



# Cisco Unity 3.1(5) リリース ノート

---

*Revised September 9, 2002*

このリリース ノートには、Cisco Unity (TM) リリース 3.1(5) のアップグレード方法、新規および変更されたサポートと機能、制限および規制事項、公開されている警告事項および解決済みの警告事項、ドキュメントの更新情報が記載されています。

Cisco Unity の最新のソフトウェア アップグレードについては、Cisco Software Center の Web サイト (<http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml>) にアクセスしてください。



(注)

---

AMIS および Cisco Unity Bridge は、日本ではサポートの対象外です。

---

## 内容

このリリース ノートの内容は次のとおりです。

- システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア (P.2)
- ソフトウェア バージョンの特定 (P.5)
- Cisco Unity 3.1(5) へアップグレードするための AMIS およびボイス コネクタの要件 (P.8)
- バージョン 3.0 または 2.4(6) から Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード (P.13)
- バージョン 3.1(3) またはバージョン 3.1(1) CD を使用した、Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード (P.16)
- 新規および変更されたサポート (P.20)
- 新規および変更された機能 (P.30)
- インストールとアップグレードについての注意点 (P.45)
- 制限事項 (P.47)
- 警告 (P.50)
- ドキュメントの更新 (P.88)
- Cisco Unity Messaging System、UAmis、および UOmni Exchange メールボックスの移動 (P.94)
- Exchange サーバの置換 (P.96)
- 第二次サーバでの Cisco Unity のアンインストール (P.101)
- フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更 (P.104)
- トラブルシューティング (P.108)
- Cisco Unity デモンストレーション システム (P.108)
- Cisco Unity ドキュメンテーション (P.112)
- マニュアルの入手 (P.113)

## システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア

Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できる『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』を参照してください。

## Compaq ProLiant DL380 G2 サーバ用の Service Pack

お客様の Compaq ProLiant DL380 G2 サーバに Magma 拡張シャーシが備わっている場合、サービス パック SP20496 をインストールする必要があります。このサービス パックは、Compaq Web サイト (<ftp://ftp.compaq.com/pub/softpaq/sp20001-20500/sp20496.exe>) から入手できます。

## セキュリティの問題

### Microsoft Security Update Q326830

Cisco Unity サーバは、Microsoft TechNet Web サイトの Microsoft Security Bulletin MS02-045 に記載されている種類の攻撃に対して脆弱です。攻撃者は、この脆弱性を利用して、巧妙に作成したパケット要求を送信し、ターゲット サーバ上でサービス拒否を引き起こしたり、システムを危険にさらしたりすることができます。

Cisco Unity がこの影響を受けないようにするために、Microsoft Web サイトから Security Update Q326830 をダウンロードしてインストールすることを強く推奨します。

## Nimda ウィルス

Cisco Unity サーバへの Nimda ウィルスの感染を防止するには、『Cisco Unity インストールガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章で「Cisco Unity サーバへの Nimda パッチのインストールおよびネットワークへの接続」の項に記載されているとおりに Nimda パッチをインストールしてください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/inst/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm)) から入手できます。

Nimda ウィルスとセキュリティー一般の詳細については、次を参照してください。

- Cisco.com ([http://www.cisco.com/warp/public/788/AVVID/nimda\\_fix\\_unity.html](http://www.cisco.com/warp/public/788/AVVID/nimda_fix_unity.html)) から入手できる『Cisco Unity: Interim Process for Preventing and Recovering from the Nimda Virus』
- Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/whitapr/security.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitapr/security.htm)) から入手できる『White Paper: Security Best Practices for Cisco Unity 3.0』

## 互換性マトリクス：Cisco Unity 3.1(5)、Cisco Unity-CM TSP、Cisco CallManager

Cisco Unity バージョン 3.1(5) は、次のバージョンの Cisco Unity-CM TSP および Cisco CallManager との組み合わせに適しています。



(注) Cisco CallManager サポート パッチ (sp) リリースは、Cisco Unity または Cisco Unity-CM TSP との互換性に影響がない限り、この表に記載されていないことに注意してください。表に記載されていないサポート パッチは、ベースとなるリリースと同じ互換性を備えています。さらに、再リリースされたバージョン (たとえば、3.x(xb) として再リリースされた 3.x(xa)) は、ことわりのない限り、同じ互換性を備えていると見なされます。

表 1 Cisco Unity 3.1(5)、Cisco Unity-CM TSP、および Cisco CallManager のサポートされているバージョンの組み合わせ

| Cisco Unity | Cisco Unity-CM TSP             | Cisco CallManager  |
|-------------|--------------------------------|--|
| 3.1(5)      | 6.0(2b)、<br>6.0(2a)、<br>6.0(2) | 3.2(2)、3.2(1)、3.1(4)、3.1(3)、3.1(2)、3.1(1)、3.0(12)、3.0(11)、3.0(10)、3.0(9) |



(注) 認定されたすべてのバージョンの組み合わせ (Cisco Unity 3.1(5) のリリース以降に認定された組み合わせを含む) の最新リストについては、『互換性マトリクス：Cisco Unity、Cisco Unity-CM TSP、Cisco CallManager』を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/cmptblty/tspmtrx.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/cmptblty/tspmtrx.htm)) から入手できます。

## 互換性マトリクス：Cisco Unity 3.1(5) とクライアント ワークステーション上のソフトウェア

Cisco Unity バージョン 3.1(5) は、次のクライアント ワークステーション上のソフトウェアのバージョンとの組み合わせに適しています。Windows 95 と Outlook 97 はサポートされていません。

表 2 Cisco Unity 3.1(5) とクライアント ワークステーション上のソフトウェアのサポートされているバージョンの組み合わせ

| Cisco Unity | Cisco Unity ViewMail for Microsoft Outlook | オペレーティングシステム   | メール クライアント  | インターネットブラウザ   |
|-------------|--|--|---|---|
| 3.1(5)      | 3.1(x)、<br>3.0(x)                          | Windows XP、<br>Windows 2000、<br>Windows NT 4.0、<br>Windows ME、<br>Windows 98 | Outlook 2002 (XP)、<br>Outlook 2000、<br>Outlook 98 | Internet Explorer 6.0、<br>Internet Explorer 5.5<br>(Service Pack 2 も必要) |



(注) 認定されたすべてのバージョンの組み合わせ (Cisco Unity 3.1(5) のリリース以降に認定された組み合わせを含む) の最新リストについては、『互換性マトリクス：Cisco Unity とクライアント ワークステーション上のソフトウェア』を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/cmptblty/clientmx.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/cmptblty/clientmx.htm)) から入手できます。

## 互換性マトリクス：Cisco Unity 3.1(5) と必須およびオプションのサードパーティ製サービス パック

Cisco Unity バージョン 3.1(5) は、次の必須およびオプションのサードパーティ製サービス パックのバージョンとの組み合わせに適しています。

表 3 Cisco Unity 3.1(5) と必須およびオプションのサードパーティ製サービス パックのサポートされているバージョンの組み合わせ

| Cisco Unity | 必須のサードパーティ製サービス パック   | オプションのサードパーティ製サービス パック  |
|-------------|---|---|
| 3.1(5)      | Exchange 2000 SP 2、<br>Exchange 5.5 SP 4、<br>Internet Explorer 5.5 SP 2、<br>MSXML3 SP 1、<br>SQL Server 2000 SP 1、<br>SQL Server 2000 hot fix (Knowledge Base<br>記事 Q315395)、<br>Windows 2000 SP 2 | Exchange 2000 SP 3、<br>SQL Server 2000 SP 2、<br>Windows 2000 SP 3 |

## ソフトウェアバージョンの特定

この項では、次のソフトウェアについて使用しているバージョンを特定する手順を説明します。

- [Cisco Unity \(P.5\)](#)
- [Cisco Unity-CM TSP \(P.6\)](#)
- [Cisco Unity ボイス コネクタ \(P.6\)](#)
- [RealSpeak エンジン \(P.7\)](#)

### Cisco Unity

#### Cisco Unity システム管理を使用して、使用している Cisco Unity のバージョンを特定する

Cisco Unity システム管理で、[システム] > [コンフィギュレーション] > [ソフトウェアバージョン] ページを選択します。Cisco Unity のバージョンが [Unity バージョン] フィールドに表示されます。



(注) 使用している Cisco Unity のバージョンが 3.1(2c) または 3.1(2b) である場合、この手順ではバージョンを特定できません。この場合は、「[AvCsMgr.exe ファイルを使用して、使用している Cisco Unity のバージョンを特定する \(バージョン 3.0\(4\) 以降のみ\)](#)」または「[Cisco Unity バージョン 3.1\(2b\) を使用しているかどうかを判別する](#)」の手順に従ってください。

#### AvCsMgr.exe ファイルを使用して、使用している Cisco Unity のバージョンを特定する (バージョン 3.0(4) 以降のみ)

- ステップ 1 **CommServer** ディレクトリを参照します。
- ステップ 2 **AvCsMgr.exe** を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 3 [プロパティ] ウィンドウで、[バージョン情報] タブをクリックします。
- ステップ 4 [項目] リストで、[製品バージョン] をクリックします。Cisco Unity のバージョンが [値] ウィンドウに表示されます。



(注) 使用している Cisco Unity のバージョンが 3.1(2b) である場合、この手順ではバージョンを特定できません。この場合は、「[Cisco Unity バージョン 3.1\(2b\) を使用しているかどうかを判別する](#)」の手順に従ってください。

### Cisco Unity バージョン 3.1(2b) を使用しているかどうかを判別する

- 
- ステップ 1 **CommServer\ConfigurationSetup** ディレクトリを参照します。
- ステップ 2 **Setup.exe** ファイルを探します。ファイルの日付が 2/1/2002 12:46AM で、ファイル サイズが 896 KB の場合は、バージョン 3.1(2b) です。
- 

## Cisco Unity-CM TSP

### 使用している Cisco Unity-CM TSP のバージョンを特定する

- 
- ステップ 1 **WinNT\System32** ディレクトリを参照します。
- ステップ 2 **Avskinny.tsp** ファイルを右クリックし、**[プロパティ]** をクリックします。
- ステップ 3 **[プロパティ]** ウィンドウで、**[バージョン情報]** タブをクリックします。Cisco Unity-CM TSP のバージョンが **[製品バージョン]** に表示されます。
- 

## Cisco Unity ボイス コネクタ

### 使用している Voice Connector for Exchange 2000 のバージョンを特定する

- 
- ステップ 1 ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバにログオンします。
- ステップ 2 Windows エクスプローラまたはマイ コンピュータで、次を参照します。  
**C:\Program Files\Exchsrvr\VoiceGateway\bin\LocalizedFiles\ENU**
- ステップ 3 **SetupRes.dll** を右クリックし、**[プロパティ]** を選択します。
- ステップ 4 **[プロパティ]** ウィンドウの **[バージョン情報]** タブをクリックして、**[ファイルバージョン]** を表示します。
- 

### 使用している Voice Connector for Exchange 5.5 のバージョンを特定する

- 
- ステップ 1 ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバにログオンします。
- ステップ 2 Windows エクスプローラまたはマイ コンピュータで、次を参照します。  
**C:\Exchsrvr\connect\voice\bin\LocalizedFiles\ENU**
- ステップ 3 **SetupRes.dll** を右クリックし、**[プロパティ]** を選択します。

- ステップ 4 [プロパティ] ウィンドウの [バージョン情報] タブをクリックして、[ファイルバージョン] を表示します。
- 

## RealSpeak エンジン

### 使用している RealSpeak ENU 言語エンジンを特定する

---

- ステップ 1 **CommServer\RealSpeak\Engine** ディレクトリを参照します。
- ステップ 2 **Enu\_g2p.dll** ファイルを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 3 [バージョン情報] タブをクリックします。
- ステップ 4 [項目] リストで、[製品バージョン] をクリックします。DLL のバージョンが [値] ウィンドウに表示されます。このバージョンは、次の RealSpeak のバージョンに対応します。
- 2.1.0.0 = RealSpeak ENU 言語エンジン バージョン 2.0(1)
  - 2.11.0.0 = RealSpeak ENU 言語エンジン バージョン 2.1(1)
  - 3.6.0.0 = RealSpeak ENU 言語エンジン バージョン 3.0(1)
- 

### 使用している RealSpeak ベース エンジンのバージョンを特定する

---

- ステップ 1 **CommServer\RealSpeak\Api\Lib** ディレクトリを参照します。
- ステップ 2 **Lhstts.dll** ファイルを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 3 [バージョン情報] タブをクリックします。
- ステップ 4 [項目] リストで、[製品バージョン] をクリックします。DLL のバージョンが [値] ウィンドウに表示されます。このバージョンは、次の RealSpeak のバージョンに対応します。
- 2.1.0.0 = RealSpeak ベース エンジン バージョン 2.0(1)
  - 2.11.0.0 = RealSpeak ベース エンジン バージョン 2.1(1)
  - 2.12.0.0 = RealSpeak ベース エンジン バージョン 3.0(0)
  - 2.13.0.0 = RealSpeak ベース エンジン バージョン 3.0(1)
-

## Cisco Unity 3.1(5) へアップグレードするための AMIS およびボイス コネクタの要件



(注) Cisco Unity システムがバージョン 3.1(3) 以降である場合、この項は省略してください。

Cisco Unity システムのコンフィギュレーションに応じて、適切な項のタスクを実行してから、Cisco Unity バージョン 3.1(5) へアップグレードしてください。

- [Voice Connector for Exchange 2000](#) がインストールされている Cisco Unity 3.1(2) システム上の AMIS (P.8)
- Cisco Unity 3.0(x) ~ 3.1(1) システム上の AMIS (P.8)
- メッセージにボイス コネクタを使用している Cisco Unity 2.4(6.x) ~ 3.1(2) サーバ (P.10)

### Voice Connector for Exchange 2000 がインストールされている Cisco Unity 3.1(2) システム上の AMIS



(注) Cisco Unity ボイス コネクタが Exchange 5.5 サーバにインストールされている場合、この項は省略してください。

Cisco Unity バージョン 3.1(2) からアップグレードするには、Cisco Unity 3.1(x) Voice Connector for Exchange 2000 を再インストールする必要があります。

Cisco Unity 3.1(5) へアップグレードする前に、Voice Connector for Exchange 2000 のインスタンスをすべてアンインストールします。P.11 の「[Cisco Unity ボイス コネクタのアンインストール](#)」の「[Cisco Unity 3.1\(x\) Voice Connector for Exchange 2000 をアンインストールする](#)」の手順を参照してください。

Voice Connector for Exchange 2000 は、Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード中に再インストールすることに注意してください。

### Cisco Unity 3.0(x) ~ 3.1(1) システム上の AMIS

Cisco Unity バージョン 3.0(x) ~ 3.1(1) からアップグレードするには、AMIS 機能と Cisco Unity ボイス コネクタを再インストールする必要があります。Cisco Unity 3.1(5) へアップグレードする前に次を実行します。

1. ボイス コネクタのインスタンスをすべてアンインストールする。P.11 の「[Cisco Unity ボイス コネクタのアンインストール](#)」で適切な手順を参照してください。
2. 全 AMIS ロケーションの名前、ロケーション ID、ノード ID、および送信先番号を記録する。
3. AMIS ユーザ情報を記録する。この項の手順「[Subscriber Information Dump ユーティリティを使用して AMIS ユーザ情報を記録する](#)」を参照してください。
4. AMIS ロケーションをすべて削除する。この項の手順「[AMIS ロケーションを削除する](#)」を参照してください。
5. AMIS ユーザ アカウントをすべて削除する。この項の手順「[AMIS ユーザを削除する](#)」を参照してください。

AMIS（およびボイス コネクタ）は、Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード中に再インストールすることに注意してください。

### Subscriber Information Dump ユーティリティを使用して AMIS ユーザ情報を記録する

- 
- ステップ 1** Software Center の Web サイトの Cisco Unity Utilities ページ (<http://www.cisco.com/cgi-bin/tablebuild.pl/unity-util>) にアクセスします。
- ステップ 2** Subscriber Information Dump ユーティリティの最新バージョン (**SubscriberInfoDump.zip**) を Cisco Unity サーバにダウンロードします。このユーティリティでは、ユーザに関する特定の情報がコンマ区切り形式 (CSV) ファイルにダンプされます。
- ステップ 3** Cisco Unity サーバで、Subscriber Information Dump ユーティリティを起動します。
- ステップ 4** 生成される CSV ファイルのファイル名とロケーションを指定します。
- ステップ 5** [Data to Include in Output File] リストで、[Alias]、[First Name]、[Last Name]、[Primary Extension]、および [Location Name] を選択します。
- 本書の作成時点では、Subscriber Information Dump ユーティリティで AMIS ユーザのリモート メールボックス番号はダンプされないことに注意してください。この情報は手動で記録して CSV ファイルに追加する必要があります。
- ステップ 6** [Start] をクリックします。ユーティリティによって、指定したロケーションに CSV ファイルが作成されます。
- ステップ 7** スプレッドシート プログラムまたはテキスト エディタで CSV ファイルを開きます。
- 最初の行にカラム ヘッダーの名前が表示され、後続の行にユーザ データが表示されます。AMIS ユーザは AMIS ロケーションと関連付けられており、ユーザ データは [Location Name] ごとにまとめられます。
- ステップ 8** CSV ファイルを変更して、Cisco Unity のアップグレード後に External User Import ユーティリティで AMIS ユーザ情報をインポートできるようにします。
- 非 AMIS ユーザのデータを含む行をすべて削除してファイルを保存するか、あるいは AMIS ユーザのデータを含む行をすべて別のファイルにコピーしてそれを保存します。
  - 最初の行のカラム ヘッダー名を次のように変更します。
    - ALIAS**
    - FIRST\_NAME**
    - LAST\_NAME**
    - EXTENSION**
    - DISPLAY\_NAME**
- ステップ 9** **REMOTE\_USER\_ID** というカラム ヘッダーを最初の行に追加します。AMIS ユーザのリモート メールボックス番号を追加します。
- ステップ 10** ファイルを保存して閉じます。
-

### AMIS ロケーションを削除する

- ステップ 1 Cisco Unity システム管理で、[ネットワーク] > [発信ロケーション] を選択します。
- ステップ 2 [検索] アイコンをクリックします。
- ステップ 3 リストから削除する AMIS ロケーションを選択し、[表示] をクリックします。
- ステップ 4 このページの情報をまだ記録していない場合は、記録します。
- ステップ 5 [削除] アイコンをクリックし、警告ダイアログボックスで [OK] をクリックします。
- ステップ 6 ステップ 2 ~ 5 を繰り返して、すべての AMIS ロケーションの検索と削除を行います。

### AMIS ユーザを削除する

- ステップ 1 Cisco Unity システム管理で、任意の [ユーザ] > [ユーザ] ページへ移動します。
- ステップ 2 [検索] アイコンをクリックします。
- ステップ 3 エイリアス、内線番号、名前、または姓のいずれかで検索するかを指定します。
- ステップ 4 適切な名前、エイリアス、または内線番号を入力します。\* を入力すると、すべてのユーザのリストを表示できます。また、\* の前に 1 つまたは複数の文字や値を入力すると、検索範囲を絞ることができます。
- ステップ 5 [検索] をクリックします。
- ステップ 6 一致したリストでユーザの名前をクリックし、レコードを表示します。
- ステップ 7 [削除] アイコンをクリックし、警告ダイアログボックスで [OK] をクリックします。
- ステップ 8 ステップ 2 ~ 7 を繰り返して、すべての AMIS ユーザの検索と削除を行います。

## メッセージにボイス コネクタを使用している Cisco Unity 2.4(6.x) ~ 3.1(2) サーバ

複数の Cisco Unity サーバが別々のディレクトリにアクセスしているインストールでは、ある Cisco Unity サーバ上のユーザが別の Cisco Unity サーバ上のユーザにブラインド アドレスでメッセージを送信したときに、Cisco Unity ボイス コネクタが使用されます。Cisco Unity バージョン 2.4(6.x) ~ 3.1(2) からアップグレードするには、ボイス コネクタを再インストールする必要があります。

Cisco Unity 3.1(5) へアップグレードする前に、ボイス コネクタのインスタンスをすべてアンインストールします。P.11 の「Cisco Unity ボイス コネクタのアンインストール」で適切な手順を参照してください。

ボイス コネクタは、Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード中に再インストールすることに注意してください。

## Cisco Unity ボイス コネクタのアンインストール

アンインストール手順は、Cisco Unity ボイス コネクタのバージョン、およびボイス コネクタが Exchange 2000 サーバまたは Exchange 5.5 サーバのいずれにインストールされているかによって異なります。

- [Cisco Unity 3.1\(x\) Voice Connector for Exchange 2000 をアンインストールする \(P.11\)](#)
- [Cisco Unity 3.0\(x\) Voice Connector for Exchange 2000 をアンインストールする \(P.11\)](#)
- [Cisco Unity 3.1\(2\) 以降で Voice Connector for Exchange 5.5 をアンインストールする \(P.12\)](#)
- [Cisco Unity 3.1\(1\)、3.0\(x\)、または 2.4\(6.x\) で Voice Connector for Exchange 5.5 をアンインストールする \(P.12\)](#)

ボイス コネクタのバージョンは、インストール中にウィザードに表示されます。すでにインストールされているボイス コネクタのバージョンを特定するには、「[ソフトウェア バージョンの特定](#)」の項で P.6 の「[Cisco Unity ボイス コネクタ](#)」の手順を参照してください。

### Cisco Unity 3.1(x) Voice Connector for Exchange 2000 をアンインストールする

- 
- ステップ 1** ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバにログオンします。
- ステップ 2** Windows の [コントロール パネル] の [アプリケーションの追加と削除] で、ボイス コネクタを選択します。
- ステップ 3** 画面の指示に従ってボイス コネクタをアンインストールします。
- 

### Cisco Unity 3.0(x) Voice Connector for Exchange 2000 をアンインストールする

- 
- ステップ 1** ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバにログオンします。
- ステップ 2** Windows サービス プログラムが閉じていることを確認します。
- ステップ 3** Exchange システム マネージャを開きます (Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] を選択します)。
- ステップ 4** [コネクタ] を展開します。
- ステップ 5** ボイス コネクタを右クリックし、[停止] をクリックします。
- ステップ 6** サービスが停止した後、ボイス コネクタを右クリックし、[削除] をクリックします。
- ステップ 7** ボイス コネクタがインストールされていたサーバの サーバー\<サーバ名>\<ストレージグループ>\メールボックス ストア\メールボックス を展開します。
- 右側領域にメールボックスの一覧が表示されます。ボイス コネクタのメールボックス名は AvExchangeIVC です。
- ステップ 8** [メールボックス] を右クリックし、[クリーンアップ エージェントの実行] をクリックします。

ステップ 9 クリーンアップ エージェントが実行されてから、メールボックスを右クリックし、**[削除]** を選択します。警告ダイアログボックスで **[はい]** をクリックします。

ステップ 10 Exchange システム マネージャを閉じます。

---

### Cisco Unity 3.1(2) 以降で Voice Connector for Exchange 5.5 をアンインストールする

---

ステップ 1 ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバにログオンします。

ステップ 2 Windows の [コントロール パネル] の [アプリケーションの追加と削除] で、ボイス コネクタを選択します。

ステップ 3 画面の指示に従ってボイス コネクタをアンインストールします。

---

### Cisco Unity 3.1(1)、3.0(x)、または 2.4(6.x) で Voice Connector for Exchange 5.5 をアンインストールする

---

ステップ 1 ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバにログオンします。

ステップ 2 インストールされているボイス コネクタのバージョンの Cisco Unity Disc 1 を CD-ROM ドライブに挿入し、**VoiceGateway** フォルダを参照します。

ステップ 3 **Setup.exe** をダブルクリックし、**[Next]** をクリックします。ボイス コネクタがインストール済みであることをセットアッププログラムが検出すると、**[Uninstall]** ダイアログボックスが表示されます。

ステップ 4 **[Next]** をクリックし、警告ダイアログボックスで **[Yes]** をクリックします。

ステップ 5 アンインストールが完了したら、**[Finish]** をクリックしてプログラムを終了し、サーバを再起動します。

---

## バージョン 3.0 または 2.4(6) から Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード

バージョン 3.0 または 2.4(6) からアップグレードする場合は、Software Center の Web サイトから該当する Cisco Unity 3.1(5) CD イメージをすべてダウンロードし、そのディスク イメージから 3.1(5) をインストールします。

表 4 Cisco Unity 3.1(5) の CD イメージおよびファイル サイズ

| 番号  | 内容                                      | ダウンロード ファイル | 解凍されたファイル | ダウンロード ファイルおよび解凍されたファイル |
|-----|---|-------------|-----------|-------------------------|
| CD1 | Cisco Unity アプリケーション ファイルおよび ENU 言語ファイル | 390 MB      | 658 MB    | 1048 MB                 |
| CD2 | ENG、ENA、および ENZ 言語ファイル                  | 297 MB      | 370 MB    | 667 MB                  |
| CD3 | DEU、NOR、および NLD 言語ファイル                  | 328 MB      | 404 MB    | 732 MB                  |
| CD4 | FRA、SVE、および ITA 言語ファイル                  | 310 MB      | 384 MB    | 694 MB                  |
| CD5 | ESP、ESO、および PTB 言語ファイル                  | 360 MB      | 436 MB    | 796 MB                  |
| CD6 | JPN、CHS、CHT、および KOR 言語ファイル              | 341 MB      | 449 MB    | 790 MB                  |
| CD7 | ボイス カード ドライバ ファイル                       | 228 MB      | 316 MB    | 544 MB                  |

また、Software Center の Web サイトから Service Packs CD イメージをダウンロードします。

Cisco Unity 3.1(5) ディスク イメージには、Cisco Unity だけが含まれています。サードパーティ製ソフトウェアは含まれていません。

バージョン 2.4(6) からアップグレードする場合と新たにインストールする場合は、サードパーティ製ソフトウェアとアクティベーション コード（定期的アップグレードまたは新しいシステム オーダーによって提供されます）が必要です。



### 注意

アップグレード前に設定された診断トレースは保持されないため、アップグレード後にリセットする必要があります。

## バージョン 3.0 または 2.4(6) から Cisco Unity バージョン 3.1(5) へアップグレードするためのタスク リスト

1. Cisco Unity 3.0 の簡易フェールオーバーから Cisco Unity 3.1 の高度なフェールオーバーにアップグレードしない場合は、タスク 2. に進みます。

Cisco Unity 3.0 の簡易フェールオーバーから Cisco Unity 3.1 の高度なフェールオーバーにアップグレードする場合は、簡易フェールオーバーをアンインストールします。『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』の付録「Cisco Unity システムでのフェールオーバーのアンインストール」の「Cisco Unity 3.0 システムでの簡易フェールオーバーのアンインストール」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/fail/fail31/fog\\_300.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/fail/fail31/fog_300.htm)) から入手できます。

2. 表 4 を参照してダウンロードする CD イメージを決定し、使用するコンピュータのハードディスクに、該当する完全な Cisco Unity 3.1(5) イメージのための十分な空き領域と、Service Packs イメージのために少なくとも 1.5 GB の空き領域があることを確認します。
3. 高速インターネット接続が可能なコンピュータで、Software Center の Web サイト (<http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml>) にアクセスします。

4. 「Cisco Unity Software」 の下の **Cisco Unity 3.1** をクリックします。
5. **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3.exe** および **CiscoUnity3.1.5ServicePacks- ENU-CD2of3.exe** をダウンロードします。これらのファイルには、必須のサービス パックが含まれています。また、オプションで、**CiscoUnity3.1.5ServicePacks- ENU-CD3of3.exe** をダウンロードします。このファイルには、オプションのサービス パック（Windows 2000 Service Pack 3 および Exchange 2000 Service Pack 3）が含まれています。
6. Cisco Unity 3.1 の [Software Download] ページに戻り、**[Download Full CD Images of 3.1 Software]** をクリックします。
7. 連絡先情報を入力し、**[Submit]** をクリックします。
8. **P.13 の表 4** を参照してダウンロードする CD イメージを決定し、それらのイメージだけをダウンロードします。Disk 1 は必ずダウンロードします。
9. ダウンロードがすべて完了したら、各ディスクのファイルを個別のディレクトリに解凍します。
  - a. Windows エクスプローラで、ファイルをダブルクリックします。
  - b. WinZip で、ファイルの解凍先ディレクトリを指定します。
 解凍された Service Pack ファイルのデフォルトのロケーションは次のとおりです。

