

AFT PARA TONTOS

Documento escrito por ManMan con ayuda de la [comunidad](#). Gracias a somewhatlurker, nas y Thatrandomlurker por su ayuda con la hoja de especificaciones mínimas, junto con sugerencias generales. Agradecimientos adicionales a SupaHas por proporcionar imágenes y escribir la parte online de este documento, a Mikudaze por las imágenes adicionales, a Holiday por escribir la sección de adición de canciones y la sección de atajos de la UPDC, y a Brogamer por hacer la lista de canciones. Todas las herramientas y tutoriales descritos aquí pertenecen a sus respectivos creadores listados. (Última edición 30/09/2020)

La traducción al español de este documento fue hecha a máquina. Debería ser lo suficientemente fiable en su mayor parte, pero no será perfecta. Además, algunas imágenes no fueron convertidas aquí. Aún así, le recomiendo que mire el documento original si puede. Pero si este es su único medio para leerlo, entonces por favor tenga en cuenta que no es perfecto. Gracias.

Prefacio

Antes de comenzar, me gustaría enfatizar el hecho de que deberías LEER [EL WIKI ANTES DE PREGUNTAR ALGUNA COSA EN #help](#). Cualquier error que provenga de no leer el [wiki](#) es enteramente tu culpa. Además, asegúrese de que cumple con los requisitos previos para su ordenador, que pueden ser conseguir todas las dependencias y/o conseguir el software apropiado para que la AFT funcione correctamente en su ordenador. Este documento pretende ser un punto de acceso a las preguntas frecuentes (FAQ), con el fin de disminuir el tráfico de [#help](#) de la gente con problemas que podrían ser resueltos muy fácilmente. Esto se actualizará a medida que surjan más preguntas de ese calibre. También me gustaría usar esto para recordar a la gente que lea las reglas de los servidores antes de preguntar cualquier cosa. Las preguntas relacionadas con la piratería y dónde obtener ilegalmente un volcado de [Insertar juego aquí] están prohibidas y no serán respondidas aquí. Utiliza Google. Y para terminar, un recordatorio para editar todos y cada uno de los archivos .txt/.ini asociados a este juego usando Notepad++, de lo contrario la codificación se romperá y el archivo no funcionará. A menos que sepas lo que estás buscando, lee todo el documento. Gracias.

Requisitos previos de hardware (mínimo)

También conocido como, "¿Puede mi PC ejecutar este juego?". Esto asume que los últimos controladores utilizables están instalados, y que tienes Windows 10.

Probablemente puedas ejecutarlo con especificaciones más bajas, pero no esperes un buen FPS. Este es el mínimo para 720p 60 FPS. Si algo no está en la lista de las otras categorías de GPU, puedes asumir que es lo mismo que la categoría de Nvidia.

Tengan en cuenta que esto probablemente se actualizará con el tiempo. (Última actualización 26/09/2020)

GPUs de Nvidia (opción recomendada)

CPU: Intel Core Duo, o cualquier i3, (3220 3.30 GHz recomendado.) o un Ryzen 3 1200

Memoria: 2 GB de RAM

HDD: 30GB

GPU: GTX 650 1GB DDR5

Drivers: 446 (si quieres que las películas no se estrellen.)

GPU [AMD](#) (Más intensivo en CPU cuando se ejecuta 3D, algunas canciones pueden no funcionar tan bien, a pesar de cumplir con los requisitos mínimos.)

Esto se debe a un cuello de botella al subir las texturas.

GPU: RX 560, o RX 5300+ ([las películas no funcionan correctamente en los navi](#))

Memory: 4GB RAM

Drivers: Último

GPU de [Intel](#) (Advertencia: **NO TIENE 3D**, requiere [parcheo](#) para 2D.)

HDD: 30 GBs (4.5 GBs, if you delete every 3D asset in the game)

GPU: Intel HD 4400

Memory: 4GB RAM

CPU: Núcleo i3 4005 o posterior

Drivers: Último

Divalmgui (64x, a menos que esté en PDA) y [BC5Begone](#)

Proceso de instalación

- Consigue un volcado de trabajo de AFT 7.10, preferiblemente con los mdatos oficiales incluidos (M215 - M270)
- Descargue [PD-Loader](#), preferiblemente la última [versión inestable](#). (Asegúrese de tener todas las dependencias listadas en la wiki) **NO USE DIVA LOADER.**
- Instale el PD-Loader arrastrando y soltando su contenido en su carpeta raíz AFT (en la que está el diva.exe)
- Descargue e instale cualquier parche que esté construido para su GPU AMD (parche 3D) [Intel](#) (parche 2D, parche 3D no disponible actualmente para los usuarios de Intel)
- Abre AFT usando diva.exe, y espera hasta que el juego termine de instalar los datos extendidos. (Puede tardar de 1 a 15 minutos, dependiendo del hardware.)

P: ¡Recibí [este mensaje](#)! ¿Qué significa?

