

Generator Tools ユーザガイド

© 2012 Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved.
SCE Confidential

"Dolby" is a trademark of Dolby Laboratories.

目次

1 ソフトウェアの概要	6
用途	6
動作環境	7
2 ソフトウェアの主な機能	8
プロジェクトの編集	8
Isoイメージファイル/Emuイメージファイルの作成、BDエミュレータHDDへの書き込み	9
IsoイメージファイルのBlu-ray Discへの書き込み	10
Isoイメージファイル/Blu-ray Discの表示、検証	11
システムファイル(*.sfo)の作成	12
トロフィーパックファイル(*.trp)の作成、検証	13
プログラムファイルの検証	14
Blu-ray DiscのIsoイメージファイルへの保存	14
Blu-ray Disc / Isoイメージファイルからのファイルの取り出し	15
BDエミュレータHDDユーティリティ	15
3 IsoイメージファイルとBlu-ray Discの作成	16
起動	16
プロジェクトの編集	17
Isoイメージファイルの作成	24
Blu-ray Discへの書き込み	25
Blu-ray Discの検証	26
4 システムファイルの作成	28
起動	28
カテゴリの選択とプログラム・パッチの設定	29
パラメータの入力	32
システムファイルの保存	33
5 トロフィーパックファイルの作成・検証	34
起動	34
トロフィーパックファイルの作成	35
トロフィーパックファイルの検証	42
6 BDエミュレータの利用	44
起動・プロジェクトの編集	44
Emuイメージファイルを作成してネットワーク経由で書き込む	45
ローカルに接続されたBDエミュレータHDDに直接書き込む	46
BDエミュレータHDDユーティリティ	47
7 ファイル同期機能	48
概要	48
ファイル同期機能を用いた上書き処理	49
領域の予約	49
8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3	51

Generatorが生成するファイルやディレクトリ	51
起動	52
Fileメニュー	52
Editメニュー	53
Commandメニュー	53
トップパネル	54
Volumeタブ	55
Directoryタブ	60
Layoutタブ	63
ゲーム設定ダイアログ	64
コンテンツファイルダイアログ	72
Build前検証結果ダイアログ	73
Build開始ダイアログ	74
Burn開始ダイアログ	77
イメージ情報ダイアログ	78
BDエミュレータHDDユーティリティダイアログ	78
進捗ダイアログ	79
9 リファレンス : System File Utility for PlayStation®3	80
起動	80
Fileメニュー	80
Editメニュー	81
Category/Patchタブ	82
General Parameterタブ	85
Advanced Parameterタブ	87
10 リファレンス : Disc Image Checker for PlayStation®3	89
起動	89
Inputグループボックス	90
機能ボタン	90
Disc Image Informationグループボックス	92
ファイル復号化・保存ダイアログ	94
進捗ダイアログ	95
11 リファレンス : Trophy Pack File Utility for PlayStation®3	97
起動	97
Fileメニュー	97
Commandメニュー	99
Editメニュー	99
トップパネル	99
ツリービュー	100
Trophy Iconsタブ	101
Default Languageタブ・言語タブ	102
12 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3 Command Line version	104
buildコマンド	104
burnコマンド	105

sync_fileコマンド	105
verifyコマンド	106
veri_fileコマンド	106
veri_dirコマンド	106
conv_emuコマンド	107
erase_emu_hddコマンド	107
set_emu_hddコマンド	108
calc_gp3 コマンド	108
make_sfoコマンド	109
make_trpコマンド	109
extract_trpコマンド	110
list_disc_driveコマンド	110
list_emu_hddコマンド	111
listコマンド	111
versionコマンド	111
helpコマンド	111
付録A: Blu-ray Disc仕様	112
物理フォーマットとメディア	112
ファイルシステム	113
ディスクのバリエーション	114
付録B: プロジェクトファイル(*.gp3)仕様	116
ファイル全体	116
プロジェクトファイルの要素	116
プロジェクトファイルの例	123
付録C: パラメータ記述ファイル(*.sfx)仕様	124
ファイル全体	124
パラメータ記述ファイルの要素	124
パラメータ記述ファイルの例	127
付録D: トロフィー記述ファイル(*.trx)仕様	128
ファイル全体	128
トロフィー記述ファイルの要素	128
コンフィグ情報ファイル(*.sfn)仕様	129
言語情報ファイル(*.sfm)仕様	131
トロフィー記述ファイルの例	133
付録E: エラーおよび警告メッセージの一覧	135
Isoイメージファイルの作成	136
IsoイメージファイルのBlu-ray Discへの書き込み	136
EmuイメージのBDエミュレータHDDへの書き込み	137
Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証	137

1 ソフトウェアの概要

用途

Generator Tools パッケージは、PlayStation®3 用タイトルを納品していただくためのマスターディスクやマスターパッケージを作成したり検証したりするためのソフトウェアで構成されるツールパッケージです。

Generator Tools パッケージには以下のソフトウェアが含まれています。

Disc Image Generator for PlayStation®3

ps3gen.exe

Disc Image Generator for PlayStation®3(以下 Generator)は、マスターディスクのイメージファイルを作成したり、イメージファイルを書き込み可能な Blu-ray Disc や BD エミュレータ HDD に書き込んだりするためのソフトウェアです。

Generator Tools パッケージには ps3gen.exe という名前の実行可能ファイルとして収められています。

System File Utility for PlayStation®3

ps3sys.exe

System File Utility for PlayStation®3(以下 System File Utility)は、ディスク起動ゲームや HDD 起動ゲーム、ゲームパッチなどに必要なシステムファイル(*.sfo)を作成・検証するためのソフトウェアです。

Generator Tools パッケージには ps3sys.exe という名前の実行可能ファイルとして収められています。

Disc Image Checker for PlayStation®3

ps3chk.exe

Disc Image Checker for PlayStation®3(以下 Checker)は、納品用ゲームディスクやそのイメージファイルを表示・検証したり、中身のファイルを取り出したりするためのソフトウェアです。

Generator Tools パッケージには ps3chk.exe という名前の実行可能ファイルとして収められています。

Trophy Pack File Utility for PlayStation®3

ps3trp.exe

Trophy Pack File Utility for PlayStation®3(以下 Trophy Pack File Utility)は、トロフィーシステムに対応しているディスク起動ゲームや HDD 起動ゲームに必要な、トロフィーパックファイル(*.trp)を作成・検証するためのソフトウェアです。

Generator Tools パッケージには ps3trp.exe という名前の実行可能ファイルとして収められています。

Disc Image Generator for PlayStation®3 Command Line version

ps3cmd.exe

Disc Image Generator for PlayStation®3 Command Line version(以下コマンドライン版 Generator)は、Generator をはじめ各 GUI ソフトウェアの機能を CUI で提供するソフトウェアです。

Generator Tools パッケージには ps3cmd.exe という名前の実行可能ファイルとして収められています。

Note

GUI で提供されているすべての機能がコマンドライン版 Generator で提供されているわけではありません。また、コマンドライン版 Generator でのみ提供されている機能もあります。詳しくは次章を参照してください。

動作環境

Generator Tools パッケージに含まれるソフトウェアは以下の環境で動作します。

オペレーティングシステム	Windows XP SP3 以上、Windows 7 SP1 以上
依存するソフトウェア	Microsoft .NET Framework Version 1.1 以上 (*1)
空き RAM 容量	128MB
その他	実行可能ファイルはローカルのドライブに存在すること Generator の起動中は他社のライティングソフト (パケットライティングソフトを含む) を動作させないこと Windows 7 上で BD エミュレータ HDD に関する機能を使用する場合には、ソフトウェアを管理者権限で実行すること

(*1) Microsoft .NET Framework Version 1.1 は、以下のマイクロソフト株式会社の Web サイトからダウンロードすることができます。

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=262d25e3-f589-4842-8157-034d1e7cf3a3&displaylang=ja>

2 ソフトウェアの主な機能

この章では Generator Tools パッケージの提供する主な機能について説明します。

プロジェクトの編集

ps3gen.exe

プロジェクトとは、ディスクに含める個々のファイルの属性やディレクトリ構成、ディスク上の位置やファイルの順序など、ディスクイメージを作成するために必要な情報を表します。

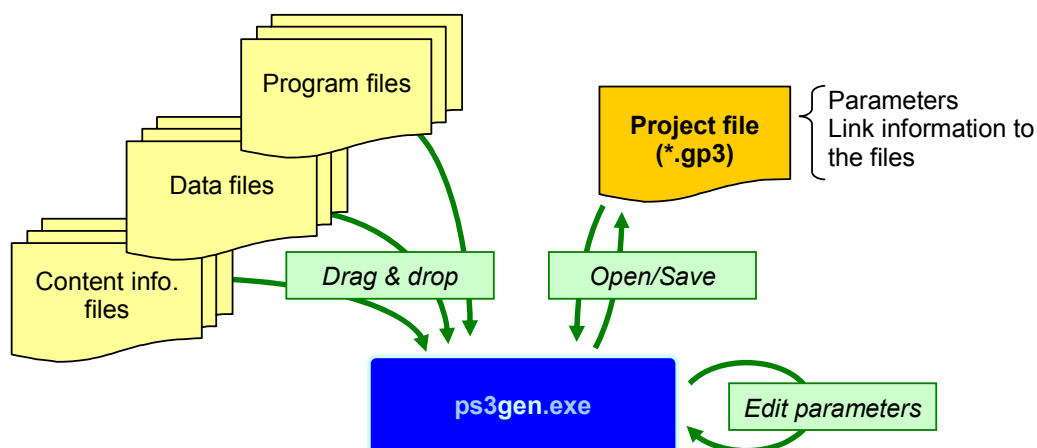
Generator はプロジェクトの作成、表示、編集およびプロジェクトファイル (*.gp3) の読み書き機能を提供します。

詳細は 3 章の「プロジェクトの編集」節および「8 リファレンス: Disc Image Generator for PlayStation®3」章を参照してください。

Note

プロジェクトファイルには、ディスクイメージに含まれるファイルのリスト（リンク情報）に加えて、システムファイルなど一部の特殊なファイルの内容が格納されます。

図 1 プロジェクトの編集



Isoイメージファイル/Emuイメージファイルの作成、BDエミュレータHDDへの書き込み

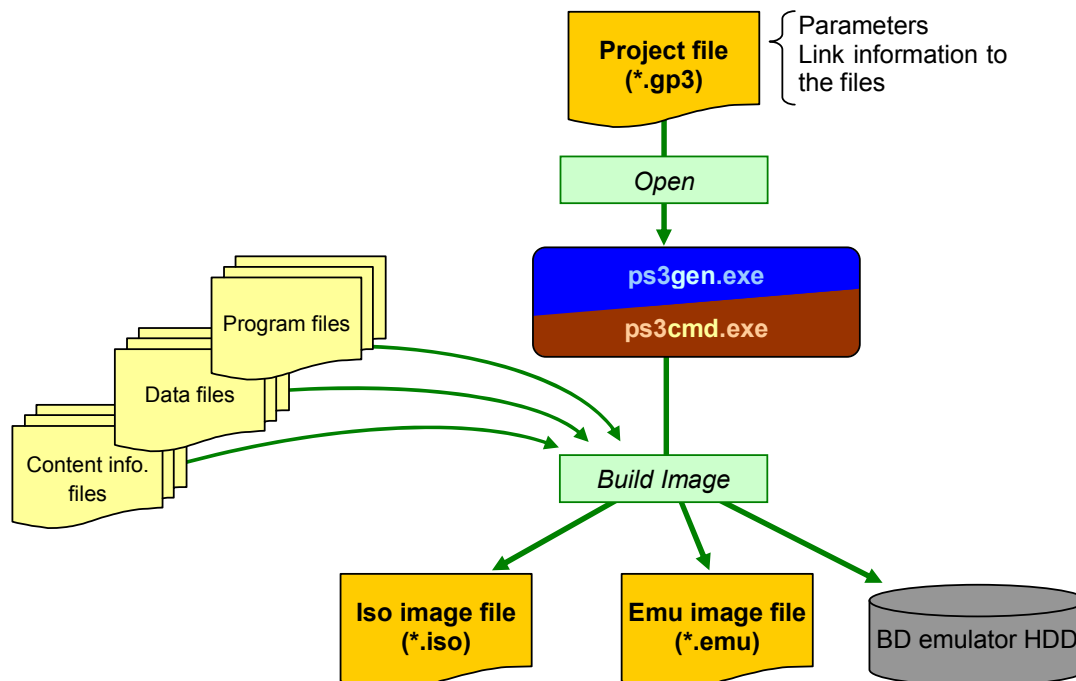
ps3gen.exe

ps3cmd.exe

Generator およびコマンドライン版 Generator を用いて、プロジェクトから Iso イメージファイル(*.iso) や Emu イメージファイル(*.emu)を作成したり、Emu イメージを生成して直接 BD エミュレータ HDD に書き込むことができます。

詳細は 3 章の「Isoイメージファイルの作成」節、「8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3」章および 12 章の「buildコマンド」節を参照してください。

図 2 Iso イメージファイル/Emu イメージファイルの作成、BD エミュレータ HDD への書き込み



Iso イメージファイル

Iso イメージファイルは、Blu-ray Disc に書かれる一連の内容をひとつにつなげた形式のファイルです。Iso イメージファイルを Blu-ray Disc へ書き込むことで、Reference Tool や Debugging Station で動作するディスクを作成することができます。納品用のマスターディスクもこの形式で作成する必要があります。Iso イメージファイルは、Emu イメージファイルに変換したり BD エミュレータ HDD に書き出すことができます。詳細は「8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3」章の「イメージ情報ダイアログ」節を参照してください。

Emu イメージファイル

Emu イメージファイルは、BD エミュレータ HDD に書かれる一連の内容をひとつにつなげた形式のファイルです。Iso イメージファイルに似ていますが内容が暗号化されていないなどの違いがあり、Emu イメージファイルから納品用マスターディスクを作成することはできません。Emu イメージファイルは、Reference Tool に内蔵されている HDD にネットワーク経由で書き込んだり、Generator の BD エミュレータ HDD ユーティリティ機能を用いて BD エミュレータ HDD に書き込んだりすることで、Reference Tool や Debugging Station で動作させることができます。

BD エミュレータの利用については「Reference システム 活用ガイド」ドキュメントも参照してください。

BD エミュレータ HDD

BD エミュレータ HDD は、特別な形式でフォーマットされたハードディスクで、複数の Emu イメージを格納することができます。Emu イメージ以外の情報を BD エミュレータ HDD に格納することはできません。BD エミュレータ HDD を Reference Tool や Debugging Station の USB 端子に接続することで、Blu-ray Disc の代わりに動作させることができます。

「Reference システム 活用ガイド」ドキュメントも参照してください。

Iso イメージファイルの Blu-ray Disc への書き込み

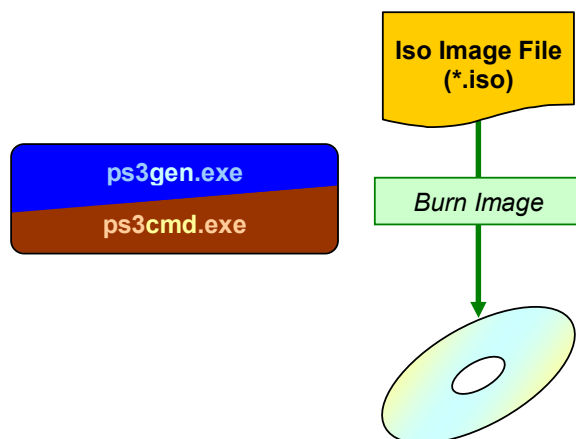
ps3gen.exe

ps3cmd.exe

Generator およびコマンドライン版 Generator を用いて、Iso イメージファイル(*.iso)を Blu-ray Disc に書き込むことができます。書き込み可能な Blu-ray Disc メディア (BD-R または BD-RE) および Blu-ray Disc ドライブが必要です。

詳細は 3 章の「Blu-ray Disc への書き込み」節、「8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3」章および 12 章の「burn コマンド」節を参照してください。

図 3 Iso イメージファイルの Blu-ray Disc への書き込み



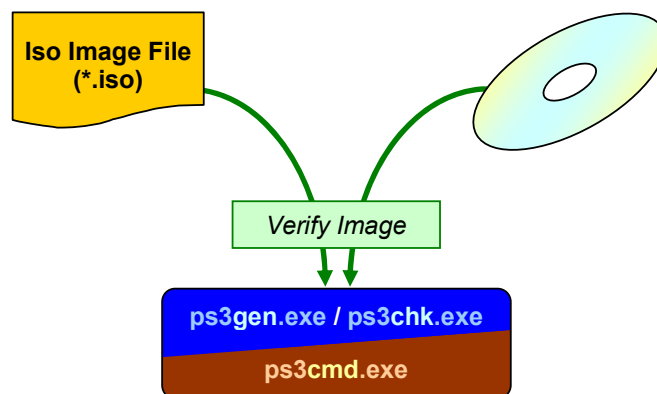
Isoイメージファイル/Blu-ray Discの表示、検証

`ps3gen.exe``ps3chk.exe``ps3cmd.exe`

Generator、Checker およびコマンドライン版 Generator には、Iso イメージファイルや Blu-ray Disc の概要を表示したり、内容にエラーがないことを検証したりする機能があります。マスターディスクを納品する際には、この検証機能を用いてエラーがないことを確認しなくてはなりません。

詳細は 3 章の「Blu-ray Disc の検証」節、「8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3」章、「10 リファレンス : Disc Image Checker for PlayStation®3」章および 12 章の「verify コマンド」節を参照してください。

図 4 Iso イメージファイル/Blu-ray Disc の表示、検証



システムファイル(*.sfo)の作成

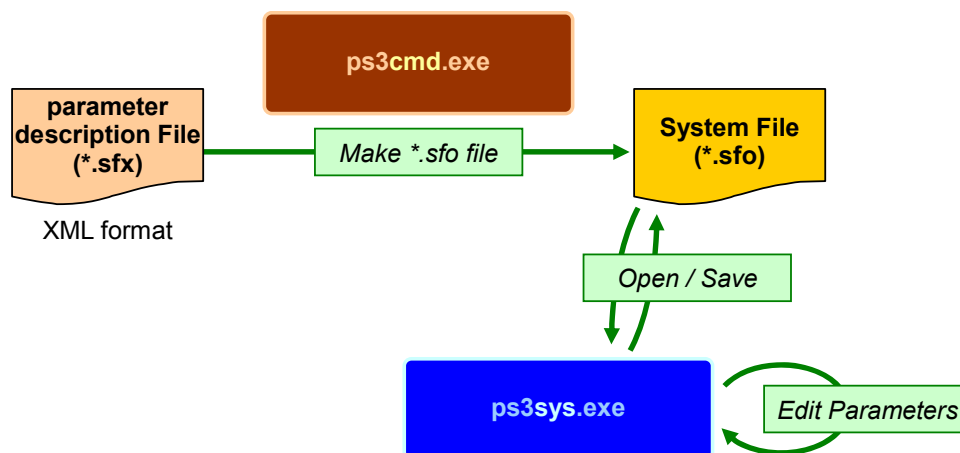
ps3sys.exe**ps3cmd.exe**

System File Utility およびコマンドライン版 Generator を用いて、システムファイル(*.sfo)を作成することができます。

システムファイルは、アプリケーションの起動に必要なパラメータや表示用の文字列などを収めたファイルです。ディスク起動ゲーム、HDD 起動ゲーム、ゲームパッチ、ゲームデータなどを作成するためにはシステムファイルが必要です。

詳細は「4 システムファイルの作成」章、「9 リファレンス：System File Utility for PlayStation®3」章、12 章の「make_sfo コマンド」節を参照してください。

図 5 システムファイル(*.sfo)の作成

**Note**

ディスク起動ゲームの場合は、Generator (ps3gen.exe) のプロジェクト編集機能のなかにシステムファイル作成機能が含まれていますので、システムファイルを作成する必要はありません。

トロフィーパックファイル(*.trp)の作成、検証

ps3trp.exe

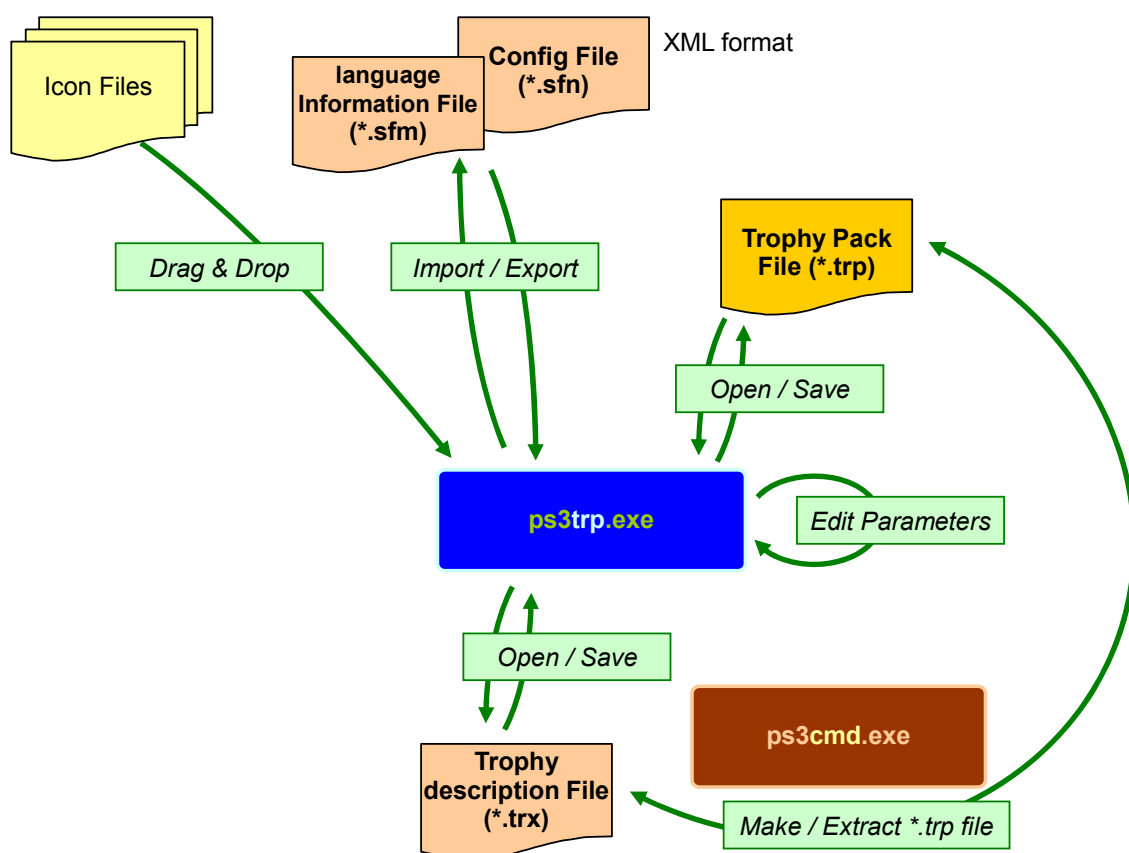
ps3cmd.exe

Trophy Pack File Utility およびコマンドライン版 Generator を用いて、トロフィーパックファイル (*.trp) を作成することができます。

トロフィーパックファイルは、トロフィーに関する文字列やアイコンなどを収めたファイルです。トロフィーシステムに対応したディスク起動ゲームや HDD 起動ゲームを作成するためにはトロフィーパックファイルが必要となります。

詳細は「5 トロフィーパックファイルの作成・検証」章、「11 リファレンス：Trophy Pack File Utility for PlayStation®3」章および 12 章の「make_trp コマンド」節、「extract_trp コマンド」節を参照してください。

図 6 トロフィーパックファイル(*.trp)の作成

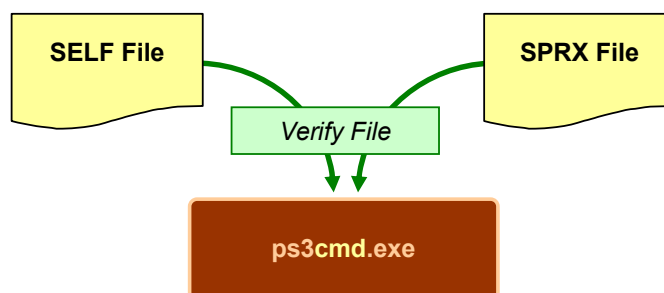


プログラムファイルの検証

ps3cmd.exe

コマンドライン版 Generator には、プログラムファイル(SELF ファイル、SPRX ファイル)を検証する機能があります。HDD 起動ゲームやゲームパッチなどのマスターパッケージを納品する際には、パッケージに含まれるすべてのプログラムファイルにエラーがないことをこの検証機能で確認しなくてはなりません。詳細は 12 章の「veri_file コマンド」節を参照してください。

図 7 プログラムファイルの検証

**Note**

ディスク起動ゲームの場合は、Iso イメージファイル/Blu-ray Disc の検証機能によりディスクに含まれるすべてのファイルの検証が一度に行えるので、プログラムファイルの検証を行う必要はありません。

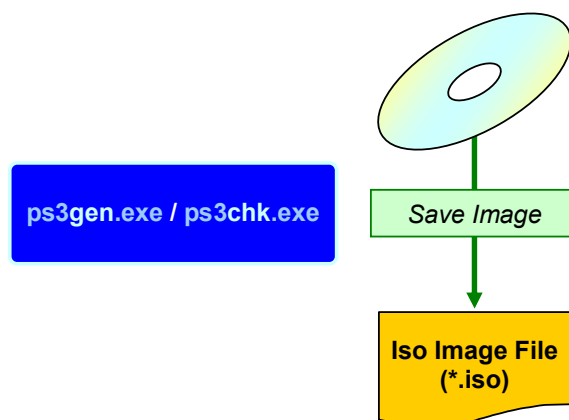
Blu-ray DiscのIsoイメージファイルへの保存

ps3gen.exe**ps3chk.exe**

Generator および Checker には、Blu-ray Disc の内容を読み込んで Iso イメージファイル形式で保存する機能があります。ディスクを複製したい場合などに使用できます。

詳細は「10 リファレンス : Disc Image Checker for PlayStation®3」章を参照してください。

図 8 Blu-ray Disc の Iso イメージファイルへの保存

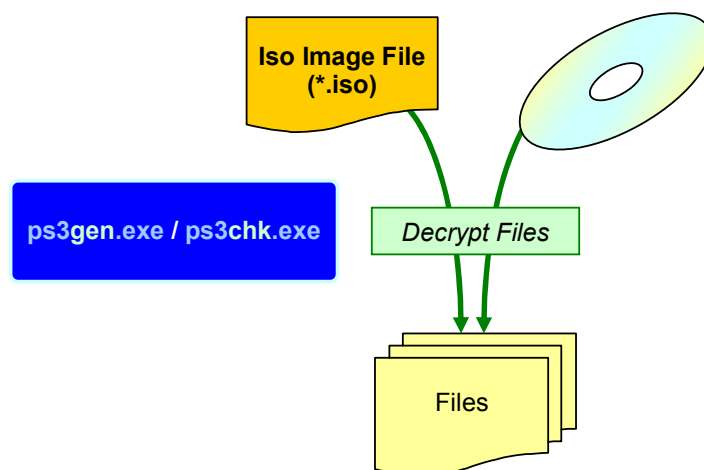


Blu-ray Disc / Isoイメージファイルからのファイルの取り出し

ps3gen.exe**ps3chk.exe**

Generator および Checker には、Blu-ray Disc や Iso イメージファイルの中に含まれる個々のファイルを取り出して保存する機能があります。暗号化されているファイルの復号も同時に行われます。詳細は「10 リファレンス : Disc Image Checker for PlayStation®3」章を参照してください。

図 9 Blu-ray Disc / Iso イメージファイルからのファイルの取り出し



BDエミュレータHDDユーティリティ

ps3gen.exe**ps3cmd.exe**

Generator およびコマンドライン版 Generator は、ホスト PC に接続されている BD エミュレータ HDD に対して以下の処理を行うことができます。

- BD エミュレータ HDD に格納されている Emu イメージの一覧を表示する
- BD エミュレータ HDD をフォーマットする（誤消去防止のため、コマンドライン版では非対応）
- Emu イメージファイルを BD エミュレータ HDD へ書き込む
- BD エミュレータ HDD に格納されている Emu イメージを消去する
- 起動に使われる Emu イメージを切り替える

詳細は「6 BDエミュレータの利用」章、「8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3」章および12章の「conv_emuコマンド」「erase_emu_hddコマンド」「set_emu_hddコマンド」「list_emu_hddコマンド」を参照してください。

3 IsoイメージファイルとBlu-ray Discの作成

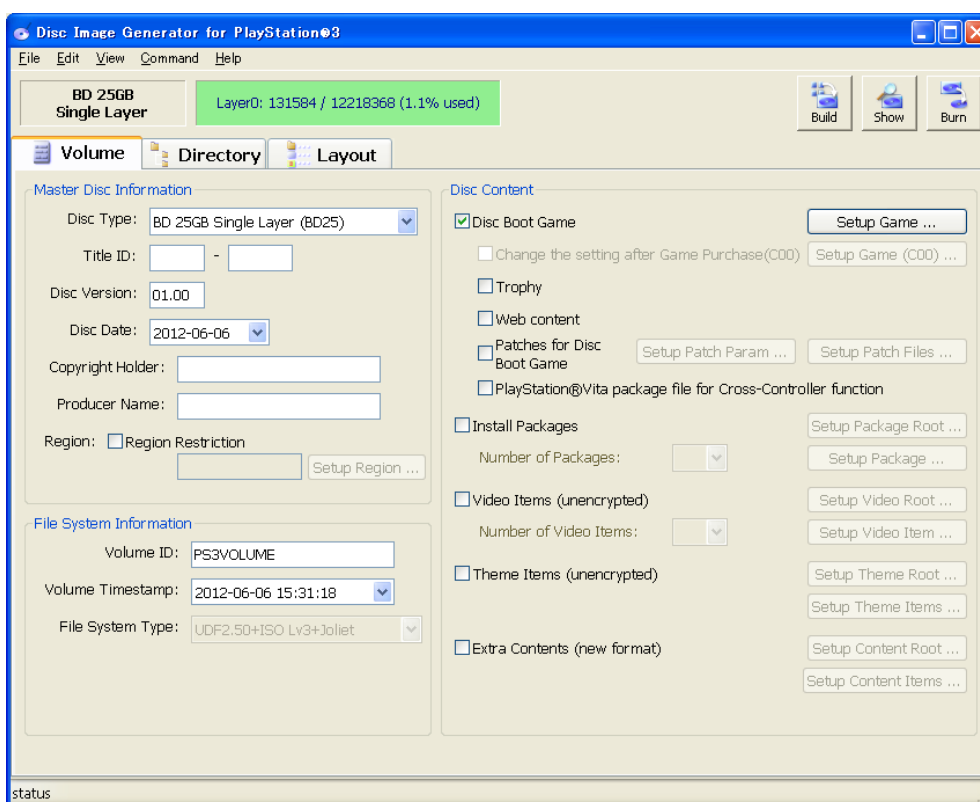
この章では、Generator(ps3gen.exe)を用いて以下の手順で Iso イメージファイルおよび Blu-ray Disc を作成する方法を説明します。

- 起動
- プロジェクトの編集
 - (1) ディスクおよびファイルシステム情報の入力
 - (2) ディスクコンテンツの変更
 - (3) システムファイルおよびコンテンツ情報ファイルの設定
 - (4) プログラム/データファイルなどの配置
 - (5) プロジェクトの保存
- Iso イメージファイルの作成
- Blu-ray Disc への書き込み
- Blu-ray Disc の検証

起動

Generator(ps3gen.exe)を起動してください。新規プロジェクトの Volume タブが開かれた状態になります。

図 10 Generator 起動時の画面 (Volume タブ)



Note

「アプリケーションを正しく初期化できませんでした」というようなメッセージが出て起動できない場合は、.NET Framework がインストールされていない可能性があります。動作環境をご確認ください。

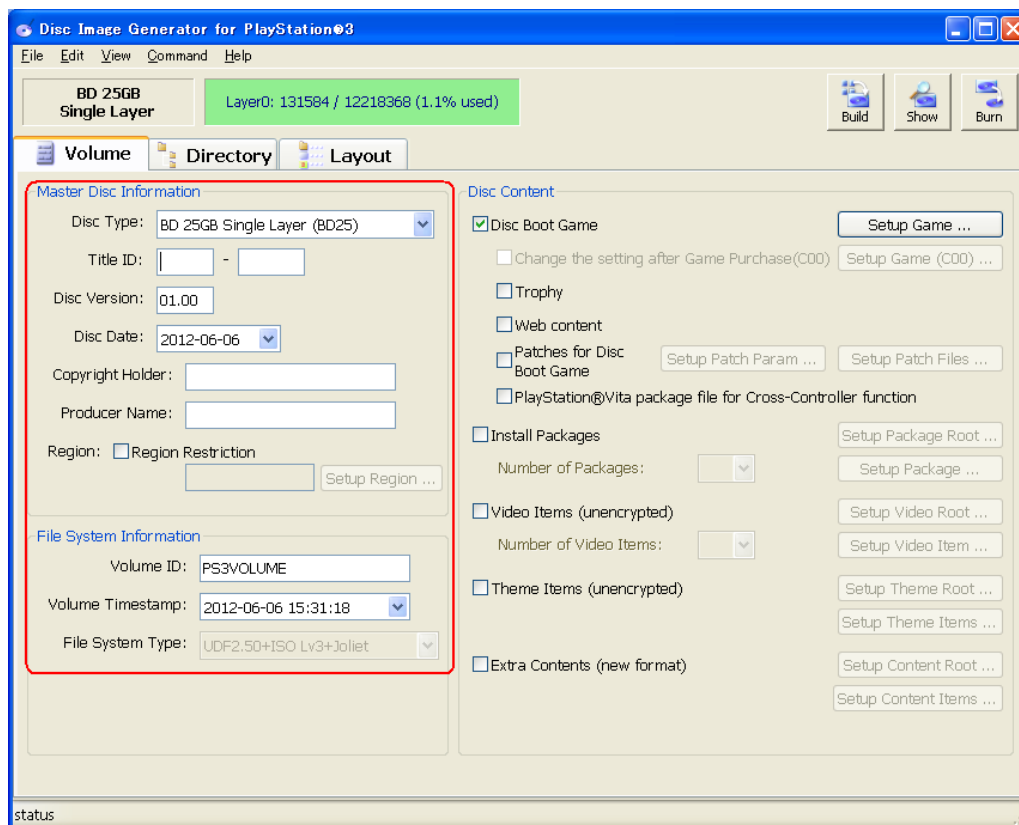
プロジェクトの編集

(1) ディスクおよびファイルシステム情報の入力

Volume タブの左側にある各欄に、以下の値を入力・選択してください。

- Disc Type
- Title ID
- Disc Version
- Disc Date
- Copyright Holder
- Producer Name
- Region (オプション)
- Volume ID
- Volume Timestamp

図 11 ディスクおよびファイルシステム情報の入力



Note

デバッグ用など、エラーが含まれても構わないディスクイメージを作成したい場合には、以下のいずれかを設定することでイメージ作成時のエラーによる中断を抑制することができます。

- Title ID に "TEST-xxxxx" (xxxxx は 5 桁の整数) を設定する
- Disc Version に "00.00" を設定する

ただしこのような値を設定したディスクを納品することはできません。

(2) ディスクコンテンツの変更

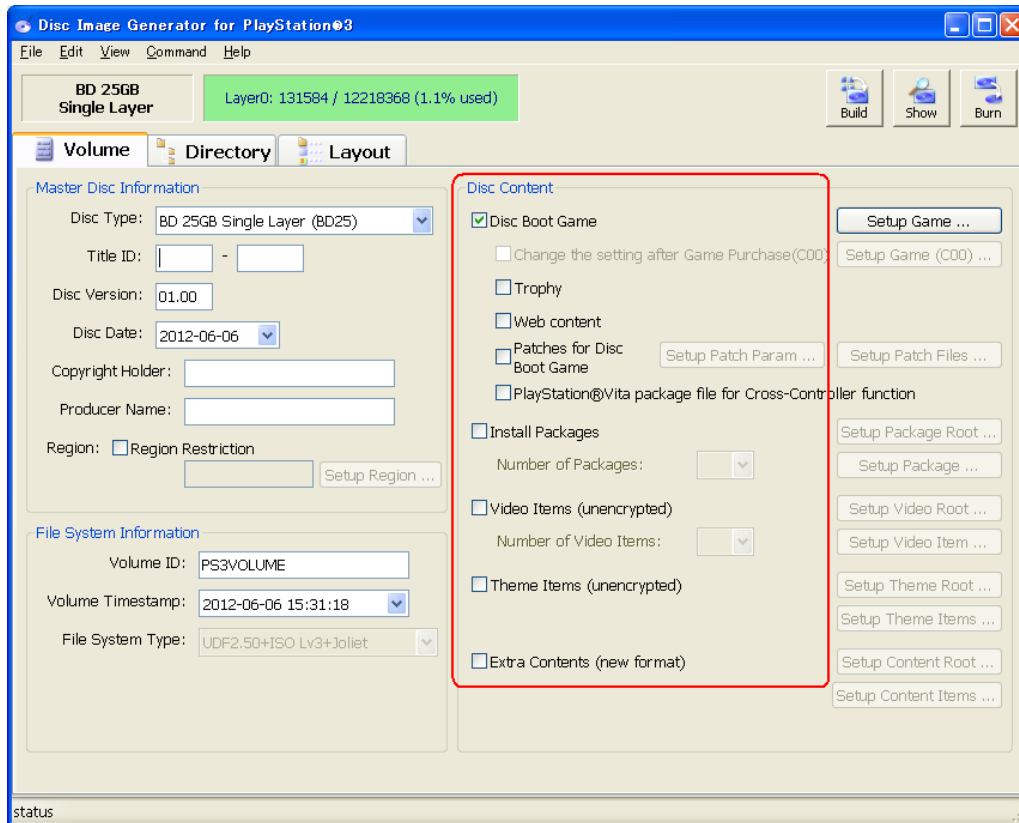
作成したいディスクが以下のいずれかに当てはまる場合は、Volume タブの右側にあるチェックボックスなどを適切に変更してください。

- ゲーム購入機能に対応しているディスク起動ゲームのマスターディスクで、購入前と購入後とでシステムファイルやコンテンツ情報ファイルの設定を変えたい場合：
→まず[Setup Game ...]ボタンをクリックしてゲーム設定ダイアログを開き、ゲーム購入機能を ON にしてから Volume タブに戻って、[Change the setting after Game Purchase(C00)]をチェックする。
- トロフィーシステムに対応しているディスク起動ゲームのマスターディスク：
→[Trophy]をチェックする。
- Web コンテンツ領域を含むディスク起動ゲームのマスターディスク：
→[Web content]をチェックする。
- ディスク起動ゲームに自動で適用されるパッチパッケージを含むマスターディスク：
→[Patches for Disc Boot Game]をチェックする。
- クロスコントローラー機能向けに PlayStation®Vita のパッケージを含むマスターディスク：
→[PlayStation®Vita package file for Cross-Controller function]をチェックする。
- インストールパッケージを含むディスク：
→[Install Packages]をチェックし、含めるパッケージの個数を設定する。
- Video コンテンツデータを含むディスク：
→[Video Items (unencrypted)]をチェックし、含める Video コンテンツデータの個数を設定する。
- Theme コンテンツデータを含むディスク：
→[Theme Items (unencrypted)]をチェックする。
- エクストラコンテンツ(新フォーマット)を含むディスク：
→[Extra Contents (new format)]をチェックする。

