

OBSOLETE

PSYMAN

PUBLIC ALPHA

ユーザーガイド

0.1.0-alpha.4

## はじめに

PSPMANは、ソニーのPSPでFLACやMP3を楽しむための、ウォークマンの思想を取り入れた音楽プレーヤーです。メモリースティック内の対応ファイルを読み込み、オフラインのライブラリとして整理します。

### 必要な環境

- 64MBのメモリを搭載したPSP-2000、PSP-3000、メモリースティック マイクロ（M2）を使用するPSP Go、またはPSP Street（E1000）。PSP Goの本体メモリーとPSP-1000は非対応です。
- CFWなど、自作アプリを起動できる環境。
- ステレオ／16bit／44.1kHzのFLAC、または44.1kHzのMPEG-1 Layer III MP3。
- PSPMAN、音楽、カバーアート、ライブラリ情報を保存できる十分な空き容量。

### 音楽ファイル

PSPMANが元の音楽ファイルを変更、移動、削除することはありません。ネットワーク接続も不要です。

## 目次

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| はじめに .....                     | 2  |
| インストールと音楽の追加 .....             | 4  |
| ライブラリ .....                    | 5  |
| 再生とスタンバイ .....                 | 6  |
| 再生中画面 .....                    | 7  |
| キュー、お気に入り、曲情報 .....            | 8  |
| カセット表示 .....                   | 9  |
| PSPMANについて、診断、安全な終了 .....      | 10 |
| 対応ファイルと上限 .....                | 11 |
| トラブルシューティング：起動とライブラリ .....     | 12 |
| トラブルシューティング：カバー、再生、スタンバイ ..... | 13 |
| クレジット、サポート、法的情報 .....          | 14 |

## インストールと音楽の追加

1

### PSPMANを展開

ZIPを展開します。配布物に含まれるファイルを削除しないでください。

2

### PSPMANをコピー

PSPMANフォルダーをメモリースティックの /PSP/GAME/ にコピーします。

3

### 更新する場合

旧版のPSPMANフォルダーをバックアップし、Alpha 4のフォルダーに置き換えます。

4

### 音楽をコピー

対応するFLAC／MP3を /MUSIC/ または /PSP/MUSIC/ に入れます。サブフォルダーと日本語名に対応しています。

5

### 安全に取り外す

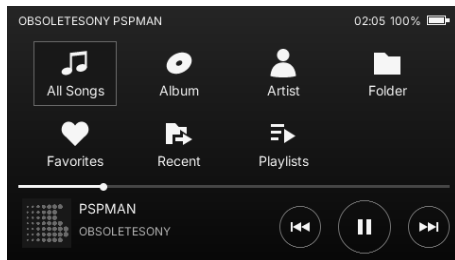
パソコン側で取り外し操作を行ってからUSB接続を終了します。

6

### PSPMANを起動

[ゲーム] → [メモリースティック] から起動し、初回スキャンが終わるまで待ちます。

## ライブラリ



- [All Songs] には、登録されたすべての対応曲が表示されます。
- [Album] と [Artist] では、保存されたメタデータで曲をまとめて表示します。
- [Folder] では、メモリースティック内のフォルダー構成で曲を探せます。
- [Favorites] には、再生中画面で星印を付けた曲が表示されます。
- [Recent] には最近再生した曲、[Playlists] にはM3U/M3U8プレイリストが表示されます。
- 画面下部のプレーヤーには、再生中の曲と基本操作が表示されます。

### 操作

方向キーで項目を選び、Xボタンで開く／再生します。○ボタンで前の画面に戻ります。

## 再生とスタンバイ

### 再生を始める

ライブラリで曲を選び、Xボタンを押します。選んだ一覧からキューを作成し、再生を始めます。

### 基本操作

- STARTまたは画面の再生／一時停止を選び、停止と再開を切り替えます。
- Lボタンで前の曲、Rボタンで次の曲へ移動します。再生開始から3秒を過ぎてLボタンを押すと、現在の曲の先頭に戻ります。
- Lボタンを長押しすると巻き戻し、Rボタンを長押しすると早送りします。
- シャッフルはキューの順序を変更し、リピートはキュー全体または現在の曲を繰り返します。

### スタンバイ

POWERスイッチを短く動かすとスタンバイになり、もう一度動かすと復帰します。長押しすると電源が切れるためご注意ください。Alpha 4では、再生／一時停止、再生位置、カバーアート、対応する日本語表示を維持します。

## 再生中画面



- ライブラリのホーム画面で□ボタンを押すと、再生中画面を開きます。
- カバーアート、曲名、アーティスト、アルバム、ファイル情報、時間、進行状況、再生操作を表示します。
- 方向キーで項目を選び、Xボタンで操作します。
- 上でライブラリ、左でキュー、右でお気に入り、下でAudioを開きます。
- 星印で、現在の曲をお気に入りへ追加／削除できます。
- △ボタンで曲情報、□ボタンでカセット表示を開きます。

## キュー、お気に入り、曲情報

### キュー

再生中画面で左を押すと、現在のキューを開きます。曲を選び、Xボタンで再生します。Alpha 4では、アルバム、アーティスト、フォルダー、プレイリストのどこから開いても正しい曲が選ばれます。

### お気に入り

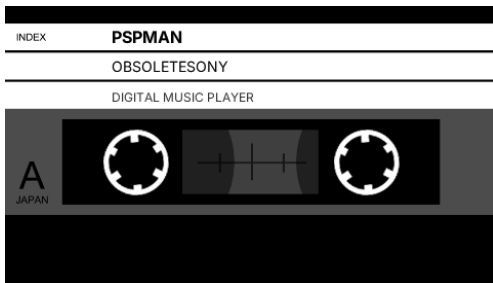
再生中画面で右を押すか、ライブラリの [Favorites] を開きます。曲を選び、Xボタンで再生します。