R: Significa que descargaste el código fuente del PD-Loader, en lugar de una versión compilada. Por favor, sólo descargue desde la página de 'Releases', o en la sección de 'Artefactos' del enlace Appveyor.

P: ¿Cómo puedo parchear para las GPU de Intel?

R: Instalar [BC5Begone](#) y [Divaimgui](#) inestable (64x), establecer intel = 1/
establecer disableSprShaders = 1 en graphics.ini, y luego usar el parche de BC5Begone.

—FAQ—

Errores comunes

Error: Error 126

Solución/Causa: Causado por no tener las dependencias necesarias establecidas en el PD-Loader's Quick Start. Por favor, eche otro vistazo a la wiki y asegúrese de que tiene todos los requisitos previos cumplidos.

Error: Error 0800 (Online)

Solución/Causa: Causado por no ejecutar start.bat en el modo de administrador.

Puede hacerlo haciendo clic con el botón derecho del ratón y luego haciendo clic en "Ejecutar como administrador". Ten en cuenta que necesitarás privilegios de administrador en tu ordenador.

Error: Error 0949 (Keychip not found)

Solución/Causa: Esto se debe a que no tiene instalado el PD-Loader o a que los plugins dan el error 126. Por favor, hágalo como se indica en la sección de [proceso de instalación](#).

Error: Error RTFM (See README.txt)

Solución/Causa: Causado por la descarga del código fuente del PD-Loader. Por favor, sólo descargue la versión estable compilada en la sección 'Releases', o la versión inestable compilada en la sección 'Artefactos' de la página Appveyor.

Errores comunes (online)

Error: NET PARAM NG

Solución/Causa: La IP del servidor es inválida. Para solucionarlo, abra "segatools.ini" con cualquier editor de texto y cambie la dirección IP para que se ajuste correctamente al servidor deseado. En caso de que quieras jugar en el servidor de sam_nyaa, que es de lejos el más popular, cambia "allnet.ddns.net" por "ea.msm.moe".

Error: "＊前回のプレイが正常に終了していませんしばらく待ってから、もう一度お試しください"

Solución/Causa: La sesión online terminó inesperadamente. Para "desbloquearte", dirígete a la configuración de tu perfil en Aqua Net, y pulsa el botón "Unlock me!". Alternativamente, espera cinco minutos. El texto se traduce como "La última sesión de juego no terminó normalmente. Espera un poco y vuelve a intentarlo". Esto también puede deberse a que el servidor tiene problemas de conexión.

Error: TOUCH PANEL NG

Solution/Cause: Abre segatools.ini y asegúrate de que está configurado como el ejemplo de abajo. Esto significa que tendrás que lanzar "start.bat" como administrador cada vez que quieras jugar con la funcionalidad adecuada del panel táctil.

```
[vfs]
amfs=.\\
appdata=.\\
;habilitar=0
```

Asuntos generales

Q: ¿Por qué mi juego se queda en una pantalla blanca y luego se cierra?

R: Esto es normal, excepto por la parte del choque. Sólo espera, y el juego debería

arrancar en una pantalla similar a [ésta](#).

P: ¿Qué hago en [esta pantalla](#)?

A: Tap the screen to play the game. If this does not work, make sure emulated mouse input is turned on in the PD-Loader settings. Additionally, pressing Enter should work as well.

Q: ¿Por qué las películas de canciones como Catch The Wave (parte del paquete de canciones de M39 de SwigS-27) son más lentas que las animaciones de personajes?

A: Deshabilitar el 'Framerate Manager'.

mdata

Q: Can you play the game without the official mdata? (M215 - M270)

R: Sí, pero te faltarán canciones y módulos añadidos por dichos mdatos, como Sand Planet y 1925.

Q: ¿Cómo desactivo los mods instalados con mdata?

R: O bien renombrarlos a algo que no se ajuste al criterio de 'Cuatro caracteres ascii, comienza con una M mayúscula' (como añadiendo un _ al comienzo del nombre de la carpeta), eliminar la carpeta de mdata correspondiente para el mod, o moverlo fuera de la carpeta de mdata.

P: ¿Qué es mdata?

R: Son carpetas que le dicen al juego qué activos usar. Piensa en ello como si le dieras al juego piezas de LEGO, y luego le dijeras cómo ensamblarlas. Son útiles para el modding, ya que se pueden añadir y quitar fácilmente, sin necesidad de cambiar constantemente los archivos de la rom.

P: ¿Por qué no funciona este mdata?

R: mdata trabaja en una jerarquía. El mdata con el valor más bajo se usará en lugar del más alto, si hay información conflictiva. Sin embargo, la regla general es: (algunos) caracteres especiales, números, letras (mayúsculas), letras (minúsculas).

Consulte [este gráfico](#) para obtener información más precisa.

Q: What does mdata stand for?

R: A pesar de lo que puedas pensar, mdata no significa metadatos. mdata significa montar datos.

P: ¿Cómo instalo los mods?