Note

ディスク起動ゲームに自動で適用されるパッチパッケージを含むマスターディスクを作成する場合や、クロスコントローラー機能向けに PlayStation®Vita のパッケージを含むマスターディスクを作成する場合は、事前に SCE に確認を取ってください。

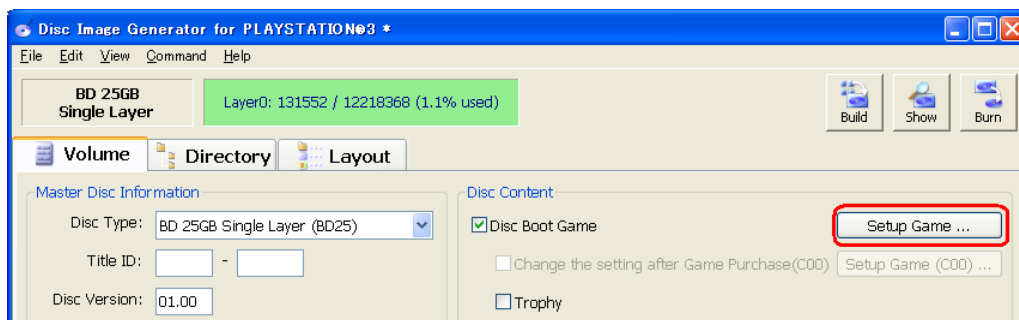
図 12 ディスクコンテンツの変更



(3) システムファイルおよびコンテンツ情報ファイルの設定

[Setup Game ...]ボタンをクリックしてください。

図 13 [Setup Game ...]ボタン



[Setup Game ...]ボタンをクリックすると、ゲーム設定ダイアログが開きます。ゲーム設定ダイアログの General Parameter タブでは、以下のパラメータを入力してください。

- Title (default)
- Title (localized) (オプション)
- PlayStation®Vita/PSP™ remote play (オプション)
- Application Version
- Parental Lock Level (Default)
- Resolution
- Sound Format
- PlayStation®Move (オプション)
- 3D warning (オプション)

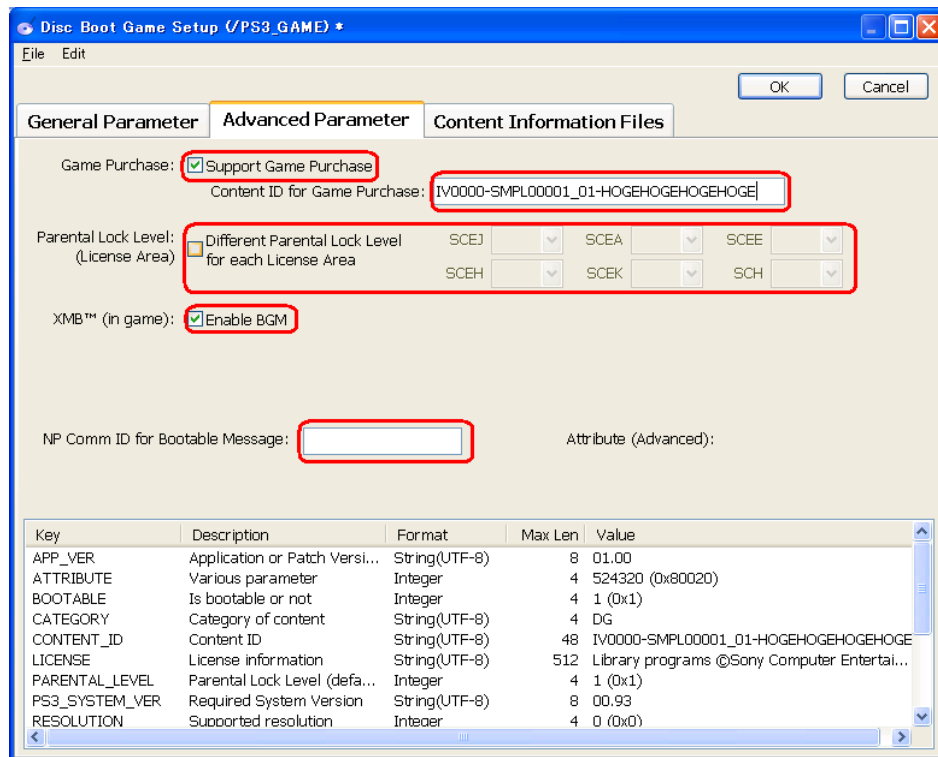
図 14 ゲーム設定ダイアログの General Parameter タブ

Key	Description	Format	Max Len	Value
APP_VER	Application or Patch Versi...	String(UTF-8)	8	01.00
ATTRIBUTE	Various parameter	Integer	4	32 (0x20)
BOOTABLE	Is bootable or not	Integer	4	1 (0x1)
CATEGORY	Category of content	String(UTF-8)	4	DG
LICENSE	License information	String(UTF-8)	512	Library programs ©Sony Computer Entertai...
PARENTAL_LEVEL	Parental Lock Level (defa...	Integer	4	1 (0x1)
PS3_SYSTEM_VER	Required System Version	String(UTF-8)	8	00.93
RESOLUTION	Supported resolution	Integer	4	0 (0x0)
SOUND_FORMAT	Sound Format	Integer	4	0 (0x0)

また必要に応じて、Advanced Parameter タブで以下のパラメータを入力してください。

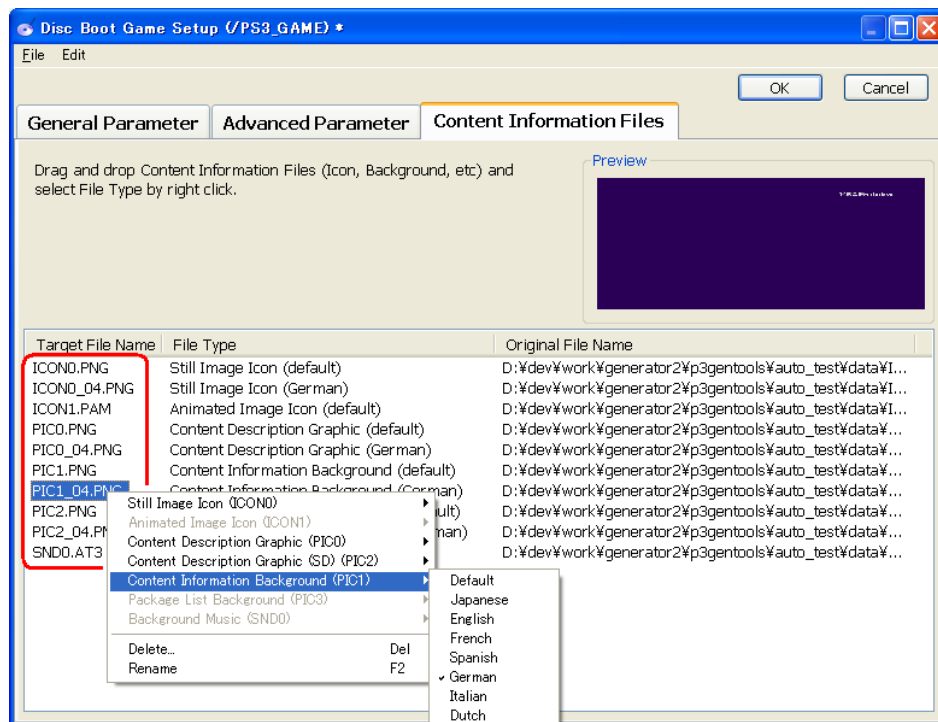
- Game Purchase (オプション)
- Parental Lock Level (License Area) (オプション)
- XMB™ (in game) (オプション)
- NP Comm ID for Bootable Message (オプション)

図 15 ゲーム設定ダイアログの Advanced Parameter タブ



さらに、Content Information Files タブでコンテンツ情報の設定を行ってください。
コンテンツ情報ファイルを Content Information Files タブにドラッグ&ドロップするとリストに追加されるので、リスト上のファイルを右クリックして、ファイルの種類と言語を適切に変更してください。

図 16 ゲーム設定ダイアログの Content Information Files タブ



デフォルトのコンテンツ情報ファイル名

コンテンツ情報ファイルをドラッグ&ドロップする前に ICON0.PNG や PIC0.PNG など所定のファイル名を付けておくことで、種類や言語を選択する操作を省くことができます。ファイル名の詳細は「コンテンツ情報 仕様書」ドキュメントを参照してください。

ゲーム設定ダイアログでシステムファイルとコンテンツ情報ファイルの設定を終えたら、[OK]ボタンを押してダイアログを閉じてください。

作成したいディスクが以下のいずれかにあてはまる場合は、それぞれに対し同様にシステムファイルとコンテンツ情報ファイルの設定を行ってください。

- ゲーム購入機能に対応しているディスク起動ゲームのマスターディスクで、購入前と購入後とでシステムファイルやコンテンツ情報ファイルの設定を変えたい場合：
→[Setup Game (C00) ...]ボタンをクリックして、購入後のシステムファイルやコンテンツ情報ファイルについて設定する。
- ディスク起動ゲームに自動で適用されるパッチパッケージを含むマスターディスク：
→SCE にお問い合わせください。
- インストールパッケージを含むディスク：
→[Setup Package Root ...]ボタンをクリックして、インストールディスクのシステムファイルやコンテンツ情報ファイルについて設定する。
→[Number of Packages]コンボボックスでインストールパッケージの数を設定する。
→[Setup Package ...]ボタンをクリックして、個々のインストールパッケージのシステムファイルやコンテンツ情報ファイル、インストールパッケージファイルについて設定する。
- Video コンテンツデータを含むディスク：
→[Setup Video Root ...]ボタンをクリックして、Video コンテンツディスクのシステムファイルやコンテンツ情報ファイルについて設定する。
→[Number of Video Items]コンボボックスで Video コンテンツデータの数を設定する。
→[Setup Video Item ...]ボタンをクリックして、個々の Video コンテンツデータのシステムファイルやコンテンツ情報ファイル、Video コンテンツデータファイルについて設定する。
- Theme コンテンツデータを含むディスク：
→[Setup Theme Root ...]ボタンをクリックして、Theme コンテンツディスクのシステムファイルやコンテンツ情報ファイルについて設定する。
→[Setup Theme Items ...]ボタンをクリックしてコンテンツファイルダイアログを開き、Theme コンテンツデータファイルについて設定する。
- エクストラコンテンツを含むディスク：
→[Setup Content Root ...]ボタンをクリックして、エクストラコンテンツディスクのシステムファイルやコンテンツ情報ファイルについて設定する。
→[Setup Content Items ...]ボタンをクリックしてコンテンツファイルダイアログを開き、エクストラコンテンツデータファイルについて設定する。

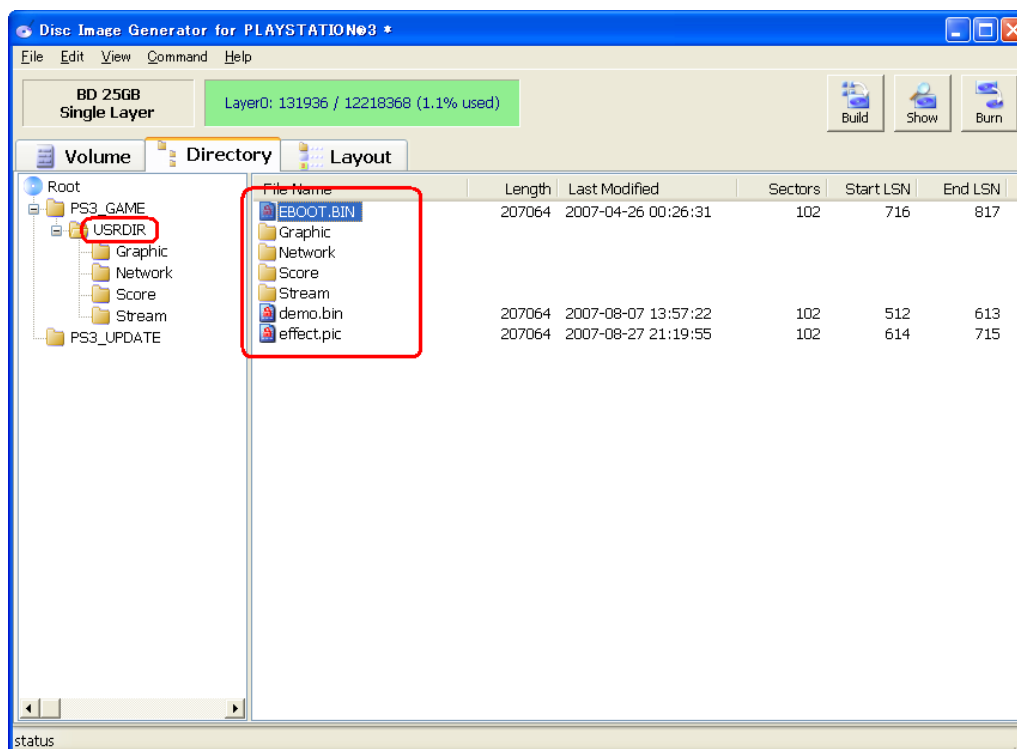
(4) プログラム/データファイルなどの配置

Directory タブで、ディスクに含めるプログラムファイルやデータファイルなどを設定してください。左側のツリービューでディレクトリを選択し、右側のリストビューにファイルをドラッグ&ドロップしてください。

Note

ディスク起動ゲームに必要なプログラムファイルやデータファイルは、/PS3_GAME/USRDIR ディレクトリの下に配置する必要があります。

図 17 プログラム/データファイルなどの配置



(5) プロジェクトの保存

[File]メニューから[Save Project]を選択して、ここまでの編集内容をプロジェクトファイル(*.gp3)に保存してください。

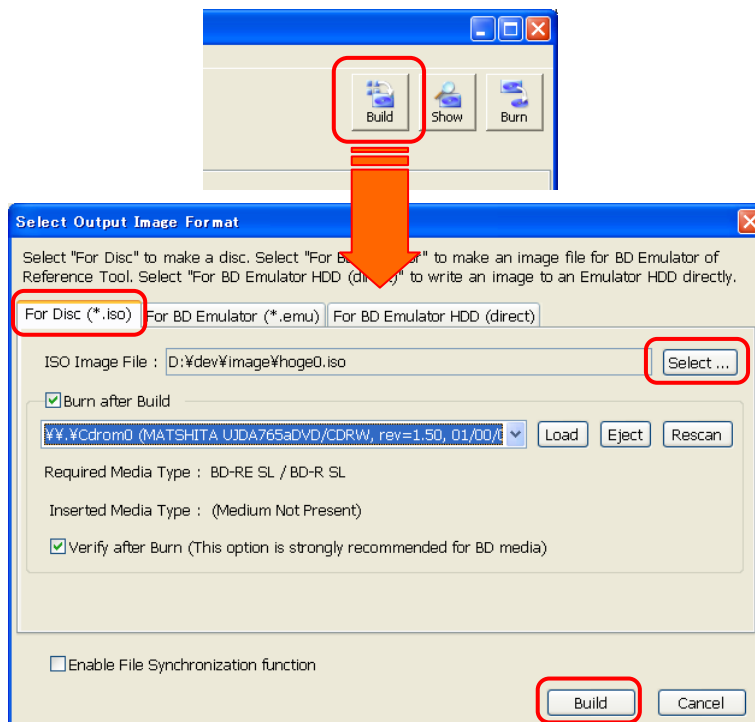
Note

保存したプロジェクトファイルは、[File]メニューから[Open Project...]を選択することによって読み込むことができます。

Isoイメージファイルの作成

プロジェクトの編集が終了したら、[Build]ボタンをクリックしてください。
エラーや警告が発見されなかった場合は、Build 開始ダイアログが開きます。エラーや警告が発見された場合は Build 前検証結果ダイアログが開きますので、エラーや警告の内容を確認してください。

図 18 Build 開始ダイアログ



For Disc (*.iso)タブでIso イメージファイルの出力先を選択して[Build]ボタンをクリックすると、Iso イメージファイルの作成が開始されます。

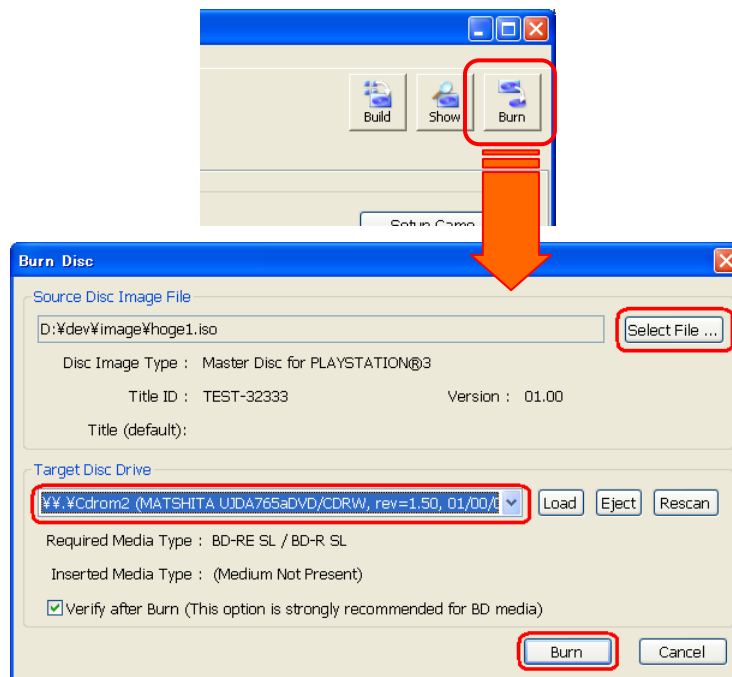
Note

[Burn after Build]チェックボックスや[Verify after Burn]チェックボックスをチェックすると、Blu-ray Disc への書き込みや検証を続けて行うこともできます。

Blu-ray Discへの書き込み

[Burn]ボタンをクリックすると Burn 開始ダイアログが開きます。

図 19 Burn 開始ダイアログ



Iso イメージファイルと書き込み先のドライブを選択して[Burn]ボタンをクリックすると、Blu-ray Disc への書き込みが開始されます。

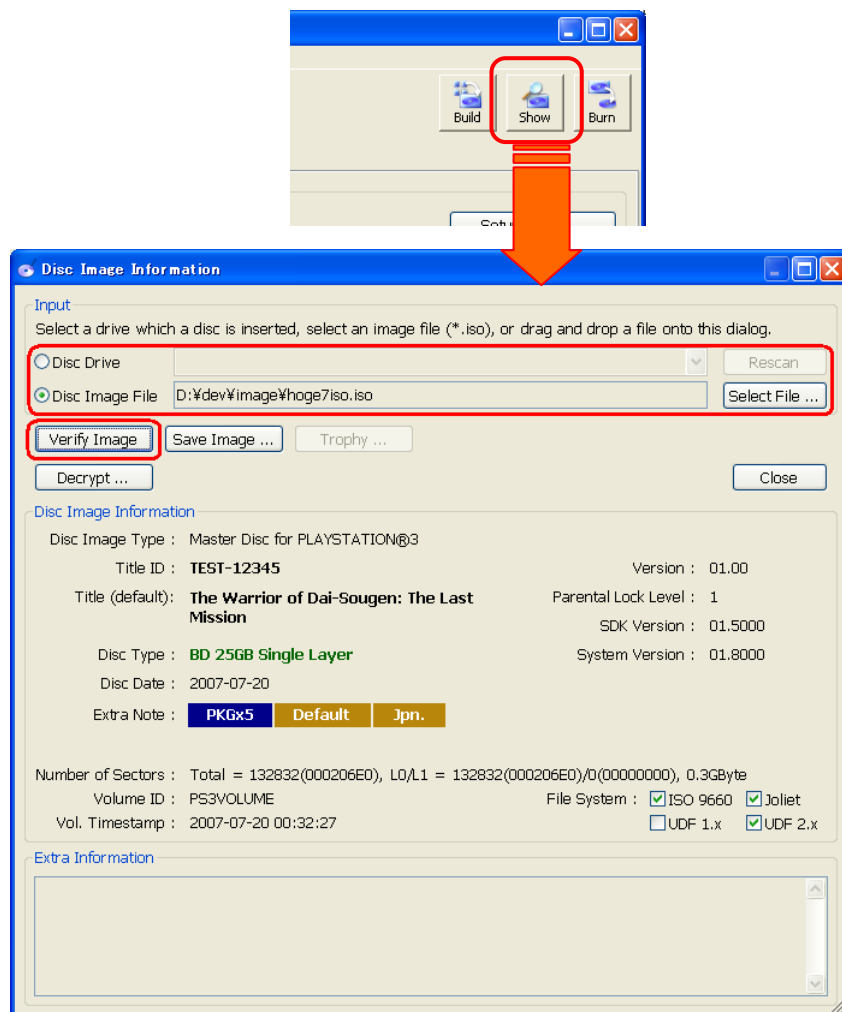
Note

[Verify after Burn]チェックボックスをチェックすると(デフォルトでチェックされています)、書き終わった Blu-ray Disc の検証を続けて行うことができます。

Blu-ray Discの検証

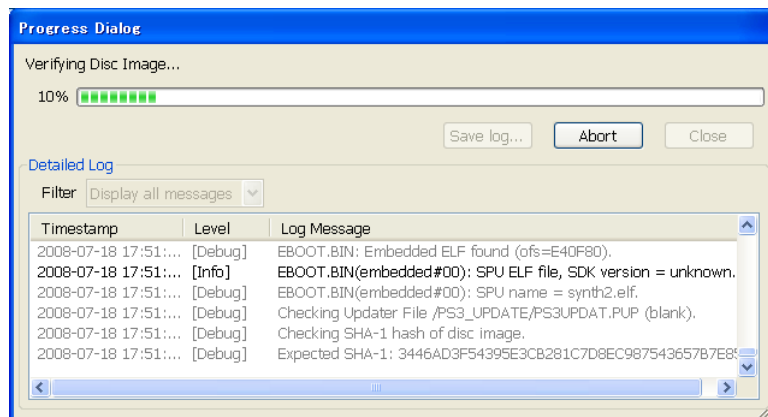
[Show]ボタンをクリックすると、イメージ情報ダイアログが開きます。

図 20 イメージ情報ダイアログ



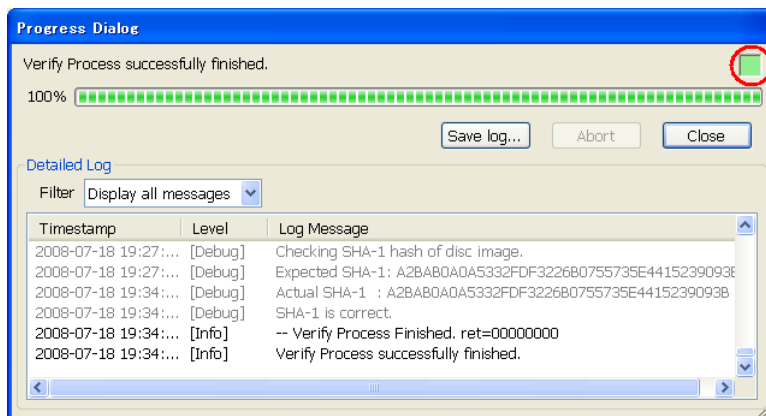
検証したい Iso イメージファイル、あるいは検証したい Blu-ray Disc の入ったドライブを選択して [Verify] ボタンを押すと、検証処理が開始され、進捗ダイアログが開きます。

図 21 検証中の進捗ダイアログ



検証結果にエラーや警告がなければ、検証終了時の進捗ダイアログに“Verify Process successfully finished”というメッセージとともに右上に緑色の四角形が表示されます。

図 22 検証結果にエラーや警告が含まれない場合の表示例



検証結果にエラーや警告が含まれる場合は、右上の四角形が赤あるいはオレンジ色で表示されます。ログの詳細でエラー・警告内容を確認してください。

図 23 検証結果に警告が含まれる場合の表示例

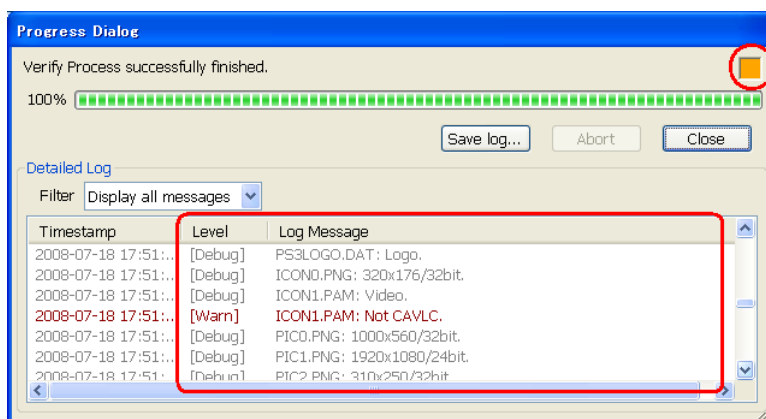
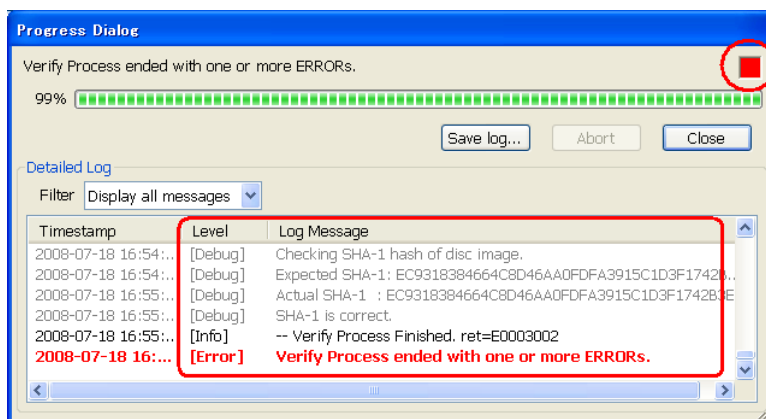


図 24 検証結果にエラーが含まれる場合の表示例



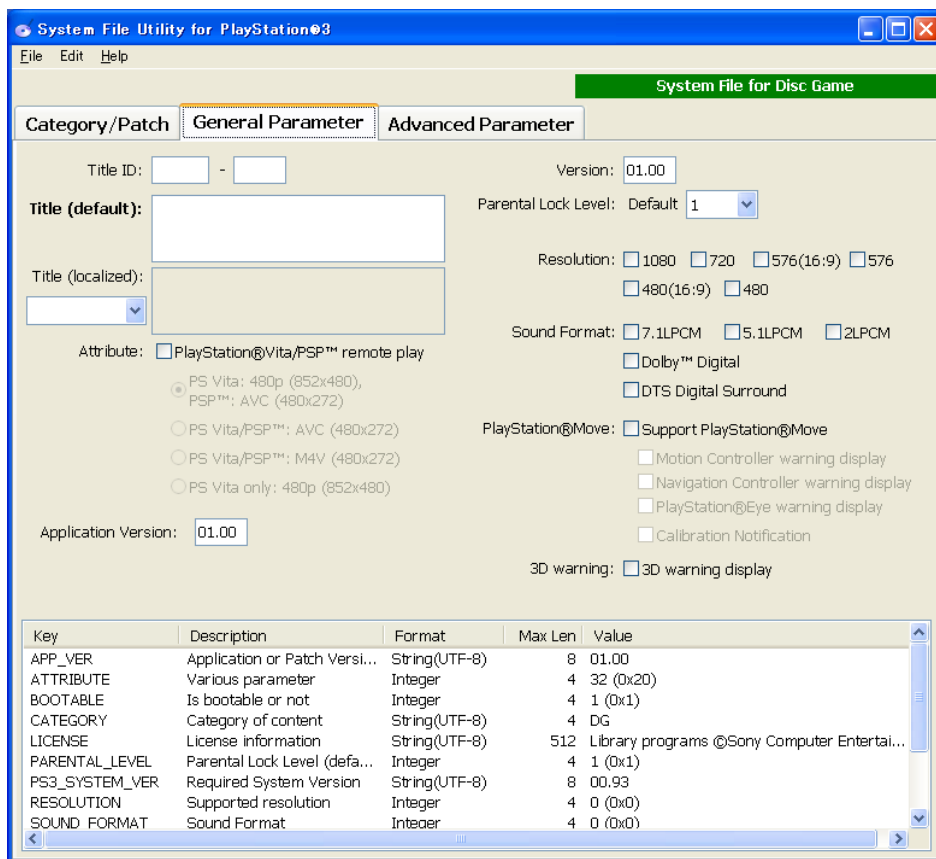
4 システムファイルの作成

この章では、System File Utility (ps3sys.exe) を用いてシステムファイルを作成する方法を説明します。

起動

System File Utility(ps3sys.exe)を起動すると、最初に General Parameter タブが開かれた状態になります。

図 25 System File Utility 起動時の画面 (General Parameter タブ)



Note

「アプリケーションを正しく初期化できませんでした」というようなメッセージが出て起動できない場合は、.NET Framework がインストールされていない可能性があります。動作環境をご確認ください。

カテゴリの選択とプログラム・パッチの設定

カテゴリの選択

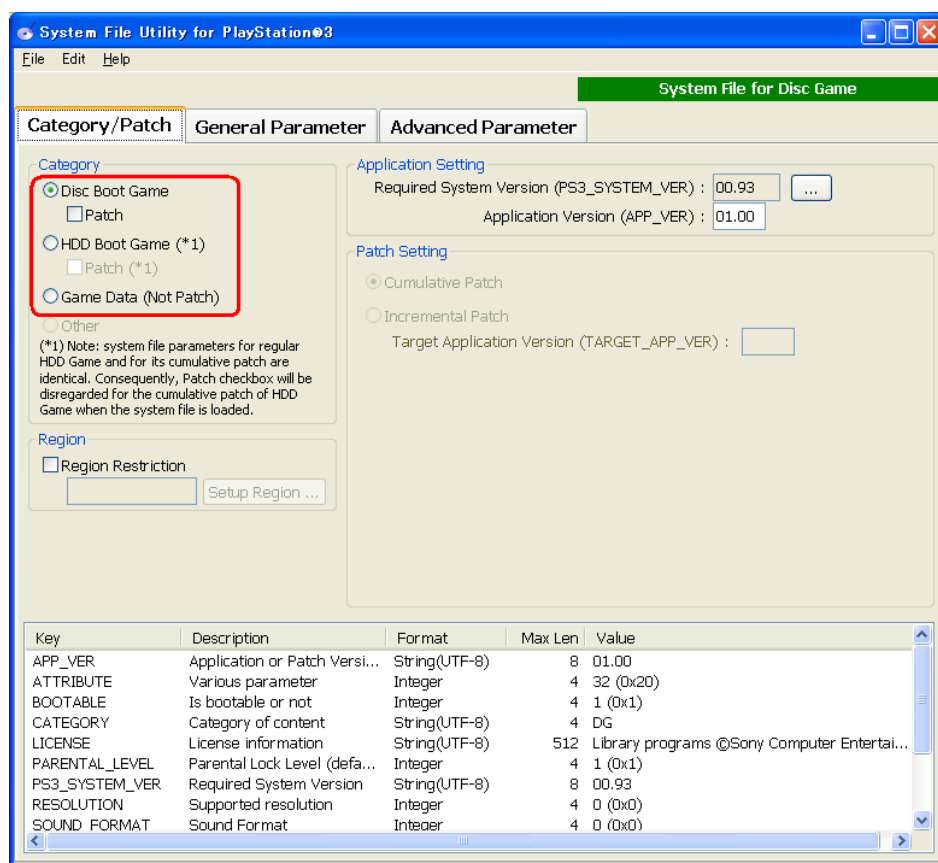
まず Category/Patch タブを開き、作成したいシステムファイルのカテゴリを以下のいずれかから選択してください。

- ディスク起動ゲーム用のシステムファイル
- ディスク起動ゲームのパッチ用のシステムファイル
- HDD 起動ゲーム用のシステムファイル
- HDD 起動ゲームのパッチ用のシステムファイル
- ゲームデータ用のシステムファイル

Note

選択したカテゴリを後で変更することもできますが、入力済みデータの一部が失われることがあります。

図 26 カテゴリの選択



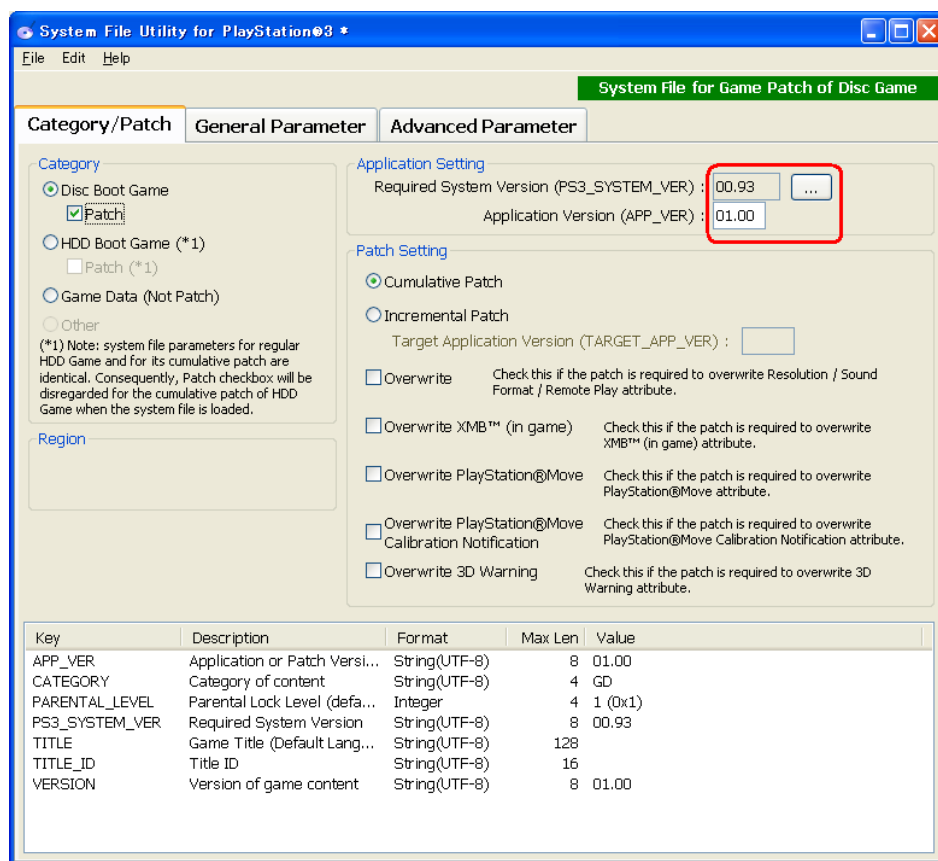
アプリケーションに関する設定

ゲームデータ以外のカテゴリを選択した場合は、画面右上にあるアプリケーションに関する設定を行う必要があります。

[Required System Version]を設定するには、[...]ボタンをクリックして該当のパッケージに含まれる EBOOT.BIN などのプログラムファイルを選択してください。そのプログラムファイルから SDK のバージョンが読み取られて、[Required System Version]に設定されます。

[Application Version]には、リマスターやパッチの管理に使用されるアプリケーションバージョン番号を設定してください。

図 27 アプリケーションの設定



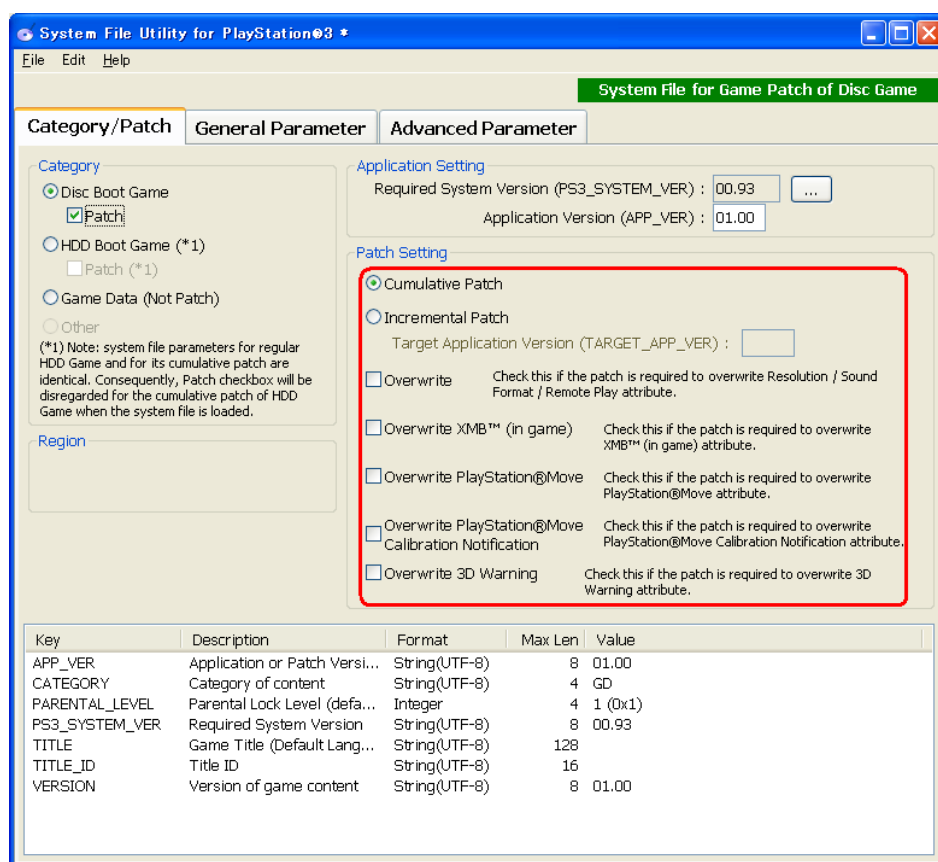
パッチに関する設定

カテゴリとしてパッチを選択した場合は、画面右中にあるパッチに関する設定を行う必要があります。まず累積パッチ（Cumulative Patch）か差分パッチ（Incremental Patch）かを選択してください。差分パッチの場合はさらに[Target Application Version]を入力してください。

ディスク起動ゲームのパッチの場合、ディスクに書き込まれている Resolution や XMB™（in game）、PlayStation®Move、3D warning などの設定をパッチによって上書きすることができます。上書きしたい場合は、[Overwrite]チェックボックスや[Overwrite XMB™（in game）]チェックボックス、[Overwrite PlayStation®Move]チェックボックスなどを選択してください。

パッチに関する詳細は「パッチ 概要」ドキュメントを参照してください。

図 28 パッチの設定



Note

Region欄については9章の「Category/Patchタブ」節を参照してください。

パラメータの入力

General Parameterタブでは、以下のパラメータを入力してください(各パラメータの詳細は9章の「General Parameterタブ」節を参照してください)。

- Title ID
- Version
- Title (default)
- Title (localized) (オプション)
- Parental Lock Level (Default)
- PlayStation®Vita/PSPTM remote play (オプション) (*1)
- Application Version (*1) (*2)
- Resolution (*1)
- Sound Format (*1)
- PlayStation®Move (オプション) (*1)
- 3D warning (オプション) (*1)

(*1) 選択したカテゴリによっては入力できません。

(*2) Category/Patch タブでも入力可能です。

図 29 パラメータの入力(General Parameter タブ)

