

SoundTrack eXporter ユーザガイド

PlayStation®3 用

SDK 4.750

© 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
STX Editor ツールのファイルおよびフォルダ	5
2 SoundTrack eXporter Editor	8
STX Editor のユーザインタフェースを構成する要素	8
3 STX Editor プロジェクトの構造	11
概要	11
プロジェクトファイル (.json)	11
システムファイル (.sfo)	11
アプリケーションパッケージファイル (.pkg)	11
最新情報ファイル (.xml)	11
プロジェクトディレクトリ	11
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
ツールの起動	12
プラットフォームの選択	12
コンテンツ ID の入力と K-Licensee	12
システムファイルの選択と編集	13
画像の選択	14
曲とアルバムのインポート	15
トラック情報の編集	15
マスターバージョンの提供	16
パッケージの作成	16
5 チュートリアル : STX Editor を使った STX パッチの作成	17
プラットフォームの選択	17
コンテンツ ID および K-Licensee の流用	17
システムファイルの選択と編集	17
画像の更新	17
パッチを適用するトラックやアルバムの選択	17
トラック情報の編集	18
最新情報ファイルの選択と編集	18
アプリケーションパッケージファイル	19
アプリケーションバージョン	19
パッケージの作成	19

6 PlayStation® TRC の要件 20

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の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「注意」によって表されます。例を以下に示します。

注意：これは追加の注意事項です。

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\packageTmpPS3\USRDIR
```

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®3 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、サムネイルやスプラッシュスクリーンや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を閲覧・編集したり、外部のシステムファイル・ユーティリティを介して PlayStation®3 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、「サウンドトラック 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 で配布するパッケージを生成したり、あるいはパッチを作成して既存の STX アプリケーションを更新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
	TagLib.dll	ツールの依存関係ファイル