R: Como es el caso de la mayoría de los mods, se instalan normalmente con sólo arrastrar y soltar una carpeta en la carpeta mdata, y reemplazar la carpeta de su

[banco de datos](#) en ram borrándola, y luego arrastrando y soltando la proporcionada en dicho mod. Ten en cuenta que no todos los mods son compatibles entre sí. Sin embargo, la mayoría de los mods son compatibles con [el paquete de canciones del M39](#) de SwigS-27. Por lo general, es una buena regla general comprobar si un mod que te interesa es compatible con tus otros mods, ya sea leyendo la entrada proporcionada, o preguntando al creador. **(Ten en cuenta que Mix Edition no es compatible con ningún mod actualmente, y no lo indica, lo que puede llevar a confusión. Sin embargo, Mix Edition añade la mayoría de las canciones del paquete de canciones del M39, entre otras cosas).**

Q: Does mdata work if it's outside of the same folder as diva.exe?

R: **No**, a menos que parchees el exe para hacerlo, o uses algo como [Link Shell](#) para enlazar manualmente con los mdatos.

Parches ingleses

Nota

Hay bastantes parches ingleses por ahí, y **la mayoría de ellos no son compatibles con los mods más populares**. Es por eso que no debes esperar que los parches en inglés funcionen con ningún mod, a menos que se indique explícitamente que lo hará, en la página de descarga del mod. También es una buena práctica comprobar en qué versión estaba el mod, cuando era compatible con el parche en inglés, ya que cualquier otra actualización del mod podría haber roto la compatibilidad, a menos que el propio parche se haya actualizado para arreglar la compatibilidad, o si alguien hizo un mod que lo haga. Sólo usa un parche en inglés si estás de acuerdo con los posibles errores derivados del uso, si usas mods compatibles con tu parche en inglés, o si juegas sin ningún mod fuera del parche en inglés. Renombrar los mdatas puede arreglar los problemas de compatibilidad pero no está garantizado. Si necesitas ayuda para navegar por los menús en japonés, consulta la categoría Navegación de menú.

P: ¿Cómo puedo instalar un parche de inglés?

R: Depende del tipo de parche inglés que sea. Sin embargo, el tipo más común es el tipo mdata, que puede ser instalado como normal. Sin embargo, si hay un archivo .p, lo agregaría a la carpeta de "parches" de su instalación AFT, y lo habilitaría o deshabilitaría en la configuración del PD-Loader.

Paquetes de canciones

Q: ¿Cómo instalo un paquete de canciones?

R: Añade los mdatos del paquete de canciones a tu propia carpeta de mdatos, y luego borra la carpeta llamada "banco de datos" en tu carpeta de ram, donde luego la reemplazarás con el banco de datos proporcionado por el paquete de canciones. Ten en cuenta **que si un paquete de canciones no tiene una carpeta de banco de datos, lo más probable es que utilice gm_pv, en cuyo caso no es necesario reemplazar el banco de datos.**

Q: ¡Algunas/todas las canciones de un paquete de canciones no aparecen!

R: Pulsa F1 y comprueba si la(s) canción(es) aparece(n) en "Información PV". Puedes averiguar el ID de la canción leyendo la lista pv_db proporcionada por el paquete de canciones. Si no hay ninguna, entonces ese es el problema. Si tu canción no aparece en "Información de PV", entonces es un problema con la entrada de la canción en el pv_db de tu paquete de canciones. Si aparece, pero está gris, significa que es un problema de banco de datos/gm_pv. Si la canción aparece en "Información PV" pero con todas las dificultades como "00000000...", entonces esto significa que el juego no pudo encontrar el archivo gráfico para dicha dificultad en el files— lo que implica un problema con el pv_db, o un problema con el nombre, ambos de los cuales deberían ser fácilmente solucionables. Además, asegúrate de que sólo tienes un juego de datos de PvList (PvList0-4), y que añades la dificultad de tu canción a la correcta. PvList0 - EasyPvList1 - NormalPvList2 - HardPvList3 - ExtremePvList4 - Encore (sin usar)

P: ¿Cómo abro PvList files?

: Primero tienes que cambiar su formato usando [la PD Tool de korenkonder](#), y luego editarlo usando Notepad++. Asegúrate de volver a cambiar el formato una vez que hayas terminado.

Q: How do I make my own song?

R: Utiliza la aplicación [UPDC](#) de Samyuu (Comfy Studio soon :)) para hacer tus propios charts personalizados, y guárdalos como un archivo DSC/AFT en el menú "Save as...".

Añadir canciones personalizadas

Si necesita convertir un gráfico PPD a un script .dsc, por favor consulte [PPDCancer](#) o [AFTCancer#](#). Si estás creando un gráfico completamente *nuevo*, entonces usa UPDC/Proyecto Autismo, de Samyuu. [Esto se puede encontrar aquí.](#) También puede encontrar los atajos para UPDC [aquí](#).