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Exchange 2000 Service Pack 2</b>   | CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3\Exchange_2k_sp2\update.exe   |
| <b>Exchange 2000 Service Pack 3</b>   | CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3\Exchange_2k_sp3\update.exe   |
| <b>SQL Server 2000 Service Pack 1</b> | CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\SQL2000_SP1\x86\setup\setupsql.exe   |
| <b>SQL Server 2000 hot fix</b>        | CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\SQL2000_SP1_Patch\Sqlservr.exe<br>および<br>CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\SQL2000_SP1_Patch\exe\Sqlservr.pdb |
| <b>Windows 2000 Service Pack 2</b>    | CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\Win2K_SP2\w2ksp2.exe   |
| <b>Windows 2000 Service Pack 3</b>    | CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3\Win2K_SP3\w2ksp3.exe   |



(注) Service Pack 3 とともにデフォルトでインストールされ有効にされる Windows 2000 Updater プログラムを無効にすることを推奨します。

10. 新しい CD から 3.1(5) アップグレードをインストールする場合は、更新されたイメージで **3.1(5) Cisco Unity Disc <N>** を作成します。
11. **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3.exe** ファイル、**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3.exe** ファイル、および **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3.exe** ファイル（必要に応じて）を削除して、ディスクの空き領域を増やします。
12. アップグレード処理を開始します。『Cisco Unity インストレーション ガイド』の該当する章の手順を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/inst/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm)) から入手できます。
  - 「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」

**注意**

Cisco Unity 3.0 からアップグレードする場合は、Cisco Unity セットアップ プログラムの実行時にシステム キーがサーバに接続されていることを確認してください。接続されていない場合は、システム キーが Cisco Unity 3.1 機能で更新されず、Cisco Unity が起動しないことがあります。

- 「Cisco Unity 2.x システムからバージョン 3.1 へのアップグレード」

Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードの準備ができたなら、次の作業を行います。

- a. *Exchange 2000* を使用しているシステムの場合：**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3\Exchange\_2k\_sp2\Update.exe** をダブルクリックし、画面の指示に従って Exchange 2000 Service Pack 2 をインストールします。
  - b. 新しい CD を作成した場合は、3.1(5) Cisco Unity Disc 1 を CD-ROM ドライブに挿入します。新しい CD を作成しない場合は、更新された Cisco Unity Disc 1 イメージのロケーションを参照します。
  - c. **Setup.exe** をダブルクリックします。
  - d. サーバを 2 回再起動して、Cisco Unity サービスがすべて正しく起動することを確認します（警告 [CSCdx05115](#) を参照してください）。
13. *AMIS* の再インストールが求められた場合：*AMIS* を再インストールします。『Cisco Unity のネットワーク機能』を参照して、「AMIS Networking」の章の「タスクリスト：AMIS を使用するときの Cisco Unity のセットアップ」に従います。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます（ボイス コネクタのインストールは *AMIS* の設定に組み込まれているので、タスク 15. に進みます）。
  14. ボイス コネクタの再インストールを求められたが *AMIS* の再インストールは求められなかった場合：ボイス コネクタを再インストールします。『Cisco Unity のネットワーク機能』の「SMTP Networking」の章で「ボイス コネクタのセットアップ」の項を参照して、使用している Exchange のバージョンに合った手順を実行します。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。
  15. 自動利得制御を有効にし、グリーティングと録音される名前の録音音量を調整します。P.23 の「自動利得制御」を参照してください。

## バージョン 3.1(3) またはバージョン 3.1(1) CD を使用した、Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード

Cisco Unity 3.1(x) の以前のバージョンからアップグレードする場合は、Software Center の Web サイトから Cisco Unity バージョン 3.1(5) の自己解凍パッチ ファイルをダウンロードし、Cspatch 実行可能ファイルで Cisco Unity バージョン 3.1(3) または Cisco Unity バージョン 3.1(1) の CD イメージを更新します。新しい CD を作成してアップグレードをインストールするか、Cisco Unity サーバの更新済みディスク イメージから直接インストールします (Cisco Unity バージョン 3.1(4) および 3.1(2) は Software Center の Web サイトでしか入手できないので、3.1(4) および 3.1(2) のパッチ ファイルはありません)。

**表 5 更新された Cisco Unity 3.1(5) ディスク イメージ**

| 番号  | 内容                                       |
|-----|--|
| CD1 | Cisco Unity のアプリケーション ファイルおよび ENU 言語ファイル |
| CD2 | ENG、ENA、および ENZ 言語ファイル                   |
| CD3 | DEU、NOR、および NLD 言語ファイル                   |
| CD4 | FRA、SVE、および ITA 言語ファイル                   |
| CD5 | ESP、ESO、および PTB 言語ファイル                   |
| CD6 | JPN、CHS、CHT、および KOR 言語ファイル               |
| CD7 | ボイス カード ドライバ ファイル                        |

また、Software Center の Web サイトから Service Packs CD イメージをダウンロードします。

新しい CD を作成する場合は、読み取り / 書き込み CD-ROM ドライブを備えたコンピュータでアップグレードを実行します。

Cisco Unity バージョン 3.1(3) または 3.1(1) の CD イメージがない場合は、[P.13 の「バージョン 3.0 または 2.4\(6\) から Cisco Unity 3.1\(5\) へのアップグレード」](#) のタスク リストに従います。



### 注意

アップグレード前に設定された診断トレースは保持されないため、アップグレード後にリセットする必要があります。Cisco Unity セットアップ プログラムの実行中にボイス カード ソフトウェアが再インストールされない場合に限り、ダイアログック クワイエット パラメータはアップグレードで保持されます。セットアップ中に [ボイス カード ソフトウェアのインストール] チェックボックスがオンになっている場合、クワイエット パラメータが失われるため、アップグレード後にリセットする必要があります。

## バージョン 3.1(3) またはバージョン 3.1(1) CD を利用して Cisco Unity バージョン 3.1(5) へアップグレードするためのタスク リスト

1. 使用しているコンピュータのハード ディスクに、自己解凍パッチ ファイルをダウンロードするために少なくとも 400 MB の空き領域、およびこれに加えて Service Packs イメージのために少なくとも 1.5 GB の空き領域があることを確認します。
2. 高速インターネット接続が可能なコンピュータで、Software Center の Web サイト (<http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml>) にアクセスします。
3. 「Cisco Unity Software」 の下の **Cisco Unity 3.1** をクリックします。

4. Cisco Unity CD のバージョンに応じて、次のファイルのいずれかをダウンロードします。

**CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.3.exe** Cisco Unity 3.1(3) ディスクの場合

**CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.1.exe** Cisco Unity 3.1(1) ディスクの場合

5. Cisco Unity 3.1 の [Software Download] ページに戻り、**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3.exe** および **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3.exe** をダウンロードします。これらのファイルには、必須のサービスパックが含まれています。また、オプションで、**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3.exe** をダウンロードします。このファイルには、オプションのサービスパック（Windows 2000 Service Pack 3 および Exchange 2000 Service Pack 3）が含まれています。
6. Windows エクスプローラで、**CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.3.exe** または **CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.1.exe** をダブルクリックします。
7. WinZip で、ファイルの解凍先ディレクトリを指定します。指定したディレクトリ内で、ファイルが CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.3 ディレクトリまたは CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.1 ディレクトリとそのサブディレクトリ CD1、CD2、CD3、CD4、CD5、CD6、CD7 に解凍されます。
8. 各 Service Packs ディスクのファイル（**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3.exe**、**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3.exe**、およびオプションで **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3.exe**）を個別のディレクトリに解凍します。
- Windows エクスプローラで、ファイルをダブルクリックします。
  - WinZip で、ファイルの解凍先ディレクトリを指定します。
- 解凍された Service Pack ファイルのデフォルトのロケーションは次のとおりです。

**Exchange 2000 Service Pack 2** CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3\Exchange\_2k\_sp2\update.exe

**Exchange 2000 Service Pack 3** CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3\Exchange\_2k\_sp3\update.exe

**SQL Server 2000 Service Pack 1** CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\SQL2000\_SP1\x86\setup\setupsql.exe

**SQL Server 2000 hot fix** CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\SQL2000\_SP1\_Patch\Sqlservr.exe  
および

CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\SQL2000\_SP1\_Patch\exe\Sqlservr.pdb

**Windows 2000 Service Pack 2** CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3\Win2K\_SP2\w2ksp2.exe

**Windows 2000 Service Pack 3** CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3\Win2K\_SP3\w2ksp3.exe



(注) Service Pack 3 とともにデフォルトでインストールされ有効にされる Windows 2000 Updater プログラムを無効にすることを推奨します。

9. 次のファイルを削除して、ディスクの空き領域を増やします。
- **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD1of3.exe**
  - **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3.exe**
  - **CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3.exe**（必要に応じて）
  - **CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.3.exe** または **CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.1.exe**

10. ディスクの空き領域が 3 GB 以上あるパーティションに移動します。
11. P.16 の表 5 を参照して、パッチを適用する必要がある CD イメージを特定します。Disk 1 は必ずダウンロードします。
12. パーティション上で、**CiscoUnity3.1.3** ディレクトリまたは **CiscoUnity3.1.1** ディレクトリを作成し、パッチを適用する必要がある CD 用のサブディレクトリ (たとえば、**CD1**、**CD2** など) を作成します。
13. パッチを適用する必要がある Cisco Unity 3.1(3) または Cisco Unity 3.1(1) ディスクを対応するサブディレクトリにコピーします。
14. CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.3 ディレクトリまたは CiscoUnity3.1.5PatchFrom3.1.1 ディレクトリで、**CD<N>** のサブディレクトリを参照し、**Cspatch.exe** をダブルクリックします。
15. [Patch] ウィンドウで、Cspatch.exe 情報を表示する言語を選択します。
16. 画面の指示に従います。各ディスク イメージ用にタスク 12. で作成したサブディレクトリを参照するように求められます。パッチが完了するまで数分かかることがあります。「The patch succeeded」というメッセージが表示されたら、タスク 17. に進みます。  
パッチ処理が失敗したり取り消された場合は、タスク 13. で作成した 3.1(3) Cisco Unity Disc <N> または 3.1(1) Cisco Unity Disc <N> イメージが元の状態に復元されます。問題をすべて解決し、タスク 14. から再度実行します。
17. 新しい CD から 3.1(5) アップグレードをインストールする場合は、更新されたイメージで新しい **3.1(5) Cisco Unity Disc <N>** を作成します。
18. 残りの Cisco Unity 3.1(3) ディスク イメージまたは Cisco Unity 3.1(1) ディスク イメージごとにタスク 14. ~ 17. を繰り返します。次のタスクに進む前に、アップグレードに使用するすべてのディスク イメージを更新する必要があります。
19. Cisco Unity バージョン 3.1(2) または 3.1(1) からアップグレードする場合：SQL Server 2000 hot fix をインストールします。『Cisco Unity インストールガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「SQL Server Hot Fix for Service Pack 1 のインストール」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/inst/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm)) から入手できます。
20. Exchange 2000 を使用しているシステムの場合：**CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD2of3\Exchange\_2k\_sp2\Update.exe** をダブルクリックし、画面の指示に従って Exchange 2000 Service Pack 2 をインストールします。
21. Cisco Unity をアップグレードします。『Cisco Unity インストールガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章で該当する項の手順を参照してください。
  - 「Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更」
  - 「フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更」
 Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードの準備ができたなら、次の作業を行います。
  - a. 新しい CD を作成した場合は、3.1(5) Cisco Unity Disc 1 を CD-ROM ドライブに挿入します。新しい CD を作成しない場合は、更新された Cisco Unity Disc 1 イメージのロケーションを参照します。
  - b. **Setup.exe** をダブルクリックします。
  - c. サーバを 2 回再起動して、Cisco Unity サービスがすべて正しく起動することを確認します (警告 CSCdx05115 を参照してください)。
22. AMIS の再インストールが求められた場合：AMIS を再インストールします。『Cisco Unity のネットワーク機能』を参照して、「AMIS Networking」の章の「タスクリスト：AMIS を使用するときの Cisco Unity のセットアップ」に従います。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます (ボイス コネクタのインストールは AMIS の設定に組み込まれているので、タスク 24. に進みます)。

23. ボイス コネクタの再インストールを求められたが AMIS の再インストールは求められなかった場合：ボイス コネクタを再インストールします。『Cisco Unity のネットワーク機能』の「SMTP Networking」の章で「ボイス コネクタのセットアップ」の項を参照して、使用している Exchange のバージョンに合った手順を実行します。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。
  24. 自動利得制御を有効にし、グリーティングと録音される名前の録音音量を調整します。P.23 の「自動利得制御」を参照してください。
-

## 新規および変更されたサポート

### 新規および変更されたサポート — リリース 3.1(5)

#### Performance Analysis ツールの追加のカウンタ

Cisco Unity およびサードパーティ製ソフトウェア パフォーマンス カウンタが Performance Analysis ツールに追加されました。これらのカウンタは、Cisco Unity サーバまたは個別のサーバで Exchange 2000 を実行しているシステム上の Cisco Unity パフォーマンス データを監視および収集するために使用されます。Exchange が個別のサーバ上にある場合は、その構成で追跡されないカウンタに関する警告メッセージがイベント ビューアに生成されます。

Performance Analysis ツールの設定および実行については、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/whitpapr/perfmon.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitpapr/perfmon.htm)) から入手できる『White Paper: Monitoring Cisco Unity Performance』を参照してください。

#### Cisco Unity で使用することが認められているオプションの Microsoft サービス パック



(注)

認定されたオプションのサービス パックを Cisco Unity サーバにインストールする前に、Cisco Unity サーバにインストールする（またはすでにインストールされている）オプションのサードパーティ製ソフトウェアまたはハードウェアの製造元も、そのサービス パックをその製品と使用することをサポートしていることを確認してください。

次の Microsoft サービス パックは、Cisco Unity とオプションで使用することが認められています。

- Microsoft Exchange 2000 Service Pack 3
- Windows 2000 Service Pack 3 (Service Pack 3 とともにデフォルトでインストールされ有効にされる Windows 2000 Updater プログラムを無効にすることを推奨)



(注)

このリリース ノートの発行時点では、Cisco IDS Host Sensor と Windows 2000 Service Pack 3 に既知の問題がありました。Cisco IDS Host Sensor Agent を Cisco Unity サーバにインストールする場合、または Cisco IDS Host Sensor Agent がすでにインストールされている場合は、Cisco IDS Host Sensor でその問題が解決されたことを確認してから Service Pack 3 をインストールしてください。

これらのサービス パックは、Software Center の Web サイトにあるダウンロード可能なディスク イメージ CiscoUnity3.1.5ServicePacks-ENU-CD3of3.exe から入手できます。

サポートされているすべての Microsoft サービス パック (Cisco Unity バージョン 3.1(5) のリリース以降に認定されたサービス パックを含む) の最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件 およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされている Microsoft サービス パック (オプション)」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

## 必須ではなくなった Symantec pcAnywhere

Cisco Unity バージョン 3.1(5) 以降では、Symantec pcAnywhere がソフトウェア要件としてなくなりました。ただし、リモート管理アプリケーションは必要であり、pcAnywhere および Windows Terminal Services は Cisco Unity での使用がサポートされています (P.48 の「[Windows Terminal Services](#)」も参照してください)。

Terminal Services は Windows 2000 に含まれています。Cisco Unity ベースライン システムには Windows 2000 が含まれていますが、Cisco Unity コンポーネント システムの場合は、Windows 2000 を別のベンダーから購入する必要があります。pcAnywhere は、Cisco Unity ベースライン システムの場合もコンポーネント システムの場合も、別のベンダーから購入する必要があります (Cisco Unity には同梱されなくなりました)。

## Tools Depot で更新されたツールおよび新規ツール

Tools Depot で更新されたツールおよび新規ツールは次のとおりです。[Tools Depot] アイコンは、Cisco Unity サーバのデスクトップ上にあります。

表 6 Tools Depot の変更点

| 更新されたツール   | 新規ツール   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Advanced Settings Tool</li> <li>Bulk Edit</li> <li>Codec Checker</li> <li>Disaster Recovery Backup</li> <li>Disaster Recovery Restore</li> <li>External User Import</li> <li>Set Volume</li> <li>Subscriber Information Dump</li> </ul> <p>ツールの変更点については、ツールのオンラインヘルプの改訂履歴を参照してください。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Bridge Traffic Analyzer</li> <li>Gather Unity System Info</li> <li>Migrate Subscriber Data</li> <li>Port Usage Analyzer</li> <li>Schedule Unity Restart</li> </ul> <p>ツールの機能については、ツールのオンラインヘルプを参照してください。</p> |

Tools Depot の左側領域に、利用可能なすべてのツールがカテゴリ別に一覧表示されます。ツールのオンラインヘルプを表示するには、左側領域でそのツールの名前をクリックします。ツールを実行するには、名前をダブルクリックします。

一部のツールは、特定の Cisco Unity のバージョンだけで機能します。Tools Depot に表示されていないツールは、現在実行されている Cisco Unity のバージョンでは機能しません。

## 新規および変更されたサポート — リリース 3.1(4)

### Set Volume ユーティリティで自動利得制御のレジストリ設定を更新できる

AGCtargetDB、AGCsampleSize、AGCgainThreshold、および AGCminimumThreshold のレジストリ設定は、Set Volume ユーティリティを使用して Cisco Unity 3.1(4) システム上で更新できます。レジストリ設定のデフォルト値を、Cisco Unity バージョン 3.1(2c) 以降のすべてのアップグレードに使用する必要があります。

P.23 の「[自動利得制御](#)」の手順「[Set Volume ユーティリティの最新バージョンをダウンロードおよびインストールする](#)」を実行して、Set Volume ユーティリティの最新バージョンがあることを確認します。

Cisco Unity バージョン 3.1(4) にアップグレードする場合は、P.23 の「自動利得制御」の手順「Set Volume ユーティリティを使用して、グリーティングおよび名前の録音を調整する（バージョン 3.1(3) 以降のみ）」を実行します。

## Cisco Unity フェールオーバー システムでのサーバのバックアップ手順と復元手順

フェールオーバー システムでの第一次サーバと第二次サーバのバックアップ手順と復元手順は、現在、考案およびテスト中です。この手順は、今後 Cisco.com (<http://www.cisco.com/warp/public/788/AVVID/vmum.shtml>) のテクニカルヒントとして公開する予定です。

## Exchange 2000 Service Pack 2 が必須

Exchange 2000 を実行しているシステムでは、Cisco Unity バージョン 3.1(4) に Exchange 2000 Service Pack 2 が必須です。

すべてのソフトウェア要件の最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「ソフトウェア要件」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

## Tools Depot

Tools Depot で更新されたツールおよび新規ツールは次のとおりです。[Tools Depot] アイコンは、Cisco Unity サーバのデスクトップ上にあります。

表 7 Tools Depot の変更点

| 更新されたツール  | 新規ツール  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Advanced Settings</li> <li>• Bulk Edit</li> <li>• DbWalker</li> <li>• FullDBExport/Import</li> <li>• Global Subscriber Manager</li> <li>• PublicDL Builder</li> <li>• Subscriber Information Dump</li> <li>• Uninstall</li> <li>• Volume Adjust</li> </ul> <p>ツールの変更点については、ツールのオンラインヘルプの改訂履歴を参照してください。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Codec Checker</li> <li>• Disaster Recovery Backup</li> <li>• Disaster Recovery Restore</li> <li>• Permissions Wizard</li> <li>• Remove Subscriber Properties</li> <li>• Set WAV Format</li> </ul> <p>ツールの機能については、ツールのオンラインヘルプを参照してください。</p> |

Tools Depot の左側領域に、利用可能なすべてのツールがカテゴリ別に一覧表示されます。ツールのオンラインヘルプを表示するには、左側領域でそのツールの名前をクリックします。ツールを実行するには、名前をダブルクリックします。

一部のツールは、特定の Cisco Unity のバージョンだけで機能します。Tools Depot に表示されていないツールは、現在実行されている Cisco Unity のバージョンでは機能しません。

## 新規および変更されたサポート — リリース 3.1(3)

### Cisco Unity で使用することが認められている AMIS 準拠ボイス メール システム

次の AMIS 準拠ボイス メール システムは、Cisco Unity で使用することが認められています。

- Avaya Interchange with Intuity Audix Multimedia Message System (Cisco Unity バージョン 3.1(3) 以降と使用)
- Centigram Voice Mail (Cisco Unity バージョン 3.1(2) 以降と使用)



(注) AMIS ネットワーキングをボイス ゲートウェイと併せて使用する場合は、ボイス ゲートウェイが DTMF を双方向で通過できることと、送信ノードと受信ノードの両方でこれらの桁数を検出できることを確認してください。確認しないと、AMIS メッセージが失われたり、誤った宛先に送信されるなど、誤動作が生じることがあります。

サポートされているすべての AMIS 準拠ボイス メール システム (Cisco Unity バージョン 3.1(3) のリリース以降に認定されたシステムを含む) の最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされている AMIS 準拠ボイス メール システム」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

### 自動利得制御

Cisco Unity の自動利得制御により、ユーザは録音の正規化を通して一貫したメッセージ再生レベルが得られます。自動利得制御 (AGC) は録音だけに影響を与えます。

AGC はデフォルトで有効になっており、すべての Cisco Unity バージョン 3.1(2c) 以降の新規インストールとバージョン 3.0(x) および 2.4(6.x) からのアップグレードで目標値 -26 dB に設定されます。3.1(2c) 以降へアップグレードされた Cisco Unity バージョン 3.1(x) システムでは、AGC はデフォルトではオフであり、目標 dB 値はアップグレード前の設定から変更されません。

AGC によって録音の品質が向上するわけではありません (たとえば、不明瞭な着信メッセージ)。AGC は音量だけを制御するものであり、すべての外部ハードウェアを通過した後の音声サンプルに適用されます。

Cisco Unity バージョン 3.1(2c) 以降ではデフォルトで自動利得制御が有効になっているため、3.1(2c) にアップグレードされたシステムでは、アップグレード後に録音される新規のグリーティングおよび名前の録音サウンドよりも、既存のグリーティングおよび名前の録音サウンドが大きくなる問題が発生することがあります。この問題を防止するには、Set Volume ユーティリティを使用して、既存のグリーティングおよび名前の録音をアップグレード後の Cisco Unity の取得レベルに合せてください。

Cisco CallManager 領域が G.711 codec を使用するように設定されている場合は、グリーティングと名前を調整する前に、必要に応じて Cisco Unity-CM TSP の録音と再生の設定も変更してください。

#### Set Volume ユーティリティ

最初の手順「Set Volume ユーティリティの最新バージョンをダウンロードおよびインストールする」を実行して、Set Volume ユーティリティの最新バージョンがあることを確認します。

2 番目の手順「[Set Volume ユーティリティ](#)を使用して、グリーティングおよび名前の録音を調整する（バージョン 3.1(3) 以降のみ）」で、Cisco Unity サーバ上のすべての WAV ファイルを同じ値にし、必要に応じて再生レベルを調整します。

バージョン 3.1(2c) 以降へアップグレードした Cisco Unity システムでこれらの手順を実行します。

### Set Volume ユーティリティの最新バージョンをダウンロードおよびインストールする

- 
- ステップ 1 Software Center の Web サイト (<http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml>) にアクセスします。
  - ステップ 2 「Cisco Unity Software」の下の **[Cisco Unity Utilities]** をクリックします。
  - ステップ 3 テーブル内の **SetVolume.zip** ファイルのバージョンと、Cisco Unity システム上の Set Volume ユーティリティのバージョンを比較します。
  - ステップ 4 テーブル内のバージョンが、現在システムにインストールされているバージョンよりも新しい場合は、**SetVolume.zip** ファイルをダウンロードします。
  - ステップ 5 ファイルのダウンロード先ディレクトリを指定します。
  - ステップ 6 Winzip で、**Setup.exe** をダブルクリックします。
  - ステップ 7 **[OK]** をクリックします。
  - ステップ 8 **[Change Directory]** をクリックし、ディレクトリ CommServer\Utilities\VolumeAdjust を参照します。
  - ステップ 9 画面の指示に従ってインストールを完了します。
- 

### Set Volume ユーティリティを使用して、グリーティングおよび名前の録音を調整する（バージョン 3.1(3) 以降のみ）

- 
- ステップ 1 Cisco Unity システム管理を終了します。
  - ステップ 2 Cisco Unity サーバのデスクトップで、**[Tools Depot]** アイコンをダブルクリックします。
  - ステップ 3 Cisco CallManager またはデュアル統合がない場合は、[ステップ 5](#)に進みます。  
Cisco CallManager またはデュアル統合があり、G.711 codec を使用するように Cisco CallManager 領域が設定されている場合は、左側領域の **[Administration Tools]** の下の、**[WaveGain]** をダブルクリックします。
  - ステップ 4 **[Record Gain in dB]** と **[Playback Gain in dB]** の両方が **0** に設定されていることを確認します。
  - ステップ 5 **[Tools Depot]** ウィンドウの左側領域で、**[Audio Management Tools]** に移動し、**[Set Volume]** をダブルクリックします。
  - ステップ 6 **[Set Greetings and Voice Names]** ウィンドウで **[Select All]** をクリックします。

**ステップ 7** **[Save Original Files]** チェックボックスがオンになっていることを確認し、録音される名前とグリーティングの元のファイルのバックアップ コピーを保存するロケーションを入力します。

**ステップ 8** **[Options]** セクションで、次の値を確認します。

|                          |      |
|--------------------------|------|
| <b>New Target dB</b>     | -26  |
| <b>Sample Size</b>       | 8000 |
| <b>Max dB Adjustment</b> | 5    |
| <b>Min. dB Threshold</b> | -45  |

**ステップ 9** **[Save Above Volume Options]** チェックボックスがオンになっていることを確認します。**[New Target dB]** をゼロ以外の値に設定すると、自動利得制御がオンになることに注意してください。

**ステップ 10** **[Set Volume Level]** をクリックします。

**ステップ 11** **[Set Volume]** ウィンドウに「Done」が表示されると、既存のグリーティングと名前の録音はすべて、**[New Target dB]** のレベルに調整されています。**[OK]** をクリックし、**[Exit]** をクリックします。

**ステップ 12** Cisco CallManager またはデュアル統合がない場合、この手順に必要なステップはすべて完了しました。

Cisco CallManager またはデュアル統合があり、G.711 codec を使用するように Cisco CallManager 領域が設定されている場合は、Cisco Unity システム管理を起動します。

**ステップ 13** メディア マスタと TRaP (Telephony Record and Playback) を使用して、録音 (たとえば、ユーザのグリーティング) を聞きます。

録音の音量がそれで良い場合、この手順に必要なステップはすべて完了しました。  
録音の音量が小さすぎる場合は、[ステップ 14](#) を続けます。

**ステップ 14** **[Tools Depot]** ウィンドウの左側領域で、**[Audio Management Tools]** の下にある **[Wave Gain]** をダブルクリックします。

**ステップ 15** **[Playback Gain in dB]** 値を 1 または 2 dB 上げます。録音の音量を聞きます。

録音の音量がそれで良い場合は、**[Playback Gain in dB]** 値をメモして[ステップ 16](#)に進みます。  
録音の音量が小さい場合は、このステップを繰り返します。

**ステップ 16** **[Tools Depot]** ウィンドウの左側領域で、**[Administration Tools]** の下にある **[Advanced Settings Tool]** をダブルクリックします。

**ステップ 17** **[Cisco Unity Settings]** 領域で、**[Set WaveGain dB adjustment value for playback]** をクリックします。

**ステップ 18** [ステップ 15](#) で決めた新しい値を入力し、**[Set]** をクリックします。

**ステップ 19** **[Exit]** をクリックします。

## NetIQ VoIP Manager 2.0 for Cisco Unity

NetIQ VoIP Manager 2.0 for Cisco Unity のエージェントを Cisco Unity サーバにインストールします。このエージェントは、Cisco Unity バージョン 3.1(1) 以降での使用がサポートされています。NetIQ VoIP Manager は、Cisco Unity サーバ上のコンポーネントのシステム状態、可用性、およびパフォーマンスを監視します。

## Octel Analog Networking

Octel Analog Networking がサポートされています。Octel Analog Networking を利用すれば、Cisco Unity (Cisco Unity Bridge とともに使用) で、Octel Analog Networking をサポートする別のボイス メールシステムとボイス メールを交換できます。次のシステムがサポートされています。

- Avaya Octel 100
- Avaya Octel 200/300
- Avaya Octel 250/350
- Avaya Unified Messenger

Octel Digital Networking はサポートされていません。



(注)

