

## „Archiwizacja trofeów na PlayStation Vita®”

Trofea – jedni je kochają, inni nienawidzą, a są nawet tacy, którzy płacą za ich odblokowywanie... Obiekt kultu wielu. Mnie osobiście w ogóle nie pociąga jakakolwiek forma rywalizacji, ale za to znalazłem w tym systemie, nie tylko formę wydłużenia rozgrywki, ale także coś w rodzaju „e-pamiątki”. Być może brzmi to dość głupio, ale trofea zawierają takie informacje jak daty wykonania danego zadania, utworzenia zestawu, właściciela, a nawet datę ostatniego włączenia gry. Kto wie, być może w przyszłości możliwe będzie na ich podstawie rysowanie ciekawych wykresów. ;)



Każdy kolekcjoner kolorowych ikonek w menu, nie chciałby żadnej stracić - o co przecież niełatwo w dzisiejszych czasach (młodszy brat skasuje konto, konsola wyzionie ducha, gra uszkodzi indeks etc.). Sony pozwala wykonać kopię zapasową danych użytkownika, ale w jej skład nie wchodzi trofea. Zamiast tego umożliwia jedynie ich synchronizację z serwerem. A skoro tak to wszystkie trofea są związane z kontem użytkownika w usłudze **SEN** (Sony Entertainment Network). Teoretycznie jest to najlepsza forma kopii zapasowej, ale w praktyce do czasu aż Sony nie zablokuje konta, nie splajtuję, nikt ich nie zaatakuje lub nie przytrafi się ludzkości żadna katastrofa. :) Użytkownicy **HENkaku** cieszą się z nieograniczonego dostępu do niemal wszystkich zasobów konsoli, ale dla równowagi, nie mogą bezstresowo korzystać z usług sieciowych Sony. Dlatego o kopię trofeów muszą dbać sami.

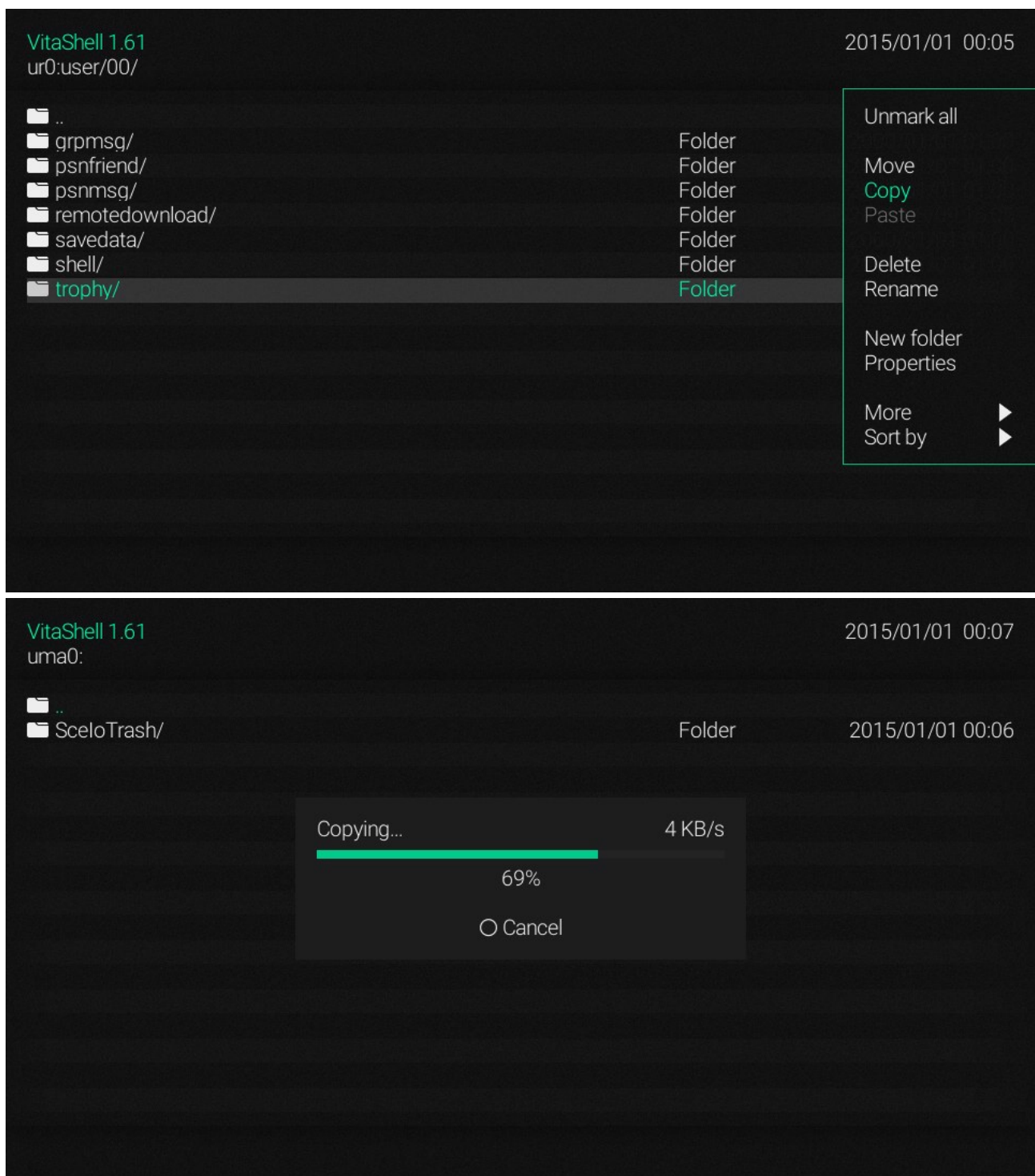
System trofeów na PSV **działa w podobny sposób jak na PS3**, choć niestety został rozbity na dwie lokalizacje i niepotrzebnie skomplikowany. Z kolei dobrych gier jest na tyle mało, by po prostu za każdym razem kopiować całe foldery ze wszystkimi danymi związanymi z trofeami niż włączyć się po katalogach i wydłubywać tylko te pliki, które się zmieniły.

