

SoundTrack eXporter ユーザガイド

For PlayStation®4 用

© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.
All Rights Reserved.
SIE Confidential

目次

このドキュメントについて	4
このドキュメントの目的	4
対象読者	4
グラフィックス	4
表記規則	4
1 はじめに	5
SoundTrack eXporter	5
SoundTrack eXporter Editor	5
2 SoundTrack eXporter Editor	7
STX Editor のユーザインタフェースを構成する要素	7
3 STX Editor プロジェクトの構造	10
概要	10
プロジェクトファイル (.json)	10
システムファイル (.sfo)	10
発音ファイル (.xml および .sig)	10
アプリケーションパッケージファイル (.pkg)	10
最新情報ファイル (.xml)	10
プロジェクトディレクトリ	10
出力ディレクトリ	11
4 チュートリアル : STX Editor を使った STX アプリの作成	12
STX Editor の起動	12
プラットフォームの選択	12
コンテンツ ID の入力	12
パスワードの入力	13
発音ファイルの選択と編集	13
パラメーターファイルの選択と編集	15
画像の選択	17
曲とアルバムのインポート	17
トラック情報の編集	18
パッケージの作成	18
5 チュートリアル : STX Editor を使った STX パッチの作成	19
プラットフォームの選択	19
コンテンツ ID およびパスワードの流用	19
発音ファイルの更新	19
パラメーターファイルの選択と編集	19
画像の選択	20
パッチを適用するトラックやアルバムの選択とインポート	20
トラック情報の編集	20
最新情報ファイルの選択と編集	21
アプリケーションパッケージファイル	22

パッケージの作成.....	22
6 PlayStation® TRC の要件	23

000009952198

このドキュメントについて

このドキュメントの目的

このドキュメントでは、SoundTrack eXporter (STX) と、それに関連する Windows ツールである SoundTrack eXporter Editor (STX Editor) について説明します。

対象読者

このドキュメントの対象読者は、ゲームを QA に提出する方法を理解する必要があるゲームプロデューサです。

グラフィックス

このドキュメント内のスクリーンショットはすべて、STX または STX Editor ツールからのものです。

表記規則

このセクションでは、本ドキュメントで使われる印刷上の表記法について説明します。

ヒント

ソフトウェアを最大限に利用するために役立つ GUI のショートカットや便利なヒントは、枠に囲まれた「ヒント」によって表されます。例を以下に示します。

ヒント：このヒントでは、ショートカットやヒントを提供します。

備考

追加のアドバイスや関連情報は、枠に囲まれた「Note」によって表されます。例を以下に示します。

Note
注意の例

テキスト

- キーボードのファンクション名やキー名の書式は、太字のセリフフォントになります。例: Ctrl、Delete、F9 など。
- ファイル名、ソースコード、コマンドラインテキストの書式は、固定幅フォントになります。例を以下に示します。

```
bin\packageTmpPS4\sce_sys
```

訂正情報

本ドキュメントに対する更新や修正はすべて、このリリースに付属するリリースノートに記載されています。

1 はじめに

この章では、SoundTrack eXporter アプリケーションおよび SoundTrack eXporter Editor について紹介します。

SoundTrack eXporter

SoundTrack eXporter (STX) は、PlayStation®4 ユーザが PlayStation®Store からゲームのサウンドトラックをダウンロードする際に使われるアプリケーションです。ユーザは、アプリケーションを実行する前にインストールするように指示されます。STX には、エクスポートの過程をユーザに案内するためのウィザードが用意されています。

SoundTrack eXporter Editor

SoundTrack eXporter Editor (STX Editor) は、ゲームプロデューサが STX アプリケーションを作成するために必要なあらゆる情報を収集するための Windows®ツールです。STX Editor を使うと、サムネイル、コンテンツ情報背景、アプリ内画像を参照したり、含まれているすべてのトラックのメタ情報を閲覧・編集したり、外部のパラメーターファイルエディタを経由して PlayStation®4 のシステムファイルにアクセスしたりすることができます。編集した後の情報は、「SoundTrack eXporter プロジェクト」に保存されます。その後、ゲームプロデューサは PlayStation®Store で配布されるパッケージを構築することも可能です。

STX Editor ツールのファイルおよびフォルダ

表 1 は、STX Editor ツールパッケージに含まれているフォルダとファイルの一覧です。

表 1 STX Editor ツールパッケージのフォルダおよびファイル

フォルダ	ファイル	解説
bin\	FreeImage.dll	ツールの依存関係ファイル
	FreeImageNET.dll	ツールの依存関係ファイル
	make_full_packagePS3.bat	Publishing Tools を呼び出してパッケージを作成するスクリプト
	make_full_packageVita.bat	
	make_full_packagePS4.bat	
	Newtonsoft.json.dll	ツールの依存関係ファイル
	STXEditor.exe	STX Editor ツール
bin\ja\	TagLib.dll	ツールの依存関係ファイル
	STXEditor.resources.dll	リソースファイル
bin\packageTmpVita\		PlayStation®Vita 用テンプレートディレクトリ 詳細は、PlayStation®Vita 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」を参照
bin\packageTmpPS3\		PlayStation®3 用テンプレートディレクトリ 詳細は、PlayStation®3 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」を参照
bin\packageTmpPS4\	dictionary.json	ローカライズ後の STX アプリケーションのダイアログメッセージ
	eboot.bin	PlayStation®4 STX アプリケーション

SIE CONFIDENTIAL

フォルダ	ファイル	解説
bin\packageTmpPS4\sce_sys\	param.sfx	デフォルトテンプレート.sfx ファイル
	shareparam.json	デフォルトテンプレートシェアパラメーターファイル
docs\PS4\	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_e.pdf	このユーザガイド (英語)
	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_j.pdf	このユーザガイド (日本語)
docs\PSVita\	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_e.pdf	PlayStation®Vita 用の「SoundTrack eXporter User's Guide」 (英語)
	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_j.pdf	PlayStation®Vita 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」 (日本語)
docs\PS3\	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_e.pdf	PlayStation®3 用の「SoundTrack eXporter User's Guide」 (英語)
	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_j.pdf	PlayStation®3 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」 (日本語)
license\	STX_license_e.txt STX_license_j.txt	STX Editor ツール用のライセンス
license\others\	Newtonsoft.Json.Net.txt	STX Editor ツール用のライセンス
SampleProject\	SampleProject.json changeinfo.xml	STX Editor プロジェクトの設定 パッチ方式の最新情報ファイル
SampleProject\music\	riff01.mp3-riff04.mp3	サンプルミュージックファイル
SampleProject\PS4\	param_ps4.sfo param_ps4Patch.sfo	PlayStation®4 システムファイル
	pronunciation.xml pronunciation.sig	PlayStation®4 発音ファイル
SampleProject\PS4\images\	icon.png icon2.png inAppBackground.png contentInfoBackground.png musicCover.jpg	サンプルイメージファイル
SampleProject\PSVita\		PlayStation®Vita 用のサンプルプロジェクトアセットファイル。 詳細は、PlayStation®Vita 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」を参照
SampleProject\PS3\		PlayStation®3 用のサンプルプロジェクトアセットファイル。 詳細は、PlayStation®3 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」を参照