ネットワーク構成にボイス ゲートウェイが含まれている場合に Bridge を使用するときは、ボイスゲートウェイが DTMF を双方向で通過できることと、送信ノードと受信ノードの両方でこれらの桁数を検出できることを確認してください。確認しないと、メッセージが失われたり、誤った宛先に送信されるなど、誤動作が生じることがあります。

詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「Bridge Networking」の章を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

## Permissions Wizard

Permissions Wizard ユーティリティは、Cisco Software Center の Web サイトから入手できます。Permissions Wizard では、インストールアカウントとサービスアカウントで必要とされる多くの許可が自動的に与えられます (さらに、フェールオーバーを設定する場合、フェールオーバーアカウントの許可も与えられます)。ウィザードのヘルプファイルには、ウィザード終了後に手動で与える必要がある許可についての説明があります。<http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml> から PermissionsWizard.exe および PermissionsWizard-Readme.zip をダウンロードしてください (「Cisco Unity Software」の下の **[Cisco Unity Utilities]** をクリックします)。

## Cisco Unity と使用することが認められている電話システム統合

Intecom E14 Millennium は、Cisco Unity バージョン 3.1(3) 以降と使用することが認められています。

サポートされているすべての電話システム統合の最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされている電話システム統合」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

## SQL Server 2000 Hot Fix

Cisco Unity 3.1(3) には (SQL Server 2000 を実行しているシステムと MSDE 2000 を実行しているシステムの両方)、Microsoft Knowledge Base 記事 Q315395 に記載されている SQL Server 2000 hot fix が 必要です。ダウンロード手順については、P.13 の「バージョン 3.0 または 2.4(6) から Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード」または P.16 の「バージョン 3.1(3) またはバージョン 3.1(1) CD を使用した、Cisco Unity 3.1(5) へのアップグレード」を参照してください。インストール手順は、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/inst/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm)) の『Cisco Unity インストールガイド』(アップグレードに必要) に記載されています。

## Cisco Unity Bridge で使用することが認められているテレコミュニケーション データ カード

Brooktrout Technology TR114+P4L PCI アナログ テレコミュニケーション データ カードは、Cisco Unity Bridge サーバのバージョン 2.0(1) 以降でのみ使用することが認められています (このカードは、Cisco Unity サーバではサポートされていません)。このカードの詳細については、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/bridge/big/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/big/index.htm)) から入手できる『Cisco Unity Bridge Installation Guide』の付録 A を参照してください。

サポートされているすべてのボイス カードの最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされているボイス カード」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

## Tools Depot

Tools Depot は、さまざまな Cisco Unity ユーティリティを 1 つのロケーションに集めたものです。Tools Depot にアクセスするには、ディレクトリ `CommServer\Utilities\ToolsDepot` を参照し、**ToolsDepot.exe** をダブルクリックします。

Tools Depot の左側領域に、利用可能なすべてのツールがカテゴリ別に一覧表示されます。ツールのヘルプを表示するには、左側領域でそのツールの名前をクリックします。ツールを実行するには、名前をダブルクリックします。

一部のツールは、特定の Cisco Unity のバージョンだけで機能します。Tools Depot に表示されていないツールは、現在実行されている Cisco Unity のバージョンでは機能しません。

## Cisco Unity で使用することが認められているウィルス検出ソフトウェア

Computer Associates InoculateIT for Microsoft Windows NT and Windows 2000 バージョン 4.53、ビルド 627 以降は、Cisco Unity バージョン 3.1(1) 以降で使用することが認められています。

サポートされているすべてのウィルス検出ソフトウェアの最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされるサードパーティ製ソフトウェア (オプション)」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

## 新規および変更されたサポート — リリース 3.1(2)

### AMIS サポート

バージョン 3.1(2) の AMIS 機能に広範な改良が加えられているため、Cisco Unity バージョン 3.0(x) から 3.1(2) にアップグレードするには AMIS 機能を再インストールする必要があります。アップグレード情報については、P.8 の「Cisco Unity 3.1(5) へアップグレードするための AMIS およびボイスコネクタの要件」を参照してください。機能改良の詳細については、P.38 の「新規および変更された機能 — リリース 3.1(2)」の「AMIS」を参照してください。

### IBM X232 サーバと X250 サーバ

IBM X232 サーバと X250 サーバは、Cisco Unity バージョン 3.1(2) 以降とだけ使用することが認められています。

いずれかの IBM サーバで Dialogic D/240PCI-T1 ボイスカードを使用しているときに Cisco Unity が起動しない場合は、次の手順を実行してください。

#### Remote Access Connection Manager を使用不能にする

- 
- ステップ 1 Windows の [スタート] メニューから、[設定] > [コントロールパネル] > [サービス] を選択します。
  - ステップ 2 [Remote Access Connection Manager] サービスを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
  - ステップ 3 [全般] タブで、[Remote Access Connection Manager] サービスを [無効] に設定し、[OK] をクリックします。
  - ステップ 4 Cisco Unity サーバを再起動します。
  - ステップ 5 Cisco Unity が起動した後、Windows の [スタート] メニューから、[設定] > [コントロールパネル] > [サービス] を選択します。
  - ステップ 6 [Remote Access Connection Manager] サービスを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
  - ステップ 7 [全般] タブで、[スタートアップの種類] を [手動] に変更します。
  - ステップ 8 [開始] をクリックし、[OK] をクリックします。Remote Access Connection Manager サービスが手動で起動します (Remote Access Connection Manager サービスが手動で再起動することを確認してください。このサービスが実行されていない場合、pcAnywhere または Windows Terminal Services を介してリモートでシステムにアクセスすることができません)。
-

## 新規および変更されたサポート — リリース 3.1(1)

### AMIS サポート

バージョン 3.1(2) の AMIS 機能に広範な改良が加えられているため、Cisco Unity バージョン 3.0(x) から 3.1(2) にアップグレードするには AMIS 機能を再インストールする必要があります。AMIS 機能を最大限活用するためには、Cisco Unity 3.1(2) のリリースまでアップグレードを延期することを推奨します。

### 統合

Cisco Unity バージョン 3.1 は、次の追加電話システムと統合します。

- Cisco CallManager バージョン 3.2 (IP 統合)

サポートされているすべての統合の最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされている電話システム統合」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

### TOPCALL ファックス

TOPCALL サードパーティ製ファックス製品のすべてのバージョンが、Cisco Unity バージョン 3.1(1) 以降でサポートされています。

認定されたすべてのサードパーティ製ファックス サーバ製品の最新リストについては、『Cisco Unity 3.1 システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア』の「サポートされているファックス サーバ ソフトウェア」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/sysreq/31\\_sysrq.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/31_sysrq.htm)) から入手できます。

## 新規および変更された機能

### 新規および変更された機能 — リリース 3.1(5)

#### Bridge Traffic Analyzer ユーティリティ

Bridge Traffic Analyzer は、レポート生成ユーティリティです。このユーティリティは、Cisco Unity Bridge サーバ上の通話およびキューのログ ファイルを読み取り、コンマ区切り形式 (CSV) ファイルとして保存できるグラフおよび要約テーブルを生成します。Bridge Traffic Analyzer は Tools Depot から利用できます。[Tools Depot] アイコンは、Cisco Unity サーバのデスクトップ上にあります。Bridge Traffic Analyzer は、Software Center の Web サイトの Cisco Unity Utilities ページ (<http://www.cisco.com/cgi-bin/tablebuild.pl/unity-util>) から入手できます。

詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「Bridge Networking」の章の「Bridge Traffic Analyzer」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。Bridge Traffic Analyzer に同梱されているヘルプ ファイルも参照してください。

#### 新しい言語で使用できる Cisco Unity 通話

Cisco Unity 通話 (電話ユーザ インターフェイス、TUI) が、次の言語で使用できるようになりました。

- ブラジルのポルトガル語
- 韓国語

Cisco Unity 電話言語を使用可能にする手順については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「複数言語」の章を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

#### 別の Exchange 2000 サーバへの Cisco Unity の接続

Cisco Unity を別の Exchange 2000 サーバに接続する場合、Cisco Unity を Exchange 2000 サーバから手動で切断する必要がなくなりました。Cisco Unity Server Configuration ウィザードを再実行すると、古い設定が上書きされ、Unity\_<サーバ名> メールボックスが移動します。

Cisco Unity が Exchange 5.5 サーバに接続されている場合は、Cisco Unity を Exchange サーバから手動で切断してから、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、Exchange 2000 サーバに接続する必要があります。

Cisco Unity を Exchange 2000 サーバから切断し、Exchange 5.5 に再接続することはサポートされていないことに注意してください。また、Cisco Unity が Digital Networking 用に構成されている場合は、Cisco Unity を Exchange 5.5 から切断して Exchange 2000 に再接続することは推奨しません。

#### 外部発信者用のメールボックスが満杯かどうかの確認

外部発信者がユーザにメッセージを残そうとすると、ユーザ メールボックスが満杯であるかどうかを Cisco Unity が確認するよう設定できます。メールボックスが満杯である場合、外部発信者には次のプロンプトが聞こえます。「Sorry.You cannot record a message for<ユーザ>.This mailbox is full.」このプロンプトを再生した後、Cisco Unity は、発信者を最初のグリーティングに戻し、次のメッセージを Windows アプリケーション イベント ログに記録します。「The mailbox for [Alias: subscriber alias] is full.The subscriber cannot send or receive new voice messages until mailbox size is reduced.Mailbox size limits are specified in the message store, not Cisco Unity.」

デフォルトでは、この機能が無効で、Cisco Unity は、外部発信者がメッセージを残すことを許可する前に、ユーザ メールボックスが満杯であるかどうかを確認しません。メールボックスが満杯のユーザに残されたメッセージは、Unaddressed Messages 同報リストに送信されます。この同報リストは、Cisco Unity システム管理者または別のユーザによって監視される必要があります。

この機能を有効にするには、次の 2 つのレジストリ キーを編集します。

- 外部発信者がメッセージを残したいときに、ユーザ メールボックスが満杯であるかどうかを Cisco Unity が確認するかどうかを指定するためのキー
- メールボックスが満杯であるときに、メッセージを残すことができないことを発信者に知らせるプロンプトを有効または無効にするためのキー（このキーの編集はオプション）

詳細については、この項の手順「[外部発信者用のメールボックス満杯確認およびプロンプトを有効にする](#)」を参照してください。外部発信者用のメールボックス満杯の確認を有効にしても、他の Cisco Unity ユーザから満杯のメールボックスへのメッセージを Cisco Unity が処理する方法（満杯のメールボックスにメッセージを送ったユーザに送信不能確認（NDR）を送信する）には影響が及ばないことに注意してください。また、Cisco Unity は、次の場合、メールボックス満杯確認機能が使用不能であるかのように動作します。

- 受信者が同報リストであるコール ハンドラに、外部発信者がメッセージを残す場合（たとえば、オペレータ コールハンドラのデフォルトの受信者が Unaddressed Messages リストである場合）。
- 外部発信者がインタビューハンドラにメッセージを残す場合。



(注)

Cisco Unity サーバの一般的なバックアップでは、レジストリはバックアップされません。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバ上でも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。

### 外部発信者用のメールボックス満杯確認およびプロンプトを有効にする

- ステップ 1 Cisco Unity サーバのデスクトップで、[Tools Depot] アイコンをダブルクリックします。
- ステップ 2 左側領域で、[Administration Tools] の下にある [Advanced Settings Tool] をダブルクリックします。
- ステップ 3 [Unity Settings] 領域で、[Full Mailbox Check Feature] をクリックします。
- ステップ 4 [New Value] リストから、[1] をクリックし、[Set] をクリックして、外部発信者がメッセージを残したいときにユーザ メールボックスが満杯であるかどうかを Cisco Unity が確認し、満杯である場合は発信者がメッセージを残すことができないようにします。
- ステップ 5 指示が出たら、[OK] をクリックします。Cisco Unity を再起動しなくても、レジストリの変更が有効になります。
- ステップ 6 [Unity Settings] 領域で、[Full Mailbox Check Prompt] をクリックします。
- ステップ 7 [New Value] リストから、[1] をクリックし、[Set] をクリックして、メールボックスが満杯であるときに、メッセージを残すことができないことを発信者に知らせるプロンプトを Cisco Unity が再生するようにします。
- ステップ 8 指示が出たら、[OK] をクリックします。Cisco Unity を再起動しなくても、レジストリの変更が有効になります。

ステップ 9 [Exit] をクリックします。

## メッセージストア モニター サービス

メッセージストア モニター サービス (AvMsgStoreMonitorSvr) は、ユーザ メールボックス内で新しいメッセージまたは変更されたメッセージを検出すると、Cisco Unity サービス (AvCsMgr) に通知します。その後、Cisco Unity サービスは、MWI やポケットベルなどの通知デバイスを適切にアクティブにします。以前は、両方のサービスが統合されていました。これらのサービスを分離することにより、システムのパフォーマンスおよび安定性が向上します。アップグレード中に、Cisco Unity Server Configuration ウィザードのバージョンは、メッセージストア モニター サービスを単独で登録します。

## Migrate Subscriber Data ユーティリティ

Cisco Unity システムが AMIS または Cisco Unity Bridge を使用して別のボイス メール システムとネットワーク接続する場合は、AMIS または Bridge のユーザを Cisco Unity に移行するときに、Migrate Subscriber Data ユーティリティを使用できます。AMIS または Bridge のユーザが既存の Exchange メールボックスを持っている場合、Migrate Subscriber Data ユーティリティは、既存の AMIS または Bridge ユーザ アカウントからの Cisco Unity 固有のデータ (録音された名前など) を既存のメール ユーザと結合することによって、Cisco Unity ユーザ アカウントを作成します。その後、このユーティリティは、AMIS または Bridge ユーザ アカウントを削除し、オプションで、関連付けられている Active Directory コンタクト (または Exchange 5.5 カスタム受信者) を削除します。

Migrate Subscriber Data ユーティリティは Tools Depot から利用できます。[Tools Depot] アイコンは、Cisco Unity サーバのデスクトップ上にあります。Migrate Subscriber Data ユーティリティは、Software Center の Web サイトの Cisco Unity Utilities ページ (<http://www.cisco.com/cgi-bin/tablebuild.pl/unity-util>) から入手できます。詳細については、このユーティリティに同梱されているヘルプ ファイルを参照してください。

## Cisco CallManager と統合する場合、録音終了の警告音を有効にすることが可能

この機能は、Cisco CallManager と統合する場合にのみ適用されます。

発信者によるメッセージの録音中、最大許容メッセージ長に達する前に警告音を鳴らすよう Cisco Unity を設定できます。デフォルトでは、警告音が使用不能になっています。次の 2 つの設定をカスタマイズできます。

|   |  |
|---|--|
| <b>Record Termination Warning Time</b>                  | 最大メッセージ長に達するどれくらい前 (ミリ秒) に警告音を鳴らすか。0 より大きい値を設定すると、警告音が有効になります。 |
| <b>Minimum Recording Length for Termination Warning</b> | 警告音を鳴らさない最大録音時間 (ミリ秒)。この設定により、ボイス名などの短い録音では警告音が鳴らなくなります。       |

たとえば、最大メッセージ長が 300 秒に設定され、Record Termination Warning Time が 10 秒に設定されている場合、290 秒の録音後 (録音制限に達して録音セッションが終了する 10 秒前) に警告音が鳴ります。

## 録音終了の警告音を有効にする

ステップ 1 Cisco Unity サーバで、Windows の [スタート] メニューから [ファイル名を指定して実行] をクリックします。

ステップ 2 [名前] フィールドに **Regedit** と入力し、**Enter** キーを押します。



## 注意

不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください（レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください）。サーバの一般的なバックアップでは、レジストリはバックアップされません。また、Cisco Unity フェールオーバー システム用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバ上でも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

ステップ 3 現在のレジストリのバックアップがない場合は、[レジストリ] > [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックして、レジストリ設定をファイルに保存します。

ステップ 4 HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\ActiveVoice\MIU\1.0\Initialization に移動します。

ステップ 5 このサブキーから、[編集] メニューで [新規] > [DWORD 値] をクリックします。サブキーに新しい値が表示されます。

ステップ 6 名前 **Record Termination Warning Time** を入力し、**Enter** キーを押します。

ステップ 7 Record Termination Warning Time 値をダブルクリックします。[DWORD 値の編集] ダイアログボックスが表示されます。

ステップ 8 [ベース] で、[10 進] をクリックします。

ステップ 9 [値のデータ] フィールドに、最大メッセージ長に達するどれくらい前（ミリ秒）に警告音を鳴らすか（10000 を入力することを推奨）を入力し、[OK] をクリックします。

ステップ 10 [編集] メニューで、[新規] > [DWORD 値] をクリックします。サブキーに新しい値が表示されます。

ステップ 11 名前 **Minimum Recording Length for Termination Warning** を入力し、**Enter** キーを押します。

ステップ 12 Minimum Recording Length for Termination Warning 値をダブルクリックします。[DWORD 値の編集] ダイアログボックスが表示されます。

ステップ 13 [ベース] で、[10 進] をクリックします。

ステップ 14 [値のデータ] フィールドに、警告音を鳴らさない最大録音時間（ミリ秒、30000 を入力することを推奨）を入力し、[OK] をクリックします。

ステップ 15 レジストリ エディタを閉じます。

ステップ 16 設定を有効にするために、Cisco Unity ソフトウェアを終了し、再起動します。

## 新規および変更された機能 — リリース 3.1(4)

### 自動利得制御の最小しきい値のレジストリ設定

AGCminimumThreshold レジストリ設定は、Cisco Unity が調整を試みる着信録音の最小 dB レベルを制御します。この設定によって、メッセージ内の無音やバックグラウンドのヒス音が調整されるのを防止できます。AGCminimumThreshold のデフォルト設定は -45 dB、許容範囲は -35 dB ~ -55 dB です。警告 [CSCdx18244 \(P.77\)](#) を参照してください。

### Cisco Unity が配信不能メッセージを Failed ディレクトリへ自動的に移動

レジストリ キー HKEY\_LOCAL\_MACHINE/Software/Active Voice/UnityUMR/1.0/ MtaFailedPath が追加され、ブロッキング メッセージを自動的に <Cisco Unity がインストールされているドライブ>:\CommServer\UnityMTA\Failed ディレクトリへ移動するようになりました。

メール ユーザ レコードのないユーザへのメッセージが、他のメッセージの配信を妨げる場合があります。メッセージが Failed ディレクトリに移動されると、エラー メッセージ「AvUMR\_MC Error UMR Thread Error 101.」がイベント ログに表示されます。

メッセージ配信の遅延やメッセージの消失をユーザに認識されないために、少なくとも 1 日に一度は Failed ディレクトリからメッセージを確認してください。イベント ログのエラー メッセージの影響を受けるユーザを特定し、Cisco Unity のアカウントを回復または再作成します。メール ユーザ レコードのない Cisco Unity ユーザについては、Exchange メールボックスが存在しないか、バージョン 2.4(6) からのアップグレード時にインポートに失敗していることが原因として考えられます。CSV ファイル自体にスペースを含むエントリがある場合は、インポート ツールによって、姓の後にスペースを含むユーザが作成される場合があることに注意してください。

ユーザ アカウントの問題が解決したら、メッセージを Failed ディレクトリから UnityMTA フォルダに戻し、もう一度配信を試みます。

Event Notification ユーティリティを使用して、Failed ディレクトリに置かれるメッセージの自動通知を設定することができます。

#### メッセージが Failed ディレクトリに移動されるとき自動通知を設定する

- 
- ステップ 1 Cisco Unity サーバのデスクトップで、[Tools Depot] アイコンをダブルクリックします。
  - ステップ 2 [Tools Depot] ウィンドウの左側領域で、[Reporting Tools] の下にある [Event Notification Utility] をダブルクリックします。
  - ステップ 3 [Notification Utility Administrator] ウィンドウで、[File] > [New Event] > [NT Event Log] をクリックします。
  - ステップ 4 [Event] ウィンドウで Event Display Name を入力して、[Active] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 5 [Source] フィールドに AvUMR\_MC と入力します。
  - ステップ 6 [Event ID] フィールドに 101 と入力します。
  - ステップ 7 メッセージの到着通知タイプ（電子メール、ボイス メッセージ、SMTP メッセージ）を選択して、対応するタブをクリックします。

**ステップ 8** [Send Message] チェックボックスをオンにし、タブ ウィンドウの各フィールドに入力して、[OK] をクリックします。

**ステップ 9** [Notification Utility Administration] ウィンドウと [Tools Depot] ウィンドウを閉じます。

この新しい機能に関する問題については、警告 CSCdw41721 (P.82) を参照してください。

## 台湾の北京語で使用できる Cisco Unity 通話

Cisco Unity 通話（電話ユーザ インターフェイス、TUI）は、台湾の北京語で使用できます。

Cisco Unity 電話言語を使用可能にする手順については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「複数言語」の章を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## Cisco Unity はグローバルにスレッド セーフ

Cisco Unity バージョン 3.1(4) 以降では、アプリケーションレベルの対処法がデフォルトで実装されています。このため、Cisco Unity は Windows Audio Compression Manager (ACM) とグローバルにスレッド セーフな方法で対話できます。

この対処法は、G.711 と G.729a の両方の codec を Cisco Unity とともに使用した場合に少数のサイトで発生する問題のために開発されました。Cisco Unity をデュアル codec 環境で実行しているほとんどのサイトでは、問題は発生していません。問題は、Bug Toolkit、ID CSCae08069 に記録されます。

この変更により、大規模なシステムにパフォーマンス上の影響が生じることがあります。また、場合によっては、レジストリ設定を使用不能にする必要があります（ポートの数が増加するにつれて、パフォーマンス上の影響も増大します）。レジストリ設定を使用不能にするには、次の手順を実行します。

### ForceGlobalAcmThreadSafety レジストリ設定を使用不能にする

**ステップ 1** Regedit を起動します。



#### 注意

不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください（レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください）。サーバの一般的なバックアップでは、レジストリはバックアップされません。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバ上でも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

**ステップ 2** 現在のレジストリのバックアップがない場合は、[レジストリ] > [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックして、レジストリ設定をファイルに保存します。

**ステップ 3** 次のキーを展開します。  
HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\ActiveVoice\UnityAvWav\1.0

- ステップ 4 **UnityAvWav\1.0\ForceGlobalAcmThreadSafety** キーが存在する場合は、**ステップ 11**に進みます。
- 存在しない場合は、**ステップ 5**に進みます。
- ステップ 5 [編集] メニューで、HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\ActiveVoice から、[新規] > [キー] をクリックします。
- ステップ 6 新しいキーの名前を **UnityAvWav** にします。
- ステップ 7 新しい **UnityAvWav** キーをクリックして、[編集] メニューで [新規] > [キー] をクリックします。
- ステップ 8 新しいキーの名前を **1.0** にします。
- ステップ 9 新しい **1.0** キーをクリックして、[編集] メニューで [新規] > [DWORD 値] をクリックします。
- ステップ 10 新しい DWORD の名前を **ForceGlobalAcmThreadSafety** にします。
- ステップ 11 **ForceGlobalAcmThreadSafety** をダブルクリックして、値を **0** に設定します。
- 値を **1** にすると、Global ACM Thread Safety が有効になることに注意してください。
- ステップ 12 レジストリ エディタを閉じます。
- ステップ 13 設定を有効にするために、Cisco Unity サーバを再起動します。

## メッセージ再生中のスピード制御

Cisco Unity 通話により、ユーザは電話でメッセージを聞きながら次のスピード設定の切り替えができます。

- |                    |         |
|--------------------|---------|
| <b>4</b> を 1 回押す   | 遅い再生    |
| <b>4</b> をもう 1 回押す | さらに遅い再生 |
| <b>6</b> を 1 回押す   | 速い再生    |
| <b>6</b> をもう 1 回押す | さらに速い再生 |

警告 [CSCdw88890 \(P.84\)](#) に関するポート ロックアップの問題に対処するために、このスピード制御機能は Cisco Unity バージョン 3.1(2c) および 3.1(3) では使用不能になっていることに注意してください。この機能は、バージョン 3.1(4) では再び有効になっています。

Cisco Unity 3.1(4) で利用できるスピード制御オプションの詳細については、『Cisco Unity ユーザガイド』の「録音設定と再生設定の変更」の章の「再生スピードの変更方法」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/ug/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/ug/index.htm)) から入手できます。

## 新規および変更された機能 — リリース 3.1(3)

### AMIS

受信 AMIS メッセージの検索範囲は現在、Cisco Unity システム管理の [ネットワーク] > [主要ロケーション] > [宛先オプション] ページの設定によって制御されています。詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「主要ロケーションの設定」の章を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

### Cisco Unity Bridge

Cisco Unity Bridge は、Cisco Unity システムと Octel アナログ ネットワーク上の Octel システムとの間のネットワークングゲートウェイとして機能します。Bridge は Octel アナログ ネットワークングプロトコルを使用して Octel サーバと通信し、Digital Networking プロトコルを使用して Cisco Unity サーバと通信します。Digital Networking プロトコルは Voice Profile for Internet Mail (VPIM) プロトコルに基づいており、独自の拡張機能があります。Bridge は、2つの異なるメッセージサーバ間のゲートウェイとして機能します。Bridge は、個別の専用のプラットフォームにインストールする必要があります。

詳細については、次のドキュメントを参照してください。

- Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/bridge/big/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/big/index.htm)) から入手できる『Cisco Unity Bridge Installation Guide』
- Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できる『Cisco Unity のネットワーク機能』の「Bridge Networking」の章

### Cisco Unity Visual Messaging Interface アドレス帳

グローバル アドレス帳へのリンクが Cisco Unity Visual Messaging Interface (VMI) のナビゲーションバーに追加されました。ユーザはこのアドレス帳を使用して、ユーザの名前と内線番号を検索したり、録音されたユーザ名を再生できます。アドレス帳の検索ごとに最大 15 件の一致が返されます。パブリック同報リストとプライベート同報リストは含まれません。アドレス帳の検索の詳細な手順は、Cisco Unity VMI オンライン ヘルプで参照できます。

Cisco Unity VMI はシステム キーにより制御される機能であるため、システム キーを購入している場合のみアクセスできます。適正なクラスのサービス権を持っているユーザは、URL (<http://<Cisco Unity サーバ名>/web/vmi>) で Cisco Unity VMI にアクセスできます。

### Cisco Unity Visual Messaging Interface メッセージの到着通知

Cisco Unity Visual Messaging Interface (VMI) メッセージの到着通知が現在利用できるため、ViewMail for Microsoft Outlook を使用していない Cisco Unity VMI ユーザでも、新しいボイス メッセージが到着している場合に電子メールを受信できます。Cisco Unity VMI メッセージの到着通知を設定すると、電子メールを介してユーザに送信される通知に Cisco Unity VMI インボックスの URL がリンクとして自動的に含まれます。Cisco Unity の以前のバージョンと同様、テキスト メッセージの到着通知をテキスト用ポケットベル、携帯電話、または電子メール アドレスに送信するために、SMTP ゲートウェイをサイトに備える必要があります。

ユーザに対する Cisco Unity VMI 通知の設定の詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「ユーザ設定」の章の「ユーザ メッセージの到着通知の設定」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

Cisco Unity VMI 通知の詳細な設定手順は、『Cisco Unity ユーザガイド』、ActiveAssistant オンラインヘルプ、および Cisco Unity VMI オンライン ヘルプで参照できます。

Cisco Unity VMI はシステム キーにより制御される機能であるため、システム キーを購入している場合のみアクセスできます。適正なクラスのサービス権を持っているユーザは、URL (<http://<Cisco Unity サーバ名>/web/vmi>) で Cisco Unity VMI にアクセスできます。

## メッセージの宛先指定オプション

メッセージの宛先指定オプションが使用できるようになりました。このオプションは、ネットワーク接続された Cisco Unity サーバで重複ダイヤルを設定する予定がある組織にとって有益です。ユーザが番号を入力してメッセージの宛先を指定するとき、受信者のロケーション ID と内線番号から構成される 1 つの番号を入力します。Cisco Unity は最初に、その番号と一致する内線番号を検索します。一致する内線番号がない場合、Cisco Unity はその番号を分析して、一致するロケーション ID とそのロケーションのユーザ内線番号を検出します。たとえば、ユーザがメッセージの宛先を 5551212 と指定し、ロケーション ID 555 が存在する場合、そのロケーションに内線番号が 1212 のユーザが存在すれば、送信者はボイス名を確認できます。

この検索には、主要ロケーションと発信ロケーションの両方が含まれます。検索範囲は、[ネットワーク] > [主要ロケーション] > [宛先オプション] ページの [ユーザ検索：検索先] を設定することで検出されます。詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「Digital Networking」と「主要ロケーションの設定」の章を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