Convertir el banco de datos (.dat)

- Ejecute PD_Tool. Presione 6, luego 3 (a partir del 26/09/2020). Se abrirá una pestaña para que pueda seleccionar un archivo.
- Ve a tu carpeta diva.exe, abre la carpeta ram y luego abre la carpeta del banco de datos. Aquí verás PVList0 - 4
- Haga doble clic en uno de ellos (Excepto PVList4). Esto creará un archivo de texto .json.

Introducir una entrada de PV (Este tutorial utiliza el ID de PV 900).

- Abre el archivo .json con el notepad++
- Desplácese hacia abajo hasta la parte inferior e inserte en la entrada.

```
"ID": 900,  
"StartShow": 20200715
```

Asegúrate de que el final del archivo .json se vea algo [como esto](#).

IMPORTANTE: LOS BRACKETS DEBEN SER ASÍ.

- Guarda el archivo .json.

Convirtiendo el .json de nuevo en .dat

Paso 1: Eliminar la vieja PVList.dat (La que convertiste en .json)

Paso 2: Abrir PD_Tool de nuevo. Presione 6, luego 3. Esto abrirá una pestaña para que pueda seleccionar un archivo.

Paso 3: Ve a tu carpeta diva.exe, abre la carpeta ram, y luego abre la carpeta del banco de datos.

Paso 4: Haga doble clic en su archivo .json. Esto convertirá el archivo .json en .dat de nuevo. (Revisa tu entrada de nuevo si no te permite convertirlo en .dat)

Añadiendo la canción

Notas importantes antes de empezar: Las entradas están en orden alfabético. Además, consulte la [sección del paquete de canciones](#) para familiarizarse con la edición de la base de datos y la resolución de problemas.

- Abre mdata_pv_db usando notepad++ y luego desplázate hasta el fondo.
- Copie esta entrada y péguela allí.

```
#(this doesn't matter)
pv_900.bpm=132
#(Change these to whatever SFX you want.)
pv_900.chainslide_failure_name=slide_ng03
pv_900.chainslide_first_name=slide_long02a
pv_900.chainslide_sub_name=slide_button08
pv_900.chainslide_success_name=slide_ok03
pv_900.date=202001001
pv_900.difficulty.attribute.original=1
pv_900.difficulty.attribute.slide=1
pv_900.difficulty.easy.0.edition=0
pv_900.difficulty.easy.0.level=PV_LV_01_5
pv_900.difficulty.easy.0.level_sort_index=50
pv_900.difficulty.easy.0.script_file_name=rom/script/pv_900_easy.dsc
pv_900.difficulty.easy.0.script_format=0x15122517
pv_900.difficulty.easy.0.version=1
pv_900.difficulty.easy.length=1
pv_900.difficulty.encore.length=0
pv_900.difficulty.extreme.0.edition=0
pv_900.difficulty.extreme.0.level=PV_LV_09_0
pv_900.difficulty.extreme.0.level_sort_index=80
pv_900.difficulty.extreme.0.script_file_name=rom/script/pv_900_extreme.dsc
pv_900.difficulty.extreme.0.script_format=0x15122517
pv_900.difficulty.extreme.0.version=1
pv_900.difficulty.extreme.length=1
pv_900.difficulty.hard.0.edition=0
pv_900.difficulty.hard.0.level=PV_LV_08_0
pv_900.difficulty.hard.0.level_sort_index=20
pv_900.difficulty.hard.0.script_file_name=rom/script/pv_900_hard.dsc
pv_900.difficulty.hard.0.script_format=0x15122517
pv_900.difficulty.hard.0.version=1
pv_900.difficulty.hard.length=1
pv_900.difficulty.normal.0.edition=0
pv_900.difficulty.normal.0.level=PV_LV_04_0
pv_900.difficulty.normal.0.level_sort_index=80
pv_900.difficulty.normal.0.script_file_name=rom/script/pv_900_normal.dsc
pv_900.difficulty.normal.0.script_format=0x15122517
pv_900.difficulty.normal.0.version=1
pv_900.difficulty.normal.length=1
```

```

pv_900.hidden_timing=0.3
pv_900.high_speed_rate=3
#(add your lyric(s) here)
pv_900.lyric.001=
pv_900.motion.01=CMN_POSE_DEFAULT_T
pv_900.movie_file_name=rom/movie/pv_900.mp4
#(change to BACK to have movie play behind characters)
pv_900.movie_surface=FRONT
# change to whatever character you want. (MIK, RIN, LEN, LUK, MEI, KAI)
pv_900.performer.0.chara=MIK
#(change this to the module ID that you want as the default for the pv)
pv_900.performer.0.pv_costume=1
#(change this if the character shows up in the song as a character or not)
pv_900.performer.0.type=VOCAL
pv_900.performer.num=1
#(how long it will play in the song select screen, in seconds)
pv_900.sabi.play_time=120
#(when it starts playing in the song select screen, in seconds)
pv_900.sabi.start_time=0
#(change this to whatever SFX you want)
pv_900.se_name=05_button5
pv_900.slide_name=slide_se13
pv_900.slidertouch_name=slide_windchime
pv_900.song_file_name=rom/sound/song/pv_900.ogg
#(display name)
pv_900.song_name=NAME
#(alphabetical sorting name)
pv_900.song_name_reading=NAME
#(credits)
pv_900.songinfo.arranger=NAME
pv_900.songinfo.illustrator=NAME
pv_900.songinfo.lyrics=NAME
pv_900.songinfo.music=NAME
pv_900.sudden_timing=0.6