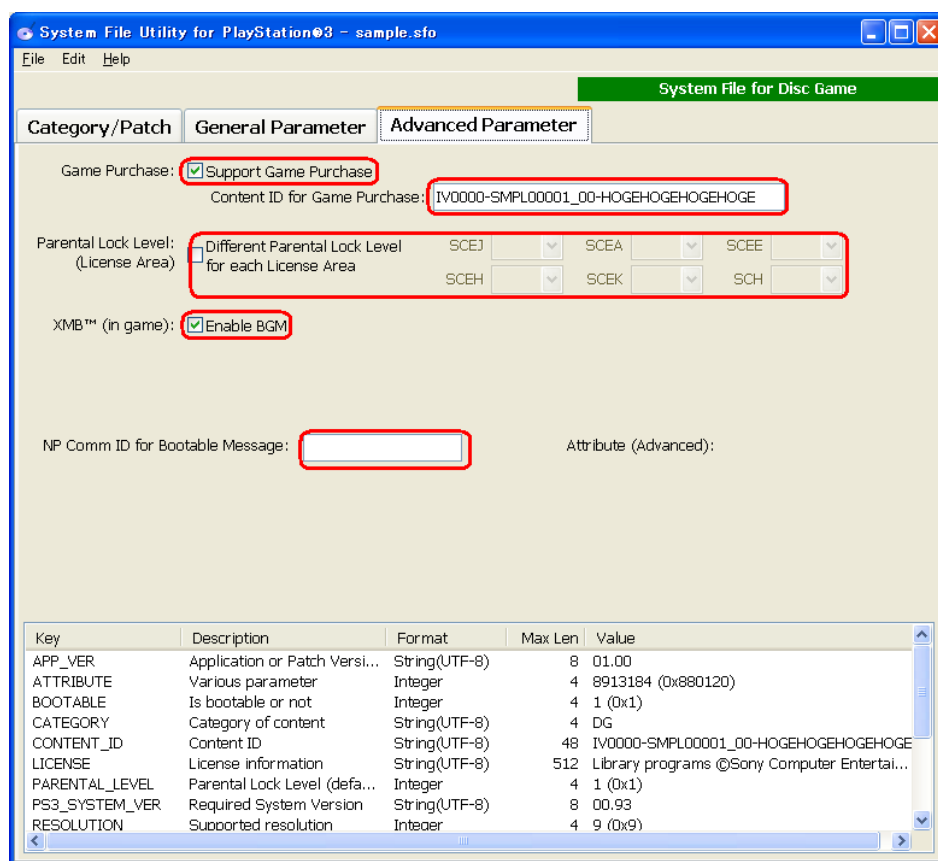
Key	Description	Format	Max Len	Value
APP_VER	Application or Patch Versi...	String(UTF-8)	8	01.00
ATTRIBUTE	Various parameter	Integer	4	8389029 (0x8001A5)
BOOTABLE	Is bootable or not	Integer	4	1 (0x1)
CATEGORY	Category of content	String(UTF-8)	4	DG
LICENSE	License information	String(UTF-8)	512	Library programs ©Sony Computer Entertai...
PARENTAL_LEVEL	Parental Lock Level (defa...	Integer	4	1 (0x1)
PS3_SYSTEM_VER	Required System Version	String(UTF-8)	8	00.93
RESOLUTION	Supported resolution	Integer	4	13 (0xD)
SOUND_FORMAT	Sound Format	Integer	4	1 (0x1)

また必要に応じて、Advanced Parameter タブで以下のパラメータを入力してください。

- Game Purchase (オプション) (*1)
- Parental Lock Level (License Area) (オプション)
- XMB™ (in game) (オプション) (*1)
- NP Comm ID for Bootable Message (オプション) (*1)

(*1) 選択したカテゴリによっては入力できません。

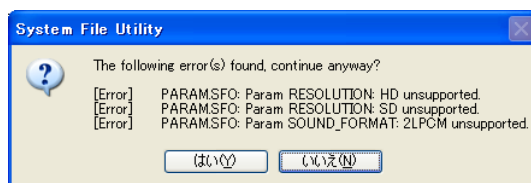
図 30 パラメータの入力(Advanced Parameter タブ)



システムファイルの保存

[File]メニューから[Save System File]を選択すると、設定した内容がシステムファイルに保存されます。内容にエラーや警告がある場合は以下のダイアログが表示されることがあります。エラーや警告の内容を確認して、保存するかどうか決めてください。

図 31 システムファイル保存時のエラー/警告



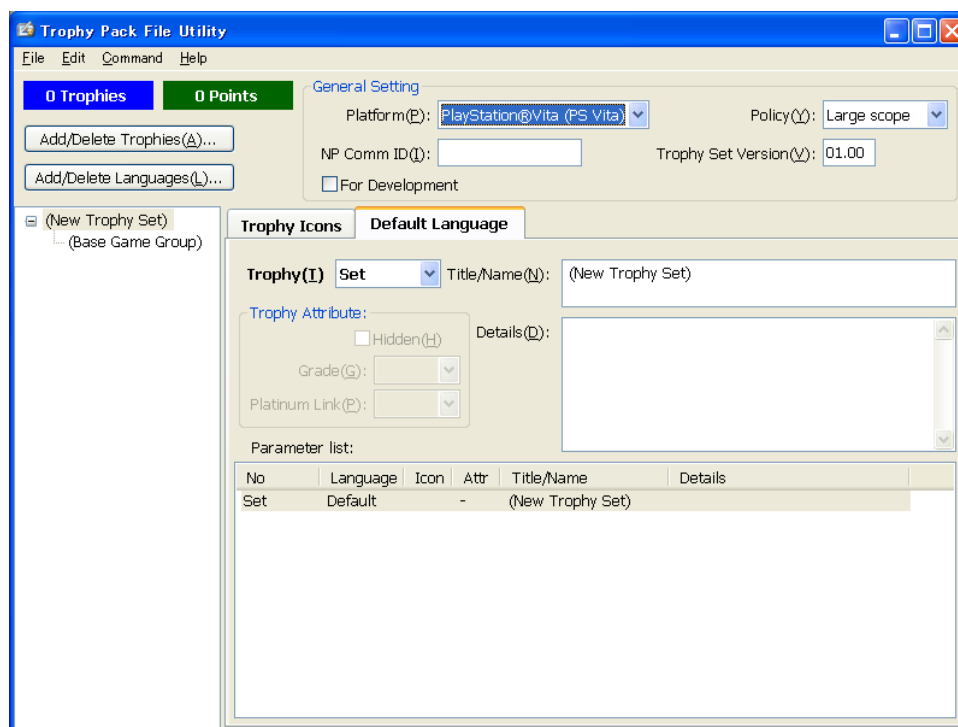
5 トロフィーパックファイルの作成・検証

この章では、Trophy Pack File Utility (ps3trp.exe) を用いてトロフィーパックファイルを作成・検証する方法を説明します。

起動

Trophy Pack File Utility(ps3trp.exe)を起動すると、メイン画面が開かれた状態になります。

図 32 Trophy Pack File Utility 起動時の画面（メイン画面）



Note

「アプリケーションを正しく初期化できませんでした」というようなメッセージが出て起動できない場合は、.NET Framework がインストールされていない可能性があります。動作環境をご確認ください。

トロフィーパックファイルの作成

トロフィーパックファイルは、以下の手順で作成します。

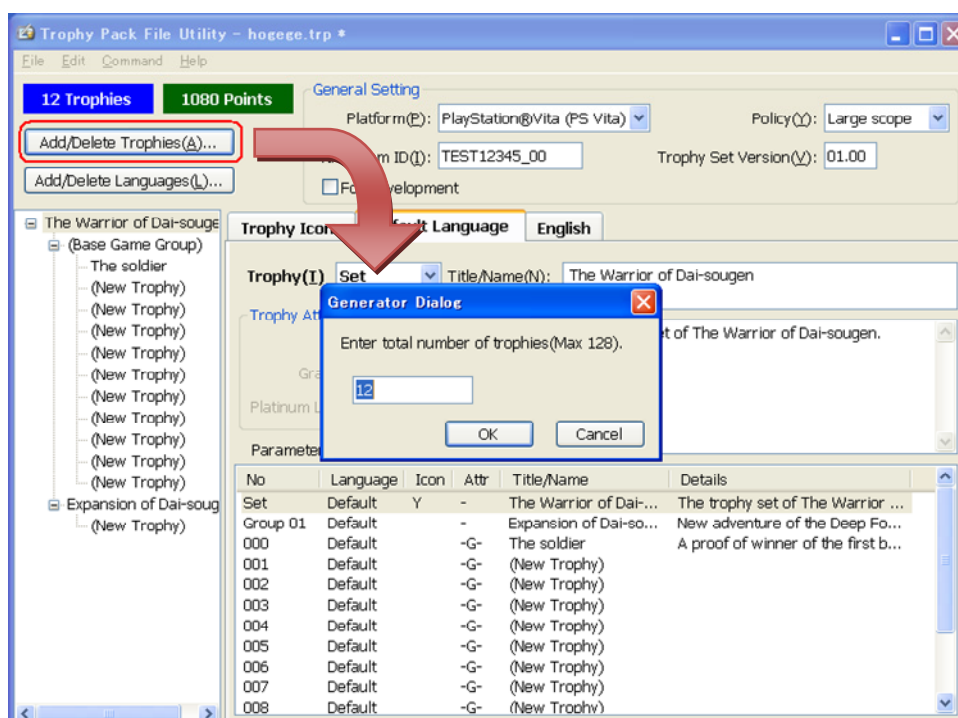
- (1) トロフィー数の設定
- (2) 対応言語の設定
- (3) トロフィーセットの一般情報の設定
- (4) トロフィーセットの言語情報の設定
- (5) トロフィーの属性および言語情報の設定
- (6) トロフィーグループの設定(拡張パックを含む場合)
- (7) トロフィーセット、トロフィーグループおよびトロフィーの静止画アイコンの設定
- (8) ファイルの保存

(1) トロフィー数の設定

最初に、トロフィーセットに含まれるトロフィーの数を設定してください。

メイン画面の[Add/Delete Trophies...]ボタンを押して開かれるダイアログで、トロフィーの数を入力します。

図 33 トロフィー数の設定



トロフィー数を設定すると、メイン画面左のツリービューに個々のトロフィーが一覧表示されます。

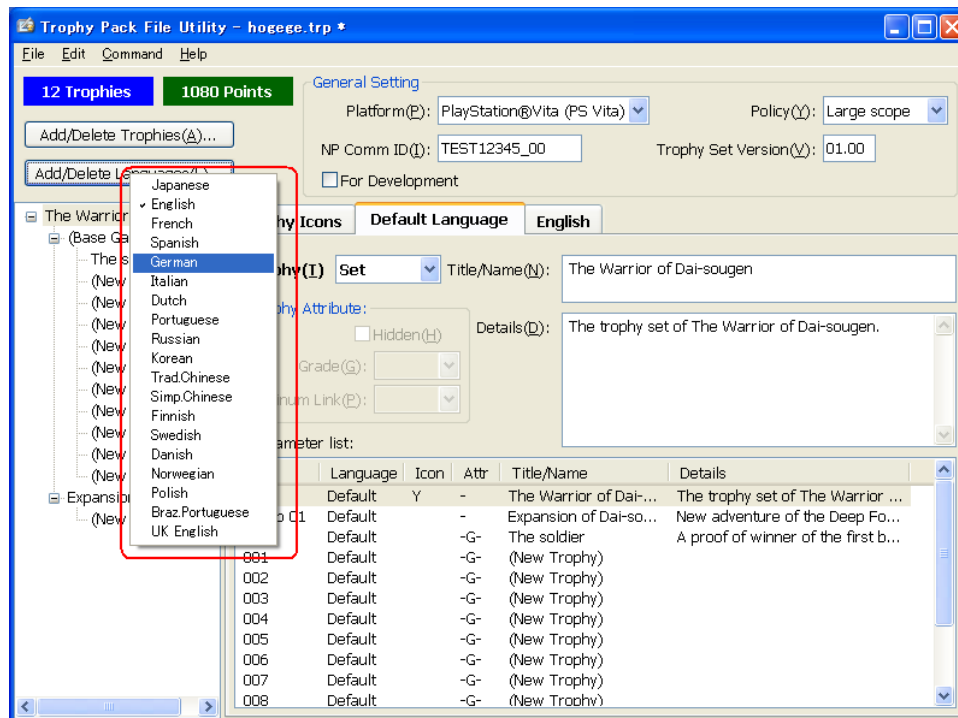
Note

ツリービューを右クリックして表示されるコンテキストメニューで[Add Trophy]メニューや[Delete Trophy]メニューを選択することで、トロフィーをひとつずつ追加・削除することもできます。

(2) 対応言語の設定

メイン画面の[Add/Delete Languages...]ボタンを押すと、トロフィーセットがサポートする言語を追加・削除するためのメニューが表示されます。

図 34 対応言語の設定



メニューに表示される言語のチェックをオン・オフすることで、メイン画面右に表示される言語タブを追加・削除することができます。

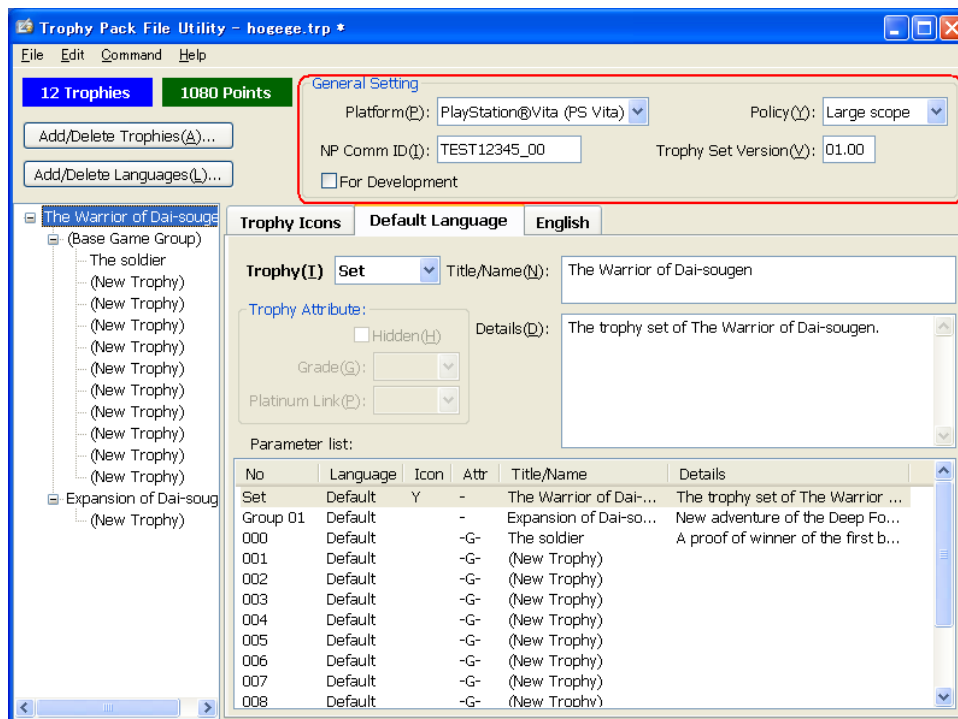
Note

デフォルト言語の文字情報は必須なので、デフォルト言語のタブは最初から表示されていて、削除することはできません。

(3) トロフィーセットの一般情報の設定

メイン画面右上の[General Setting]欄で、プラットフォームとポリシーを選択してください。またテキストボックスに、NP コミュニケーション ID とトロフィーセットバージョンを入力してください。
[For Development]チェックボックスは開発用です。詳細は、「NP トロフィー 概要」を参照してください。

図 35 トロフィーセットの一般情報の設定

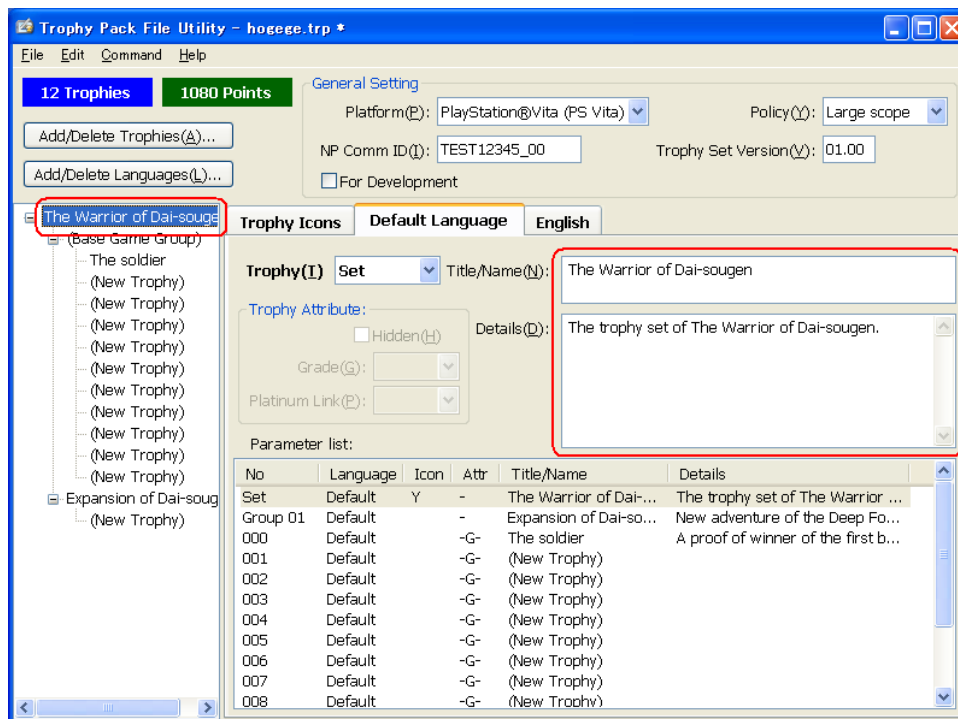


(4) トロフィーセットの言語情報の設定

メイン画面左のツリービューのルートにあるトロフィーセットを選択し、画面右の[Title/Name]欄にトロフィーセットのタイトル名、[Details]欄に詳細情報を入力してください。

複数の言語に対応する場合は、それぞれの言語のタブをクリックして同様に入力してください。

図 36 トロフィーセットの言語情報の設定

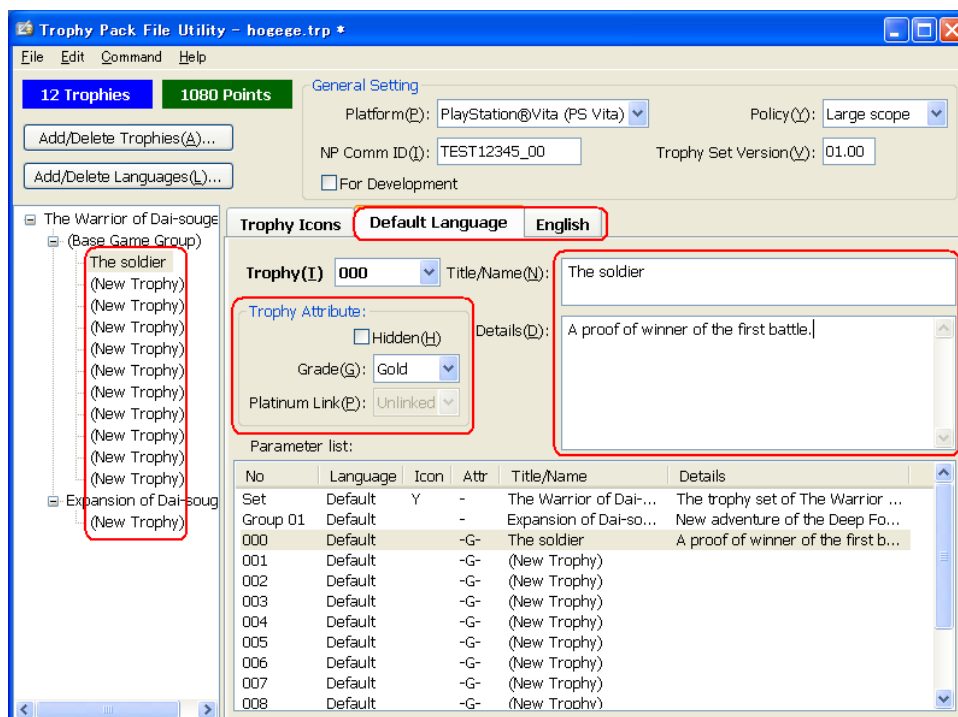


(5) トロフィーの属性および言語情報の設定

個々のトロフィーの属性と言語情報を設定します。

- (1) 画面左のツリービューから設定するトロフィーを選択してください。
- (2) 言語タブのいずれかを選択し、[Trophy Attribute]欄で選択したトロフィーの隠し属性、グレードを設定してください。
- (3) 言語タブをひとつひとつ選択して、それぞれのタブの[Title/Name]欄にその言語でのトロフィー名、[Details]欄にその言語でのトロフィー詳細情報を入力してください。
- (4) (1)～(3)をすべてのトロフィーに対して繰り返してください。

図 37 トロフィーの属性と言語情報の設定



(6) トロフィーグループの設定(拡張パックを含む場合)

トロフィーパックファイルに拡張パックが含まれる場合は、トロフィーグループを設定する必要があります。

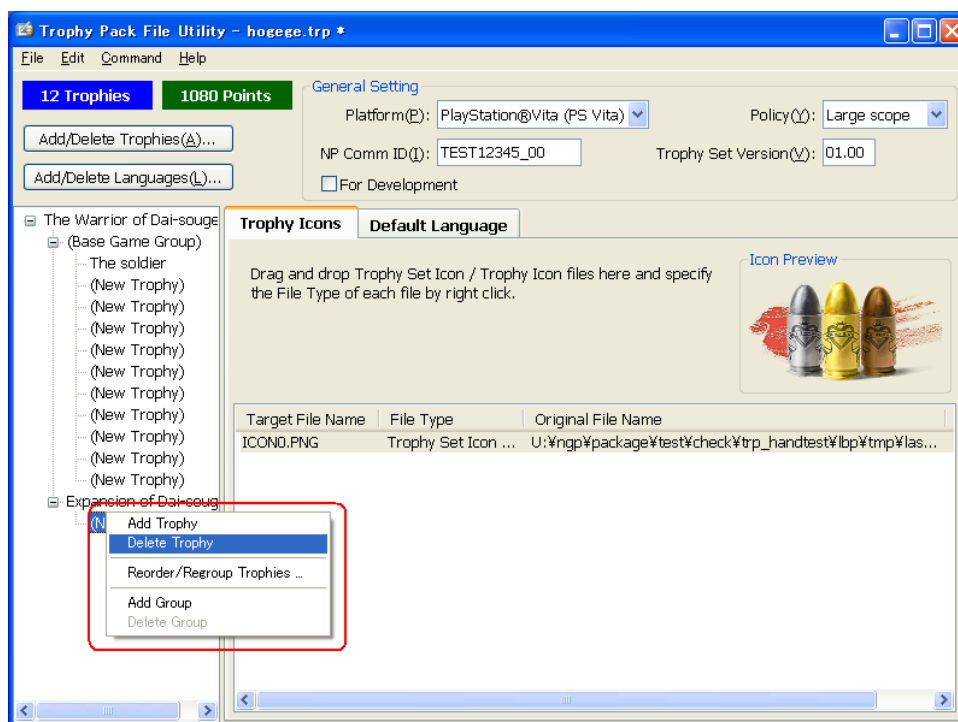
トロフィーグループの追加

メイン画面左のツリービューを右クリックして“Add Group”メニューを選択すると、新しいグループが追加されます。「(4) トロフィーセットの言語情報の設定」と同様の手順で、トロフィーグループの言語情報を設定してください。

トロフィーのトロフィーグループへの追加

メイン画面左のツリービューでグループを選択し、右クリックして“Add Trophy”メニューを選択すると、グループに新しいトロフィーが追加されます。「(5) トロフィーの属性および言語情報の設定」と同様の手順で、トロフィーの属性と言語情報を設定してください。

図 38 トロフィーグループの設定



(7) トロフィーセット、トロフィーグループおよびトロフィーの静止画アイコンの設定

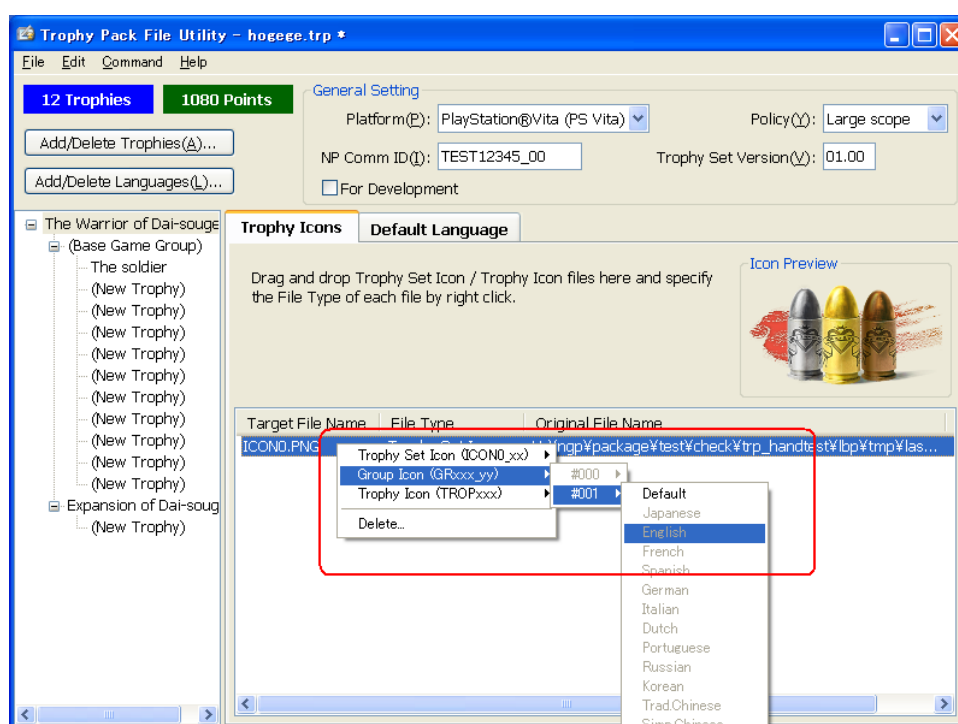
Trophy Icons タブを開いて、トロフィーセット、各トロフィーグループおよび各トロフィーの静止画アイコンファイルをタブ内にドラッグ&ドロップしてください。

そのあと、トロフィーセット静止画アイコン用のファイルに対しては、画面下のリストビューに表示されたファイル名を右クリックして、[Trophy Set Icon]メニューのサブメニューから対応する言語を選択してください。

トロフィーグループ静止画アイコン用のファイルに対しては、画面下のリストビューに表示されたファイル名を右クリックして、[Group Icon]メニューのサブメニューからグループ ID と対応する言語を選択してください。

トロフィー静止画アイコン用のファイルに対しては、リストビューに表示されたファイル名を右クリックして、[Trophy Icon]メニューのサブメニューからトロフィーIDを選択してください。

図 39 静止画アイコンの設定



デフォルトのファイル名

ドラッグ&ドロップする前にファイル名をあらかじめ以下のような名前にしておくことで、メニューからの選択を省くことができます。

アイコン	デフォルトのファイル名
トロフィーセット静止画アイコン (デフォルト言語)	ICON0.PNG
トロフィーセット静止画アイコン (他の言語)	ICON0_xx.PNG (xx は言語を表す 2 桁の整数)
トロフィーグループ静止画アイコン (デフォルト言語)	GRxxx.PNG (xxx はグループ ID を表す 3 桁の整数)
トロフィーグループ静止画アイコン (他の言語)	GRxxx_yy.PNG (xxx はグループ ID を表す 3 桁の整数、yy は言語を表す 2 桁の整数)
トロフィー静止画アイコン	TROPxxx.PNG (xxx はトロフィーID を表す 3 桁の整数)

Note

トロフィーセット静止画アイコン、トロフィーグループ静止画アイコンは言語ごとに異なる画像を設定することができます。トロフィー静止画アイコンは、すべての言語に共通です。

(8) ファイルの保存

[File]メニューから[Save Trophy Pack File]を選択して、*.TRP ファイルを保存してください。

Note

作成途中でもトロフィーパックファイルを保存することができます。ただしその場合、図 41 のようなエラーダイアログが表示されることがあります。

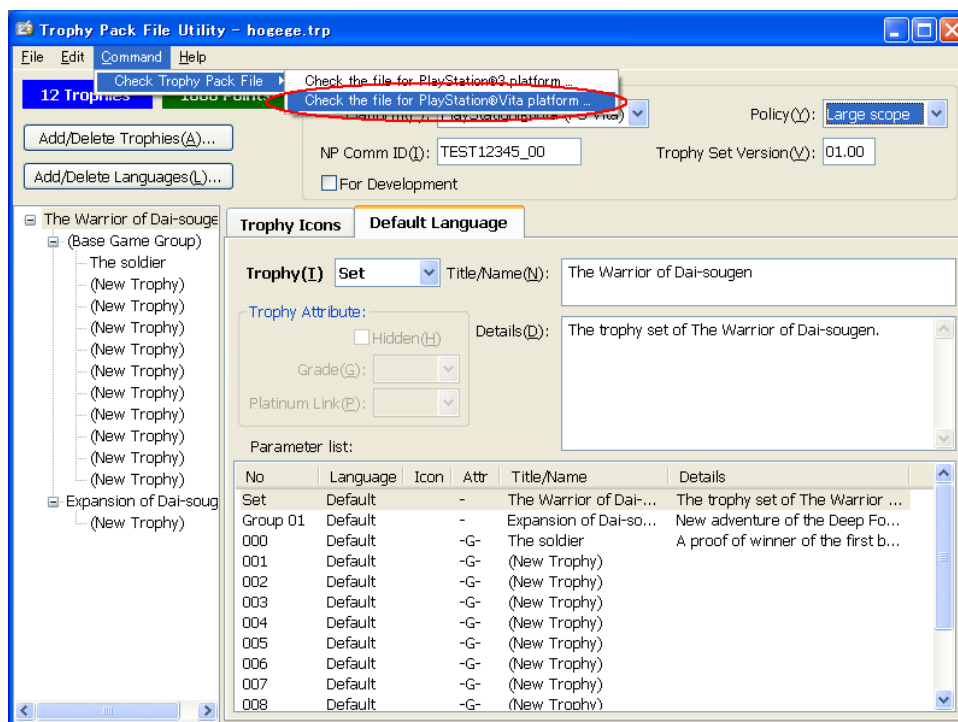
トロフィーパックファイルの検証

トロフィーパックファイルの検証は、以下の手順で行います。

(1) 検証するファイルの選択

[Command]メニューから[Check Trophy Pack File] → [Check the File for PlayStation®Vita platform ...] あるいは [Check the File for Playstation®3 platform ...] を選択し、表示されるダイアログボックスで検証する*.TRP ファイルを選択してください。

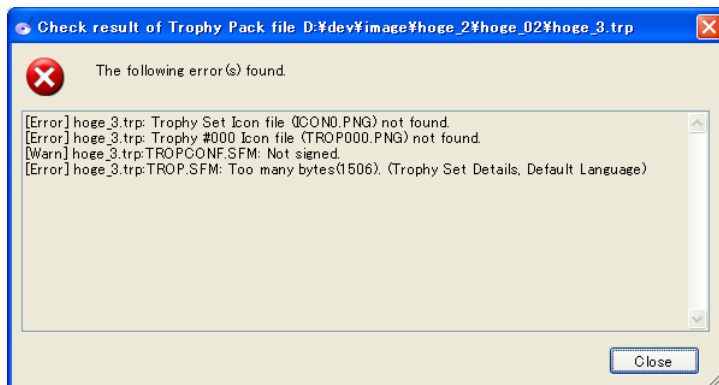
図 40 検証するファイルの選択



(2) 検証結果の確認

選択したファイルが検証され、結果を示すダイアログが開かれるので、内容を確認してください。
エラーや警告がある場合は以下のような表示になります。

図 41 エラーがある場合の検証結果



6 BDエミュレータの利用

この章では、Generator を用いて BD エミュレータ機能を使用する方法を説明します。

Generator では、Iso イメージファイルを作成するのと同様の手順で BD エミュレータ用のディスクイメージ (Emu イメージ) を作成することができます。Emu イメージは BD エミュレータ HDD に書き込むことで、Referece Tool や Debugging Station で Blu-ray Disc の代わりに動作させることができます。BD エミュレータ HDD に Emu イメージを書き込むには、2 とおりの方法があります。

- Emu イメージファイルを作成してネットワーク経由で書き込む
- ローカルに接続された BD エミュレータ HDD に直接書き込む

詳細は「Reference システム活用ガイド」ドキュメントも参照してください。

起動・プロジェクトの編集

「3 IsoイメージファイルとBlu-ray Discの作成」章と同様の手順で、Generatorを起動してプロジェクトを編集してください。

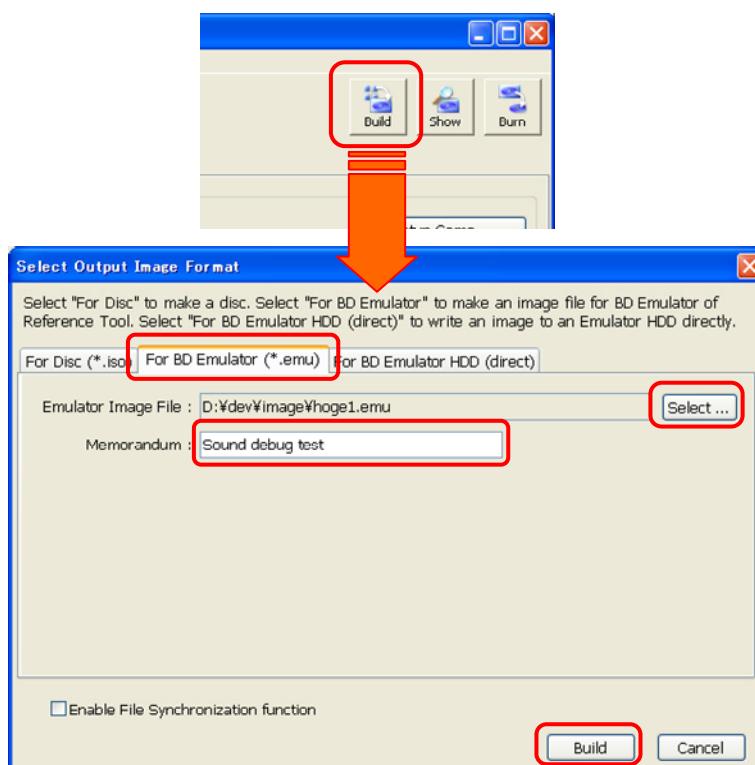
プロジェクトの編集が終了したら、[Build]ボタンをクリックしてください。エラーや警告が発見されなかった場合は、Build 開始ダイアログが開きます。エラーや警告が発見された場合は Build 前検証結果ダイアログが開きますので、エラーや警告の内容を確認してください。

Emu イメージファイルを作成してネットワーク経由で書き込む

Build 開始ダイアログの For BD Emulator (*.emu) タブで Emu イメージファイルの出力先を選択して [Build] ボタンをクリックすると、Emu イメージファイルの作成が開始されます。

[Memorandum] には、Emu イメージに対するメモをオプションで入力できます。Memorandum は Reference Tool の管理ツールなどで表示されます。

図 42 Emu イメージファイルの作成

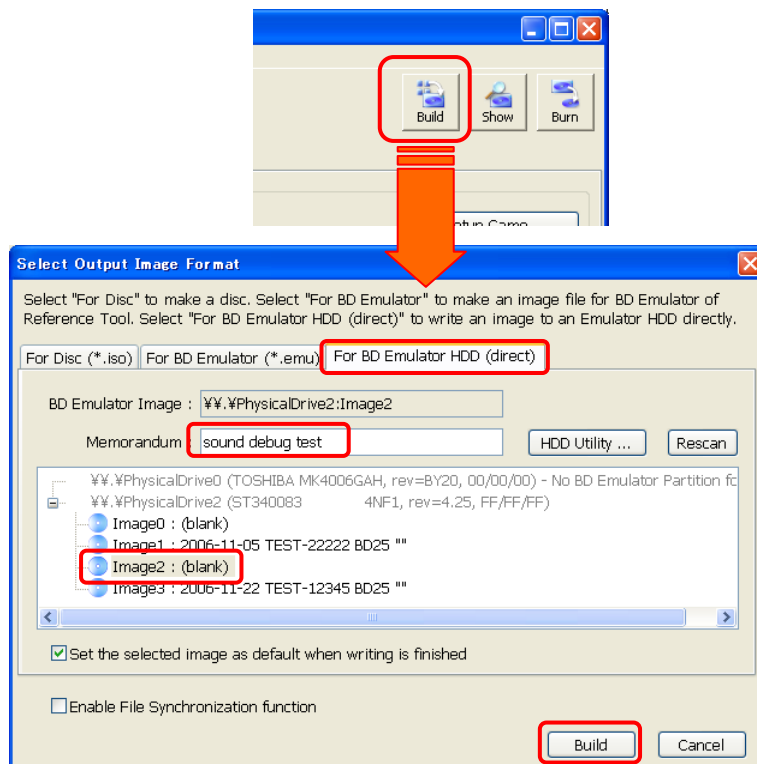


作成された Emu イメージファイルは、Reference Tool に接続された BD エミュレータ HDD に dtcfsutil コマンドを用いて書き込んでください。Generator の BD エミュレータ HDD ユーティリティ機能（後述）を用いて、ローカルに接続された BD エミュレータ HDD に書き込むこともできます。

ローカルに接続されたBDエミュレータHDDに直接書き込む

Build 開始ダイアログで For BD Emulator HDD (direct) タブを開くと、ローカルに接続された BD エミュレータ HDD に Emu イメージを直接書き込むことができます (Emu イメージファイルが作成されません)。

図 43 BD エミュレータ HDD に直接書き込む



For BD Emulator HDD (direct) タブのダイアログ中央には、ローカルに接続された HDD とそこに設けられている Emu イメージ領域の一覧が表示されます。書き込み先の領域を選択して [Build] ボタンをクリックすると、そこに Emu イメージが直接書き込まれます。

Note

Windows 7 上では、Generator が管理者権限で実行されていない場合は HDD の一覧が表示されないことがあります。その場合は Generator を管理者権限で実行するようにしてください。

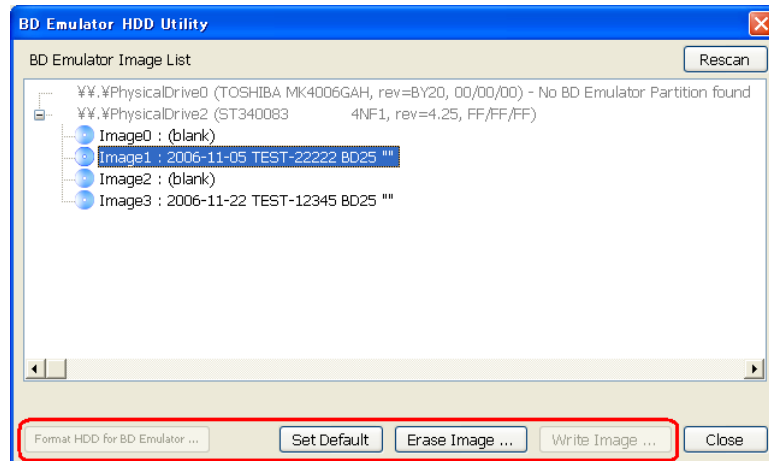
Note

すでに Emu イメージの書き込まれている領域に Emu イメージを上書きすることはできません。いったん [HDD Utility...] ボタンをクリックして BD エミュレータ HDD ユーティリティダイアログを開き、既存の Emu イメージを消去してから書き込んでください。

