

Manual StepF2

Este juego está basado en StepMania 5. El modo de pago (PayMode) se ha deshabilitado para evitar su mal uso.

El juego simula la interfaz de Pump It Up Fiesta2.

Este tema no incluye modos de batalla y algunos modos de Arcade.

Nota: El *Scoring* y *Timing* fueron establecidos en base al juego original, pero podrían no ser completamente precisos.

Pasos de la instalación

1. Extrae el contenido del archive "**StepF2_V1_0.rar**".
2. Agrega canciones al juego, o **activa!** las canciones que ya viene con él. (revisa la página 2)
3. Ejecuta el juego "STEP_F2.exe".

I - Preguntas Frecuentes

Página 2

II - Nuevas características

Página 6

III - Observaciones

Página 13

Para ver todos los créditos del juego, revisa: Opciones -> StepMania Credits.

Versión del manual: 1.0

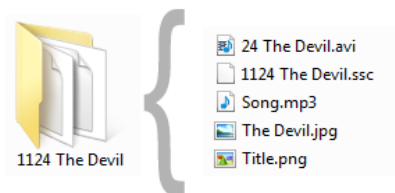
I – Preguntas Frecuentes

- 1_ ¿Cómo instalo **Canciones** y videos **BGA**?
- 2_ ¿Cómo creo un **Grupo** o **Canal**?
- 3_ ¿Cómo agrego más **NoteSkins**?
- 4_ ¿Cuáles son los botones del juego?
- 5_ ¿Qué significa **HomeMode**, **FreePlay** y **EventMode**?
- 6_ ¿Qué es **BasicMode** y **FullMode**?
- 7_ ¿Cómo puedo cambiar del **BasicMode** a **FullMode**?
- 8_ ¿Cómo puedo abrir el **Command Window**?
- 9_ ¿Cómo puedo agregar un nuevo jugador?
- 10_ ¿Que significa **SD** y **HD**?

1_ ¿Cómo instalo **Canciones** y videos **BGA**?

Una **Canción** es una carpeta la cual contiene:

- 1 archivo de sonido.
- 1 Simfile (archivos .SM, .SSC o .SMA).
- Puede contener 1 o más imágenes.
- Puede contener 1 o más videos.



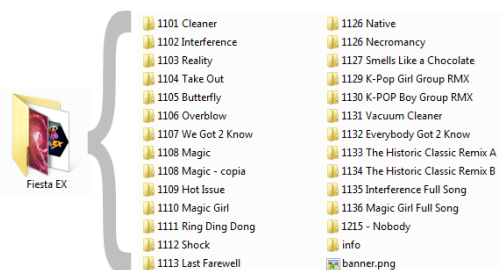
*StepF2 contiene canciones pre-instaladas en las carpetas de los canales. Las canciones ya se encuentran ordenadas en categorías tal como en la Arcade. Para activar las canciones es necesario que descargues **Packs Multimedia**, los cuales contienen los archivos de audio y video, y que puedes obtener desde el blog.*

Algunas canciones se activarán automáticamente en el Basic Mode.

Para activar los **videos BGA**, agrega los videos en la carpeta “*SongMovies*”. Los videos se activaran automáticamente y se adaptarán a la pantalla HD o SD.

2_ ¿Cómo se crean **Grupos** o **Canales**?

Un **Grupo** es una carpeta que contiene **Canciones**.



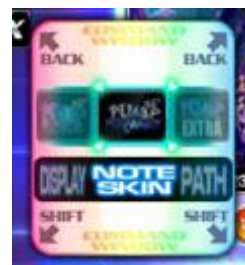
Los grupos deben ubicarse dentro de la carpeta **/Songs** que se encuentra en el directorio del programa.

StepF2 viene con carpetas de grupos ya configurados y apropiadamente organizados para su correcto ordenamiento en el juego.

3_ ¿Cómo agrego más **NoteSkins**?

Las NoteSkins deben estar en la carpeta **"NoteSkins/pump"**.

Cuando una noteskin es agregada el juego mostrará automáticamente un icono en la categoría **noteskin** del **command window**.



4_ ¿Cuáles son los botones de juego?



Jugador 1

Jugador 2 (usando el teclado numérico)

Escape: el juego vuelve a la ventana anterior.

F3: Debug Menu.

Scroll Lock: acceso al menú de opciones.

