



## User Custom Step

使用者マニュアル

# 目次

1. UCS (User Custom Step) の紹介.....	3
2. Step Editor Lite .....	4
3. Step Editor Lite メニュー .....	5
4. ステップ編集ウィンドウ .....	8
5. ステータスバー .....	10
6. UCS作成のまとめ .....	11

# 1. UCS (User Custom Step) の紹介

## A. 特徴

- a. PUMP IT UP PRIME にてフェイバリット、カスタムミュージックトレインと一緒に新しく提供される機能として、PUMP IT UP PRIME内のOriginal Tunesにある音源を利用し、**自分だけのステップ**が制作できます。
- b. ステップを制作してUSBのルートフォルダに \*.ucs ファイルを入れPUMP IT UP PRIME 筐体にUSBを認識させるとUser Custom Step チャンネルが自動生成され、**該当チャンネルの中で自分が制作したステップがプレイ**できます。
- c. Single、Double、Single-Performance、Double-Performanceの計4つのモードが提供され、Game ID1個につきモードに関係なく5つまでのステップを制作することができます。又、2人プレイの場合は**最大10個のステップ**がプレイできます。
- d. 曲に付き1個のモードだけが制作でき、1Pと2Pの楽曲が重複する場合は全部表示されます
- e. 又、User Custom StepはEXP、PP、曲別Score及び総ステップ数での反映はありません。

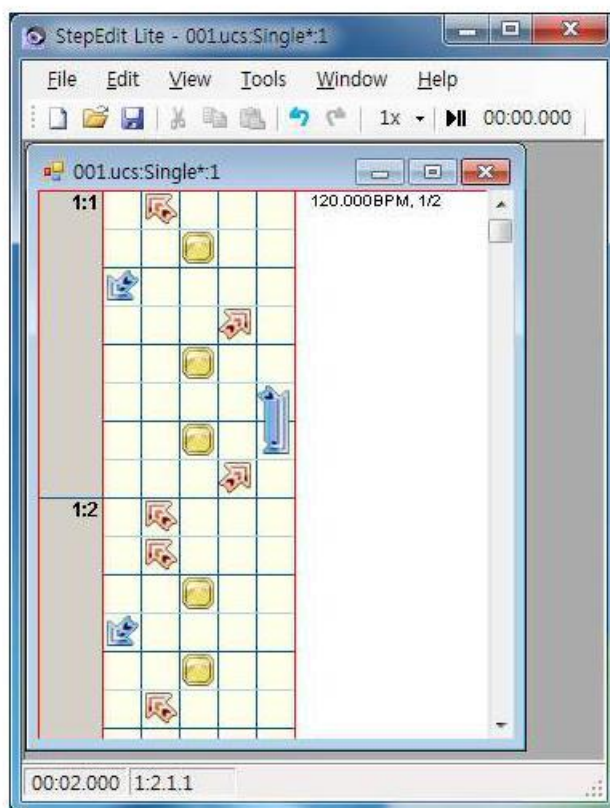


User Custom Step チャンネル選択画面です。



最大10曲が表示され、お互いのステップがプレイできます。

## 2. Step Editor Lite



### A. 特徴

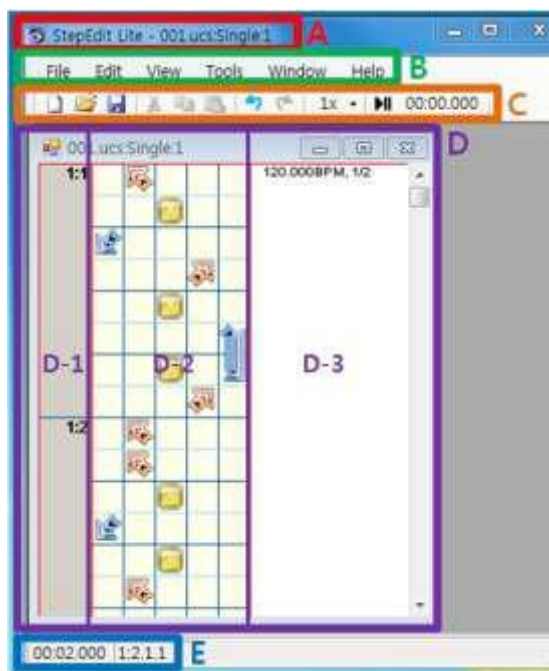
- StepEditor LiteはUser Custom Stepモードを楽しむために提供されるソフトウェアです。
- 実際のゲーム制作で使用するステップ制作ツールから基本的な必要機能だけを入れたツールです。
- 又、初心者も使いやすくかつ便利にステップを制作できるよう、UCSモードで使用可能な楽曲のBPMとDelay(sync) 数値が予め設定されたサンプル\*.ucs ファイルを提供し、BPM, Delay(sync) 数値を一から設定するという不便さを軽減させました。
- サンプル\*.ucsファイルに設定されている数値は実際のPUMP IT UP PRIME ステップと同じく適用されているので、制作完了後には必ず元の数値に当てはまっているのか確認してください。

