



## **User Custom Step (U.C.S.)**

사용자 매뉴얼

# 목 차

<b>1. U.C.S. (User Custom Step) 소개</b>	<b>3</b>
<b>2. Step Editor Lite</b>	<b>4</b>
<b>3. Step Editor Lite 메뉴</b>	<b>5</b>
<b>4. 스텝 편집 창</b>	<b>8</b>
<b>5. 상태표시줄</b>	<b>10</b>
<b>6. U.C.S. 적용하기</b>	<b>11</b>
<b>7. 부 록</b>	<b>12</b>

# 1. U.C.S. (User Custom Step) 소개

## A. 특징

- PRIME 에서 즐겨찾기, 나만의 뮤직트레인과 함께 새롭게 제공되는 기능으로 PRIME 내 Original Tunes 에 있는 음원을 이용하여 **자신만의 스텝**을 제작할 수 있습니다.
- 스텝을 제작 하여 USB 루트 폴더에 \*.ucs 파일을 저장하고 PRIME 기계에 USB를 인식시키면 User Custom Step 채널이 자동으로 생성되며, 해당 채널 안에서 자신이 제작한 스텝을 **플레이** 할 수 있습니다.
- 싱글, 더블, 싱글-퍼포먼스, 더블-퍼포먼스 총 4가지의 모드를 제공하며, GAME ID 1개당 모드에 상관없이 최대 5개까지의 스텝을 제작할 수 있습니다. 또한 2인 플레이 시, **최대 10개의 스텝**을 플레이 할 수 있습니다.
- 곡당 한 개의 모드만 지원하며, 1P, 2P 곡이 중복될 경우 모두 나오게 됩니다.
- 참고로 User Custom Step은 EXP, PP, 곡 별 Score 및 총 스텝 수에는 영향을 주지 않습니다.

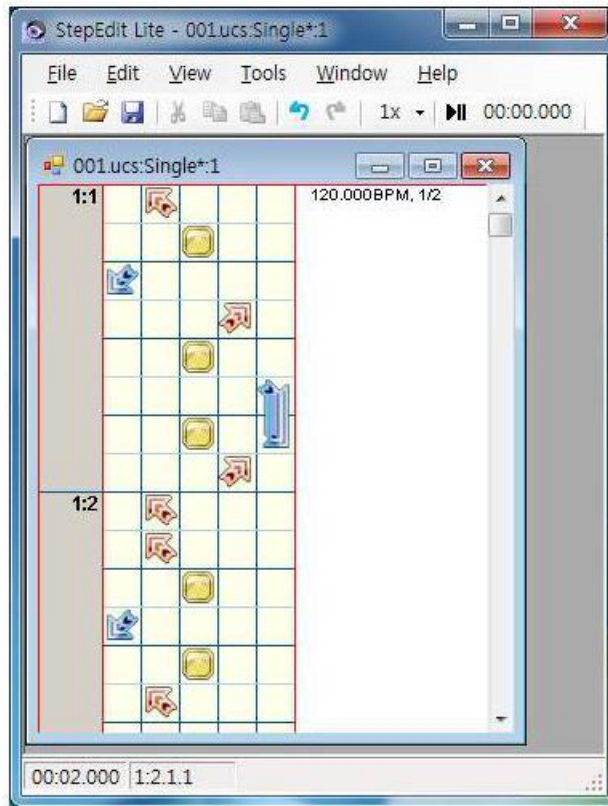


User Custom Step 채널 선택 화면 입니다.



최대 10곡이 나오며, 서로의 스텝을 플레이 할 수 있습니다.