5_ ¿Qué son el **HomeMode**, **FreePlay** y modo **Evento**?

HomeMode: visualiza el menú principal al principio del juego.

FreePlay: oculta el menú principal.

Evento: Timer deshabilitado. Juega canciones infinitamente!

6_ ¿Qué es el **Modo Básico** y el **Modo Full**?

Al igual que en la Arcade, el modo básico no posee todas las funcionalidades de juego y debe destinarse a canciones de bajo nivel. Por otro lado, el modo full permite el acceso a la ventana de comandos, a la selección de otros canales, etc.

7_ ¿Cómo pasó del **Modo Básico** al **Modo Full**?

Ingresando la secuencia:



El Basic Mode puede ser desactivado en: Opciones -> Opciones de Interfaz -> Basic Mode.

8_ ¿Cómo puedo abrir el **Command Window**?

En Full Mode, abre la ventana de comandos para controlar varias opciones de juego utilizando la secuencia:



9_ ¿Cómo se puede unir al juego un jugador más?

Presionando el botón del centro correspondiente al jugador que quiere ingresar al juego.

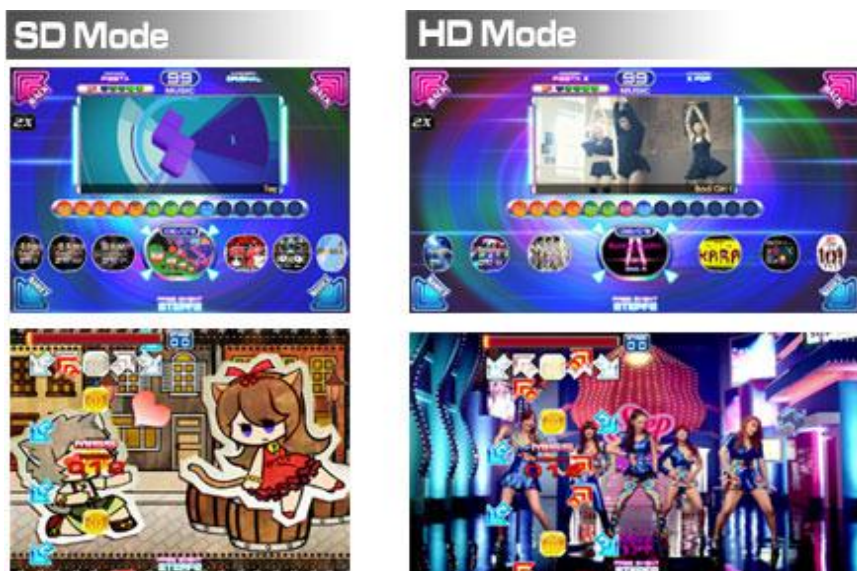


10_ ¿Qué significan los modos SD y HD?

StepF2 soporta los modos de juego SD y HD. HD muestra el juego en formato 16:9 WideScreen, mientras que SD muestra el juego en formato 4:3.

El juego adaptará automáticamente los titles y videos BGA.

Para más información sobre como configurar debidamente esta característica, revisa la **Página 12**.



II- Nuevas Características

Preguntas y Respuestas

1_ ¿Cómo indico unos pasos como **Single Performance** o **Double Performance**?

Single Performance: Los pasos tienen que ser de tipo "Single". Se agrega a la descripción de los pasos "SP". Por ejemplo en la descripción: "hard steps SP".

Double Performance: Los pasos tienen que ser de tipo "Double". Se agrega a la descripción de los pasos "DP". Por ejemplo en la descripción: "double per DP".

2_ ¿Cómo edito los pasos **Double Performance**?

Creando unos steps tipo **Double**. Usando las teclas **H** y **J** se puede cambiar entre los diferentes colores de noteskins (rojo, azul, amarillo). **Luego de agregar el primer step es necesario resetear el editor para así cargar y mostrar los noteskins.**



Nota: Solo se pueden agregar 3 noteskins distintos, más el noteskin Default.

Nota: Las noteskins rojas, azules y amarillas también se pueden incluir en steps tipo **Single**.

3_ ¿Cómo cambio el nivel de un step a **Lv 00**, **Lv ??** o **Lv !!** ?

Nivel 00: se tiene que cambiar el Meter = 0.

Nivel ??: se tiene que cambiar el Meter escribiendo ?? o 99.