### 曲情報

再生中画面で△ボタンを押します。1ページ目にはファイルとメタデータ、2ページ目には再生状態を表示します。左右またはL/Rでページを切り替え、上下でスクロールします。  
○または△で戻ります。



## カセット表示



- 再生中画面で□ボタンを押すと、カセット表示を開きます。
- 再生中はリールが回転し、一時停止すると止まります。
- 左右でカセットの色を選べます。選んだ色はPSPMANを終了しても保存されます。
- STARTまたはXボタンで再生／一時停止を切り替えます。
- ○または□ボタンで再生中画面に戻ります。

## PSPMANについて、診断、安全な終了

### PSPMANについて

通常の画面でSELECTボタンを押すと、About画面を開きます。バージョン、クレジット、ウェブサイト、著作権、非提携であることを表示します。いずれかのボタンで閉じます。

### 診断情報

問題を報告するときだけDiagnosticsを使用してください。再生を一時停止し、ライブラリに戻って△ボタンを長押しします。診断ログPSPMAN-HW-DIAG.logはメモリースティックのルートに保存され、起動するたびに上書きされます。PSPMANを再起動する前にコピーしてください。

### 安全な終了

HOMEボタンでPSPの終了画面を開きます。終了を確定し、処理が完了してからメモリースティックを取り外すか、PSPの電源を切ってください。

## 対応ファイルと上限

### 音声

ステレオ／16bit／44.1kHz FLAC。44.1kHzのMPEG-1 Layer III MP3は、CBR／VBR、モノラル／ステレオ、最大320kbpsに対応します。48kHz MP3、MPEG-2、MPEG-2.5、そのほかの音声コーデック、非対応のFLAC形式は再生できません。

### ライブラリ

- メモリースティック内の /MUSIC/ と /PSP/MUSIC/ を読み込みます。
- 最大12階層のサブフォルダーと、日本語を含むファイル名／フォルダー名に対応します。
- 対応曲は最大1,000曲まで登録されます。1,001曲以上見つかった場合もアプリは停止せず、上限を超えた曲は登録されません。

### カバーアートと文字

埋め込みJPEG／PNGに対応します。表示できない画像はNo Coverになります。UTF-8メタデータと対応する日本語を、保存済みタグを変更せずに表示します。

## トラブルシューティング：起動とライブラリ

PSPMANが表示されない／起動しない

EBOOT.PBPが /PSP/GAME/PSPMAN にあり、CFWが有効になっていることを確認してください。PSPMANは64MBのメモリを搭載した対応機種が必要です。

曲が見つからない

対応するFLAC／MP3を /MUSIC/ または /PSP/MUSIC/ に入れ、PSPMANを再起動して読み込みが終わるまで待ちます。非対応または破損したファイルは登録されません。

曲やフォルダーの一部が表示されない

音声形式と1,000曲の上限を確認してください。Alpha 4は日本語名とサブフォルダーに対応しています。対応する項目が表示されない場合は、再起動する前に診断ログをコピーし、正確な保存場所とともにお知らせください。

初回起動に時間がかかる

初回は音楽を読み込み、ライブラリ情報を保存します。曲が変わっていない次回以降の起動では、保存済みの情報を使用するため短時間で開きます。

## トラブルシューティング：カバー、再生、スタンバイ

### カバーアートが表示されない

最初の読み込みが終わるまでお待ちください。非対応、破損、または非常に大きい画像は No Coverになる場合があります。再生には影響しません。互換性を優先する場合は、小さな埋め込みJPEGをおすすめします。

### 再生位置やシークが正しくない

対応する音声形式で、ファイルが破損していないことを確認してください。Alpha 4では、VBR MP3のシーク精度を改善し、前の曲の再生位置が別の曲へ引き継がれないよう修正しています。

### スタンバイ復帰後に問題が起きる

ライブラリに戻って安全に終了し、再起動する前にPSPMAN-HW-DIAG.logをコピーしてください。再生中／一時停止中のどちらでスタンバイしたか、日本語表示に変化があったかもお知らせください。

### 問題を報告する

PSPの機種、CFW、PSPMANのバージョン、音声形式、発生手順、診断ログをお送りください。

[obsoletesony.com/jp/pspman/report-a-bug](https://obsoletesony.com/jp/pspman/report-a-bug)

## クレジット、サポート、法的情報

### サポート

- ウェブサイト：[obsoletesony.com/jp/pspman](https://obsoletesony.com/jp/pspman)
- 不具合報告：[github.com/obsoletesony/PSPMAN-Issues](https://github.com/obsoletesony/PSPMAN-Issues)

### ライセンスと表記

PSPMAN独自のコードは非公開です。Copyright 2026 ObsoleteSony. All rights reserved.  
Public Alphaにソースコードは含まれていません。

サードパーティ製コンポーネントには、それぞれのライセンス条件が適用されます。必要な著作権表示とライセンス文書は配布パッケージに同梱されています。

### ブランドと非提携

ObsoleteSonyの名称、ロゴ、ワードマーク、関連アートワークは保護されたブランド資産です。

PSPMANは独立して開発された自作アプリであり、Sony Group CorporationおよびSony Interactive Entertainmentとの提携、承認、公式な関係はありません。

OBSOLETESONY

PSPMAN

[obsoletesony.com/jp/pspman](https://obsoletesony.com/jp/pspman)