## 2. Step Editor Lite



### A. 특징

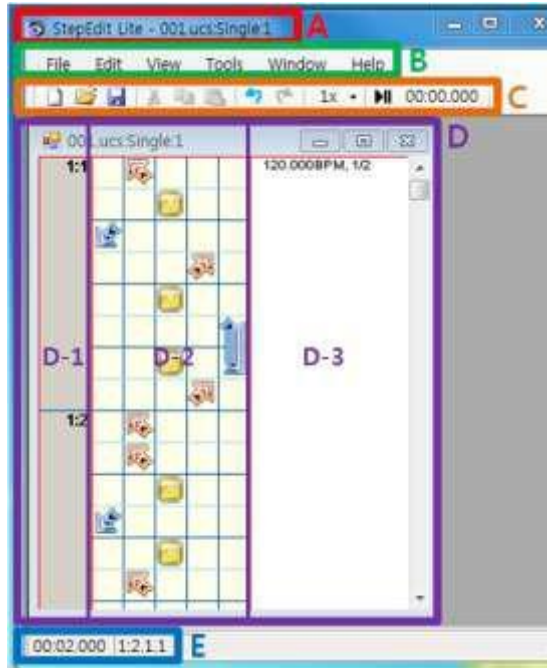
- a. StepEditor Lite 는 유저 커스텀 스텝 모드를 즐기기 위하여 별도로 제공되는 프로그램입니다.
- b. 실제로 제작에 쓰이는 스텝 툴의 기능 중 기본적인 스텝 제작에 필요한 기능들을 갖추고 있습니다.
- c. 또한 초보자도 쉽고 편리하게 스텝을 제작할 수 있도록 U.C.S. 모드에서 사용 가능한 곡들에 대한 기본적인 **BPM** 과 **Delay(sync)** 값이 미리 설정된 샘플 \*.ucs 파일을 제공하여 **BPM, Delay(sync)** 값을 일일이 설정해야 하는 불편함을 줄였습니다.
- d. 샘플 \*.ucs 파일에 설정되어 있는 값은 실제 **PRIME** 스텝과 동일하게 적용되어 있으므로, 제작 완료 후에는 반드시 원래의 값이 적용되어 있는지 확인하여 주시기 바랍니다.

### B. 주의사항

- a. 확장자는 \*.ucs 로 저장되며, **USB** 루트 폴더 내 파일이 존재하고 있지 않으면 게임 내에서 **U.C.S.** 채널이 열리지 않습니다.

※ 게임 중 **USB** 를 제거할 경우 게임이 정상적으로 진행되지 않으니  
플레이 종료까지 반드시 **USB** 연결상태를 유지하여 주시기 바랍니다.

### 3. Step Editor Lite 메뉴



<b>A. 제목표시줄</b>	프로그램 명, 파일명, 모드가 순서대로 표시됩니다.
<b>B. 메뉴 모음</b>	StepEditor Lite 의 기본 메뉴 모음입니다.
<b>C. 도구 모음</b>	자주 사용되는 메뉴들을 아이콘화 하여 모아 두었습니다.
<b>D. 스텝편집창</b>	직접 스텝을 편집하는 곳이며, 블록정보영역(D-1), 편집영역(D-2), 디비전속성 영역(D-3)의 세 영역으로 구분됩니다.
<b>E. 상태표시줄</b>	시간정보 및 스텝의 현재 위치를 나타냅니다.

#### 메뉴 모음 세부 기능

##### ① File

메뉴	기능	단축키
<b>New</b>	새로운 파일을 생성	[ Ctrl + N ]
<b>Open</b>	*.UCS 파일 열기	[ Ctrl + O ]
<b>Close</b>	현재 편집중인 파일 닫기	[ Ctrl + W ]
<b>Save</b>	현재 편집중인 파일 저장	[ Ctrl + S ]
<b>Save As</b>	현재 편집중인 파일을 다른 이름으로 저장	[ Alt + F + A ]
<b>Load Audio</b>	재생에 사용될 음악파일을 불러오기	[ Ctrl + 3 ]
*.ucs파일과 음악파일이 같이 있을 경우 자동으로 음악파일을 불러옴.		
<b>EXit</b>	StepEditor Lite를 종료	[ Alt + F + X ]

## ② Edit

메뉴	기능	단축키
Undo	실행 했던 기능을 취소 (여러 번 입력하면 반복 취소.)	[ Ctrl + Z ]
Redo	취소 했던 기능을 다시 실행	[ Ctrl + Y ]
Cut	잘라내기.	[ Ctrl + X ]
Copy	복사	[ Ctrl + C ]
Paste	붙여넣기	[ Ctrl + V ]
Insert Copied Blocks	스텝을 포함한 디비전 속성 전체를 붙여넣기 단, 복사된 디비전 단위에 한하여 적용	[ 마우스 오른쪽 + S + I ] or [ Alt + E + S + I ]
Insert Copied Blocks With Offset	스텝을 포함한 디비전 속성 전체의 위치를 바꾸어 붙여넣기 ( - 왼쪽, + 오른쪽)단, 복사된 디비전 단위에 한하여 적용	[ 마우스 오른쪽 + S + O ] or [ Alt + E + S + O ]
Delete	선택영역의 내용을 삭제	[ Delete ]
Select All	전체 선택	[ Ctrl + A ]
Merge Blocks	선택한 블록을 하나로 통합	[ 마우스 오른쪽 + B + M ]
Delete Blocks	선택된 블록을 모두 삭제	[ 마우스 오른쪽 + B + D ]
Transform ↓	선택영역의 화살표 방향을 바꿈	-
Flip Horizontal /	좌우 반전	X
Flip Vertical /	상하 반전	Y
Mirror	좌우로 180도 반전	M