### B. 注意事項

- 拡張子は「\*.ucs」で書き込まれ、USBルートフォルダ内にファイルが存在しないとゲーム内でUCSチャンネルを開くことができません。

**※ プレイ中USBを外す場合ゲームが正常的に進まないなのでプレイ終了まで必ずUSBを接続した状態にしてください。**

### 3. Step Editor Lite メニュー



A. タイトルバー	ツール名、ファイル名、モード順で表示されます。
B. メニューバー	StepEditor Liteの基本メニューが集まっています。
C. ツール	使用頻度の多いメニューをアイコン化され集まっています。
D. ステップ編集 ウィンドウ	ステップを編集するスペースでブロック情報領域（D-1）、 編集領域（D-2）、ディビジョン領域（D-3）の3つに分けています。
E. ステータスバ ー	時間情報及びステップの現位置を表示します。

#### メニューバー詳細機能

##### ① File

メニュー	機能	ショートカットキー
New	新しいファイルを作成	[ Ctrl + N ]
Open	*. UCS ファイルを開ける	[ Ctrl + O ]
Close	現在編集中的のファイルを閉じる	[ Ctrl + W ]
Save	現在編集中的のファイルを保存	[ Ctrl + S ]
Save As	現在編集中的のファイルを他の名前で保存	[ Alt + F + A ]
Load Audio	再生に使用される音楽ファイル呼び出す	[ Ctrl + 3 ]
*. ucsファイルと音楽ファイルと一緒にいる場合は自動で音楽ファイル呼び出す		
EXit	StepEditor Liteを終了	[ Alt + F + X ]

## ② Edit

メニュー	機能	ショートカットキー
Undo	実行した前の機能を元に戻す (重ねて入力すると反復キャンセル)	[ Ctrl + Z ]
Redo	元に戻した機能を再び実行	[ Ctrl + Y ]
Cut	カットする	[ Ctrl + X ]
Copy	コピーする	[ Ctrl + C ]
Paste	貼り付ける	[ Ctrl + V ]
Insert Copied Blocks	ステップを含むディビジョン属性全てを貼り付ける 但し、コピーされたディビジョン単位に限る	[ 右クリック + S + I ] or [ Alt + E + S + I ]
Insert Copied Blocks With Offset	ステップを含むディビジョン属性全ての位置を変えて貼り付ける (- 左、+右) 但し、コピーされたディビジョン単位に限る	[ 右クリック + S + O ] or [ Alt + E + S + O ]
Delete	選択領域の内容を削除	[ Delete ]
Select All	全てを選択	[ Ctrl + A ]
Merge Blocks	選択したブロックを一つに統合	[ 右クリック + B + M ]
Delete Blocks	選択されたブロックを全て削除	[ 右クリック + B + D ]
Transform ↓	選択領域の矢印方向を変える	-
Flip Horizontal / Flip Vertical /	左右反転 上下反転	X Y
Mirror	左右に 180度反転	M

## ③ View

メニュー	機能	ショートカットキー
Toolbar	ツールバー表示 / 隠す	[ Alt + V + T ]
Status Bar	ステータスバー表示 / 隠す	[ Alt + V + S ]
Zoom	ステップ編集ウィンドウを拡大 / 縮小 (1X~32X)	[ Ctrl + スクロール ]