```

- Guarda el archivo.
- Pon tu .dsc en la carpeta de los guiones (crea uno si no tienes la carpeta), pon tu .mp4 en la carpeta de las películas (crea uno si no tienes la carpeta, pon el .ogg en la carpeta de las canciones (dentro de la carpeta de los sonidos, crea uno si no tienes la carpeta)
- Comprueba el nombre del archivo y asegúrate de que coincide con el nombre que hay dentro de tu mdata_pv_db. (por ejemplo: Si el nombre de tu canción es pv_900.ogg en mdata_pv_db, el archivo .ogg que hay dentro de tu carpeta de canciones DEBE llamarse pv_900.ogg)
- Busca la canción en el juego.

Añadirá toda esta información al pv_db de los mdata con la mayor prioridad.
ASEGÚRESE DE QUE LOS IDENTIFICADORES **NO CONFLICTEN**, y asegúrese de no usar el ID 999 del PV.

Q: ¿Funciona el databank con pv_db?

R: No, necesitarás editar gm_pv_list_tbl para usar pv_db. El banco de datos usa mdata_pv_db.

P: ¿Funcionará esto con el [MOD]?

R: Si quieres que esto funcione con [MOD], usa el mdata_pv_db de [MOD]/rom.

Añadiendo Sprites 2d a una canción

- Ve a rom/2d y consigue un archivo spr_sel
- Abrirlo en MMM
- Ve a "Texturas" y exporta tanto la que tiene el logo de la canción, como la que tiene el arte de la portada/álbum. (EXPORTAR NORMALMENTE)
- Edítalos para que contengan el arte de tu canción en el software de edición de fotos de tu elección
- Asegúrate de que el arte está al revés, o de lo contrario el juego los mostrará como al revés en el juego.

- Haz una copia de cualquier archivo spr_sel en rom/2d, y luego reemplaza las texturas con las tuyas propias
- Arrastra tu archivo spr_sel modificado a la carpeta 2d de tu mdata
- Renombrarlo para que tenga el id de su canción
- [Descargue](#) el convertidor [de base de datos de](#) Skyth
- Arrastra y suelta el spr_db de una carpeta de mdata o de tu carpeta de rom en ella
- Edita el archivo resultante usando Notepad++
- Vaya al final de la página y añada lo siguiente;

```
<SpriteSetInfo>
  <Id>281000</Id>
  <Name>SPR_SEL_PV900</Name>
  <FileName>spr_sel_pv900.bin</FileName>
  <Sprites>
    <SpriteInfo>
      <Id>281001</Id>
      <Name>SPR_SEL_PV900_SONG_BG900</Name>
      <Index>0</Index>
    </SpriteInfo>
    <SpriteInfo>
      <Id>281002</Id>
      <Name>SPR_SEL_PV900_SONG_JK900</Name>
      <Index>1</Index>
    </SpriteInfo>
    <SpriteInfo>
      <Id>281003</Id>
      <Name>SPR_SEL_PV900_SONG_LOGO900</Name>
      <Index>2</Index>
    </SpriteInfo>
  </Sprites>
  <Textures>
    <SpriteTextureInfo>
      <Id>281004</Id>
      <Name>SPRTEX_SEL_PV900_MERGE_BC5COMP_0</Name>
      <Index>0</Index>
    </SpriteTextureInfo>
    <SpriteTextureInfo>
      <Id>281005</Id>
      <Name>SPRTEX_SEL_PV900_MERGE_D5COMP_0</Name>
      <Index>1</Index>
    </SpriteTextureInfo>
  </Textures>
</SpriteSetInfo>
```

Asegúrate de añadir la cantidad correcta de espacios, y de cambiar el ID y el PV[NÚMERO] de esta entrada para que se ajuste a tu canción. El ID no matter

- puede ser cualquier ID, siempre y cuando no sea usado por otra canción. El PV[NÚMERO] tiene que coincidir con tu canción.
- Recompila el archivo arrastrándolo y soltándolo en el DatabaseConverter de nuevo
- Borra el viejo archivo spr_db y coloque el nuevo en su lugar
- Si lo hiciste bien, ¡funcionará!