## ③ View

메뉴	기능	단축키
Toolbar	도구 모음 표시 / 숨김	[ Alt + V + T ]
Status Bar	상태표시줄 표시 / 숨김	[ Alt + V + S ]
Zoom	스텝 편집창을 확대 / 축소 (1x ~ 32x)	[ Ctrl + 스크롤 ]

## ④ Tools

메뉴	기능	단축키
Play / Pause	음악 재생 또는 일시정지	[ SPACE ]
Note Sound	재생 시 노트의 효과음 적용/미적용	[ Alt + T + N ]
Beat Sound	재생 시 박자에 따른 효과음 적용/미적용	[ Alt + T + B ]
Play Speed	곡 재생 속도 설정	-

## ⑤ Window

메뉴	기능	단축키
1 : [파일 이름]	현재 열려있는 스텝편집창을 선택	[ Ctrl + TAB ]
		반복 입력 시, 번갈아 가면서 편집창 선택

## ⑥ Help

메뉴	기능	단축키
About StepEdit	StepEditor Lite 정보 표시	[ Alt + H + A ]

## 도구 모음 세부 기능

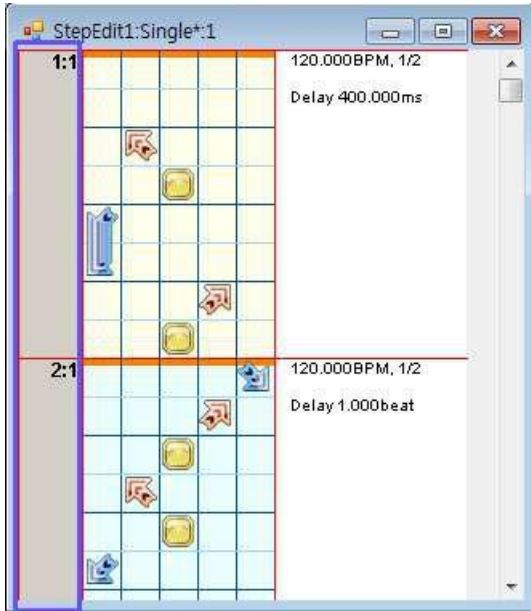


- ① 새로만들기 (New) = 새로운 파일을 생성
- ② 열기(OPEN) = \*.UCS 파일 열기
- ③ 저장(SAVE) = 현재 편집중인 파일 저장
- ④ 잘라내기(CUT) = 잘라내기
- ⑤ 복사(COPY) = 복사
- ⑥ 붙여넣기(PASTE) = 붙여넣기
- ⑦ 되돌리기(UNDO) = 실행 했던 기능을 취소 (여러 번 입력하면 계속 취소.)
- ⑧ 되살리기(REDO) = 취소 했던 기능을 다시 실행
- ⑨ 확대/축소(ZOOM) = 편집영역을 확대 / 축소 (1x ~ 32x)
- ⑩ 재생 및 정지(PLAY / PAUSE) = 음악을 재생 또는 일시정지
- ⑪ 시간표시 = 재생 중인 곡의 현재 시간을 표시



## 4. 스텝 편집 창

### A. 블록정보 영역



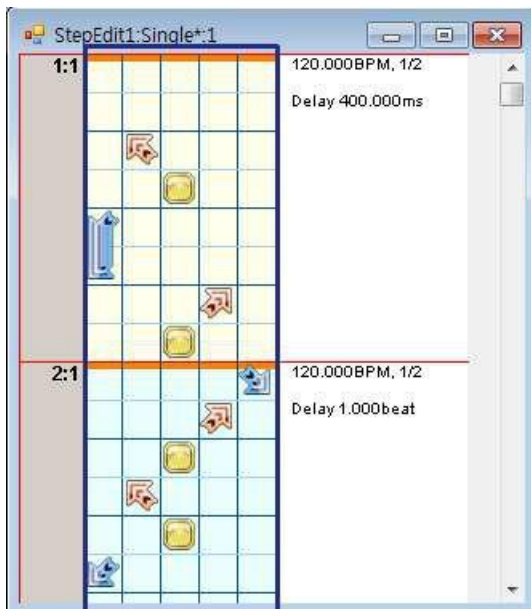
#### a. 설명

- 왼쪽그림 2 : 1 의 왼쪽 숫자 2는 디비전, 오른쪽 숫자 1은 마디를 나타냄
- 디비전을 새로 생성시 앞자리의 숫자가 바뀜

#### a. 단축키

키	설명
[ Shift + 마우스 왼쪽 버튼 ]	1개의 디비전 선택
[ Shift + 마우스 왼쪽 버튼 누른 채로 drag ]	1개 이상의 디비전을 선택
[ ESC ]	선택영역 해제