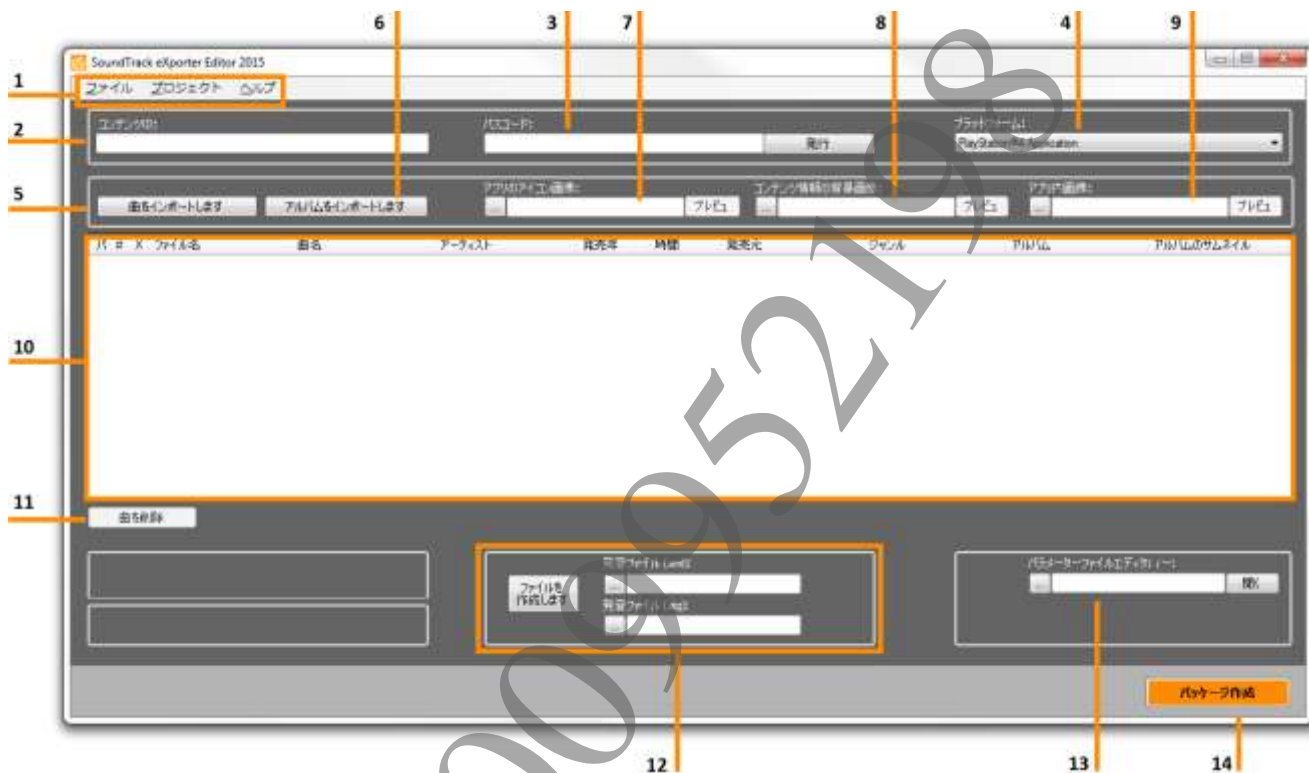
2 SoundTrack eXporter Editor

この章では、SoundTrack eXporter Editor (STX Editor) に用意されているユーザインタフェースの主な構成要素と、その機能について説明します。

STX Editor のユーザインタフェースを構成する要素

図 1 は、STX Editor のユーザインタフェースを示したものです。

図 1 SoundTrack eXporter Editor



STX Editor のユーザインタフェースの構成要素については、以下のセクションで説明します。各セクションの番号は、図 1 で強調表示されている部分の番号に対応しています。

1. メインメニューバー

メインメニューは、以下のサブメニューから構成されています。

- [ファイル]メニューには、[開く]、[保存]、[名前をつけて保存]、[閉じる]、[新規]、[終了]の各オプションがあります。

ヒント：プロジェクトを保存する際には、プロジェクト保存用のディレクトリを作成することを推奨します。このディレクトリをシステムファイルや最終的なパッケージ用のフォルダとして利用すれば、必要なすべてのファイルを一箇所に集めることができます。

Note

ファイル名やディレクトリパスに空白文字を使わないようにしてください。プロセスやアプリケーション（システムファイルエディタなど）の中には、空白文字を含むディレクトリ名をサポートしていないものがあります。

- [プロジェクト]メニューには、トラック、アルバム、画像のインポートや、パラメーターファイル（定義されている場合）の編集など、ツールの GUI に対応するオプションが含まれています。

- [ヘルプ]メニューは、ツールに関する情報を表示する[アプリ情報]オプションと、本ドキュメント「SoundTrack eXporter ユーザガイド」を表示する[ヘルプを見る]コマンドで構成されます。

2. コンテンツ ID

コンテンツ ID は、PlayStation®4 上にインストールされたアプリケーションを特定するための、英数字の文字列です。このフィールドのコンテンツ ID は、パラメーターファイル (param_ps4.sfo) に指定されたコンテンツ ID と一致している必要があります。

コンテンツ ID の詳細については、PlayStation®4 SDK に付属している「Publishing Tools 概要」を参照してください。

3. パスコード

パスコードは、パッケージ作成プロセスで使われる 32 文字の英数字の文字列です。

この値の設定方法の詳細については、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「パスコードの入力」節を参照してください。