## 新規および変更された機能 — リリース 3.1(2)

### AMIS

AMIS 機能は、バージョン 3.1(2) で変更されています。この項では、変更内容の要約を説明します。詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「AMIS Networking」の章を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

- Cisco Unity システム管理の [ネットワーク] セクションのページのいくつかは、主要ロケーション (Cisco Unity サーバをその他のボイス メール サーバと識別する) と発信ロケーション (その他のボイス メール サーバに関する宛先指定情報を含む) を区別するように変更されました。このような変更が行われたため、バージョン 3.1(2) より前に Cisco Unity で作成された AMIS ロケーションはすべて、Cisco Unity のアップグレード前に削除する必要があります。
- AMIS ユーザは AMIS 発信ロケーションに関連付ける必要があります。この要件を満たすことができるように Cisco Unity システム管理の [ユーザの追加] ページが変更されました。バージョン 3.1(2) より前に Cisco Unity で作成された AMIS ユーザ アカウントはすべて、Cisco Unity のアップグレード前に削除する必要があります。
- External User Import は、CSV ファイルを使用して複数の AMIS ユーザ アカウントを同時に作成できる新しいユーティリティです。このユーティリティは、Cisco Unity Disc 1 の MigrationTools ディレクトリにあります。
- 複数の Cisco Unity サーバが一緒にネットワーク接続されているインストールでは、ユーザがメッセージを AMIS 発信ロケーションに宛先指定したり (ブラインド宛先指定を使用)、AMIS ユーザに宛先指定すると、その AMIS 発信ロケーションが作成された Cisco Unity サーバから AMIS 伝送が行われます。

これは、AMIS 用に設定するネットワーク内の Cisco Unity サーバは 1 台だけということの意味します。どの Cisco Unity サーバに関連付けられていても、すべてのユーザがメッセージを AMIS 発信ロケーションまたは AMIS ユーザに送信できます。AMIS 用に構成された Cisco Unity サー

バは、ネットワーク内の別の Cisco Unity サーバに対する AMIS 「ブリッジヘッド」サーバとして機能します。

- Cisco Unity ボイス コネクタが、AMIS ブリッジヘッド トポロジをサポートするように変更されました。この変更が行われたため、3.1(2) より前に Cisco Unity に同梱されていたボイス コネクタは、Cisco Unity のアップグレード前にアンインストールする必要があります。

## 高度なフェールオーバー

第二次 Cisco Unity サーバが通話に応答するまでに第一次 Cisco Unity サーバが通話に応答しない場合は、第二次サーバがフェールオーバーを開始できます。従来の回線交換電話システムでこの機能を利用するには、3 回の呼び出し音以内に応答するように第二次サーバのダイヤロジック ボイス メール ポートを設定する必要があります（第一次サーバのポートは、1 回の呼び出し音のデフォルト設定のままです）。Cisco CallManager でこの機能を利用するには、第一次サーバが応答しないときだけ通話を第二次サーバに転送するようにボイス メール ポートを設定する必要があります。

高度なフェールオーバー機能を利用するには、Cisco Unity バージョン 3.1(2) が必要です。また、Cisco Unity バージョン 3.1(1) から 3.1(2) にアップグレードする必要があります。

フェールオーバーのインストールとメンテナンスの詳細については、『Cisco Unity インストレーションガイド』、『Cisco Unity Integration Guide』、および『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』を参照してください。これらのガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/index.htm)) から入手できます。

Cisco Unity 3.0 の簡易フェールオーバーから Cisco Unity 3.1 の高度なフェールオーバーにアップグレードする場合は、最初に簡易フェールオーバーをアンインストールする必要があります。Cisco.com (<http://www.cisco.com/warp/customer/788/AVVID/vmum.shtml>) から入手できる『Uninstalling Cisco Unity 3.0 Simple Failover』を参照してください。

## 新規および変更された機能 — リリース 3.1(1)

### 別のサーバ上の Cisco Unity システム管理へのアクセス

2 台以上の Cisco Unity サーバがインストール時に相互にネットワーク接続されている場合は、オブジェクトが作成されたサーバ上で Cisco Unity システム管理を実行すると、別の Cisco Unity オブジェクトのユーザ アカウントとデータにアクセスできます。各 Cisco Unity システム管理の [Unity サーバ] > [サーバの選択] ページには、ネットワーク接続された他のサーバ上の Cisco Unity システム管理へのリンクがあります。

Cisco Unity システム管理のユーザの検索ページでは現在、別の Cisco Unity サーバで作成されたユーザ アカウントにアクセスできます。詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「Digital Networking」の章の「Cisco Unity システム管理の範囲」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。この機能は、アクセスされるユーザ アカウントが Cisco Unity バージョン 3.1(1) 以降が実行されているサーバに関連付けられている場合だけ利用可能であることに注意してください。3.0 Cisco Unity サーバに関連付けられているユーザを検索できますが、そのアカウントにアクセスしようとするエラーが発生します。

### Cisco Unity システム管理への最初のアクセスに使用するアカウント

Cisco Unity セットアップ プログラムの実行中に、システムの最初のセットアップで Cisco Unity の管理に使用するアカウントを選択するよう要求されます。Cisco Unity のインストールに使用したアカウント、または別のドメイン アカウント（アカウントが Cisco Unity サーバ上の Local

Administrators グループのメンバーである間は) を選択できます。組み込みアカウント Unity Installer\_<サーバ名> への関連付けにより、選択するアカウントに Cisco Unity 管理者へのアクセス権が自動的に付与されます。

## Advanced Settings Tool

Advanced Settings Tool を使用すると、管理者は Cisco Unity の多くのレジストリ設定を安全に編集できます。このツールは、各設定の簡潔な概要を表示し、編集を特定の値範囲に限定して、インストールされた Cisco Unity バージョンの編集の一貫性を保証します。詳細については、『Cisco Unity トラブルシューティングガイド』の「ユーティリティ」の章の「Advanced Settings Tool」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/tsg/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/tsg/index.htm)) から入手できます。

## 複数ドメイン アカウントの単一ユーザ アカウントへのマッピングの許可

管理者がアクセスする必要がある各サーバ上で新規ユーザ アカウントを追加せずに、1 つまたは複数のドメイン アカウントに、1 台または複数台の Cisco Unity サーバ上の Cisco Unity システム管理へのアクセス権を付与するには、GrantUnityAccess ユーティリティを使用します。詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「ネットワークの設定」の章の「別の Cisco Unity サーバに対する管理者権限の付与」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## Event Notification ユーティリティの「すべてのポート通話中」メッセージ

新しいエラー メッセージ「すべてのポート通話中通知」が Event Notification ユーティリティに追加されています。通話の応答用に設定されたポートがすべて通話中であることをボイス サーバが検出すると、このエラー メッセージが生成されます。

## 自動利得制御

Cisco Unity の自動利得制御により、ユーザは録音の正規化を通して一貫したメッセージ再生レベルが得られます。この制御はレジストリ設定により制御され、すべての外部ハードウェアを介して渡された後のボイス サンプルに適用されます。

## Bulk Edit ユーティリティ

Cisco Unity システム管理の個々のユーザ ページでユーザ設定を変更する代わりに、Bulk Edit ユーティリティを使用して複数のユーザの設定を同時にカスタマイズできます。たとえば、内線番号の範囲、サービス クラス、同報リスト、または電話システムに関連付けられたユーザ グループの設定を変更して、これらの選択されたユーザに電話する発信者が特定の言語を聞いたり、発信者を異なるオペレータに転送できます。

このユーティリティの使用方法については、Bulk Edit ディレクトリ (デフォルトのロケーションは C:\CommServer\Utilities) の BulkEdit.cab ファイルにある readme ファイルを参照してください。readme ファイルの説明とは異なり、Cisco TAC がこのユーティリティをサポートしていることに注意してください。

## Bulk Logout ユーティリティ

Exchange 5.5 でユーザを移動するときは、DohPropTest の代わりに Bulk Logout ユーティリティを使用して、移動するすべてのメールボックスからのログアウトを Cisco Unity サーバ（複数可）に指示できます。DohPropTest を使用した場合は、一度に 1 つのユーザ メールボックスしか Cisco Unity からログアウトできませんが、Bulk Logout ユーティリティを使用すると、同時に複数のユーザ メールボックスから Cisco Unity をログアウトできます。このユーティリティの使用方法については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

BulkLogout.cab ファイルは Bulk Logout ディレクトリ（デフォルトのロケーションは C:\CommServer\Utilities）にあります。readme ファイルの説明とは異なり、Cisco TAC がこのユーティリティをサポートしていることに注意してください。

## Cisco Unity Customization Worksheets

次の 2 つのワークシートが Cisco Unity Customization Worksheets に追加されています。

- Ports
- System Configuration

Customization Worksheets は、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/wsheets/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/wsheets/index.htm)) から入手できます。

## Cisco Unity Diagnostic Tool

Cisco Unity Diagnostic Tool を使用すると、問題をトラブルシューティングするための診断ログ ファイルの作成および表示ができます。これは、Maestro Tools の診断ログ機能に代わるツールです。このツールを使用すると、システム管理者または Cisco TAC のスタッフがマクロまたはマイクロ レベルで診断トレースを選択的に実行できます。また、このツールを使用することで、システム管理者や Cisco TAC のスタッフは、要求に応じた新しいログ ファイルの作成、ログ設定の構成、Microsoft Windows および Cisco Unity ログの迅速な収集を行い、すべてのトレースを使用不能にできます。詳細については、『Cisco Unity トラブルシューティングガイド』の「ユーティリティ」の章の「Cisco Unity Diagnostic Tool」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/tsg/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/tsg/index.htm)) から入手できます。

## Cisco Unity Import ユーティリティ

Cisco Unity Import ユーティリティを使用すると、Exchange メールボックスまたはコンマ区切り形式（CSV）ファイルからの情報を利用して複数のユーザ アカウントを同時に作成できます。次の CSV カラム ヘッダーは、新規であるか、または新しい意味があります。

ALIAS、DOMAIN\_LOCATION、NT40\_ALIAS、PAGER1\_NUMERIC\_AFTER\_DIALDIGITS、PAGER1\_NUMERIC\_DIAL\_DELAY、PAGER1\_NUMERIC\_PHONE\_NO、PAGER1\_TEXT\_SMTP\_ADDRESS、PAGER1\_TEXT\_AFTER\_DIALDIGITS、SUBSCRIBER\_TYPE、および UPDATE\_SUBSCRIBER\_ACCOUNT。

詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「ユーザアカウントの作成」の章の「CSV インポートの準備」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## Cisco Unity Visual Messaging Interface

Cisco Unity Visual Messaging Interface (VMI) Web サイトで、ユーザはボイスメールの聞き取り、作成、返信、転送、および「仮想」インボックスからの削除ができます。ユーザは、URL (<http://<Cisco Unity サーバ名>/web/vmi>) で Cisco Unity VMI にアクセスできます。Cisco Unity VMI はファイアウォールを越えては利用できないことに注意してください。

Cisco Unity VMI ページを表示するには、ユーザがサイトへのアクセスに使用するコンピュータを次のように構成する必要があります。

- Microsoft Internet Explorer を使用すると、Java アプレットおよび Active Scripting のスクリプトを作成し、Java 許可を有効にできる。
- ダウンロードしたファイルをウイルス検出ソフトでスキャンする場合、プログラムファイルだけをスキャンする。

モデム接続により最初に Cisco Unity VMI にアクセスするときは、Cisco Unity VMI ファイルのサイズが 1 MB を超えるため、ダウンロードに時間がかかることがあります。Cisco Unity VMI の使用方法の詳細は、オンラインヘルプで参照できます。

Cisco Unity VMI は、サービスクラスのシステムライセンスです。ユーザに対してこのシステムライセンスを設定する方法については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「サービスクラスの設定」の章の「サービスクラスのシステムライセンス設定」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。メッセージを再生するたびにユーザがログオンしなくても済むように、ドメイン間の信頼を確立してください。

Cisco Unity VMI はシステムキーにより制御される機能であるため、システムキーを購入している場合のみアクセスできます。

## ボイスメールだけを削除するオプション

Cisco Unity 通話では、ユーザが古いボイスメールだけ、または古いメッセージすべて（電子メールおよびファックスメッセージを含む）を Outlook の [削除済みアイテム] フォルダから削除するオプションを使用できます。詳細については、『Cisco Unity ユーザガイド』の「メッセージの確認」の章を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/ug/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/ug/index.htm)) から入手できます。

## 高度なフェールオーバー

適切に有効化されたシステムキーを使用して、高度なフェールオーバー機能を利用できるように第二次 Cisco Unity サーバをセットアップできます。第一次 Cisco Unity サーバは、設定可能な間隔でユーザデータを第二次サーバ上に複製します。第一次サーバが非アクティブになった場合（サーバのメンテナンス時など）は、第二次サーバがその機能を引き継ぎます。この機能は、システムキーのアップグレードを購入し、インストールしている場合のみ使用できます。

高度なフェールオーバー機能を利用するには、Cisco Unity バージョン 3.1(2) が必要です。また、Cisco Unity バージョン 3.1(1) から 3.1(2) にアップグレードする必要があります。

フェールオーバーのインストールとメンテナンスの詳細については、『Cisco Unity インストレーションガイド』、『Cisco Unity Integration Guide』、および『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』を参照してください。これらのガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/index.htm)) から入手できます。

## GrantUnityAccess ユーティリティ

GrantUnityAccess はコマンドライン ユーティリティであり、Cisco Unity がインストールされているディレクトリ (デフォルトのロケーションは C:\CommServer) に配置されています。GrantUnityAccess ユーティリティを使用すると、次のことができます。

- 管理者がアクセスする必要がある各サーバ上で新規ユーザ アカウントを追加せずに、1 台または複数台の Cisco Unity サーバ上の Cisco Unity システム管理へのアクセス権を 1 つまたは複数のドメイン アカウントに付与します。詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「ネットワークの設定」の章の「別の Cisco Unity サーバに対する管理者権限の付与」の項を参照してください。
- SidHistory 属性をサポートしていないツールを使用して Windows NT から Windows 2000 に移行した古いドメイン アカウントについての情報を Cisco Unity に提供します。この方法により、ユーザが古いドメイン アカウントを使用して認証する際に、このようなアカウントを Cisco Unity が認識できるようになります。詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「ユーザ アカウントの作成」の章の「Windows NT から Windows 2000 へのユーザの移行について」の項を参照してください。

『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』は、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## 識別されているユーザ メッセージ

Cisco Unity システム管理の [コンフィギュレーション] > [設定] ページの [ユーザは、ログオンする場合のみメッセージ送信者として認識されます。] ボックスを使用すると、識別されているユーザ メッセージをシステム全体で無効にできます。このフィールドは、電話システムにより発信者および着信ユーザの情報が Cisco Unity に提供される場合のみ使用できます。

## 向上したサービス クラスの内容

サービス クラス (COS) システムのアクセス設定により、ユーザ (別のシステム管理者を含む) が Cisco Unity システム管理で実行できるタスクを指定します。Cisco Unity システム管理の [ユーザ] > [サービス クラス] > [システム アクセス] ページの新しいフィールドを使用して、管理者はさまざまな方法で Cisco Unity へのアクセスをカスタマイズできます。たとえば、管理者は次のことができます。

- Cisco Unity システム管理へのアクセス、または COS、ユーザ、または同報リスト ページなど Cisco Unity システム管理の特定ページへのアクセスを拒否する。
- Cisco Unity システム管理の特定ページに対する読み取り、編集、追加、または削除の各特権を指定する。
- ユーザ アカウントのロック解除またはユーザ パスワード変更の目的に限り、ユーザ ページへのアクセスを許可する。

詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「サービス クラスの設定」の章の「サービス クラスのシステム アクセス設定」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## Exchange 2000 でのユーザの移動

DohPropTest ユーティリティまたは Bulk Logout ユーティリティを使用して移動するメールボックスからのログアウトを Cisco Unity サーバ（複数可）に指示しなくても、Exchange 2000 でユーザメールボックスの移動が可能になりました（ただし、Exchange 5.5 でユーザメールボックスを移動する場合、これは当てはまりません。詳細については、P.41 の「Bulk Logout ユーティリティ」を参照してください）。

次の種類の Exchange 2000 メールボックスの移動がサポートされています。

- Exchange サーバ間の移動
- Exchange ストレージグループ間の移動
- 着信グループにわたる移動

Exchange サーバ間でユーザを移動するために、Cisco Unity サーバのシャットダウンや、ソフトウェアの終了は必要はありません。詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザメールボックスの移動」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## プライベートメッセージの案内

メッセージをプライベートとマークすると、Cisco Unity 通話によりメッセージの要約中にユーザに通知されます。

## メッセージ再生中のスピード制御

Cisco Unity 通話により、ユーザは電話でメッセージを聞きながら次のスピード設定の切り替えができます。

- |                    |         |
|--------------------|---------|
| <b>4 を 1 回押す</b>   | 遅い再生    |
| <b>4 をもう 1 回押す</b> | さらに遅い再生 |
| <b>6 を 1 回押す</b>   | 速い再生    |
| <b>6 をもう 1 回押す</b> | さらに速い再生 |

警告 CSCdw88890 (P.84) に関するポート ロックアップの問題に対処するために、このスピード制御機能は Cisco Unity バージョン 3.1(2c) および 3.1(3) では使用不能になっていることに注意してください。この機能は、バージョン 3.1(4) では再び有効になっています。

Cisco Unity 3.1(1) で利用できるスピード制御オプションの詳細については、『Cisco Unity ユーザガイド』の「録音設定と再生設定の変更」の章の「再生スピードの変更方法」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/ug/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/ug/index.htm)) から入手できます。

## 単純なユーザ電話パスワードのチェック

Cisco Unity へのログオンにユーザが使用する電話パスワードが、連続した数字（1234 など）でないことを確認するよう、Cisco Unity をセットアップできます。詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「アカウントの原則の設定」の章の「電話パスワードの設定」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

## インストールとアップグレードについての注意点

Cisco Unity バージョン 3.1 へのアップグレードの詳細については、『Cisco Unity インストレーションガイド』を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/inst/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm)) から入手できます。

### 自動利得制御設定の調整

自動利得制御設定が正しいことを確認するには、P.23 の「自動利得制御」の手順「Set Volume ユーティリティを使用して、グリーンティングおよび名前の録音を調整する（バージョン 3.1(3) 以降のみ）」を実行してください。

### フェールオーバーと AMIS：規制テーブルはサーバ間で自動複製されない

第一次サーバと第二次サーバをフェールオーバー用にセットアップすると、現在、AMIS 規制テーブル設定は複製されません。このため、両方のサーバで同じ AMIS 規制テーブルを手動で設定する必要があります。詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「AMIS Networking」の章の「AMIS 発信オプション設定」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

### Cisco Unity の物理的なストレージとディスク コンフィギュレーション

Cisco Unity の物理的なストレージとディスク コンフィギュレーションに関する推奨事項は、RAID の使用を含め、更新されました。Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/whitpaper/storage.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitpaper/storage.htm)) から入手できる『White Paper: Physical Storage Best Practices for Cisco Unity with Microsoft Exchange』を参照してください。関連の警告 CSCdx35168 (P.71) を参照してください。

### 診断トレースとダイアロジック クワイエット パラメータに対するアップグレードの影響

アップグレード前に設定された診断トレースは保持されないため、アップグレード後にリセットする必要があります。

Cisco Unity セットアッププログラムの実行中にボイス カード ソフトウェアが再インストールされない場合に限り、ダイアロジック クワイエット パラメータはアップグレードで保持されます。セットアップ中に [ボイス カード ソフトウェアのインストール] チェックボックスがオンになっている場合、クワイエット パラメータは失われるため、アップグレード後にリセットする必要があります。

### Cisco Unity バージョン 2.x からのアップグレード

Cisco Unity バージョン 2.3(4.104) より前のシステムをご使用のお客様が Cisco Unity バージョン 3.1 を実行される場合、新しいシステム キーを取得していただく必要があります。

Cisco Unity バージョン 2.3(4.104) 以降をご使用のお客様が Cisco Unity セットアッププログラムの実行中にシステム キーをアップグレードされる場合、アクティベーション コードが必要となります。

## 日本語テキスト / スピーチの使用

日本語テキスト / スピーチをセットアップする場合は、次を確認してください。

- Cisco Unity サーバで、[地域のオプション] フィールドの [ロケール] と [システムの言語設定] が日本語に設定されていること (Windows の [スタート] メニューで、[設定] > [コントロールパネル] > [地域のオプション] > [全般] をクリック)。
- Cisco Unity サーバで、[システムのロケール] が日本語に設定されていること (Windows の [スタート] メニューで、[設定] > [コントロールパネル] > [地域のオプション] > [全般] > [既定値に設定] をクリック)。

変更した場合は、Cisco Unity サーバを再起動します。

## Cisco MCS-7835 への外部モデムのインストール

Cisco Unity システムが Cisco MCS-7835 にインストールされている場合は、次の手順を実行してください。外部モデムには、シリアルポート接続が必要です。U.S. Robotics モデムを推奨します。

### Cisco MCS-7835 に外部モデムをインストールする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity ソフトウェアが稼働中の場合は、ソフトウェアを終了し、サーバをシャットダウンします。
- ステップ 2** モデムを Cisco Unity サーバの使用可能な COM ポートに接続します。
- ステップ 3** モデムの Telco 電話ジャックからの電話回線を一般電話回線に接続します。
- ステップ 4** モデムの電源コネクタを壁のコンセントに接続し、モデムの電源を入れます。
- ステップ 5** Cisco Unity サーバの電源をオンにします。
- ステップ 6** 製造元のマニュアルに従って、モデムを設定します。次の値を設定してください。

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>Auto Answer</b>         | First ring |
| <b>Carrier Detect</b>      | Normal     |
| <b>Data Terminal Ready</b> | Normal     |

- ステップ 7** モデムの構成が終了したら、Auto Answer、Clear to Send、および Data Terminal Ready の各機能の LED ステータス ランプが点灯していることを確認します。
-

## 制限事項

### デュアル NIC

Cisco Unity で認められているデュアル ネットワーク インターフェイス カード (NIC) は、アダプティブ フォールト トレラント モード (Dell と IBM では AFT という省略形が使用されています) で構成されているものに限られます。これは、ネットワーク フォールト トレラント モード (Compaq では NFT という省略形が使用されています) と呼ばれます。サポートされている構成は、一方の NIC を第一次として、もう一方の NIC を第二次として指定し、単一の IP アドレスを使用して (NIC は個別の IP アドレスを持ちません)、両方のカードを同じネットワークに接続するものです。この構成は、現在サポートされているハードウェアを使用します。これは、Cisco Unity のすべての出荷バージョンに当てはまります。

### フェールオーバーと Cisco Unity Bridge

Cisco Unity サーバをフェールオーバー用に構成すると、第二次サーバがアクティブである間、Cisco Unity のユーザ ディレクトリと Bridge のディレクトリが同期化されません。第一次サーバが再びアクティブになると、同期化が自動的に再開されます。高度なフェールオーバーにより、第一次と第二次 Cisco Unity サーバ間でのユーザ データの複製が可能になるため、どちらのサーバがアクティブであってもユーザは既存のディレクトリ情報を利用できます。

第二次サーバがアクティブであるときは、Cisco Unity および Octel システム上のユーザはメッセージを送受信できますが、Cisco Unity ユーザ アカウントの変更はすぐには Bridge に複製されません (たとえば、ユーザ アカウントをアクティブな第二次サーバに追加しても、その情報は、第一次サーバが再びアクティブになるまで Bridge には複製されません)。

### Cisco Unity Visual Messaging Interface アドレス帳の検索範囲

Cisco Unity Visual Messaging Interface (VMI) アドレス帳を使用しても、ダイヤル ドメイン内またはグローバル ディレクトリ内の別の Cisco Unity サーバに関連付けられているユーザを検索できません (Cisco Unity システム管理の [ネットワーク] > [主要ロケーション] > [宛先オプション] ページの設定にかかわらず)。Cisco Unity VMI アドレス帳には、ローカル Cisco Unity サーバに関連付けられているユーザだけが含まれています。詳細については、警告 CSCdx00462 を参照してください (Cisco.com のアカウントを持っている場合は、Bug Toolkit を使用してすべてのリリースについての重大度の警告を検索することができます。Bug Toolkit は、[http://www.cisco.com/cgi-bin/Support/Bugtool/launch\\_bugtool.pl](http://www.cisco.com/cgi-bin/Support/Bugtool/launch_bugtool.pl) から入手できます)。

### Cisco Unity Bridge からの受信メッセージの検索範囲

Bridge を介して Octel ユーザから送信された受信メッセージについて、一致するユーザ内線番号の検索範囲はグローバル ディレクトリに設定されます。受信検索範囲をダイヤル ドメインまたはローカル Cisco Unity サーバに限定することはできません。この制限は、ダイヤル ドメインを使用して重複するユーザ内線番号を管理している大規模組織に関連があります。

Bridge からのメッセージを受信したボイス コネクタは、グローバル ディレクトリで一致するユーザ内線番号を検索します。複数の内線番号が検出された場合、メッセージは送信されません。ボイス コネクタはエラーを Windows アプリケーション イベント ログに記録し、送信者に送信不能確認を送信します。

## ユーザ検索で日本語のユーザ名を検出できない

完全にローカライズされた日本語バージョンの Cisco Unity で Cisco Unity システム管理の [ユーザの追加] ページにユーザ名を日本語で入力すると、発信者は番号案内を使用して (555 を押して) ユーザ名を検索できません。

さらに、ユーザはスペリング モードで日本語名のユーザに対してメッセージを簡単に宛先指定することもできません。その代わりに、ユーザはユーザの内線番号を使用してメッセージを宛先指定します。

完全にローカライズされた日本語バージョンの Cisco Unity で Cisco Unity システム管理の [ユーザの追加] ページにユーザ名を英語で入力すると、Cisco Unity でのこの問題を回避できます。詳細については、警告 CSCdv63037 を参照してください (Cisco.com のアカウントを持っている場合は、Bug Toolkit を使用してすべてのリリースについての重大度の警告を検索することができます。Bug Toolkit は、[http://www.cisco.com/cgi-bin/Support/Bugtool/launch\\_bugtool.pl](http://www.cisco.com/cgi-bin/Support/Bugtool/launch_bugtool.pl) から入手できます)。

## Windows Terminal Services

Windows Terminal Services は、次の場合にサポートされています。

- Cisco Unity Bridge サーバ、バージョン 2.0(1) 以降で使用する場合。
- Cisco Unity サーバ、バージョン 3.1(4) 以降で使用する場合 (ただし、表 8 に記載されている制限事項があります)。

**表 8 Cisco Unity での Windows Terminal Services の制限事項**

| リモート機能   | Cisco Unity 3.1(4) 以降   | Cisco Unity 3.0(1) ~ 3.1(3) |
|--|---|-----------------------------|
| Cisco Unity のインストール  | P.49 の「Terminal Services を使用して Cisco Unity をインストールするための対処法」に記載されている対処法でサポートされています | サポートされていません                 |
| Cisco Unity システム管理を使用したユーザの追加または削除                         | サポートされています  | サポートされていません                 |
| Cisco Unity Diagnostic Tool の使用                            | サポートされています  | サポートされていません                 |
| Tools Depot でのステータス モニタの使用                                 | サポートされていません   | サポートされていません                 |
| Set Volume ユーティリティを使用した、録音される名前とグリーティングの dB レベルの設定         | サポートされていません   | サポートされていません                 |
| Set Wav Format ユーティリティを使用した、録音される名前とグリーティングの異なる codec への変換 | サポートされていません   | サポートされていません                 |
| Cisco Unity-CM TSP のテスト                                    | サポートされていません   | サポートされていません                 |

## Terminal Services を使用して Cisco Unity をインストールするための対処法

Terminal Services を使用して Cisco Unity セットアップ プログラムを実行する前に Cisco Unity サーバに Sentinel システム ドライバがインストールされていない場合は、エラー メッセージ「While trying to install the Sentinel System Driver, Windows Installer returned a failure code: 3」が表示されます。

Terminal Services を使用して Sentinel システム ドライバをインストールすることはできません。Cisco Unity セットアップ プログラムを実行する前に、次の手順に従って Cisco Unity サーバに Sentinel システム ドライバをインストールします。