### B. 편집영역



#### a. 설명

- 기본적으로 스텝을 제작할 수 있는 공간.
- 각 블록에 마우스를 클릭하면 해당 부분의 스텝이 생성.
- 마우스 왼쪽 버튼을 클릭한 채로 길게 위 또는 아래로 드래그 하였을 경우 룹노트 생성

#### b. 단축키

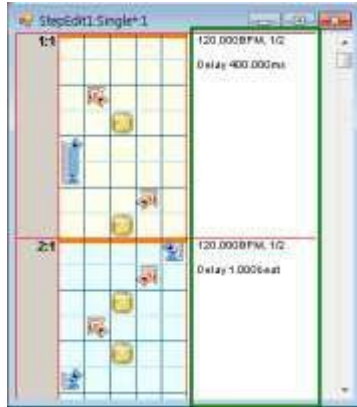
키	설명
[ Shift + 마우스 왼쪽 버튼 ]	선택된 부분만 영역 지정
[ Shift + 마우스 왼쪽 버튼 누른 채로 drag ]	드래그한 부분만 영역 지정
[ ESC ]	선택영역 해제
[ Alt + 마우스 왼쪽 버튼 누른 채로 drag ]	연속으로 노트 생성

#### Tip :

재생 중 키보드 키 (싱글모드 ZCSQE), (더블모드 ZCSQE, 13579)를 누르면 해당 키에 맞게 스텝이 입력 됩니다.



## C. 디비전속성정보 영역



### a. 설명

- BPM, 박자 표시
- 설정한 Delay 값을 표시

※ 스플릿이란? 한 박자를 여러 개로 분할한 영역

## D. 디비전속성 ('C'에서 마우스 오른쪽 버튼)

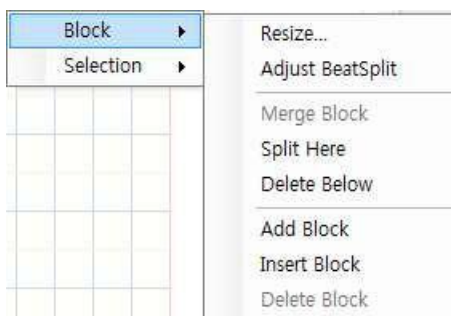


### a. 설명

- 음악에 맞춰 속성 값을 설정

BPM	(Beat Per Minute) 분당 비트 수
Beat/Mersure	박자 / 마디
Split/Beat	스플릿 / 박자
(beat or ms) delay	스텝의 시작점 설정

## E. 블록 메뉴



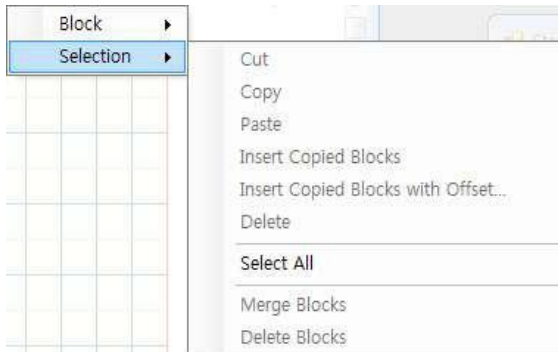
### a. 설명

- 블록정보 영역 혹은 편집영역에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 메뉴를 호출

### b. 메뉴소개

메뉴	설명
Resize	선택된 분기점의 크기를 변경
Adjust Beatsplit	한 박자 내 분할 값을 조정
Merge Block	블록 합치기
Split Here	분기점 새로 생성
Delete Below	같은 분기점 내 아래 블록을 모두 삭제
Add Block	마지막 분기점과 같은 분기점이 추가로 생성
Insert Block	현재 위치랑 같은 속성의 디비전 아래 삽입
Delete Block	현재 디비전 삭제

## F. 선택영역(Selection) 메뉴



### a. 설명

- Edit 메뉴의 일부로, 보다 서브메뉴에 빠른 접근이 가능  
선택영역을 지정한 후 사용이 가능.

