

# SoundTrack eXporter ユーザガイド

PlayStation®Vita 用

SDK 3.570

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

# 目次

<b>このドキュメントについて .....</b>	<b>3</b>
このドキュメントの目的 .....	3
対象読者 .....	3
グラフィックス .....	3
表記規則 .....	3
<b>1 はじめに .....</b>	<b>4</b>
SoundTrack eXporter .....	4
SoundTrack eXporter Editor .....	4
STX Editor ツールのファイルおよびフォルダ .....	4
<b>2 SoundTrack eXporter Editor .....</b>	<b>7</b>
STX Editor のユーザインタフェースを構成する要素 .....	7
<b>3 STX Editor プロジェクトの構造 .....</b>	<b>10</b>
概要 .....	10
プロジェクトファイル (.json) .....	10
パラメーターファイル (.sfo) .....	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 .....	10
<b>4 チュートリアル : STX Editor を使った STX アプリの作成 .....</b>	<b>11</b>
ツールの起動 .....	11
コンテンツ ID とパスコードの入力 .....	11
プラットフォームの選択 .....	11
パラメーターファイルの選択と編集 .....	12
画像の選択 .....	13
曲とアルバムのインポート .....	13
トラック情報の編集 .....	14
パッケージの作成 .....	14
<b>5 チュートリアル : STX Editor を使った STX パッチの作成 .....</b>	<b>15</b>
プラットフォームの選択 .....	15
コンテンツ ID およびパスコードの流用 .....	15
パラメーターファイルの選択と編集 .....	15
画像の更新 .....	16
パッチを適用するトラックやアルバムの選択 .....	16
トラック情報の編集 .....	16
最新情報ファイルの選択と編集 .....	17
アプリケーションパッケージファイル .....	18
パッケージの作成 .....	18
<b>6 PlayStation® TRC の要件 .....</b>	<b>19</b>

## 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。

SampleProject\PSVita\images\

#### 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®Vita 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 アプリケーションやパッチを作成するために必要なあらゆるデータを収集するための 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、外部のパラメーターファイルエディタを経由して PlayStation®Vita の設定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。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_packageVita.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_packagePS3.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\	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	STX アプリケーション
	ebootparam.ini	STX 設定ファイル
bin\packageTmpVita\sce_sys\	param.sfx	デフォルトテンプレート.sfx ファイル
bin\packageTmpVita\sce_sys\live area\contents\	gateIcon.png	LiveArea™ゲート画像
	template.xml	LiveArea™設定ファイル

SIE CONFIDENTIAL

フォルダ	ファイル	解説
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\		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
docs\PSVita\	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\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）
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\PSVita\	param_psp2.sfo param_psp2Patch.sfo	サンプルパラメーターファイル
SampleProject\PSVita\images\	icon.png icon2.png inAppBackground.png liveareaBGScreen.png musicCover.jpg	サンプルイメージファイル
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

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設定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（パラメーター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®Vita 上にインストールされたアプリを特定するための、英数字の文字列です。このフィールドは、パラメーターファイル (param\_psp2.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®Vita SDK に付属している「Publishing Tool 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。

この値の設定方法について詳しくは、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 とパスコードの入力](#)」節を参照してください。

パスコード一般に関する情報は、PlayStation®Vita SDK に付属している「Publishing Tool 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。プラットフォームごとに、アプリケーションをビルドする、パッチを作成する、という2つの選択肢があります。

## 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

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。

## 7. アプリのアイコン画像

これは、PlayStation®Vita のホームページ上で 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. LiveArea の背景画像

これは、LiveArea™のスタート画像ボタンの背後に表示されるフルスクリーン画像です。また、PlayStation®Vita 上で STX アプリケーションを起動する際のロード中に、ロード画面としても使われます。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®Vita 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. パラメーターファイルエディタ

このフィールドでは、PlayStation®Vita がアプリケーション情報を設定するために使う param\_psp2.sfo 設定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。

## 13. 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、ツールの中で提供された情報にしたがって .pkg 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](#)」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、STX Editor ツールの設定や詳細情報が含まれています。また、ユーザがエディタに入力したすべてのデータも（もしあれば）含まれています。