BDエミュレータHDDユーティリティ

Generator の Command メニューから [BD Emulator HDD Utility] を選択する、あるいは Build 開始ダイアログの For BD Emulator HDD (direct) タブの [HDD Utility ...] ボタンをクリックすると、BD エミュレータ HDD ユーティリティダイアログが開きます。

図 44 BD エミュレータ HDD ユーティリティダイアログ



このダイアログでは以下の処理を行うことができます。

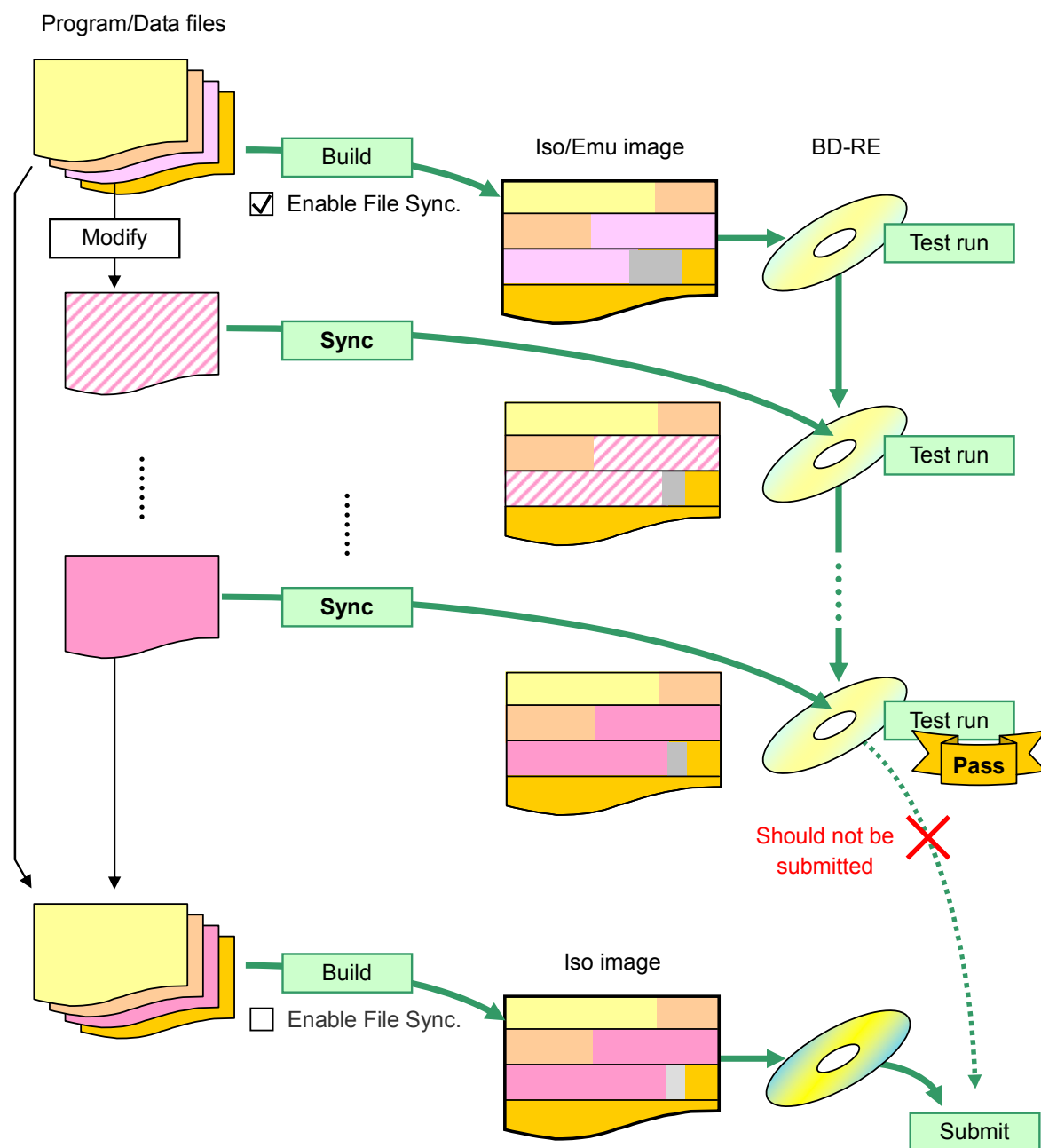
- BD エミュレータ HDD に格納されている Emu イメージの一覧を表示する
- BD エミュレータ HDD をフォーマットする（[Format HDD for BD Emulator ...] ボタン）
注意：HDD の内容がすべて消去されます。
- Emu イメージファイルを BD エミュレータ HDD へ書き込む（[Write Image ...] ボタン）
- BD エミュレータ HDD に格納されている Emu イメージを消去する（[Erase Image ...] ボタン）
- 起動に使われる Emu イメージを切り替える（[Set Default] ボタン）

7 ファイル同期機能

概要

ファイル同期機能は Generator の持つ機能のひとつで、Iso/Emu イメージファイルや BD-RE ディスクや BD エミュレータ HDD 内のイメージに書き込まれているファイルの一部を上書き更新するものです。一部のファイルを修正したときにそのファイルだけを更新することができるので、イメージ全体を作成しなおす手間が省けます。

図 45 ファイル同期機能の概要



ファイル同期機能はすでにイメージに含まれているファイルの上書きだけをサポートします。ファイルの追加や削除、ファイル名の変更はできません。最初にイメージに書き込んだファイルのサイズ、あるいはそのファイルについて予約した領域のサイズよりも大きいサイズのファイルで上書きすることはできません。

ファイル同期機能は動作テスト用のイメージ作成にのみ利用できます。テストが完了しマスターとして提出するときには、ファイル同期機能を無効にしてディスクを作り直してください。

ファイル同期機能を用いた上書き処理

ファイル同期機能を用いた上書き処理は以下の2とおりの実行方法があります。

- (a) プロジェクト単位での同期：
プロジェクトを指定して、タイムスタンプの新しいファイルを一括して上書きする
- (b) ファイル単位での同期：
ひとつのファイルを指定して上書きする

それぞれの処理手順を次に説明します。

(a) プロジェクト単位での同期

プロジェクト単位での同期機能は未実装です。

(b) ファイル単位での同期

ファイル単位での同期機能は、現在のところコマンドライン版 Generator でのみサポートされています。コマンドライン版 Generator では `sync_file` コマンドを使用してファイル単位での同期を行います。詳細は 12 章の「`sync_file` コマンド」節を参照してください。

領域の予約

修正によってファイルサイズが大きくなる可能性のあるファイルについては、最初に Iso/Emu イメージを作成するときに以下の手順を踏んで、予想される最大サイズ分の領域を予約してください。

- (1) サイズが大きくなる可能性のあるファイルについて予約領域を設定する
- (2) ファイル同期機能を有効にして Iso/Emu イメージを作成する

手順の詳細を次に示します。

(1) サイズが大きくなる可能性のあるファイルについて予約領域を設定する

GUI版Generatorで予約領域を設定するには、DirectoryタブまたはLayoutタブで、対象のファイルを右クリックして“Reserve File size ...”メニューを選択してください。詳細は 8 章の「Directoryタブ」節を参照してください。

コマンドライン版Generatorで予約領域を設定するには、プロジェクトファイルの<file>要素の `rsv_len` 属性を編集してください。詳細は「付録B: プロジェクトファイル(*.gp3)仕様」章「プロジェクトファイルの要素」節の「<file>要素」を参照してください。

(2) ファイル同期機能を有効にして Iso/Emu イメージを作成する

ファイル同期機能を有効にしてイメージを作成すると、(1)で設定した予約領域のうちファイルサイズより大きい部分が上書き時の拡張用として予約されます。

GUI版Generatorでファイル同期機能を有効にするには、Build開始ダイアログで[Enable File Synchronization function]チェックボックスをオンにします。詳細は8章の「Build開始ダイアログ」節を参照してください。

コマンドライン版Generatorでファイル同期機能を有効にするには、buildコマンドをrsv_syncオプションを付けて実行してください。詳細は12章の「buildコマンド」節を参照してください。

Note

ファイル同期機能を無効にした場合、予約領域のうちファイルサイズより大きい部分は空き領域となります。すなわち、有効にしたテスト用ディスクと無効にした提出用マスターディスクとで、ファイルの物理的配置は同じになります。

Note

上書きするときにファイルサイズが予約領域よりも大きかった場合は、上書きは行われずにエラーとなります。

8 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3

この章では、Generator の持つ機能それぞれの詳細について説明します。

Generatorが生成するファイルやディレクトリ

プロジェクトに含めるファイルやディレクトリの多くはユーザが Directory タブで直接指定します。しかしいくつかのディレクトリおよびファイルはシステムによって予約されていて、Volume タブやゲーム設定ダイアログでの設定に従って Generator が生成するしくみになっています。以下に、プロジェクトに含まれるディレクトリ名とその生成方法、およびそこに格納されるファイルの設定方法の対応関係を示します。

ディレクトリ名	ディレクトリの生成方法	ディレクトリに格納されるファイルの設定方法
/ (ルートディレクトリ)	自動生成される	予約済み(ファイルは置けない)
/PS3_GAME/	Volume タブ: [Disc Boot Game] または [Install Packages] のいずれかをオンにする	Volume タブ: [Setup Game ...] ボタン → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_GAME/USRDIR/	Volume タブ: [Disc Boot Game] をオンにする	Directory タブにドラッグ&ドロップする
/PS3_GAME/USRDIR/のサブディレクトリ	Directory タブにドラッグ&ドロップする、あるいは新規ディレクトリを生成する	Directory タブにドラッグ&ドロップする
/PS3_GAME/C00/	Volume タブ: [Change the setting after Game Purchase (C00)] をオンにする	Volume タブ: [Setup Game (C00)...] ボタン → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_GAME/TROPDIR/	Volume タブ: [Trophy] をオンにする	予約済み(ファイルは置けない)
/PS3_GAME/TROPDIR/(NPcommID 名)/	Directory タブで新規ディレクトリを生成する (*1)	Directory タブにドラッグ&ドロップする (*2)
/PS3_GAME/HTMLDIR/	Volume タブ: [Web content] をオンにする	Directory タブにドラッグ&ドロップする
/PS3_GAME/INSDIR/	Volume タブ: [Patches for Disc Boot Game] をオンにする	Volume タブ: [Setup Patch Param ...] ボタン → ゲーム設定ダイアログ、あるいは Volume タブ: [Setup Patch Files ...] ボタン → コンテンツファイルダイアログ
/PS3_GAME/CROSSDIR/	Volume タブ: [PlayStation®Vita package file for Cross-Controller function] をオンにする	Directory タブにドラッグ&ドロップする (*3)
/PS3_GAME/PKGDIR/	Volume タブ: [Install Packages] をオンにする	Volume タブ: [Setup Package Root ...] ボタン → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_GAME/PKGDIR/PKGxx/	Volume タブ: [Number of Packages] でパッケージの数を入力する	Volume タブ: [Setup Package ...] ボタン → パッケージ番号選択 → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_CONTENT/	Volume タブ: [Video Items (unencrypted)] または [Theme Items (unencrypted)] をオンにする	予約済み(ファイルは置けない)

ディレクトリ名	ディレクトリの生成方法	ディレクトリに格納されるファイルの設定方法
/PS3_CONTENT/VIDEOIR/	Volume タブ:[Video Items (unencrypted)]をオンにする	Volume タブ:[Setup Video Root ...]ボタン → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_CONTENT/VIDEOIR/Dxxx/	Volume タブ:[Number of Video Items]で Video コンテンツデータの数を入力する	Volume タブ:[Setup Video Item ...]ボタン → コンテンツ番号選択 → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_CONTENT/THEMEDI/	Volume タブ:[Theme Items (unencrypted)]をオンにする	Volume タブ:[Setup Theme Root ...]ボタン → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_CONTENT/THEMEDI/D000	自動生成される	Volume タブ:[Setup Theme Items ...]ボタン → コンテンツファイルダイアログ
/PS3_EXTRA/	Volume タブ:[Extra Contents (new format)]をオンにする	Volume タブ:[Setup Content Root ...]ボタン → ゲーム設定ダイアログ
/PS3_EXTRA/Dxxx/	Volume タブ:[Setup Content Items ...]ボタン → コンテンツファイルダイアログにエクストラコンテンツデータファイルをドロップする	Volume タブ:[Setup Content Items ...]ボタン → コンテンツファイルダイアログ → エクストラコンテンツデータファイルをダブルクリック → ゲーム設定ダイアログ
上記以外	予約済みあるいは自動生成される	予約済みあるいは自動生成される

(*1) ディレクトリ名は NP コミュニケーション ID と等しくする必要があります

(*2) ファイル名は TROPHY. TRP である必要があります。

(*3) ファイル名は DATA000. PKG, DATA000. SIG, DATA000. PNG である必要があります。

起動

既存のプロジェクトファイル(*. gp3)を ps3gen. exe にドラッグ&ドロップすると、プロジェクトファイルを読み込んだ状態で Generator を起動することができます。また、Windows のエクスプローラなどにおいて拡張子*. gp3 を ps3gen. exe に関連付けておくと、プロジェクトファイルをダブルクリックすることでプロジェクトファイルを読み込んだ状態で Generator を起動することができます。

Fileメニュー

New Project ...

プロジェクトを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

Open Project ...

既存のプロジェクトファイルを開きます。編集中的内容は破棄されます。

Save Project

編集中的プロジェクトをファイルに保存します。初めて保存する際には、ファイル名を入力するダイアログが開かれます。

Save as ...

編集中のプロジェクトを別名でファイルに保存します。

Exit

Generator を終了します。

Editメニュー**Add License Information File**

古いバージョンの Generator で作成されたプロジェクトファイルに、ライセンス情報ファイル (/PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT) を追加します。

このメニューは、既にライセンス情報ファイルを持つプロジェクトファイルに対しては無効です。

Commandメニュー**Disc Boot Game**

Volumeタブの[Disc Boot Game]チェックボックスと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Install Packages

Volumeタブの[Install Packages]チェックボックスと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Video Items (unencrypted)

Volumeタブの[Video Items (unencrypted)]チェックボックスと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Theme Items (unencrypted)

Volumeタブの[Theme Items (unencrypted)]チェックボックスと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Extra Contents (new format)

Volumeタブの[Extra Contents (new format)]チェックボックスと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Game ...

Volumeタブの[Setup Game ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Package Root ...

Volumeタブの[Setup Package Root ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Package

Volumeタブの[Setup Package ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Video Root ...

Volumeタブの[Setup Video Root ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Video Item

Volumeタブの[Setup Video Item ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Theme Root ...

Volumeタブの[Setup Theme Root ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Theme Items ...

Volumeタブの[Setup Theme Items ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Content Root ...

Volumeタブの[Setup Content Root ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Setup Content Items ...

Volumeタブの[Setup Content Items ...]ボタンと等価です。「Volumeタブ」節を参照してください。

Build Disc Image ...

トップパネルの[Build]ボタンと等価です。「トップパネル」「Build前検証結果ダイアログ」および「Build開始ダイアログ」節を参照してください。

Show Disc Image Information ...

トップパネルの[Show]ボタンと等価です。「トップパネル」および「イメージ情報ダイアログ」節を参照してください。

Burn Image to Recordable Disc ...

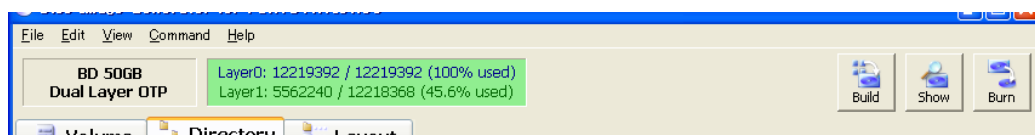
トップパネルの[Burn]ボタンと等価です。「トップパネル」および「Burn開始ダイアログ」節を参照してください。

BD Emulator HDD Utility ...

現在開かれているプロジェクトとは無関係にBDエミュレータHDDユーティリティダイアログが開かれます。「BDエミュレータHDDユーティリティダイアログ」節を参照してください。

トップパネル

図 46 トップパネルの表示例

**Disc Type 表示**

選択されている Disc Type を表示します。

レイヤ使用率表示

レイヤ毎の使用セクタ数と使用率を表示します。

使用率が 100%を超えている場合にはオレンジ色で表示されます。この場合は、Volume タブの[Disc Type]を変更してサイズのより大きいディスク種類を選択しなおすか、ファイルのサイズもしくは数を減らす必要があります。

Build ボタン

現在開かれているプロジェクトから Iso イメージファイル/Emu イメージファイルの作成や BD エミュレータ HDD への書き込みを行うには、この[Build]ボタンを押します。

[Build]ボタンを押すと、最初にプロジェクトの検証が行われ、ここでエラーや警告が見つかったら Build 前検証結果ダイアログが開かれます。

プロジェクトの検証でエラーや警告がない場合、あるいは Build 前検証結果ダイアログで続行を選択すると、Build 開始ダイアログが開かれます。

「Build前検証結果ダイアログ」および「Build開始ダイアログ」節を参照してください。

Show ボタン

[Show]ボタンを押すと、現在開かれているプロジェクトとは無関係にイメージ情報ダイアログが開かれます。「イメージ情報ダイアログ」節を参照してください。

Burn ボタン

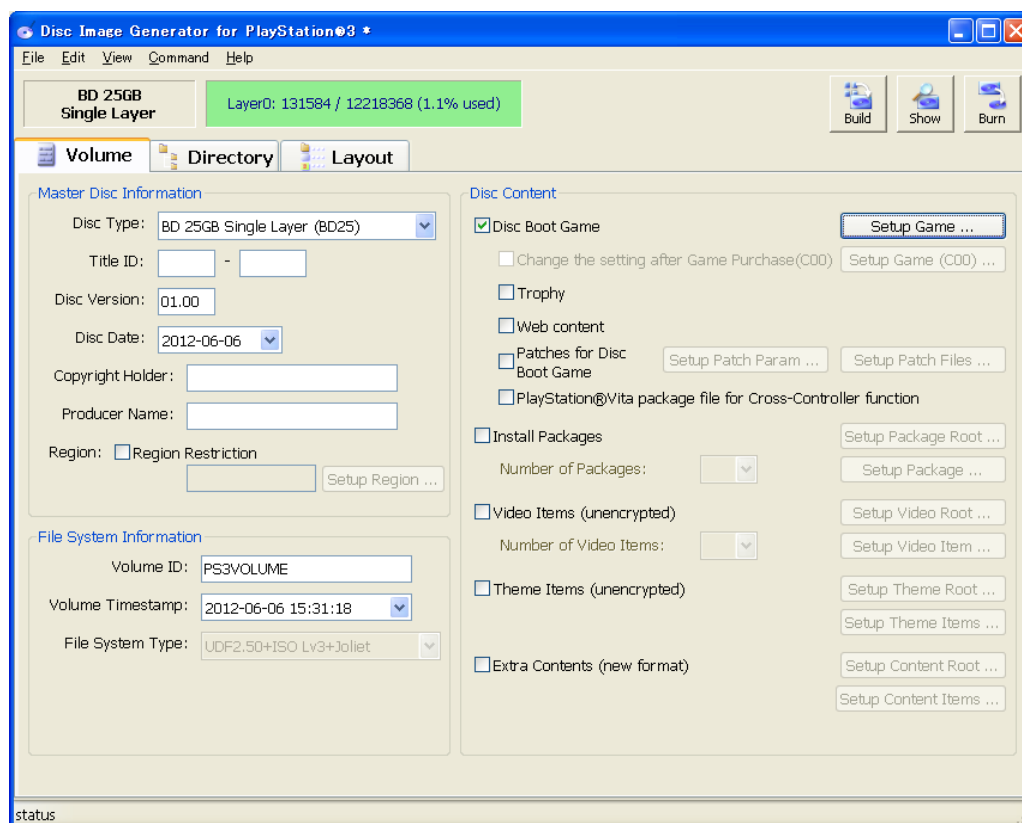
[Burn]ボタンを押すと、現在開かれているプロジェクトとは無関係にBurn開始ダイアログが開かれます。

「Burn開始ダイアログ」節を参照してください。

Volumeタブ

Volume タブでは、プロジェクトのディスク全体に関する設定を入力・表示することができます。

図 47 Volume タブの表示例



Disc Type

ディスクの種類(物理的なフォーマット)を選択します。ディスクの種類の詳細については、「付録A: Blu-ray Disc仕様」を参照してください。

Title ID

ディスクの品番を表します。品番は4桁の英大文字と5桁の数字からなります。

Disc Version

ディスクのバージョンを表します。最初に提出する場合は"01.00"、内容の修正があった場合には"01.01"、"01.02"、...等と設定してください。

Disc Date

ディスクの作成日を表します。

Copyright Holder

著作権保持者を表します。英文字で32文字までの入力が可能です。

Producer Name

プロデューサ名を表します。英文字で32文字までの入力が可能です。

Region

ディスクのリージョン制限を表します。リージョン制限の詳細については、「アプリケーション作成規定」ドキュメントを参照してください。

Note

リージョン制限はシステムソフトウェア 3.30 で追加された機能です。それより前のバージョンでは使用できません。
リージョン制限を使用する場合は事前に SCE までお問い合わせください。

Volume ID

ファイルシステムに格納されるボリューム識別子を表します。

Volume Timestamp

ファイルシステムに格納されるボリューム作成日時を表します。この日時はディスクイメージに含まれるディレクトリの作成日時にも用いられます。

File System Type

ディスクに格納されるファイルシステムの種類を表します。変更することはできません。

Disc Boot Game チェックボックス

ディスクにディスク起動ゲームが含まれているか否かを表します。ディスクにディスク起動ゲームを含める場合にはこのチェックボックスをチェックしてください(デフォルトはオン)。

Setup Game ... ボタン

ディスク起動ゲームのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。「ゲーム設定ダイアログ」節を参照してください。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_GAME ディレクトリに格納されます。

Change the setting after Game Purchase(C00)チェックボックス

ディスク起動ゲームがゲーム購入機能に対応している場合に、ゲーム購入後の設定を購入前の設定と異なるものにするか否かを表します。ディスク起動ゲームがゲーム購入機能に対応していない場合は選択できません。

Note

ゲーム購入機能に対応するには、[Setup Game ...] ボタンでゲーム設定ダイアログを開き、Advanced Parameter タブにある [Support Game Purchase] チェックボックスをオンにする必要があります。

Setup Game (C00) ... ボタン

ディスク起動ゲームがゲーム購入機能に対応している場合に、ゲーム購入後のディスク起動ゲームのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

ゲーム購入の前後で変更できる設定は以下のとおりです。

- Title (default)
- Title (localized)
- Parental Lock Level (Default)
- Parental Lock Level (License Area)
- PlayStation®Vita/PSPTM remote play
- Resolution
- Sound Format
- コンテンツ情報ファイル

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_GAME/C00 ディレクトリに格納されます。

Trophy チェックボックス

ディスク起動ゲームがトロフィーシステムに対応しているか否かを表します。

Web content チェックボックス

ディスク起動ゲームが Web コンテンツ領域を含むか否かを表します。

Patches for Disc Boot Game チェックボックス

ディスク起動ゲームに自動で適用されるパッチパッケージが含まれているか否かを表します。

Setup Patch Param...ボタン

Setup Patch Files...ボタン

このボタンの使用方法については、SCE にお問い合わせください。

PlayStation®Vita package file for Cross-Controller function チェックボックス

クロスコントローラー機能向けに PlayStation®Vita のパッケージを含むか否かを表します。詳細は「クロスコントローラーユーティリティ 概要」ドキュメントを参照してください。

Install Packages チェックボックス

ディスクにインストールパッケージが含まれているか否かを表します。ディスクにインストールパッケージを含める場合にはこのチェックボックスをチェックしてください(デフォルトはオフ)。インストールパッケージを含むディスクは、インストールディスクとも呼ばれます。インストールディスクに関する詳細は「ゲームディスク 仕様書」ドキュメントを参照してください。

Setup Package Root ... ボタン

インストールディスクのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_GAME/PKGDIR ディレクトリに格納されます。

Number of Packages コンボボックス

ディスクに含まれるインストールパッケージの数を表します。

Setup Package ... ボタン

個々のインストールパッケージのシステムファイルとコンテンツ情報ファイル、インストールパッケージファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_GAME/PKGDIR/PKGxx ディレクトリ (xx は 2 桁の整数) に格納されます。

Video Items (unencrypted) チェックボックス

ディスクに Video コンテンツデータが含まれているか否かを表します。ディスクに Video コンテンツデータを含める場合にはこのチェックボックスをチェックします(デフォルトはオフ)。コンテンツデータを含むディスクは、コンテンツディスクとも呼ばれます。コンテンツディスクに関する詳細は「ゲームディスク 仕様書」ドキュメントを参照してください。

Setup Video Root ... ボタン

Video コンテンツディスクのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_CONTENT/VIDEODIR ディレクトリに格納されます。

Number of Video Items コンボボックス

ディスクに含まれる Video コンテンツデータの数を表します。

Setup Video Item ...ボタン

個々の Video コンテンツデータのシステムファイルとコンテンツ情報ファイル、Video コンテンツデータファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_CONTENT/VIDEODIR/Dxxx ディレクトリ (xxx は 3 桁の整数) に格納されます。

Theme Items (unencrypted)チェックボックス

ディスクに Theme コンテンツデータが含まれているか否かを表します。ディスクに Theme コンテンツデータを含める場合にはこのチェックボックスをチェックします(デフォルトはオフ)。

コンテンツデータを含むディスクは、コンテンツディスクとも呼ばれます。コンテンツディスクに関する詳細は「ゲームディスク 仕様書」ドキュメントを参照してください。

Setup Theme Root ...ボタン

Theme コンテンツディスクのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_CONTENT/THEMEDIR ディレクトリに格納されます。

Setup Theme Items ...ボタン

Theme コンテンツデータファイルを設定するためにコンテンツファイルダイアログを開きます。

Note

このコンテンツファイルダイアログで編集されるファイルは/PS3_CONTENT/THEMEDIR/D000 ディレクトリに格納されます。

Extra Contents (new format)チェックボックス

ディスクにエクストラコンテンツが含まれているか否かを表します。ディスクにインストールパッケージやコンテンツデータを新しいフォーマットで含める場合にはこのチェックボックスをチェックします(デフォルトはオフ)。

エクストラコンテンツを含むディスクは、エクストラコンテンツディスクとも呼ばれます。エクストラコンテンツディスクに関する詳細は「ゲームディスク 仕様書」ドキュメントを参照してください。

Note

エクストラコンテンツと、従来のフォーマットのインストールパッケージ・Video コンテンツデータ・Theme コンテンツデータとを同じディスクに収めることはできません。

Setup Content Root ...ボタン

エクストラコンテンツディスクのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルを設定するためにゲーム設定ダイアログを開きます。

Note

このゲーム設定ダイアログで編集されるファイルは/PS3_EXTRA ディレクトリに格納されます。

Setup Content Items ...ボタン

エクストラコンテンツデータファイル、およびそれぞれのコンテンツに対するシステムファイルやコンテンツ情報ファイルを設定するためにコンテンツファイルダイアログを開きます。

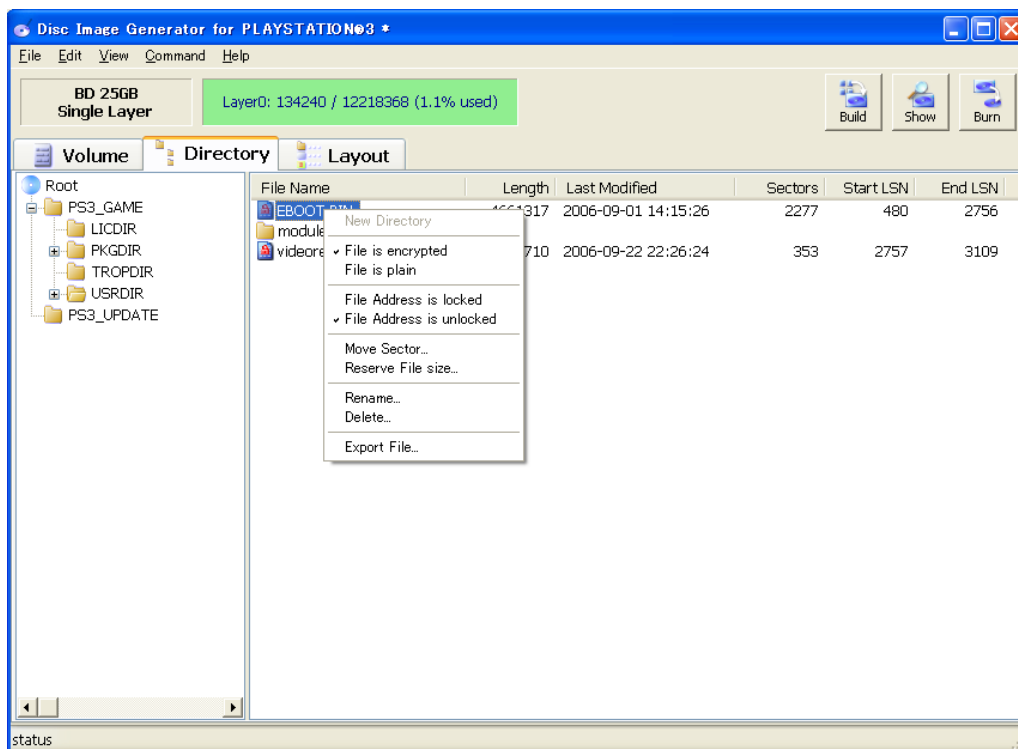
Note

このコンテンツファイルダイアログで編集されるファイルは/PS3_EXTRA/Dxxx ディレクトリ (xxx は 3 桁の整数) に格納されます。

Directoryタブ

Directory タブでは、プロジェクトに含めるファイルやディレクトリツリーを直接設定することができます (予約されているファイルやディレクトリを除きます)。

図 48 Directory タブの表示例



Directory タブは左側のツリービューと右側のリストビューから構成されています。

ツリービューには、プロジェクトに含まれるディレクトリがツリー構造で表示されます。またツリービューにファイルやディレクトリをドロップすることで、プロジェクトにそれらを追加することができます。リストビューには、ツリービューで選択されたディレクトリに格納されるファイルやディレクトリが表示されます。リストビューでも、ファイルやディレクトリをドロップすることでそれらを追加することができます。またリストビューでは右クリックして表示されるコンテキストメニューにより、以下の操作を行うことができます。

Note

予約された名前のファイル・ディレクトリに対して追加・作成・リネーム・属性変更・削除などを行うことはできません。予約されたファイル・ディレクトリ名に関しては、「ゲームマスターディスク作成規定」ドキュメントを参照してください。

New Directory

新しいディレクトリを作成します。

File is encrypted

このメニューがチェックされているファイルは暗号化属性がオンであることを表します。またこのメニューを選択することで暗号化属性をオンにすることができます。Generator にドロップされた直後のファイルの暗号化属性はオンとなっています。

File is plain

このメニューがチェックされているファイルは暗号化属性がオフであることを表します。またこのメニューを選択することで暗号化属性をオフにすることができます。

File Address is locked

このメニューがチェックされているファイルはセクタ位置がロックされていることを表します。またこのメニューを選択することでセクタ位置をロックすることができます。

Note

他のファイルに対して移動・追加・ロックの変更・暗号化属性の変更・名前の変更などを行うことにより、セクタ位置をロックしたファイルが影響を受ける(ロックが解除される)ことがあります。

File Address is unlocked

このメニューがチェックされているファイルはセクタ位置がロックされていないことを表します。またこのメニューを選択することでセクタ位置のロックを解除することができます。セクタ位置のロックされていないファイルは、セクタ位置が自動的に計算されます。Generator にドロップされた直後のファイルは、セクタ位置はロックされていません。

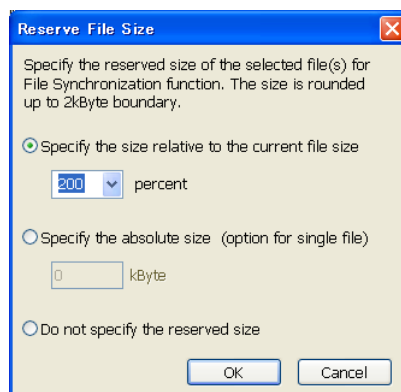
Move Sector ...

選択したファイルのセクタ位置を入力するダイアログが開きます。適切なセクタ位置を指定されたファイルは、自動的にセクタ位置がロックされた状態になります。すでに使用されている領域など、不適切なセクタ位置を指定した場合は自動的にセクタ位置のロックは解除されます。

Reserve File size ...

選択されたファイルに対する予約領域のサイズを設定するダイアログを開きます。この予約領域は主に、ファイル同期機能で用いられます。「7 ファイル同期機能」章も参照してください。

図 49 ファイルサイズ予約ダイアログ



このダイアログでは、予約領域のサイズを2とおりの方法で設定することができます。

- 現在のファイルサイズに対する相対値で設定する：
(現在のファイルサイズ) \times (入力値)/100 を 2kB の倍数に切り上げた値が予約領域のサイズとして設定されます。
- 絶対値で設定する：
入力値を 2kB の倍数に切り上げた値が予約領域のサイズとして設定されます。

一度に複数のファイルを選択して予約領域を設定することも可能ですが、その場合は相対値でのみ設定できます。

設定された予約領域のサイズがファイルの実際のサイズよりも小さい場合は無視されます。

設定された予約領域のサイズがファイルの実際のサイズよりも大きい場合は、Iso/Emu イメージをビルドする際に (予約領域のサイズ) - (実際のファイルサイズ) だけのギャップがファイルの末尾に配置されます。

Note

予約領域のサイズはプロジェクトファイルの<file>要素の rsv_len 属性に保存されます。

Rename ...

選択されたファイルやディレクトリの名前を変更します。

Delete ...

選択されたファイルやディレクトリをプロジェクトから削除します。

Export File ...

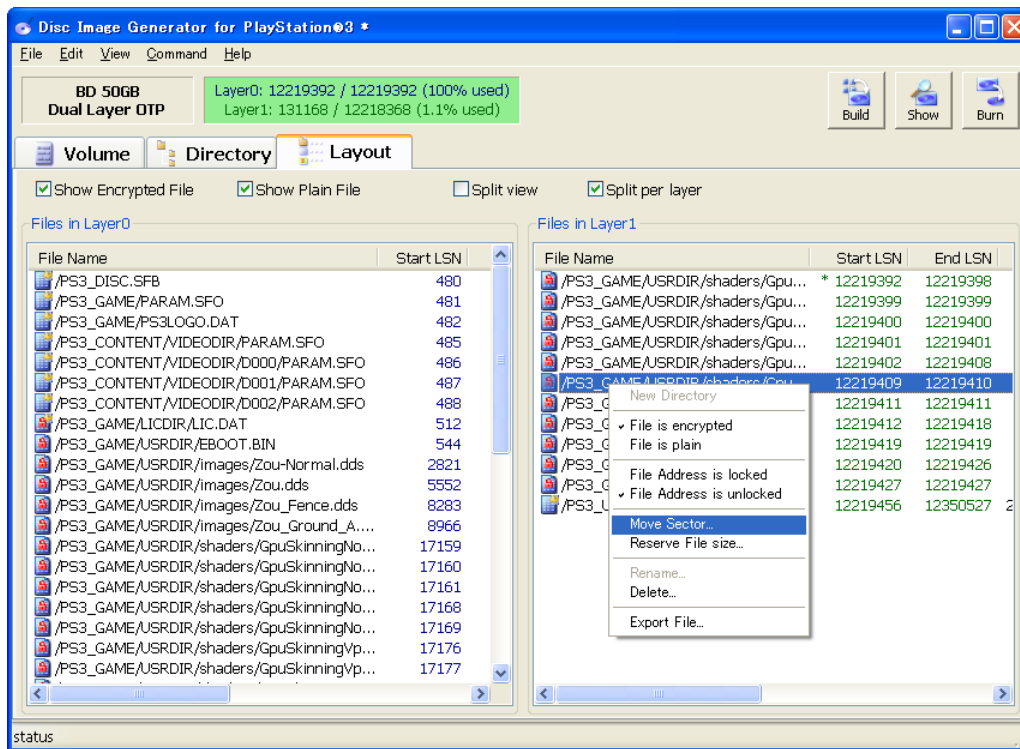
選択されたファイルを PC に保存します。システムファイルなど、ファイルの実体がプロジェクトの外部に存在しないファイルを個別に保存したい場合などに便利です。

このメニューはプロジェクトの状態に影響を与えません。

Layoutタブ

Layout タブには、プロジェクト内に含まれるファイルがディスクイメージに配置される順序で表示されます。また、Layout タブ内でファイルをドラッグ&ドロップすることにより、ファイルがディスクイメージに配置される順序を変更することができます。

図 50 Layout タブの表示例



Split view チェックボックス

オンにすると、リストビューが上下に2分割されます。2つのリストビューの間でファイルをドラッグ&ドロップすることが可能です。

Split per layer チェックボックス

Disc Type が BD 50GB Dual Layer OTP の場合にのみ使用可能です。オンにすると、リストビューがレイヤごとに左右に2分割されます。2つのリストビューの間でファイルをドラッグ&ドロップすることが可能です。右側のリストビューにドラッグされたファイルは、Layer1 に配置されます。

Layoutタブでファイルを右クリックして表示されるコンテキストメニューにより、Directoryタブと同様の処理を行うことができます(一部のメニューは使用できません)。詳細は「Directoryタブ」節を参照してください。

Note

予約された名前のファイルに対して属性変更・削除などを行うことはできません。予約されたファイル名に関しては、「ゲームマスターディスク作成規定」ドキュメントを参照してください。

ゲーム設定ダイアログ

ゲーム設定ダイアログでは、プロジェクトに含まれるファイルのうち、主にシステムファイルのパラメータやコンテンツ情報ファイルを設定することができます。

具体的には、以下の設定を行うことができます。

- ディスク起動ゲームの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）
- ゲーム購入後のディスク起動ゲームの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）
- インストールディスクの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）
- 個々のインストールパッケージの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル、インストールパッケージファイル）
- Video コンテンツディスクの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）
- 個々の Video コンテンツデータの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル、Video コンテンツデータファイル）
- Theme コンテンツディスクの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）
- エクストラコンテンツディスクの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）
- 個々のエクストラコンテンツの設定（システムファイルのパラメータ、コンテンツ情報ファイル）

それぞれのディスクコンテンツと設定するファイル、使用するタブの関係を表にまとめると以下のようになります。

ディスクコンテンツ	設定するファイル	必須/任意	使用するタブ
ディスク起動ゲーム(*1)	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	(*2)	Content Information Files タブ
ゲーム購入後のディスク起動ゲーム(ゲーム購入機能に対応している場合)	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	(*2)	Content Information Files タブ
インストールディスク	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	(*2)	Content Information Files タブ
(個々の)インストールパッケージ	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	(*2)	Content Information Files タブ
	インストールパッケージファイル	必須	Install Package File タブ
Video コンテンツディスク	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	すべて任意	Content Information Files タブ
(個々の)Video コンテンツデータ	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	すべて任意	Content Information Files タブ
	Video コンテンツデータファイル	必須	Content Data File (Video) タブ
Theme コンテンツディスク	システムファイル	必須	General Parameter タブ、Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	すべて任意	Content Information Files タブ

ディスクコンテンツ	設定するファイル	必須/任意	使用するタブ
エクストラコンテンツディスク	システムファイル	必須	General Parameter タブ、 Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	(*2)	Content Information Files タブ
エクストラコンテンツディスクに含まれる個々のコンテンツ	システムファイル	必須	General Parameter タブ、 Advanced Parameter タブ
	コンテンツ情報ファイル	(*3)	Content Information Files タブ

(*1) ディスク起動ゲームのプログラムファイルやデータファイルなどの設定には、ゲーム設定ダイアログではなく Directory タブを使用します。

(*2) ICON0.PNG のみ必須、それ以外のコンテンツ情報ファイルは任意です。

(*3) ICON2.PNG のみ必須、それ以外のコンテンツ情報ファイルは任意です。

ゲーム設定ダイアログ:File メニュー

Import System File ...