bin\ja\	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\packageTmpPS4\		PlayStation®4 用テンプレートディレクトリ。詳細は、PlayStation®4 用の「SoundTrack eXporter ユーザガイド」を参照

SIE CONFIDENTIAL

フォルダ	ファイル	解説
bin\packageTmpPS3\	param.sfx	デフォルトテンプレート.sfx ファイル
	SubmissionMaterials.zip	提出資料
bin\packageTmpPS3\USRDIR\	EBOOT.BIN	PlayStation®3用のSTXアプリケーション
	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
bin\packageTmpPS3\USRDIR\images\	PS3ProgBarBg01_L2.png PS3ProgBarBg01_L2Fill.png	アプリケーションが用いるデフォルト画像
docs\PS3\	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\PS4\	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_e.pdf	PlayStation®4用の「SoundTrack eXporter User's Guide」(英語)
	SoundTrack_eXporter-Users_Guide_j.pdf	PlayStation®4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\PS3\	param_ps3.sfo param_ps3Patch.sfo	PlayStation®3 システムファイル
SampleProject\PS3\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

SIE CONFIDENTIAL

フォルダ	ファイル	解説
SampleProject\PS4\		PlayStation®4 用のサンプルプロジェクトアセットファイル。詳細は、PlayStation®4 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 STX 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]、および[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。

注意：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、システムファイル（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®3 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 8 番目から 16 番目までの文字が、システムファイル (param_ps3.sfo) に指定されたタイトル ID に一致する必要があります。

コンテンツ ID の詳細については、PlayStation®3 SDK に付属している「Generator Tools ユーザガイド」を参照してください。

3. K-Licensee

「K-Licensee」は、「0x」で始まる 34 文字の英数字の文字列です。ユーザが起動した他のプログラムが、このアプリケーションに勝手にアクセスできないようにするために使います。

