

サーバとメンテナンス

UO はネットワークを介してプレイするゲームです。つまり、ネットワークに何らかの問題があったときはプレイが出来ない、ということになります。ただ、ネットワークに関する問題は、ゲームとは関連しないプロバイダとか自宅のネットワーク環境とかに依存するものであるため、ここで詳しいことには触れません。

しかし、そうした問題が無いのに「突然 接続が切られた」とか「接続できなくてゲームが出来ない」という事態が発生することは十分にあり得ます。そこで、そのような問題が発生しているのかどうかを確認する方法を覚えておきましょう。

色々なサーバー

UO は様々なサーバーによって動作しています。特に知らなくても問題はありませんが、知っていると避けられるトラブルもあるので、ここで軽く頭に止めておくのは良いことだと思います。

いずれにしても、サーバーごとに役割があるので、そのサーバーの調子が悪い場合、そのサーバーが担当する事柄が制限されてしまうということは言うまでもありません。

■ゲームサーバー

最も重要なのは、各シャードのデータを管理するゲームサーバー、ということになるでしょうが、これも1 シャードにつき1つのサーバー、というわけではありません。つまり、幾つかのエリアごとに分かれて複数のサーバーで管理されている、ということです。

長い距離を魔法無しで移動してみると、時折 動きが止まるようなポイントがあります。また、船に乗って長距離を移動していると「波が高いな」と船頭が話しかけてくることがあります。Recall などで移動したときも、アクセサリによるスキル補正などのシステムメッセージが再表示されることが多いですね。

これらは、その地域ごとのサーバー境界線をまたいでいることを意味します。サーバー境界線をまたぐ時は、幾つか注意すべきことがあります。それを簡単ですがまとめておきます。

ラグがある

いかんともしがたいことですが、サーバーをまたぐ瞬間はどうしても身動きできない瞬間でもあります。移動した先にモンスターがいる場合、次に述べる問題とあいまって微妙に危険でもあります。

クリーチャーは境界を守る

モンスターや動物たちはサーバー単位で管理されています。だから、サーバー境界線を越えることはありませんし、境界線付近では 境界線を越えた先のサーバー内にいるクリーチャーの様子は見えません。だから、またいだ瞬間、モンスターが出現するように見えます。危険なモンスターが万が一いた場合はちょっと困ることもあります。

家のデータもサーバー別

モンスターと同じ理屈で、またいだ先の家は見えません。よほど広い住宅地でなければ起きないことではありますが・・・。「あ、空き地だ！」と喜び勇んで近づいたら、やっぱり家がなかった・・・というのは、よくある話です。

装備が外れる

その後すぐに再装備はされるので変な手間は掛かりませんが、スキルをアクセサリなどで上げている場合（特にタイム関連）は注意が必要です。というのも、装備が外れる扱いだから、スキルが低下する瞬間があるからです。アクセサリによるスキル上昇を使って厩舎にペットを預けている場合は注意してください。

割と有名な話としては、マラスは1サーバーで管理されています。おかげでサーバーまたぎに

よるラグの心配は無いのですが、住宅地が広がっていることもあり、人がたくさん同一サーバー上にいることも多くなります。そうすると、慢性的にサーバが重くなる・・・という現象にどうしても見舞われてしまいます・・・。

それから、確か、ダンジョンについては、みなまとめられて1サーバーで管理されていたはずですが(少なくとも出入りするときはサーバをまたぎます)。

■ログインサーバー

実際にログインするときに接続されるサーバーです。パスワード認証などを行うためのものですね。だから、このサーバーが調子悪い場合、ゲームにログインできないということになりますが、既にログインしている場合、ログインサーバーが調子悪くても問題は起きませんが、再ログインはできなくなるでしょうね。

■ベテラン報奨サーバー

アカウント年齢を確認し、報奨アイテムを提供するためのサーバーです。これに不具合がある場合、どんなにアカウント年齢を重ねていても、どんなにもらえる権利が残っていたとしても、ベテラン報奨を受け取ることは出来ません。

■ハウジングサーバー

アカウントごとの家を管理するサーバーです。これに不具合がある場合、家を建てたり譲渡したりすることが出来なくなります。知らずに、家を解体してしまったりすると、激しく泣きを見るので、注意が必要といえますね。