### パラメーターファイル (.sfo)

パラメーターファイルには、PlayStation®Vita 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設定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（通常、PlayStation®Vita 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ため、このエディタ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®Vita 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設定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 FullPackagePSVita、パッチを作成する場合は PatchPackagePSVita 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、.xml ファイル、および提出資料を含む .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（パラメーター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。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。

### コンテンツ ID とパスコードの入力

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®Vita SDK に付属している「Publisher Tool 概要」を参照してください。

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にある[パスコード発行]ボタンをクリックします。

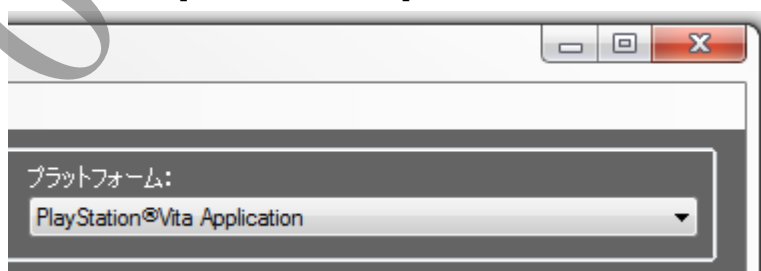
図 2 [パスコード]フィールド



### 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®Vita Application」を選択します。

図 3 [プラットフォーム]ドロップダウンリスト



## パラメーターファイルの選択と編集


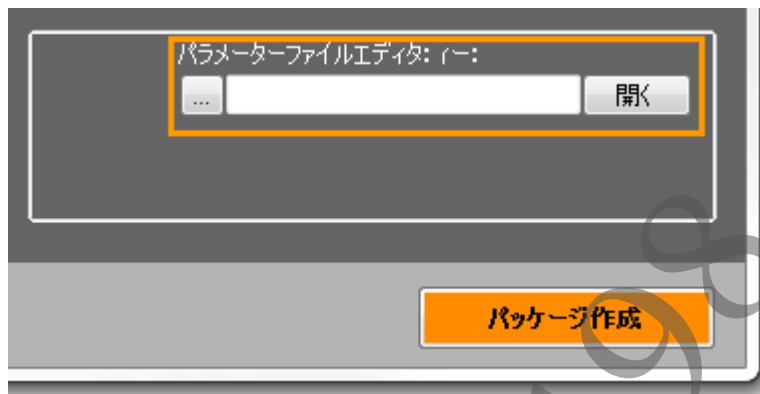
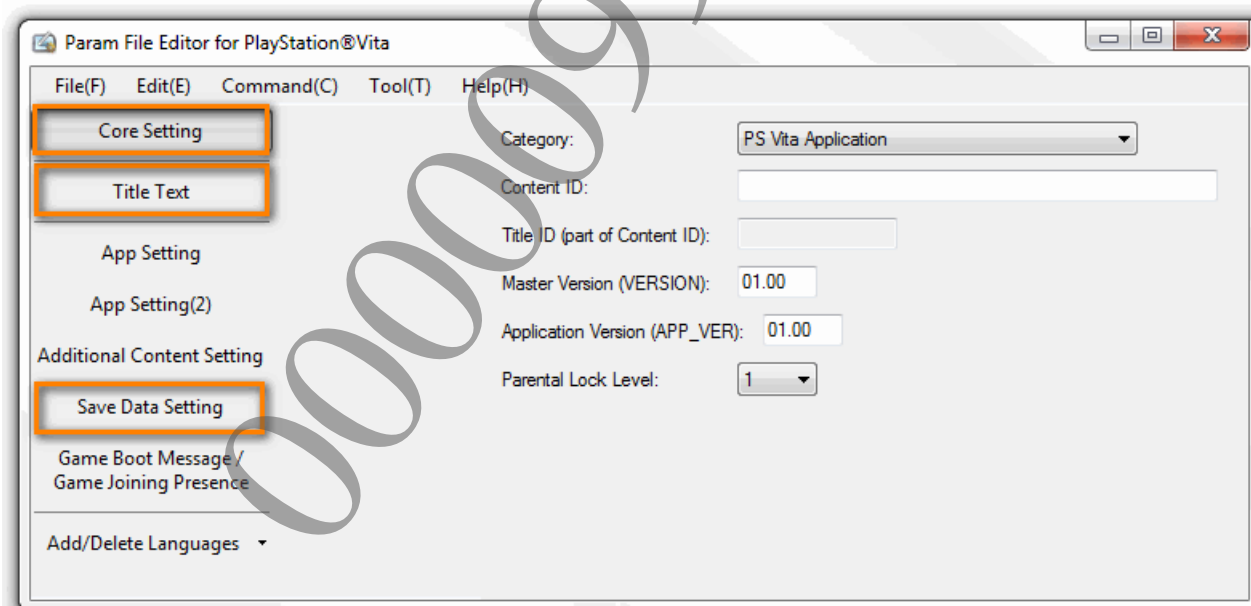
- (1) PlayStation®Vita の .sfo ファイルがすでにある場合には、[パラメーターファイルエディタ]テキストフィールドの隣にある検索ボタンをクリックして当該ファイルを選択し、[開く]をクリックします。それ以外の場合には、手順 2 に進みます。

