

## ウルティマオンライン・ハウジングの変遷 暫定版

オンラインゲームであるUOでは、家システムも導入以来、劇的な変化を遂げました。その中で発達してきた内装テクニックについてなども混じえ、まとめてみたいと思います。資料が見つからないため詳しく書けない部分がありますがご容赦ください。情報を提供頂けましたら幸いです。記載事項の誤りなどもご指摘ください。

### ・ [ウルティマオンライン・ハウジングの変遷 暫定版](#)

#### ○ [黎明期](#)

- [セキュアが無い?!](#)
- [家の種類\(テントとか\)](#)
- [建築基準](#)
- [街道の重要性和ムーンゲート](#)
- [持ち家の数に制限無し?](#)
- [家は3日で腐った](#)
- [家の権利書](#)
- [YAMATOシャード家全部消滅事件..2007.10.28new](#)

#### ○ [クラシックハウス後期](#)

- [クラシックとモダン](#)
- [1シャード1軒制](#)
- [家の権利書](#)
- [家の鍵](#)
- [大工製アドオン](#)
- [プレゼント系アドオン](#)
- [デコツールはいつから?](#)
- [ロックダウンとセキュア](#)
- [共有者とストロングボックス](#)
- [ダウンタイム建築](#)
- [家の中へのゲートトラベル](#)
- [家腐りは9日に](#)
- [家腐りシステムの一時停止 2001.9.11](#)
- [家の市場価格バブル](#)
- [Plague Scenario プレイグ\(腐敗・病\)シナリオ 建築用地拡大・ガーデニング導入](#)
- [1アカ1軒制に](#)
- [Sakuraシャードオープン](#)

#### ○ [カスタマイズハウス初期](#)

- [建築可能な広大な土地の追加](#)
- [プライマリーハウスとリフレッシュ](#)
- [即時建て替えと建築不可バグ](#)
- [カスタマイズ料金ぼったくり](#)
- [カスタマイズすると内装全クリア](#)

## パブリッシュ19 家拡張祭

- 家腐り再開！！
- 不動産暴落
- 金箱大流行
  
- カスタマイズハウスその後～9周年アイテム導入以前
  - ダウンタイム建築ができなくなる
  - カスタマイズ料金が全額払い戻しに
  - 内装が残るようになった
  - RainyLain 屋根とハシゴコンテスト
  - UOSEリリース(以下のマーク)
  - ユー浄化 住宅用地拡大
  - UOMLリリース
  - カスタマイズ障害物が増えちゃった
  - パブ37変更点 樽がTT etc.
  - 3Dキャラが小さくなった・竜鱗鎧変更
  - ロックダウンしたソウルストーンの修正
  - コンテナ内のロックダウンアイテムが動かせなくなった
  
- 9周年記念・文化財コレクション導入以後
  - ハウスアドオンてんこ盛り、待望のはしごも導入！
  - パブリッシュ43バグ
  - interior decorator (デコツール)の変更
  - パブ43その他の変更・不具合
  
- 3Dクライアントの廃止
- UOKR導入へ

## ウルティマオンライン・ハウジングの変遷.P2

### 黎明期

UOにPCが家を持てるようになったのがUOの最初からかどうかは知らないのですが、ROBINのマンガコーナーさんの「ブリタニアの勇者達」によると、T2A(ウルティマオンライン・セカンドエイジ)以前のように、

### セキュアが無い?!

ブリタニアの勇者達(ブリ勇)や、むらさきうにのUOまんがさん(以下作品引用の場合「うに\*\*話」と表記させていただきます)などによると、家にはロックダウンやセキュア概念がありませんでした。(ハウスアドオンも無かったようです)

家に置いたアイテムは腐らず、いわば家そのものが一つのセキュアのようなものでした。ただ、家に固定されていないアイテムは家に入りさえすれば誰でも持ち去れる(と言うことは、共有者やフレンドも無かったんですね)ので、家に鍵をかけること、鍵を盗られないことが非常に重要でした。