パスコードの一般的な情報については、PlayStation®4 SDK に付属している「Publishing Tools 概要」を参照してください。

4. プラットフォーム

このドロップダウンリストでは、SoundTrack eXporter を実行するプラットフォームを選択することができます。

5. 曲をインポートします

[曲をインポートします]ボタンは、.mp3 ファイルブラウザを起動して、サウンドトラックテーブルにインポートする単一または複数のトラックを選択するのに利用します。1つのディレクトリ内に重複するファイルがある場合には、そのファイルの1つのインスタンスだけがインポートされます。

6. アルバムをインポートします

[アルバムをインポートします]ボタンはフォルダブラウザを起動して、フォルダを選択できるようにします。選択したフォルダと、そのサブフォルダ内にある .mp3 ファイルのすべてが、サウンドトラックテーブルにインポートされます。1つのディレクトリ内に重複するファイルがある場合には、そのファイルの1つのインスタンスだけがインポートされます。

7. アプリのアイコン画像

これは、PlayStation®4 本体の[ゲーム]システムメニュー上で STX アプリケーションを表すサムネイル画像です。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「画像の選択」節を参照してください。

8. コンテンツ情報の背景画像

これは、コンテンツにフォーカスが移動したときに表示されるフルスクリーン画像です。この画像はテーマ画像として利用できます。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「画像の選択」節を参照してください。

9. アプリ内画像

これは、PlayStation®4 上の STX アプリケーションの中で使われる、フルスクリーンの背景画像です。STX インストーラは、ユーザ向けのダイアログをこの画像の上にレンダリングします。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「画像の選択」節を参照してください。

10. サウンドトラックテーブル

サウンドトラックテーブルには、STX アプリケーション経由でパッケージ化され、PlayStation®Store に配布されるすべてのトラックが表示されます。それぞれの行がトラックを表します。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「曲とアルバムのインポート」節および「トラック情報の編集」節を参照してください。

11. 曲を削除

このボタンは、サウンドトラックテーブルからチェックボックスで選択された曲をすべて削除します。

12. 発音ファイル

このフィールドでは、発音ファイル pronunciation.xml を選択したり、外部ツールを起動して発音ファイルを作成したりすることができます。発音ファイルは、PlayStation®4 によってアプリケーションタイトルの発音情報を設定するために使用されます。.xml ファイルを作成すると、バイナリファイル pronunciation.sig が自動生成されます。STX Editor プロジェクト内では、どちらのファイルも参照される必要があります。

Note

タイトルのスペルを間違えないようにすることが重要です。USB ストレージの「/MUSIC」ディレクトリ内で、特定のサウンドトラック用ディレクトリの名前として使用されるからです。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「発音ファイルの選択と編集」節を参照してください。

13. パラメーターファイルエディタ

このフィールドでは、PlayStation®4 がアプリケーション情報を設定するために使う param_ps4.sfo システムファイルを作成または選択してから編集することができます。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「パラメーターファイルの選択と編集」節を参照してください。

14. パッケージ作成

このボタンは、配布用パッケージを作成する処理の最終段階を表します。このボタンは、ツールで指定された情報に従って.pkg、.xml、.zip の各ファイルを作成します。

詳細は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の「パッケージの作成」節を参照してください。

3 STX Editor プロジェクトの構造

この章では、SoundTrack eXporter Editor (STX Editor) で作成されるプロジェクトの構造を説明します。

概要

STX Editor に入力したデータは、「サウンドトラックプロジェクト」に保存されます。サウンドトラックプロジェクトは、複数のファイルやディレクトリから構成されます。これらは、プロジェクトの保存時やパッケージの作成中に作成されます。以下の各節ではこれらについて説明します。

プロジェクトファイル (.json)

プロジェクトファイルには、ユーザがエディタに入力したすべてのデータが（もしあれば）含まれています。プロジェクトファイルは、人間にも読める JSON (テキスト) フォーマットで保存されますが、STX Editor 以外を使って編集することは避けてください。

システムファイル (.sfo)

システムファイルは、PlayStation®4 STX アプリケーションで使われる、アプリケーションタイトルなどのシステムデータを指定します。プロジェクトの保存時や既存ファイルの参照時にファイルパスを選択することができます。このファイルは、外部ツールであるパラメーターファイルエディタ (PlayStation®4 SDK に付属。SDK Manager 経由でダウンロードすることも可能) を使って編集することができます。パラメーターファイルエディタで変更を保存することが重要です。プロジェクトファイルには変更は保存されないからです。

発音ファイル (.xml および .sig)

発音ファイル (pronunciation.xml) はアプリケーションタイトルの発音を指定します。これにより、PlayStation®4 本体で音声コマンドによってアプリケーションを実行することが可能となります。このファイルは、外部ツールである音声認識タイトル名ツール (PlayStation®4 SDK に付属。SDK Manager 経由でダウンロードすることも可能) を使って作成/編集することができます。音声認識タイトル名ツールで変更を保存することが重要です。プロジェクトファイルには変更は保存されないからです。発音ファイルの作成時には、.xml ファイルと .sig ファイルが作成されます。プロジェクト内では、両方のファイルのファイルパスが参照される必要があります。

アプリケーションパッケージファイル (.pkg)

パッチモードでは、配布可能な元のアプリケーションパッケージファイル (.pkg) を指定する必要があります。パッチを生成する際に、更新対象アプリケーションを特定できるようにするためです。

最新情報ファイル (.xml)

パッチモードでは、最新情報ファイルを作成して指定する必要があります。修正の際に更新メッセージも用意しておけば、PlayStation®4 システム上でアプリケーションの「更新履歴」を開くと表示されるようになります。

プロジェクトディレクトリ

このディレクトリには、表 1 に挙げたようなプロジェクトやシステムファイルが含まれています。

SIE CONFIDENTIAL

出力ディレクトリ

これは、最終的なパッケージファイルディレクトリの配置先となるディレクトリです。パッケージディレクトリは FullPackagePS4 という名前で、.pkg、xxx-spec.xml、ps4-pkg-xxx-submission_materials.zip の各ファイルを含みます。

000009952198

4 チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成

この章は、サウンドトラック eXporter プロジェクトを一から作成して、パッケージを作成する過程を説明するチュートリアルで構成されています。

Note

プロセスやアプリケーションの中には、空白文字を含むディレクトリ名をサポートしていないものがあります。したがって、ファイル名やディレクトリパスに空白が含まれていないことを確認する必要があります。