図 4 [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。新しいパラメーター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パラメーター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聞かれます。PlayStation®Vita 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 5 の中で強調表示されている 3 つのタブを開き、下記の通りにデータを設定します。

図 5 PlayStation®Vita パラメーターファイルエディタ

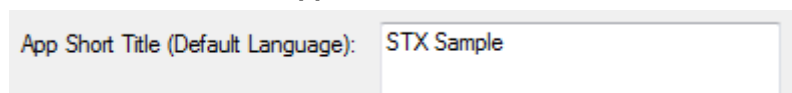


### • Core Setting :

- **Category** が「PS Vita 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。

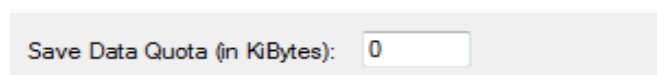
- **Title Text** : STX の **App Short Title** を設定します。

図 6 App Short Title フィールド



- **Save Data Setting**: STX アプリケーションに割り当てる最小必須メモリを設定します。

図 7 Save Data Quota フィールド



(4) 必要に応じて他のデータも設定します。

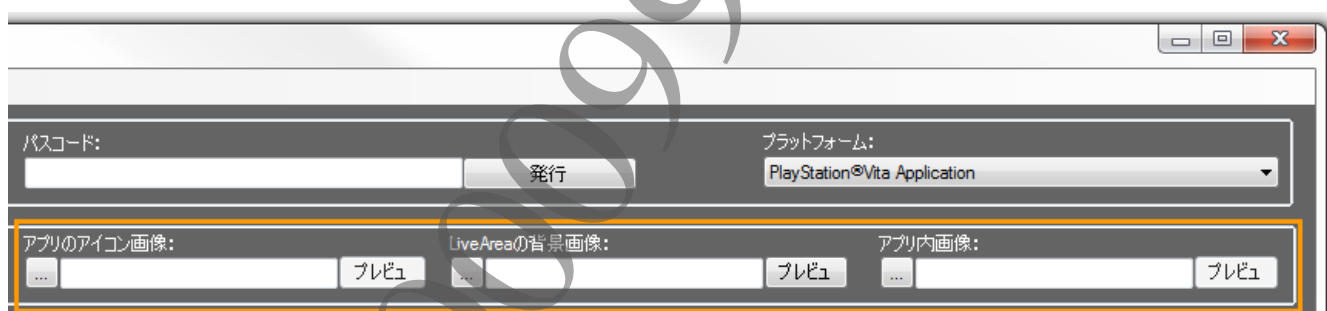
## 画像の選択

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**: 128px×128px の .png ファイル (PlayStation®Vita 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)。
- **LiveArea の背景画像**: 960px×544px の .png ファイル。
- **アプリ内画像**: 960px×544px 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 8 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。

**注意** : PlayStation®Vita の要件に準拠するため、アプリケーションは作成時に元のアイコンおよび LiveArea™背景画像のインデックス付き 8BPP のコピーを自動的に生成します。したがって、256 色のパレットを使った圧縮に適した画像を選択することを推奨します。

## 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、以下のようにします。

- (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保存されます。

図 9 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
3	C:\Program\applied\sectm	Green	Music	2011	00:00:07	SCEE	Game	STX Sample	サムネイルを選択

編集可能な列は以下の通りです。

- **P** (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®Vita 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®Vita 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。

## 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おらず、代わりに、削除可能な一時ディレクトリが含まれています。

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が作成されています。これで、この中の .pkg ファイルを配布することができます。