ブリ勇やむらさきうにのUOまんがには家の鍵を盗られた話があります。当時は現在フェルッカと呼んでいる地域しか無く、盗みやPKでアイテムを盗られることは日常

でした。

## 家の種類（テントとか）

初期の家の種類にはなんと「テント」があったそうですが、廃止になった時はP Cの家が消えてしまったのかどうか不明です。

色は緑と青がありました。

UOSSのデータによると、廃止された家は以下の種類です。

Blackmith's Shop Blacksmith's Shop, Large

Clothier's Shop Clothier's Shop Large

Miller's Shop Miller's Shop Large

Pickpocket's Den

Tent, Blue or Green

Weapon Training Hut

Largeの付く家はlarge Patio House（テラス付きの家）に、それ以外はスモールハウスのWood&Plaster House（木と漆喰の家）に、それぞれフォージとアンビル、糸車と織り機、オープンと粉挽き機、ピックポケット（スリ練習人形）、トレーニングダミーが設置されていました。テントは別として、ハウスアドオンの登場で不要になったので廃止されたのでしょうか。

## 建築基準

家の建築基準も大きく違い、初期はガード圏内や道路やダンジョン内に普通に建築できたり、タワーの上にスモールハウスを建てることができました。

海の上にはみ出した家とか、床下にもぐれる家などもあります。

古参のシャードにはタワー上ハウスや海上ハウスの現存しているところがあるそうです。

## 街道の重要性和ムーンゲート

UORの前くらいまで、ムーンゲートでの移動は自由ではありませんでした。

1つのゲートからは1ヶ所にしか移動できず、行く先はブリタニアの2つの月「Trammel」と「Ferucca」の満ち欠けによって変化していました。

行きたいところに出るには時間を待つ（時計と言うアイテムが役に立ちました）か、ムーンゲートに入ったり出たりしつづけなければいけなかったのです。

それで、他の街に行くには街道も今よりずっと重要な手段でした。

その道路が家で埋まってしまったわけで、かなり邪魔だったようです。

通り道の邪魔になるので移動させられた家の話もあります。（テントですが、うに「183話」）

## 持ち家の数に制限無し？

過去日記や漫画から類推しているだけなのですが、初期の家は1人で同じシャードに何軒も持てたようです。

## 家は3日で腐った

A o S 以前の家は常に腐りつづけていたので、カギを持ったキャラがドアをWクリックしてリフレッシュしないと無くなってしまおうのですが、初期の頃はたった3日で腐ったそうです。テントにはドアが無かったそうなので、家腐りそのものが無い時代だったのか、テントの中に箱があったとのことで、それをドア替わりにしていたのでしょうか？

土地も空いていたので、腐っても資金さえあればすぐ建てられたのかもかもしれません。

## 家の権利書

権利書の値段は今の家価格の1/4くらいだったようです。スモールハウスで8Kくらいと言う記録があります。当時はキャラも貧乏でしたのでこれでも安くはなかったでしょう。

## YAMATOシャード家全部消滅事件..2007.10.28new

[10周年記念GM覆面座談会](#)で見つけたのですが、GMさんが間違っYAMATOの家を全部消去してしまったことがあるそうです。巻き戻りによって家は復活されました。他にも家の看板が消せたとか、船にフォージやオープンを設置してパンを焼けたとか、ネタ満載なので興味のある方はリンク先を御覧ください。

## クラシックハウス後期

内装が盛んになり、ハウスの種類が増えた頃をとりあえず後期とします。初期にあったことでも、A o S直前まで変更の無かった仕様などはこちらに入れていきます。

## クラシックとモダン

Small Stone Shop (小さな石の工房、店舗用の家)

Small marble Shop (小さな工房、店舗用の家、通称SMS)

Small Tower (小さな塔、SST)

SandStone Patio House (テラス付き砂岩の家)

Two Story Log Cabin (2階建てのログハウス)

Two Story Villa (2階建ての別荘)

Large Marble Patio House (テラスと大理石の家、LMP)