選択されたシステムファイルのパラメータを編集集中のシステムファイルに取り込みます。
取り込まれるパラメータは以下のとおりです。

- Title (default)
- Title (localized)
- Parental Lock Level (Default)
- Parental Lock Level (License Area)
- Resolution
- Sound Format

ゲーム設定ダイアログ>Edit メニュー

Add parameter APP_VER ...

古いバージョンの Generator で作成されたシステムファイルに、Application Version (APP_VER) パラメータを追加します。

Note

このメニューは既に APP_VER パラメータがある場合や、APP_VER パラメータを必要としないシステムファイル(インストールパッケージ等)に対しては意味を持ちません。

ゲーム設定ダイアログ:General Parameter タブ

General Parameter タブは、システムファイルに含まれる一般的なパラメータの入力・表示に使用されます。

図 51 ゲーム設定ダイアログ:General Parameter タブの表示例

Key	Description	Format	Max Len	Value
APP_VER	Application or Patch Versi...	String(UTF-8)	8	01.00
ATTRIBUTE	Various parameter	Integer	4	32 (0x20)
BOOTABLE	Is bootable or not	Integer	4	1 (0x1)
CATEGORY	Category of content	String(UTF-8)	4	DG
LICENSE	License information	String(UTF-8)	512	Library programs ©Sony Computer Entertai...
PARENTAL_LEVEL	Parental Lock Level (defa...	Integer	4	1 (0x1)
PS3_SYSTEM_VER	Required System Version	String(UTF-8)	8	00.93
RESOLUTION	Supported resolution	Integer	4	0 (0x0)
SOUND_FORMAT	Sound Format	Integer	4	0 (0x0)

Title ID

ディスクの品番(インストールパッケージを設定している場合はパッケージの品番)を表します。

Note

Title ID の入力には、ゲーム設定ダイアログではなく Volume タブを使用します。

Title (default)

設定しているコンテンツのデフォルトのタイトル名を表します。文字列の長さや種類、改行の数などの制限については、「コンテンツ情報 仕様書」ドキュメントを参照してください。

Title (localized)

設定しているコンテンツの言語ごとのタイトル名を表します(オプション)。

PlayStation®Vita/PSP™ remote play チェックボックス

ディスク起動ゲームがPlayStation®VitaやPSP® (PlayStation®Portable)からのリモートプレイに対応しているかどうかを表します(オプション)。

詳細は「リモートプレイユーティリティ 概要」ドキュメントを参照してください。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

Application Version

ディスク起動ゲームのアプリケーションのバージョンを表します。リマスターやパッチの管理に使用されます。

詳細は「パッチ 概要」ドキュメントを参照してください。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

Version

ディスクのバージョン番号を表します。

Note

Version の入力には、ゲーム設定ダイアログではなく Volume タブの [Disc Version] を使用します。

Parental Lock Level (Default)

設定しているコンテンツのデフォルトの視聴年齢制限を表します。

Resolution

ディスク起動ゲームでサポートしているディスプレイ解像度を表します。

詳細は「アプリケーション作成規定（グラフィックス）」ドキュメントおよび「システムソフトウェア 概要」ドキュメントを参照してください。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

Sound Format

ディスク起動ゲームでサポートしているサウンド形式を表します。

詳細は「システムソフトウェア 概要」ドキュメントを参照してください。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

PlayStation®Move

ディスク起動ゲームで PlayStation®Move モーションコントローラをサポートしているかどうかを表します。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

Support PlayStation®Move チェックボックス

ディスク起動ゲームで PlayStation®Move モーションコントローラをサポートしている場合にチェックします。

Motion Controller warning display チェックボックス/

Navigation Controller warning display チェックボックス/

PlayStation®Eye warning display チェックボックス

それぞれ PlayStation®Move モーションコントローラ/PlayStation®Move ナビゲーションコントローラ/PlayStation®Eye の使用に関する注意喚起文を、ゲーム起動時にシステムソフトウェアによって表示する場合にチェックします。

Calibration Notification チェックボックス

PlayStation®Move モーションコントローラの地磁気センサのキャリブレーションが行われていない場合に、システムソフトウェアによってユーザに通知を行う場合にチェックします。

3D warning display チェックボックス

3D 立体視に関する注意喚起文を、ゲーム起動時にシステムソフトウェアによって表示する場合にチェックします。

詳細は「アプリケーション作成規定（グラフィックス）」ドキュメントを参照してください。

ゲーム設定ダイアログ:Advanced Parameter タブ

Advanced Parameter タブでは、システムファイルに含まれる特殊なパラメータを入力・表示することができます。

図 52 ゲーム設定ダイアログ:Advanced Parameter タブの表示例

Disc Boot Game Setup (/PS3_GAME)

File Edit

General Parameter **Advanced Parameter** Content Information Files

Game Purchase: ☒ Support Game Purchase
 Content ID for Game Purchase: IV0000-SMPL00001_00-HOGEHOGEHOGEHOGE

Parental Lock Level: ☐ Different Parental Lock Level for each License Area
 (License Area) SCEJ SCEA SCEE
 SCEH SCEK SCH

XMB™ (in game): ☒ Enable BGM

NP Comm ID for Bootable Message: Attribute (Advanced):

Key	Description	Format	Max Len	Value
APP_VER	Application or Patch Versi...	String(UTF-8)	8	01.00
ATTRIBUTE	Various parameter	Integer	4	524320 (0x80020)
BOOTABLE	Is bootable or not	Integer	4	1 (0x1)
CATEGORY	Category of content	String(UTF-8)	4	DG
CONTENT_ID	Content ID	String(UTF-8)	48	IV0000-SMPL00001_00-HOGEHOGEHOGEHOGE
LICENSE	License information	String(UTF-8)	512	Library programs ©Sony Computer Entertai...
PARENTAL_LEVEL	Parental Lock Level (defa...	Integer	4	1 (0x1)
PS3_SYSTEM_VER	Required System Version	String(UTF-8)	8	00.93
RESOLUTION	Supported resolution	Integer	4	5 (0x5)

Support Game Purchase

ディスク起動ゲームがゲーム購入機能に対応しているか否かを表します(オプション)。

ゲーム購入機能の詳細は「NP DRM 概要」ドキュメントを参照してください。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

Content ID for Game Purchase

ディスク起動ゲームがゲーム購入機能に対応している場合に、ライセンスパッケージのコンテンツ ID を表します。

Different Parental Lock Level for each License Area

設定しているコンテンツがライセンス地域ごとに視聴年齢制限を設定しているか否かを表します(オプション)。

SCEJ/SCEA/SCEE/SCEH/SCEK/SCH

設定しているコンテンツがライセンス地域ごとに視聴年齢制限を設定している場合に、それぞれの地域の視聴年齢制限を表します。

Note

ライセンス地域ごとに視聴年齢制限を設定する場合の詳細は SCE までお問い合わせください。

Enable BGM

ディスク起動ゲームがシステム BGM 機能に対応しているか否かを表します(オプション:デフォルトはオン)。

ディスク起動ゲーム以外を設定している場合には無効です。

NP Comm ID for Bootable Message

起動可能な招待メッセージを送受信する際に用いられる NP コミュニケーション ID を表します。

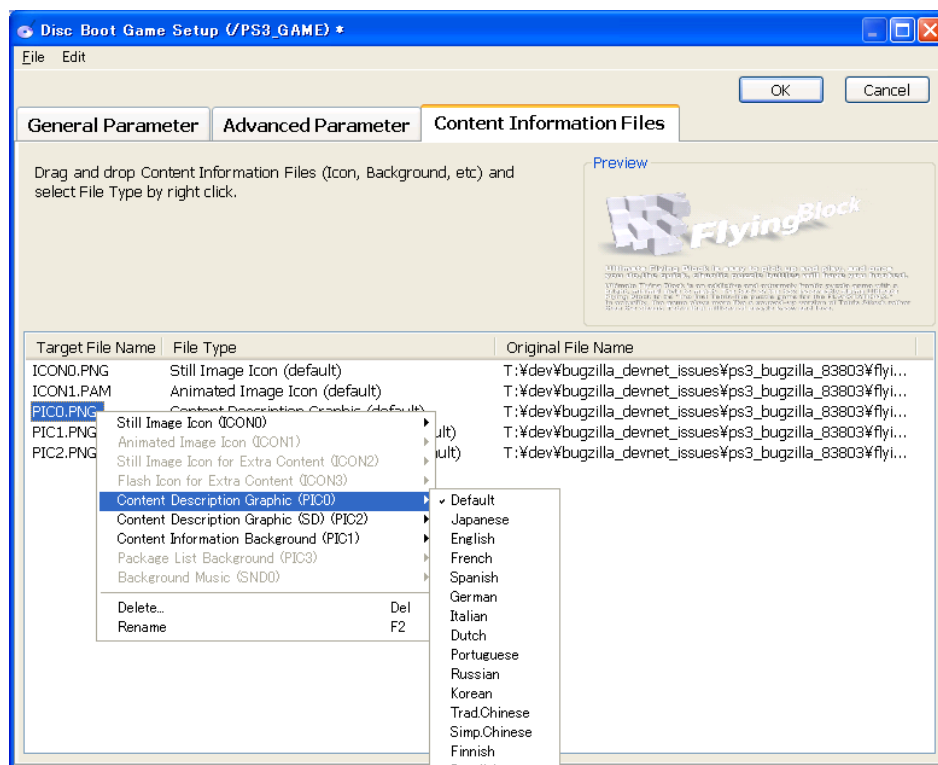
この機能の詳細は「NP ベーシック 概要」ドキュメントを参照してください。

ゲーム設定ダイアログ:Content Information Files タブ

Content Information Files タブは、コンテンツ情報ファイルを設定するために使用します。

コンテンツ情報ファイルに関しては「ゲームマスターディスク作成規定」および「コンテンツ情報 仕様書」ドキュメントも参照してください。

図 53 ゲーム設定ダイアログ:Content Information Files タブの表示例



タブ内にファイルをドロップすると、リストビューにファイルが追加されます。

リストビュー上のファイルのいずれかを選択すると、[Preview]にプレビュー画像が表示されます。

Note

プレビュー機能は動画アイコンや BGM には対応していません。

またファイルを右クリックして表示されるコンテキストメニューにより、ファイルを適切な名前にリネームすることができます。

Note

ドロップする前にあらかじめファイル名を適切な名前にしておくことで、リネーム操作を省くことができます。

Still Image Icon (ICON0)メニュー

ファイルを静止画アイコンファイルとしてリネームします。

Animated Image Icon (ICON1)メニュー

ファイルを動画アイコンファイルとしてリネームします。

Still Image Icon for Extra Content (ICON2)メニュー

ファイルをエクストラコンテンツ用の静止画アイコンファイルとしてリネームします。
エクストラコンテンツデータを設定している場合にのみ有効です。

Animated Image Icon for Extra Content (ICON3)メニュー

ファイルをエクストラコンテンツ用の動画アイコンファイルとしてリネームします。
エクストラコンテンツデータを設定している場合にのみ有効です。

Content Description Graphic (PIC0)メニュー

ファイルを説明画像ファイル(高解像度)としてリネームします。

Content Description Graphic (SD) (PIC2)メニュー

ファイルを説明画像ファイル(標準解像度)としてリネームします。

Content Information Background (PIC1)メニュー

ファイルを背景画像ファイルとしてリネームします。

Package List Background (PIC3)メニュー

ファイルをパッケージリスト用背景画像としてリネームします。
インストールディスクやコンテンツディスクを設定している場合にのみ有効です。

Background Music (SND0)メニュー

ファイルをBGMファイルとしてリネームします。

Japanese/English/French/...

ファイルをそれぞれの言語用のコンテンツ情報ファイルとしてリネームします。

Delete ...

ファイルをプロジェクトから削除します。

Rename ...

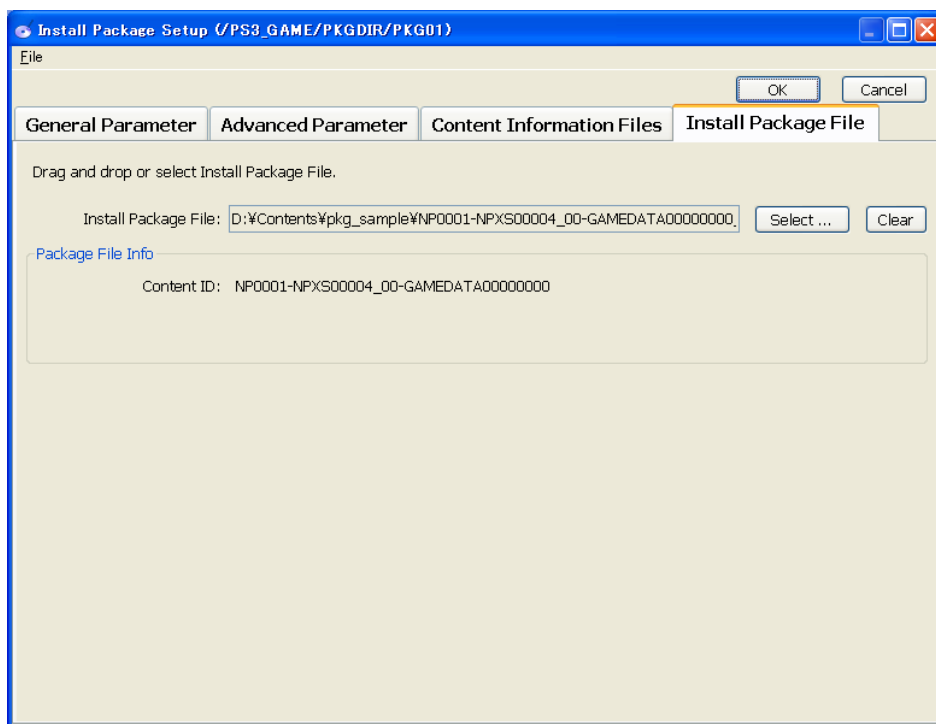
ファイルを手動でリネームします。

ゲーム設定ダイアログ:Install Package File タブ/Content Data File (Video)タブ

Install Package File タブは、インストールパッケージファイルを設定するために使用します。
インストールパッケージを設定する場合にのみ表示されます。

Content Data File (Video)タブは、Video コンテンツデータファイルを設定するために使用します。
Video コンテンツデータファイルを設定する場合にのみ表示されます。

図 54 ゲーム設定ダイアログ:Install Package File タブの表示例



いずれの場合も、ファイルをタブ内にドロップする、あるいは[Select]ボタンで開かれるダイアログでファイルを選択することによりファイルを設定します。

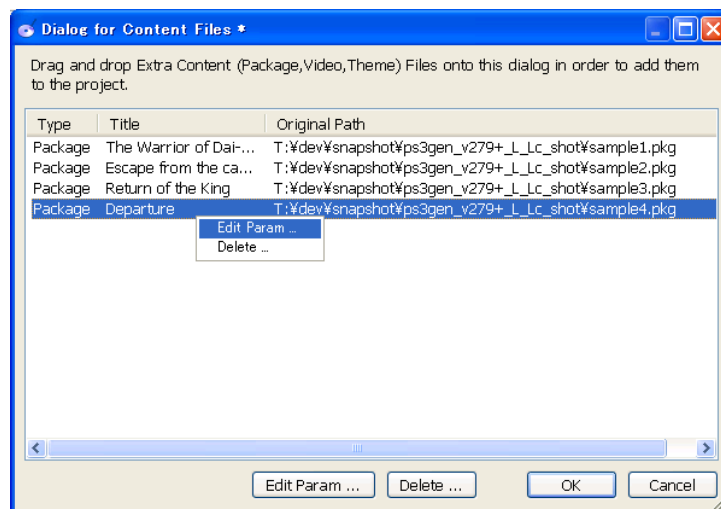
コンテンツファイルダイアログ

コンテンツファイルダイアログは、プロジェクトに含まれるコンテンツデータファイルを設定するために使用します。

具体的には、以下の設定を行うことができます。

- Theme コンテンツデータファイルの設定
- エクストラコンテンツデータファイル(エクストラコンテンツに含めるコンテンツデータファイル)、およびそのシステムファイルとコンテンツ情報ファイルの設定

図 55 コンテンツファイルダイアログの表示例



リストビュー

プロジェクトに含まれるコンテンツデータファイル、コンテンツの種類、コンテンツのタイトル名(エクストラコンテンツデータファイルを設定する場合のみ)のリストを表します。またコンテンツデータファイルをリストビューにドラッグ&ドロップすることで、プロジェクトに追加することができます。

リストビューに表示される順序は、コンテンツデータファイルの順序を表します。順序を変更したい場合は、リストビュー内でコンテンツデータファイルをドラッグ&ドロップしてください。

Edit Param ...メニュー

選択されたコンテンツのシステムファイルやコンテンツ情報ファイルを設定するためのダイアログ(ゲーム設定ダイアログ)を開きます。エクストラコンテンツデータファイルを設定する場合にのみ有効です。ゲーム設定ダイアログは、リストビュー上のファイルをダブルクリックすることでも開くことができます。

Delete ...メニュー

選択されたファイルをプロジェクトから削除します。

Edit Param ...ボタン

Edit Param ...メニューと同等です。

Delete ...ボタン

Delete ...メニューと同等です。

OK ボタン

ファイルの内容を検証し、ダイアログを閉じます。

ファイルの内容にエラーがある場合はエラーメッセージを表示するダイアログが開きます。

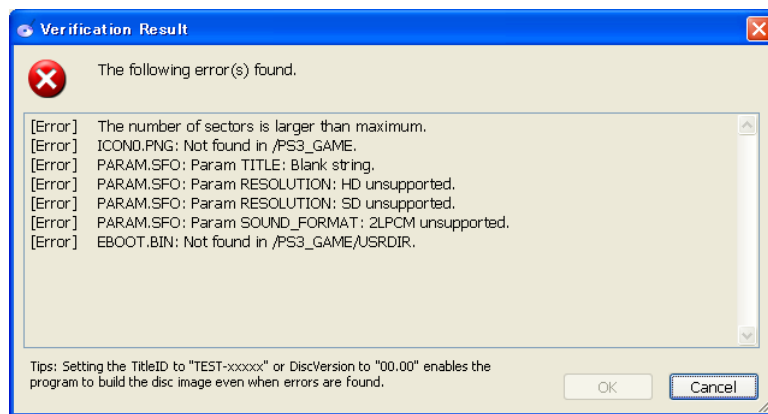
Cancel ボタン

変更内容を破棄してダイアログを閉じます。

Build前検証結果ダイアログ

Build 前検証結果ダイアログは、プロジェクトから Iso イメージファイルなどを作成するときの検証でエラーや警告が見つかった場合に表示されるダイアログです。

図 56 Build 前検証結果ダイアログの表示例



検証結果が警告のみの場合は、[OK]ボタンを押すことで Build 処理を続行することができます。

検証結果にエラーがある場合でも、以下の値が設定されていれば、エラーを含むイメージを作成することができます。

- Title ID に "TEST-xxxxx" (xxxxx は 5 桁の整数) を設定する
- Disc Version に "00.00" を設定する

Build開始ダイアログ

Build 開始ダイアログは、現在開いているプロジェクトから Iso イメージファイルなどを作成する際に表示されるダイアログで、イメージファイルの保存先などを設定します。

Enable File Synchronization function チェックボックス

ファイル同期機能を有効にした Iso/Emu イメージを作成します。デフォルトは無効です。

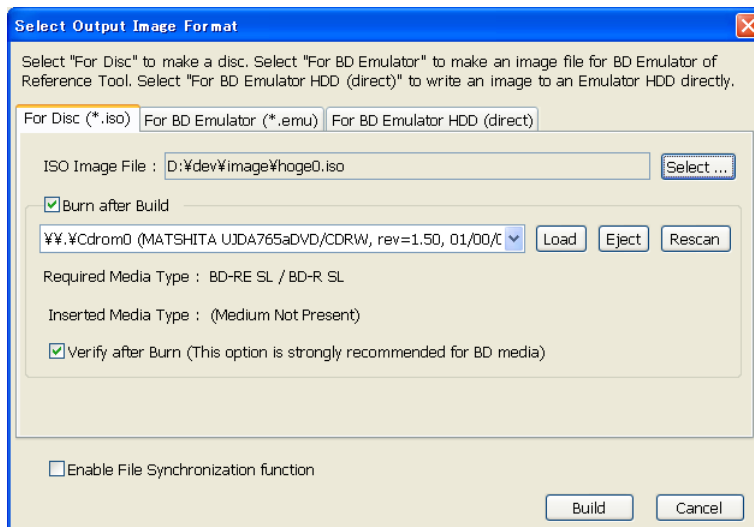
Note

ファイル同期機能を有効にして作成したイメージを書き込んだディスクを、マスターディスクとして提出することはできません。

Build 開始ダイアログ:For Disc (*.iso)タブ

Iso イメージファイルを作成する場合はこのタブを選択して、以下の設定を行ってください。

図 57 Build 開始ダイアログ:For Disc (*.iso)タブの表示例



ISO Image File

作成する Iso イメージファイル名を選択してください。

Burn after Build チェックボックス

Iso イメージファイルを作成した後に、続けて Blu-ray Disc に書き込むかどうかを指定してください。

Load/Eject ボタン

選択されているドライブのトレイを閉じる、あるいはメディアを排出することができます。ただしドライブによっては動作しません。

Rescan ボタン

PC に接続されているドライブをスキャンしてリストを更新することができます。

Required Media Type

書き込みに必要なディスクメディアの種類が表示されます。必要なメディアは、プロジェクトの Disc Type によって異なります。

Inserted Media Type

選択されているドライブに挿入されているディスクメディアの種類が表示されます。

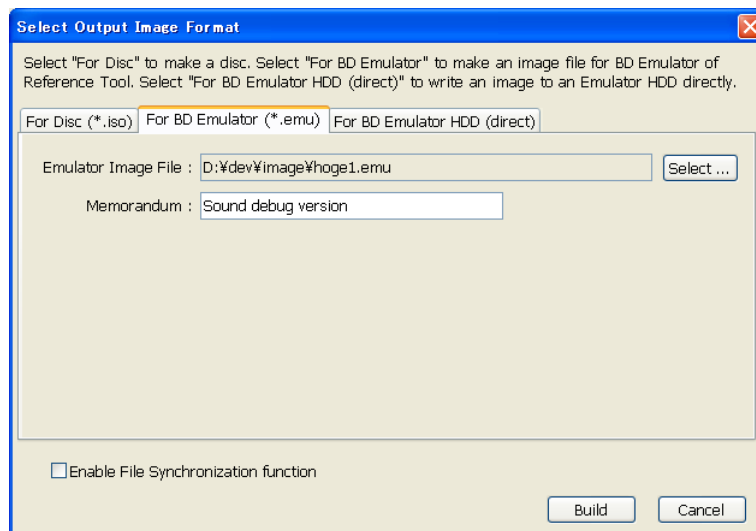
Verify after Burn チェックボックス

Blu-ray Disc に書き込んだ後に、続けてメディアを検証するかどうかを指定してください。

Build 開始ダイアログ:For BD Emulator (*.emu)タブ

Emu イメージファイルを作成する場合はこのタブを選択して、以下の設定を行ってください。

図 58 Build 開始ダイアログ:For BD Emulator (*.emu)タブの表示例



Emulator Image File

作成する Emu イメージファイル名を選択してください。

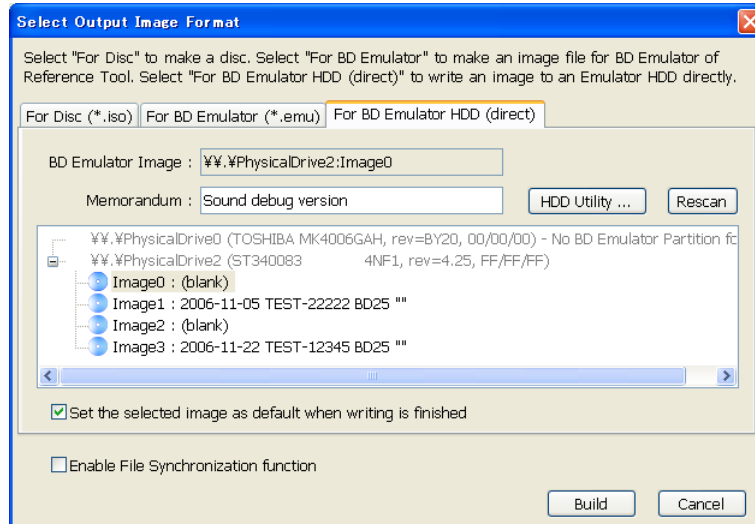
Memorandum

Emu イメージファイルに対するメモを入力してください。ここで入力した内容は Emu イメージファイルに埋め込まれ、Reference Tool の管理ツールなどで参照することができます。

Build 開始ダイアログ:For BD Emulator HDD (direct)タブ

Emu イメージを BD エミュレータ HDD に直接書き込む場合はこのタブを選択して、以下の設定を行ってください。

図 59 Build 開始ダイアログ:For BD Emulator HDD (direct)タブの表示例



BD Emulator Image

Emu イメージの書き込み先を表します。書き込み先は、下部のリスト表示をクリックして選択してください。

Memorandum

Emu イメージに対するメモを入力してください。ここで入力した内容は Emu イメージに埋め込まれ、Reference Tool の管理ツールなどで参照することができます。

HDD Utility ...ボタン

BD エミュレータ HDD ユーティリティダイアログを開くことができます。

Rescan ボタン

PC に接続されているディスクドライブを再スキャンし、表示を更新することができます。

Set the selected image as default when writing is finished チェックボックス

Emu イメージの書き込みが終わった後に、書き込んだ Emu イメージを起動用に切り替えるか否かを指定してください。

Build ボタン

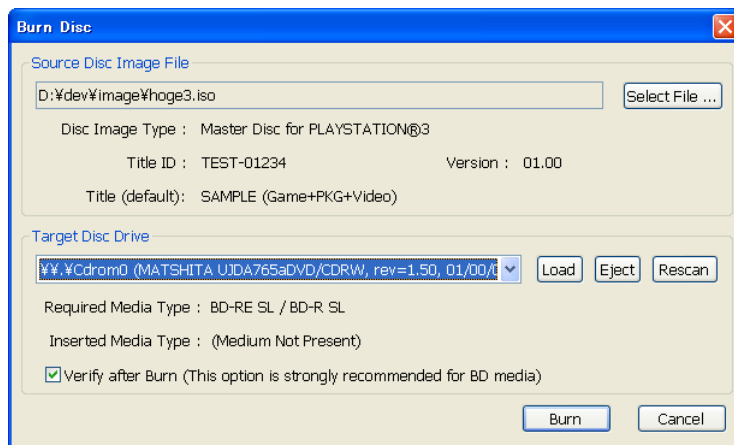
Iso イメージファイル・Emu イメージファイルの作成処理、あるいは Emu イメージの書き込み処理を開始します。作成処理の進捗および結果は、進捗ダイアログに表示されます。

Burn開始ダイアログ

Burn 開始ダイアログは既存の Iso イメージファイルを Blu-ray Disc に書き込む際に表示されるダイアログで、書き込む Iso イメージファイルの選択などを行います。

Burn 開始ダイアログでの操作が編集集中のプロジェクトに影響を及ぼすことはありません。

図 60 Burn 開始ダイアログの表示例



Select File ...ボタン

書き込む Iso イメージファイルを選択するダイアログを開くことができます。

Disc Image Type/Title ID/Version/Title (default)

選択したディスクイメージの種類・品番・バージョン・含まれるディスク起動ゲームのデフォルトのタイトル名が表示されます。これらはイメージ情報ダイアログで表示される内容と同等です。

Load/Eject ボタン

選択されているドライブのトレイを閉じる、あるいはメディアを排出することができます。ただしドライブによっては動作しません。

Rescan ボタン

PC に接続されているドライブをスキャンしてリストを更新することができます。

Required Media Type

書き込みに必要なディスクメディアの種類が表示されます。必要なメディアは、プロジェクトの Disc Type によって異なります。

Inserted Media Type

選択されているドライブに挿入されているディスクメディアの種類が表示されます。

Verify after Burn チェックボックス

Blu-ray Disc に書き込んだ後に、続けてメディアを検証するかどうかを指定してください。

Burn ボタン

Blu-ray Disc の書き込み処理を開始します。作成処理の進捗および結果は、進捗ダイアログに表示されます。

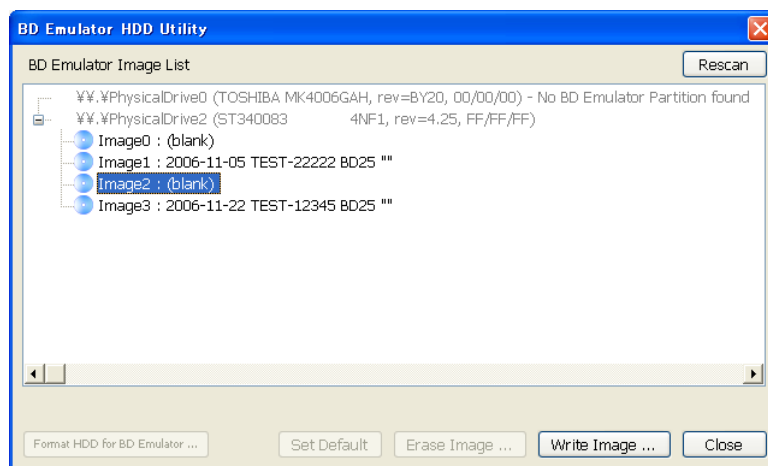
イメージ情報ダイアログ

イメージ情報ダイアログは、Checker と等価な機能を Generator に提供します。
 詳細は「10 リファレンス : Disc Image Checker for PlayStation®3」章を参照してください。
 イメージ情報ダイアログでの操作が編集集中のプロジェクトに影響を及ぼすことはありません。

BDエミュレータHDDユーティリティダイアログ

BD エミュレータ HDD ユーティリティダイアログは、BD エミュレータ HDD に対するさまざまな操作を行うために使用します。

図 61 BD エミュレータ HDD ユーティリティダイアログの表示例



BD Emulator Image List

PC に接続されている HDD (大容量ストレージを含む) がリスト表示されます。BD エミュレータ用にフォーマットされた HDD が見つかった場合には、その中に格納されている Emu イメージの概要も表示します。
 HDD あるいは Emu イメージを選択することで、以下に説明する [Write Image ...] などのボタンが有効になります。

Rescan ボタン

PC に接続されているディスクドライブを再スキャンし、表示を更新することができます。

Format HDD for BD Emulator ... ボタン

選択した HDD を BD エミュレータ用にフォーマットすることができます。
 [BD Emulator Image List] で HDD を選択している場合に有効です。

注意

フォーマットを行うと、ファイルシステムやパーティションを含む HDD の内容がすべて消去されます。誤って大事なファイルなどを消去しないように十分注意してください。

Set Default ボタン

選択した Emu イメージを起動用に切り替えることができます。
 [BD Emulator Image List] で、空でなく起動用でもない Emu イメージを選択している場合に有効です。

Note

起動用の Emu イメージには、[BD Emulator Image List] で末尾に“(default)”と表示されます。

Erase Image ...ボタン

選択した Emu イメージを消去することができます。

[BD Emulator Image List]で空でない Emu イメージを選択している場合に有効です。

Write Image ...ボタン

Emu イメージファイルを HDD に書き込むことができます。Emu イメージファイルを選択するダイアログが開き、Emu イメージファイルを選択すると、[BD Emulator Image List]で選択している Emu イメージ領域に書き込みます。

[BD Emulator Image List]で空の Emu イメージ領域を選択している場合に有効です。

進捗ダイアログ

進捗ダイアログは、Iso イメージファイルの作成や Blu-ray Disc への書き込み、ディスクイメージの検証や保存などの時間のかかる処理の際に、進捗と結果を表示するために表示されます。

詳細は 10 章の「進捗ダイアログ」節を参照してください。

9 リファレンス : System File Utility for PlayStation®3

この章では、System File Utility の持つ機能それぞれの詳細について説明します。

起動

システムファイル(*.sfo)を ps3sys.exe にドラッグ&ドロップすると、システムファイルを読み込んだ状態で System File Utility を起動することができます。また、Windows のエクスプローラなどにおいて拡張子*.sfo を ps3sys.exe に関連付けておくと、システムファイルをダブルクリックすることでシステムファイルを読み込んだ状態で System File Utility を起動することができます。

Fileメニュー

New System File for Disc Game

ディスク起動ゲーム用のシステムファイルを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

New System File for Game Patch of Disc Game

ディスク起動ゲームのパッチ用のシステムファイルを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

New System File for HDD Game

HDD 起動ゲーム用のシステムファイルを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

New System File for Game Patch of HDD Game

HDD 起動ゲームのパッチ用のシステムファイルを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

New System File for Game Data (Not a Game Patch)

ゲームデータ用のシステムファイルを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

Import System File

選択されたシステムファイルのパラメータを編集中的システムファイルに取り込みます。取り込まれるパラメータは以下のとおりです。

- Title (default)
- Title (localized)
- Parental Lock Level (Default)
- Parental Lock Level (License Area)
- Resolution
- Sound Format

Open System File ...

既存のシステムファイルを開きます。編集中的内容は破棄されます。

Save System File

編集中のシステムファイルを保存します。初めて保存する際には、ファイル名を入力するダイアログが開かれます。

Save as ...

編集中のシステムファイルを別名で保存します。

Exit

System File Utility を終了します。

Editメニュー**Update PS3_SYSTEM_VER from EBOOT.BIN/SELF file ...**

EBOOT.BIN などのプログラムファイルを選択するダイアログを開きます。プログラムファイルを選択すると、SDK のバージョンが読み取られて[Required System Version]に設定されます。
このメニューはゲームデータ用のシステムファイルに対しては無効です。

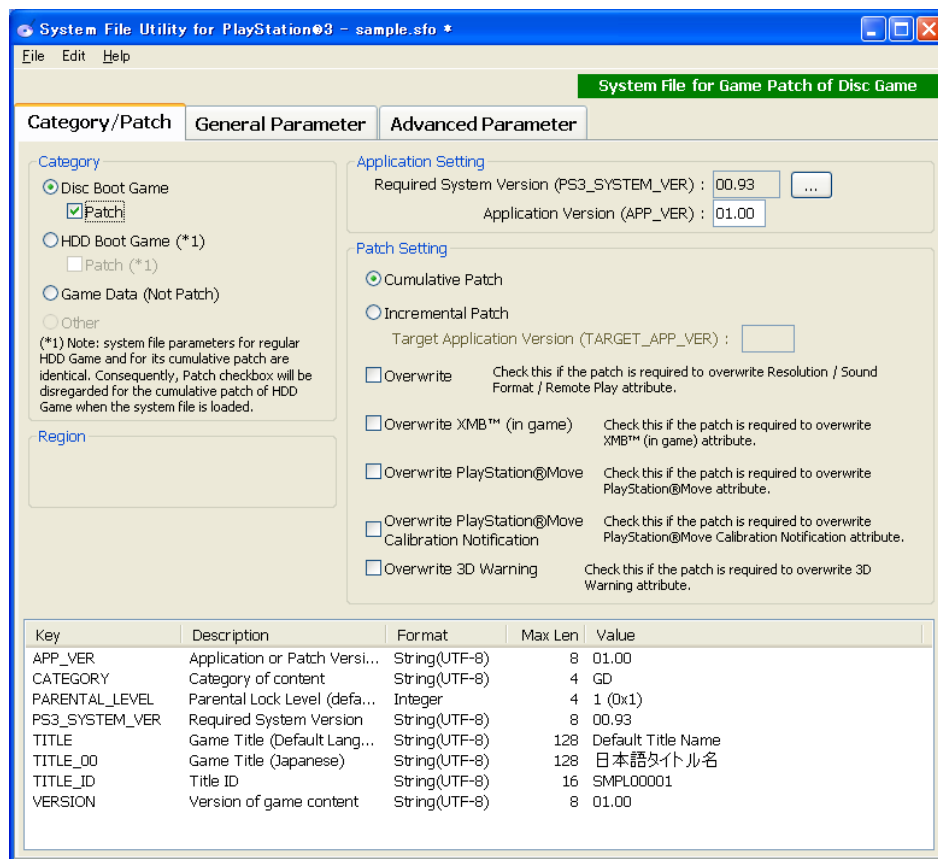
Add parameter APP_VER ...