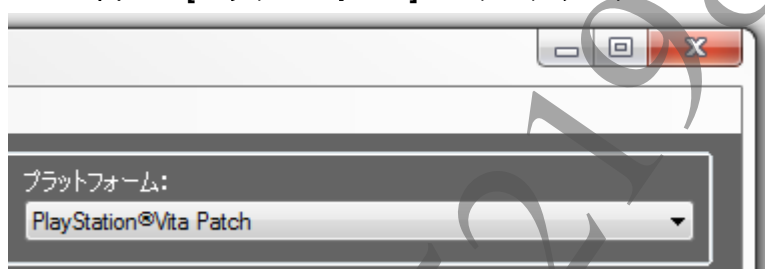
## 5 チュートリアル：STX Editor を使った STX パッチの作成

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®Vita Patch」を選択します。

図 10 [プラットフォーム]ドロップダウンリスト



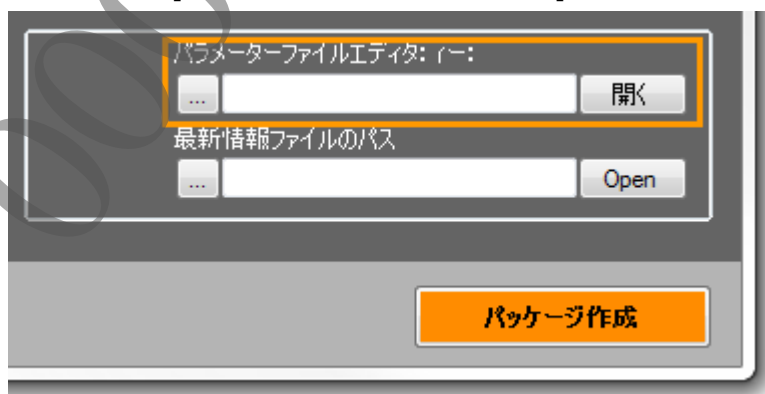
### コンテンツ ID およびパスコードの流用

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®Vita Application」プラットフォーム設定として入力した値のままです。

### パラメーターファイルの選択と編集

- (1) 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。PlayStation®Vita の .sfo ファイル（パッチ設定済み）がすでにある場合は、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。