### Terminal Services を使用して Cisco Unity セットアップを実行する前に Sentinel システム ドライバをインストールする

- 
- ステップ 1 Cisco Unity サーバで、Cisco Unity Disc 1 を CD-ROM ドライブに挿入します。
  - ステップ 2 **Security Key Setup** ディレクトリを参照します。
  - ステップ 3 **SentinelSystemDriver.msi** をダブルクリックします。
  - ステップ 4 画面の指示に従って、Sentinel システム ドライバのインストールを完了します。
-

## 警告

この項では、重大度 1 と 2、および重大度 3 の警告（抜粋）について説明します。

Cisco.com のアカウントを持っている場合は、Bug Toolkit を使用して、すべてのリリースについての重大度の警告だけでなくこの項の警告の詳細も検索できます。Bug Toolkit は、Web サイト ([http://www.cisco.com/cgi-bin/Support/Bugtool/launch\\_bugtool.pl](http://www.cisco.com/cgi-bin/Support/Bugtool/launch_bugtool.pl)) から入手できます。

## 未解決の警告 — リリース 3.1(5)

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告


| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCae08096 | <p>Cisco Unity の通話時にフェールセーフ プロンプト「The system is not available to process your call, please try again later」が聞こえ、AvPhraseServer_MC エラーがアプリケーション イベント ログに記録される。</p> <p>この問題は Cisco Unity バージョン 2.4(6) 以降で発生しており、AvPhraseServerSvr.dll が正しく登録されていないことが原因です。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. コマンド プロンプトで、<b>CommServer\Components</b> ディレクトリを参照します。</li> <li>2. <b>Regsvr32 AvPhraseServerSvr.dll</b> と入力し、<b>Enter</b> キーを押します。</li> </ol>   |
| CSCae08168 | <p>Cisco Unity システム管理の [規制テーブル] ページに新しい規制テーブルを追加すると、ランタイム エラー メッセージが表示されることがある。この問題は、通常、システム管理者がこのページに初めてアクセスする場合にのみ発生する。このエラーにより、テーブル情報がこのページに正しく表示されなくなる。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>ブラウザ ページを更新し ([更新] をクリックするか <b>F5</b> キーを押します)、テーブル情報を訂正します。</p>   |
| CSCdu25037 | <p>Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、エラー メッセージ「現在のユーザへのインストーラ アカウントの再割り当てに失敗しました。」が表示される。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. RegEdit を起動します。</li> </ol> <p> <b>注意</b> 不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください (レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください)。Cisco Unity サーバの一般的なバックアップでは、レジストリがバックアップされないことに注意してください。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバでも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 現在のレジストリのバックアップがない場合は、[レジストリ] &gt; [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックして、レジストリ設定をファイルに保存します。</li> </ol> |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号               | 説明   |
|--------------------|--|
| CSCdu25037<br>(続き) | <p>3. 次のキーが存在するかどうかを確認します。<br/>HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ActiveVoice\CommsServerSetup\1.0\Properties\<br/>InstallerObjectId = {XXX}</p> <p>4. このキーが存在する場合、CSCdu25037 の問題ではありません。<br/>このキーが存在せず、SQL Server 2000 を使用している場合、SQL Query Analyzer を開き、UnityDB データベースを開きます。次に、次のクエリーを実行し、生成される ID をコピーします。<br/><b><i>select subscriberobjectid from subscriber where alias = 'Installer'</i></b><br/>このキーが存在せず、MSDE 2000 を使用している場合、DohPropTest を実行し、{ から値の最後までインストーラアカウントの AVP_OBJECT_ID をコピーします。</p> <p>5. RegEdit で、次のキーを展開します。<br/>HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ActiveVoice\CommsServerSetup\1.0\Properties</p> <p>6. 次の文字列キー (中カッコ {} を含む) を追加します。<br/>InstallerObjectId = {&lt;SQL からコピーした ID&gt;}</p> <p>7. Cisco Unity Server Configuration ウィザードを再実行します。</p> |
| CSCdu37182         | <p>IMALEx_MC:Exchange 5.5 が実行されているシステム上で MAPI メールボックスへのログオンを試みるときのエラー。</p> <p><b>対処法</b><br/>UMR サービスを停止した後、再起動します。</p>  |
| CSCdu74580         | <p>Cisco Unity システム管理の [ユーザ] &gt; [アカウントの原則] &gt; [電話パスワードの制限] ページで、[電話パスワードの独自性] の下の [記録するパスワード数] オプションを利用できない。Cisco Unity は最後に使用されたパスワードを記憶できないため、同じパスワードが繰り返し使用される。</p> <p>対処法はありません。</p>   |
| CSCdv20412         | <p>ドメイン内のドメイン コントローラがダウンしているとき、ユーザがメッセージを聞くことができない。</p> <p>対処法はありません。</p>  |
| CSCdv23449         | <p>Import ユーティリティにアクセスするとき、インストール時に選択した GUI 言語が表示されないことがある。表示されるかどうかは、ローカライズされたバージョンが組み込まれた順序および選択した GUI 言語によって決まる。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ディレクトリ <b>CommServer\Multi\Release\Localize\Import</b> を参照し、必要な言語の <b>Avimport.exe</b> をコピーします。</li> <li>ディレクトリ <b>CommServer\Multi\Release\Apps</b> を参照し、コピーしたファイルを貼り付けて既存のファイルと置き換えます。</li> </ol>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号                     | 説明  |
|--------------------------|---|
| CSCdv77509               | <p>日本語バージョンの Cisco Unity 3.1(x) を 3.1(5) にアップグレードしているとき、ファイルのコピー中に処理に失敗する。日本語のエラーメッセージが「トークン ‘;’ をパースすることができませんでした。」のようになる。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>次のディレクトリそれぞれで、*_a.txt ファイルの名前をすべて *_a.old に変更します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>C:\CommServer\Setup\Common</li> <li>C:\CommServer\Setup\Commserver</li> <li>C:\CommServer\Setup\Commserver\&lt;言語&gt;(インストールされているすべての言語に対して)</li> <li>C:\CommServer\Setup\Dialogic\IWF (Cisco Unity サーバに ダイアロジック ボイス カードが搭載されている場合のみ)</li> </ul> </li> <li>同じディレクトリで、すべての .txt ファイルを Unicode から ANSI 符号化に変換します。ファイルを変換するには、メモ帳で各ファイルを開き、[ファイル] &gt; [名前を付けて保存] をクリックして、文字コードを ANSI に変更して、ファイルを上書きします。</li> </ol>  |
| CSCdw00609               | <p>Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、ドメイン管理者アカウントではなくローカル管理者アカウントを使用して Windows にログオンすると、Syscheck により次のエラーが表示される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「Domain - The specified domain either does not exist or could not be contacted.」</li> <li>「Exchange 2000 - 基本的な LDAP 情報の取得ができません。」</li> </ul> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行する前に、ドメイン管理者アカウントを使用してログオンします。</p>   |
| CSCdw04464<br>CSCdw50196 | <p>Cisco Unity Import (AvImport) ユーティリティまたは Cisco Unity システム管理を使用して、引用符またはアポストロフィを含むユーザの Exchange レコードをインポートするとき、Cisco Unity システム管理のユーザのプロファイル フィールドにデータが入力されない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>ユーザの Exchange レコードから引用符またはアポストロフィを削除し、レコードを再インポートします。</p>   |
| CSCdw10149               | <p>Cisco Unity 3.0 から 3.1 にアップグレードした後、Cisco Unity ユーザにフェールセーフ グリーティングが聞こえる。この問題は、アップグレード前に Unity_&lt;サーバ名&gt; アカウントの下で Cisco Unity サービス AvCsGateway、AvCsMgr、AvGaenSvr、および AvUMRSyncSvr が実行されており、アップグレード後に Cisco Unity Server Configuration ウィザードを再実行すると発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Active Directory Connector で Exchange 5.5 と Windows 2000 との間の双方向接続承認が使用されている場合、テクニカル ヒント「<i>Configuring Cisco Unity in Mixed Mode When Exchange 5.5 Servers Are in NT 4 Domains</i>」の手順を実行します。Exchange 5.5 サーバが Windows 2000 ドメイン内にない場合でも、この手順を実行してください。テクニカル ヒントについては、Cisco.com の <a href="http://www.cisco.com/warp/public/788/AVVID/exchange-svr-nt4.html">http://www.cisco.com/warp/public/788/AVVID/exchange-svr-nt4.html</a> を参照してください。</p> <p>Active Directory Connector で Exchange 5.5 と Windows 2000 との間の一方方向接続承認が使用されている場合、『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Exchange 2000 サーバと Exchange 5.5 サーバを含むシステムの設定」の項の手順を実行します。このガイドは、Cisco.com (<a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst/index.htm</a>) から入手できます。</p> |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdw18468 | <p>会社名に「#」記号が含まれている場合に Cisco Unity 3.1 へのアップグレードが失敗する。アップグレード中に、「#」の後の指示が無効です。」というダイアログボックスが表示される。</p> <p>Tempu.log ファイルの下側にもテキストが表示される。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. システム上の <b>IWF</b> ファイルをすべて検索します。</li> <li>2. 各ファイルで、<b>Company</b> を検索します。</li> <li>3. 会社名から「#」記号をすべて削除し、変更を保存します。</li> <li>4. Cisco Unity セットアップ プログラムを再実行します。</li> </ol>  |
| CSCdw24271 | <p>すべてのユーザ レポートが完了したとき、システム管理者に電子メールが送信されない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>[ステータス モニタ] &gt; [レポート] ページでレポートの状態を確認します。</p>   |
| CSCdw29133 | <p>メッセージストア関連機能が不安定である。特に、Cisco Unity システム管理に [ユーザのインポート] ページと [ユーザの追加] ページが正しく表示されないため、Cisco Unity ユーザのインポートまたは追加を行うことができない。この問題は、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行しメッセージストアとして Exchange 5.5 を選択し、その後ウィザードを再び実行して Exchange 2000 サーバが使用不能なときにメッセージストアとして Exchange 2000 を選択した場合に発生する。この結果、Cisco Unity は各メッセージストアに対して部分的に構成されたままになる。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity Server Configuration ウィザードを再実行し、正しいバージョンの Exchange を指定します。</p> |
| CSCdw36215 | <p>Cisco Unity セットアップ プログラムが失敗し、次のエラー メッセージが表示される。「Insufficient memory available to run Setup.Close all other applications to make more memory available, and try to run Setup again.Error 111.」その他のアプリケーションをすべて閉じてセットアップを再実行しても、同じエラーが発生する。この問題は、Cisco Unity サーバ上の Boot.ini ファイルに /3GB スイッチがある場合に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>/3GB スイッチを削除し、セットアップ プログラムを再実行します。セットアップ プログラムの完了後、/3GB スイッチを再設定します。</p>                                      |
| CSCdw49611 | <p>転送された通話が、誤った発信元を示す (Cisco CallManager と統合する場合のみ)。</p> <p>たとえば、電話機 A から電話機 B を呼び出し、電話機 B が呼び出しに応答して、電話機 C のボイス メールに転送します。電話機 C において、Cisco Unity で「電話機 B からのメッセージ」というメッセージが再生されますが、本来は、「電話機 A からのメッセージ」というメッセージが再生されるはずですが。</p> <p>対処法はありません。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdw58815 | <p>次のエラーメッセージが、アプリケーション イベント ログと ReportsDB SQL データベースのイベント テーブルに 1 秒ごとに表示される。</p> <p>「EventID:100 Source: AvVs_MC Type: Error 例外が発生し、処理されました。ファイル: h:\CommSvr\Sources\Common\Src\AvVariant.cpp の回線 :1582 - エラー : 80004005H コールスタック : 0x0040F7AD AVSCAV~1.EXE: &lt;unknown symbol&gt; xFEDCBA98 &lt;unknown module&gt;: :&lt;unknown symbol&gt; 0x89ABCDEF &lt;unknown module&gt;: :&lt;unknown symbol&gt; 0x77D5298F RPCRT4.dll: RpcRevertToSelf + 858 bytes.」</p> <p>アプリケーション イベント ログとイベント テーブルのサイズが増大し、ハード ディスクが満杯になることがある。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>AvRepDirSvrSvc</b> サービスを停止します。</li> <li>2. アプリケーション イベント ログを消去します。</li> <li>3. <b>AvRepDirSvrSvc</b> サービスを再起動します。</li> </ol> <p>これは一時的な対処法のため、問題が再発する可能性があります。</p> <p>AvRepDirSvrSvc サービスを使用不能にすることで、エラー メッセージの生成を防止できます。このサービスを使用不能にしても Cisco Unity の動作は影響を受けませんが、システムでレポートを生成できなくなります。</p> |
| CSCdw59188 | <p>ユーザの選択時に、Cisco Unity システム管理で完全修飾ドメイン名が使用されない。システム管理者が Cisco Unity サーバとは異なる完全修飾ドメイン名のワークステーションを使用している場合、検索ページからユーザをクリックすると Internet Explorer で 404 エラーが発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>問題の発生しているコンピュータで、Cisco Unity サーバの DNS サフィックスを、そのコンピュータによって検索されるサフィックスのリストに追加します。Windows 2000 および Windows XP での手順は、次のとおりです。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Windows の [スタート] メニューで、[設定] &gt; [ネットワークとダイヤルアップ接続] をクリックします。</li> <li>2. 現在使用しているネットワーク アダプタをクリックします。</li> <li>3. [プロパティ] をクリックします。</li> <li>4. [インターネット プロトコル (TCP/IP)] をクリックし、[プロパティ] をクリックします。</li> <li>5. [詳細設定] をクリックします。</li> <li>6. [DNS] タブをクリックします。</li> <li>7. [以下の DNS サフィックスを順に追加する] をクリックします。</li> <li>8. 問題の発生しているコンピュータの DNS サフィックスを追加します。</li> <li>9. Cisco Unity サーバの DNS サフィックスを追加します。</li> </ol>   |
| CSCdw72505 | <p>Bulk Edit Utility の [Overview] 画面を使用するとき、[Help]、[Previous]、[Next]、および [Exit] ボタンがはみ出る。[Select Subscribers] 画面で、日本語の [Display Name]、[First Name]、および [Last Name] が破損している。[Public Distribution List] 画面で、同じ破損が発生する。この障害は、Cisco Unity JPN に存在する。</p> <p>対処法はありません。</p>  |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdw74772 | <p>Windows のコントロール パネルのサービスから Cisco Unity Voice Connector for Exchange 5.5 を停止すると、サービスが異常終了したことを示す警告メッセージが表示され、Windows システム イベント ログにエラーが記録される。</p> <p>この問題は、AMIS メッセージを使用したインストールで発生する。ボイス コネクタがこの状態のとき、AMIS メッセージを送信できない場合がある。一般に、この問題は、ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバが再起動された後に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>異常終了しなくなるまで、ボイス コネクタ サービスを手動で停止して起動します。</p>   |
| CSCdw83879 | <p>Cisco Unity システム管理を使用してユーザを作成しようとする時、エラー メッセージ「Cannot add subscriber」が表示される。このイベントは、Cisco Unity システム管理を実行するために使用したアカウントが Domain Administrators グループのメンバーでない場合に発生することがある。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity システム管理アカウントを Domain Administrators グループに追加します。</p>   |
| CSCdw86051 | <p>Cisco Unity が、001 ~ 020 の範囲の 3 桁のロケーション ID の一致を検出できない。</p> <p>関連の警告 <a href="#">CSCdw84233 (P.69)</a> を参照してください。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>001 ~ 020 の既存の 3 桁ロケーション ID を、ゼロ (0) で始まらないように変更します。ゼロ (0) で始まる新しいロケーション ID を作成しないでください。</p>   |
| CSCdw89000 | <p>Cisco Unity Voice Connector for Exchange 2000 のプライベート バイト メモリ (または仮想メモリ) の使用率が、処理されるメッセージの総数に比例して高くなる。このメモリ消費は、別のボイス メール システム間でメッセージ送信するために AMIS または Cisco Unity Bridge を使用して Cisco Unity 3.1(3) 以降がインストールされている Voice Connector for Exchange 2000 を使用するシステムだけで発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ボイス コネクタがインストールされている Exchange サーバで Windows 2000 のタスク マネージャを開きます。</li> <li>[プロセス] タブをクリックします。</li> <li>[表示] &gt; [列の選択] をクリックします。</li> <li>[仮想メモリ サイズ] チェックボックスをオンにします。</li> <li>[OK] をクリックします。</li> <li>1、2 週ごとまたは必要に応じて [仮想メモリ サイズ] カラムを監視し、Gwivc.exe という実行可能ファイル名のボイス コネクタが消費する仮想メモリを確認します。</li> <li>ボイス コネクタが 150 MB を超える仮想メモリを消費している場合は、コントロール パネルのサービスを使用してボイス コネクタ サービスを停止した後、再起動します。このサービスの停止と再起動は、メッセージ送信に悪影響を与えず、いつでも実行できます。</li> </ol> <p>ボイス コネクタ サービスを再起動した後、初期の仮想メモリ使用率は 3 ~ 5 MB になり、時間とともに増加します。仮想メモリの消費率は、1,200 件のメッセージ処理ごとに約 1 MB です。1 時間に 1,200 件のメッセージを処理するボイス コネクタでは、1 時間で約 1 MB のメモリ リークが発生することがあります。このリーク率は、16 ~ 20 の Bridge アナログ ポートを連続使用して Cisco Unity Bridge サーバで処理されるトラフィックに匹敵します。このレベルのトラフィックが 1 日に 24 時間継続する場合、5、6 日間隔でボイス コネクタを再起動する必要があります。</p> |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdw92582 | <p>Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、エラー メッセージ「指定したユーザは、ローカル管理者グループのメンバーではありません。」が正しく表示されないことがある。インストール アカウントはローカル管理者グループのメンバーでもよいが、「Access this computer from the network.」などの別のユーザ権限を持たない。さらに、オペレーティング システムにより返された正確なエラー メッセージが Tempu.log に記録されないため、トラブルシューティングができない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Permissions Wizard では、インストール アカウントとサービス アカウントで必要とされる許可が自動的に与えられます。<a href="http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml">http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml</a> から PermissionsWizard.exe および PermissionsWizard-Readme.zip をダウンロードしてください (「Cisco Unity Software」の下の [Cisco Unity Utilities] をクリックします)。</p> |
| CSCdx02239 | <p>Cisco Unity のインストール時に GUI 言語の 1 として日本語を選択している場合に Syscheck を実行すると、Check Results テーブルが空白になる。</p>   |
| CSCdx03440 | <p>アップグレード後、Cisco Unity ユーザが、ローカル システム管理者アカウントを使用しないと、Cisco Unity システム管理にも ActiveAssistant にもログオンできない。</p> <p>この問題は、AvLogMgrSvr.dll が正しく登録されていないために発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. コマンド プロンプトで、<b>CommServer\Components</b> ディレクトリを参照します。</li> <li>2. <b>Regsvr32 AvLogMgrSvr.dll</b> と入力し、<b>Enter</b> キーを押します。</li> </ol>   |
| CSCdx05115 | <p>一部の Cisco Unity バージョンからアップグレードするとき、サーバを 2 回起動しないと Cisco Unity が正しく起動しない。</p>   |
| CSCdx07945 | <p>Active Directory を使用して同報リストにメンバーを追加すると、新しく追加したメンバーが Cisco Unity システム管理に表示されない。また、Active Directory に同報リストを作成し、メンバーを追加して、Cisco Unity にその同報リストをインポートした場合、Cisco Unity システム管理を使用してメンバー リストを表示すると、メンバー リストが空である。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Active Directory ではなく Cisco Unity システム管理を使用して、同報リストにメンバーを追加します。</p>  |
| CSCdx08725 | <p>新しいユーザ アカウントの作成後の数分間、外部の発信者が新しいユーザに残したメッセージがすべて送信されない。このメッセージは失われ、新しいユーザ メールボックスに送信されない。ユーザを作成してから数分後に、外部の発信者からのメッセージが正しく送信される。</p> <p>ユーザが新たに作成されたユーザにメッセージを残そうとすると、新たに作成されたユーザにメッセージを宛先指定できないことを通知する通話が聞こえる。外部の発信者には、この通話が聞こえない。</p> <p>この問題は、Exchange 2000 に接続された Cisco Unity バージョン 3.0 以降で発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>数分待ってから、新たに作成されたユーザにメッセージを残したり、ユーザ アカウントが利用可能であることをユーザに通知します。</p> <p>Exchange 2000 SP2 以降がインストールされている場合、新たに作成されたユーザにメッセージを残す前に待機する時間が短くなることに注意してください。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdx13954 | <p>Cisco Unity のユーザ メールボックス内線番号が消えることがある。この問題は、同じユーザまたは複数のユーザに不定期に繰り返し発生する可能性がある。内線番号が Cisco Unity システム管理および DOH から消える。</p> <p>Cisco Unity にダイヤルすると、ユーザに最初のグリーティングが聞こえる。* キーを押してログオンすると、「Sorry, but that is an unrecognized extension」というプロンプトが聞こえる。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity システム管理で、ユーザのメールボックスへの内線番号を入力します。</p>   |
| CSCdx14565 | <p>全ユーザのメッセージウェイティング ランプ (MWI) を再同期化すると、Notifier コンポーネントからエラーが発生し、イベント ログに表示される。表示されるエラーは「適切なポートがありません。」である。</p> <p>この問題は、回線交換電話システムを備えた DTMF 統合用の Cisco Unity バージョン 3.x で、Cisco Unity で設定されたスケジュールによって、または Cisco Unity システム管理から手動によって、MWI を再同期化した場合に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity システム管理で、<b>[発信 MWI]</b> に対して設定するボイス メール ポートの数を増やすと、イベント ログに表示されるエラーの数が減る場合があります。</p> |
| CSCdx15372 | <p>Cisco Unity 2.x または 3.x システムのデュアル電話システム環境で、Cisco Unity 管理者が Cisco Unity システム管理の [システム] &gt; [ポート] ページのポート割り当てを変更したときに、Cisco Unity を再起動するよう指示するプロンプトが表示されない。再起動せずにポート割り当てを変更すると統合が失敗または遅延する場合がありますので、正常であれば、変更後にシステムを再起動するよう指示するプロンプトが表示されるはずである。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>[ポート] ページでポート割り当てを変更したら、必ず Cisco Unity を再起動します。</p>   |
| CSCdx18736 | <p>休日設定で、休日グリーティングではなく、時間外グリーティングが再生される。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>コール ハンドラにアクセスし、通常的时间外メッセージではなく、特別な休日メッセージを反映するように、時間外グリーティングを手動で変更します。</p>   |
| CSCdx24379 | <p>ユーザ アカウントのロック解除またはユーザ パスワード変更のために Cisco Unity システム管理内の他のユーザ ページへのアクセスを許可するサービス クラス (COS) と関連付けられたユーザが、ActiveAssistant の [メッセージの到着通知] ページおよび [プライベート同報リスト] ページを使用できない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity システム管理を使用してユーザの通知オプションとプライベート リストを設定するか、またはユーザにデフォルト ユーザ COS を割り当てます。</p>  |
| CSCdx25672 | <p>ユーザが、割り当てられているサービス クラス (COS) で許可されていても、ActiveAssistant で着信転送およびスクリーニング オプションを変更できない。管理者も、Cisco Unity システム管理で、このようなユーザの着信転送およびスクリーニング オプションを調整できない。この問題は、Cisco Unity バージョン 3.1(1) 以降で発生する。</p> <p>対処法はありません。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx35975 | <p>Cisco Unity システム管理にアクセスできない。次のエラー メッセージが表示される。「アクセスが拒否されました。Cisco Unity ウェブ ページにアクセスする場合、ブラウザはクッキーが必要です。」</p> <p>このイベントは、次の 2 つの理由のいずれかで発生する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>イントラネット セキュリティ オプションで、クッキーがセッションごとに有効になっていない。</li> <li>Q313675 パッチを適用した Internet Explorer 5.5 または 6.0 のいずれかを使用しており、Cisco Unity サーバの名前に下線 ( ) や感嘆符 (!) などの非 DNS 文字を使用している。</li> </ul> <p><b>対処法</b></p> <p>次のいずれかを実行してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>サーバ名に非 DNS 文字を使用しているシステムを再構築します。</li> <li>Q313675 パッチを適用していない Internet Explorer を使用します。最終的にはすべての Internet Explorer のサービス パックにこのパッチが適用されるので、これは短期的な対処法にすぎないことに注意してください。</li> <li>サーバ名に非 DNS 文字を使用している場合は、IP アドレスを使用してシステムを参照します。IP アドレスを使用すると、警告 CSCdw55925 が表示される場合があることに注意してください。</li> </ul> |
| CSCdx44689 | <p>第一次 Cisco Unity サーバのポートがロックされた状態である場合、フェールオーバーが発生しても、そのポートが正常に登録解除されない。この問題は、高度なフェールオーバー機能を持つ Cisco Unity バージョン 3.1 以降のシステムで発生することがあり、Cisco Unity-CM TSP を使用して Cisco CallManager に接続するシステムで頻繁に発生する。ロック状態のポートをステータス モニタで表示すると、実際にはポート上に通話が存在しなくても、ポートが何時間も通話を処理しているように見えます。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>第一次 Cisco Unity サーバを停止します。この操作によって、ポートのロック状態が解除され、ポートがバックアップサーバに正しくフェールオーバーします。</p>  |
| CSCdx46888 | <p>ユーザを削除する際、そのユーザがコール ハンドラやパブリック 同報リストなどその他の Cisco Unity エンティティの所有者、メッセージ受信者、メンバー (必要に応じて) であるかどうかを Cisco Unity が確認しない。</p> <p>これは、警告 CSCdx46851 に関連している。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>ユーザを削除する前に、該当する Cisco Unity エンティティに有効なユーザを割り当て、削除する予定のユーザと置換します。</p>  |
| CSCdx48779 | <p>Microsoft SQL Desktop Edition (MSDE) Service Pack 1 のインストールが、次のいずれかのエラーで失敗する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SQL2000_SL1\MSDE\Setup.exe /p SQLRUN1 を実行するときに、/p スイッチが認識されない。</li> <li>CD-ROM ドライブから SQL Server 2000 Service Pack 1 Desktop Engine をインストールするときに、Error 1706 が発生する。</li> </ul> <p><b>対処法</b></p> <p>認定された最新の SQL Server 2000 サービス パックをインストールします。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdx52339 | <p>Cisco Unity が予期せず停止した後、Cisco Unity を再び起動すると、ブルースクリーン エラーが発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>サーバを再起動してから、Cisco Unity を再び起動してみます。</p>   |
| CSCdx62296 | <p>多くのボイス メール ポートがある場合 (たとえば、64 ~ 72 個)、Cisco Unity で、AvMiu エラーが発生することがある。この AvMiu エラーは、Beginthreadex コマンドが失敗する UnityAvWav でのエラーを示す。このエラーは、主に、すべての G.711 システムで発生する (Bug Toolkit の CSCdu67587 を参照)。システムが G.711 と G.729a の間でトランスコーディングを行う場合、Cisco Unity で、ファイルの欠落を示す通話エラーが発生することがある。このエラーにより、いくつかのプロセスがメモリ不足であることを示すエラーが発生する。48 個以下のボイス メール ポートを持つシステムでは、これらのエラーは発生しない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>次のいずれかを実行してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>システムが G.711 と G.729a の間でトランスコーディングを行う場合は、トランスコーディングを無効にし、システムを全 G.711 リージョンまたは全 G.729a リージョンに戻します。</li> <li>ボイス メール ポートの数を 48 個以下に減らします。</li> </ul> <p>48 個以下のボイス メール ポートを持ち、トランスコーディングを使用するシステムでは、クリティカル セクションの対処法が有効になっている必要があります。この対処法は、Cisco Unity 3.1(4) ではデフォルトで有効になっています。3.1(4) より前の Cisco Unity リリースの場合は、Bug Toolkit で、CSCae08069 のリリースノートに記載の対処法の項を参照してください。</p> |
| CSCdx62431 | <p>ViewMail をロードして Microsoft Outlook XP を起動するとき、ユーザに次のエラーが断続的に表示される。「Outlook experienced a serious error the last time the add-in c:\program files\viewmail\text32.dll was opened.Would you like to disable this add-in?»</p> <p>対処法はありません。</p>  |
| CSCdx65193 | <p>第一次サーバと第二次サーバの両方でフェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを正常に実行した後、SQL 複製が構成されない。</p> <p>対処法はありません。</p>   |
| CSCdx67490 | <p>Active Directory 内の主要電子メール アドレス エイリアスが別のアカウント (必ずしも別の Cisco Unity ユーザではない) の主要電子メール アドレス エイリアスと一致するユーザに Voice Connector for Exchange 2000 がメッセージを送信しようとする、ボイス コネクタがクラッシュする。この問題は、Cisco Unity バージョン 3.1(2) の場合、および AMIS または Bridge ネットワーキングに Voice Connector for Exchange 2000 が使用される場合に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>可能な場合は、Bridge メッセージを受信するユーザの電子メール アドレス エイリアスを Active Directory で一意な電子メール アドレス エイリアスに変更し、Exchange ボイス コネクタ サービスを再起動します。</p>  |
| CSCdx67868 | <p>Text Pager1 通知デバイスの値を変更し、さらに変更を加えると、そのデバイスへの変更が保存されない。2 回目に [保存] をクリックすると、前の値が再表示される。</p>   |
| CSCdx67871 | <p>Cisco Unity システム管理で、任意のユーザのメッセージの到着通知デバイスを編集した後、「サンプル管理者」レコードが破損する。この問題は、Cisco Unity 3.1(3) のスタンドアロン ボイス メール構成で発生する。ユーザの通知デバイスに複数の編集を行った後に発生する。</p> <p>対処法はありません。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdx68920 | <p>Cisco Unity が、AvCSMgr.exe プロセスで例外が発生していることを示す Dr. Watson エラーで断続的にクラッシュする。Drwtsn.log が、例外番号 c0000005 (アクセス違反) を示す。</p> <p>現在のところ、原因は解明されていない。</p>  |
| CSCdx70947 | <p>デフォルトの構成中に Cisco Unity のインストールが失敗する。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. SQL Server Enterprise Manager を実行します。</li> <li>2. 左側領域で、[Microsoft SQL Servers] &gt; [SQL Server グループ] &gt; [&lt;サーバ名&gt;] &gt; [セキュリティ] &gt; [ログイン] を展開します。</li> <li>3. 右側領域で、<b>BUILTIN\Administrators</b> アカウントを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。</li> <li>4. [サーバー ロール] タブをクリックし、最後のチェックボックス [Bulk Insert Administrators] を除くすべてのチェックボックスがオンになっていることを確認します。</li> <li>5. NT AUTHORITY\System アカウントに対してステップ 3～4 を繰り返します。</li> </ol> |
| CSCdx77631 | <p>Cisco Unity システム管理で、[インポートする Exchange ユーザの検索 / 選択] ページの [検索] フィールドにワイルドカード「*」を入力して既存の Exchange ユーザをインポートしようとする、新しいユーザ ページが表示されるまでに、検索で 20 分以上待たされることがある。この問題は、ユーザの数および Exchange サーバの数が多い場合に発生する (約 200,000 のユーザおよび 300 以上のサーバ)。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>次のいずれかを実行してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [検索] フィールドで、「*」の前にユーザ名またはエイリアスを少なくとも 1 文字入力して、検索範囲を絞ります。</li> <li>• Cisco Unity Import ユーティリティを使用して、Exchange ユーザをインポートします。</li> </ul>  |
| CSCdx82421 | <p>Cisco Unity フェールオーバーが設定されている場合、フェールオーバーまたはフェールバックが発生すると、サーバが実際にアクティブになる数分前に、サーバがアクティブになったことを示す 2 つの情報メッセージがイベント ログに表示されることがある。サーバがアクティブになると、同じ 2 つのメッセージが再びイベント ログに表示される。</p> <p>表示される 2 つのメッセージは、次のとおりである。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Event Source: AvDirynch_MC; Event ID: 1077; Description: Unity サーバがアクティブ サーバとなり、変更した場合に Exchange 5.5 ディレクトリを監視します。</li> <li>• Event Source: AvCsNodeMgr_MC; Event ID: 1047; Description: サービス AvCsMgr が有効です。</li> </ul> <p>対処法はありません。</p>                                |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)


| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx83741 | <p>外部発信者がコールハンドラを呼び出し、転送タイプが「リリース」である場合、Cisco Unity が通話を転送している間に発信者が切断すると、ポートがロックされる。</p> <p>次のエラーが、アプリケーション イベント ログに表示される。「コンポーネント Miu: スレッド 0x00000CD4 にエラーがあります。場所: メソッド CAVMiuLine::Transfer(eMIU_XFER_RELEASE) のポート 21。説明: HardFailure in Wait after lineBlindTransfer.」</p> <p>この問題は、Dialogic 240PCI T1 カードを使用する Cisco Unity 3.1.3 シリアル統合で発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>相手先応答の検出を使用するようすべてのユーザを設定します。</p> <p>または、リリース転送を使用する必要がある場合は、Cisco Unity サーバを定期的に再起動し、ロックされたポートを回復します。ロックされたポートの数を調べるには、ステータス モニタを使用します。ロック状態のポートをステータス モニタで表示すると、実際にはポート上に通話が存在しなくても、ポートが何時間も通話を処理しているように見えます。</p>  |
| CSCdx86232 | <p>Event Notification ユーティリティのエラーメッセージが、お客様にとって有効でない。</p>   |
| CSCdx87461 | <p>移行中に、Cisco Unity 3.1 へのアップグレードが失敗する。エラー「Failed to upgrade Application Data.」が表示される。Migration.log ファイルにも、移行に失敗したことが表示される。</p> <p>このイベントは、次のレジストリ キー値が欠落している場合に発生する。</p> <p>HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Active Voice\Directory Connectors\<br/>DirSynchAD\1.00\Domains&lt;ドメイン名 .com&gt;\MailUsers\<br/>Root = {cn=Users,DC=&lt;ドメイン名&gt;,DC=com}</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. RegEdit を起動します。</li> </ol> <p></p> <p><b>注意</b> 不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください (レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください)。Cisco Unity サーバの一般的なバックアップでは、レジストリがバックアップされないことに注意してください。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバでも手動で変更する必要がありますことに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 現在のレジストリのバックアップがない場合は、[レジストリ] &gt; [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックして、レジストリ設定をファイルに保存します。</li> <li>3. 次のキー値が存在するかどうかを確認します。<br/>HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Active Voice\Directory Connectors\<br/>DirSynchAD\1.00\Domains&lt;ドメイン名 .com&gt;\MailUsers\<br/>Root = {cn=Users,DC=&lt;ドメイン名&gt;,DC=com}<br/>このキー値が存在しない場合は、次のレジストリ キーから値をコピーして、空のレジストリ キーに貼り付けます。<br/>HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Active Voice\Directory Connectors\<br/>DirSynchAD\1.00\Domains&lt;ドメイン名 .com&gt;\DistributionLists\<br/>Root = {cn=Users,DC=&lt;ドメイン名&gt;,DC=com}</li> <li>4. レジストリを閉じます。</li> <li>5. Cisco Unity セットアップ プログラムを再実行します。</li> </ol> |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx89770 | <p>オンボックス Exchange Cisco Unity サーバに McAfee NetShield 4.5 Service Pack 1 をインストールした後、TTS (テキスト / スピーチ) の動作が停止する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>NetShield を無効にして、Cisco Unity サーバを再起動します。</p>  |
| CSCdx94582 | <p>Unity 診断ログ フォルダに 2,000 個を超えるファイルが含まれていると、Unity Diagnostic Tool がクラッシュする。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>ログ フォルダを満杯にしているサービスを停止するか、またはログ フォルダ内のログ ファイルを定期的に削除します (あるいは、この両方を行います)。</p>  |
| CSCdx95695 | <p>Cisco Unity に問題があり、さらに次のエラーがアプリケーション イベント ログに表示される。</p> <p>イベントの種類: エラー<br/>           イベントのソース: AvCs_MC<br/>           イベントの分類: なし<br/>           イベント ID: 100<br/>           説明:<br/>           例外が発生し、処理されました。: ...</p> <p>Cisco TAC に連絡し、この問題を ECSBU に報告してもらってください。</p>  |
| CSCdy01230 | <p>Cisco Unity が、リリース (またはブラインド) 転送を介して WebAttendant または IVR に転送される着信コールを受信すると、その通話が削除される。発信者には何も聞こえない (沈黙のみ)。この問題は、着信コールが IP 電話に転送されるときには発生しない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>相手先応答の検出を使用するよう Cisco Unity を設定します。</p>   |
| CSCdy01456 | <p>ユーザが間違った PIN またはパスワードを入力した後、ユーザ アカウントがロックされた場合、Cisco Unity システム管理の [ユーザ] &gt; [アカウント] ページにそのアカウントがロックされていないと表示される。この問題は、Cisco Unity バージョン 3.1(1) および 3.1(3) で発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cisco Unity システム管理で、ロックアウトされているユーザの [ユーザ] &gt; [アカウント] ページへ移動します。</li> <li>2. [Unity アカウントの状態: ロック] チェックボックスをオンにして、[保存] アイコンをクリックします。</li> <li>3. [Unity アカウントの状態: ロック] チェックボックスをオフにして、[保存] アイコンをクリックします。</li> </ol> <p>これで、ユーザが Cisco Unity にログオンできます。</p> |
| CSCdy01857 | <p>Unity Diagnostic Tool のデフォルトのログ ファイル サイズは、100 MB である。最大ファイル サイズを設定せずに診断トレースが有効になっている場合、生成されるログ ファイルが大きくなりすぎて、効率的なファイル転送および確認が行えないことがある。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>トレースを収集する前に、Unity Diagnostic Tool から、許可される最大ファイル サイズを設定します。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdy01893 | <p>Cisco Unity 3.x で診断トレースが有効な場合、「メソッド WavReadFormatPlay で見つかった例外です。」など、MIU での WAVE 処理に関連するエラーがイベント ログに表示される。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>診断トレースを使用不能にします。</p>  |
| CSCdy02120 | <p>Cisco Unity システム管理を使用してユーザをインポートするときに、次のエラーが表示される。「認識不明エラーが発生しました。新しいユーザを追加できませんでした。」このエラー メッセージに反して、実際にはユーザが部分的に追加され、Cisco Unity システム管理でのユーザ検索でも検出される。ただし、ユーザ ページを参照することはできない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity サービス アカウントに、ユーザをインポートするための十分な許可が与えられていることを確認します。</p>   |
| CSCdy03292 | <p>Cisco Unity Voice Connector for Exchange 2000 サービスが、予期せず停止する。</p> <p>この動作は、Cisco Unity 3.1(4) に同梱のボイス コネクタを使用して、Exchange リソースが十分でない環境で、複数の Cisco Unity/Bridge ブリッジヘッド ペアの非常に多くの Cisco Unity Bridge ボイス メールを処理しているときに発生した。この動作が発生したとき、ボイス コネクタは、3 つの個別の Cisco Unity ブリッジヘッド サーバとそれらに関連付けられている Bridge サーバの間で送受信されている SMTP ボイス メールを処理していた。メッセージ トラフィックについては、概算で、24 時間につきボイス メール (60 秒) が 15,000 件を超えていた。このような状況で、この動作が 2 回発生した。ボイス コネクタがインストールされている Exchange 2000 サーバは、DCGC の役割も果たしており、オンボックス Cisco Unity インストールおよび 2 つのオフボックス Cisco Unity サーバのホーム Exchange サーバであった。この Exchange 2000 サーバは、500 MHz デュアル CPU と 256 MB の RAM を搭載していた。これらのリソースは、このような状況で推奨されるリソースを大きく下回っている。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Windows のコントロールパネルのサービスを使用して、ボイス コネクタ サービスを再起動します。</p> |
| CSCdy04329 | <p>Cisco Unity ユーザが ActiveAssistant の [個人設定] ページで [ディレクトリ一覧] の設定を変更するための適切なサービス クラス許可が与えられていない場合でも、この設定を変更できる。</p> <p>対処法はありません。</p>   |
| CSCdy09164 | <p>Cisco Unity がパスワードを認識しないため、Cisco Unity ユーザが自分の Exchange メールボックスへのアクセスを拒否されることがある。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity サービスを停止して再起動します。</p>   |
| CSCdy10837 | <p>ADSchemaSetup が失敗し、エラー メッセージ「The role owner attribute could not be read.」が表示される。ldif.err ファイルには「Add error on line 37: Busy.」が表示される。</p> <p>このエラーは、各ドメイン コントローラが Windows 2000 Service Pack 2 を使用しており、少なくとも 1 つのドメイン コントローラがオフラインである場合に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>スキーマ更新の前に、すべてのドメイン コントローラがオンラインであることを確認します。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdy11225 | <p>古いコンポーネントの削除中に Cisco Unity 3.1 へのアップグレードが失敗する。アップグレード中に、「値は有効列挙法ではありません。」というダイアログボックスが表示される。Tempu.log ファイルにも、このメッセージが表示される。</p> <p>この動作は、アップグレード中にウィルス検出ソフトウェアを使用したことによりアンインストール ファイルが破損する場合に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>CommServer\Setup\CommServer\CommsvrCoreIWF.txt ファイルの名前を変更するか、またはこのファイルを削除します。</p>   |
| CSCdy13016 | <p>利用可能なメールボックス ライセンスがあるかどうかに応じて、インターネット ユーザを追加するときの Cisco Unity の動作が異なる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>利用可能なメールボックス ライセンスがある場合、インターネット ユーザを追加でき、そのインターネット ユーザは全体的なライセンス カウントに加えられない。</li> <li>利用可能なメールボックス ライセンスがない場合、インターネット ユーザを追加できず、次のポップアップ ボックスが表示される。「使用可能なライセンスがないため、オブジェクトを作成できません。」</li> </ul> <p>この動作は、新しいインターネット ユーザに割り当てられるサービス クラスおよびユーザ テンプレートに関係なく発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>少なくとも 1 つのメールボックス ライセンスが利用可能である必要があります。Cisco Unity 内にまだサンプル ユーザが存在する場合、そのアカウントを安全に削除できます。これは、そのアカウントが実際の機能を果たしておらず、メールボックス ライセンスを無駄に使用しているためです。</p> |
| CSCdy13810 | <p>AvCsMgr サービスが予期せず停止した後、そのサービスを再起動すると、一般保護エラーが発生することがある。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>AvCsMgr サービスを再起動せずに、Cisco Unity サーバを再起動します。</p> <p>AvCsMgr サービスの回復オプションを設定し、エラー発生時にファイルを実行することもできます。このファイルは、Cisco Unity サーバを再起動するよう指示する警告を表示できます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>[サービス] MMC パネルを開きます。</li> <li>AvCsMgr サービスをダブルクリックします。</li> <li>[回復] タブをクリックします。</li> <li>[最初のエラー] リストで、[ファイルを実行する] をクリックします。</li> <li>実行するファイルの場所を入力します。</li> <li>[OK] をクリックします。</li> </ol>  |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdy16295 | <p>フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードが正常に完了せず、重複するオブジェクトを削除できないまたは SQL 複製を構成できないというメッセージが表示される。</p> <p>重複するアカウントの削除中または SQL 複製の構成中、このメッセージが、必ずしも問題の実際の原因を示しているとは限らない。これは、各タスクに複数のステップがあるためである。これらのステップのいずれかが失敗すると、失敗したステップごとと同じエラー メッセージが表示される。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>問題の実際の原因を特定するために、フェールオーバー コンフィギュレーション ログのエントリを調べます。</p>   |
| CSCdy21304 | <p>Cisco Unity サーバを再起動した後、Cisco Unity が起動できない。システム イベント ログに、次の説明とともにイベント ID 10005 が記録される。「DCOM got error 'The service did not start due to a logon failure.' attempting to start the service &lt;サービス名&gt; with arguments "-Service" in order to run the server.」</p> <p>この問題は、ドメイン アカウントを使用して AvCsGateway、AvCsMgr、AvUMRSyncSvr、および AvGaenSvr サービスにログオンするときに、そのアカウントに「Log on as a batch job」権限が明示的に与えられていない場合にのみ発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>AvCsGateway、AvCsMgr、AvUMRSyncSvr、および AvGaenSvr サービスにログオンするときに使用する Windows アカウントに「Log on as a batch job」権限を与えます。</li> <li>[サービス] で (Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] &gt; [管理ツール] &gt; [サービス] をクリック)、AvCsGateway、AvCsMgr、AvUMRSyncSvr、および AvGaenSvr サービスにログオンするアカウントに使用するパスワードを再適用します。</li> <li>コマンドプロンプト ウィンドウで、次のコマンドを実行します。<br/><b><i>seccedit /refreshpolicy user_policy /enforce</i></b></li> <li>トレイ アイコンを右クリックして、Cisco Unity を起動します。</li> </ol> |
| CSCdy25862 | <p>Cisco Unity をインストールしているときに、Cisco Unity Server Configuration ウィザードが失敗し、Cisco Unity サービスを起動できないというメッセージが表示される。</p> <p>問題は、AvCsGateway が起動できず、そのために AvMsgStoreMonitorSvr サービスが起動できないことである。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>Cisco Unity サーバを再起動します。</p>  |
| CSCdy27769 | <p>ADSchemaSetup が、エラー「セットアップは、安全保護装置の問い合わせに失敗しました。」で失敗する。</p> <p>この問題は、Remote Registry サービスが使用不能な場合に発生する。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Remote Registry</b> サービスを起動します。</li> <li><b>ADSchemaUpdate</b> を再実行します。</li> <li><b>Remote Registry</b> サービスを使用不能にします。</li> </ol>   |
| CSCdy27775 | <p>Remote Registry サービスが使用不能であり、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードが失敗する。特に、CAvRegistry::OpenRemoteKey が失敗する。RegConnectRegistry からエラー コード ERROR_BAD_NETPATH が返される。サービスの名前は RemoteRegistry で、Statistic Collection Manager (統計情報収集マネージャー) には Remote Registry Service として表示される。</p> <p>対処法はありません。</p>  |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)


| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdy28293 | <p>適切な複製が行われた後、Cisco Unity が新しいメールボックス制限を認識しない。この問題は、以前に Cisco Unity が Exchange 5.5 サーバに接続するよう構成されており、以前の Exchange 5.5 サーバのメールストアの USN 値が、現在接続されている Exchange 5.5 サーバのメールストアの USN 値より大きい場合に発生することがある。この状況が発生した場合、UnityDB データベースの MailStore テーブルの値が更新されない。</p> <p><b>対処法</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AvDSEx55 サービスを停止します。</li> <li>2. Regedit を起動します。</li> </ol> <p> <b>注意</b> 不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください (レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください)。サーバの一般的なバックアップでは、レジストリはバックアップされません。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバ上でも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 現在のレジストリのバックアップがない場合は、[レジストリ] &gt; [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックして、レジストリ設定をファイルに保存します。</li> <li>4. 次を参照します。<br/>HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Active Voice \DirectoryConnectors\DirSynchEx55</li> <li>5. LastUSN をダブルクリックします。</li> <li>6. [値のデータ] ボックスに 0 と入力します。</li> <li>7. Regedit を閉じます。</li> <li>8. Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] &gt; [Microsoft SQL Server] &gt; [Enterprise Manager] を選択します。</li> <li>9. 左側のツリーを展開し、UnityDB データベースを見つけます。</li> <li>10. [テーブル] をクリックします。</li> <li>11. [MailboxStore] を右クリックし、[テーブルを開く] &gt; [全行を返す] をクリックします。</li> <li>12. ObjectChangedId カラムで、影響を受けるすべてのメールストアに 0 と入力します。</li> <li>13. Microsoft SQL Server Enterprise Manager を閉じます。</li> <li>14. AvDSEx55 サービスを起動します。</li> </ol> |
| CSCdy29087 | <p>複数の言語を使用する Cisco Unity サーバで、そのサーバが複数回再起動された後、Cisco Unity システム管理が、そのサーバにインストールされている言語の完全なリストを表示しない。</p> <p>この問題は、複数の言語がインストールされている場合に、MCS-7835 サーバ上の Cisco Unity 3.0(4) で発生する。</p> <p>対処法はありません。</p>   |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdy31720 | <p>システムが G.729a codec を使用する場合、ユーザは名前を録音でき、メッセージを録音して聞くことができる。ユーザは、最初に名前を録音した後、その名前を聞くことができない。</p> <p>ユーザが Cisco Unity にログオンし、電話機のキーパッドで 4-3-2 を押すと、プロンプト「Your recorded name is」が再生されるが、その後通話がドロップされる。イベント ビューアに多数の MIU エラーが表示される。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>G.711 を使用するよう Cisco Unity を構成します。</p>   |
| CSCdy36517 | <p>ユーザが電話を使用してメッセージを確認するときに、Cisco Unity 通話に大きな遅延が生じる。この遅延は、ユーザのメールボックスが大きくなるにつれて長くなる。</p> <p>通常、遅延は、ユーザが非常に大きなメールボックス（数千を超えるメッセージ）を持っている場合にのみ顕著になる。ただし、遅延は構成、ハードウェア、およびネットワークの状態によって異なる。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>遅延が許容できるレベルになるまで、メールボックス内のメッセージの数を減らします。</p>   |
| CSCdy36967 | <p>異なるディレクトリ内の Cisco Unity サーバ間の SMTP ネットワーキングが、Cisco Unity のバージョンに応じて、さまざまな理由で失敗する。このエラーは、ある Cisco Unity サーバ上のユーザが、別のディレクトリにアクセスする他の Cisco Unity サーバ上のユーザとボイス メールを交換できないことを意味する。</p> <p>この問題は、次のバージョンで発生する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>送信または受信 Cisco Unity サーバが Exchange 2000 を使用する Cisco Unity 3.0 以降のすべてのバージョン</li> <li>送信および受信 Cisco Unity サーバの両方が Exchange 5.5 を使用する Cisco Unity バージョン 3.1(5)</li> </ul> <p>この問題は、送信および受信 Cisco Unity サーバの両方が Exchange 5.5 を使用する Cisco Unity バージョン 2.4(6) ~ 3.1(4) では発生しない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>対処法は、インストールされている Cisco Unity のバージョンによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cisco Unity 3.1(5)—Cisco Unity ボイス コネクタがインストールされているすべての Exchange サーバに、そのボイス コネクタの hot fix をインストールします。</li> <li>Cisco Unity 3.1(4)—次の 2 つの解決方法があります。 <ul style="list-style-type: none"> <li>Cisco Unity 3.1(5) にアップグレードし、ボイス コネクタの hot fix をインストールします。</li> <li>Cisco Unity 3.1(4) のための複数の hot fix をインストールし、ボイス コネクタの hot fix をインストールします。次の hot fix は、3.1(4) で次の障害を解決します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>Unity3.1(4)_Hotfix2 - CSCdx69645</li> <li>Unity3.1(4)_Hotfix3 - CSCdy02968 (Exchange 5.5 を使用する場合のみ必要)</li> <li>Unity3.1(4)_Hotfix4 - CSCdx90566</li> <li>Unity3.1(4)_Hotfix5 - CSCdy15617 (Exchange 5.5 を使用する場合のみ必要)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Exchange 2000 を使用する Cisco Unity 3.1(3) 以前のバージョン —Cisco Unity 3.1(5) にアップグレードし、ボイス コネクタの hot fix をインストールします。</li> </ul> <p>Cisco Unity のバージョン対応する適切な hot fix の取得については、Cisco TAC にお問い合わせください。</p> |

表 9 Cisco Unity リリース 3.1(5) の公開されている警告 (続き)

| 警告番号               | 説明   |
|--------------------|--|
| CSCdy36967<br>(続き) | <p><b>問題の詳細な説明</b></p> <p>Cisco Unity 3.1(5) では、Cisco Unity ユーザに内線アドレスが自動生成されません。ボイス コネクタの古いバージョンでは、SMTP Networking 用の内線アドレスが必要なので、ボイス コネクタの hot fix をインストールする必要があります。</p> <p>Cisco Unity 3.1(4) では、ボイス コネクタのインストール時に、内線アドレスが生成されます。ボイス コネクタの hot fix をインストールした場合は、Cisco Unity 3.1(4) で SMTP Networking を正常に機能させるために、上記の hot fix もインストールする必要があります。</p> <p>SMTP Networking 用に Cisco Unity サーバを構成するための更新された手順は、ボイス コネクタの hot fix とともに提供されます。</p> |
| CSCdy39650         | <p>Cisco Unity が通話をコール ハンドラからユーザに転送するときに、ユーザを検出できない。Cisco Unity Global Location テーブルが、Active Directory データベースおよび Cisco Unity Location テーブルと同期していない。Active Directory モニタおよび Global Catalog モニタを使用して再び同期させても、問題が解決しない。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>アプリケーション イベント ログおよび DbWalker を確認し、ロケーション関連のエラーが存在するかどうかを調べます。LocationObjectID および SystemID を Location テーブルから Global Location テーブルの LocationObjectID および SystemID にコピーします。</p>                    |
| CSCdy41298         | <p>Cisco Unity システム管理 ([ユーザ] &gt; [メッセージ]) で、サンプル管理者およびサンプル ユーザを除くすべての人に対して、メッセージ後のアクションをデフォルト値の「ありがとうございました」から変更できない。[保存] をクリックすると、値が「ありがとうございました」に戻る。</p>  |
| CSCdy41441         | <p>コール ハンドラのグリーティング中、有効な入力キーの後にシャープ (#) キーを押したとき、Cisco Unity が、その入力キーに割り当てられているアクションをただちに実行しない。Cisco Unity は、入力キーに割り当てられているアクションを実行する前に、Cisco Unity システム管理の [通話管理] &gt; [コールハンドラ] &gt; [発信者の入力] ページの [ダイヤル桁間タイマー (ミリ秒)] フィールドでそのコール ハンドラに指定されている時間 (デフォルトでは 1500 ミリ秒) 待機する。</p> <p><b>対処法</b></p> <p>対処法はありません。</p>  |

## 解決済みの警告 — リリース 3.1(5)

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCae05933 | CSV ファイル内のユーザ データにスペースが含まれている場合、Cisco Unity Import (AvImport) ユーティリティを使用して名前または姓が Cisco Unity にインポートされた後、メッセージが UnityMTA ディレクトリ内にある場合でも、メッセージが送信されない。さらに、Cisco Unity システム管理でのユーザ検索で、一部のユーザしか表示されないことがある。                      |
| CSCdu26009 | ディレクトリ ハンドラを使用して、姓が A、B、または C で始まるユーザを検索すると、サンプル管理者がユーザ ディレクトリに一覧表示されるときにフェールセーフ通話が聞こえる。サンプル管理者がディレクトリ ハンドラ検索で最初に一致したユーザであると、ただちにフェールセーフ通話が聞こえる。  |
| CSCdw14656 | インポートされた同報リストが約 5 分後に削除される。この問題は、Cisco Unity バージョン 3.0(2) および 3.0(3) で発生する。   |
| CSCdw22983 | Cisco Unity のインストール時に、システム ライセンスに関する情報を表示するダイアログボックスにフェールオーバーの設定が含まれない。   |
| CSCdw41721 | 外部発信者からの新しいメッセージが送信されない。  |
| CSCdw58477 | Exchange 2000 から Cisco Unity を切断して Cisco Unity サーバを再起動した後、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行して別の Exchange サーバに接続できない。または、別の Exchange サーバに再接続すると Cisco Unity が起動しない。  |
| CSCdw73581 | Cisco Unity がボイス メール コールに回答しない。Cisco Unity へのアクセスを試みたがビジー状態であり、CPU の稼働率が 98 ~ 100% である。AvGaenSvr.exe の実行に CPU の約 85% が使用され、残りの 15% は Services.exe によって使用されていた。  |
| CSCdw84233 | ロケーション DTMF アクセス ID の最小長がデフォルトで 1 に設定される。この結果、Cisco Unity が 1 ~ 20 の範囲のロケーション ID を検索できないことがある。これは、これらのロケーション ID がプライベート同報リストと競合し、発信者がロケーション ID ではなくプライベート リストにメッセージを宛先指定しようとしていると Cisco Unity が想定するためである。                     |
| CSCdx00823 | Exchange2000 Cisco Unity Import ユーティリティを使用すると、返されたユーザのリストに、選択したドメイン内にアカウントを持つ、選択した Exchange サーバ上のユーザだけでなく、選択した Exchange サーバからのすべてのユーザが含まれる。この問題は、複数ドメイン、複数 Exchange 2000 サーバ環境で発生する。  |
| CSCdx03440 | アップグレード後、Cisco Unity ユーザが、ローカル システム管理者アカウントを使用しないと、Cisco Unity システム管理にも ActiveAssistant にもログオンできない。これは、AvLogMgrSvr.dll が正しく登録されていないためである。   |
| CSCdx03853 | Cisco Unity インターネット ユーザが別のユーザへのメッセージを残すときに、フェールセーフ通話が聞こえる。電話で別のタスクを実行しているときにも聞こえることがある。   |
| CSCdx08769 | Cisco Unity システム管理、ActiveAssistant、ViewMail for Outlook、または Cisco Unity Visual Messaging Interface (VMI) のいずれかで TRaP を使用すると、失敗する。この問題は、TRaP に対して使用可能にされた最後のポートが機能しなくなっている場合に発生する。   |
| CSCdx08791 | ユーザが ViewMail または VMI を使用してメッセージの再生または録音を行うとき、あるいは ActiveAssistant または Cisco Unity システム管理を使用して名前とグリーティングの再生または録音を行うとき、「未知の問題により、サーバに接続できません。」というメッセージが再生される。<br><br>この問題は、電話の録音および再生を行うために Cisco Unity が使用するポートが不良である場合に発生する。 |