以上の後から(UORの頃)追加された7種類の家を「モダン」なタイプ、それ以前からあった13種類の家を「クラシック」と呼んでいました。

現在ではカスタマイズのできない、これら20種類を全て「クラシックの家」と呼んでいます。

## 1 シャード 1 軒制

持ち家数の制限は1 シャードに1 軒となり、1 アカで各シャードに建築すれば複数の家を持つことができました。  
同じシャードに2 軒目を持つと、1 軒目はリフレッシュ不可になりました。

## 家の権利書

A o S 導入まで、家は種類別に「権利書」を買って建てるものでした。  
建て替えには別の権利書が必要です。  
一度取り壊すと、権利書は銀行に入ってしまうので、連続して建て替えをする（建て替えられなかった時に元と同じ家を建てたりします）為に、複数の権利書を用意する必要がありました。

## 家の鍵

今は無くなってしまった家の鍵ですが、現在の船の鍵と同じように、鍵にリコールすると家に飛ぶことができました。  
家を建てるなど所有すると、バックバックと銀行に1 つずつ入りました。  
初期にはできなかった鍵の変更もできるようになり、家の安全性も増しました。  
家を買ったもののルーンを焼くのを忘れて、場所がわからなくなってしまったなどという時には便利ですね。

## 大工製アドオン

大工で作成するハウスアドオンは、取り外す時回収できず、斧で破壊して消してしまうものでした。  
内装の変更や、置き場所を間違えた時などの度に新しいものが必要でした。  
[茄子屋本舗](#) さん > 不列塔尼亞漫画 A o S 以前 1 6 話「不動産」、雰囲気出ています。  
このため、アドオンが回収可能になった今でも斧を使っているわけです。  
一時期フォージやアンビルを取り外して持ち歩けるようにできたそうで、所持者はアカバンの厳罰ものでした。  
ファイアーピートルを「携帯フォージ」（合法）と呼ぶ人があるのは、このアイテムの存在を踏まえてのことです。

## プレゼント系アドオン

クリスマスツリーや、長期プレイヤー報奨のバナーなどです。  
これを大工製アドオンと同じように斧で破壊してしまうのは非常に不都合ですので、Wクリックで回収する方法を採用したのでしょうか。  
その為、現在アドオンの回収方法が二通りあるのです。

## デコツールはいつから？

初期の家にロックダウンが無かった以上インテリアデコレーター（通称デコツール）も無かったわけで、昔の内装レシピを見ると、デコツール無しで作れるようになっているものがあります。

積み上げ（あとで不要アイテムを抜き取る又は腐らせる）と箱壊し（並列配置＝同じ高さに複数のアイテムを置く）を基本とする方法です。

この方法を使うと家の中でなくてもオブジェが作れます。

実際、銀行前でグランドピアノを組み立てて宴会をする人とかありました。

## ロックダウンとセキュア

家に置けるアイテムの総数はストレージではなく、「ロックダウン数」と呼んでいました。

セキュアに入れたアイテム数も含まれます。

また、セキュアは家の大きさによって設定できる数が決まっており、例えばスモールハウスでは3つでした。

## 共有者とストロングボックス

オーナー以外のキャラはコ・オーナー（今で言う共有者）又はフレンドになることができ、コ・オーナーはセキュアの他に同様の目的のストロングボックス（＝金庫、貴重品入れ）を設置することができました。

このストロングボックスは今ではNPCの家に設置してあったり、パッキングコンテナの中で見られるのと同じ金色の箱です。（クエストで貰う箱も同じ名前ですが色が違いますね）