## ④ Tools

メニュー	機能	ショートカットキー
Play / Pause	音楽を再生または一時停止	[ SPACE ]
Note Sound	再生時ノーツの効果音適用/未適用	[ Alt + T + N ]
Beat Sound	再生時ビートによる効果音適用/未適用	[ Alt + T + B ]
Play Speed	曲再生速度設定	-

## ⑤ Window

メニュー	機能	ショートカットキー
1 : [ファイル名]	現在開いているステップ編集ウィンドウを選択	[ Ctrl + TAB ]
		繰り返し入力時、 交互に 編集ウィンドウ選択

## ⑥ Help

メニュー	機能	ショートカットキー
About StepEdit	StepEditor Lite 情報表示	[ Alt + H + A ]

## ツール詳細機能

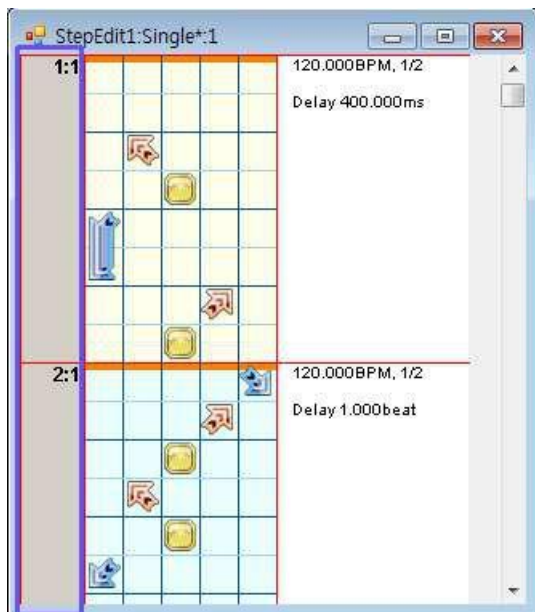


- ① 新規作成 (New) = 新しいファイルを作成
- ② 開く (OPEN) = \*.UCS ファイルを開く
- ③ 保存 (SAVE) = 現在編集集中のファイルを保存
- ④ 切り取る (CUT) = 切り取る
- ⑤ コピー (COPY) = 複製
- ⑥ 貼り付け (PASTE) = 貼り付ける
- ⑦ 戻す (UNDO) = 実行した機能を元に戻す(여러 번 입력하면 계속 취소.)
- ⑧ 再実行 (REDO) = キャンセルした機能を再び実行
- ⑨ 拡大/縮小 (ZOOM) = 編集領域を拡大/縮小 (1x ~ 32x)
- ⑩ 再生/停止 (PLAY / PAUSE) = 音楽を再生または一時停止
- ⑪ 時間表示 = 再生中の曲の現在時間を表示



## 4. ステップ編集ウィンドウ

### A. ブロック情報領域



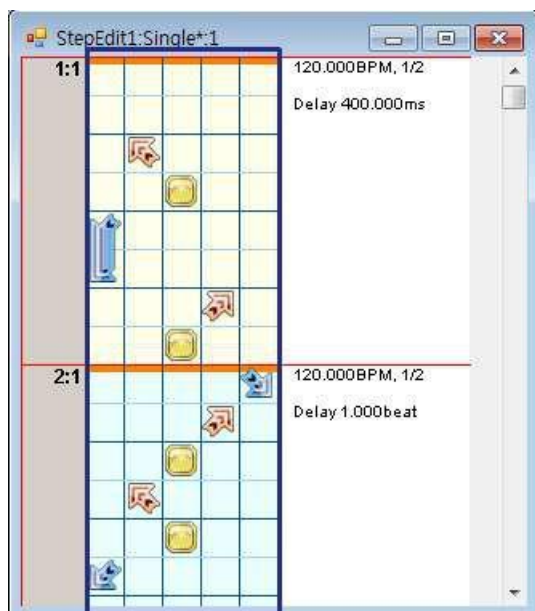
#### a. 説明

- 左側の画像2:1の左2はディビジョン、右1は節目を表す。
- ディビジョンを新しく作成すると前の数字が変わる。

#### a. ショットカットキー

キー	説明
[ Shift + 左クリック ]	1個のディビジョンを選択
[ Shift + 左クリック のままdrag ]	1個以上のディビジョンを選択
[ ESC ]	選択領域解除

