

以下にReference Tool SDKパッケージの変更点を以下の内容を記述します。

- Release 101.001 の変更点

---

## Release 101.001 の変更点

---

---

### BDエミュレータ (HDD)

---

- 以下の不具合を修正しました。
  - システムソフトウェア、または bedbg を用いてBDエミュレータを動作させた場合に正しく動作しないことがあります。

---

### システムユーティリティ

---

- < セーブデータユーティリティ >
  - ユーティリティ呼び出し中に電源OFF操作を行った場合に、タイミングによってはハングアップしてしまうことがあったという不具合を修正しました。
  - セーブ中に電源OFF操作を行った際、破損データが2個作成されるという不具合を修正しました。
  - 「セーブデータをセーブしますか？」のメッセージ画面において、一部のキャラクタがずれて表示されることがあるという不具合を修正しました。
  - サンプルにおいて、素早く削除フローに移行すると、フォーカスされたセーブデータとは違う「タイトル」、「サブタイトル」、「詳細情報」が表示されるという不具合を修正しました。
  - サンプルにおいて、プログラム開始直後に電源OFF操作を行った場合、無限待ちになる不具合の可能性がありましたため、以下の変数の初期値を修正しました。

誤：  
static int is\_running = TRUE;  
正：  
static int is\_running = FALSE;

- < システムキャッシュユーティリティ >
  - キャッシュ領域のアクセススピードの高速化を行いました。

---

### NPスコアランキングユーティリティ

---

- 半角の'く', 'く', 'く', 'く', 'く', 'く' が含まれているオンラインネームを使用すると, sceNpScoreRecordScore() 及び sceNpScoreRecordScoreAsync() から 0x8002a401 (SCE\_NP\_COMMUNITY\_SERVER\_ERROR\_BAD\_REQUEST) が返ってしまうという不具合を修正しました。

---

### NPマッチングユーティリティ

---

- NPマッチングユーティリティでルーム作成などを行うと「エラーが発生しました。(0x8002a74a)」と表示され、ルーム作成が失敗することがある不具合を修正しました。

---

### libmixer

---

- 以下の不具合を修正しました。
  - 特定のコンフィグレーションでミキサ生成を行った場合、エラー (NO MEMORY) が発生し、ミキサーを生成出来ない事があります。  
詳細は技術情報200610-02を参照してください。  
<https://ps3.scedev.net/technotes/view/325>

---

### libaudio

---

- システムソフトウェアにより「Dolby Digital 5.1 ch.」が利用可能な設定に

なっている環境において、オーディオ設定ユーティリティ (libsysutil) により「Dolby(TM) Digital interactive encoding」を有効にすると、まれに libaudio におけるサウンドイベントの発行やバッファポインタの更新が行われなくなる不具合を修正しました。

---

#### MultiStream

---

- ATRAC 96Khz の再生において、SPU がクラッシュする場合があるという不具合を修正しました。

---

#### GTF

---

- dds2gtf コマンドにおいて、スウィズル変換時の不具合を修正しました。

---

#### libsail

---

- start/stopの連続呼び出しにおいて、応答が返ってこなくなる場合がある問題を修正しました。
- 画像の上部が崩れる問題を修正しました。
- vpostの使用時にクロマがずれる問題を修正しました。
- 再生中にディスクを抜かれた場合に、再挿入しても再開しないという点を修正しました。
- シークすると一瞬前の画像が表示される問題を修正しました。
- CELL\_SAIL\_EVENT\_SESSION\_STARTEDのイベントが通知されない問題を修正しました。
- 以下の不具合を修正しました。
  - H.264 (AVC) の再生の場合にシークを行うと、動画が再生されず音声のみとなってしまいます。
- 以下の不具合を修正しました。
  - cellSailPlayerInitialize() で最大オーディオ数、あるいは最大ビデオ数を2以上に設定した場合、再生が開始されない場合があります。プリセット設定をCELL\_SAIL\_PLAYER\_PRESET\_AS\_ISにすることで回避が可能です。(ただしAV同期が無効となります。)
- 以下の不具合を修正しました。
  - 音声はLPCMのストリームを再生するとノイズが載ります。AC3等にすることで回避可能です。
- 以下の不具合を修正しました。
  - 再生開始直後やストリーム終端での停止時に、cellSailPlayerStop() を行うとレスポンスが返ってこなくなる場合があります。

---

#### PSGL

---

- glClear() 内部にてZcullの設定を無効にしていた不具合を修正しました。この修正により若干、パフォーマンスが向上する可能性があります。
- cgCreateProgram() にて確保したメモリをcgDestroyProgram() にて開放していなかった不具合を修正しました。
- cgCreateProgram() の引数program\_typeにCG\_BINARYを指定して、cgv2elfで作成したシェーダをロードしようとした時に正しくロード出来ない事があった不具合を修正しました。
- cgCreateProgramFromFile() の動作が非常に遅かった不具合を修正しました。
- cgv2elfコマンドにバージョンを埋め込むようにしました。