コマンドを言うと現在のゴミ箱のようにその場に出現し、撤去すると消滅しました。

家システム変更時にストロングボックスがアイテムとして入手できるバグがあり、向きによって名前がメタルボックスに変わったり、25アイテムしか入らないものがあります。

所持はグレーです。

## ダウンタイム建築

シャードサーバーの定期メンテナンス（毎朝8時ごろ）の開始前の何分かはプレイした内容がセーブされず、メンテ後ログインするとやったことが取り消されています。

この頃は今よりもセーブされない時間帯が長く、建築に限らずレアアイテムを使ったり死んで見たり色々な実験ができました。

## 家の中へのゲートトラベル

プライベートに設定したFの家へゲートを出して、仕様に不案内なPCを誘い込み、家侵入フラグを立てさせてPKするという方法がありました。

現在ではプライベートな家へゲートインすると、看板下へ移動させられるようになっています。

## 家腐りは9日に

リフレッシュされない家の寿命は約9日でした。  
オーナーが不在でも、コ・オーナーかフレンドがリフレッシュできました。  
家の看板をクリックすると状態がわかるので、不動産屋など家の欲しいPCはこまめにチェック  
していて、住宅事情が厳しかったことから大物が腐る時は今よりはるかに激しい建築合戦が繰り  
広げられました。

## 家腐りシステムの一時停止 2001.9.11

アメリカ同時多発テロ発生で、被災地のUOプレイヤーの所有する家を保護するためにこの措置  
がとられました。  
引退した人などの放置家が腐らないので、新規に建てたい人には辛い時期がしばらくありましたが、  
迅速な対応は褒められるべきでしょう。

## 家の市場価格バブル

この頃は日本シャードの建築可能な土地はすべて埋まっていたと言ってよく、家の取引価格も今  
からは想像もつかないくらいでした。  
スモールハウス(7×7)で一千万というものすらあり、不動産業華やかなりし頃でした。  
スキル構成に関係無くこんな職業ができてしまうのもUOの面白いところですね。

## Plague Scenario プレイグ(腐敗・病)シナリオ 建築用地拡大・ガーデニング導入

トラメルのYewの一部の地域が腐敗して沼地となり、建築が可能になりました。  
ただし、モンスターが常時湧いていました。  
ガーデニング植物は以後、ブリタニアの家を飾る重要な位置を占めるようになりました。  
ガーデニング植物についてはこちら [うおえんさん](#)

## 1アカ1軒制に

いつからかはっきり調査できていないのですがサクラシャード開設より前です。  
以前から複数の家を持っていた人を除いて、1アカウントには1件しか家が持てなくなりました。  
以前から複数の家を持っている人は条件付きで、持ちつづけることができます。  
複新しく家を手入したり、持ち家の一軒を自動リフレッシュされる「プライマリーハウス」に変更  
すると、他の家は全部リフレッシュ不可(接收状態)とされます。  
ただし、接收状態でない家の腐敗の進行はテロ事件以来、この時期も凍結されていました。  
家腐り再開後しばらくは、複数の家は腐り落ちる前に忘れずにリフレッシュしなければなりません  
でした。

## Sakuraシャードオープン

予告無しにシャード選択画面に現れてプレイヤーを驚かせたサクラシャードでした。家の欲しい人が押し寄せ、次々に家が建てられました。（まずは家の権利書の代金を稼ぐところから）  
すさまじい建築ラッシュとログイン集中に家サーバーがダウンしたり、鯖落ちしたり、建築に異常に時間がかかったりしました。  
この時家を建てた人で、元のシャードに戻ってしまった人も多く、現在ではSakuraは日本では比較的空き地の多いシャードになっているようです。  
上記の1アカ1軒制のため、うっかりメインの家を腐らせてしまった人も多分おられたことでしょう。

---

[雑学帖](#)へ戻る

## カスタマイズハウス初期

2003年2月、UO AoS (Age of Shadow 正邪の大陸) リリース。  
家システムに劇的な変更がありました。

### 建築可能な広大な土地の追加

AoSでは新しい建築可能なファセット、Malasが追加され、お馴染みのログインラッシュ&建築ラッシュがありました。  
このために学校や仕事を休んだ人も居られたことと思います。

Sakuraの時と違い、元から人が住んでいるシャードなので建築資金も潤沢にあり、初めから大きい土台(18×18)が建ち、出遅れた人がその間にそれより小さいサイズの家を建ててゆくという進行でした。  
またしてもシャードや家鯖が過負荷になり、落ちたり巻き戻ったりしたので、折角建てた最大サイズの家が消えて他の人に建てられたりと言う悲劇もありました。