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx16901 | <p>現在のグリーティングが電話で再生された後、ユーザ通話に長い一時停止が発生する。この問題は、ユーザが Cisco Unity にログオンして 4-1-1 を押す場合に発生する。Cisco Unity が現在のグリーティングを再生した後、4 ～ 5 秒の一時停止があり、その後、グリーティングを再録音するか、その他のグリーティングを聞くか、またはその他のグリーティング オプションを選択するかをユーザに求めるプロンプトが再生される。</p> <p>この問題は、Cisco Unity 3.0(x) および 3.1(1) ～ 3.1(4) システムで発生する。</p>  |
| CSCdx23069 | Exchange からインポートして新しい Cisco Unity ユーザを作成しようとする、Cisco Unity システム管理が、選択したドメインからすべての既存の Exchange ユーザを正しく表示しない。   |
| CSCdx23845 | Cisco Unity システム管理の [システム] > [コンフィギュレーション] > [設定] ページの [デフォルト スケジュール] フィールドで選択できるスケジュールが [週日] スケジュールだけである。フィールドに対して選択したスケジュールは、コール ハンドラ、ユーザ アカウント、または着信サービスについて特別に変更されない限り、すべての Cisco Unity の操作に使用される。  |
| CSCdx27600 | AvWav の Win32 通話が、情報を使用できないときに拡張エラー情報を記録しない。  |
| CSCdx29139 | <p>Cisco Unity フェールオーバー機能がインストールされると、ユーザ宛のメッセージが無い場合でもユーザの MWI がオンになる。Cisco Unity システム管理を使用してユーザの MWI を再同期化すると、次の警告がイベント ログに表示される。</p> <p>イベントの種類：警告<br/>           イベントのソース：AvExchangeMonitor_MC<br/>           イベントの分類：実行<br/>           イベント ID：1006<br/>           日付：4/10/2002<br/>           時刻：4:56:43 PM<br/>           ユーザ：N/A<br/>           コンピュータ：NA2U2<br/>           説明：監視されていないユーザに対するメッセージ イベントを受け取りました。</p> <p>この動作は、次の一連のイベント後に発生する可能性がある。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ユーザのメールボックスが他のサーバに移動された。</li> <li>2. フェールオーバーが発生した。</li> <li>3. 第二次サーバがアクティブになった。</li> </ol> |
| CSCdx31427 | SQL Server サービスを所有するアカウントがレジストリに対する書き込み権限を持っていない場合、ユーザを追加しようとする、Cisco Unity がイベント ログに例外を記録し、DTMF 名が生成されなかった。現在では、Cisco Unity がイベント ログに例外ではなくエラーを記録する。エラーの説明では、そのアカウントの権限を確認することを推奨している。   |
| CSCdx31530 | Failedloginsa テーブルが大きくなりすぎて、Cisco Unity サーバがクラッシュする。  |
| CSCdx33245 | <p>システム管理者が、Cisco Unity に対する悪影響を認識せずに、デフォルトのデータベース項目を削除した。</p> <p>オープニング グリーティング、オペレータ、およびサービス終了案内の各デフォルト コール ハンドラ、サンプル管理者、およびサンプル ユーザに「Do not delete」が追加された。</p>   |

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx35168 | <p>Cisco が提供する MCS-7835 などの小規模な Cisco Unity サーバでは、C ドライブの容量が 4 GB しかない。Windows 2000 のセットアップを完了すると、C ドライブの空き容量は 700 MB だけになる。Cisco Unity やその他のソフトウェアを C ドライブにインストールすると、ドライブが満杯になって問題が発生する。</p> <p><b>fix を実装する</b></p> <p>OS およびページ ファイル以外はすべて別のパーティション (D や E など) にインストールします。別のパーティションにインストールすべきソフトウェアには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unity、トレース ログ、および Unity Messaging Repository (UMR)。</li> <li>• Exchange およびログ。</li> <li>• SQL およびログ。</li> </ul> <p>この対処法は、単体のディスクまたは単一 RAID-1 コンフィギュレーションを使用する小規模なシステムだけでなく、中規模および大規模なサーバにも適用できます。</p> <p>詳細については、Cisco.com (<a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitpaper/storage.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitpaper/storage.htm</a>) から入手できる『White Paper: Physical Storage Best Practices for Cisco Unity with Microsoft Exchange』を参照してください。</p> |
| CSCdx36760 | <p>PCI バス番号 16 以上の Intel ダイアログック ボードを持つ Cisco Unity サーバを実行しようとする、エラー メッセージ「Error starting service.」で失敗する。</p> <p>次の警告が、イベント ログに表示される。</p> <pre>StartDev.exe: Error: Failed to start device dxxx B1 with error 1F StartDrv.exe -LstartDrv.log returned fatal error.Dialogic system service stopping. StopDev.exe: Error: failed to stop the device: dxxx B1 with error e000000c CTBBAPI.exe 01.50 bld 3(release) 0x20000000: CTBB_Error_Success: Function completed properly. Exit value 0x0 StopDev.exe -LstopDev.log returned fatal error- ignoring Dialogic System Service stopped. The Dialogic System service terminated with service specific error 16383.</pre>   |
| CSCdx41200 | <p>Cisco Unity システム管理を使用してユーザをインポートしようとする、次のエラー メッセージが表示される。「認識不明エラーが発生しました。新しいユーザを追加できませんでした。」ただし、Cisco Unity システム管理を使用して、新しいユーザを追加できる。イベント ログにこのエラーのエラー メッセージは記録されない。</p>   |
| CSCdx44295 | <p>SQL Server 2000 または MSDE 2000 をインストールした後で、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行する前に Cisco Unity サーバ名を変更すると、Cisco Unity が起動しない。</p>   |
| CSCdx46167 | <p>コールハンドラのグリーティングが再生されず、Cisco Unity システム管理の [コールハンドラ] &gt; [グリーティング] ページで、メディア マスタ コントロールの [再生] ボタンがグレー表示になっている。</p> <p>既存のコールハンドラに基づいて新しいコールハンドラを作成したときに、新しいコールハンドラの標準グリーティングを変更すると、元のコールハンドラの標準グリーティングが削除される。この問題は、元のコールハンドラに、録音された名前またはすでに録音された代替グリーティングがある場合に発生する。</p>   |
| CSCdx46333 | <p>ユーザ アカウントのロック解除またはユーザ パスワード変更のために Cisco Unity システム管理内の他のユーザ ページへのアクセスを許可するサービス クラスと関連付けられたユーザが、[ネットワーク] &gt; [主要ロケーション] &gt; [プロファイル] ページの設定など、その他の設定も変更できる。</p>   |
| CSCdx48691 | <p>電話システムが間違っ て番号付けされると (Cisco Unity がデュアル電話システム統合から単一の電話システム統合に再構成されたため)、MWI がアクティブにならず、いくつかのエラーがイベント ログに表示される。</p>  |

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx53816 | Cisco Unity とのシリアル (SMDI) 統合で電話システムに可変長の内線番号がある場合に、MWI がアクティブにならない。   |
| CSCdx56923 | メッセージがメッセージカウントに含まれていても、ユーザがいくつかのメッセージを電話で聞くことができない。たとえば、この問題が発生すると、ユーザに次のメッセージが聞こえる。「You have one new message.New messages.End of new messages.You still have one new message.」  |
| CSCdx58407 | 内線番号の桁数が、設定されているデフォルトの内線番号の桁数よりも少ない場合は、着信ユーザの内線番号 (転送内線番号) に 1 つまたは複数の 0 が埋め込まれる場合がある。この場合は、Cisco Unity が通話を正しいコールハンドラにルーティングしない。   |
| CSCdx58453 | SMDI またはシリアル統合の場合、Cisco Unity は、外部通話の発信者 ID を、番号の左側に 1 つまたは複数の 0 が追加された状態で受信する。その後、Cisco Unity は、その 0 とともに番号を処理しようとする。  |
| CSCdx61671 | 診断ログが、レジストリ キー HKLM\Software\ActiveVoice\AvLogMgr\1.0\Diagnostic Megabytes Saved に割り当てられている値を超えていた (デフォルト設定は 400 MB。この値は、Tools Depot の Advanced Settings Tool で変更できる)。設定は、診断ログにだけ適用され、CommServer\Logs 内の他のファイル (たとえば、データ ファイル、SqlSync ログ、osqldump ログ) には適用されない。 |
| CSCdx61880 | 外部発信者がメッセージを残すまたは取得するためにダイヤルインすると、ダイアログポートがロックアップし、acmStreamClose への通話が error(5) で失敗する。この問題は、プロンプトとグリーティングが G.711 形式で録音され、メッセージが G.729a 形式で録音される環境で発生する。イベント ログ内のエラーは、AvWav でのエラーを示す AvMiu_MC エラーである。ダイアログポートが通話への応答を停止し、Cisco Unity が応答しない。                    |
| CSCdx62964 | Unity Message Repository (UMR) がメッセージを送信できない。   |
| CSCdx63261 | Cisco Unity システム管理で、新しいユーザを追加しようすると、ランタイム エラーが表示される。  |
| CSCdx63632 | Cisco Unity システム管理で、[検索] ダイアログボックスから発信ロケーションを選択すると、選択したロケーションが、表示されるロケーションと異なる。   |
| CSCdx68377 | AvCsMgr でのアクセス違反が、CAvMiu::UseNewTtsMgr によって引き起こされる。   |
| CSCdx68421 | Windows 2000 子ドメイン内の Domain Admin アカウントを使用して、Cisco Unity をその子ドメイン内のメンバサーバとしてインストールするとき、インストールがエラー「The account does not have full control on CiscoECSBUUMLocationObjectID.」で失敗する。  |
| CSCdx69645 | ユーザが、リモート ユーザへの SMTP Networking を使用して、電話でメッセージのブラインド宛先指定を行うと、メッセージが送信されない。<br><b>fix を実装する</b><br>この警告は 3.1(5) で解決されていますが、ボイス コネクタの hot fix も必要です。詳細については、Cisco TAC にお問い合わせください。  |
| CSCdx71538 | Cisco Unity システムに負荷がかかっていない場合でも、Cisco Unity サーバの CPU 使用率が 80% を示す。CPU 使用率が 80% 前後で推移し始めると、メッセージが UnityMTA フォルダにとどまって送信されないため、アプリケーション イベント ログにエラー メッセージが記録される。  |
| CSCdx75263 | 第二次サーバがインストールされる時、第一次サーバで指定された Exchange サーバとは異なる Exchange サーバが指定された。第二次サーバでフェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行した後、Cisco Unity が起動せず、アプリケーション ログにいくつかのエラーが表示される。   |
| CSCdx76289 | Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、[戻る] をクリックして別の Exchange サーバを選択しても、機能しない。   |
| CSCdx78152 | G729a codec を使用して電話に録音されたメッセージの速度を落とすために、メッセージの再生中にユーザが 4 を押すと、Cisco Unity がメッセージの再生を途中で停止する。これは、警告 CSCdy15708 (P.74) に関連している。  |

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdx78628 | ダイヤロジック ボイス カードを使用する統合では、低帯域幅 codec (たとえば、GSM や G.729a) で保存される WAV ファイルを録音または再生するときに、ボイス メール ポートがロックアップすることがある。ポート 1 が頻繁に影響を受けるが、他のポートが影響を受けることもある。ポートがロックアップしても、他のポートは引き続き正常に機能する。  |
| CSCdx81348 | Cisco Unity システム管理の [ユーザ] > [代行内線番号] ページで、レコードを保存しようとするとき、次の ASP スクリプト エラーが表示される。「Type Mismatch: 'UBound.' AddAltExtBody.asp not found。」レコードは保存されない。   |
| CSCdx81862 | Cisco Unity Import (AvImport) ユーティリティを使用して既存の Active Directory ユーザが CSV ファイルから Cisco Unity にインポートされる時、CSV ファイルにカラム ヘッダー UPDATE_SUBSCRIBER_ACCOUNT が含まれており、該当する各ユーザの値が 1 に設定されていない限り、ユーザの Windows NT パスワードがリセットされる。                       |
| CSCdx82377 | ネットワークの停止または他の理由で Exchange アクセスが失敗すると、Cisco Unity が Cisco Unity サーバ上の新しいメッセージを UnityMTA フォルダに保存する。Exchange へのアクセスが回復した後、メッセージが適切なメールボックスに送信される。ただし、ユーザは、送信された順序と逆の順序でメッセージを受信することがある。  |
| CSCdx84857 | CSV ファイルに Cisco Unity とは異なるドメインにあるサーバからのメールボックス データが含まれている場合、Cisco Unity Import (AvImport) ユーティリティを使用して CSV ファイル から Exchange 2000 を持つ Cisco Unity へのインポートを行うと、失敗する。  |
| CSCdx85834 | AMIS ブリッジヘッド サーバとして構成されている Cisco Unity サーバで、Cisco Unity が通話への応答を停止することがある。この問題は、Cisco Unity サーバがダイヤルドメインに割り当てられており、Cisco Unity システム管理の [主要ロケーション] > [宛先オプション] ページの [ユーザ検索: 検索先] 設定が [ダイヤル中のドメイン] に設定されている場合に発生する。                        |
| CSCdx89357 | 第二次サーバでフェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行した後、Unity_<Cisco Unity サーバ名> アカウントで実行される、第二次サーバ上の Cisco Unity サービスが起動しなくなる。  |
| CSCdx89372 | フェールオーバーが設定されている場合、第一次サーバと第二次サーバの間のファイル複製が失敗する。この問題は、第二次サーバでフェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行するために使用したアカウントと、第一次サーバでこのウィザードを実行するために使用したアカウントが異なる場合に発生する。   |
| CSCdx90566 | ユーザが、個別のディレクトリに置かれている他のユーザからのメッセージに (電話を使用して) 応答できない。<br><b>fix を実装する</b><br>この警告は 3.1(5) で解決されていますが、ボイス コネクタの hot fix も必要です。詳細については、Cisco TAC にお問い合わせください。  |
| CSCdx91125 | Cisco Unity Bridge ノードに送信したメッセージの送信不能確認 (NDR) メッセージが受信され、ユーザが 2 を押して NDR メッセージの宛先指定を変更した後、* を押して Cisco Unity 通話の宛先の変更メニューを終了できない。  |
| CSCdx91352 | Cisco Unity システム管理で、ユーザ レコードにアクセスしようすると、ランタイム エラーが表示される。ページが表示されるが、すべてのフィールドが空白である。  |
| CSCdx92346 | Cisco Unity セットアップ プログラムを実行しているときに、次のメッセージが表示される。「システムのデフォルト設定を構成できません。セットアップを続行して、手動でシステムを構成できません。続行しますか。」このエラー メッセージは、Tempu.log ファイルに記録されない。[キャンセル] または [続行] をクリックすると、ログ ファイルに「User canceled」または「User elected to continue」のいずれかが表示される。 |

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx93837 | Unity Message Repository (UMR) がメッセージを Exchange に送信できない。さらに、Cisco Unity 診断ログが保存されているディレクトリ (デフォルトでは CommServer\Logs) に一時間未満で 1,000 個以上のログ ファイルが書き込まれ、ハード ディスク領域を消費する。   |
| CSCdy01002 | Alternate Extension ツールを使用するときに、代替内線番号が Active Directory に書き込まれない。  |
| CSCdy02968 | インターネット ユーザの VOICE アドレスが、Exchange 5.5 に正しく保存されない。<br><br><b>fix を実装する</b><br><br>この警告は 3.1(5) で解決されていますが、ボイス コネクタの hot fix も必要です。詳細については、Cisco TAC にお問い合わせください。   |
| CSCdy03223 | フェールオーバーが設定され、両方の Cisco Unity サーバがまったく同時に再起動されると、第一次サーバ上の Failover Monitor が、第一次サーバは非アクティブだが、引き続き通話を受信していることを示す。その結果、MWI が同期されず、メッセージの到着通知が正しく機能しないことがある。   |
| CSCdy03758 | 満杯のメールボックスを持つユーザが別の Cisco Unity ユーザに電話してメッセージを残す場合、Cisco Unity は、そのメッセージを送信できず、満杯のメールボックスを持つユーザにメッセージが送信されなかったことを通知しない。   |
| CSCdy12012 | Cisco Unity システム管理では、Exchange ユーザをインポートしてユーザを作成しようとするとき、Cisco Unity システム管理がエラーを表示し、ユーザ アカウントを作成できない。この問題は、Cisco Unity サーバが複数ドメイン親 / 子構成のサブドメイン内にある場合に発生する。  |
| CSCdy13526 | Cisco Unity システム管理の [通話管理] > [コールハンドラ] > [発信者の入力] ページで、[ロック (キーが押されたらダイヤル桁間タイマーに関係なくすぐにアクションを開始)] チェックボックスがオンであり、キーのアクションが [何もしない] に設定されている場合、Cisco Unity は、発信者が押すキーを 1 つだけではなく複数無視する。たとえば、0 キーがロックされ、無視に設定されている場合、発信者が内線番号 7001 をダイヤルすると、Cisco Unity は間違って通話を内線番号 71 にルーティングしようとする。  |
| CSCdy15617 | ユーザが「VOICE」インターネット ユーザからのメッセージを聞く場合、Cisco Unity 通話では、そのメッセージが別のユーザからのものであると識別できず、インターネット ユーザの録音された名前を再生できない (「VOICE」インターネット ユーザは、リモート Cisco Unity サーバ上のユーザに対応する、ローカルサーバ上のインターネット ユーザ アカウントである。「VOICE」インターネット ユーザは、VOICE:<発信ロケーション ID>_<内線番号> という形式のアドレスを持っている)。<br><br><b>fix を実装する</b><br><br>この警告は 3.1(5) で解決されていますが、ボイス コネクタの hot fix も必要です。詳細については、Cisco TAC にお問い合わせください。 |
| CSCdy15708 | G729a codec を使用して電話に録音されているメッセージの速度を落とすために、メッセージの再生中にユーザが 4 を押すと、Cisco Unity がメッセージの再生を途中で停止する。これは、警告 <a href="#">CSCdx78152 (P.72)</a> に関連している。  |
| CSCdy18162 | ダイアログック ポートがロックアップし、waveInStart 関数がエラーで失敗する。  |
| CSCdy20353 | データベースに約 5,000 を超えるユーザが含まれている場合、Cisco Unity がそのデータベースをディレクトリと同期させるときに、重大な例外を生成することがある。この問題は、データベースインポート ツールを使用して、3.0 より前の Cisco Unity から Cisco Unity 3.x 以上にアップグレードする場合に発生する。また、Disaster Recovery Tools (DiRT) を使用してバックアップを復元する場合にも発生する。  |
| CSCdy26265 | ADSchemaSetup プログラムが失敗するときに、エラーの原因を特定するために有用なログ ファイルを生成しない。   |

表 10 Cisco Unity リリース 3.1(5) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdy29120 | 外部発信者のメッセージがユーザ メールボックスに到着しない。ユーザ間のメッセージ伝達は正しく機能している。この問題は、Cisco Unity のデフォルト アカウント (Unity_<サーバ名>) の 1 つが SMTP アドレスを持たない場合に、Microsoft Exchange 2000 を持つ Cisco Unity で発生する。   |
| CSCdy29279 | MWI 問題をトラブルシュートするときに、Cisco Unity が問題のユーザ メールボックスの MAPI 通知を取得しているかどうかを確認するために、Exchange Monitor の診断 (特に Mapi Notification 13) が使用される。この診断にはイベントに関連するユーザ名もエイリアスも表示されないため、ビジー状態のシステムでは、テーブルの追加、削除、または変更レコードがどのユーザのものであるかを判断することは非常に難しい。  |
| CSCdy31156 | 3.0 からアップグレードするときに、Cisco Unity セットアッププログラムの第 2 部が失敗し、エラーメッセージ「Failed reading Registry value: HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Active Voice\Commsrver\1.0\PrimaryServer」が表示される。  |
| CSCdy31263 | G.729a codec を介したメッセージの再生中に、メッセージの速度を落とすために電話機のキーパッドで 4 を押すと、再生速度が落ちるのではなく、メッセージの最初に戻る。<br>再び 4 を押すと、メッセージの最後 (メッセージを聞いた後に再生されるプロンプト) に進む。   |
| CSCdy35994 | Cisco Unity は、親 / 子ドメイン環境にある。Cisco Unity は、元々 Exchange 5.5 サーバに接続されていた。その後、Exchange 5.5 コネクタが削除され、Exchange 2000 コネクタがインストールされた。Exchange 5.5 と Exchange 2000 がこのような環境にあったため、Active Directory Connector もインストールされた。しかし、Exchange 5.5 で作成されたユーザは Exchange 2000 に複製できない。このため、DirSynchAD エラーがアプリケーション イベント ログに記録される。 |

## 解決済みの警告 — リリース 3.1(4)

表 11 Cisco Unity リリース 3.1(4) の解決済みの警告

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdu60397 | AMIS、Bridge、またはインターネット ユーザ（メール ストアを割り当てられていないユーザすべて）がシステムに追加されると、ユーザのライセンスが増加する。   |
| CSCdu67278 | Exchange 2000 がインストールされているシステムで、非表示のユーザまたは同報リストをインポートできない。<br><br>新しいレジストリ設定 HKEY_LOCAL_MACHINE\Active Voice\Directory Connectors\DirSynchGlobalCatalog\1.00\ Import Directory Connector\Show Hidden Objects が追加された。DWORD 値は次のとおりである。<br><br>1 - 結果に、アドレス リストに表示されないユーザを含む<br><br>0 - 結果に、アドレス リストに表示されないユーザを含まない  |
| CSCdw47452 | アクティブな第二次サーバに障害が発生すると、約 10 分間は第一次サーバも第二次サーバも電話を受信しない。  |
| CSCdw72186 | 複数の Cisco Unity アカウントに関連付けられている Windows アカウントを持つ Cisco Unity 管理者が、[ステータス モニタ] ページにアクセスできない。その代わりに、Cisco Unity システム管理ページが開く。  |
| CSCdw73149 | インストールまたはアップグレードでファイルをコピーしているときに、Cisco Unity セットアッププログラムが「消える」ことがある。   |
| CSCdw79848 | ADC の一方向 CA で新しいシステム プロファイルを使用している場合、デフォルトのシステム プロファイルでメッセージの到着通知が実行される。この問題は、Exchange 2000 を使用している Cisco Unity バージョン 3.1(2) および 3.1(3) で発生する。<br><br><b>fix を実装する (Exchange 2000 システムのみ)</b><br><br>-sysmbx オプションを指定して Cisco Unity Configuration Setup を実行し、システムのメールボックスとして使用するアカウント メールボックスを選択します。外部発信者のメッセージおよびメッセージの到着通知はすべてこのメールボックスから送信されます。-sysmbx オプションを実行すると、次のレジストリ キーの値が設定されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Active Voice\Doh\1.00\SystemMailboxAlias</li> <li>• HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Active Voice\Doh\1.00\SystemMailboxDisplayName</li> <li>• HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Active Voice\Doh\1.00\SystemMailboxDomain</li> </ul> |
| CSCdw88890 | ユーザが IP 電話および G.729a codec の環境でスピード制御キーを使用するとき、Cisco Unity ポートがロックアップし、Cisco Unity が通話への応答を停止したり、通話をドロップする。  |
| CSCdw89600 | Cisco Unity インストールにおいてコンピュータとユーザのエイリアスが同じである場合、Active Directory のユーザ アカウントの変更が Cisco Unity サーバ上の SQL データベースに複製されない。影響を受けたユーザに電話で宛先指定できず、このユーザが ActiveAssistant にアクセスできない。  |
| CSCdw94571 | Windows Terminal Services を使用して Cisco Unity サーバにアクセスする場合、いくつかの制限事項がある。詳細については、P.48 の「Windows Terminal Services」を参照してください。  |
| CSCdx03853 | Cisco Unity インターネット ユーザが別のユーザへのメッセージを残すときに、フェールセーフ通話が聞こえる。電話で別のタスクを実行しているときにも聞こえることがある。  |
| CSCdx05971 | 新しいユーザ アカウントの作成後の数分間、発信者が新しいユーザに残したメッセージがすべて送信されない。  |

表 11 Cisco Unity リリース 3.1(4) の解決済みの警告 (続き)


| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx07551 | Windows 2000 の子ドメイン内のメンバサーバに、その子ドメインの管理者アカウントを使用して Cisco Unity をインストールするとき、ユーザとグループが作成されるコンテナを選択した後、Cisco Unity Server Configuration ウィザードにエラー メッセージが表示される。このエラー メッセージでは、管理者アカウントにユーザオブジェクトに対する内容をリストする許可がないことが示される。  |
| CSCdx10738 | 録音および外部発信者のメッセージがフェールオーバー システム上で削除される。  |
| CSCdx10749 |   |
| CSCdx12769 | フェールオーバー機能の停止によるファイルの複製で、複製されるファイルが 1 台のサーバ上にある。  |
| CSCdx12829 | MWI が同期化しない。Cisco Unity は一部の MWI がオフであることを示すが、Avaya Definity 電話システムは同じ MWI がオンであることを示す。   |
| CSCdx13512 | Cisco Unity が、新しく追加されたコールハンドラの内線番号を認識しない。   |
| CSCdx15190 | ユーザが Cisco Unity システム管理へのアクセスを試みると、ブラウザに、アカウントがユーザに関連付けられていない旨のエラー メッセージが表示される。   |
| CSCdx15569 | イベント ログのポート ロックとエラー メッセージが次のように始まる。<br>「コンポーネント Miu: スレッド 0x000009F0 にエラーがあります。場所: AvWav のポート 5」  |
| CSCdx16643 | 自動的に作成される Cisco Unity リモート Bridge ユーザに内線番号がない。  |
| CSCdx18244 | グリーティングで発信者に雑音が聞こえる。  |
| CSCdx19454 | Cisco Unity フェールオーバー機能がインストールされると、ディレクトリ変更の一部は Cisco Unity に表示されない。   |
| CSCdx20173 | サンプル管理者やサンプル ユーザなどのデフォルト オブジェクトが Cisco Unity データベースから削除され、回復の必要がある。<br>次の 3 つの手順を順番に実行し、デフォルトオブジェクトを回復してください。<br><b>オブジェクトを再作成する SQL スクリプトを実行する</b><br>コマンドラインから、または SQL Query Analyzer を使用して、<br><b>C:\commserver\localize\defaultconfiguration\enu\FixDefaultObjects.sql</b> を実行します。<br><br>(注) このスクリプトは、Cisco Unity データベースを変更する前に、データベースの SQL バックアップを作成します。 |