古いバージョンの System File Utility で作成されたシステムファイルに、Application Version (APP_VER) パラメータを追加します。
このメニューはゲームデータ用のシステムファイルや、既に APP_VER パラメータを持つシステムファイルに対しては無効です。

Category/Patchタブ

Category/Patch タブでは、システムファイルのカテゴリやパッチに関する設定を入力・表示することができます。

図 62 Category/Patch タブの表示例



Disc Boot Game ラジオボタン

カテゴリがディスク起動ゲーム（パッチを含む）であるか否かを表します。クリックするとカテゴリを変更することができます。

Patch チェックボックス

カテゴリがディスク起動ゲームのパッチであるか否かを表します。クリックするとカテゴリを変更することができます。

HDD Boot Game ラジオボタン

カテゴリがHDD 起動ゲーム（パッチを含む）であるか否かを表します。クリックするとカテゴリを変更することができます。

Patch チェックボックス

カテゴリがHDD 起動ゲームのパッチであるか否かを表します。クリックするとカテゴリを変更することができます。

Note

既存の HDD 起動ゲームのパッチ用のシステムファイルを開いた際に、HDD 起動ゲーム用のシステムファイルとして認識されることがあります。そのようなシステムファイルを編集する場合には、まず[Patch]チェックボックスをオンにしてください。

Game Data (Not Patch)ラジオボタン

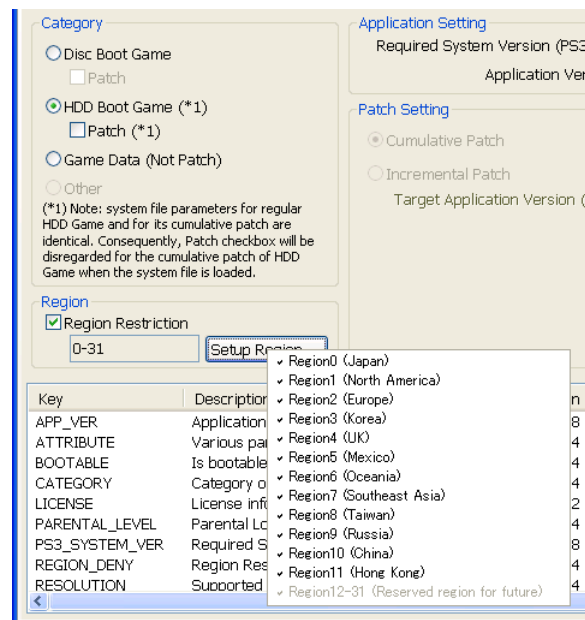
カテゴリがゲームデータであるか否かを表します。クリックするとカテゴリを変更することができます。

Region

このシステムファイルを含むディスク起動ゲームあるいは HDD 起動ゲームのリージョン制限を表します。カテゴリがディスク起動ゲーム、HDD 起動ゲームまたは HDD 起動ゲームのパッチである場合に有効です。リージョン制限の詳細については、「アプリケーション作成規定」ドキュメントを参照してください。

Note

リージョン制限はシステムソフトウェア 3.30 で追加された機能です。それより前のバージョンでは使用できません。
リージョン制限を使用する場合は事前に SCE までお問い合わせください。

図 63 リージョン制限の表示例**Required System Version**

このシステムファイルを含むDisc起動ゲームあるいはHDD起動ゲームが動作するために必要となるシステムソフトウェアのバージョンを表します。[...]をクリックすると、EBOOT.BINなどのプログラムファイルを選択するダイアログが表示され、プログラムファイルを選択すると SDK のバージョンが読み取られて [Required System Version]に設定されます。

カテゴリがゲームデータである場合には無効です。

Application Version

このシステムファイルを含むアプリケーションまたはパッチのバージョンを表します。リマスターやパッチの管理に使用されます。詳細は「パッチ 概要」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがゲームデータである場合には無効です。

Cumulative Patch ラジオボタン

このシステムファイルを含むパッチの種類が累積パッチであることを表します。詳細は「パッチ 概要」ドキュメントを参照してください。
カテゴリがパッチの場合にのみ有効です。

Incremental Patch ラジオボタン

このシステムファイルを含むパッチの種類が差分パッチであることを表します。詳細は「パッチ 概要」ドキュメントを参照してください。
カテゴリがパッチの場合にのみ有効です。

Target Application Version

このシステムファイルを含むパッチの種類が差分パッチである場合に、対象となるアプリケーションまたはパッチのバージョンを表します。詳細は「パッチ概要」ドキュメントを参照してください。
カテゴリが差分パッチの場合にのみ有効です。

Overwrite チェックボックス

このシステムファイルを含むパッチが、パッチ対象のディスク起動ゲームの Resolution・Sound Format および Remote Play 属性の設定を上書きするか否かを表します。
カテゴリがディスク起動ゲームのパッチの場合にのみ有効です。

Overwrite XMB™ (in game)チェックボックス

このシステムファイルを含むパッチが、パッチ対象のディスク起動ゲームの XMB™ (in game)属性の設定を上書きするか否かを表します。
カテゴリがディスク起動ゲームのパッチの場合にのみ有効です。

Overwrite PlayStation®Move チェックボックス

このシステムファイルを含むパッチが、パッチ対象のディスク起動ゲームの PlayStation®Move 属性の設定を上書きするか否かを表します。
カテゴリがディスク起動ゲームのパッチの場合にのみ有効です。

Overwrite PlayStation®Move Calibration Notification チェックボックス

このシステムファイルを含むパッチが、パッチ対象のディスク起動ゲームの PlayStation®Move Calibration Notification 属性の設定を上書きするか否かを表します。
カテゴリがディスク起動ゲームのパッチの場合にのみ有効です。

Overwrite 3D Warning チェックボックス

このシステムファイルを含むパッチが、パッチ対象のディスク起動ゲームの 3D warning 属性の設定を上書きするか否かを表します。
カテゴリがディスク起動ゲームのパッチの場合にのみ有効です。

General Parameterタブ

General Parameter タブでは、システムファイルに含まれる一般的なパラメータを入力・表示することができます。

図 64 General Parameter タブの表示例

Key	Description	Format	Max Len	Value
APP_VER	Application or Patch Versi...	String(UTF-8)	8	01.00
ATTRIBUTE	Various parameter	Integer	4	8389029 (0x8001A5)
BOOTABLE	Is bootable or not	Integer	4	1 (0x1)
CATEGORY	Category of content	String(UTF-8)	4	DG
LICENSE	License information	String(UTF-8)	512	Library programs ©Sony Computer Entertai...
PARENTAL_LEVEL	Parental Lock Level (defa...	Integer	4	1 (0x1)
PS3_SYSTEM_VER	Required System Version	String(UTF-8)	8	00.93
RESOLUTION	Supported resolution	Integer	4	13 (0xD)
SOUND_FORMAT	Sound Format	Integer	4	1 (0x1)

Title ID

このシステムファイルを含むゲームコンテンツ(ディスク起動ゲーム、HDD 起動ゲーム、ゲームパッチ等)の品番を表します。

Title (default)

このシステムファイルを含むゲームコンテンツのデフォルトのタイトル名を表します。文字列の長さや種類、改行の数などの制限については、「コンテンツ情報 仕様書」ドキュメントを参照してください。

Title (localized)

このシステムファイルを含むゲームコンテンツの言語ごとのタイトル名を表します(オプション)。

PlayStation®Vita/PSP™ remote play チェックボックス

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがPlayStation®Vita やPSP® (PlayStation®Portable)からのリモートプレイに対応しているかどうかを表します(オプション)。

詳細は「リモートプレイユーティリティ 概要」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

Application Version

このシステムファイルを含むアプリケーションまたはパッチのバージョンを表します。Category/Patch タブの Application Version でも入力可能です。

詳細は Category/Patch タブの項および「パッチ 概要」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがゲームデータである場合には無効です。

Version

このシステムファイルを含むゲームコンテンツのマスターのバージョン番号を表します。

Parental Lock Level (Default)

このシステムファイルを含むゲームコンテンツのデフォルトの視聴年齢制限を表します。

Resolution

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがサポートしているディスプレイ解像度を表します。

詳細は「アプリケーション作成規定（グラフィックス）」および「システムソフトウェア 概要」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

Sound Format

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがサポートしているサウンド形式を表します。

詳細は「システムソフトウェア 概要」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

PlayStation®Move

このシステムファイルを含むゲームコンテンツが PlayStation®Move モーションコントローラをサポートしているかどうかを表します（オプション）。

Support PlayStation®Move チェックボックス

ゲームコンテンツが PlayStation®Move モーションコントローラをサポートしている場合にチェックします。

Motion Controller warning display チェックボックス/**Navigation Controller warning display チェックボックス/****PlayStation®Eye warning display チェックボックス**

それぞれ PlayStation®Move モーションコントローラ/PlayStation®Move ナビゲーションコントローラ/PlayStation®Eye の使用に関する注意喚起文を、ゲーム起動時にシステムソフトウェアによって表示する場合にチェックします。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite PlayStation®Move 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

Calibration Notification チェックボックス

PlayStation®Move モーションコントローラの地磁気センサのキャリブレーションが行われていない場合に、システムソフトウェアによってユーザに通知を行う場合にチェックします。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite PlayStation®Move Calibration Notification 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

3D warning display チェックボックス

3D 立体視に関する注意喚起文を、ゲーム起動時にシステムソフトウェアによって表示する場合にチェックします。

詳細は「アプリケーション作成規定（グラフィックス）」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite 3D Warning 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

Advanced Parameter タブ

Advanced Parameter タブでは、システムファイルに含まれる特殊なパラメータを入力・表示することができます。

図 65 Advanced Parameter タブの表示例

Key	Description	Format	Max Len	Value
APP_VER	Application or Patch Versi...	String(UTF-8)	8	01.00
ATTRIBUTE	Various parameter	Integer	4	524576 (0x80120)
BOOTABLE	Is bootable or not	Integer	4	1 (0x1)
CATEGORY	Category of content	String(UTF-8)	4	HG
CONTENT_ID	Content ID	String(UTF-8)	48	IV0000-SMPL00001_00-HOGEHOGEHOGEHOGE
LICENSE	License information	String(UTF-8)	512	Library programs ©Sony Computer Entertai...
PARENTAL_LEVEL	Parental Lock Level (defa...	Integer	4	1 (0x1)
PS3_SYSTEM_VER	Required System Version	String(UTF-8)	8	00.93
RESOLUTION	Supported resolution	Integer	4	9 (0x9)

Support Game Purchase チェックボックス

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがゲーム購入機能に対応しているか否かを表します(オプション)。

ゲーム購入機能の詳細は「NP DRM 概要」ドキュメントを参照してください。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

Content ID for Game Purchase

ゲームコンテンツがゲーム購入機能に対応している場合に、ライセンスパッケージのコンテンツ ID を表します。

Different Parental Lock Level for each License Area チェックボックス

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがライセンス地域ごとに視聴年齢制限を設定しているか否かを表します(オプション)。

SCEJ/SCEA/SCEE/SCEH/SCEK/SCH

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがライセンス地域ごとに視聴年齢制限を設定している場合に、それぞれの地域での視聴年齢制限を表します。

Note

ライセンス地域ごとに視聴年齢制限を設定する場合の詳細は SCE までお問い合わせください。

Enable BGM チェックボックス

このシステムファイルを含むゲームコンテンツがシステム BGM 機能に対応しているか否かを表します(オプション:デフォルトはオン)。

カテゴリがディスク起動ゲームの場合、ディスク起動ゲームのパッチでかつ Overwrite XMB™ (in game) 属性がオンである場合、HDD 起動ゲームの場合、HDD 起動ゲームのパッチの場合に有効です。

注意

SDK 2.4.0 より古い SDK で開発されたゲームコンテンツでは、必ずこのチェックボックスをオフにしてください。

NP Comm ID for Bootable Message

起動可能な招待メッセージを送受信する際に用いられる NP コミュニケーション ID を表します。
この機能の詳細は「NP ベーシック 概要」ドキュメントを参照してください。

Enable PSP™ Export チェックボックス

このチェックボックスは通常使用しません。

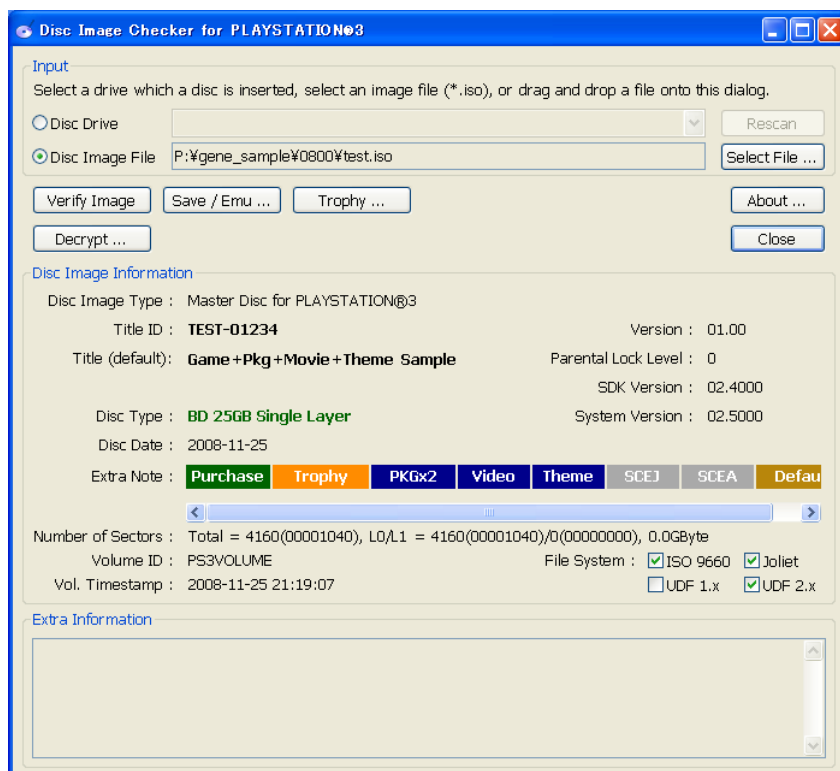
10 リファレンス : Disc Image Checker for PlayStation®3

この章では、Checker の持つ機能それぞれの詳細について説明します。

起動

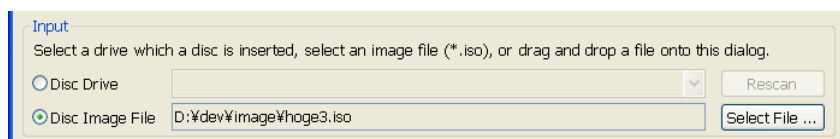
Iso イメージファイル(*.iso)を ps3chk.exe にドラッグ&ドロップすると、Iso イメージファイルを読み込んだ状態で Checker を起動することができます。また、Windows のエクスプローラなどにおいて拡張子*.iso を ps3chk.exe に関連付けておくと、Iso イメージファイルをダブルクリックすることで Iso イメージファイルを読み込んだ状態で Checker を起動することができます。

図 66 Checker の表示例



Inputグループボックス

図 67 Input グループボックスの表示例



Disc Drive ラジオボタン

表示や検証の対象となるディスクイメージを光ドライブから直接読むことを表します。リストから光ドライブを選択すると、そのドライブにマウントされているディスクの情報が[Disc Image Information]に表示されます。

Rescan ボタン

PC に接続されている光ディスクドライブを再スキャンし、[Disc Drive]のリストを更新します。

Disc Image File ラジオボタン

表示や検証の対象となるディスクイメージを Iso イメージファイルから読むことを表します。

Select File ... ボタン

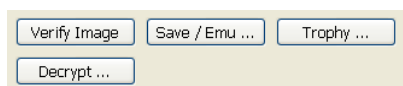
Iso イメージファイルを選択するダイアログが開きます。Iso イメージファイルを選択すると、情報が[Disc Image Information]に表示されます。

Note

Iso イメージファイルは、Checker の画面に直接ドロップして選択することもできます。

機能ボタン

図 68 機能ボタンの表示例



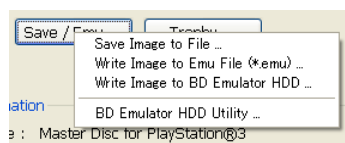
Verify Image ボタン

選択されたディスクイメージを検証します。検証の進捗および結果は、進捗ダイアログに表示されます。

Save / Emu ... ボタン

ディスクイメージの保存、あるいは BD エミュレータ機能に対する処理メニューを表示します。

図 69 Save/Emu ボタンのメニューの表示例



Save Image to File ...

選択されたディスクイメージを Iso イメージファイルとして保存します。保存する際に、ディスクイメージの検証も同時に行われます。保存の進捗および結果は、進捗ダイアログに表示されます。

Write Image to Emu File (*.emu) ...

選択されたディスクイメージを Emu イメージファイルに変換して保存します。保存する際にはディスクイメージの検証は行われません。保存の進捗および結果は、進捗ダイアログに表示されます。memorandum をオプションで入力できます。

Write Image to BD Emulator HDD ...

選択されたディスクイメージを BD エミュレータ HDD に保存します。保存する際にはディスクイメージの検証は行われません。保存の進捗および結果は、進捗ダイアログに表示されます。memorandum をオプションで入力できます。

BD Emulator HDD Utility ...

BDエミュレータHDDユーティリティダイアログを開きます。詳細は7章の「BDエミュレータHDDユーティリティダイアログ」節を参照してください。

Trophy ...ボタン

ディスクイメージに含まれるトロフィーパックファイルに対する処理メニューを表示します。

図 70 Trophy ボタンのメニューの表示例



選択されたディスクイメージにトロフィーパックファイルが含まれている場合にのみ有効です。

Note

メニューには未実装のものも含まれています。

Extract and save Trophy Pack File ...

ディスクイメージからトロフィーパックファイルを取り出し、PCに保存します。

Decrypt ...ボタン

ファイル復号化・保存ダイアログを開きます。

Disc Image Informationグループボックス

[Disc Image Information]には選択されたディスクイメージの概要が表示されます。

図 71 Disc Image Information グループボックスの表示例



Disc Image Type

ディスクイメージの種類あるいはエラーメッセージを表示します。

表示	説明
Master Disc for PlayStation®3	PlayStation®3 用の Iso イメージ (Blu-ray Disc または Iso イメージファイル)
Emulator Image (Not a Master Disc)	PlayStation®3 用の Emu イメージファイル
Unknown Disc	PlayStation®3 用ではないディスクイメージ
Unknown Disc (File System not found)	ファイルシステムが存在しない
Not a Disc Image File or cannot be read. Error=xxxxxxx	イメージファイル以外が選択されているか、イメージが読み込めない
Device is opened by other software.	光ドライブが他のアプリケーションで使用されているか、ディスクが存在しない、あるいは読み込み中である

Title ID

ディスクイメージの品番を表示します。

Version

ディスクイメージのバージョンを表示します。

Title (default)

ディスクイメージに含まれるディスク起動ゲームのデフォルトのタイトル名を表示します。

Parental Lock Level

ディスクイメージに含まれるディスク起動ゲームのデフォルトの視聴年齢制限を表示します。

Disc Type

ディスクイメージの種類 (物理的なフォーマット) を表示します。

Disc Date

ディスクイメージの作成日を表示します。

SDK Version

ディスクイメージに含まれるディスク起動ゲームの開発に使用された SDK のバージョンを表示します。

System Version

ディスクイメージ内のコンテンツの起動に必要なシステムソフトウェアのバージョンを表示します。

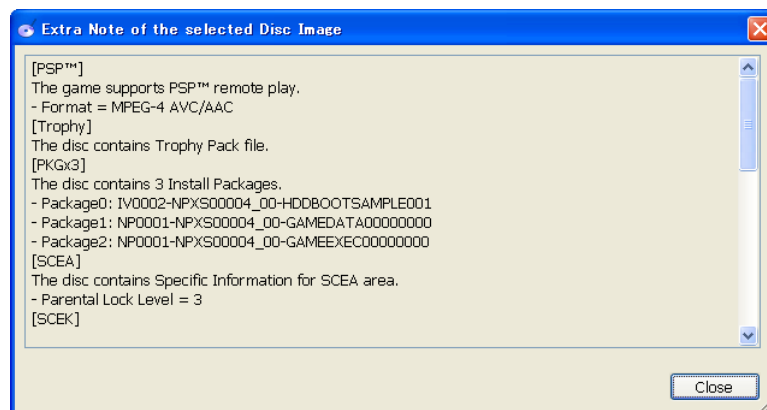
Extra Note

ディスクイメージ内のコンテンツに関するその他の重要な情報を表示します。

アイコン	意味
NoGame	ディスクにディスク起動ゲームが含まれていない
PS Vita/PSP™	ディスクに含まれるディスク起動ゲームが PlayStation®Vita や PSP® (PlayStation®Portable) からのリモートプレイに対応している、あるいはクロスコントローラー機能のための PlayStation®Vita パッケージがディスクに含まれている
Purchase	ディスクに含まれるディスク起動ゲームがゲーム購入機能に対応している
PS Move	ディスクに含まれるディスク起動ゲームがモーションコントローラに対応している
Trophy	ディスクに含まれるディスク起動ゲームがトロフィーシステムに対応している
PKGx3 (例)	ディスクに 3 個のインストールパッケージが含まれている
Web	ディスクに含まれるディスク起動ゲームが Web コンテンツを含む
PATCH	ディスク起動ゲームに自動で適用されるパッチパッケージが含まれている
Video	ディスクに Video コンテンツデータが含まれている
Theme	ディスクに Theme コンテンツデータが含まれている
EXTRAx3 (例)	ディスクに 3 個のコンテンツを含むエクストラコンテンツが含まれている
Region	ディスクに対してリージョン制限が設定されている
SCEA (例)	ライセンス地域が SCEA の地域に対して特別な設定がされている
Default	ディスクに含まれるディスク起動ゲームにデフォルトのコンテンツ情報が設定されている (Note:デフォルトのコンテンツ情報は必須のため、このアイコンは通常表示されます)
Eng. (例)	ディスクに含まれるディスク起動ゲームで、英語にローカライズされたコンテンツ情報が設定されている

また、[Extra Note]に表示されているアイコンをクリックすると詳細が表示されます。

図 72 Extra Note の詳細の表示例



Number of Sectors

ディスクイメージのレイヤ毎のセクタ数および総和のセクタ数を表示します。

Volume ID

ディスクイメージに含まれるファイルシステムのボリューム識別子を表示します。

Vol. Timestamp

ディスクイメージに含まれるファイルシステムのボリューム作成日時を表示します。

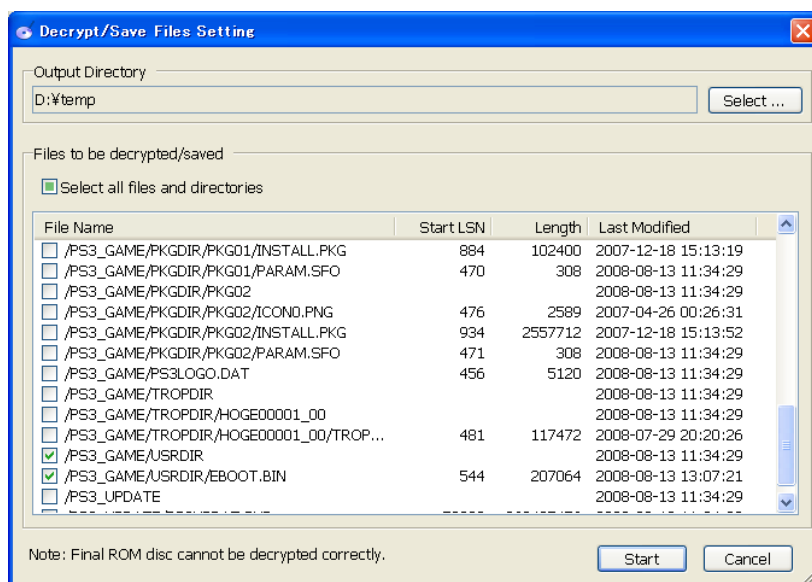
File System

ディスクイメージに含まれるファイルシステムの種類を表示します。

ファイル復号化・保存ダイアログ

ファイル復号化・保存ダイアログは、選択されたディスクイメージからファイルを取り出して保存するために使用します。

図 73 ファイル復号化・保存ダイアログの表示例



Note

ディスクイメージの中の多くのファイルは暗号化されて格納されています。このようなファイルはエクスプローラ等で Blu-ray Disc から直接コピーしても内容が化けてしまい意味を持たないので、ファイル復号化・保存ダイアログを使用して保存するようにしてください。

Output Directory

保存先のディレクトリ名を選択します。それぞれのファイルは、ここで選択したディレクトリ名をルートディレクトリとして保存されます。

例)

Output Directory が D:\temp であるとする、/PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN は
D:\temp\PS3_GAME\USRDIR\EBOOT.BIN というパスに保存されます。

Select all files and directories チェックボックス

すべてのファイル・ディレクトリを一括選択します。

Start ボタン

ファイルの保存処理を開始します。保存の進捗および結果は、進捗ダイアログに保存されます。

進捗ダイアログ

進捗ダイアログは Iso イメージファイルの作成や Blu-ray Disc への書き込み、ディスクイメージの検証や保存などの時間のかかる処理の際に、進捗と結果を表示するために表示されます。

図 74 進捗ダイアログ(処理中)の表示例

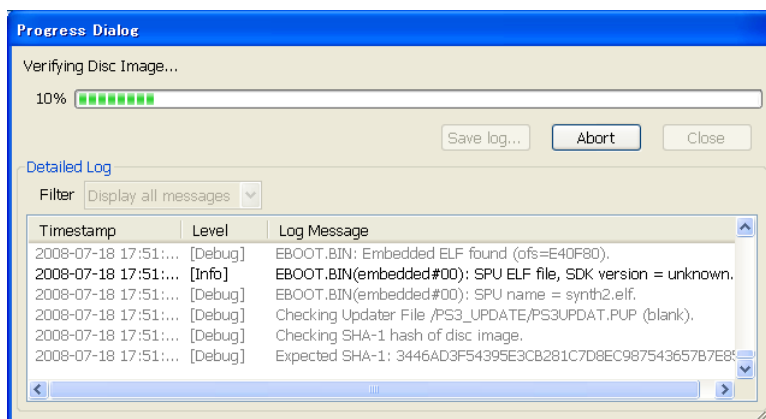
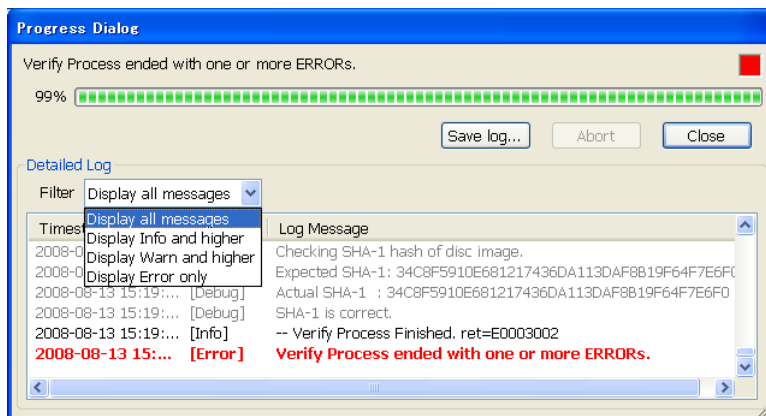


図 75 進捗ダイアログ(処理終了後)の表示例



Save log ...ボタン

処理の結果を示すログファイルを保存するためのダイアログを開きます。
処理中は無効です。

Abort ボタン

処理を中断します。タイミングによっては、実際に処理が中断されるまでに数分かかることもあります。

Filter

表示される結果ログのメッセージにフィルタをかけます。
処理中は無効です。

フィルタの設定	説明
Display all messages	すべてのメッセージを表示します。
Display Info and higher	[Info]およびそれより上位のメッセージのみを表示します。 [Debug]メッセージは表示されません。
Display Warn and higher	[Warn]および[Error]メッセージのみを表示します。 [Debug][Info][Note]メッセージは表示されません。
Display Error only	[Error]メッセージのみを表示します。 [Debug][Info][Note][Warn]メッセージは表示されません。

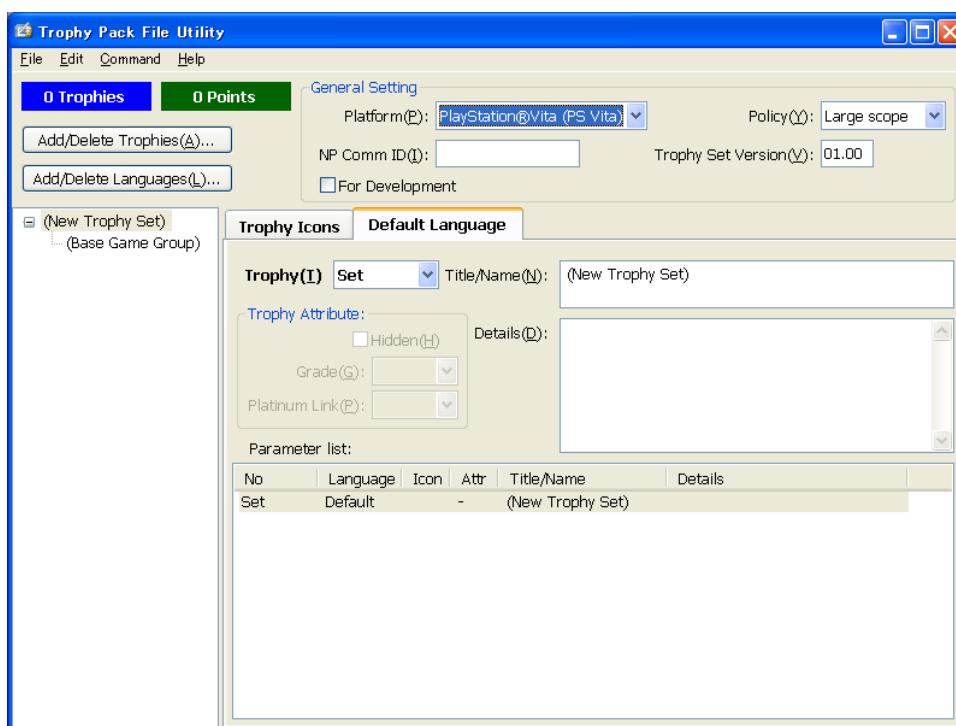
11 リファレンス: Trophy Pack File Utility for PlayStation®3

この章では、Trophy Pack File Utility の持つ機能それぞれの詳細について説明します。

起動

トロフィーパックファイル(*. trp)を ps3trp. exe にドラッグ&ドロップすると、トロフィーパックファイルを読み込んだ状態で Trophy Pack File Utility を起動することができます。また、Windows のエクスプローラなどにおいて拡張子*. trp を ps3trp. exe に関連付けておくと、トロフィーパックファイルをダブルクリックすることでトロフィーパックファイルを読み込んだ状態で Trophy Pack File Utility を起動することができます。

図 76 Trophy Pack File Utility 起動時の画面



Fileメニュー

New Trophy Pack File

トロフィーパックファイルを新規に作成します。編集中的内容は破棄されます。

Open Trophy Pack File ...

既存のトロフィーパックファイルを開きます。編集中的内容は破棄されます。

Save Trophy Pack File

編集中的トロフィーパックファイルを保存します。編集途中の不完全な状態でもトロフィーパックファイルとして保存できます。保存時にはファイルの内容がチェックされ、エラーが見つかった場合は、保存後にエラー内容を示すダイアログが表示されます。

Save Trophy Pack File as ...

編集中のトロフィーパックファイルを別名で保存します。編集途中の不完全な状態でもトロフィーパックファイルとして保存できます。保存時にはファイルの内容がチェックされ、エラーが見つかった場合は、保存後にエラー内容を示すダイアログが表示されます。

Open Trophy Description File ...

既存のトロフィー記述ファイル (*.trx) を開きます。編集中の内容は破棄されます。トロフィー記述ファイルの仕様については、「付録D: トロフィー記述ファイル (*.trx) 仕様」を参照してください。

Save Trophy Description File ...

編集中の内容をトロフィー記述ファイル (*.trx) に保存します。

Import Config (Non-Language Information) ...

以下の非言語情報をコンフィグ情報ファイル (*.sfn) から読み込みます。編集中の内容は破棄されます。

- NP コミュニケーション ID
- トロフィーセットバージョン
- トロフィーの数
- 各トロフィーの隠し属性
- 各トロフィーのグレード
- 各トロフィーのプラチナリンク属性

Export Config (Non-Language Information) ...

編集中のトロフィーパックファイルの非言語情報を、コンフィグ情報ファイル (*.sfn) に書き出します。

Import Language Information ...

選択されている言語タブの言語情報を、言語情報ファイル (*.sfm) から読み込みます。それまでに入力された言語情報は破棄されます。読み込まれる言語情報は以下のとおりです。

- 選択されている言語タブのトロフィーセットのタイトル名
- 選択されている言語タブのトロフィーセットの詳細情報
- 選択されている言語タブの各トロフィーのトロフィー名
- 選択されている言語タブの各トロフィーのトロフィー詳細情報

Export Language Information ...

選択されている言語タブの言語情報を、言語情報ファイル (*.sfm) に書き出します。

Exit

Trophy Pack File Utility を終了します。

Commandメニュー

Check Trophy Pack File → Check the file for PlayStation®3 platform...

Check Trophy Pack File → Check the file for PlayStation®Vita platform ...

トロフィーパックファイルの内容が完全に入力・設定され、PlayStation®3 向けあるいはPlayStation®Vita 向けのトロフィーパックファイルとしてフォーマット違反がないかどうかを検証します。トロフィーパックファイルを選択するダイアログが開き、ファイルを選択すると、そのファイルの検証結果を表示します。このコマンドは現在編集中のトロフィーパックファイルとは無関係に、選択したファイルを検証します。このコマンドが現在編集中のトロフィーパックファイルの内容に影響を及ぼすことはありません。

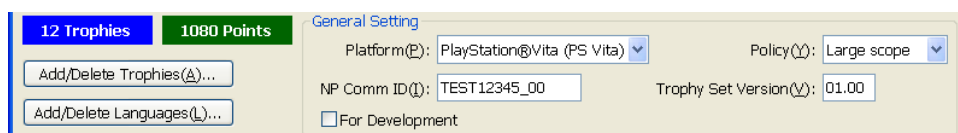
Editメニュー

Reorder Trophies ...

トロフィーの順序を変更するためのダイアログを開きます。

トップパネル

図 77 トップパネルの表示例



XXX Trophies

トロフィーの数を表示します。

XXX Points

トロフィーのポイントの総和を表示します。

Add/Delete Trophies ...ボタン

トロフィーの数を入力するダイアログを開きます。現在のトロフィーの数より大きい値を入力すると、その差分だけ新しいトロフィーが追加されます。現在のトロフィーの数より小さい値を入力すると、その差分だけ末尾のトロフィーが削除されます。

Add/Delete Languages ...ボタン

トロフィーセットに追加可能なすべての言語が列举されたメニューを表示します。すでに追加されている言語はチェックされた状態で表示されます。チェックされていない言語を選択すると、その言語が言語タブに追加されます。すでにチェックされている言語を選択すると、その言語が言語タブから削除されます。

Platform

トロフィーパックファイルが使用されるプラットフォームを設定します。

Policy

トロフィーのポリシーを設定します。

NP Comm ID

NP コミュニケーション ID を表します。NP コミュニケーション ID は“XXXXYYYYY_ZZ”(X は英大文字、Y および Z は数字)の形式でなくてはなりません。

Trophy Set Version

トロフィーセットバージョンを表します。トロフィーセットバージョンは XX.YY(X および Y は数字)の形式でなくてはなりません。

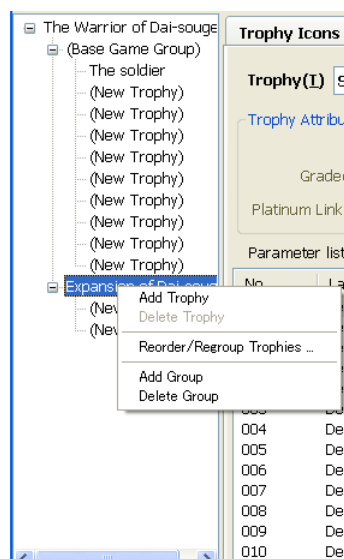
For Development チェックボックス

トロフィーパックファイルをシステムソフトウェアに上書きインストールするためのフラグです。詳細は、「NP トロフィー 概要」を参照してください。

ツリービュー

メイン画面左のツリービューには、ルートノードとしてトロフィーセットのタイトル名が、子ノードとして各トロフィーのトロフィー名が表示されます。ルートノードあるいは子ノードを選択すると、右側の Trophy Icons タブや言語タブに、選択されたトロフィーセットあるいはトロフィーの情報が表示されます。また、ツリービューを右クリックすると以下のコンテキストメニューが使用できます。

図 78 ツリービューの表示例



Add Trophy メニュー

トロフィーを 1 個、選択されたグループの末尾に追加します。

Delete Trophy メニュー

選択されたトロフィーを削除します。

Reorder/Regroup Trophies ...メニュー

トロフィーあるいはトロフィーグループの順序を変更するためのダイアログを開きます。

Add Group メニュー

トロフィーグループを 1 個、末尾に追加します。

Delete Group メニュー

選択されたトロフィーグループと、グループに含まれるすべてのトロフィーを削除します。

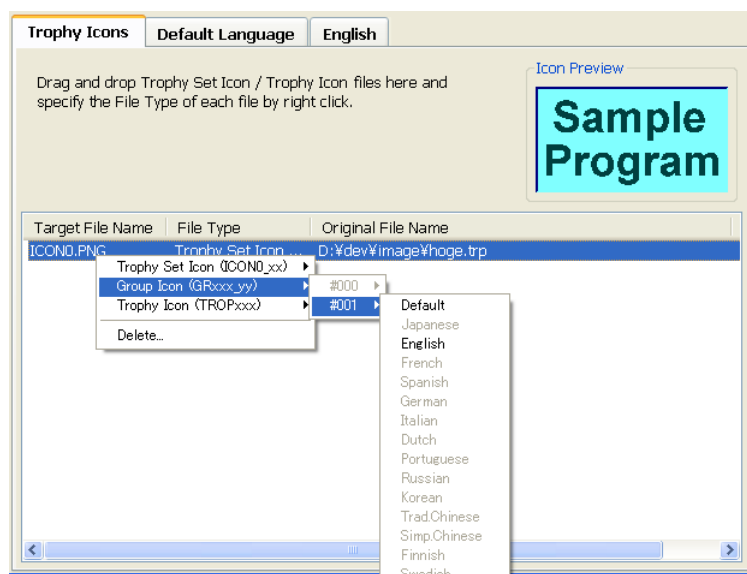
Trophy Iconsタブ

Trophy Icons タブには、トロフィーパックファイルに含まれるアイコンファイルの一覧が表示されます。また、Trophy Icons タブにアイコンファイルをドラッグ&ドロップすることで、トロフィーパックファイルにアイコンファイルを追加することができます。

一覧表示されているアイコンファイルのいずれかを選択すると、そのアイコンのプレビュー画像が表示されます。

また、一覧表示されているアイコンファイルを右クリックすると、以下のコンテキストメニューが使用できます。

図 79 Trophy Icons タブの表示例



Trophy Set Icon (ICON0_xx)メニュー

右クリックしたアイコンをトロフィーセット静止画アイコンに設定します。トロフィーセット静止画アイコンは言語ごとに異なる画像を設定できるので、サブメニューで言語を選択してください。

Group Icon (GRxxx_yy) メニュー

右クリックしたアイコンをトロフィーグループ静止画アイコンに設定します。トロフィーグループ静止画アイコンはグループ ID ごとおよび言語ごとに異なる画像を設定できるので、サブメニューでグループ ID と言語を選択してください。

Trophy Icon (TROPxxx)メニュー

右クリックしたアイコンをトロフィー静止画アイコンに設定します。サブメニューでトロフィーID(#000 ~ #127)を選択してください。

Delete ...メニュー

右クリックしたアイコンをトロフィーパックファイルから削除します。

Default Languageタブ・言語タブ

Default Language タブおよびそれぞれの言語タブでは、トロフィーセット、トロフィーグループまたはトロフィーの言語情報を表示・編集することができます。

図 80 Default Language タブの表示例

The screenshot shows the 'Default Language' tab in a trophy management application. The interface includes the following elements:

- Trophy(I):** A dropdown menu showing '000'.
- Title/Name(N):** A text field containing 'The soldier'.
- Trophy Attribute:**
 - Hidden(H):** An unchecked checkbox.
 - Grade(G):** A dropdown menu showing 'Gold'.
 - Platinum Link(P):** A dropdown menu showing 'Unlinked'.
- Details(D):** A text area containing 'A proof of winner of the first battle.'
- Parameter list:** A table listing trophies and their details.