### B. 編集領域



#### a. 説明

- ステップを制作するスペース
- 各ブロックにマウスをクリックすると該当位置にステップが生成
- 左クリックをしたまま長く上、または下にドラッグするとロングノーツ生成

#### b. ショットカットキー

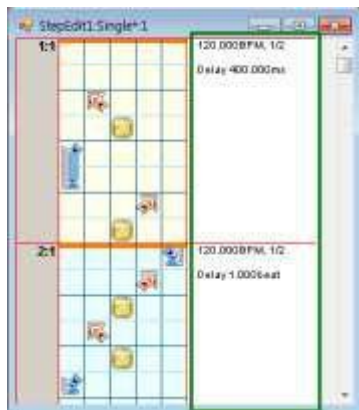
キー	説明
[ Shift + 左クリック ]	選択された部分だけ領域指定
[ Shift + 左クリック のままdrag ]	ドラッグした部分だけ領域指定
[ ESC ]	選択領域解除
[ Alt + 左クリック のままdrag ]	連続でノーツ生成

Tip :

再生中キーボードキーの (Singleモード ZCSQE), (Doubleモード ZCSQE, 13579)を押すと該当キーに当てはまるステップが入力されます。



## C. ディビジョン属性情報領域



### a. 説明

- BPM, 拍子を表示
- 設定したDelay 数値を表示

※ スプリットとは？一拍子を幾つに分割した領域

## D. ディビジョン属性( 'C' で右クリック )

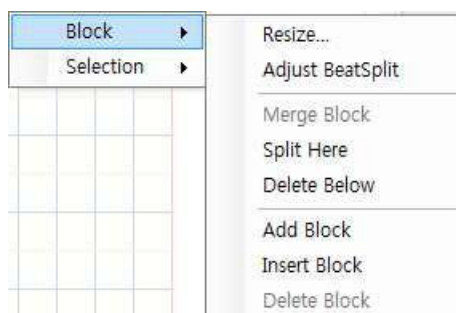


### a. 説明

- 音楽に合わせて属性数値を設定

<b>BPM</b>	(Beat Per Minute) 1分あたりビート数
<b>Beat/Mersure</b>	拍子/ 節目
<b>Split/Beat</b>	スプリット / 拍子
<b>(beat or ms)</b>	ステップの最初時点設定
<b>delay</b>	

## E. ブロックメニュー



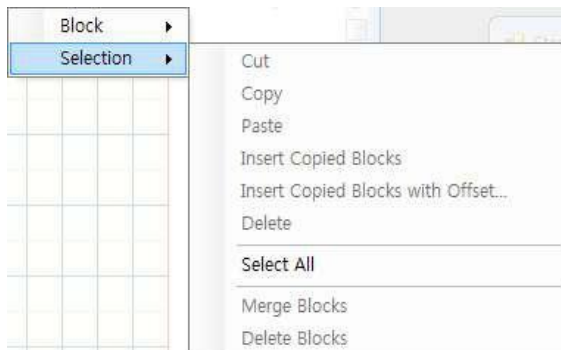
### a. 説明

- ブロック情報領域または編集領域から右クリックでメニューを呼び出す

### b. メニュー一覧

メニュー	説明
<b>Resize</b>	選択された分岐点の大きさを変更
<b>Adjust Beatsplit</b>	一拍子内の分割数値を調整
<b>Merge Block</b>	ブロックを合わせる
<b>Split Here</b>	新しい分岐点を作成
<b>Delete Below</b>	同じ分岐点内下位ブロックを全て削除
<b>Add Block</b>	最後の分岐点と同じ分岐点を追加作成
<b>Insert Block</b>	現在位置と同じ属性のディビジョンを下に挿入
<b>Delete Block</b>	現在ディビジョン削除