Añadiendo letras a las canciones

Método WebVTT

- Descargue el Nas' [Script Editor](#) y todas sus dependencias necesarias (asegúrese de añadirlas a la misma carpeta que el .exe)
- [Crear subtítulos](#) en [VTT Creator](#) (soporta videos y archivos de audio) y exportar como SRT o WebVTT
- Añade la letra al mismo pv_db en el que está tu canción.
- Abre el Editor de Guiones y carga en el archivo .dsc de tu canción (usando el formato dsc correcto para el juego para el que estás editando)
- Copia y pega la entrada pv_db de tu canción en la pestaña 'pv_db' del Editor de Guiones
- Ve a 'Lyrics' e 'Importar WebVTT...', y carga tu subtítulo exportado.
- (Opcional) Copia de seguridad original .dsc
- Exporta el .dsc (usando el formato .dsc correcto para el juego que estás editando)

Método manual

- Descargue el Nas' [Script Editor](#) y todas sus dependencias necesarias (asegúrese de añadirlas a la misma carpeta que el .exe)
- Añade la letra al mismo pv_db en el que está tu canción.
- Abre el Editor de Guiones y carga en el archivo .dsc de tu canción (usando el formato dsc correcto para el juego para el que estás editando)
- Consigue la marca de tiempo de donde quieres colocar la letra (en nanosegundos, en orden alfabético)
- Add
TIME([TIMESTAMP]);
LÍRICA[NÚMERO], -[COLOR];
- (Opcional) Copia de seguridad original .dsc
- Una vez hecho, exporta el .dsc (usando el formato correcto de dsc para el juego que estás editando)

Notas

- El color para el blanco sería -1. Sin embargo, eres libre de experimentar con otros números para ver los diferentes colores disponibles.
- Asegúrate de terminar cada comando con un ';', de lo contrario el juego lo ignorará.
- El número de la letra para hacer desaparecer la última letra de la pantalla es 0, o puedes asignarla a una letra vacía, o incluso usar -1.

Controles para el UPDC (Proyecto Autismo)

MODO DE COLOCACIÓN DE NOTAS:

W - Triángulo

A - Cuadrado

S - Cruz

D - Círculo

Q - Deslizador izquierdo

E - Deslizador derecho

Z - Moverse a la izquierda en la línea de tiempo

C - Moverse a la derecha en la línea de tiempo

R - Cambiar entre notas

I - Barajar entre notas

1 - Cambiar entre las pestañas de la izquierda

2 - Cambiar entre las pestañas de la derecha

3 - Cambio a la División 1/12

4 - Cambio a la 1/16ª División

5 - Cambiar a la 1/24ª División

6 - Cambio a la División 1/32

7 - Cambio a la División 1/48

8 - Cambio a la División 1/64

9 - Cambio a la División 1/96

+ - Ampliar la línea de tiempo

- - Alejarse de la línea de tiempo

Barra espaciadora - Canción de inicio/detención

F1 - Cambiar el desplazamiento de la canción

F2 - Cambiar el bpm de la canción en el punto seleccionado

F3 - Cambiar la firma de tiempo en el punto seleccionado

F4 - Establecer el final de la canción en el punto seleccionado

F5 - Ahorro rápido

F8 - Cambiar a modo de prueba de juego/modo de colocación de notas sin parar

F9 - Prueba de juego desde el principio / parada de prueba de juego
F10 - Prueba de juego/Parar la prueba de juego en el punto seleccionado
F11 - Modo de pantalla completa
F12 - Menú de depuración
Right shift - Película de conmutación
Entrar - Confirmar / Confirmar nota(s) pegada(s)
Esc - Cancelar
Shift + W/A/S/D - Notas hold
Ctrl + Q/E - Crear deslizadores largos en la línea de tiempo resaltada
Shift + Q/E - Crear largos deslizadores en tiempo real
Ctrl + W/A/S/D - Crear notas en cada línea del área seleccionada

Notas especiales (Pase el cursor sobre la nota para aplicarla):

Ctrl + Shift + F - Rainbow Note

F - Gire un control deslizante para crear un control deslizante de la misma cara entre la nota de sostenido y la normal.

MODO DE CONTROL (Presione TAB para cambiar):

W - Mover la nota seleccionada hacia arriba

A - Mover la nota seleccionada a la izquierda

S - Mover la nota seleccionada hacia abajo

D - Mover la nota seleccionada a la derecha

P - Muévase a la nota de la izquierda

E - Muévete a la nota de la derecha

Z - Moverse a la izquierda en la línea de tiempo

C - Moverse a la derecha en la línea de tiempo

R - Invertir el ángulo de entrada de la(s) nota(s) seleccionada(s)

H - Voltar la(s) nota(s) seleccionada(s) horizontalmente

J - Voltar verticalmente la(s) nota(s) seleccionada(s)

F - Mover la(s) nota(s) seleccionada(s) al cursor

Desplazamiento - \pm el ángulo de entrada de las notas seleccionadas

Manteniendo el botón central del ratón - Cambiar la posición de la(s) nota(s) basada(s) en la nota anterior

Manteniendo el clic derecho - \pm ángulo de entrada al cursor

Mayúsculas + Mantener clic derecho - ± 5 ángulo de entrada al cursor

Manteniendo el clic izquierdo - Mover la(s) nota(s) seleccionada(s)

Ctrl + Desplazamiento del ratón - \pm Amplitud de la(s) nota(s) seleccionada(s)

Mayúsculas + Desplazamiento del ratón - \pm Frecuencia de la(s) nota(s) seleccionada(s)

Ctrl + Mayúsculas + Desplazamiento del ratón - \pm Distancia de la(s) nota(s) seleccionada(s)

MODO DE PRUEBA DE JUEGO (F8 F9, F10 para conmutar):

Barra espaciadora - Iniciar/Pausar canción

Entrar - Reiniciar canción

Cambio a la derecha - Rejilla de conmutación

+ - Aumentar el brillo del fondo

- -Disminuir el brillo del fondo

TAB - Mostrar información

Botón de desplazamiento/ratón izquierdo en la barra inferior - Cambiar el punto de inicio del modo de prueba de juego

Navegación del menú

P: ¿Qué hago en [esta pantalla](#)?