ur0:/user/00/trophy/	czyli folder z trofeami użytkownika na wewnętrznej pamięci masowej
ux0:/user/00/trophy/	czyli folder z trofeami użytkownika na karcie pamięci

Na karcie pamięci znajdują się jedynie obrazki i wersja zestawu, podczas gdy w pamięci konsoli cała reszta, a więc bazy danych. Pełna kopia musi składać się z obu tych lokalizacji.

Tak jak na PS3, każde konto użytkownika (np. 00 z powyższych przykładów) ma swój unikalny identyfikator w sieci SEN po którym jest rozpoznawany i do którego przypisane są między innymi trofea (zapisany jest w plikach "**vd0:/registry/system.dreg**" i "**vd0:/registry/system.ireg**"). Z czego wynika, że trofeów nie można swobodnie przenosić pomiędzy kontami, ponieważ są podpisywane i jak dotąd nikt nie wie jak je przepisać dla innego użytkownika.

Wszystkie dane można przenosić i przywracać za pomocą menedżera plików lub FTP. W tej roli nieoceniony jest VitaShell, który może służyć zarówno za serwer FTP (tylko via Wi-Fi), ale także oferować host USB (tylko PlayStation Vita®) lub montować podłączony pendrive jako "**uma0:/**" (tylko PlayStation TV®).



## Atrybuty plików

Domyślnym systemem plików jest **TexFAT**. Wszystko poza partycją "ux0:/" posiada nałożone atrybuty plików systemowy i ukryty, a więc wszystko co jest kopiowane z konsoli za pomocą hosta USB, pendrive'a czy przesyłane przez FTP, także zachowuje te atrybuty przez co na systemach z rodziny Windows skopiowane dane są niewidoczne.

Na PC można to oczywiście łatwo zdjąć np. za pomocą pliku wsadowego \*.bat, o treści:

**ATTRIB -A -H -S /D /S**

## Jak to działa?

Każdej grze przypisany jest identyfikator zestawu zgodnie ze wzorem "[NPWR<identyfikator>\\_00](#)" (ostatnie dwie cyfry to kod regionalny np. 00 to angielski - na PSV chyba nie są używane) i zawsze zawiera go nazwa folderu z trofeami danej gry.

Każda uruchomiona gra automatycznie dogrywa swój zestaw trofeów do konsoli, czyli wrzuca je w stosowne miejsce na ur0 i ux0.

Za każdym razem kiedy zdobywasz jakieś trofeum, modyfikowane są następujące dane:

- ur0:/user/00/trophy/data/<identyfikator zestawu NPWR>/sce\_pfs/\*
- ur0:/user/00/trophy/data/<identyfikator zestawu NPWR>/TRPTITLE.DAT
- ur0:/user/00/trophy/data/<identyfikator zestawu NPWR>/TRPTRANS.DAT
- ur0:/user/00/trophy/data/sce\_trop/\*
- ur0:/user/00/trophy/db/trophy\_local.db

Jak sam więc widzisz, nie ma sensu buszować po katalogach i zgrywać tylko zmiany, o wiele szybciej jest po prostu skopiować foldery trophy.

## Przywracanie trofeów z kopii zapasowej

Przywracanie danych z własnej kopii jest takie samo jak ich archiwizowanie, tyle że w odwrotnym kierunku. ;) Pamiętać jednak należy o tym, że identyfikator użytkownika SEN **musi** być identyczny z tym zapisanym w trofeach. Aby był identyczny należy albo:

- zalogować się do SEN na swoje konto (o ile taka możliwość jest, Sony skutecznie blokuje HENkaczków)
- albo przywrócić systemową kopię za pomocą CMA, OpenCMA lub [QCMA](#)
- albo samemu edytować w rejestrach pożądany identyfikator (nie sprawdzałem).

Dopiero wtedy jest sens przywrócić trofea i dopiero wtedy jako ostatnią czynność, należy z poziomu tzw. recovery, odbudować bazę danych (dopiero wtedy trofea pojawiają się w aplikacji Trofea).