### プライマリーハウスとリフレッシュ

正式な仕様として家を維持するのにリフレッシュの必要がなくなりました。  
新しく建てた家は無条件でプライマリーハウス(唯一の家)となります。  
旧制度の家(AoS以前に建てられた家)は、持ち主がプライマリーに変更するか、家の譲渡が行われるまでは腐敗システム下に置かれます。  
プライマリーに変更すると、家情報が新しくなるためでしょう、1週間の建築制限が発生します。

旧制度の家のリフレッシュ方法が、ドアをWクリックから看板をWクリックに変更されました。  
これは、クラシックの家でもカスタマイズ土台に変更が可能なため、ドアの無い旧制度の家ができるからです。  
この時点で家の鍵が無くなり、ドアやテレポーターのアクセス権で出入りを制限するようになりました。

## 即時建て替えと建築不可バグ

なるべく良いところを選んで家が建てられるようにというサービスでしょうか、持ち家をすべて（普通は一軒だけですが）取り壊してアカウントに家が無い状態にすると、建築制限の期間内でも家が建てられるようになりました。

とりあえず一軒目を建てておいて、もっといい土地を探すということができるわけです。

ところが、初めより広い土地を見つけたのでそちらに引っ越そうと1軒目の家を取り壊し、……

..

建ちません。

結局1週間待たされ、制限が取れた時にはMalasの新天地は埋め尽くされた後、ということが一部のアカウントで起こりました。

この現象は、巻き戻りなどで一度建てた家が消えた時、アカウントに「家を持っている」という情報が消去されずに残ってしまうために起こります。

SakuraシャードオープンとAoS開始の建築ラッシュでアカウントにバグが発生したケースが多かったようです。

「ダウンタイム建築」でも起こりうるもののようでした。

## カスタマイズ料金ぼったくり

初期のカスタマイズは、コミットするたびに家の代金の一割を取られる仕組みでした。

一度家の全パーツを買い取り（建築）時の9割で売り、新しくコミットした分の全パーツの値段を支払うと言う計算でした。

何の変更もしていないところでも料金を取られるので、大きな家はうっかり改築すると銀行が空になるというようなありさまでした。

## カスタマイズすると内装全クリア

上記に加え、一度カスタマイズに入ると今と違ってすべての内装がpacking crate（パッキングコンテナ）に入ってしまうため、内装が済んでから少しだけ家のデザインを変えたいと言う時は、かなりの覚悟が要りました。

## パブリッシュ19 家拡張祭

地上のオブジェクト及びそれと同じ形のアイテムの一部が通行障害物で無くなりました。

このため、家を建て替えて大きくできたり、今まで家が建てられなかった空き地に家が建ちました。

この頃から小さな家なら土地を捜せば建つようになり、家所有者がさらに増えました。

オブジェクトのうち、イバラは何かミスがあったのか、建築障害ではなくなりましたが通行しようとするすると押し戻されるので、「ゴムバンド現象」と呼ばれました。

## 家腐り再開！！

テロ事件以来凍結されていた家の腐敗がついに再開されました。停止しているアカウントの家が同時に各地で腐り始め、大型物件には組織的な張り込みがされました。腐りのタイミングは平日の日中だったため、またしても学校や仕事を休んだ人も居られたことと思います。

## 不動産暴落

土地の追加と家腐り再開によって、希望者ほぼ全員が家を持つことができるようになった（ひとところからは夢のようです）ため、家の価格がどんどん下がり、最終的にはFの小さい家など建築価格（30K～100K）で売りに出しても売れなくなってしまいました。大型の物件は値下がりしたものの、持ち家のグレードアップ用に取引は途切れていません。

## 金箱大流行

引越し箱（packing crate）には外箱（黄色い木の箱）と中箱（いわゆる金箱、wodden boxと同じような形の金色の箱）がありますが、この頃は家を解体すると中箱が地面に落ち金箱を手に入れることができました。この方法は非合法ではないと判断され、所持にもペナルティが無いので金箱製造が盛んに行われました。