R: Presionar el cuadrado te llevará al modo "Juego de invitados". Esto te permite jugar normalmente, sin embargo, los datos de los jugadores como las puntuaciones y los niveles no se guardarán en un servidor. En su lugar, se guardarán en la carpeta de "plugins", si tienes activado el "Guardar puntuación". Además, no subirás de nivel en este modo. Sin embargo, puedes cambiar tu nivel editando playerdata.ini con el Bloc de notas++. Debería ser bastante intuitivo. Presionar el triángulo le llevará a la pantalla de deslizamiento de la tarjeta; **esto no hará nada a menos que esté jugando AFT en línea usando Segatools**. Mantenga presionada la tecla Enter por alrededor de un segundo, si está usando Segatools y está en línea, para conectarse a su cuenta de jugador, la cual está almacenada en DEVICE/felica.txt. (Haga una copia de seguridad en algún lugar, de lo contrario perderá el acceso a su cuenta. Puede ser restaurada hablando con un administrador del servidor al que está conectado, pero esto es un inconveniente, así que trate de evitarlo). Jugar online significa que subes de nivel, y que todos tus datos de jugador se almacenan en un servidor, junto con permitirte tener acceso a características como 'Rivales', y tablas de clasificación. Después de esto (independientemente de si seleccionaste invitado o carta) el [siguiente menú tiene dos botones](#). Haciendo clic en el triángulo te llevará al modo protegido, donde sólo tienes una jugada que no puedes perder y puedes ver los PV. Haciendo clic en cuadrado te llevará al modo regular donde tienes 2 o 3 jugadas (que pueden ser ampliadas con 'Número de etapas' en el PD-Loader) que puedes fallar y no puedes ver los PVs. (Ten en cuenta que usar 'Número de etapas' en la configuración del PD-Loader mientras

estás en el modo de juego de cartas (en línea) significa que **cualquier canción que reproduzcas después de la cuenta de reproducción de canciones por defecto del servidor no será cargada en el servidor.**)

Lista de canciones (inglés/japonés)

Nombres del Proyecto DIVA Future Tone, información del [Wiki de DIVA](#).

Sólo incluye el juego de base + mdata + M39, ordenado por nombre.

Cómo jugar en línea

(Texto de color para indicar los botones)

- Tenga una copia reciente de AFT 7.10 con un ejecutable limpio. Esto significa que no funcionará si usas el pre-patch que viene con el Diva Loader/antiguo PD-Loader. También necesitará una copia del PD-Loader con Segatools, que puede encontrar [aquí](#). (Tenga en cuenta que el PD-Loader puede ser actualizado una vez que la instalación en línea haya terminado).
- Al igual que con el PD-Loader, arrastra y suelta el contenido en tu directorio AFT. **Ejecute start.bat como administrador**. (Esto sólo es necesario para una primera instalación).
- Para configurar un perfil, mantenga pulsada la tecla Enter en el teclado. Si se han seguido correctamente los pasos anteriores, se le [llevará a una página que le pedirá que cree una cuenta](#). Presiona el botón **de la derecha**. [Se te llevará a otra página](#). Presiona el **triángulo**, **a la izquierda**. En la siguiente [página](#), **pulsa el botón de la derecha**. **Pulsa el botón de la derecha de nuevo**, [en la siguiente página, así como en la siguiente página](#), y finalmente se te permitirá configurar un reproductorAdicionalmente profile. Setting up a player profile is fairly straightforward, so you can most likely navigate it yourself.

, puedes mirar el profile. Setting up a player profile is fairly straightforward, so you can most likely navigate it yourself.

menú de procedimiento traducido [aquí](#). [Tenga en cuenta](#)

que lo único que se requiere aquí es obtener su código de acceso, el cual es

necesario para ver su perfil desde [Aqua Net](#).

Ver su perfil en línea (asume AquaNet)

Con la referencia del enlace anterior, navegue hasta el [menú de procedimientos](#). Debe estar entre la opción INVITADO y JUEGO DE CARTAS del primer menú. Luego, presiona el botón de la esquina **superior derecha**. Se le presentará su código de acceso. Luego, diríjase a [Aqua Net: Ingresa](#) y pega el código de acceso, sin espacios. **Este proceso variará dependiendo del servidor.**

Por ahora, sólo el paquete de canciones MEGA39s de SwigS-27, el paquete de canciones F2nd de CoolChar, y el paquete de canciones PPD de ホイップクリーム están oficialmente soportados en el servidor de sam nyaa.