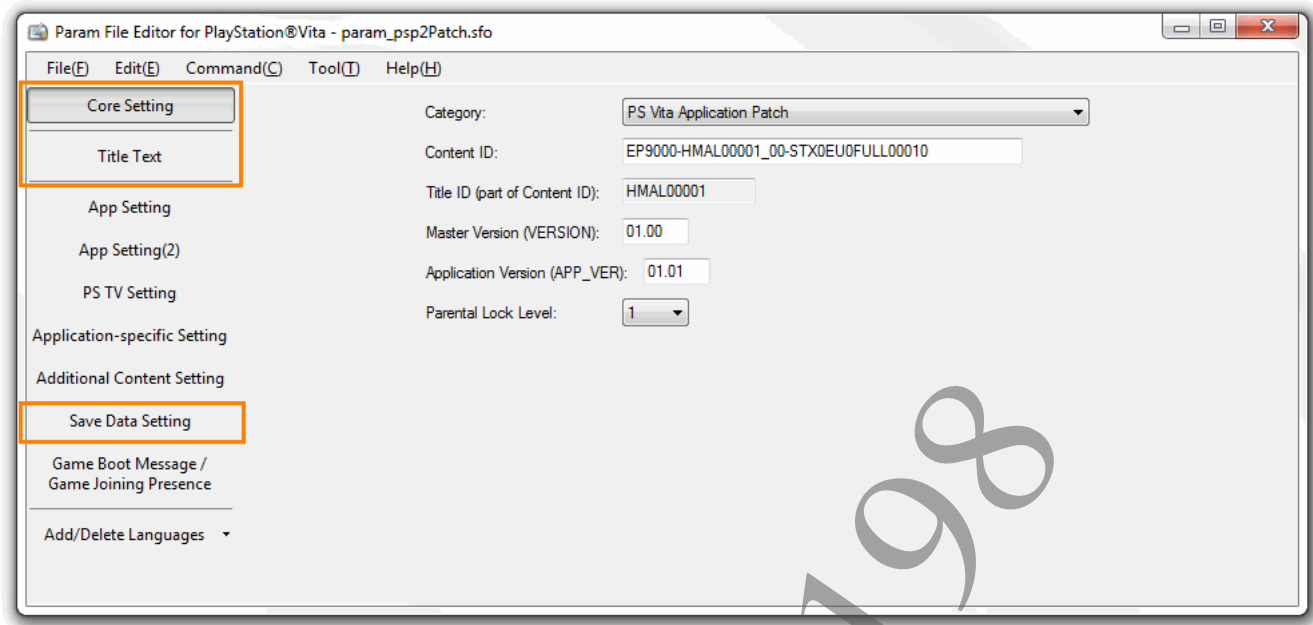
図 11 [パラメーターファイルエディタ]フィールド



- (2) 図 12 で強調表示されている 3 つのタブを開き、下記の通りにデータを更新します。



図 12 パラメーターファイルエディタ（PlayStation®Vita 用）



#### • Core Setting :

- **Category** が「PS Vita 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** が増やしてあり、「01.01」のように、最下位の桁が 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 Short 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構いません。
- **Save Data Setting** : STX アプリケーションに割り当てる最小必須メモリを更新します。  
(1) 必要に応じて他のデータも設定します。

## 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。LiveArea 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。今後もし必要であれば、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


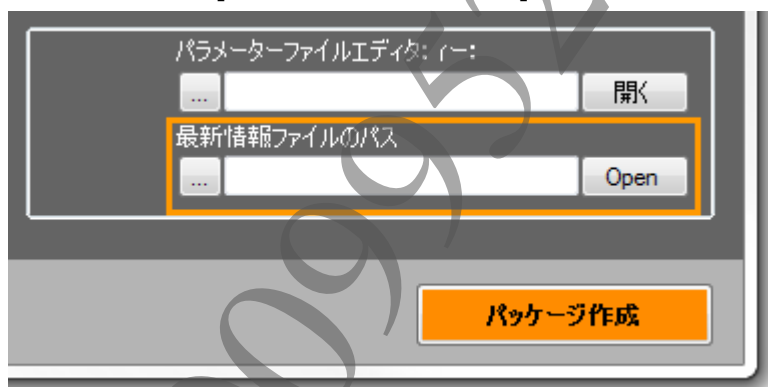
- (1) すでに最新情報ファイルがあれば、これを開いて編集できるようにします。[最新情報ファイルのパス]フィールドの隣にある検索ボタンをクリックし、ファイルを選択してから[Open]ボタンをクリックしてください。手順 3 に進みます。

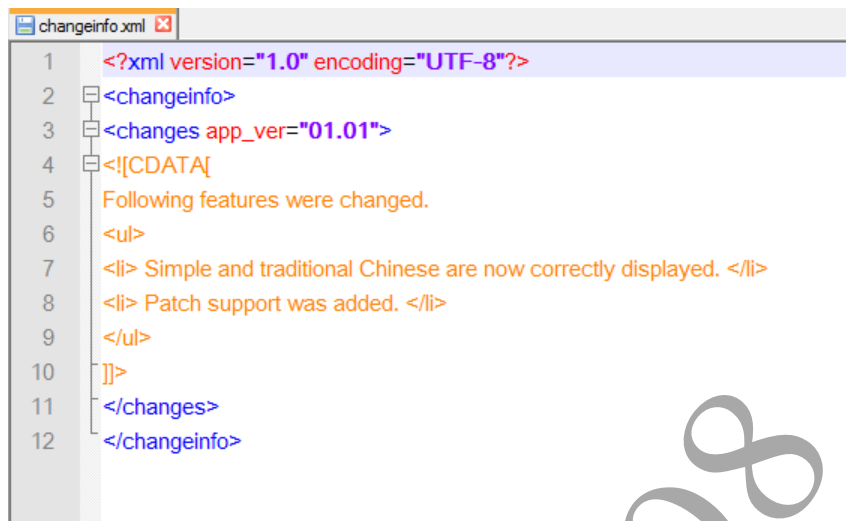
図 13 [最新情報ファイルのパス]フィールド



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 14 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、PatchPackagePSVita 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®Vita Developer Network 上で免除リクエストを作成する必要があります。
  - TRC R3146 : 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