金箱にはこのほか、ストロングボックス由来のものがあります。

## カスタマイズハウスその後～9周年アイテム導入以前

### ダウンタイム建築ができなくなる

上記の即時建て替えバグ対策ではないかと思われるのですが、ダウンタイム（メンテ直前のセーブされない時間帯）には家サーバーが停止され、家を取り壊して拡張できるかどうか調べるなどのダウンタイム実験がほぼ（100%かどうかはわかりません）できなくなりました。このため、家の拡張や建築が可能かどうか調べるには他のシャードや、TとFならもう一つの方へどんな家が建っているかなど見に行くしか無くなりました。

### カスタマイズ料金が全額払い戻しに

これで何度カスタマイズしても余計な料金を取られることがなくなり、財産の心配なく改装や手直しができるようになりました。

## 内装が残るようになった

カスタマイズ後のデザインで家パーツと重複する位置にあるものを除いて、内装が元の場所に戻されるようになりました。  
全面改装する時にはやや不便ですが、小規模のリフォームが手軽に行えるようになりました。

## [RainyLain](#) 屋根とハシゴコンテスト

RainyLainのshoさんが発起人となり、  
もっといろんなカスタマイズがしたい！NPCの家にある屋根やハシゴが使いたい！  
と言うプレイヤーの熱い要望をEAに届けるべく、有志の作品をUOSSに送り、高い評価を受けました。

## UOSEリリース（以下の マーク）

### 新しい和風ファセット徳之島の追加

ひところの加熱には及びませんが、新天地に家を建てたい、家のサイズグレードアップを目指すなどの建築ラッシュがありました。

### 屋根パーツ導入

上記のコンテストの後、コンテストの成果が偶然か、見事なタイミングで屋根が導入されました。

テレポーターが選択できないとあせりましたが、その他のパーツの2ページ目にひっそり引っ越していました。

屋根だけではなく、他のパーツも和風のものが増えました。

ハシゴの導入は成らず。

### 和風アイテムの追加

内装用にも多数のアイテムが追加されました。

初の裁縫アドオン、gozaが作成できるようになりました。

忍者ベルトで色付きレザーが作成できました。（パブ37で修正）

## ユー浄化 住宅用地拡大

UOML導入の準備イベントで、以前のイベントで沼地と化したTのユーが浄化されました。  
シャードにより、違うイベントがあり、ポータル（エルフの街へのゲート）周辺のオブジェも違ってきます。

この土地浄化により、今まで建築のできなかつたユー北部（銀行周辺など）に家が建ちました。

## UOMLリリース

## カスタマイズ障害物が増えちゃった

新アイテムのうち、コンテナタイプのハウスアドオン（設置時に自動的にロックダウン状態になる）を設置したままだとカスタマイズが始められなくなりました。  
アクアリウム・8th泉・エルフ風のチェストなどです。  
それ以前からの障害物はレンタルベンダーです。