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「[コンテンツ ID の入力](#)」節を参照してください。

4. 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。

5. アルバムをインポートします

この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。

6. アプリのアイコン画像

これは、PlayStation®3 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。

7. 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。

8. 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。

9. アプリ内画像

これは、PlayStation®3 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. マスターバージョン

アプリケーションのマスターバージョンを指定するフィールドです。バージョン番号は、2桁の整数、小数点、さらに2桁の数字から成ります。

13. システムファイル・ユーティリティー

このフィールドでは、PlayStation®3 がアプリケーション情報を設定するために使う .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「[システム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、.log、.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。

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)

システムファイルには、PlayStation®3 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、外部ツールであるシステムファイル・ユーティリティ（通常、PlayStation®3 SDK に付属しており、SDK Manager からダウンロード可能）を使って編集することができます。変更はプロジェクトファイルには保存されないで、このツールで保存することが重要です。

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®3 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。

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。ディレクトリの名前は、アプリケーションをビルドする場合には FullPackagePS3、パッチを作成する場合は PatchPackagePS3 となります。いずれの場合も、このディレクトリの下に .pkg ファイルおよび SubmissionMaterials.zip ファイルが配置されます。

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。

注意：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。

ツールの起動

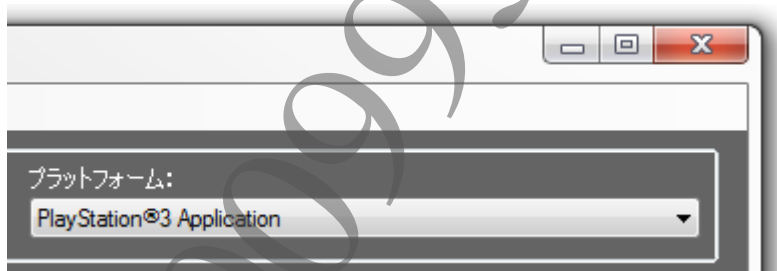
ツールを起動するには、STXEditor.exe というファイルをダブルクリックします。エディタが開き、新しいプロジェクトを作成できる状態になります。これで、以降のセクションに記載されているようなデータを入力することができます。ただし、この段階では、プロジェクトファイルやディレクトリは作成されていません。

[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することができます。

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®3 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

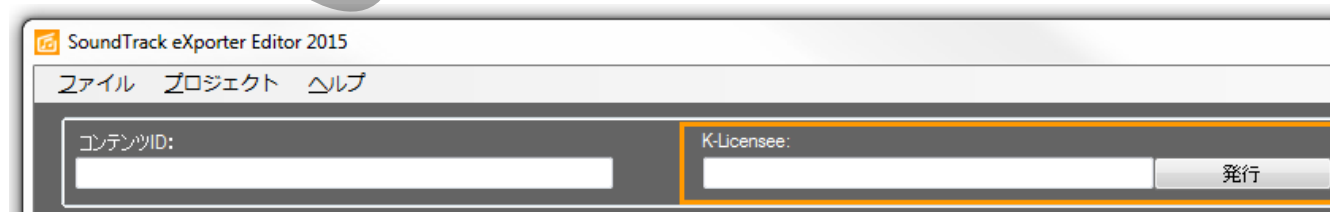


コンテンツ ID の入力と K-Licensee

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®3 SDK に含まれる「Disc Image Generator for PlayStation®3 ユーザマニュアル」を参照してください。

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

図 3 [K-Licensee]テキストフィールド



システムファイルの選択と編集


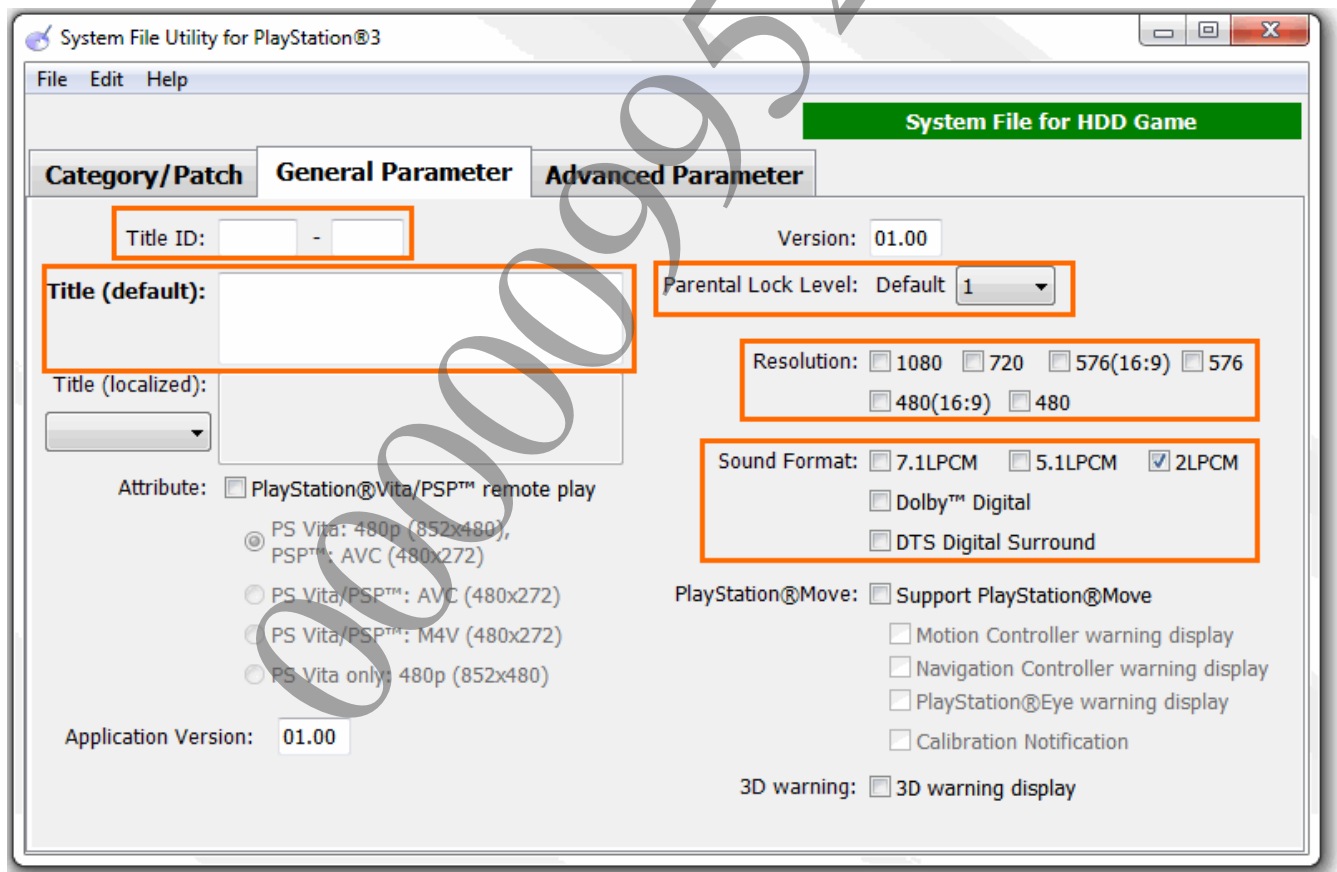
- (1) PlayStation®3 の .sfo ファイルがすでにある場合は、[システムファイル・ユーティリティ]テキストフィールドの隣にある検索ボタンをクリックして当該ファイルを選択し、[開く]をクリックします。それ以外の場合には、手順 2 に進みます。

図 4 [システムファイル・ユーティリティ]フィールド



- (2) [開く]ボタンをクリックします。新しいシステムファイルを生成するかどうか聞かれたら、[はい]をクリックします。プロジェクトをまだ保存していない場合、プロジェクトディレクトリにシステムファイルを生成する前に、プロジェクトを保存するかどうかを聞かれます。システムファイルは、PlayStation®3 のシステムファイル・ユーティリティの中で起動されます。
- (3) **General Parameter** タブ (図 5 を参照) に切り替え、下記の通りにデータを設定します。

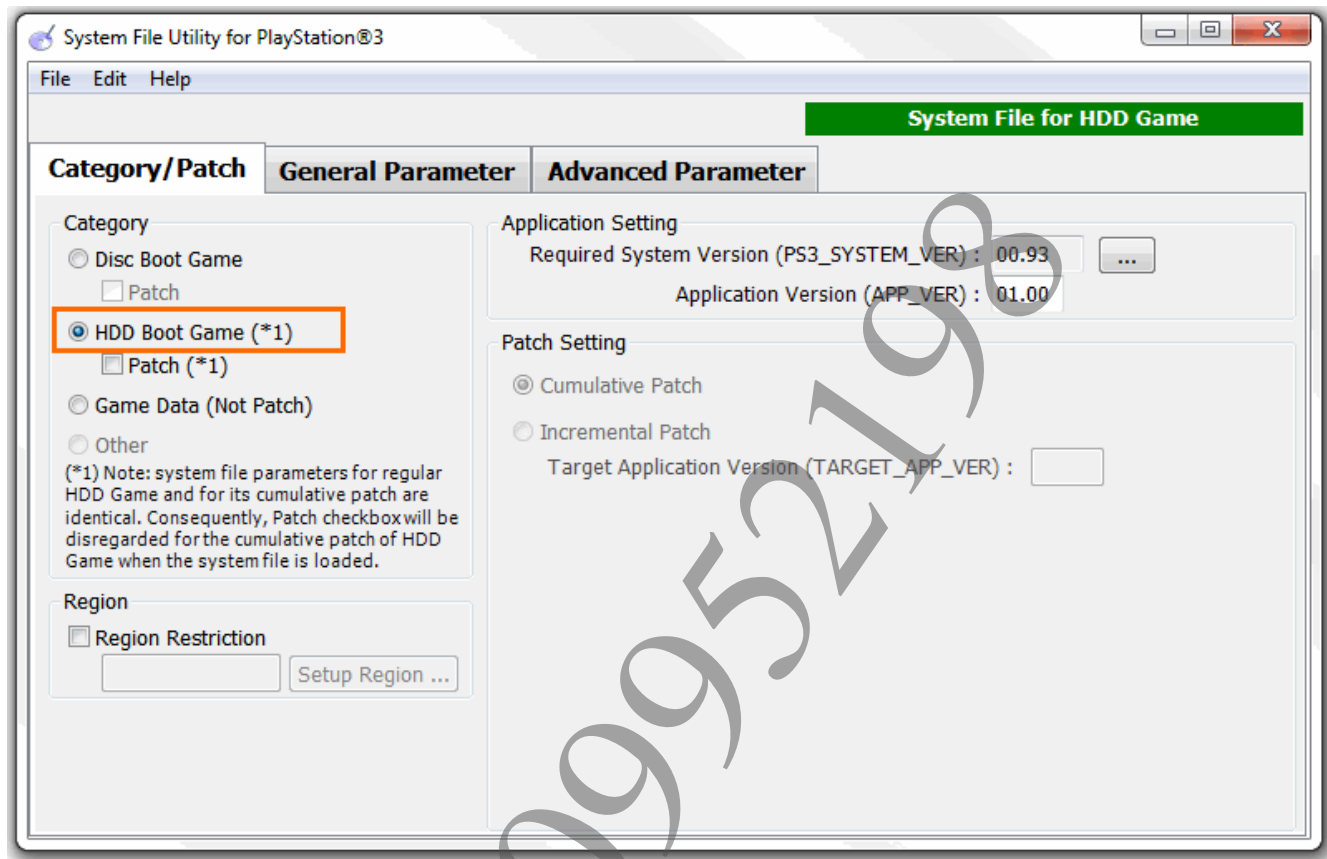
図 5 PlayStation®3 のシステムファイル・ユーティリティの General Parameter タブ



- **Title ID** : これが STX アプリケーションと同じであることを確認します。
- **Title (default)** : STX の **App Title** を設定します。
- **Parental Lock Level** : 対応するゲームと同じであることを確認します。

- **Resolution** : 高画質解像度を選択した場合、選択した標準画質解像度もサポートする必要があります。
 - **Sound Format** : 適切なサウンドフォーマットを選択します。
- (4) **Category/Patch** タブ (図 6 を参照) に切り替え、**Category** として **HDD Boot Game** を選択します。