テストセンターは、このハウジングサーバーとは接続されていません。このため、そのテストセンターで家を建てても、アカウントごとの建設制限などは発生しません。だから、自分が建てたいと思っているところにどんな家が建つのかを実際確認したり、アドオンなどの設置を試すのに家を適当に建てたりしても、通常シャードで所有している家が接続される・・・ということはありません(過去に誤ってハウジングサーバとやり取りされて家が接続された人もいる・・・という噂はありましたが真偽は定かではありません)。

■パッチサーバー

クライアントにパッチを提供するためのサーバーです。ゲームを起動させると、一番最初に接続されるサーバーともいえます。これに接続できないと、パッチを当てることができないため、結果としてゲームを始められないということになりかねません。公式ページから最新クライアントをダウンロードしてインストールすることにより、事なきを得ることもあるかもしれませんが・・・。

定期メンテナンス

さてどんなことが起きるか分からない世の中ですから、UOを支えるサーバーもデータのバックアップやメンテナンスが定期的に行われています。そのスケジュールを知っていないと「突然切られた」とか「つながらない」とかいうトラブルと勘違いしてしまいます。

サーバーの調子が悪そうなときは、まず日時を確認しましょう。定期メンテナンスの時間であれば、どんなに頑張っても、それが終わるまでは何も出来ません。まあちょっと休憩でもすることにしましょう。

定期メンテナンスのスケジュールについては、公式ページのこちらに一覧があります。

■ゲームサーバーの定期メンテナンス

色々と書かれていますが、要するに日本シャードの場合、毎日 朝 8 時を目処にサーバーメンテナンス (主にバックアップです) が行われます。だから、この時間までには安全な場所でログアウトしておかなければ危険、というわけです。ただし、ちょっさりこの時間・・・というわけではないので、前後 30 分ぐらいはゲームに入らない方が無難です。それ以外のシャードのメンテナンス時間は上記のリンクから確認してくださいね。

[System]: Servers going down: You have approximately 2 minutes to find a safe location.

サーバーがメンテナンスに入る 2 分前に、上記のシステムメッセージで警告が行われます。2 分前だから・・・相当に急がなければならないことは言うまでもありません。戦いに夢中になっているときなど、結構見逃すことが多いんですけどね・・・。なお、その後、サーバがダウンするまで、以下のシステムメッセージが繰り返し表示されます。

[System]: The servers are going down shortly.

メンテナンスによってデータのバックアップが行われる他、ロックダウンされずに残っているアイテム (家の内外を問わない) などは綺麗に片付けられてしまいます。家を建てたとき、ロックダウンし忘れて大事なものを失ったとしても、誰も助けてくれませんので注意しましょう・・・。

通常、メンテナンス自体は 10 分も掛からずに終わるようですが、大規模なパッチが加えられる場合、2 時間ぐらいダウンする・・・ということもよくあります。その辺は公式ページでもアナウンスされますので、慌てずに情報を確認する癖を付けましょう。

定期メンテナンス中はログインできませんし、メンテナンスが始まっても まだログインしたままだった場合は、強制的に切断されます。モンスターが湧く場所にいたままだと、目も当てられないので注意しましょう。

日本の場合、朝にメンテナンスが行われますので、徹夜でぼけてでもいない限り、メンテナンスのために接続が切られて悲惨な目に遭うというケースは少ないとは思いますが、私はゲームを始めた頃、フィールドを歩いている時に定期メンテナンスが始まり、突然切断された経験があります。無論徹夜で UO プレイに燃えた時のことでした・・・。

■ログインサーバーの定期メンテナンス

毎日の定期メンテナンスとは別に、ログインサーバーのメンテナンスが、日本では「水曜日と土曜日の午前 1 時 (深夜ですね)」から 1 時間ほど行われます。

このメンテナンス中はログインが出来なくなります。ただ、ゲームサーバー自体は死ぬわけではないので、既にログインしている人がプレイを続けることに問題はありません。ただ、知らずにログアウトすると、再ログインできなくて困る・・・ということがあります。