## パブ37変更点 樽がT T etc.

パブリッシュ37ではハウジング関係の変更がいくつかありました。

### オウムバグの修正

Parrot Perch（止まり木）に設置したオウムがはずれて看板下に移動してしまうバグの再発が起これなくなりました。

と公式で発表されたのですが、その後も同じ現象が起きています。

放置してもメンテを挟めば直りますが、止まり木を斧で回収したり、カスタマイズモードを抜けると止まり木に戻ります。

### 樽落とし用の樽がパッチレアに

内装に便利な樽落とし技に使う、物の入らない樽が新しく手に入らなくなりました。

同じやり方をすると、アイテムの入る樽や桶（アイテムの入る桶はレア落ちしました）が入手できます。

### スタックするオイルクロスが作れなくなる（パッチレア）

地味ながら、逆向き布として内装に活用されるオイルクロスですが、商品deedに入れて戻すとスタックするように加工ができていました。

オイルクロス色の服については普通の布を同じ色に染められるので、とりあえずレア化はしていません。

### 色付きカトルレザーが作れなくなる（パッチレア）

忍者ベルトを皮タブで染めてリサイクルすると染めた色の皮になっていたのが、普通の皮の色になるように修正されました。

## 3Dキャラが小さくなった・竜鱗鎧変更

2006.1.31パッチでグラフィックに変更がありました。

2Dより大きかった3Dキャラがほぼ同じ身長になったので、ベンダーがものを持っているように見えるなどの内装がやりやすくなったでしょう。

と思ったら 修正変更が入り、またいくらか大きくなりました。2006.2

ドラゴンスケール鎧のグラフィックも大幅に変更されました。

## ロックダウンしたソウルストーンの修正

家にロックダウンしたソウルストーンは最初の頃、カスタマイズをするとパッキングコンテナに入ってしまう、それを知らないと行方が知れず真っ青になると言う不具合がありました。  
修正時期は不明ですが、これで安心です。

ソウルストーンはアイテム高さが20段あり、天井に届いてしまうのでカスタマイズするとコミッ

ト時に家パーツとぶつかったとしてコンテナ入りしていた模様です。

## コンテナ内のロックダウンアイテムが動かせなくなった

2006.9.3 パブリッシュ 4 2

詐欺防止のための変更だそうです。

コンテナ内のロックダウンアイテムにデコツ - ルでターゲットできなくなったため、内装の「コンテナロック技」が使いえなくなりました。

背の高いアイテムを同じタイルに重ねる時など非常に便利だったのですが・・・TT

## 9周年記念・文化財コレクション導入以後

### ハウスアドオンてんこ盛り、待望のはしごも導入！

2006.11.1 9周年記念パッケージ購入特典で入手できる新しい家具やクリスタルとシャドウの家具セット・クリスタルとシャドウのカスタマイズパーツが、パブリッシュ 4 3で使用できるようになりました。

カスタマイズパーツの使用にはアカウントのアップグレードが必要です。

クリスタルとシャドウの家具（ハウスアドオン）は、パッケージを買っていない人にも全キャラにランダムで1つずつ、記念コイン（床に置くとコイントスができる）と共に無料で配布されました。

非常の多くの家財が導入されたので、詳しくはパラリシャン様の特集ページなどで御覧下さい。

[文化財コレクション](#)・[古びた家具コレクション](#)・[クリスタルとシャドウの家具セット](#)  
（別ページで開きたい時はShiftを押しながらリンクをクリックしてください）

この家具導入に伴い、導入された家具と同じ又は共通するグラフィックを持つアイテムのいくつかがロックダウンできなくなりました。

修正は1年後の2007.10になります。

### パブリッシュ 4 3 バグ

一時的に、家の横（東側）から侵入できるバグがあり、プライベートハウスでも入ることができましたが、その日のうちに即刻修正されました。

はしごにも不具合があり、城用はしごが正常に使えるようになるには数日かかりました。

### interior decorator（デコツール）の変更

内装ツール、通称デコツールでアイテムを持ち上げられる高さの上限に変更がありました。

これまでは、どんなアイテムでも床から15段持ち上げることができたのですが、条件が「アイテムの底面が床から15段」から「アイテムの天辺が床から15段」に変更され、たとえば高さ6のスマールテーブルは9段しか持ち上げることができなくなり、[机落とし技](#)はテーブルを積み上げないとできなくなりました。

高さ15段のタンスや高さ20段のリウゼツラン（ガーデニング植物）、クリスマスアドオン

のトナカイなどはデコツールで持ち上げることは不可能になりました。

## パブ43その他の変更・不具合

デコツール以外にもパブ43導入以後、非常に多くの変更又は不具合が発見されています。これは特集ページを組まないといけないかも。(検討中)

## 3Dクライアントの廃止

UOKRクライアントのリリースに先立ち、従来のUOのクライアントのうち、3Dが廃止されました。以後は2DクライアントとKRクライアントの2種類となります。

## UOKR導入へ

---

誤り、不明な事項の補足等ありましたらお寄せ頂けると幸いです。

---

[雑学帖](#)へ戻る

[ウルティマオンライン・ハウジングの変遷.P2  
年表](#)