図 6 PlayStation®3 のシステムファイル・ユーティリティの Category/Patch タブ



- (5) 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** : 320x176px の .png ファイル (PlayStation®3 の開発に慣れている方ならおわかりのように、この画像は ICON0.png です)。32 ビットまたは 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** : 1920x1080px の .png 画像ファイル (PlayStation®3 の開発に慣れている方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** : 1920x1080px の .png ファイル


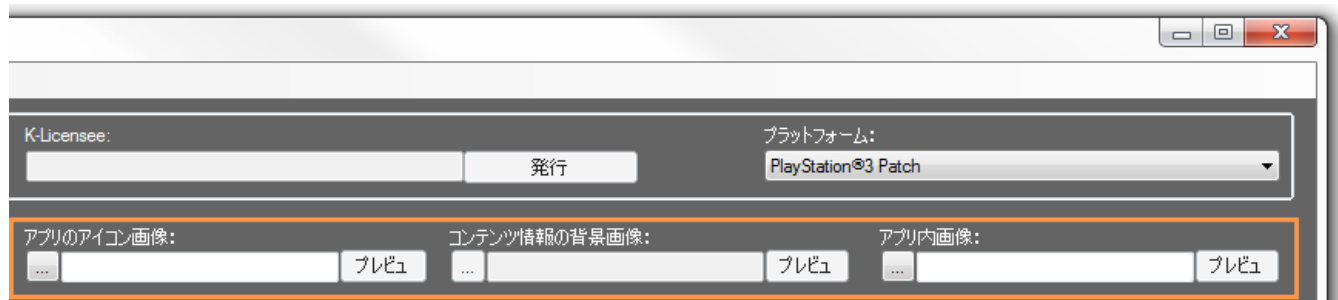
画像を選択するには、画像パスのテキストフィールド (最初は空) の隣にある検索ボタン  をクリックします。

図 7 STX アプリケーションの画像フィールド



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、代わりに、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加えられます。

図 8 サウンドトラックテーブルの列

パ	#	X	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"/>	3	<input type="checkbox"/>	C:\Pefactor\applied_jackin	Green	Hude	2011	00:00:07	SCEE	Game	STXESample

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®3 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。PlayStation®3 上の **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。

注意 : 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**：トラックの発行者
- **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。

マスターバージョンの提供

マスターバージョンは、一連のルールによって決定することができます。詳細は「Disc Image Generator for PlayStation®3 ユーザマニュアル」（PlayStation®3 SDK に付属）を参照してください。「マスターバージョン」の説明（PlayStation®3 SDK に付属の「Technical Requirements Checklist for PlayStation®3 Software (TRC)」を参照）に従って数字を設定します。

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]ボ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。

