal == 100 and (Grade == "GradeTier_3" or Grade == "GradeTier_2" or
Grade=="GradeTier_1")) and iHearts == 10 and not fail) then
                pnStageStats:SetSuccess(true);
            end;
        end;

        if params.Label == "S2" then
            if (iOld >= 50 and iNXA <= 10 and not fail) then
                pnStageStats:SetSuccess(true);
            end;
        end;
    end;
};
```

return t

Si hiciste todo correctamente, podrás jugar y completar tu quest sin problema

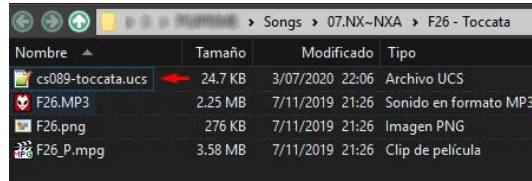


*.UCS Support

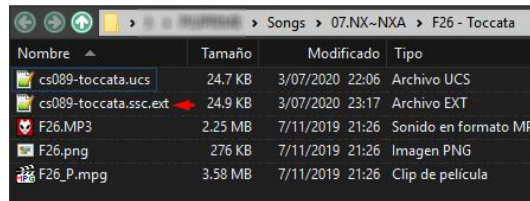
Estamos dando soporte a los archivos *.UCS convirtiendolos a nuestro formato de extension. Para evitar problemas, debes seguir estos pasos. Recuerda que los archivos .ucs no serán editados o borrados por el juego.

Uso recomendado :

1- Copia tu archivo *.ucs a la carpeta de la canción de referencia. (Ejemplo: Toccata de NX-NXA)



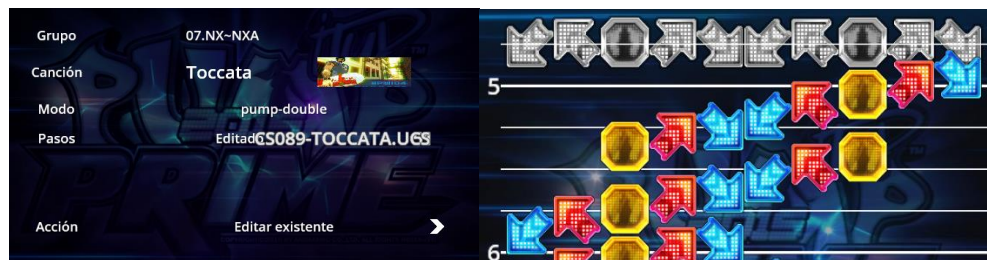
2- Inicia el juego. Una vez que la primera carga termine, el juego creará un archivo ssc.ext basado en tu UCS. Y desde ahora se usara esta extension en juego para el ucs convertido (*.ssc.ext), si no fue creado, 'Recarga Canciones' desde el menu de Stepmania.



3- Así es como se ve dentro del juego.



4- Abre el editor de StepPrime, y aquí podrás editar el chart, y también sus propiedades. Recuerda borrar el archivo *.UCS para evitar problemas de sobreescritura.



5- Después de estos pasos, ya podrías compartir el archivo ext.ssc a tus amigos.

WARNING:

- ssc.ext funcionará apropiadamente si tiene un *.ssc primario, ya que estos son solo extensiones. Pero incluso sin este ssc primario, el UCS convertido puede funcionar, pero estás advertido.
- Usarás esta característica bajo tu responsabilidad, recuerda que puedes abrir estos archivos con el block de notas, así que adelante y diviértete!
- El "Efecto" GhostHold no está soportado y será tomado como Holds.