STX Editor の起動

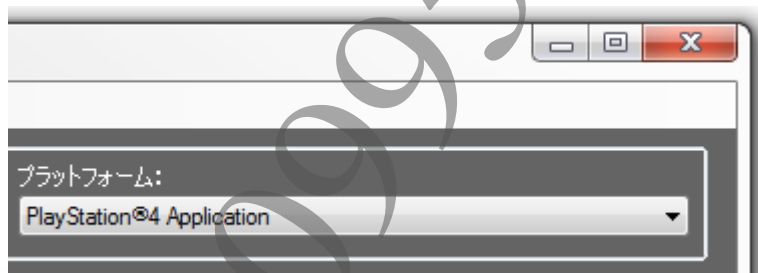
エディタを起動するには、STXEditor.exe というファイルをダブルクリックします。STX Editor が開き、新しいプロジェクト用のデータを入力できる状態になります（詳細は以下の各節で説明）。この段階ではプロジェクトのファイルやディレクトリは作成されません。

[ファイル]>[新規]または[ファイル]>[閉じる]をクリックすると、空の UI が表示され、新しいプロジェクトを作成できる状態になります。

プラットフォームの選択

[プラットフォーム] ドロップダウンリストから「PlayStation®4 Application」を選択します。

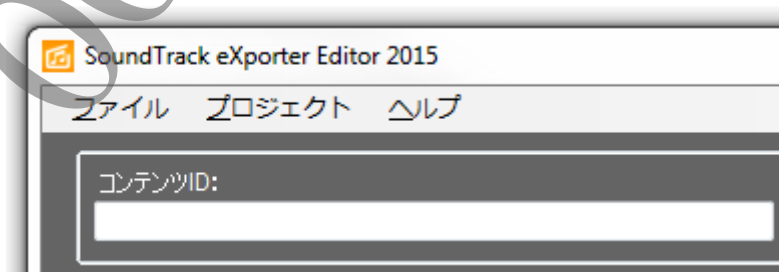
図2 [プラットフォーム]ドロップダウンリスト



コンテンツ ID の入力

コンテンツ ID は、一連のルールによって決定できます。詳細は、PlayStation®4 SDK に含まれる「Publishing Tools 概要」を参照してください。

図3 [コンテンツ ID]テキストフィールド



パスコードの入力

パスコードを生成するには、[パスコード]テキストフィールドの隣りにある[パスコード発行]ボタンをクリックします。

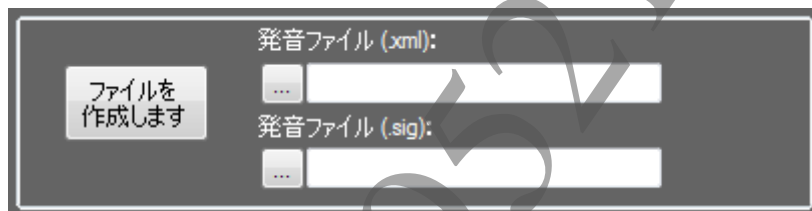
図 4 [パスコード]フィールド



発音ファイルの選択と編集

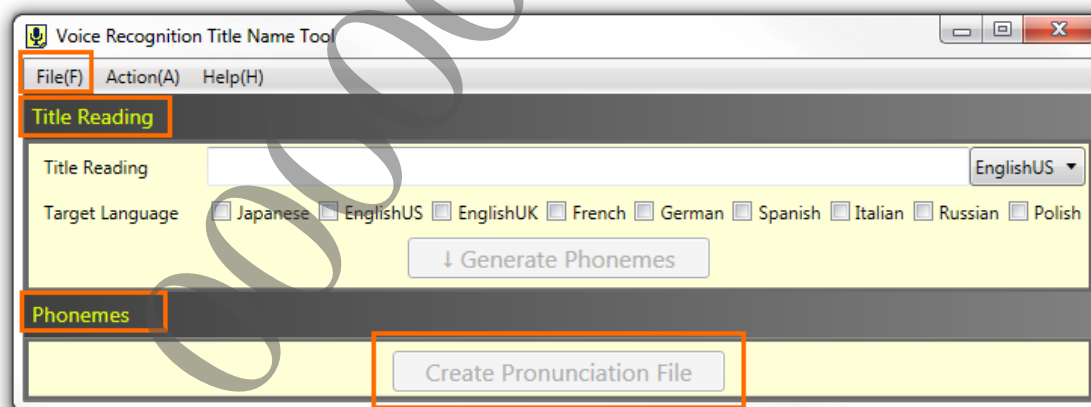
- (1) PlayStation®4 の pronunciation.xml ファイルがすでに存在する場合はステップ 2 に進みます。それ以外の場合は次の手順を実行します。
 - (a) [ファイルを作成します]ボタンをクリックします。

図 5 発音ファイルのフィールド



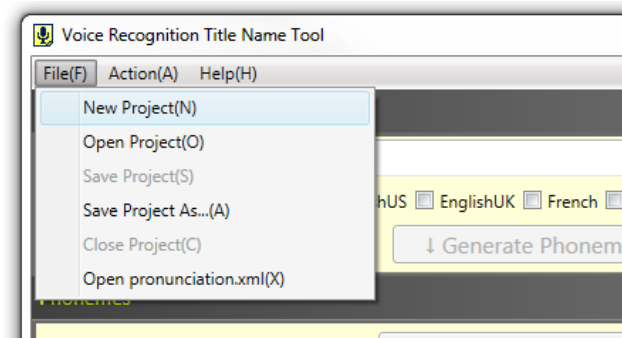
- (b) 発音ファイルを作成するかどうか聞かれたら、[はい]をクリックします。外部の音声認識タイトル名ツール（PlayStation®4 SDK に付属）が起動します。

図 6 音声認識タイトル名ツール



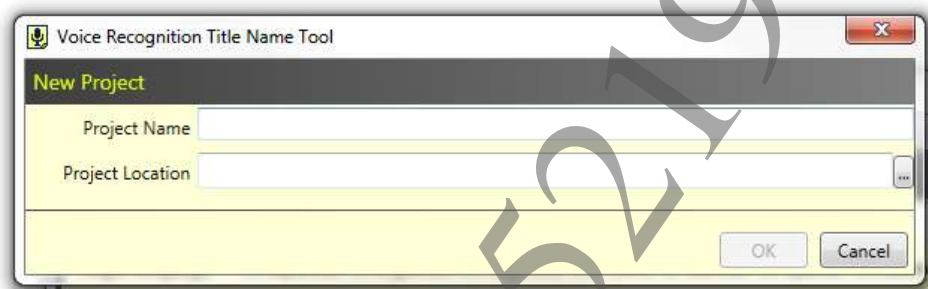
- (c) ツールのメインメニューから[ファイル(F)] > [新規プロジェクト(N)]を選択して新しいプロジェクトを作成します。