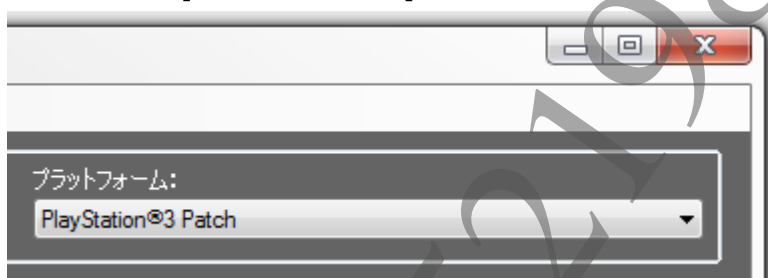
5 チュートリアル：STX Editor を使った STX パッチの作成

この章では、第4章「[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、第4章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®3 Patch」を選択します。

図9 [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 K-Licensee の流用

このモードではコンテンツ ID や K-Licensee を編集できません。「PlayStation®3 Application」プラットフォーム設定として入力した値のままです。

システム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。パラメーターも、STX アプリケーションと STX パッチで同一です。したがって、PlayStation®3 の .sfo ファイルがすでにあり、修正が不要ならば、これを選択してください。そうでなければ、新規にシステムファイルを作成し、必要に応じてデータを修正します。

画像の更新

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

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。

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


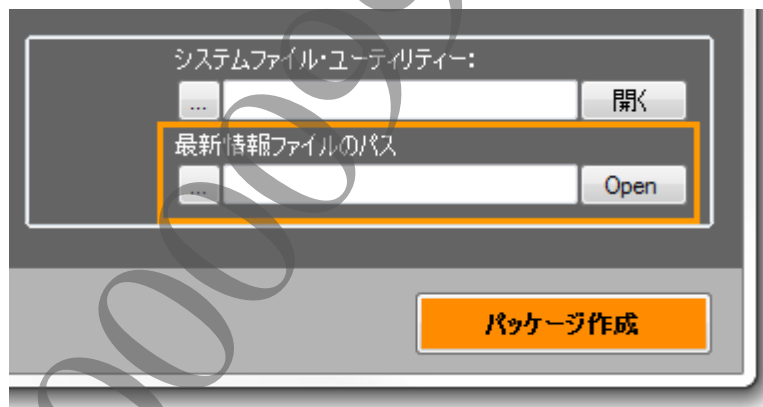
- (1) すでに最新情報ファイルがあれば、これを開いて編集できるようにします。[最新情報ファイルのパス]フィールドの隣にある検索ボタン[...]をクリックし、ファイルを選択してから[開く]ボタンをクリックしてください。手順 3 に進みます。

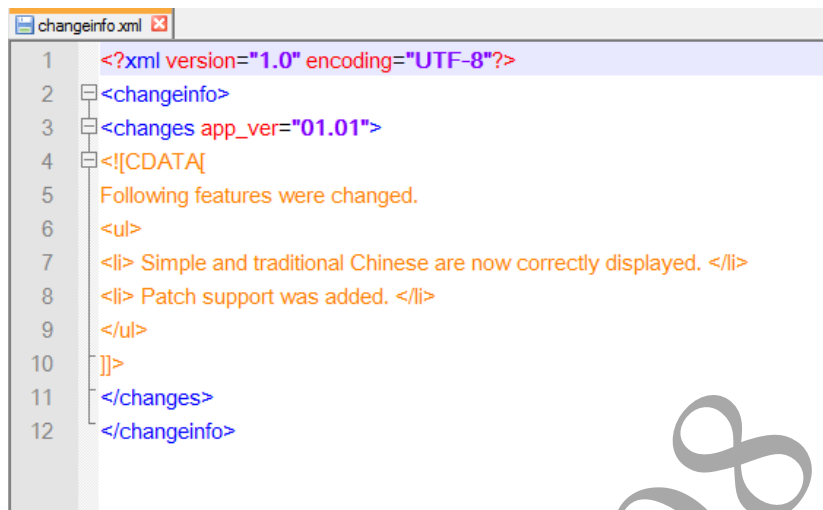
図 10 [最新情報ファイルのパス]フィールド



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 11 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から保存し、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。

アプリケーションバージョン

アプリケーションバージョン番号を増やして、「01.01」のように、最下位の桁が 0 でないようにします。.sfo システムファイルの「Application Version」パラメーターは、ここでの指定に従ってオーバーライドされるので、改めて設定する必要はありません。

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、PatchPackagePS3 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®3 Developer Network 上で免除リクエストを作成する必要があります。
 - アプリケーションは、コンテンツがすでにインストールされているかどうかを、保存ファイルを使って判定する

000009952198