No	Language	Icon	Attr	Title/Name	Details
Set	Default	-		The Warrior of Dai...	The trophy set of The Warrior ...
Group 01	Default	-		Expansion of Dai-so...	New adventure of the Deep Fo...
000	Default	-G-		The soldier	A proof of winner of the first b...
001	Default	-G-		(New Trophy)	
002	Default	-G-		(New Trophy)	
003	Default	-G-		(New Trophy)	
004	Default	-G-		(New Trophy)	
005	Default	-G-		(New Trophy)	
006	Default	-G-		(New Trophy)	
007	Default	-G-		(New Trophy)	
008	Default	-G-		(New Trophy)	

Trophy (左上)

タブに表示・編集するトロフィーを表します。“Set”を選択すると、トロフィーセットの内容が表示されます。“Group 00”～“Group 31”を選択すると、対応するグループ ID を持つトロフィーグループの内容が表示されます。“000”～“127”を選択すると、対応するトロフィーID を持つトロフィーの内容が表示されます。

Hidden チェックボックス

選択されているトロフィーの隠し属性のオン・オフを表します。トロフィーが選択されている場合にのみ有効です。

Grade

選択されているトロフィーのグレードを表します。トロフィーが選択されている場合にのみ有効です。

Platinum Link

選択されているトロフィーのプラチナリンク属性を表します。トロフィーパックファイルの保存の際に、ポリシーの設定に応じて自動的に設定されます。編集はできません。

Title/Name

トロフィーセットが選択されている場合は、トロフィーセットのタイトル名を表します。トロフィーグループが選択されている場合は、選択されているトロフィーグループのトロフィーグループ名を表します。トロフィーが選択されている場合は、選択されているトロフィーのトロフィー名を表します。

Details

トロフィーセットが選択されている場合は、トロフィーセットの詳細情報を表します。トロフィーグループが選択されている場合は、選択されているトロフィーグループのトロフィーグループ詳細情報を表します。トロフィーが選択されている場合は、選択されているトロフィーのトロフィー詳細情報を表します。

Parameter list

選択されている言語に対応するトロフィーセットおよびトロフィーの言語情報の一覧を表示します。

12 リファレンス : Disc Image Generator for PlayStation®3

Command Line version

この章では、コマンドライン版 Generator の持つ機能それぞれの詳細について説明します。
 コマンドライン版 Generator では、以下に列挙されたコマンドが利用可能です。
 いずれのコマンドも次の形式で起動します。

```
ps3cmd.exe command [options]
```

また、いずれのコマンドも、成功時には 0、失敗時には 0 以外の値を返します。

build コマンド

プロジェクトファイル(*.gp3)を読み込み、Iso イメージファイルあるいは Emu イメージファイルを作成します。入力にプロジェクトファイル名、出力にイメージファイル名を指定します。

形式:

```
ps3cmd.exe build [options] gp3_path image_path
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--bd_emu	出力を Emu 形式で作成します。指定しない場合は Iso 形式で作成します。
--memorandum <i>string</i>	出力が Emu 形式の場合に、メモ欄に格納する文字列を指定します。
--ow_ps3_date {YYYY-MM-DD Now}	プロジェクトファイル内の<ps3_date>フィールドの内容を、指定した日付で置き換えます。Now を指定した場合はコマンドの実行日が指定されます。
--ow_ts_dir {YYYY-MM-DD hh:mm:ss Now}	プロジェクトファイル内の<ts_dir>フィールドの内容を、指定した日時で置き換えます。Now を指定した場合はコマンドの実行日時が指定されます。
--rsv_sync	ファイル同期機能を有効にした Iso/Emu イメージを作成します。デフォルトは無効です。 ファイル同期機能を有効にして作成したイメージを書き込んだディスクは、マスターディスクとして提出することができません。
--disp_prog	進捗をコンソールウィンドウのタイトルに表示します。
--log <i>log_path</i>	ログを指定されたパスに保存します。

例:

```
C:\>ps3cmd.exe build sample.gp3 sample.iso
```

参考:

- プロジェクトファイルの仕様については、「付録B: プロジェクトファイル(*.gp3)仕様」を参照してください。
- BD エミュレータ HDD への直接の作成は未対応です。BD エミュレータ HDD へ書き込むには、build コマンドと conv_emu コマンドを併用してください。

burnコマンド

Iso イメージファイルを指定した光ディスクドライブ上のメディアに書き込みます。指定したドライブにはあらかじめ書き込み可能なメディアが挿入されている必要があります。

形式:

```
ps3cmd.exe burn [options] image_path drive_name
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--disp_prog	進捗をコンソールウィンドウのタイトルに表示します。
--log log_path	ログを指定されたパスに保存します。

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe burn sample.iso ¥¥.¥Cdrom0
```

sync_fileコマンド

BD-RE ディスク、Iso イメージファイル、Emu イメージファイル、あるいは BD エミュレータ HDD 内のイメージに含まれるファイルを、指定したファイルの内容で上書きします。

該当するファイルが指定したイメージに存在しない場合、およびファイルサイズが予約領域のサイズよりも大きい場合はエラーになります。

形式:

```
ps3cmd.exe sync_file [options] src_path  
{drive_name|iso_path|emu_path|emu_drive_name}:trg_path
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--log log_path	ログを指定されたパスに保存します。

例:

以下の例はいずれもイメージ内の EBOOT.BIN を新しいファイルで上書きします。

(BD-RE の場合)

```
C:¥>ps3cmd.exe sync_file C:¥EBOOT_new.BIN ¥¥.¥Cdrom0:/PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN
```

(ISO イメージファイルの場合)

```
C:¥>ps3cmd.exe sync_file C:¥EBOOT_new.BIN C:¥sample.iso:/PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN
```

(BD エミュレータ HDD の場合)

```
C:¥>ps3cmd.exe sync_file C:¥EBOOT_new.BIN ¥¥.¥PhysicalDrive2:Image1:/PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN
```

verifyコマンド

Iso イメージファイル、あるいは指定した光ディスクドライブ上のメディアを検証します。

形式:

```
ps3cmd.exe verify [options] {image_path|drive_name}
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--disp_prog	進捗をコンソールウィンドウのタイトルに表示します。
--log log_path	ログを指定されたパスに保存します。

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe verify sample.iso (Iso イメージファイルを検証)
C:¥>ps3cmd.exe verify ¥¥.¥Cdrom0 (メディアを検証)
```

veri_fileコマンド

単体のプログラムファイル(SELF ファイル、SPRX ファイル)を検証します。

形式:

```
ps3cmd.exe veri_file [options] file_path
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--sdk_ver xxx	プログラムファイルを検証する際に前提となる SDK のバージョンを 3 桁の整数で指定します。必ず指定しなくてはなりません。

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe veri_file --sdk_ver 240 sample.self
```

veri_dirコマンド

システムファイル(PARAM. SFO)を含むディレクトリを検証します。

形式:

```
ps3cmd.exe veri_dir dir_path
```

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe veri_dir C:¥sample_dir
```

conv_emuコマンド

--bd_emu_hdd オプションを指定した場合は、Emu イメージファイル、Iso イメージファイル、あるいは指定した光ディスクドライブ上の内容を BD エミュレータ HDD に書き込みます。出力先は BD エミュレータイメージ名で選択します。また、出力先はあらかじめ erase_emu_hdd コマンドなどでブランクになっていなくてはなりません。

--bd_emu オプションを指定した場合は、Iso イメージファイル、あるいは指定した光ディスクドライブ上の内容を Emu イメージファイルに書き込みます。

形式:

```
ps3cmd.exe conv_emu --bd_emu_hdd [options]
                        {drive_name|iso_path|emu_path} emu_image_name

ps3cmd.exe conv_emu --bd_emu [options] {drive_name|iso_path} emu_path
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--bd_emu_hdd	出力が BD エミュレータ HDD であることを表します。
--bd_emu	出力が Emu イメージファイルであることを表します。
--memorandum <i>string</i>	メモ欄に格納する文字列を指定します。(オプション)
--disp_prog	進捗をコンソールウィンドウのタイトルに表示します。
--log <i>log_path</i>	ログを指定されたパスに保存します。

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe conv_emu --bd_emu_hdd sample.emu ¥¥.¥PhysicalDrive2:Image1

C:¥>ps3cmd.exe conv_emu --bd_emu --memorandum "Rev.2" ¥¥.¥Cdrom0 sample.emu
```

参考:

- 選択可能な BD エミュレータイメージ名の一覧は list_emu_hdd コマンドで取得できます。

erase_emu_hddコマンド

BD エミュレータ HDD に格納されているイメージを消去します。

形式:

```
ps3cmd.exe erase_emu_hdd emu_image_name
```

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe erase_emu_hdd ¥¥.¥PhysicalDrive2:Image1
```

参考:

- 選択可能な BD エミュレータイメージ名の一覧は list_emu_hdd コマンドで取得できます。

set_emu_hdd コマンド

BD エミュレータ HDD に格納されているイメージの中で、起動に使われるイメージを切り替えます。

形式:

```
ps3cmd.exe set_emu_hdd emu_image_name
```

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe set_emu_hdd ¥¥.¥PhysicalDrive2:Image1
```

参考:

- 選択可能な BD エミュレータイメージ名の一覧は list_emu_hdd コマンドで取得できます。

calc_gp3 コマンド

プロジェクトファイル(*.gp3)を読み込み、プロジェクトファイルに含まれるファイルの位置やパラメータなどの内容を更新して別のファイルに書き出します。

形式:

```
ps3cmd.exe calc_gp3 [options] gp3_path out_gp3_path
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--ow_ps3_date {YYYY-MM-DD Now}	プロジェクトファイル内の<ps3_date>フィールドの内容を、指定した日付で置き換えます。Now を指定した場合はコマンドの実行日が指定されます。
--ow_ts_dir {YYYY-MM-DD hh:mm:ss Now}	プロジェクトファイル内の<ts_dir>フィールドの内容を、指定した日時で置き換えます。Now を指定した場合はコマンドの実行日時が指定されます。

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe calc_gp3 --ow_ts_dir Now sample.gp3 sample_new.gp3
```

参考:

- build コマンドでは最初にプロジェクトの内容の更新が行われ、続いてイメージファイルへの書き出しが行われます。プロジェクトファイルは保存されません。calc_gp3 コマンドではプロジェクトの内容の更新のみが行われ、新しいプロジェクトファイルに保存されます。

make_sfoコマンド

パラメータ記述ファイル(*.sfx)からシステムファイル(*.sfo)を作成します。

形式:

```
ps3cmd.exe make_sfo [options] sfx_path sfo_path
```

利用可能なオプション:

オプション	説明
--eboot eboot_path	SDK バージョンを取り込む起動プログラムファイル(EB00T.BIN)を指定します。 HDD 起動ゲーム用またはパッチ用のシステムファイルを作成する場合は、必ず指定しなくてはなりません。
--noeboot	SDK バージョンを取り込まないことを指定します。パッチではないゲームデータ用のシステムファイルを作成する場合に使用します。

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe make_sfo --eboot ebootbin.self sample.sfx sample.sfo  
C:¥>ps3cmd.exe make_sfo --noeboot sample.sfx sample.sfo
```

参考:

- パラメータ記述ファイルの仕様については、「付録C: パラメータ記述ファイル(*.sfx)仕様」を参照してください。

make_trpコマンド

トロフィー記述ファイル(*.trx)からトロフィーパックファイル(*.trp)を作成します。

形式:

```
ps3cmd.exe make_trp trx_path trp_path
```

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe make_trp sample.trx sample.trp
```

参考:

- トロフィー記述ファイルの仕様については、「付録D: トロフィー記述ファイル(*.trx)仕様」を参照してください。

extract_trpコマンド

トロフィーパックファイルファイル(*.trp)からトロフィー記述ファイル(*.trx)およびアイコンファイルを抽出して保存します。アイコンファイルは、トロフィー記述ファイルと同じディレクトリに保存されます。

形式:

```
ps3cmd.exe extract_trp trp_path trx_path
```

例:

```
C:¥>ps3cmd.exe extract_trp sample.trp sample.trx
```

list_disc_driveコマンド

PC に接続されている光ディスクドライブの一覧を表示します。--verbose オプションを追加すると、ドライブのプロダクト名やファームウェアバージョンも表示します。

例 (--verbose オプションなし)

```
C:¥>ps3cmd.exe list_disc_drive
```

<出力例>

```
¥¥.¥Cdrom0  
¥¥.¥Cdrom1
```

例 (--verbose オプションあり)

```
C:¥>ps3cmd.exe list_disc_drive --verbose
```

<出力例>

```
¥¥.¥Cdrom0 (MATSHITA UJDA765aDVD/CDRW, rev=1.50, 01/00/00)  
¥¥.¥Cdrom1 (PIONEER BD-RW BDR-101A, rev=0S87, FF/FF/FF)
```

参考:

- burn コマンドや verify コマンドで指定するドライブ名には、--verbose オプションなしで表示される文字列 (例: ¥¥. ¥Cdrom0) を使用します。
- 他のアプリケーションで使用されていたり、エクスプローラ等で開かれたりしているドライブは、一覧に表示されないことがあります。

list_emu_hddコマンド

PC に接続されている BD エミュレータ HDD に格納されているイメージの一覧を表示します。--verbose オプションを追加すると、出力はドライブとイメージのツリー構造となり、ドライブのプロダクト名やファームウェアリビジョン、イメージの作成日付や品番なども表示します。

例 (--verbose オプションなし)

```
C:¥>ps3cmd.exe list_emu_hdd
```

<出力例>

```
¥¥.¥PhysicalDrive2:Image0
¥¥.¥PhysicalDrive2:Image1
¥¥.¥PhysicalDrive2:Image2
¥¥.¥PhysicalDrive2:Image3
```

例 (--verbose オプションあり)

```
C:¥>ps3cmd.exe list_emu_hdd --verbose
```

<出力例>

```
¥¥.¥PhysicalDrive2 (WDC      WD800UE-22HCT0 , rev=09.0, FF/FF/FF)
+- Image0 : 2008-04-20 SMPL-30130 BD25 "Sample 01.00"
+- Image1 : 2008-07-07 SMPL-01324 BD25 "TEST Data" (default)
+- Image2 : (blank)
+- Image3 : (blank)
```

参考:

- conv_emu コマンドなどで指定する BD エミュレータイメージ名には、--verbose オプションなしで表示される文字列(例:¥¥. ¥PhysicalDrive2:Image0)を使用します。

listコマンド

list コマンドは互換性のために残されていますが、将来削除される可能性があります。
list_disc_drive --verbose と等価です。

versionコマンド

バージョンを表示します。

helpコマンド

コマンドライン版 Generator の提供するコマンドとオプションの一覧を表示します。

例

```
C:¥>ps3cmd.exe help
```

付録A: Blu-ray Disc仕様

物理フォーマットとメディア

物理フォーマット

PlayStation®3 の採用するゲームディスクの物理フォーマットと、それに対応する提出用ディスクのメディアは、以下のとおりです。

物理フォーマット	提出用ディスクのメディア
BD-ROM 25GB Single Layer	BD-R/BD-RE 25GB Single Layer
BD-ROM 50GB Dual Layer	BD-R/BD-RE 50GB Dual Layer

Dual Layer に関して

製品ディスクが Dual Layer となるタイトルを作成する場合には、提出用ディスクもまた Dual Layer のメディアをお使いください。各レイヤを別々のメディアに書き出す方式は採用しておりません。

市販のライティングソフトウェアを使用する場合の注意点

Iso イメージファイルを BD-R/BD-RE メディアに書き込む処理は、Generator で行うほかに、ISO 形式に対応している市販のライティングソフトウェアを用いても行うことができます。多くの市販のライティングソフトウェアでは ISO 形式をサポートしています。市販のライティングソフトウェアを使用する場合は、以下の点に注意してください。

Dual Layer に関して

Dual Layer のタイトルの動作を厳密に検証するためには、レイヤジャンプの位置を量産される BD-ROM と同じにそろえて書き込みを行う必要があります。

Generator の画面で、Volume タブ/Directory タブ/Layout タブの上部に Layer 0/Layer 1 のセクタ数が表示されていますので、それに併せて適切に設定して書き込みを行ってください。Generator の Show Disc Image Information コマンドでもレイヤジャンプの位置を確認できます。

交代領域に関して

BD-R/BD-RE メディアのフォーマットのされかたによっては、交代領域(Spare Area)と呼ばれる領域が確保されることがあります。交代領域を持つ BD メディアは書き込みが正常に終了しても BD-ROM ディスクとセクタの配置が等しくならないため、動作の検証やマスター納品に用いることはできません。

市販のライティングソフトウェアを用いて BD-R/BD-RE メディアに焼きこむ場合は、交代領域が作成されない設定にしてください。

ファイルシステム

ゲームディスクで採用するファイルシステム

いずれの物理メディアの場合も、ファイルシステムは ISO 9660 Level3、Joliet および UDF2.50 のブリッジフォーマットとなります。Reference Tool では、ゲームディスクに書かれているファイルシステムのうち、Joliet を優先的に認識します。

ファイル名の制限

Generator では ASCII がカバーする範囲以外の文字の含まれるファイル名をサポートしていません。また、以下の文字が含まれるファイル名もサポートしていません。

- 制御文字 (ASCII で 0x00-0x1F/0x7F にあたる文字)
- '*' (アスタリスク)
- ':' (コロン)
- ';' (セミコロン)
- '?'
- '"' (ダブルクォーテーション)
- '<'
- '>'
- '|'
- '/' (スラッシュ)
- '\' (バックスラッシュ)

ファイル名の長さの制限

ゲームディスクのファイル名の長さは最大 61 文字 (ファイル名に '.' (ピリオド) を含まない場合) または 62 文字 (ファイル名に '.' (ピリオド) を含む場合) です。

フルパスの長さの制限

ゲームディスクに含まれるファイルおよびディレクトリのフルパスの長さは最大 255 文字です。

ファイルシステムのサイズの制限

ゲームディスクに格納されるファイルシステムのサイズには上限があります。上限を超えたゲームディスクを作成することはできません。上限はファイルおよびディレクトリの数の総和にして 30000~35000 程度ですが、ディレクトリ構成やファイル名の長さ等によって変動します。

ディスクのバリエーション

PlayStation®3 の Blu-ray Disc には、以下のコンテンツを格納することができます。

- 0 個または 1 個のディスク起動ゲーム
- 0 個以上の HDD にインストール可能な HDD 起動ゲームなどのパッケージ（インストールパッケージ）
- 0 個以上の暗号化されない Video ファイル（Video コンテンツデータ）
- 0 個以上の暗号化されないテーマファイル（Theme コンテンツデータ）

システムソフトウェア 3.30 以降では、インストールパッケージ・Video コンテンツデータ・Theme コンテンツデータをひとまとめにして格納することもできます。「エクストラコンテンツディスク」項を参照してください。

Note

ディスクのバリエーションと各コンテンツのディレクトリ構成などの詳細は、「ゲームディスク 仕様書」ドキュメントを参照してください。

インストールディスク

インストールパッケージを 1 個以上含むディスクは、インストールディスクとも呼ばれます。

インストールディスクの設定

システムソフトウェアでは、インストールディスクのアイコンはディスク起動ゲームのアイコンとは独立に表示されます。インストールディスクの表示に使われるコンテンツ情報を設定するには、Generator の Volume タブで [Setup Package Root ...] ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

インストールパッケージの設定

それぞれのインストールパッケージには、インストールに使用されるインストールパッケージファイルのほか、システムファイルおよびコンテンツ情報ファイルが含まれます。これらのファイルを設定するには、Generator の Volume タブで [Setup Package ...] ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

コンテンツディスク

コンテンツデータを 1 個以上含むディスクは、コンテンツディスクとも呼ばれます。現在のところ、コンテンツデータとして Video コンテンツデータと Theme コンテンツデータが定義されています。

Video コンテンツディスクの設定

Video コンテンツデータを 1 個以上含むディスクは、Video コンテンツディスクとも呼ばれます。システムソフトウェアでは、Video コンテンツディスクのアイコンはディスク起動ゲームのアイコンとは独立に表示されます。Video コンテンツディスクの表示に使われるコンテンツ情報を設定するには、Generator の Volume タブで [Setup Video Root ...] ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

Video コンテンツデータの設定

それぞれの Video コンテンツデータには、Video ファイルのほか、システムファイルおよびコンテンツ情報ファイルが含まれます。これらのファイルを設定するには、Generator の Volume タブで [Setup Video Item ...] ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

Theme コンテンツディスクの設定

Theme コンテンツデータを 1 個以上含むディスクは、Theme コンテンツディスクとも呼ばれます。システムソフトウェアでは、Theme コンテンツディスクのアイコンはディスク起動ゲームのアイコンとは独立に表示されます。Theme コンテンツディスクの表示に使われるコンテンツ情報を設定するには、Generator の Volume タブで[Setup Theme Root ...]ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

Theme コンテンツデータの設定

それぞれの Theme コンテンツデータはテーマファイルから成ります。テーマファイルを設定するには、Generator の Volume タブで[Setup Theme Items ...]ボタンをクリックして開かれるコンテンツファイルダイアログを使用してください。

エクストラコンテンツディスク

エクストラコンテンツディスクは、システムソフトウェア 3.30 で導入された新しいフォーマットのディスクです。エクストラコンテンツディスクには、インストールディスクやコンテンツディスクと同等のコンテンツデータ(インストールパッケージ・Video コンテンツデータ・Theme コンテンツデータ)が、ひとまとめにしたフォーマットで格納されます。

Note

エクストラコンテンツディスクには、インストールパッケージやコンテンツデータを従来のフォーマットで収めることはできません。

エクストラコンテンツディスクの設定

システムソフトウェアでは、エクストラコンテンツディスクのアイコンはディスク起動ゲームのアイコンとは独立に表示されます。エクストラコンテンツディスクの表示に使われるコンテンツ情報を設定するには、Generator の Volume タブで[Setup Content Root ...]ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

エクストラコンテンツデータの設定

エクストラコンテンツディスクには、1 個以上のコンテンツデータが含まれます。コンテンツデータをディスクに追加するには、Generator の Volume タブで[Setup Content Items ...]ボタンをクリックしてコンテンツファイルダイアログを開き、そのダイアログにコンテンツデータをドラッグ&ドロップしてください。システムソフトウェアでは、エクストラコンテンツディスクのアイコンをフォーカスするとその中に含まれている個々のコンテンツデータが表示されます。この表示に使われるコンテンツ情報、およびシステムファイルを設定するには、コンテンツファイルダイアログでコンテンツデータを選択し、[Edit Param ...]ボタンをクリックして開かれるゲーム設定ダイアログを使用してください。

インストールディスクやコンテンツディスク、エクストラコンテンツディスクの作成における注意点

インストールディスクやコンテンツディスク、エクストラコンテンツディスクを作成する場合、プロジェクトやシステムファイルに対してさまざまな制約条件が生じますので、GUI 版の Generator を使用してください（コマンドライン版 Generator を使用する場合でも、GUI 版の Generator が生成するプロジェクトファイルをそのまま使用してください）。

付録B: プロジェクトファイル(*.gp3)仕様

この章ではGeneratorおよびコマンドライン版Generatorで使用されるプロジェクトファイル(*.gp3)の仕様を説明します。

Note

プロジェクトファイルには複数の形式がありますが、この章ではコマンドライン版Generatorで利用しやすい形式を取り上げて説明します。この章で説明された形式のプロジェクトファイルをGeneratorで読み込んで保存しなおした場合、設定内容に変更を加えていなくても元のプロジェクトファイルと等しくなるとは限りません。

ファイル全体

プロジェクトファイルはXMLフォーマットで記されます。
文字コードの指定に制限はありませんが、UTF-8の使用を推奨します。

プロジェクトファイルの要素

<psproject>要素

最上位の要素は<psproject>でなくてはなりません。
<psproject>要素は以下の要素をそれぞれただひとつずつ含まなくてはなりません。

- <volume>
- <files>
- <dirs>

<volume>要素

<volume>要素は以下の要素をそれぞれただひとつずつ含まなくてはなりません。

- <disc_type>
- <ps3_disc_name>
- <ps3_date>
- <ps3_copyright>
- <ps3_producer>
- <volume_id>
- <ts_dir>
- <fs_type>

<disc_type>要素

<disc_type>要素の内容は“DVD5”、“DVD9”、“BD25”、“BD50”のいずれかでなくてはなりません。この値はGeneratorのVolumeタブ上のDisc Typeの内容に対応します。

例: <disc_type>BD25</disc_type>

<ps3_disc_name>要素

<ps3_disc_name>要素の内容は“XXXX-YYYY”の形式でなくてはなりません(Xは英大文字、Yは数字)。この値はGeneratorのVolumeタブ上のTitle IDの内容に対応します。

例: <ps3_disc_name>TEST-12345</ps3_disc_name>

<ps3_date>要素

<ps3_date>要素の内容は“YYYY-MM-DD”の形式でなくてはなりません(Y、MおよびDはそれぞれ年月日)。この値はGeneratorのVolumeタブ上のDisc Dateの内容に対応します。

例: <ps3_date>2006-11-22</ps3_date>

<ps3_copyright>要素

<ps3_copyright>要素の内容は32文字までの英文字でなくてはなりません。この値はGeneratorのVolumeタブ上のCopyright Holderの内容に対応します。

例: <ps3_copyright>COPYRIGHT</ps3_copyright>

<ps3_producer>要素

<ps3_producer>要素の値は32文字までの英文字でなくてはなりません。この値はGeneratorのVolumeタブ上のProducer Nameの内容に対応します。

例: <ps3_producer>PRODUCER</ps3_producer>

<volume_id>要素

<volume_id>要素の内容はGeneratorのVolumeタブ上のVolume IDの内容に対応します。

例: <volume_id>PS3VOLUME</volume_id>

<ts_dir>要素

<ts_dir>要素の内容は“YYYY-MM-DD hh:mm:ss”の形式でなくてはなりません(Y、M、D、h、mおよびsはそれぞれ年月日時分秒)。この値はGeneratorのVolumeタブ上のVolume Timestampの内容に対応します。

例: <ts_dir>2006-11-22 12:34:56</ts_dir>

<fs_type>要素

<fs_type>要素の内容は“UDF2.50+ISO Lv3+Joliet”でなくてはなりません。

例: <fs_type>UDF2.50+ISO Lv3+Joliet</fs_type>

<files>要素

<files>要素には<file>要素を複数個含めることができます。ゲームディスクではいくつかの<file>要素が必須です。

<file>要素

それぞれの<file>要素はプロジェクトに含まれるファイルに対応します。
後述する特殊な<file>要素を除き、<file>要素は内容を持つてはいけません。
<file>要素は以下の属性を持たなくてはなりません。

- enc 属性
- locked 属性
- rank 属性
- lsn 属性
- targ_path 属性
- orig_path 属性

<file>要素は以下の属性をオプションで持つことができます。

- rsv_len 属性

後述する特殊な<file>要素を除き、<file>要素は上記以外の属性を持つてはなりません。

enc 属性

ファイルの暗号化属性を示します。値は"true"(暗号化属性がオン)または"false"(暗号化属性がオフ)でなくてはなりません。多くのファイルではどちらか特定の値のみが許可されています。たとえば /PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN は、必ず暗号化されていなくてはなりません。

locked 属性

ファイルのセクタ位置のロック状態を示します。値は"true"(ロックされている)または"false"(ロックされていない)でなくてはなりません。

rank 属性

ファイルの配置順を示します。値は"1"から"255"までの整数値でなくてはなりません。ファイルの種類によって rank 属性の値は決められており、変更することはできません。

ファイル名/種類	rank 属性の値
/PS3_DISC.SFB	1
/PS3_GAME/PARAM.SFO	2
/PS3_GAME ディレクトリに含まれるコンテンツ情報ファイル(ICON0.PNG など)	3
/PS3_GAME/PS3LOGO.DAT	4
/PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT	112
/PS3_GAME/USRDIR ディレクトリの下に含まれるファイル	128
/PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP	255

なお、rank 属性の値が同じファイルどうしは、先に記された<file>要素が若いセクタ位置に配置されます。

lsn 属性

ファイルのセクタ位置を示します。値は0以上の整数値でなくてはなりません。locked 属性が"false"の場合は lsn 属性の値は意味を持ちません。locked 属性が"true"であっても、lsn 属性の値が0の場合や他のファイルやファイルシステム等が占有するセクタ位置を示している場合は、ファイルは再配置されるため lsn 属性の値は意味を持ちません。

targ_path 属性

ファイルのディスクイメージ上のフルパスを表します。値はファイル名として有効な文字列でなくてはなりません。ディレクトリ区切りには"/"を用います。

例: targ_path="PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN"

orig_path 属性

オリジナルのファイルの絶対パスまたは相対パスを表します。相対パスの場合は、プロジェクトファイルの置かれているディレクトリからの相対パスで記述してください。値はファイル名として有効な実在するファイルのパスでなくてはなりません。

例: orig_path="C:\game files\USRDIR\EBOOT.BIN"

rsv_len 属性

ファイルの予約領域のサイズをバイト数で示します。オプションで、デフォルト値は0です。値は0以上の整数でなくてはなりません。実際のファイルサイズよりも小さい値を示している場合は無視されます。

詳細は「7 ファイル同期機能」章および8章「Directoryタブ」節のReserve File size ...の項を参照してください。

特殊な<file>要素

以下の<file>要素は、特殊な属性または内容を持ちます。

- システムファイル(targ_path="PS3_DISC.SFB")
- システムファイル(targ_path="PS3_GAME/PARAM.SFO")
- ロゴファイル(targ_path="PS3_GAME/PS3LOGO.DAT")
- ライセンス情報ファイル(targ_path="PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT")
- システムソフトウェアアップデートファイル(targ_path="PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP")

システムファイル(targ_path="PS3_DISC.SFB")の<file>要素

PS3_DISC.SFB の<file>要素は以下のとおりでなくてはなりません。

属性	値
enc	"false"
locked	"false"
rank	"1"
lsn	"0"
targ_path	"PS3_DISC.SFB"
orig_path	" " (空)
memfile	"true"

また、<file>要素には<ps3discsfb>要素をひとつだけ含まなくてはならず、<ps3discsfb>要素には<param>要素をひとつだけ含まなくてはなりません。<param>要素はkey 属性を持たなければならず、key 属性の値は"TITLE_ID"でなくてはならず、<param>要素の内容は"XXXX-YYYYY"形式の品番でなくてはなりません(Xは英大文字、Yは数字)。この値は<ps3_disc_name>要素の内容と一致してはなりません。

例:

```
<file enc="false" locked="false" rank="1" lsn="0" targ_path="PS3_DISC.SFB"
orig_path="" memfile="true">
  <ps3discsfb>
    <param key="TITLE_ID">TEST-12345</param>
  </ps3discsfb>
</file>
```

システムファイル(targ_path="PS3_GAME/PARAM.SFO")の<file>要素

PS3_GAME/PARAM.SFO の<file>要素は以下のとおりでなくてはなりません。

属性	値
enc	"false"
locked	"false"
rank	"2"
lsn	"0"
targ_path	"PS3_GAME/PARAM.SFO"
orig_path	"" (空)
memfile	"true"

また、<file>要素には<paramsfo>要素をひとつだけ含まなくてはならず、<paramsfo>要素は<param>要素を複数含まなくてはなりません。<param>要素は key 属性と内容を持たなければなりません。以下の表に必須および任意の<param>要素を記します。それぞれの要素は Generator のゲーム設定ダイアログの General Parameter タブにおける入力項目に対応します。

key 属性の値	必須/任意	<param>要素の内容
"TITLE_ID"	必須	"XXXXYYYYY"形式(Xは英大文字、Yは数字)の品番 (*1)
"PARENTAL_LEVEL"	必須	"0"から"11"までの整数値
"PARENTAL_LEVEL_x" (xはJ, A, E, H, K, Cのいずれか)	任意	"0"から"11"までの整数値または"4294967295"
"RESOLUTION"	必須	0以上の整数値 (*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"SOUND_FORMAT"	必須	0以上の整数値 (*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"VERSION"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"APP_VER"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"TITLE"	必須	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列 (*4)
"TITLE_XX" (XXは言語を表す2桁の整数)	任意	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列 (*4)
"ATTRIBUTE"	任意	0以上の整数値 (*2)
"CONTENT_ID"	—	ゲーム購入機能で用いられるコンテンツ ID ゲーム購入機能に対応している場合は必須、それ以外の場合は存在してはならない
"NP_COMMUNICATION_ID"	任意	"XXXXYYYYY_ZZ"形式(Xは英大文字、Y・Zは数字)

(*1) ハイフンがないことを除き、この値は<ps3_disc_name>の要素と一致してはなりません。

(*2) RESOLUTION、SOUND_FORMAT および ATTRIBUTE に設定できる整数値は、Generator のゲーム設定ダイアログの General Parameter タブで適切なチェックボックスをオンにした際に下部に表示される値です。

(*3) RESOLUTION および SOUND_FORMAT は、<param>要素に特別な fmt 属性(int32-enum)を設定することにより、以下のキーワードを用いて記述することができます。

RESOLUTION: "1080", "720", "576", "576(16:9)", "480", "480(16:9)"

SOUND_FORMAT: "7.1LPCM", "5.1LPCM", "2LPCM", "5.1Dolby", "5.1DTS"

(*4) “<”、“>”、“&”の各文字はXMLでは特別な意味を持つので、これらの文字を文字列に含めたい場合は代わりにそれぞれ“<”、“>”、“&”を記述してください。また、改行文字を文字列に含めたい場合は“
”を記述してください。

例:

```
<file enc="false" locked="false" rank="2" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/PARAM.SFO" orig_path="" memfile="true">
  <paramsfo>
    <param key="TITLE_ID">TEST12345</param>
    <param key="TITLE">The warrior of Dai-Sougen&#x0a;Chapter 5: To the
Sea</param>
    <param key="TITLE_00">大草原の戦士&#x0a;第五章 ～海へ～</param>
    <param key="PARENTAL_LEVEL">3</param>
    <param key="RESOLUTION" fmt="int32-enum">1080/480</param>
    <param key="SOUND_FORMAT" fmt="int32-enum">2LPCM</param>
    <param key="VERSION">01.00</param>
    <param key="APP_VER">01.00</param>
    <param key="ATTRIBUTE">1</param>
  </paramsfo>
</file>
```

ロゴファイル(targ_path="PS3_GAME/PS3LOGO.DAT")の<file>要素

PS3_GAME/PS3LOGO.DAT の<file>要素は以下のとおりでなくてはなりません。

属性	値
enc	"false"
locked	"false"
rank	"4"
lsn	"0"
targ_path	"PS3_GAME/PS3LOGO.DAT"
orig_path	"" (空)
memfile	"true"

また、<file>要素には<ps3logodat>要素をひとつだけ含まなければなりません。

例:

```
<file enc="false" locked="false" rank="4" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/PS3LOGO.DAT" orig_path="" memfile="true">
  <ps3logodat/>
</file>
```

ライセンス情報ファイル(targ_path="PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT")の<file>要素

PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT の<file>要素は以下のとおりでなくてはなりません。

属性	値
enc	"true"
locked	"false"
rank	"112"
lsn	"0"
targ_path	"PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT"
orig_path	"" (空)
memfile	"true"

また、<file>要素には<licdat>要素をひとつだけ含まなければなりません。

例:

```
<file enc="true" locked="false" rank="112" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT" orig_path="" memfile="true">
  <licdat/>
</file>
```

システムソフトウェアアップデートファイル(targ_path="PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP")の<file>要素

PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP の<file>要素は以下のとおりでなくてはなりません。

属性	値
enc	"false"
locked	"false"
rank	"255"
lsn	"0"
targ_path	"PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP"
orig_path	"" (空)
memfile	"true"
fixed_fsize	"268435456"

また、<file>要素は内容を持つてはいけません。

例:

```
<file enc="false" locked="false" rank="255" lsn="0"
targ_path="PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP" orig_path="" fixed_fsize="268435456"
memfile="true" />
```

<dirs>要素

<dirs>要素には<dir>要素を複数個含めることができます。

<dir>要素

<dir>要素はプロジェクトに含まれるディレクトリに対応します。

<dir>要素は targ_name 属性を持たなくてはなりません。targ_name 属性の値がディレクトリ名を表します。

<dir>要素には<dir>要素を複数個含めることができます。

例:

```
<dirs>
  <dir targ_name="PS3_GAME">
    <dir targ_name="USRDIR" />
  </dir>
  <dir targ_name="PS3_UPDATE" />
</dirs>
```

Note

<file>要素の targ_path 属性の値で示されるファイルの親ディレクトリが<dir>要素として記述されていない場合はエラーとなります。

プロジェクトファイルの例

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
<psproject>
  <volume>
    <disc_type>BD25</disc_type>
    <ps3_disc_name>TEST-01234</ps3_disc_name>
    <ps3_date>2006-11-22</ps3_date>
    <ps3_copyright>COPYRIGHT</ps3_copyright>
    <ps3_producer>PRODUCER</ps3_producer>
    <volume_id>PS3VOLUME</volume_id>
    <ts_dir>2006-11-22 11:22:33</ts_dir>
    <fs_type>UDF2.50+ISO Lv3+Joliet</fs_type>
  </volume>
  <files>
    <file enc="false" locked="false" rank="1" lsn="0" targ_path="PS3_DISC.SFB"
orig_path="" memfile="true">
      <ps3discsfb>
        <param key="TITLE_ID">TEST-01234</param>
      </ps3discsfb>
    </file>
    <file enc="false" locked="false" rank="2" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/PARAM.SFO" orig_path="" memfile="true">
      <paramsfo>
        <param key="TITLE_ID">TEST01234</param>
        <param key="RESOLUTION">5</param>
        <param key="SOUND_FORMAT">1</param>
        <param key="VERSION">01.23</param>
        <param key="TITLE">Test Sample&#x0a;Test Sample</param>
        <param key="TITLE_01">English Test Sample</param>
        <param key="PARENTAL_LEVEL">1</param>
        <param key="APP_VER">01.00</param>
        <param key="ATTRIBUTE">1</param>
      </paramsfo>
    </file>
    <file enc="false" locked="false" rank="3" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/ICON0.PNG" orig_path="D:¥Contents¥ICON0.PNG" />
    <file enc="false" locked="false" rank="4" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/PS3LOGO.DAT" orig_path="" memfile="true">
      <ps3logodat/>
    </file>
    <file enc="true" locked="false" rank="112" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/LICDIR/LIC.DAT" orig_path="" memfile="true">
      <licdat/>
    </file>
    <file enc="true" locked="false" rank="128" lsn="0"
targ_path="PS3_GAME/USRDIR/EBOOT.BIN" orig_path="D:¥Contents¥EBOOT.BIN" />
    <file enc="false" locked="false" rank="255" lsn="0"
targ_path="PS3_UPDATE/PS3UPDAT.PUP" orig_path="" fixed_fsize="268435456"
memfile="true"/>
  </files>
  <dirs>
    <dir targ_name="PS3_GAME">
      <dir targ_name="LICDIR" />
      <dir targ_name="USRDIR" />
    </dir>
    <dir targ_name="PS3_UPDATE" />
  </dirs>
</psproject>

```

付録C: パラメータ記述ファイル(*.sfx)仕様

この章ではコマンドライン版 Generator でシステムファイルを作成する際に使用されるパラメータ記述ファイル(*.sfx)の仕様を説明します。

ファイル全体

パラメータ記述ファイルは XML フォーマットで記されます。

文字コードの指定に制限はありませんが、UTF-8 の使用を推奨します。

パラメータ記述ファイルの要素

<paramsfo>要素

最上位の要素は<paramsfo>でなくてはなりません。<paramsfo>要素は<param>要素を複数含まなくてはなりません。<param>要素は key 属性と内容を持たなければなりません。システムファイルのカテゴリによって、必須および任意の<param>要素は異なり、以下の表に示すとおりです。それぞれの要素は Generator のゲーム設定ダイアログの General Parameter タブや System File Utility の Category/Patch タブにおける入力項目に対応します。