図 7 新規プロジェクト



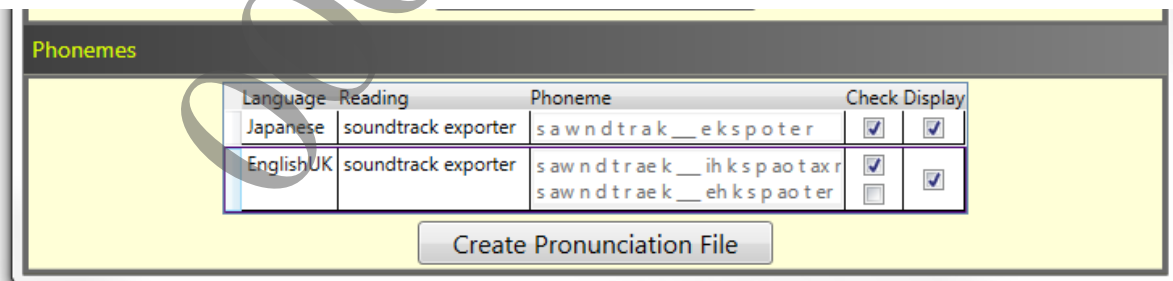
- (d) ダイアログが表示されます。プロジェクト名を指定し、そのプロジェクトの格納場所を設定します。[確定]をクリックします。指定された場所にプロジェクトが作成されます。



図 8 新規プロジェクトの名前と場所



- (e) メインの音声認識タイトル名ツールに戻り、[タイトル名]フィールドにアプリケーションのタイトル名を入力します。そのスペルが正しいことを確認します。エンドユーザの USB ストレージ上で、サウンドトラックフォルダの名前として使用されるからです。
- (f) 右側のドロップダウンメニューを使ってその言語を選択します。
- (g) [ターゲット言語]領域で、発音を適用するすべての言語のチェックボックスを選択します。
- (h) 次に[音素を生成]ボタンをクリックします。選択されたすべての言語の発音候補を含む表が、[音素]見出しの下に表示されます。好みの候補を選択します。
- (i) [発音ファイルを作成]ボタンをクリックし、PlayStation®4 のファイル pronunciation.xml と pronunciation.sig をプロジェクトフォルダ内に生成させます。

図 9 発音ファイルの作成



- (2) STX Editor で、[発音ファイル(.xml)]テキストフィールドの隣にある検索ボタンをクリックしてファイルがある場所に移動し、pronunciation.xml ファイルを選択します。
- 同じディレクトリ内で pronunciation.sig ファイルが見つかった場合、STX Editor はそれが関連するファイルであると判断し、下の[発音ファイル(.sig)]テキストフィールドの値を自動設定します。このフィールドの値が未設定のままである場合、[発音ファイル(.sig)]テキストフィールドの隣にある検索ボタンをクリックし、.sig ファイルの場所に移動して選択します。

パラメーターファイルの選択と編集


- (1) PlayStation®4 の.sfo ファイルがすでにある場合は、[パラメーターファイルエディタ]テキストフィールドの隣にある検索ボタンをクリックし、ファイルがある場所まで移動してから選択します。それ以外の場合には、手順 2 に進みます。

図 10 [パラメーターファイルエディタ]フィールド

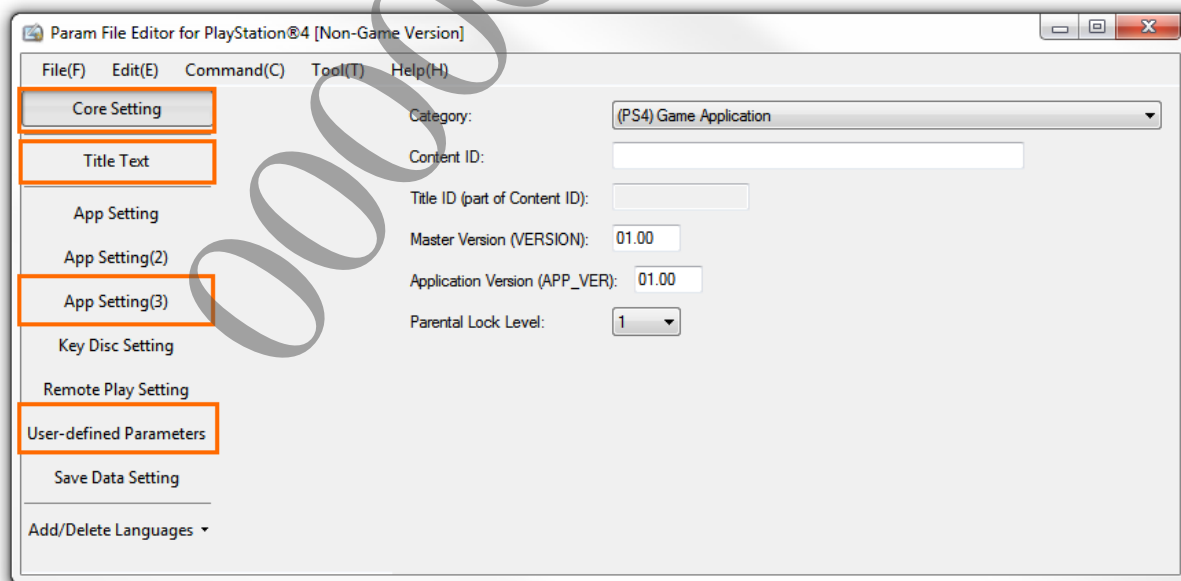


- (2) [開く]ボタンをクリックします。パラメーターファイルを作成するかどうか聞かれたら、[はい]をクリックします。プロジェクトがまだ保存されていなかった場合、その保存を促すプロンプトが表示された後で、プロジェクトディレクトリにパラメーターファイルが生成されます。