■報奨サーバーの定期メンテナンス

報奨サーバーは「火曜日の午前 3 時 (深夜ですね)」から 2 時間ほど行われます。

このメンテナンス中は、ベテラン報奨を受け取ることが出来なくなります。それ以外のゲームプレイについては何の問題もありません。報奨は次の日にでも貰うことにすれば良いでしょう。

■アカウント管理サイトのメンテナンス

これはサーバーとはまた別のものなのですが、意外と分からずにハマる人がいるので、ここにまとめておきました。このメンテナンスは「火曜日の午後6時(夕方です)」から1時間ほど行われます。

このメンテナンス中は、新規アカウントの作成・既存アカウントの編集が出来なくなる他、実際にクライアントを起動した後のログインが出来なくなります。既にログインしている場合、その中でプレイすることは可能です。

時間帯的に、結構引っかかる人が多く「ログインできない!」という声が頻繁に聞かれます。

予想外のサーバー障害

どんなものにも「絶対」はありませんので、不測の事態というのはどうしても発生します。そして、それは突然訪れます。大抵の場合、

- ・定期メンテナンスでも無いのに突然接続が切断される
- ・定期メンテナンスでも無いのにログインできない

という、いささかインパクトの大きな事象となるため、「むむ?」と思うことも多いことでしょう。クライアントを起動し直して再試行しても駄目な場合、公式ページのメンテナンス情報を確認しましょう。「緊急メンテナンス」なんて文章が踊っていたらビンゴ!です。新パッケージや大規模なパブリッシュが導入されたときなどは、なかなか危険なことが多かったですね。ログイン数が増えるという物理的な理由もありそうではありますが・・・。

スタッフの尽力により短時間での復旧が実現することもあります。時には何時間にも及ぶサーバーダウンに発展することもあります。しかし、一番怖いのは・・・

■巻き戻り

・・・です。

これは致命的なデータ上の問題が発生したとき、最後の手段として発動されるものです。これによりシャードは定期メンテナンスなどで過去にバックアップされた状態に戻されます。出来るだけ、被害は少ないように務められますが、確実に何時間分かの苦勞は失われることになります。

だからといって文句を言ったところで始まりませんが、「正邪の大陸」導入時に「記念アイテム」が配られたのは、この大規模な巻き戻りが発生したことに対するお詫びの意味が強く、今でも「謝罪アイテム」という呼び方のほうが一般的だったりしますね。

減多なことで巻き戻りは発生しませんが、やはり新パッケージ導入直後は警戒して、敢えてログインしないという人もいます。

パッチ

クライアントはネットワークを介して、常に最新の状態に保たれます。言葉が錯綜して混乱することもあるので、ちょっと用語を整理しておきましょう。

パッチ

プログラム等に施される修正を表すコンピュータ用語です。パッチを適用することを「パッチを当てる」と表現することもあります。対象となるがクライアントなら「クライアントパッチ」、サーバーなら「サーバーパッチ」という風に言うこともあります。～ プレイヤー的にはクライアントパッチを気にしていればよいですが、修正内容によっては、クライアントだけではなくサーバーにもパッチが導入されなければ有効とならない機能が含まれることもあります。一般的にサーバーへのパッチ導入は定期メンテナンス（日本シャードなら毎朝）のときに実施されます。

パブリッシュ

大規模なシステム修正の一連を表します。導入されるたびに数がカウントされ、この文章を書いている時点で45を超えるパブリッシュが導入されました。パブリッシュは、クライアントやサーバーへのパッチという形で導入されるものです。ただ、最近は大規模なパブリッシュによる修正ではなく、細々と小さなパッチが当てられることも多くなってきました。

ミニパブリッシュ

上記にも書いたとおり、細々とした修正を「ミニパブリッシュ」と称して導入することが最近は増えています。大幅な改変はそれに伴う影響も大きくなるし、パッチのサイズが大きくなればパッチサーバーに掛かる負担も重くなるからなのでしょう。

基本的にクライアントを起動して、後は黙っていれば自動的にパッチは導入されます。PCの再起動を求められるようなことはありません。

メンテナンス情報を見れば、どんな修正が加えられるのかの具体的なリストも確認できます。普段のプレイに影響するシステム改変が何気なく導入されることも多いので、変更点のチェックだけは欠かさないことをお勧めします。