ディスク起動ゲームの場合

key 属性の値	必須/任意	<param>要素の内容
"APP_VER"	必須	"XX. XX"形式(X は数字)
"ATTRIBUTE"	任意	0 以上の整数値 (*2)
"CATEGORY"	必須	"DG"
"CONTENT_ID"	—	ゲーム購入機能で用いられるコンテンツ ID ゲーム購入機能に対応している場合は必須、それ以外の場合は存在してはならない
"PARENTAL_LEVEL"	必須	"0"から"11"までの整数値
"PARENTAL_LEVEL_x" (x は J, A, E, H, K, C のいずれか)	任意	"0"から"11"までの整数値または"4294967295"
"RESOLUTION"	必須	0 以上の整数値 (*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"SOUND_FORMAT"	必須	0 以上の整数値 (*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"TITLE"	必須	UTF-8 に換算して 127 バイトまでの文字列 (*4)
"TITLE_XX" (XX は二桁の整数)	任意	UTF-8 に換算して 127 バイトまでの文字列 (*4)
"TITLE_ID"	必須	"XXXXYYYYY"形式(X は英大文字、Y は数字)の品番 (*1)
"VERSION"	必須	"XX. XX"形式(X は数字)
"NP_COMMUNICATION_ID"	任意	"XXXXYYYYY_ZZ"形式(X は英大文字、Y・Z は数字)

(*1) (*2) (*3) (*4)については後述の注意を参照してください。

ディスク起動ゲームのパッチの場合

key 属性の値	必須/任意	<param>要素の内容
"APP_VER"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"ATTRIBUTE"	—	0以上の整数値(*2) パッチの設定が Overwrite あるいは Overwrite XMB™ (in game)、Overwrite PlayStation®Move の場合は必須、そうでない場合は存在してはならない
"CATEGORY"	必須	"GD"
"PARENTAL_LEVEL"	必須	"0"から"11"までの整数値
"PARENTAL_LEVEL_x" (xはJ, A, E, H, K, Cのいずれか)	任意	"0"から"11"までの整数値または"4294967295"
"RESOLUTION"	—	0以上の整数値(*2)、または/で区切ったキーワード(*3) パッチの設定が Overwrite の場合は必須、そうでない場合は存在してはならない
"SOUND_FORMAT"	—	0以上の整数値(*2)、または/で区切ったキーワード(*3) パッチの設定が Overwrite の場合は必須、そうでない場合は存在してはならない
"TARGET_APP_VER"	—	"XX.XX"形式(Xは数字) 差分パッチの場合は必須、そうでない場合は存在してはならない
"TITLE"	必須	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_XX" (XXは二桁の整数)	任意	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_ID"	必須	"XXXXYYYYY"形式(Xは英大文字、Yは数字)の品番(*1)
"VERSION"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)

(*1) (*2) (*3) (*4)については後述の注意を参照してください。

HDD 起動ゲームの場合

key 属性の値	必須/任意	<param>要素の内容
"APP_VER"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"ATTRIBUTE"	任意	0以上の整数値(*2)
"CATEGORY"	必須	"HG"
"CONTENT_ID"	—	ゲーム購入機能で用いられるコンテンツ ID ゲーム購入機能に対応している場合は必須、それ以外の場合は存在してはならない
"PARENTAL_LEVEL"	必須	"0"から"11"までの整数値
"PARENTAL_LEVEL_x" (x はJ, A, E, H, K, Cのいずれ れか)	任意	"0"から"11"までの整数値または"4294967295"
"RESOLUTION"	必須	0以上の整数値(*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"SOUND_FORMAT"	必須	0以上の整数値(*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"TITLE"	必須	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_XX" (XXは二桁の整数)	任意	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_ID"	必須	"XXXXYYYYY"形式(Xは英大文字、Yは数字)の品番(*1)
"VERSION"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"NP_COMMUNICATION_ID"	任意	"XXXXYYYYY_ZZ"形式(Xは英大文字、Y・Zは数字)

(*1) (*2) (*3) (*4)については後述の注意を参照してください。

HDD 起動ゲームのパッチの場合

key 属性の値	必須/任意	<param>要素の内容
"APP_VER"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"ATTRIBUTE"	任意	0以上の整数値(*2)
"CATEGORY"	必須	"HG"
"CONTENT_ID"	—	ゲーム購入機能で用いられるコンテンツ ID ゲーム購入機能に対応している場合は必須、それ以外の場合は存在してはならない
"PARENTAL_LEVEL"	必須	"0"から"11"までの整数値
"PARENTAL_LEVEL_x" (xはJ, A, E, H, K, Cのいずれか)	任意	"0"から"11"までの整数値または"4294967295"
"RESOLUTION"	必須	0以上の整数値(*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"SOUND_FORMAT"	必須	0以上の整数値(*2)、または/で区切ったキーワード(*3)
"TARGET_APP_VER"	—	"XX.XX"形式(Xは数字) 差分パッチの場合は必須、そうでない場合は存在してはならない
"TITLE"	必須	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_XX" (XXは二桁の整数)	任意	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_ID"	必須	"XXXXYYYYY"形式(Xは英大文字、Yは数字)の品番(*1)
"VERSION"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)
"NP_COMMUNICATION_ID"	任意	"XXXXYYYYY_ZZ"形式(Xは英大文字、Y・Zは数字)

(*1) (*2) (*3) (*4)については後述の注意を参照してください。

パッチではないゲームデータの場合

key 属性の値	必須/任意	<param>要素の内容
"CATEGORY"	必須	"GD"
"PARENTAL_LEVEL"	必須	"0"から"11"までの整数値
"PARENTAL_LEVEL_x" (xはJ, A, E, H, K, Cのいずれか)	任意	"0"から"11"までの整数値または"4294967295"
"TITLE"	必須	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_XX" (XXは二桁の整数)	任意	UTF-8に換算して127バイトまでの文字列(*4)
"TITLE_ID"	必須	"XXXXYYYYY"形式(Xは英大文字、Yは数字)の品番(*1)
"VERSION"	必須	"XX.XX"形式(Xは数字)

(*1) (*4)については後述の注意を参照してください。

また、パッチではないゲームデータの場合は、<paramsfo>要素が add_hidden 属性を持ちその値は"false"である必要があります。

注意

(*1) ハイフンが入らない点にご注意ください。

(*2) RESOLUTION、SOUND_FORMAT および ATTRIBUTE に設定できる整数値は Generator のゲーム設定ダイアログの General Parameter タブで適切なチェックボックスをオンにした際に下部に表示される値です。

(*3) RESOLUTION および SOUND_FORMAT は、<param>要素に特別な fmt 属性(int32-enum)を設定することにより、以下のキーワードを用いて記述することができます。

RESOLUTION: "1080", "720", "576", "576(16:9)", "480", "480(16:9)"

SOUND_FORMAT: "7.1LPCM", "5.1LPCM", "2LPCM", "5.1Dolby", "5.1DTS"

(*4) "<", ">", "&" の各文字は XML では特別な意味を持つので、これらの文字を文字列に含めたい場合は代わりにそれぞれ "<", ">", "&" を記述してください。また、改行文字を文字列に含めたい場合は "
" を記述してください。

パラメータ記述ファイルの例

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
<paramsfo>
  <param key="CATEGORY">DG</param>
  <param key="TITLE_ID">TEST12345</param>
  <param key="TITLE">The warrior of Dai-Sougen&#x0a;Chapter 5: To the
Sea</param>
  <param key="TITLE_00">大草原の戦士&#x0a;第五章 ～海へ～</param>
  <param key="PARENTAL_LEVEL">3</param>
  <param key="RESOLUTION" fmt="int32-enum">1080/480</param>
  <param key="SOUND_FORMAT" fmt="int32-enum">2LPCM</param>
  <param key="VERSION">01.00</param>
  <param key="APP_VER">01.00</param>
</paramsfo>
```

付録D: トロフィー記述ファイル(*.trx)仕様

この章では Trophy Pack File Utility およびコマンドライン版 Generator で使用されるトロフィー記述ファイル(*.trx)の仕様を説明します。

ファイル全体

トロフィー記述ファイルは XML フォーマットで記されます。

文字コードは UTF-8 でなくてはなりません。

トロフィー記述ファイルは以下の情報を格納します。

- コンフィグ情報
- 言語情報
- アイコンファイルへの参照

コンフィグ情報および言語情報は、トロフィー記述ファイルに直接格納することもできますし、別のファイル（コンフィグ情報ファイルおよび言語情報ファイル）に格納してそれを参照させることもできます。

トロフィー記述ファイルの要素

<trophytrp>要素

最上位の要素は<trophytrp>でなくてはなりません。

<trophytrp>要素は<file>要素をひとつ以上含まなくてはなりません。

<file>要素

<file>要素は name 属性と path 属性を持たなくてはなりません。

それぞれの<file>要素は name 属性の値によってコンフィグ情報、言語情報あるいはアイコンのいずれかに対応します。

<file>要素がコンフィグ情報あるいは言語情報に対応する場合は、path 属性の値は空("")であることが許されます。

<file>要素の path 属性が空である場合、<file>要素は<trophyconf>要素をひとつだけ含まなくてはなりません。

<file>要素の path 属性が空でない場合、<file>要素は内容を持つてはいけません。

name 属性

name 属性は以下のいずれかの値をとります。

name 属性の値	意味
"TROPCONF.SFM" (*1)	コンフィグ情報
"TROP.SFM"	デフォルト言語の言語情報
"TROP_xx.SFM" (xx は言語を表す 2 桁の整数)	他の言語情報
"ICON0.PNG"	トロフィーセット静止画アイコン(デフォルト言語)
"ICON0_xx.PNG" (xx は言語を表す 2 桁の整数)	トロフィーセット静止画アイコン(他の言語)
"GRxxx.PNG" (xxx はグループ ID を表す 3 桁の整数)	トロフィーグループ静止画アイコン(デフォルト言語)
"GRxxx_yy.PNG" (xxx はグループ ID を表す 3 桁の整数、yy は言語を表す 2 桁の整数)	トロフィーグループ静止画アイコン(他の言語)
"TROPxxx.PNG" (xxx はトロフィーIDを表す 3 桁の整数)	トロフィー静止画アイコン

(*1) name 属性の値が.SFN ではなく.SFM であることに注意してください。

path 属性

<file>要素に対応するコンフィグ情報ファイル、言語情報ファイルあるいはアイコンファイルのパスを表します。

コンフィグ情報あるいは言語情報を<trophyconf>要素としてトロフィー記述ファイルに直接格納する場合は、path 属性を空("")にしてください。

<trophyconf>要素

<file>要素内の<trophyconf>要素は、後述のコンフィグ情報ファイルまたは言語情報ファイルの<trophyconf>要素と等価です。

コンフィグ情報ファイル(*.sfm)仕様

コンフィグ情報ファイルはXML フォーマットで記されます。

コンフィグ情報ファイルは、Trophy Pack File Utility の[File]メニューの[Import Config (Non-Language Information) ...]や[Export Config (Non-Language Information) ...]でも使用されます。

<trophyconf>要素

コンフィグ情報ファイルの最上位の要素は<trophyconf>でなくてはなりません。

<trophyconf>要素は以下の属性をを持たなくてはなりません。

- version 属性(値は"1.1")
- platform 属性 (値は"ps3", "psp2"あるいは"ps3, psp2")

また、<trophyconf>要素はpolicy 属性を持つことができます(値は"large", "small"あるいは"freemium")。policy 属性が設定されていない場合、policy 属性はトロフィーのグレード等から自動的に"large"あるいは"small"に判別されます。

<trophyconf>要素は以下の要素を持たなくてはなりません。

- <npcommid>要素
- <trophyset-version>要素
- トロフィーグループの数-1 だけの<group>要素
- トロフィーの数だけの<trophy>要素

Note

グループ ID が 000 である<group>要素は設定できませんので<group>要素の数はトロフィーグループの数-1 となります。

<npcommid>要素

NP コミュニケーション ID を表します。

<trophyset-version>要素

トロフィーセットバージョンを表します。

<group>要素

<group>要素は以下の属性を持たなくてはなりません。

- id 属性

Note

グループ ID が 000 である<group>要素は設定できません。

id 属性

グループ ID を表します。値は 3 桁の整数でなくてはなりません。

<trophy>要素

<trophy>要素は以下の属性を持たなくてはなりません。

- id 属性
- hidden 属性
- ttype 属性
- pid 属性

また、version="1.1"以降の場合は<trophy>要素は以下の属性を持つことができます。

- gid 属性

id 属性

トロフィーIDを表します。値は 3 桁の整数でなくてはなりません。

hidden 属性

トロフィーの隠し属性を表します。値はオンであれば"yes"、オフであれば"no"と記します。

ttype 属性

トロフィーのグレードを表します。プラチナであれば"P"、ゴールドであれば"G"、シルバーであれば"S"、ブロンズであれば"B"と記します。

pid 属性

トロフィーのプラチナリンク属性を表します。Linked であれば"000"、Unlinked であれば"-1"と記します。

gid 属性

トロフィーの属するグループのグループ ID を表します。値は 3 桁の整数あるいは"-1"でなくてはなりません。gid 属性を指定しない場合、または gid 属性に"-1"と指定した場合は、トロフィーはベースゲームグループに含まれることを表します。

言語情報ファイル(*.sfm)仕様

言語情報ファイルは XML フォーマットで記されます。

言語情報ファイルは、Trophy Pack File Utility の[File]メニューの[Import Language Information ...]や[Export Language Information ...]でも使用されます。

<trophyconf>要素

言語情報ファイルの最上位の要素は<trophyconf>でなくてはなりません。

<trophyconf>要素は以下の属性をを持たなくてはなりません。

- version 属性 (値は"1.1")
- platform 属性 (値は"ps3", "ps2"あるいは"ps3, ps2")

また、<trophyconf>要素はpolicy 属性を持つことができます (値は"large", "small"あるいは"freemium")。policy 属性が設定されていない場合、policy 属性はトロフィーのグレード等から自動的に"large"あるいは"small"に判別されます。

<trophyconf>要素は以下の要素を持たなくてはなりません。

- <title-name>要素
- <title-detail>要素
- トロフィーグループの数-1 だけの<group>要素
- トロフィーの数だけの<trophy>要素

Note

グループ ID が 000 である<group>要素は設定できませんので<group>要素の数はトロフィーグループの数-1 となります。

注意

"<" ">" "&" の各文字は XML では特別な意味をもつので、これらの文字を文字列に含めたい場合は代わりに "<" ">" "&" を記してください。また、改行文字を文字列に含めたい場合は "
" を記してください。

<title-name>要素

トロフィーセットのタイトル名を表します。

<title-detail>要素

トロフィーセットの詳細情報を表します。

<group>要素

<group>要素は以下の属性を持たなくてはなりません。

- id 属性

また、以下の要素を持たなくてはなりません。

- <name>要素
- <detail>要素

Note

グループ ID が 000 である<group>要素は設定できません。

id 属性

グループ ID を表します。値は 3 桁の整数でなくてはなりません。

<name>要素

トロフィーグループのトロフィーグループ名を表します。

<detail>要素

トロフィーグループのトロフィーグループ詳細情報を表します。

<trophy>要素

<trophy>要素は以下の属性を持たなくてはなりません。

- id 属性

また、以下の要素を持たなくてはなりません。

- <name>要素
- <detail>要素

id 属性

トロフィーIDを表します。値は 3 桁の整数でなくてはなりません。

<name>要素

トロフィーのトロフィー名を表します。

<detail>要素

トロフィーのトロフィー詳細情報を表します。

トロフィー記述ファイルの例

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<trophytrp>
  <file name="TROPCONF.SFM" path="">
    <trophyconf version="1.1" platform="ps3" policy="large">
      <npcommid>SMPL01234_00</npcommid>
      <trophyset-version>01.00</trophyset-version>
      <group id="001"/>
        <trophy id="000" hidden="no" ttype="P" pid="-1"/>
        <trophy id="001" hidden="yes" ttype="B" pid="000"/>
        <trophy id="002" hidden="yes" ttype="B" pid="000"/>
        <trophy id="003" hidden="yes" ttype="B" pid="000"/>
        <trophy id="004" hidden="yes" ttype="B" pid="000"/>
        <trophy id="005" hidden="no" ttype="B" pid="-1" gid="001"/>
        <trophy id="006" hidden="no" ttype="B" pid="-1" gid="001"/>
      </trophyconf>
    </file>
    <file name="TROP.SFM" path="">
      <trophyconf version="1.1" platform="ps3" policy="large">
        <title-name>The warrior of Dai-sougen</title-name>
        <title-detail>Trophy set for Dai-sougen</title-detail>
        <group id="001">
          <name>Expansion of Dai-sougen</name>
          <detail>New adventure of the Deep Forest</detail>
        </group>
        <trophy id="000">
          <name>Dai-sougen Platinum Trophy</name>
          <detail>Collected all other Dai-sougen trophies</detail>
        </trophy>
        <trophy id="001">
          <name>Slime Killer</name>
          <detail>The player has killed 5 slimes</detail>
        </trophy>
        <trophy id="002">
          <name>Skeleton Destroyer</name>
          <detail>The player has killed 5 skeletons</detail>
        </trophy>
        <trophy id="003">
          <name>Ice Wizard</name>
          <detail>The player has learned 5 ice spells</detail>
        </trophy>
        <trophy id="004">
          <name>Fire Wizard</name>
          <detail>The player has learned 5 fire spells</detail>
        </trophy>
        <trophy id="005">
          <name>Forest Warrior</name>
          <detail>The player has killed 5 forest monsters</detail>
        </trophy>
        <trophy id="006">
          <name>Forest King</name>
          <detail>The player has killed 100 forest monsters</detail>
        </trophy>
      </trophyconf>
    </file>
    <file name="TROP_02.SFM" path="">
      <trophyconf version="1.1" platform="ps3" policy="large">
        <title-name>Le guerrier de Dai-sougen</title-name>
        <title-detail>Serie de Trophees pour Dai-sougen</title-detail>
```

```
<group id="001">
  <name> (snip) </name>
  <detail> (snip) </detail>
</group>
<trophy id="000">

  (snip)

</trophy>
</trophyconf>
</file>
<file name="ICON0.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥ICON0.PNG" />
<file name="ICON0_02.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥ICON0_02.PNG" />
<file name="GR001.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥GR001.PNG" />
<file name="GR001_02.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥GR001_02.PNG" />
<file name="TROP000.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP000.PNG" />
<file name="TROP001.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP001.PNG" />
<file name="TROP002.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP002.PNG" />
<file name="TROP003.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP003.PNG" />
<file name="TROP004.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP004.PNG" />
<file name="TROP005.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP005.PNG" />
<file name="TROP006.PNG" path="D:¥dev¥image¥trop¥trx¥TROP006.PNG" />
</trophytrp>
```

付録E: エラーおよび警告メッセージの一覧

この章では、Generator Tools を使用する際に表示されるエラー/警告メッセージとその意味および対処方法について、Generator の用途によって区分して説明します。他の各ツールが表示するメッセージについては、それぞれ次に示す箇所を参照してください。

System File Utility のメッセージ

システムファイルを保存するときに表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節の「システムファイル(*.sfo)」を参照してください。

Trophy Pack File Utility のメッセージ

トロフィーパックファイルを保存・検証するときに表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節の「トロフィーパックファイル」を参照してください。

Checker のメッセージ

IsoイメージファイルやBlu-ray Discを検証したときに表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節を参照してください。

コマンドライン版 Generator のメッセージ

buildコマンドで表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイルの作成」節を参照してください。

burnコマンドで表示されるメッセージに関しては、「IsoイメージファイルのBlu-ray Discへの書き込み」節を参照してください。

verifyコマンド・veri_fileコマンド・veri_dirコマンドで表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節を参照してください。

make_sfoコマンドで表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節の「システムファイル(*.sfo)」を参照してください。

make_trpコマンドで表示されるメッセージに関しては、「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節の「トロフィーパックファイル」を参照してください。

先頭に(filename)のある行について

多くのメッセージは先頭にファイル名が記されますが、ファイルに埋め込まれているファイルなどに関して報告される場合は以下のような表示になることがあります。

sample.self: PPU file.	通常のファイル
sample.self(embedded#01): SPU file.	ファイルに埋め込まれているファイル
sample.mself:inner.self: PPU file.	MSELF や TRP などの入れ子構造を持つ場合の入れ子になっているファイル
sample.mself:inner.self(embedded#01): SPU file.	入れ子ファイルに埋め込まれているファイル

Isoイメージファイルの作成

Build前検証結果ダイアログで表示されるメッセージに関しては、以下に加えて「Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証」節も参照してください。

The number of sectors is larger than maximum.

使用セクタ数が最大値を超えています。Volume タブの[Disc Type]を変更して容量のより大きいディスク種類を選択しなすか、ファイルのサイズもしくは数を減らす必要があります。

The number of sectors is smaller than minimum(600000).

使用セクタ数が小さい場合に表示されます。このメッセージは古いため、無視してかまいません。

Disc Type is Dual Layer, but the number of sectors in Layer1 is zero.

[Disc Type]で Dual Layer が選択されていますが、Layer 1 の内容が空です。[Disc Type]で Single Layer を選択してください。

Producer Name field is blank.

Copyright Holder field is blank.

[Producer Name]あるいは[Copyright Holder]が入力されていません。

Process finished with error. err_no=FFFFFFEDB

プロジェクトに含まれるファイルの読み込みに失敗しました。ファイルをプロジェクトに追加した後に元のファイルを移動したりサイズを変更したりしていないか確認してください。

Note

ファイルのサイズはプロジェクトを開いたときとプロジェクトに追加されたときに評価されます。プロジェクトにファイルを追加した後にファイルのサイズを変更した場合は、プロジェクトをいったん保存して再度読み込んでください。

Process finished with error. err_no=FFFFFFED1

Iso イメージファイルの書き込みに失敗しました。書き込み先の空き容量などを確認してください。

IsoイメージファイルのBlu-ray Discへの書き込み

(ドライブが認識されない)

(メディアが認識されない)

Error: Selected drive is not available.

Error: Disc is not loaded.

ドライブまたはメディアが認識されないときは以下の点を確認してください。

- Blu-ray Disc ドライブのファームウェアが最新である
- 他社製のライティングソフトウェア(パケットライティングソフトを含む)を起動していない
- 他のアプリケーション(Explorer を含む)で Blu-ray Disc ドライブにアクセスしていない
- 他のアプリケーションで高い負荷のかかる処理をしていない (推奨)
- メディア再生ソフトウェア(Windows Media Player 等)を起動していない
- メディアの自動再生をオフにしている (推奨)
- Blu-ray Disc ドライブまたはその他の周辺機器に USB-ATA 変換ケーブル等を使用していない (推奨)

- Blu-ray Disc ドライブを横置きにしている (推奨)
- ディスクにラベルを貼っていない
- ディスクに指紋や傷、ゴミが付いていない

Error: Selected Image File is invalid.

選択されたファイルが正しい Iso イメージファイルではありません。

Error: Disc must be either Blank or Erasable.

メディアが書き込み可能ではありません。別のメディアを使用してください。

Error: Disc must be single layer.

Error: Disc must be dual layer.

Error: Disc must be BD-R/RE.

Iso イメージファイルの内容とメディアの種類が一致していません。適切なメディアを使用してください。

Read error in LSN %d(%08X).

Iso イメージファイルの読み込みに失敗しました。Iso イメージファイルが正しく作成されているかどうか検証してください。

Write command failed LSN xxxx(yyyy). SK/ASC/ASCQ=zzzzzzzz

メディアへの書き込みコマンドが失敗しました。「ドライブが認識されない」を参照してください。

EmuイメージのBDエミュレータHDDへの書き込み

(リストに HDD がひとつも表示されない)

ソフトウェアを管理者権限で実行してください。

(¥¥. ¥PhysicalDrive0 がフォーマットできない)

誤って OS を消去しないための仕様です。

Isoイメージファイル・Blu-ray Discの検証

全般

(filename): Seek error(xxxx).

(filename): Read error(xxxx).

(filename): Header search error.

プログラムファイルがシークできないか、もしくは読み込めません。ファイルの一部が切断されていないか確認してください。

(filename): Not found.

(filename): Not found in xxx.

必要なファイルが存在しません。

(filename): Invalid filename.

(filename): Invalid dirname.

(filename): Must not exist.

許可されていない名前のファイル・ディレクトリが存在します。

(filename1): (filename2) must exist.

filename1 が必要とするファイル filename2 が存在しません。

システムファイル(*.sfo)

TITLE_ID = %s.

PARENTAL_LEVEL = %s.

ATTRIBUTE = %x.

RESOLUTION = %s.

SOUND_FORMAT = %s.

VERSION = %s.

PS3_SYSTEM_VER = %s.

APP_VER = %s.

TARGET_APP_VER = %s.

GAMEDATA_ID = %s.

システムファイルに該当するパラメータが表示されます。エラーではありません。パラメータが不正な場合は表示されないことがあります。

PARAM.SFO: Param (param): Not found.

システムファイルに必要なパラメータがありません。

PARAM.SFO: Param (param): Blank string.

システムファイルのパラメータに空の文字列が設定されています。

PARAM.SFO: Param (param): Must not contain BOM.

システムファイルのパラメータに BOM(Byte Order Mark)が含まれています。

PARAM.SFO: Param (param): Must not contain control characters.

システムファイルのパラメータに許可されていない制御文字が含まれています。

PARAM.SFO: Param (param): Too many lines(%d).

システムファイルのパラメータに規定より多くの改行コードが含まれています。

PARAM.SFO: Param (param): Invalid UTF8 format.

システムファイルのパラメータに UTF-8 としては不正な文字が設定されています。

PARAM.SFO: Param (param): Invalid format.
PARAM.SFO: Param (param): Invalid format(%s).
PARAM.SFO: Param (param): Invalid value.
PARAM.SFO: Param (param): Invalid value(%X).
PARAM.SFO: Param RESOLUTION: HD unsupported.
PARAM.SFO: Param RESOLUTION: SD unsupported.
PARAM.SFO: Param SOUND_FORMAT: 2LPCM unsupported.
PARAM.SFO: Param RESOLUTION: 480 required if 480(16:9) is supported.
PARAM.SFO: Param RESOLUTION: 576 required if 576(16:9) is supported.
App_Ver < 01.00.
Target_App_Ver < 01.00.
Target_App_Ver >= App_Ver.

システムファイルのパラメータに設定された文字列の書式が不正、もしくは設定された値が不正です。

PARAM.SFO: Invalid param (param).

システムファイルに許可されていないパラメータが含まれています。

PARAM.SFO: PS3_SYSTEM_VER < SDK Version.

EBOOT.BIN の Runtime Library Release バージョンよりも、PARAM.SFO の PS3_SYSTEM_VER のほうが小さく設定されています。

PARAM.SFO: PS3_SYSTEM_VER < Required SDK Version.

EBOOT.BIN もしくはその他の SELF ファイルが必要とする Runtime Library Release バージョンよりも、PARAM.SFO の PS3_SYSTEM_VER のほうが小さく設定されています。

コンテンツ情報ファイルなど

(filename) > 3MB.

(filename) + (filename) > 3MB.

ファイルサイズが規定より大きすぎます。

(filename): Invalid System file.

(filename): Invalid History file.

(filename): Invalid Logo.

(filename): Invalid PNG format.

(filename): Invalid ATRAC3plus format.

(filename): Invalid PAMF format.

(filename): Invalid P3T format.

ファイルの書式が不正、もしくは読み込めません。

(filename): Invalid filesize(%d).

ファイルサイズが規定を満たしていません。

(filename): Must not contain control characters.

ファイルに許可されていない制御文字が含まれています。

(filename): Must not contain BOM.

ファイルに BOM(Byte Order Mark)が含まれています。

(filename): Too many bytes per history(%d).

(filename): Too many lines(%d).

(filename): Too many bytes per line(%d).

更新履歴または更新履歴差分ファイルのサイズ・行数・1行あたりのバイト数が規定を満たしていません。

(filename): Invalid Resolution(%dx%d).

(filename): Invalid Depth(%dbit).

(filename): Interlaced.

(filename): Invalid SampleFreq(%d).

(filename): Invalid format (ATRAC3).

(filename): Invalid N_ch(%d).

(filename): Invalid VideoType(Not MPEG4 AVC).

(filename): Invalid Profile/Level.

(filename): Not CAVLC.

(filename): Invalid FrameRate(%d.%dfps).

(filename): Invalid ImageSize(%dx%d).

(filename): Invalid AudioType(Not ATRAC3plus).

コンテンツ情報ファイルのフォーマットが規定を満たしていません。

トロフィーパックファイル

(filename): Invalid TRP format.

(filename): Files ordered invalidly in TRP.

(filename):(filename2): Access error.

(filename):(filename2): Invalid SFM format.

(filename):(filename2): Invalid attribute in TRP entry(%08x).

(filename):(filename2): Signature bit conflict in TRP entry.

(filename):(filename2): Conf mismatch.

(filename):(filename2): Invalid SFM format (Conf file must not contain text info).

(filename):(filename2): Invalid SFM format (Language file must contain text info).

(filename):(filename2): Invalid SFM version(%s).

トロフィーパックファイルの形式が不正、もしくは読み込めません。

(filename):(filename2): Invalid filename in TRP.

許可されていない名前のファイル(filename2)がトロフィーパックファイルの中に存在します。

(filename): SFM file (filename2) not found.

(filename): Trophy #%03d Icon file (filename2) not found.

(filename): Trophy Set Icon file (filename2) not found.

アイコンなどの必須ファイル(filename2)がトロフィーパックファイルの中に存在しません。

(filename):TROPCONF.SFM: Not signed.

署名されていないトロフィーパックファイルです。保存時のみワーニング表示、それ以外はエラーとなります。署名されていないトロフィーパックファイルを使って動作確認を行う方法に関しては、「トロフィーシステム 概要」ドキュメントを参照してください。

(filename): No Trophies contained.

トロフィーがひとつも含まれていません。

(filename):(filename2): Invalid num_trop(%d).

トロフィーの数が多すぎます。

(filename):(filename2): Invalid NP Comm ID(%s).

NP コミュニケーション ID が不正です。

(filename):(filename2): Invalid Trophy Set Version(%s).

トロフィーセットバージョンが不正です。

(filename):(filename2): Platinum Trophy must be the first (Trophy #03d).

(filename):(filename2): Platinum Trophy must not have Platinum link (Trophy #03d).

(filename):(filename2): Total linked points: %d < %d (minimum of large-scope game).

(filename):(filename2): Total linked points: %d > %d (maximum of large-scope game).

(filename):(filename2): Trophy #03d must have Platinum link (base game).

(filename):(filename2): Trophy #03d must not have Platinum link (expansion pack).

(filename):(filename2): One or more Gold trophies must have Platinum link.

(filename):(filename2): Total points: %d < %d (minimum of small-scope game).

(filename):(filename2): Trophy #03d must not have Platinum link (small-scope game).

(filename):(filename2): Grade of trophy #000 cannot be Platinum because no trophies have link.

(filename):(filename2): Grade of trophy #000 must be Platinum because other trophies have link.

トロフィーのグレードやポイントの総和が規定を満たしていません。「トロフィーシステム 概要」ドキュメントを参照してください。

(filename): NP Comm ID = %s.

(filename): Trophy Set Version = %s.

(filename): Number of Trophies = %d.

トロフィーパックファイルの NP コミュニケーション ID などを表示します。エラーではありません。

(filename):(filename2): Invalid UTF-8 text. (info_string)

文字列に不正な UTF-8 テキストが含まれています。

(info_string)には" Trophy Set Title, Default Language"や" Trophy #001 Details, Japanese"などといったように、問題のフィールドと言語を表す文字列が入ります。

(filename):(filename2): Must not contain control characters(%02x). (info_string)

文字列に許可されていない制御文字が含まれています。

(filename):(filename2): Must not contain BOM. (info_string)

文字列に BOM(Byte Order Mark)が含まれています。

(filename):(filename2): Invalid XML text(%s). (info_string)

文字列に不正な XML テキストが含まれています。

(filename):(filename2): Too many lines(%d). (info_string)

文字列の行数が多すぎます。

(filename):(filename2): Too many bytes(%d). (info_string)

文字列が長すぎます。

(filename):(filename2): Blank string. (info_string)

空の文字列が設定されています。

プログラムファイル

(filename): Invalid SELF format.

(filename): Invalid PAID for SELF.

(filename): Invalid ELF format.

プログラムファイルの形式が不正、もしくは読み込めません。

(filename): Invalid SDK version (xx.xxxx).

(filename): Invalid Required SDK version (xx.xxxx).

プログラムファイルが作成された Runtime Library Release バージョンの値が不正です。

(filename): SDK version = xx.xxxx.

プログラムファイルが作成された Runtime Library Release バージョンが表示されます。エラーではありません。

(filename): Required SDK version = xx.xxxx.

特別なライブラリをリンクした場合などに、プログラムファイルが動作するのに必要な Runtime Library Release バージョンが表示されます。エラーではありません。通常の場合、必要な Runtime Library Release バージョンは作成された Runtime Library Release バージョンと一致するため、このメッセージは省略されます。

(filename): Invalid ELF type(%s).

プログラムファイルの種類が不正です(たとえば PPU プログラムでなくてはならないファイルが実際には SPU プログラムであった場合など)。

(filename): Symbol found (%s).

プログラムファイルにシンボルが含まれています。

Note

Runtime Library Release 1.6.0 以前で作成されたタイトルでは ERROR ではなく WARNING となります。

(filename): Debug library found (%s).

プログラムファイルにデバッグ用のライブラリがリンクされています。

(filename): Unallowed library linked (%s, xx.xxxx).

プログラムファイルに使用を許可されていないバージョンのライブラリがリンクされています。

(filename): Section sceversion missing.

プログラムファイルに sceversion セクションが存在しません。

Note

SPU や PRX プログラムの場合は、sceversion セクションは存在しなくてもエラー扱いにしません。

(filename): Version conflict error (%s, xx.xxxx).

プログラムファイルにリンクされているライブラリのバージョンが許されない組み合わせです。

(filename): Version conflict warning (%s, xx.xxxx).

プログラムファイルにリンクされているライブラリのバージョンが異なっています。許される組み合わせですが、意図した相違かどうかを確認してください。

(filename): SELF file (Not allowed).

(filename): MSELF file (Not allowed).

ゲームデータディレクトリへの保存が許可されていないプログラムファイルが含まれています。

(filename): (binary type) file.

(filename): (binary type) file, SDK version = xx.xxxx.

(filename): (binary type) file, SDK version = unknown.

プログラムファイル、およびそのファイルの作成に使用された Runtime Library Release バージョンが表示されます。エラーではありません。また、Runtime Library Release バージョンは表示されないこともあります。(binary type)には"Signed PPU SELF"、"PPU SPRX"、"PPU OVERLAY SELF"などが入ります。

(filename): (binary type) file, invalid file type.

(filename): (binary type) file, invalid file type in SELF.

(filename): (binary type) file, invalid file type in MSELF.

許可されていないフォーマットのプログラムファイルです。エラーではなくワーニング表示の場合もあります。

(filename): SDK version must be xx.xxxx.

(filename): SDK version should be xx.xxxx.

SDK バージョンの値が不正です。エラーではなくワーニング表示の場合もあります。

(filename): SYS_PROC_PARAM missing.

(filename): SYS_OVERLAY_PARAM missing.

(filename): Compressed Segment found.

プログラムファイルの構造が不正です。エラーではなくワーニング表示の場合もあります。

(filename): Embedded SELF found (ofs=%x).

(filename): Embedded ELF overlapped invalidly (ofs=%x, prev=%x).

(filename): Invalid Embedded ELF format (ofs=%x).

ファイル内に不正なプログラムファイルが埋め込まれています。

(filename): Invalid ELF header found, skipped (ofs=%x).

ファイル内に ELF ヘッダの断片が埋め込まれています。エラーではありません。

(filename): Invalid filename for MSELF.

ファイル名(拡張子)が正しくありません。

(filename): MSELF file, entries = %d.

MSELF ファイル、およびそのファイルに含まれるファイルの数を表示します。エラーではありません。

(filename): Only the first %d entries in MSELF is checked.

MSELF ファイル内に含まれるファイルの数が多すぎます。ワーニングです。

(filename): MSELF in MSELF.

MSELF ファイル内に MSELF が含まれています。

(filename): SDK version=xx.xxxx, which must be yy.yyyy.

(filename): SDK version=xx.xxxx, which should be yy.yyyy.

複数のプログラムファイルが、異なるバージョンの SDK を用いてビルドされています。原則としてひとつのタイトルに含まれるすべての PPU/SPU プログラムは同じバージョンの SDK を用いて作成されなくてはなりません。

このルールは PPU プログラムファイルに組み込まれている SPU プログラムにも適用されます。

Note

EB00T.BIN (PPU プログラム) の作成に使われた SDK のバージョンが基準として比較されます。

(filename): SDK version conflict(xx.xxxx/yy.yyyy).

複数のプログラムファイルに、異なるバージョンの SDK で提供されているランタイムライブラリがリンクされています。

ビルド環境に古い SDK のランタイムライブラリを混在しないようにしてください。

(filename): Invalid SDK version(yyyy).

プログラムファイル内の SDK バージョンの情報が不正です。

正規にリリースされた SDK を用いてプログラムファイルがビルドされていることをご確認ください。

(filename): SYS_PROCESS_PARAM missing.

プログラムファイルで SYS_PROCESS_PARAM マクロが宣言されていません。

SYS_PROCESS_PARAM マクロを用いてプライマリ PPU スレッドの優先度およびスタックサイズを設定してください。

(filename): Debug library linked(yyyy).

プログラムファイルにデバッグ用のライブラリがリンクされています。

デバッグ用のライブラリを使用しないようにしてください。

(filename): Symbol xxx found.

プログラムファイルにシンボル情報が含まれています。取り除いてください。

Note

一部のライブラリをリンクすることで、シンボル情報を含む SPU プログラムが内蔵されてしまうことがあります。

(filename): Section sceversion missing.

プログラムファイルからバージョン情報(sceversion セクション)が削除されています。
sceversion セクションをプログラムファイルから取り除かないでください。

Note

もともと sceversion セクションを含まない SPU/PRX プログラムに対してこのメッセージが表示されることがあります。

(filename): Invalid ELF(unencrypted).

(filename): Invalid SELF(unencrypted).

暗号化されていないプログラムファイルです。
ゲームディスクに入れるプログラムファイルは暗号化属性をオンに設定してはいけません。

(filename): Invalid file type(PPU ELF).

(filename): Invalid file type(PPU PRX).

(filename): Invalid file type(PPU OVERLAY ELF).

(filename): Invalid file type(SPU ELF).

SELF フォーマットではない PPU/SPU プログラムファイルです。
PPU/SPU プログラムファイルは SELF フォーマットになってはいけません。

(filename): Invalid file type(xxxx SELF).

許可されていない SELF フォーマットのファイルです。
PPU/SPU プログラム以外のファイルを SELF フォーマットにしてはいけません。

(filename) (embedded): Invalid file type(PPU xxx).

プログラムファイル内に組み込まれた PPU プログラムが見つかりました。
PPU プログラムは他のファイル内に組み込むことはできません。

(filename) (embedded): Invalid file type(xxx SELF).

(filename): Embedded SELF found(ofs=xxxxxxx).

プログラムファイル内に組み込まれた SELF フォーマットのファイルが見つかりました。
SELF フォーマットのファイルは他のファイル内に組み込むことはできません。

その他

(filename): Map file (Must not exist).

含まれてはいけないマップファイルが含まれています。

TimeStamp = 2008-01-01 01:23:45.

ルートディレクトリまたは PARAM.SFO を含むディレクトリのタイムスタンプが表示されます。エラーではありません。

[Image%d] The image has been synced %d times.

選択されたイメージはファイル同期機能が有効になっています。マスターディスクとして提出する前にディスクを再作成してください。