PlayStation®4 SDK に付属している外部ツールのパラメーターファイルエディタの中で、パラメーターファイルが表示されます。

- (3) 図 11 の中で強調表示されている 4 つのタブを開き、下記の通りにデータを設定します。

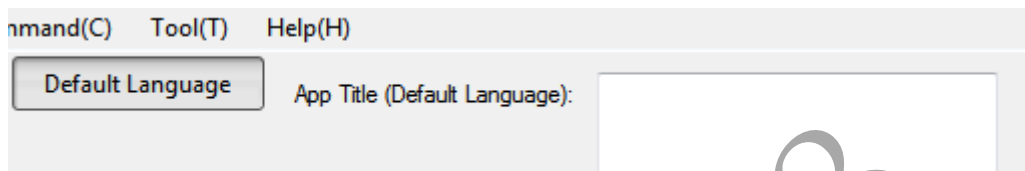
図 11 PlayStation®4 のパラメーターファイルエディタ



- Core Setting :

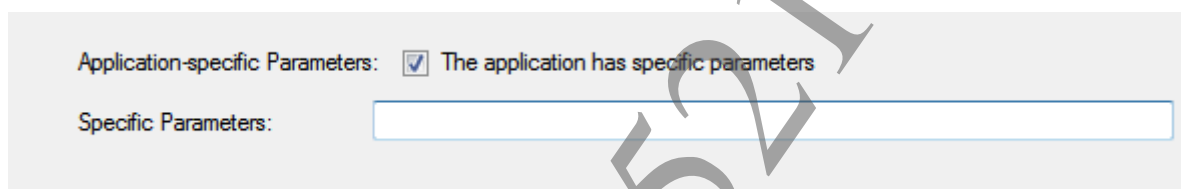
- Category が「(PS4) Game Application」に設定されていることを確認します。
- Content ID が STX Editor と同じであることを確認します。
- Parental Lock Level が対応するゲームと同じであることを確認します。
- Title Text :
 - STX の App Title を設定します。

図 12 App Title フィールド



- User-defined Parameters :
 - Application-specific Parameters チェックボックスが選択されていることを確認します。

図 13 アプリケーション固有のパラメーター



- Specific Parameters フィールドにアプリケーション固有属性（ASA）コードを入力します。このコードは PlayStation®4 ディベロッパサポート Web サイトから要求できます。これがないと、App Setting(3)タブの設定にアクセスできません。

Note

ASA コードを要求する手順は、次のとおりです。

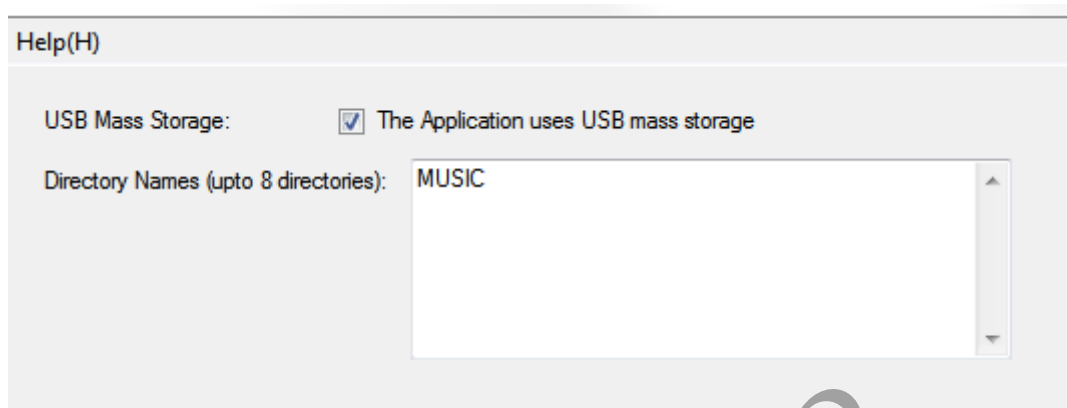
- 以下の問題がある場合は、PlayStation®4 Developer Network 上で免除リクエストを作成してください：「TRC R4087：アプリケーションは、USB ストレージへのアクセスを使用し、アプリケーション固有属性（ASA）コードを必要とする」
- 「Soundtrack Exporter」でリクエストを参照します。
- コードを使用することになる、すべてのコンテンツ ID を渡してリクエストします。

- App Setting(3) :

これらの設定が表示されるのは、1 つ前のステップで正しい ASA コードを入力した場合だけです。

 - USB Mass Storage チェックボックスが選択されていることを確認します。
 - Directory Names がかならず「MUSIC」に設定されていることを確認します（図 14 を参照）。

図 14 App Setting(3)の Directory Names



(4) 必要に応じて他のデータも設定します。

画像の選択

STX アプリケーションが動作するためには、3つの画像を選択する必要があります。

- アプリのアイコン画像：512px×512px の .png ファイル（経験豊富な PlayStation®4 ディベロッパーならおわかりのように、この画像は ICON0.png です）。24 ビット PNG を使用します。インタレース化されていたり、インデックス化されたカラーフォーマットは使わないでください。
- コンテンツ情報の背景画像：1920px×1080px の .png 画像ファイル（経験豊富な PlayStation®4 ディベロッパーならおわかりのように、この画像は PIC1.png です）。24 ビット PNG を使用します。インタレース化されていたり、インデックス化されたカラーフォーマットは使わないでください。
- アプリ内画像：1920px×1080px の .png ファイル。

画像を選択するには、画像パスのテキストフィールド（最初は空）の隣にある検索ボタンをクリックします。

図 15 STX アプリケーションの画像



画像のサイズは間違っていることもあります。画像を元の状態でプレビューするには、画像テキストのフィールドの隣にある[プレビュー]ボタンをクリックします。最終的なパッケージ作成ステージでは、アプリケーションに画像のサイズを適切なサイズに変更させることもできます。

曲とアルバムのインポート

サウンドトラックテーブルに曲をインポートするには、以下のようになります。

- (1) [曲をインポートします]ボタンをクリックします。 .mp3 ファイルブラウザが開きます。
- (2) インポートする 1 つまたは複数の .mp3 ファイルを選択します。

また、[アルバムをインポートします]ボタンをクリックして、選択した任意のディレクトリと、そのサブディレクトリ内の .mp3 ファイルをすべてインポートすることもできます。