Nivel !!: se tiene que cambiar el Meter, escribiendo !!.

4_ ¿Cómo indico un step como “New”, “Another”, “Pro”, “Quest”, “Train”, “UCS” o “HalfDouble”?

Agregando a la descripción de los pasos las palabras “new”, “another”, “pro”, “quest”, “train”, “ucs” o “halfdouble” respectivamente. Las etiquetas tienen el siguiente fin;

- **New:** Indica que un chart es nuevo.
- **Another:** Indica que el chart tiene unos pasos diferentes al chart normal.
- **Pro:** Indica que el chart pertenece a las versiones Pro/Infinity.
- **Quest:** Indica que el chart forma parte de la zona de misiones.
- **Train:** Indica que el chart forma parte de un MusicTrain.
- **UCS:** Indica que los pasos son “User Custom Steps” y no son charts oficiales.
- **HalfDouble:** Solo válido para charts tipo Double. Indica que el chart se juega como HalfDouble. Si el tipo del chart es “pump-halfdouble”, StepF2 lo detectará automáticamente.

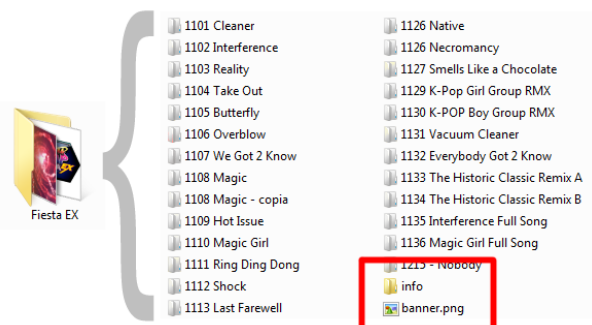
Ejemplo: Escribiendo "DP another" en la descripción de los pasos, hace que el chart aparezca como DoublePerformance con una etiqueta “Another”.



5_ ¿Cómo edito la información de un grupo?

Un grupo puede contar con una imagen que represente el grupo, un sonido y una descripción. (Lee la siguiente pregunta para más información de los **canales automáticos**).

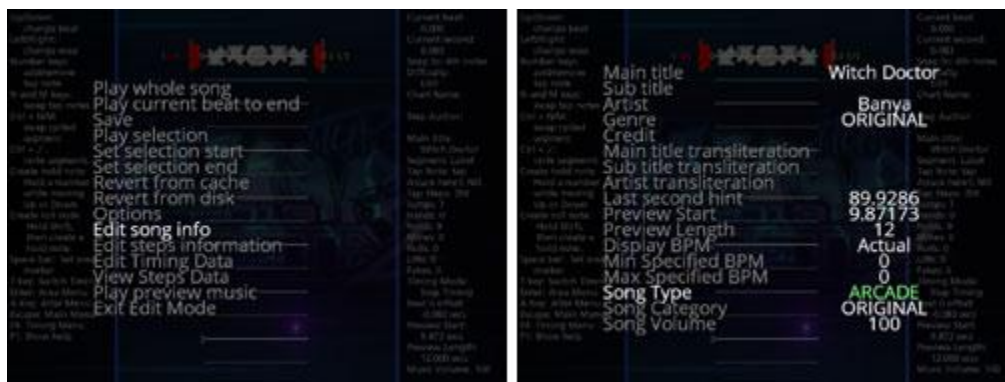
Imagen: debe ser un archivo de imagen con el nombre “banner”. Debe estar dentro de la carpeta del grupo.



Sonido: debe ser un archivo de sonido de nombre “sound” y debe ubicarse dentro de la carpeta “info”.



6_ ¿Cómo indico el **tipo** de una canción?