Además de esto, los paquetes de canciones que reciban actualizaciones tendrán sus nuevas canciones agregadas a la lista en línea antes del día de lanzamiento, dentro de 2-3 días, o unas pocas horas después del lanzamiento.

Q: How do I know what skins and plates are available in Aqua?

R: Revise este doctor [aquí por pieles](#), y este doctor [aquí](#) por placas. Q: How do I know what skins and plates are available in Aqua?

Modelos a medida

Q: How do I make a custom model move in-game?

R: Consulte [la guía de Salt para el envoltorio de](#) [HYPERLINK "https://pastebin.com/Fx3nGqeA"](#) [HYPERLINK "https://pastebin.com/Fx3nGqeA"](#) [HYPERLINK "https://pastebin.com/Fx3nGqeA"piel](#) [HYPERLINK "https://pastebin.com/Fx3nGqeA"](#) [HYPERLINK "https://pastebin.com/Fx3nGqeA"](#) [HYPERLINK "https://pastebin.com/Fx3nGqeA"en Blender](#), transcrita por Brogamer.

Q: How do I extract models from the game to use as a base?

R: Usando [el modelo](#) [HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](#) [HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](#) [HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](#) [HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](#) [HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](#)

[HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases)
[HYPERLINK "https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases"](https://github.com/blueskythlikesclouds/MikuMikuLibrary/releases) de Skyth. Asegúrese de configurar los ajustes adecuados, como se indica en el wiki MML.

P: ¿Cómo edito la envoltura de mi modelo para que sus labios se muevan correctamente?

R: Lea la [guía de Nas](#). [\(PDF\)](#)

Q: Do I need to make my model be separated into various parts?

R: No. Puedes hacer que sea sólo una parte, pero tendrías que deshabilitar las otras partes para que no desoven, ya sea quitando o borrando sus farsas, o editando manualmente gm_chritm_tbl.

Q: How do I add my custom model in the game?

R: Depende. Si quieres una ranura personalizada, entonces lee [esta guía de](#) Stewie. Si quieres que reemplace a otro modelo, entonces abre dicho modelo en MMM, haz clic con el botón derecho del ratón en el nombre del modelo a la derecha, haz clic en "Reemplazar...", luego reemplázalo con tu modelo y guarda. Si el juego falla cuando haces esto, entonces simplemente guarda tu farc en algún lugar **(NO SOBRESKRIBAS LAS FARC DEL MODELO ORIGINAL EN ESTA INSTANCIA)**, abre la farc del modelo original, luego reemplaza el modelo (en MMM) con tu farc, y luego guarda.

El modelo a medida no funciona...

Presentando imágenes de ManMan sobre qué NO hacer con un modelo personalizado!

P: ¡Mi modelo se ve [así](#)! ¿Qué hice mal?

R: Esto se puede arreglar fácilmente con sólo quitar la pintura del vértice. Puedes encontrar tutoriales sobre cómo hacer esto usando Google, pero debería ser un esfuerzo de 4/5 clicks.

P: ¡Mi modelo [no aparece en absoluto](#)! ¡Mi modelo se estrella mientras carga una canción con él!

R: No tienes el modelo asignado a la armadura de Diva. Si se cae el juego, no puedes usar los huesos de Diva.

Q: [Qué carajo](#).

R: Lo más probable es que tengas vértices no ponderados. Cada grupo de vértices debe tener un peso mínimo de 1,00, independientemente de si se mueven o no

P: ¿Por [qué mi modelo es tan brillante](#)? ¿Por qué [las texturas de mi modelo son raras](#)?

R: Los materiales del modelo están equivocados, o usted importó las texturas incorrectamente de una manera u otra. Puede arreglar ambas cosas con bastante facilidad en MMM. En el caso de que los materiales estén equivocados, todo lo que necesita hacer es ir a nombre del modelo/Mallas/Materiales y luego cambiar el material.

P: ¿[Por qué mi modelo no agarra las cosas correctamente](#)?

R: Probablemente porque no pusiste la pose del resto en una posición A, lo que significa que sus brazos no están donde se supone que deben estar para la animación. Esto se arregla fácilmente haciendo que la pose de descanso de la modelo sea una pose A, más o menos igual a la de cualquier otro modelo de AFT.

P: ¿[Por qué la física de mi modelo personalizado se rompe al editar canciones](#)?

R: Esto es causado por los datos de juego de osage. Los datos de juego de Osage son esencialmente animaciones pre-cocinadas que se usan en la edición de canciones. Funciona bien con los modelos de AFT, pero podría romperse si usas los personalizados. Para arreglar esto, instala [el parche de Skyth's No OPD](#).

P: ¿[Mi modelo tiene unos labios raros...](#)?

R: La boca no está bien aparejada. Consulte la [guía de Nas para saber cómo arreglarla](#).