トラック情報の編集

以上で、サウンドトラックテーブル上の該当するトラックの行のセルをクリックすれば、トラック情報を編集することができます。トラック情報を編集しても、実際のミュージックファイルに変更は加えられず、プロジェクトを構築した際に作成されたミュージックファイルの新しいコピーに変更が保存されます。

図 16 サウンドトラックテーブルの列

パ	X	ファイル名	曲名	アーティスト	発売年	時間	発売元	ジャンル	アルバム	アルバムのサムネイル
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\Patcher\app\test\	Green	Hula	2011	00:00:07	SCEE	Game	STAE Sample	サムネイルを選択

編集可能な列は以下の通りです。

- **パ** (チェックボックス) : [パッチモードの場合]通常、前回のビルド時にあったトラックはすべて取り込みます。このチェックボックスをオンにすると、再インポートしないようになります。
- **#** : パッケージが PlayStation®4 上にインストールされた際のトラックの順序を決める数値フィールド。外部ストレージ内の MUSIC フォルダにトラックが表示される順序を設定するには、この列に 1 から始まる連番を入力します。

Note

一番小さい数は **1** である必要があります。これにより、該当するトラックがアルバム内の最初のトラックに設定されます。

- **X** (チェックボックス) : トラックを削除するには、このチェックボックスを選択してから、[曲を削除]ボタンをクリックします。
- **曲名** : トラックのタイトル
- **アーティスト** : トラックを演奏しているアーティスト。複数ある場合は「;」で区切ります。
- **発売年** : トラックが公開された（または公開される）年度
- **発売元** : トラックの発売元
- **ジャンル** : トラックのジャンル。複数ある場合は「;」で区切ります。
- **アルバム** : トラックが収録されたアルバム。トラックごとに異なるアルバムを指定することができます。
- **アルバムのサムネイル** : .jpg ファイル用のブラウザを起動します。ここから、トラックのアルバムサムネイルを表す画像を 1 つ選択することができます。

トラックファイルのパスを示す[ファイル名]の列、およびトラックの再生時間を示す[時間]の列は編集できません。

パッケージの作成

これは、パッケージ作成の最終段階です。

パッケージ作成プロセスを開始するには、[パッケージ作成] タンをクリックします。プロセスが完了すると、結果を示すメッセージが表示され、出力ディレクトリが開きます。

プロセスに失敗した場合には、修正すべきエラーを示すメッセージが表示されます。この場合、出力ディレクトリには、第3章「STX Editor プロジェクトの構造」に記載されているファイルやディレクトリは含まれていません。

プロセスが成功した場合には、成功メッセージが表示され、出力ディレクトリが表示されます。これで、この中の .pkg ファイルを配布することができます。

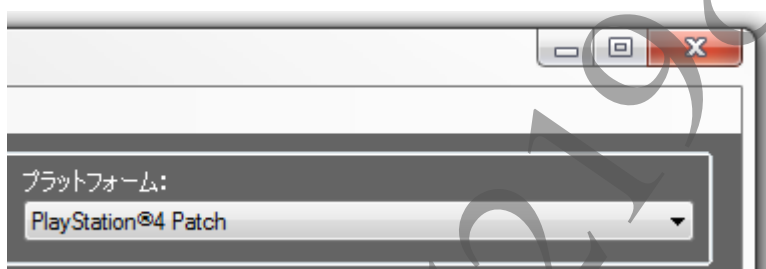
5 チュートリアル：STX Editor を使った STX パッチの作成

この章では、先の「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の内容を踏まえながら、アプリケーションパッケージではなく、パッチパッケージの作成手順を解説します。STX プロジェクトを新規に構築する手順や、各種設定の用途については、先のチュートリアルを参照してください。このチュートリアルでは、作成対象（アプリケーションパッケージまたはパッチパッケージ）による相違点のみ解説します。

プラットフォームの選択

[プラットフォーム] ドロップダウンリストから「PlayStation®4 Patch」を選択します。

図 17 [プラットフォーム]ドロップダウンリスト



コンテンツ ID およびパスコードの流用

このモードではコンテンツ ID やパスコードを編集できません。「PlayStation®4 Application」プラットフォーム設定として入力した値のままです。

発音ファイルの更新

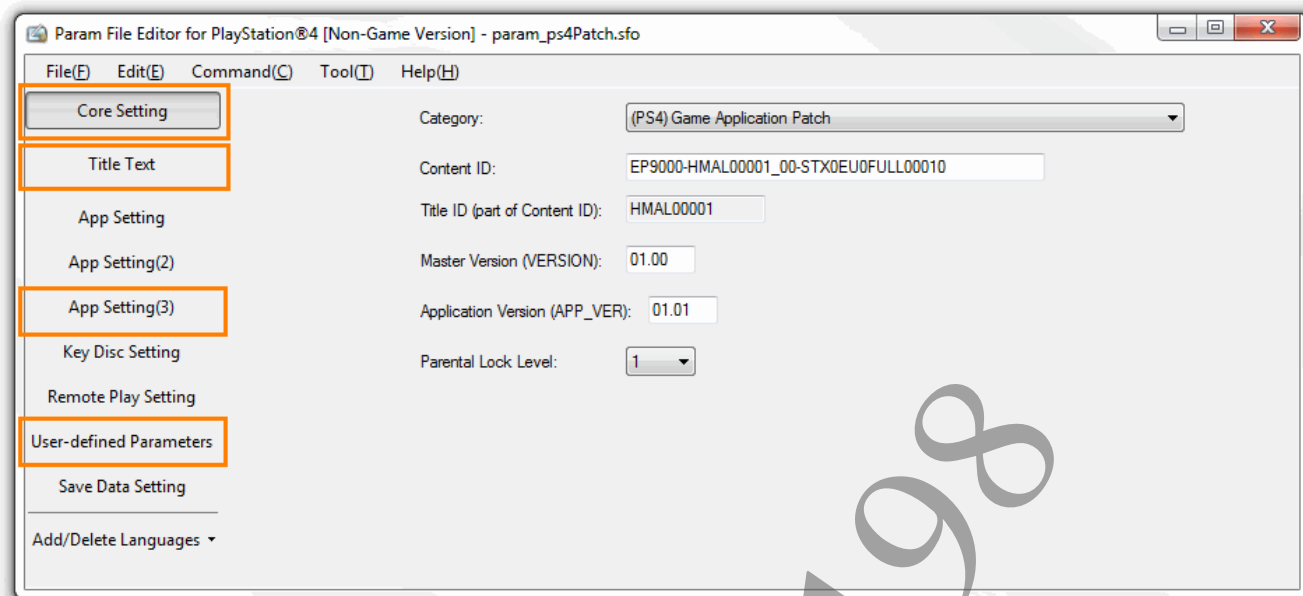
発音ファイルの更新は、第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」の手順で新規に作成します。更新が必要なければ、以前の発音ファイルをアップロード対象として選択してください。