## F. 選択領域 (Selection) メニュー



### a. 説明

- Edit メニューの一部でサブメニューにより早く接近が可能  
選択領域を指定した後使用可能

### b. メニュー

メニュー	説明
Cut	切り取り
Copy	複製
Paste	貼り付け
Insert Copied Blocks	ステップを含むディビジョン属性全体を貼り付ける 但し、ブロック単位コピー領域に限る
Insert Copied Blocks with Offset	ステップを含むディビジョン属性全位置を取り替える ( - 左、 + 右) 但し、ブロック単位コピー領域に限る
Delete	削除
Select All	全てを選択
Merge Blocks	ブロックを合わせる
Delete Blocks	ブロック削除

## 5. ステータスバー



### a. 説明

- 現在再生されている時間を表示
- マウスが位置している場所の分岐点、節目、スプリットの情報を表示する

## 6. UCS 作成のまとめ

[www.piugame.com](http://www.piugame.com)に接続し、User Custom Step メニューから  
StepEditor Liteをダウンロードします



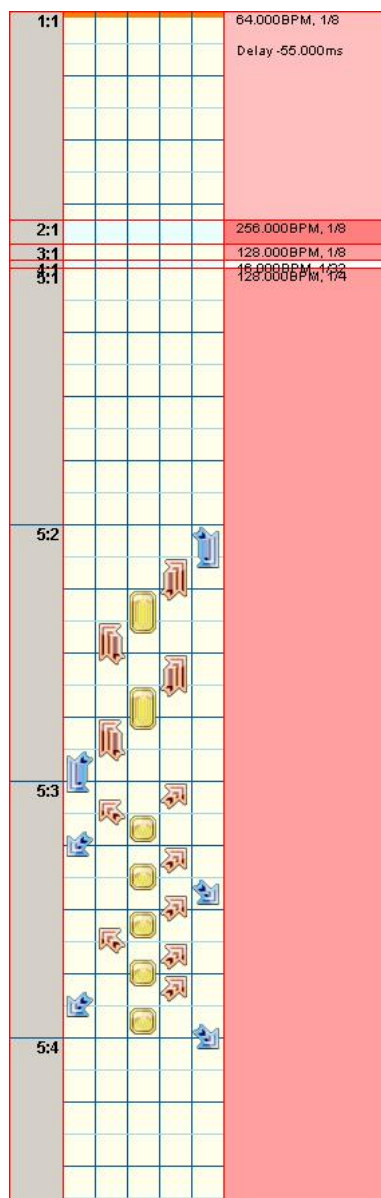
1. ダウンロードしたファイルを解凍した後「stepeditorlite.exe」を実行します。
2. 公式ホームページから必要な曲のサンプルをダウンロードします。
3. StepEditor\_Liteでダウンロードしたサンプルファイルを読み込みます。

### 注意事項

※ サンプルファイルは Delay 数値がゲームと同じく適用されています。

StepEditor\_Liteではファイルをそのまま呼び出す場合、拍子が合わなくなり制作に難を感じる恐れがありますのでDelay 数値に -100 (ms) を入れてください

制作を完了したら付録を参考にし、制作に用いた曲を確認の上正常なDelay数値を入力してください。



例) We Got 2 Know (ファイル名:CS121.ucs BPM = 128, Delay = 55.000ms (基本))

- ファイルを読み込んだ後ディビジョン属性情報領域で右クリックをし、ディビジョン属性ウィンドウを開いてDelay の数値に-100 を入れます。(55 - 100 = -45.000)  
-45を入力した後OKを押すとDelay情報が -45.000に変わります。

### Tip.

- 楽曲の速さにより、又は特定場所の早さを調整したい場合はsplit here を使用して分岐点を生成した後、BPMを変えて速度調整ができます。
- 選択した分岐点内スプリットを調整したい場合、Adjust BeatSplitを利用すると簡単にスプリット調整ができます。
- ディビジョン属性領域にある分岐点の分け目をドラッグし、領域の幅を調整できます。

ステップを制作した後、完成されたファイルの名前は

CS000.ucs (000は曲番号) で保存します。

※ 必ずステップファイル名はサンプルファイルに記載された  
元のファイル名で保存してください

UCSファイルは PUMP IT UP PRIMEアクセスコードと一緒に

USB ルートフォルダへ入れて利用すれば正常にプレイできます。