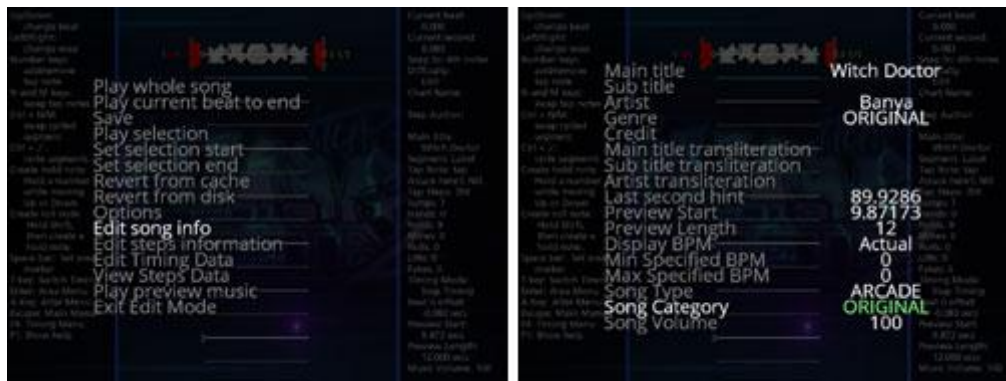


El tipo de una canción determina cuantos “corazones” toma del jugador (dependiendo del grado que obtiene al jugar una canción). También, ayuda a la organización de las canciones en los canales correspondientes, como FullSongs, Remix, etc.

- **Shortcut** = Cuesta 1 vida. La canción se muestra automáticamente en el canal "Shortcut".
- **Arcade** = Cuesta 2 vidas si el grado obtenido es B o menos; 1 vida si el grado obtenido es A o mejor. La canción se muestra automáticamente en el canal “All Tunes”.
- **Full Song** = Cuesta 4 vidas si el grado obtenido es B o menos; 2 vida2 si el grado obtenido es A o mejor. La canción se muestra automáticamente en el canal “Full Songs”.
- **Remix** = Cuesta 3 vidas si el grado obtenido es B o menos; 2 vida2 si el grado obtenido es A o mejor. La canción se muestra automáticamente en el canal “Remix”.
- **Music Train** = Toma todas las vidas.
- **Special** = Toma la misma cantidad de vidas que en tipo "Arcade", pero no se muestra automáticamente en el otros canales.

Nota: Solo las canciones indicadas como ShortCut, FullSong y Remix, aparecerán en sus respectivos canales. En el canal de AllTunes, solo aparecen canciones tipo Arcade.

7_ ¿Cómo indico la **categoría** de una canción?



Las categorías de una canción pueden ser:

- **New Tunes.**
- **K-pop.**
- **Original.**
- **World Music.**
- **Use genre** = Usa el texto del parámetro “Genre” como categoría.

La categorías permiten agrupar automáticamente las canciones en los canales, y organiza las canciones dentro de los canales como: New Tunes -> Original -> K-Pop -> World Music.

Las canciones categorizadas aparecen automáticamente en sus respectivos Canales de Categoría.

Los canales de categoría son opcionales. Se pueden habilitarlos desde Opciones -> Opciones de Interfaz.



8_ ¿Cómo puedo usar el **AutoPlay**?

Player 1 = Apretando Shift Derecho + F8.

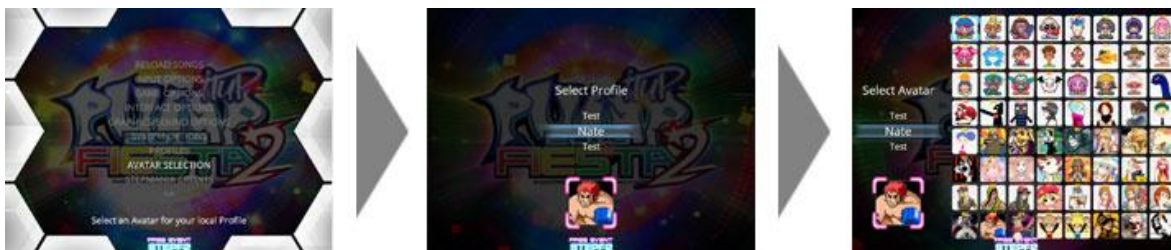
Player 2 = Apretando Shift Izquierdo + F8.

Nota: Presionando F8 se puede cambiar la configuración en ambos jugadores a la vez.

9_ Como puedo crear un **Profile** y elegir un **Avatar**?

Accediendo al menú: *Opciones -> Profiles -> Crear Profile.*

Para elegir un avatar accede a: *Opciones -> Avatar Selection.*



Un Profile puede ser seleccionado al comienzo del juego. Presiona el “centro” para comenzar, luego “DownLeft” o “DownRight” para seleccionar un profile. Para confirmar presiona “Centro” una vez más.

Cada Profile almacena tus HighScores.