### b. 메뉴

메뉴	설 명
Cut	잘라내기
Copy	복사
Paste	붙여넣기
Insert Copied Blocks	스텝을 포함한 디비전 속성 전체를 붙여넣기 단, 블록단위 복사영역에 한하여 적용
Insert Copied Blocks with Offset	스텝을 포함한 디비전 속성 전체의 위치를 바꾸어 붙여넣기 ( - 왼쪽, + 오른쪽) 단, 블록단위 복사영역에 한하여 적용
Delete	삭제
Select All	전체 선택
Merge Blocks	블록 합치기
Delete Blocks	블록 삭제

## 5. 상태표시줄



### a. 설명

- 현재 재생되고 있는 시간 표시
- 마우스가 위치한 곳의 분기점, 마디, 박자, 스플릿의 정보를 알려준다.

## 6. U.C.S. 적용하기

[www.piugame.com](http://www.piugame.com)의 U.C.S 전용 페이지에 접속하신 뒤, 'U.C.S.?'(U.C.S. 소개) 메뉴에서 **StepEditor Lite** Download 버튼을 눌러 원하는 위치에 다운 받습니다.



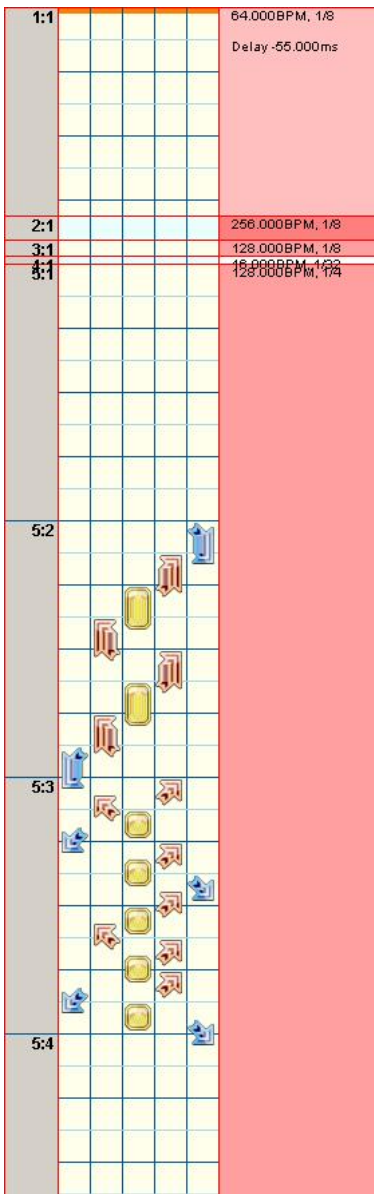
1. 다운 받은 파일을 압축 해제 한 다음 'stepeditorlite.exe'를 실행합니다.
2. 공식홈페이지에서 원하는 곡의 샘플 파일을 다운 받습니다.
3. StepEditor\_Lite에서 다운 받은 샘플 파일을 불러옵니다.

### 주의사항

※ 샘플파일은 **Delay** 값이 게임과 동일하게 적용되어 있습니다.

**StepEditor\_Lite**에서는 파일을 그대로 불러올 경우, 박자가 맞지 않아 제작에 어려움을 느끼므로 반드시 기존 **Delay** 값에 **-100(ms)**을 계산하여 주시기 바랍니다.

제작을 완료하면 부록을 참조하여 자신이 제작한 곡을 확인 한 후 정상적인 **Delay** 값을 확인하여 입력하시기 바랍니다.



예) We Got 2 Know (파일명 : CS121.ucs BPM = 128, Delay = 55.000ms (기본))

- 파일을 불러 온 후 디비전속성정보 영역에서 마우스 오른쪽 단추를 눌러 디비전 속성 창을 열어서 Delay 부분의 값을 -100 해줍니다.(55 - 100 = -45.000)  
-45를 입력한 다음 OK를 누르면 Delay 정보가 -45.000으로 바뀌게 됩니다.

### Tip.

- 노래의 빠르기에 따라 혹은 특정 부분을 느리게 혹은 빠르게 하고 싶을 때, split here을 사용하여 분기점을 생성한 다음 BPM을 조절하여 속도 조절이 가능합니다.
- 선택한 분기점 내 스플릿을 조절하고 싶을 때 Adjust BeatSplit을 이용하면 간편하게 스플릿 조절이 가능합니다.
- 디비전 속성 영역에 있는 분기점의 구분선을 드래그 하여 영역의 크기를 조절할 수 있습니다.

스텝을 제작한 후 완성되면 파일 이름을  
**CS000.ucs (000은 곡 번호)** 으로 저장합니다.

※ 반드시 스텝파일명은 샘플파일에 기록된 원래의 파일명으로 저장하셔야 합니다.

USB 루트폴더에 U.C.S. 파일을 PRIME 액세스 코드와 함께  
저장하신 뒤 이용하셔야 정상적인 플레이를 할 수 있습니다.

**LOEL**