パラメーターファイルの選択と編集

パッチパッケージの作成に用いるパラメーターファイルの選択/作成手順は、アプリケーションパッケージの場合と同じです。

- (1) パッチ設定を施した PlayStation®4 の .sfo ファイルがあれば、これを選択してください。それ以外の場合には、手順 2 に進みます。
- (2) 図 18 で強調表示されている 4 つのタブを開き、下記の通りにデータを設定します。

図 18 パラメーターファイルエディタ (PlayStation®4 用)



- Core Setting :
 - Category が「(PS4) Game Application Patch」に設定されていることを確認します。
 - Content ID が STX Editor と同じであることを確認します。
 - Master Version が更新されていることを確認します。
 - Application Version の最下位桁が、「01.01」のように、0 でないことを確認します。
 - Parental Lock Level : 対応するゲームと同じであることを確認します。
- Title Text :
 - STX の App Title を設定します。元のアプリケーションと同じタイトルであってもかまいません。
- User-defined Parameters および App Setting (3) :

元のアプリケーションのパラメーターファイル設定と同じにしてください (第4章「チュートリアル：STX Editor を使った STX アプリの作成」を参照)。ASA コードもアプリケーションと同じにします。

画像の選択

アプリケーションパッケージ用に選択した画像をそのまま使うか、新規にアイコン画像や in-app 背景画像を用意して、アプリケーションを更新します。コンテンツ情報の背景画像は更新できません。

パッチを適用するトラックやアルバムの選択とインポート

アプリケーションパッケージや前回のパッチで使っていたトラックをすべてインポートして、今回のパッチビルドで参照できるようにします。さらに、パッチパッケージ用の新規トラックを追加する場合は、通常の手順で操作してください。これまでに追加したトラックを削除したい場合は、単にそれらをインポートしないだけです。今後も必要なければ、プロジェクトから削除してしまってもかまいません。

トラック情報の編集

既存のトラックをすべて、再エクスポートの対象から除外します。各トラックフィールドの[P]チェックボックスをオンにしてください。トラックを通常どおり編集してください。

最新情報ファイルの選択と編集

最新情報ファイルには、パッチリリースに添付するリリースノート（デバイス画面表示用）を入れておきます。この最新情報に基いて、過去に適用したパッチすべてについて[更新履歴]の画面（ホーム画面から切り替え可能）で更新内容をユーザが確認できます。

ファイルの形式と容量

- XML 形式のテキストファイル
- UTF-8
- BOM（バイト順マーク）なし
- 改行コードは LF
- 最大容量は 64KiB

ファイルの選択と編集


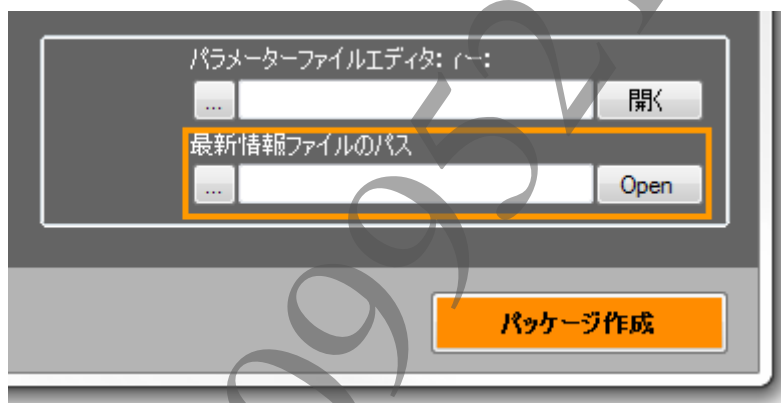
- (1)すでに最新情報ファイルがあれば、これを開いて編集できるようにします。[最新情報ファイルのパス]フィールドの隣にある検索ボタンをクリックし、ファイルを選択してから[Open]ボタンをクリックしてください。手順3に進みます。

図 19 [最新情報ファイルパス]フィールド



最新情報ファイルがなければ、手順2に進みます。

- (2) [最新情報ファイルのパス]フィールドの隣にある[Open]ボタンをクリックしてください。ファイルを新規に作成するかどうか聞かれるので、[はい]を選択します。これで、設定テンプレートを基にファイルが新規作成されます。構成を変更しないでください。最新情報ファイルにリリースノートを入れる必要がなければ、そのままエディタを閉じ、手順3もスキップします。
- (3) リリースノートを追加します。

図 20 最新情報ファイル



- (a) <changes app_ver="01.01">要素のパッチバージョン番号が正しいかどうか確認してください。これはAPP_VER（パッチの.sfo ファイルに記述）と一致していなければなりません。
- (b) CDATA[...]セクションに変更情報を追加してください。必要ならば、テンプレートに組み込まれている空リストを使ってもかまいません。
- (c) 改行コードが LF であることを確認して保存し、プログラムを終了します。

アプリケーションパッケージファイル

ここで元のアプリケーションの.pkg ファイルを参照します。[アプリケーションパッケージファイルのパス]フィールドの隣にある検索ボタンをクリックしてください。

パッケージの作成

これはパッチパッケージ作成の最終段階です。アプリケーションの作成手順と同様に、[パッケージ作成]ボタンをクリックしてください。処理が完了すると、結果を示すメッセージが表示され、出力ディレクトリが開きます。実際に配布する.pkg ファイルは、PatchPackagePS4 というフォルダの下に作成されています。

6 PlayStation® TRC の要件

- ペアレンタルロックレベルは、対応するゲームのレベルに一致している必要があります。
- 以下の問題がある場合には、PlayStation®4 Developer Network 上で免除リクエストを作成する必要があります。
 - TRC R4087 : アプリケーションは、USB ストレージへのアクセスを使用し、アプリケーション固有属性 (ASA) コードを必要とする
 - 「Soundtrack Exporter」でリクエストを参照する
 - コードを使用することになる、すべてのコンテンツ ID を渡してリクエストする