10_ ¿Cómo puedo utilizar **Steps Invisibles** o **Bonus Steps**?

Para crear steps invisibles utiliza las teclas “N” y “M” en el editor hasta ver “TapNote: Tap Hidden” y agrega las notas normalmente.

Para convertir unos steps a Bonus Steps presiona F4 en el editor y selecciona “Edit Combo”. Cambia el valor de “1/1” a “1/0”. Todos los steps por debajo desde el punto seleccionado no se juzgaran si no son presionados, pero si incrementaran el combo si los presionas en el juego. Estas dos características pueden ser combinadas para crear bonus steps, steps secretos o invisibles.

10_ Lista extendida de pasos

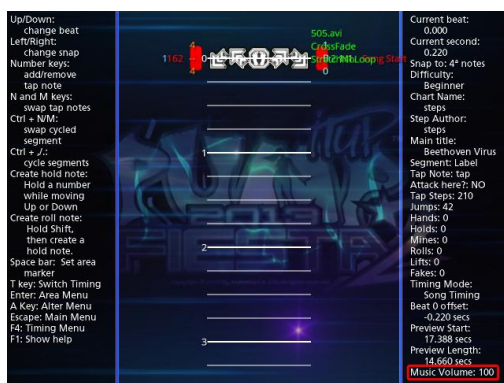
StepF2 puede mostrar hasta 14 charts por canción en la lista de niveles. Algunas de las canciones incluidas con el juego poseen esa cantidad de charts.

Para mostrar 12 charts cambia la opción: Opciones -> Opciones de Interfaz -> Steps List.



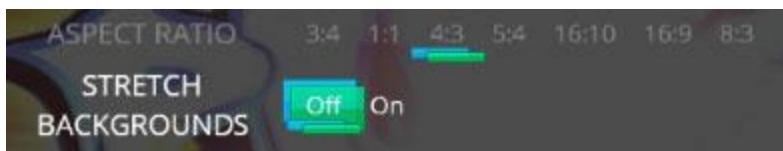
11_ Control de Volumen

StepF2 cuenta con control de volumen para las canciones. En el editor mantén presionado la tecla “V” y presiona la tecla Arriba para aumentar el volumen y Abajo para disminuir el volumen. El volumen puede variar entre 1 y 140, donde 100 es el volumen normal de la canción.



12_ Video Mode y Stretch Background

StepF2 puede mostrar diferentes resoluciones y relaciones de aspecto. Para ajustar estas opciones accede a: Opciones -> Opciones Graficas y Sonido.



Aspect Ratio: Elige la relación de aspecto. Para simular correctamente PIU utiliza 4:3.

Stretch Backgrounds: Ajusta como se mostrarán los videos BGA en el modo de juego. Para simular correctamente PIU, setea esta opción en OFF si vas a utilizar una relación de aspecto 4:3. En el caso que utilices una relación 16:9, setea esta opción en ON.



Widescreen mode - StretchBG ON
Wide background video playing cropped



Widescreen mode - StretchBG ON
Wide background video playing resized

Nota: El juego original (en 4:3) muestra algunos videos adaptados a la pantalla agregando barras negras a los lados, y otros recortando el video. Las canciones que vienen con StepF2 ya están configuradas para que los videos aparezcan como deben, respetando el juego original, siempre y cuando se utilice la configuración recomendada:

Stretch Backgrounds OFF en 4:3 ratio / ON en 16:9 ratio.

13_ Canales Automáticos

El juego incluye 6 canales automáticos (**que no se deben crear**):



- **All Tunes:** Contiene todas las canciones instaladas que son de tipo Arcade.
- **Full Songs:** Contiene todas las canciones instaladas que son de tipo FullSong.
- **Remix:** Contiene todas las canciones instaladas que son de tipo Remix.
- **ShortCut:** Contiene todas las canciones instaladas que son de tipo ShortCut.
- **UCS:** Contiene todas las canciones bajo la etiqueta "UCS" en alguno de sus steps.

14_ Pasos "Routine" como DoublePerformance

Es posible jugar/editar pasos Routine como DoublePerformance LV??. Estos steps aparecerán en la selección de pasos como DP?? Y pueden ser editados utilizando el editor.

III – Observaciones

- El **Timer** de la selección de canciones agrega un tiempo extra cuando éste finaliza, sin embargo se bloquea el regreso a un estado de selección anterior.