表 11 Cisco Unity リリース 3.1(4) の解決済みの警告 (続き)



| 警告番号               | 説明  |
|--------------------|---|
| CSCdx20173<br>(続き) | <p><b>オブジェクトを再び関連付ける</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Windows またはコマンド ラインから、<b>C:\commserver\configmgr.exe</b> を実行します。</li> <li>Configuration Manager から、<b>[データベース スキーマの構成]</b> を実行します。</li> </ol> <p> <b>注意</b> [データベース スキーマ スクリプトの実行] は実行しないでください。実行すると、データベース全体が削除されます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Configuration Manager から、<b>[ルール コンフィギュレーション - スクリプトの実行]</b> を実行します。</li> <li>Configuration Manager から、<b>[デフォルト ロケーションの構成]</b> を実行します。</li> <li>Windows またはコマンド ラインから、<b>C:\commserver\configurationsetup\setup.exe /sync</b> を実行します。</li> <li>Cisco Unity サーバを再起動します。</li> </ol> <p><b>データベース エラーと身元不明のコール ハンドラを修正する</b></p> <p>Cisco Unity が表示されたら、Windows またはコマンド ラインから、<b>C:\commserver\utilities\dbwalker\dbwalker.exe</b> を実行します。</p> <p> <b>(注)</b> Bulk Edit ユーティリティを使用すると、バルク エラーを修正できます。</p> |
| CSCdx21052         | Cisco Unity が着信に応答する前に発信者が切断すると、Avaya インターセプト トーンがメッセージに録音される。  |
| CSCdx22342         | Exchange 5.5 と Exchange 2000 の両方が備わっているメッセージ環境で、デフォルトのパブリック同報リストが間違った Exchange サイトで作成される場合がある。この問題は、複数の Cisco Unity サーバが異なる Exchange サイトにインストールされている場合に発生する。  |
| CSCdx24775         | フェールオーバー システムのイベント ログに、「[Thread 0x84C] 新規通話の要求は失敗に終わりました。hr= [0x8004005]」というアービター エラーが多数表示される。  |
| CSCdx27422         | Cisco Unity フェールオーバー機能がインストールされると、第一次サーバと第二次サーバからレコードが削除される。  |
| CSCdx27796         | Cisco CallManager の障害が原因でポートがロックされる。  |
| CSCdx27961         | Global Subscriber Manager ツールを、バージョン 3.1(2) 以外の Cisco Unity システムで起動しようとする、Cisco Unity のバージョンが実際に 3.1(2) 以降であっても 3.1(2) 以前であることを知らせるメッセージが表示される。   |
| CSCdx28492         | SQL で 64 バイトよりも大きいスペースを使用する条件の着信サービスがある場合、バージョン 3.1.3 にアップグレードすると Cisco Unity が起動しない。イベント ログにエラー メッセージ「ルーラで [ROUTING] ドメインを有効にできません。」が表示される。続いて Arbiter が初期化に失敗したことを知らせるエラー メッセージが表示される。  |
| CSCdx32493         | フェールオーバー システムで第一次サーバを再起動した後で、Cisco Unity がメッセージの送信に失敗する。  |
| CSCdx35910         | ユーザが Cisco Unity から削除された後で、2 つの Cisco Unity 属性が Active Directory に残る。   |

表 11 Cisco Unity リリース 3.1(4) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdx41866 | 録音中にパケットを適切なタイミングで受け取らなかった場合、AvAudio がオーディオストリームに無音を挿入する。<br><br>fix の実装については、『Cisco Unity-CM TSP 6.0(2) リリース ノート』を参照してください。このリリース ノートは、Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/tsp/tsp602rn.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/tsp/tsp602rn.htm</a> ) から入手できます。 |
| CSCdx48079 | Unity Diagnostic Tool の [Disable All Traces] を使用すると、マクロトレースのコンフィギュレーションが行われていなければ常に有効であるはずのデフォルトトレースも含め、すべてのトレースが使用不能になる。   |
| CSCdx49446 | ファイルのコピー中に第一次サーバや第二次サーバが切断した場合に、フェールオーバー システムで一方のサーバから他方のサーバへコピーされないファイルがある。  |
| CSCdx49719 | フェールオーバー システムで、一方のサーバがシャットダウンして他方のサーバが再起動したときに、いくつかのサービスが断続的に非アクティブな状態を示し、また、いくつかのサービスがアクティブな状態を示しているにも関わらず機能しない。   |
| CSCdx50682 | 第二次サーバでフェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行した後に、Cisco Unity が起動しない。  |
| CSCdx50694 | フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードが第二次サーバで正常に完了しない。   |
| CSCdx51535 | Arbiter 初期化の失敗のため、再起動後に Cisco Unity が起動しない。   |
| CSCdx53023 | Cisco Unity バージョン 3.1(4) 以降へアップグレードするとき、アップグレード前に AGCtargetDB=0 である場合、次の (デフォルト) 値がレジストリに書き込まれる。<br><br>AGCMinimumThreshold=45<br><br>AGCsampleSize=8000<br><br>AGCgainThreshold=5  |
| CSCdx54427 | アップグレードされた Cisco Unity バージョン 3.1(3) システム上のユーザおよびユーザ テンプレートで VMI 通知デバイスが欠落していた。  |
| CSCdx66025 | Windows Terminal Services を使用して Tools Depot の Event Notification ユーティリティにアクセスすることができない。   |

## 解決済みの警告 — リリース 3.1(3)

表 12 Cisco Unity リリース 3.1(3) の解決済みの警告

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdu46604 | すべてのユーザレポートの実行に失敗する。この問題は、ニュージーランド英語システムでユーザレポートが検索され、米国英語 TTS エンジンの検出に失敗した場合に発生する。   |
| CSCdu59265 | Cisco Unity で Windows NT アカウントを作成できず、エラー メッセージ「認識不明エラーが発生しました。」が生成される。  |
| CSCdu82438 | AMIS スケジュールが [停止] に変更された後で UAmis メールボックスで待機している AMIS メッセージを送信するために Cisco Unity が通話を開始する。  |
| CSCdv61625 | ユーザの内線番号がユーザ テンプレートに残っているため、別のユーザに割り当てることができない。ユーザが内線番号を使用していない場合でも、内線番号使用中のエラー メッセージが表示される。  |
| CSCdv65543 | Exchange 2000 Gateway のインストールに失敗し、エラー メッセージ「Automation error A constraint violation occurred.」が表示される。   |
| CSCdv66725 | Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、エラー メッセージ「Unity システム プロファイルが作成できません。」が表示される。   |
| CSCdv69341 | Web ベースのステータス モニタにメモリ リークがある。   |
| CSCdv81855 | MSCAL.OCX のコピー中に Cisco Unity 3.1 セットアッププログラムが停止する。  |
| CSCdw07299 | メッセージの送信時、「u ウムラウト」、「o ウムラウト」、または丸付き文字で始まる名前の場合、名前でユーザを選択できない。  |
| CSCdw13964 | <p>Cisco Unity がクラッシュする。アプリケーション ログにエラーは記録されない。AvCsMgr プロセスが実行されているように見えるが、Cisco Unity が電話を受信しない。Cisco Unity が「停止」状態であることがトレイ アイコンに示される。</p> <p>これは、SQL の問題である。</p> <p><b>fix を実装する</b></p> <p>Microsoft Knowledge Base 記事 Q315395 (<a href="http://www.microsoft.com">www.microsoft.com</a> から入手可能) の指示に従います。</p>  |
| CSCdw22615 | <p>Cisco Unity が着信への応答を停止するが、動作しているように見える。システム管理、ステータス モニタ、およびその他の Cisco Unity ツールを開いても、機能しない。この症状は CSCdv04296 (SQL Server のデッドロック) と似ているが、アプリケーション イベント ログにイベントが記録されない。対処法を適用する前に、CSCdv04296 に記載されている障害が発生していないことを確認してください。</p> <p>この障害は、TRap (Telephony Record and Playback) を使用する Cisco Unity のすべてのバージョンで発生する可能性があります。障害は、Windows 9x RPC レイヤのバグに関係があります。TRaP 通話中に Cisco Unity が Windows 9x クライアントと通信するため、この障害が Cisco Unity に影響を与えます。Windows Me は Windows 9x オペレーティング システム ラインの一部であるため、Windows Me も影響を受けます。</p> |

表 12 Cisco Unity リリース 3.1(3) の解決済みの警告 (続き)


| 警告番号               | 説明   |
|--------------------|--|
| CSCdw22615<br>(続き) | <p><b>fix を実装する</b></p> <p>Cisco.com (<a href="http://www.cisco.com/cgi-bin/specialaccess.cgi">http://www.cisco.com/cgi-bin/specialaccess.cgi</a>) から fix をダウンロードします。アクセスコードは VIEKBQFL です。</p> <p>この fix は Microsoft が提供しているものであり、Microsoft KB 記事 Q315575 に説明があります。</p> <p>ViewMail for Outlook がインストールされていて、Active Assistant または Cisco Unity システム管理にアクセスする Windows 95、Windows 98、および Windows Me ワークステーションすべてに、この fix を適用する必要があります。この fix をすべてのワークステーションに適用しない場合、Cisco Unity サーバに問題が発生します。</p> <p>Windows 2000 または Windows XP に対しては、この fix を適用しないでください。</p> <p><b>その他の対処法</b></p> <p>Microsoft が提供する fix を適用できない場合は、オペレーティングシステムとして Windows 9x を使用しているすべてのユーザに対して TRaP アクセスを使用不能にできます。</p> <p>ほとんどのユーザが Windows 9x を使用している場合は、次の手順を実行して TRaP システム全体を使用不能にできます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cisco Unity サーバで、<b>Dcomcnfg</b> を実行します。</li> <li>2. 警告が表示された場合は、<b>[はい]</b> をクリックします (複数表示されることがあります)。</li> <li>3. [既定のプロパティ] ページで、<b>[このコンピュータ上で分散 COM を有効にする]</b> チェックボックスをオフにします。</li> <li>4. Cisco Unity サーバを再起動します。</li> </ol> <p> (注) 対処法を実行した結果は、次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ユーザが ViewMail で TRaP を使用できなくなります。スピーカーとマイクが装備されている場合は、再生と録音を利用できます。</li> <li>• ユーザが ActiveAssistant で再生または録音することができなくなります。</li> <li>• Regedit およびイベント ビューアによるレジストリとイベント ログの遠隔表示はできません。Cisco Unity へのリモートアクセスは可能です。</li> </ul> |
| CSCdw22942         | RealSpeak TTS により、「Plants」または「Plant」という語で始まり、その後少なくとも 2 語以上が続く新しいメール件名または新しい行を含む電子メールで、理解できない音声ストリームが送信される。  |
| CSCdw26918         | TUI を使用してメッセージを録音しているとき、録音ピープトーンの再生が停止する。  |

表 12 Cisco Unity リリース 3.1(3) の解決済みの警告 (続き)


| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdw41721 | <p>送信不能メッセージにより、外部発信者の新しいメッセージの送信が妨げられる。この問題は、1つまたは複数のユーザ アカウントでメール ユーザ レコードが失われ、メッセージの受信または取得ができない場合に発生する。</p> <p>メール ユーザ レコードのないユーザへのメッセージは Cisco Unity MTA ディレクトリ内に留まり、その他のメッセージの配信を妨げます。次のエラー メッセージが、イベント ログに表示されます。<br/>「AvUMR_MC Error UMR スレッド エラー 101。」</p> <p>この問題は、Cisco Unity バージョン 3.0(1) ~ 3.0(3) およびバージョン 3.1(1) ~ 3.1(3) に存在します。同じ Exchange サーバ上のユーザ間で、統合メッセージ (ユーザ ツー ユーザ メッセージ) が配信されます。</p> <p><b>レジストリ キーを追加し、指定したディレクトリにブロッキング メッセージを自動的に移動することにより Cisco Unity バージョン 3.0(4) または 3.1(3) の fix を実装する</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AvUmrSyncSvr サービスを停止します。</li> <li>2. CommServer\UnityMTA ディレクトリを参照します。</li> <li>3. 新しい <b>Failed</b> ディレクトリを作成します。</li> <li>4. Regedit を起動します。</li> </ol> <hr/> <p> <b>注意</b> 不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください (レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください)。サーバの一般的なバックアップでは、レジストリはバックアップされません。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバ上でも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. レジストリの現在のバックアップがない場合は、[レジストリ] &gt; [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックし、ファイルにレジストリ設定を保存します。</li> <li>6. 次のキーを展開します。<br/>HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Active Voice/UnityUMR/1.0/</li> <li>7. 新しい String Value を追加し、名前を <b>MtaFailedPath</b> にします。</li> <li>8. 手順 7 で作成したキーをダブルクリックし、Value データ フィールドに次のように入力します。<br/>&lt;Cisco Unity がインストールされているドライブ &gt;:\CommServer\UnityMTA\Failed</li> <li>9. [OK] をクリックします。</li> <li>10. AvUmrSyncSvr サービスを開始します。</li> </ol> <p>Failed ディレクトリにメッセージが移動された場合、アプリケーション イベント ビューアに情報メッセージが表示されます。配信に失敗したメッセージの対象受信者のアカウントを回復または再作成するには、情報メッセージを使用します。</p> |

表 12 Cisco Unity リリース 3.1(3) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号               | 説明  |
|--------------------|---|
| CSCdw41721<br>(続き) | <b>Cisco Unity バージョン 3.0(1) ~ 3.0(3)、3.1(1)、または 3.1(2) システムでの問題の再発を防ぐ</b><br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>CommServer\UnityMTA</b> ディレクトリを参照します。</li> <li>2. ディレクトリ内のすべてのメッセージを、選択したディレクトリに移動します。次に、メッセージを 1 つずつ <b>UnityMTA</b> ディレクトリに戻します。この手順では、配信可能なメッセージと、問題の原因になっているメッセージを調べることができます。</li> <li>3. 配信不能メッセージを <b>UnityMTA</b> ディレクトリから削除します。</li> <li>4. 手順 2 で影響を受けるユーザを決定し、Cisco Unity のアカウントを回復または再作成します。この問題では、Exchange メールボックスが存在しないか、または 2.4(6) のアップグレード時にインポートに失敗したことが原因として考えられます。</li> </ol> |
| CSCdu71673         | パスワードが最近変更されているにもかかわらず、Cisco Unity にログオンするたびにユーザにパスワードの変更が要求される。  |
| CSCdv67899         | 新しい Cisco Unity システムで、すべてのユーザについて ViewMail を追加するようにデフォルトユーザのサービス クラスが設定されている。お客様が ViewMail シートを購入されていない場合はユーザを追加できない。   |
| CSCdv91084         | Exchange を介して Avimport または Cisco Unity システム管理の Import を使用して、引用符を含むユーザの Exchange レコードをインポートするとき、Cisco Unity システム管理のユーザのプロファイル フィールドにデータが入力されない。  |
| CSCdw12707         | Ericsson シリアル統合を Unity 3.0(3) と使用しているとき、電話システムが正しくプログラムされているにもかかわらず、すべての着信シリアル パケットが無効である。IntegrationMonitor.exe を実行すると、発信シリアル パケットの前に =0 が付いていることがわかる。   |
| CSCdv15935         | パブリック同報リストの所有者以外が送信不能確認を送信した場合、その所有者が電話でボイスメールを確認すると、Cisco Unity が所有者を切断する。   |
| CSCdv69328         | 新着メッセージが残されているとき、ユーザの電話の MWI が点灯しない。また、Cisco Unity システム管理の [ユーザ] > [ユーザ] > [メッセージ] ページの [MWI] フィールドが [オン] または [オフ] ではなく [不可] に設定されている。  |
| CSCdv23404         | ViewMail のエラー メッセージ「未知の問題により、サーバに接続できません。」が表示される。   |
| CSCdw29348         | 複数の言語がインストールされているシステムで、英語以外の言語でプロンプトを再生するようにコールハンドラが設定されているとき、[通話管理] > [コールハンドラ] > [プロファイル] ページで指定されている言語ですべてのプロンプトが再生される (転送プロンプトを除く)。   |
| CSCdw41728         | Cisco Unity システム管理およびステータス モニタにアクセスするとき、AvCsGateway ポインタ エラーが原因でログイン エラーが発生する。  |
| CSCdw42558         | Active Directory でサンプル管理者が作成されない。   |
| CSCdw43067         | ログオンしたユーザのドメインが特権チェック ルーチンに渡されなかったため、Cisco Unity Server Configuration ウィザードがインストールに失敗する。  |
| CSCdw51156         | エラーが発生したにもかかわらず、UMR 診断 12 (MTA Walk Through) および 13 (MTA エラー) でデータが出力されない。  |
| CSCdw53962         | Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、Syscheck テストでインストーラアカウントに戻れない。   |
| CSCdw60112         | メッセージ転送時に、電話通話の一時停止時間が長いことがある。  |
| CSCdv69128         | Cisco Unity システム管理の AMIS ロケーションに空白の送信先番号または不正な文字が含まれることがある。   |
| CSCdv73752         | Exchange 5.5 のコンテナ名 (組織、サイト、または受信者) にコンマが含まれる場合に Cisco Unity システム管理でユーザ検索を実行すると、次のエラー メッセージが表示される。「A runtime error has occurred.Do you wish to debug?Line 1055 Error: Expected.」  |

表 12 Cisco Unity リリース 3.1(3) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdw18757 | GlobalSubscriber テーブルのローカル以外のユーザタイプが誤って NULL とされ、さまざまなグローバル検索が失敗する。   |
| CSCdw25596 | SQL SubscriberType が 1 ではなく 0 である新規ユーザが作成される。   |
| CSCdw26807 | Cisco Unity システム管理の Import を使用してユーザを追加するとき、ユーザ エイリアスにアポストロフィが含まれていると [エイリアス] テキスト ボックスが空白になる。   |
| CSCdw28876 | 管理者が ViewMail をインストールするが Outlook を起動しない場合、管理者以外は TRaP を使用してメッセージを録音できない。  |
| CSCdw38210 | Cisco Unity 2.4(6.x)、3.0(x)、または 3.1(x) システムでテキスト / スピーチ エンジンを L&H 3000TTS から RealSpeak に変更するために、TTS レジストリ キーを削除する必要がある。   |
| CSCdw54104 | メールボックスが一杯の場合、ユーザがメッセージを聞こうとすると、Exchange 5.5 の Cisco Unity システムではフェールセーフ メッセージが再生される。   |
| CSCdw60729 | Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、サーバ名と LDAP ポートを入力した後、次のエラー メッセージが表示される。「NamedProps error, hr=140064. Setup will not continue beyond this point.」   |
| CSCdw62269 | ExchangeMonitor が Exchange から切断し、再接続しない場合、AMIS notifier が AMIS 送信のための通話を開始できない。   |
| CSCdw63453 | エラー メッセージ「検出された SQL サーバ実行ファイルのバージョンは、現在の Hot Fix のバージョン以前のもので、SQL Server Hot Fix をインストールしてから Unity をインストールしてください。」が、hot fix および SQL Service Pack 2 が Cisco Unity サーバにインストールされているにもかかわらず、Unity 3.1(x) のインストール時に表示される。  |
| CSCdw73676 | AMIS および Bridge のユーザが電話通話を介してプライベート同報リストを追加できない。  |
| CSCdw74529 | Cisco Unity 3.0(x) から 3.1(2) にアップグレードした場合、SQL スクリプトを実行できない。   |
| CSCdw77742 | フェールオーバー システム上で Cisco Unity を 3.1(2) にアップグレードできない。  |
| CSCdw85660 | Cisco Unity システム管理から ActiveAssistant リンクをクリックすると、Cisco Unity システム管理セッションが開始される。ActiveAssistant セッションに適切に移行しない。  |
| CSCdw86425 | Cisco Unity Server Configuration ウィザードで、日本語のメッセージ テキストの一部が破損している。   |
| CSCdw87945 | Cisco Unity がフェールオーバー状態に移行するとき、Cisco Unity 3.2(x) にアップグレードした後で第一次サーバに追加されたユーザに対して MWI が機能しない。   |
| CSCdw88890 | ユーザが IP 電話および G.729a codec の環境でスピード制御キーを使用するとき、Cisco Unity ポートがロックアップし、Cisco Unity が通話への応答を停止したり、通話をドロップする。<br><br>Cisco Unity バージョン 3.1(2c) および 3.1(3) では、スピード制御機能は使用不能になっています。スピード制御機能が原因でポート ロックアップが発生する場合は、バージョン 3.1(3) にアップグレードしてこの機能を使用不能にしてください。<br><br>Cisco Unity バージョン 3.1(4) で予定されている修正により、このスピード制御機能は再び利用可能になります。 |
| CSCdw92062 | 録音のために G.729a codec が使用されている場合に自動利得制御を有効にすると、発信者がメッセージを残した後にポートがロックされたり、Cisco Unity が通話をドロップすることがある。  |
| CSCdw94866 | Cisco Unity 2.4(6) から 3.0(x) 以降にアップグレードするとき、DBImport ユーティリティが原因で Cisco Unity サーバの SQL データベースに複数の DTMFid 行が作成される。  |
| CSCdx05436 | Windows 2000 が実行されているシステムで Cisco Unity バージョン 3.0(4) から 3.1(3) にアップグレードした後、ユーザを追加できない。   |

## 解決済みの警告 — リリース 3.1(2c)

表 13 Cisco Unity リリース 3.1(2c) の解決済みの警告

| 警告番号   | 説明   |
|--|--|
| CSCae06736   | 拡張要求：Cisco Unity で生成される Windows イベント ログ メッセージの表示言語を Cisco Unity Diagnostic Tool で設定できる。  |
| CSCdu38728<br>CSCdw61959                             | Cisco Unity Import for Exchange 2000 では、指定された Exchange サーバ上に存在する、指定されたドメインからのユーザのリストを Exchange サーバリストに含む必要がある。<br>警告 CSCdx00823 の症状は CSCdu38728 と CSCdw61959 とよく似ていますが、未解決であることに注意してください。  |
| CSCdw11833   | バッファの超過が原因で、MIU エラーが発生し、ポートがロックアップする (Cisco CallManager と統合する場合のみ)。  |
| CSCdw37376   | 複数の Exchange 5.5 サイトを持つ組織で、AMIS ゲートウェイが、別の Exchange サイトに配置された Cisco Unity に関連付けられている UAmis メールボックスへの発信メッセージの送信に失敗する。   |
| CSCdw39160   | Failover from Secondary が実装されているとき、スケジュール フェールバックを利用できない。Failover from Secondary が実行されているときに第一次サーバがアクティブである必要がある。または Failover from Secondary を使用可能にしないでインターリーブポート構成を利用する必要がある。<br><b>fix を実装する</b><br>Cisco Unity-CM TSP バージョン 6.0(1) 以降が必要です (Cisco CallManager と統合する場合のみ)。 |
| CSCdw48240   | Cisco Unity システム管理の [ツール] ページで使用可能または変更されたトレースが保存されない。   |
| CSCdw59379<br>CSCdw59570<br>CSCdw85596<br>CSCdv87611 | Cisco Unity サーバ上でローカル管理者権限がなくても、管理者は Cisco Unity システム管理にログオンできるはずである。  |
| CSCdw61404   | フェールオーバーまたはフェールバック中には、新着メッセージが着信してもユーザ MWI が必ずしも点灯するわけではなく、メッセージの到着通知が必ずしも送信されるとは限らない。   |
| CSCdw68215   | 1 週間以上空き状態が続いた後、Cisco Unity が応答を停止する。  |
| CSCdw88890   | ユーザが IP 電話および G.729a codec の環境でスピード制御キーを使用するとき、Cisco Unity ポートがロックアップし、Cisco Unity が通話への応答を停止したり、通話をドロップする。  |
| CSCdw91072   | Cisco Unity システムへの通話により、Cisco Unity が SQL データベースへの接続を失っていることが原因で、フェールセーフメッセージが受信されることがある。  |
| CSCdw91796   | ログに記録された出力に関連付けられている文字列が DLL (*_MC.dll) で失われている場合にログファイルを表示すると、Cisco Unity 診断ツールがクラッシュする。  |

## 解決済みの警告 — リリース 3.1(2b)

表 14 Cisco Unity リリース 3.1(2b) の解決済みの警告

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdv73752 | Exchange 5.5 のコンテナ名（組織、サイト、または受信者）にコンマが含まれる場合に Cisco Unity システム管理でユーザ検索を実行すると、次のエラー メッセージが表示される。「A runtime error has occurred.Do you wish to debug?Line 1055 Error: Expected.」 |
| CSCdw60729 | Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、サーバ名と LDAP ポートを入力した後、次のエラー メッセージが表示される。「NamedProps error, hr=140064. Setup will not continue beyond this point.」                  |
| CSCdw70697 | Subscriberkiller.exe ファイルを検索できないため、Cisco Unity アンインストール ユーティリティを実行できない。  |
| CSCdw70707 | Msstdfmt.dll ファイルがインストールされていないため、Bulk Edit ユーティリティの実行中にランタイム エラー 713 が発生する。  |

## 解決済みの警告 — リリース 3.1(2)

表 15 Cisco Unity リリース 3.1(2) の解決済みの警告

| 警告番号       | 説明  |
|------------|---|
| CSCdu19891 | opt d41mt.tsp でのタイムアウトが原因で D240PCIT1 Miu の初期化に失敗する。   |
| CSCdu26044 |   |
| CSCdu55971 |   |
| CSCdu69854 |   |
| CSCdv15935 | パブリック同報リストの所有者が電話で送信不能通知メッセージを聞くとき、そのメッセージがその所有者以外が送信したメッセージの結果である場合、Cisco Unity が切断する。   |
| CSCdv57185 | Cisco Unity をシャットダウンした後、TapiSrv.exe で Dr. Watson エラーが発生する。  |
| CSCdv57693 | Sentinel システム ドライバのインストールを試みると、Windows インストーラから障害コード 1603 が返される。  |
| CSCdv66725 | Cisco Unity Server Configuration ウィザードでの作業中に、エラー メッセージ「Unity システム プロファイルが作成できません。」が表示される。   |
| CSCdv67899 | 新しい Cisco Unity システムで、すべてのユーザについて ViewMail を追加するようにデフォルトユーザのサービス クラスが設定されている。お客様が ViewMail シートを購入されていない場合はユーザを追加できない。                           |
| CSCdv69250 | 内線番号が最近変更されたユーザに転送すると、古い番号の電話が呼び出される。   |
| CSCdv81868 | Cisco Unity セットアップ プログラムでコンフィギュレーション スクリプト 17、18、および Unitydbex.sql を実行できない。   |
| CSCdv91084 | Exchange ユーザ識別名の前後に引用符がある場合に、[検索] ボタンをクリックするとランタイム エラーが発生してインポートに失敗する。  |
| CSCdv91192 | Cisco Unity を管理するための適切なサービス クラス権限を持っているが、Cisco Unity サーバに対する十分なローカル管理者権限がない Cisco Unity アカウントが、Cisco Unity システム管理を使用してユーザのインポートまたは追加を行うことができない。 |
| CSCdw04836 | 発信者の入力 of * キーを変更したため、エラー メッセージ「Error #445 - Object does not support this action.」が表示されて Bulk Edit ユーティリティが終了する。                                |

表 15 Cisco Unity リリース 3.1(2) の解決済みの警告 (続き)

| 警告番号       | 説明   |
|------------|--|
| CSCdw04875 | 内線番号を持たないメッセージ受信者に転送するようにコールハンドラを設定したため、エラーメッセージ「Error #13 - Type mismatch.」が表示されて Bulk Edit ユーティリティが終了する。                           |
| CSCdw04940 | AMIS をインストールしていないと、Notifier が AMIS メールボックスをチェックする。   |
| CSCdw05373 | ユーザ、コールハンドラ、またはインタビューのフィールドに無効な入力がある場合に Bulk Edit ユーティリティが終了する。  |
| CSCdw06277 | 代替内線番号 ID が直接呼び出され、内線番号が Cisco Unity に転送されるときに、その代替内線番号 ID を所有するユーザのグリーティングではなく、最初のグリーティングが再生される。                                    |
| CSCdw11118 | Cisco Unity が、Exchange メールボックスを持たない AMIS ユーザ宛てのメッセージを受け入れる。  |
| CSCdw12707 | 着信パケット定義と発信パケット定義の最後にある Ericsson 統合特殊制御文字が、シリアル統合サーバで解析されない。   |
| CSCdw17521 | 名前が日本語であるユーザに対する Cisco Unity Visual Messaging Interface (VMI) セッションを開くと、エラーメッセージ「Error Writing Output.」が表示される。また、ブラウザにページの内容が表示されない。 |
| CSCdw18464 | ユーザが内線番号を持っていない場合、Extension Address ユーティリティがクラッシュする。   |
| CSCdw19807 | フェールオーバー後、通話に時間がかかり過ぎてバックアップサーバが応答できない。<br>この問題を解決するには、Cisco Unity-CM TSP 3.1(2) も必要です。  |
| CSCdw23147 | Exchange 5.5 の同期化の後、Cisco Unity システム管理が新規 AMIS ユーザを反映しない。  |
| CSCdw21085 | 送信先ボイス メール システムから D トーンが受信されると、Cisco Unity が AMIS 通話を再試行する。  |
| CSCdw22602 | ユーザのプロファイル ページで AMIS ランタイム エラーが発生する。   |
| CSCdw24035 | Siemens0009 ファイルに ConfirmReturn のフラッシュが 1 つだけ含まれる。   |

## ドキュメントの更新

### 誤記訂正

この項では、現在の Cisco Unity ドキュメントの誤りを示し、訂正後の情報を記載します。正しい情報は将来のドキュメント リリースに取り込むか、注釈として示す予定です。

#### 自動利得制御設定：Advanced Settings Tool のオンライン ヘルプ

Advanced Settings Tool の [AGC Adjust Volume Target Level for New Recordings] のオンライン ヘルプに、自動利得制御 (AGC) がデフォルトで使用不能になっていると記載されていますが、これは間違いです。

AGC は、Cisco Unity バージョン 3.1(2c) 以降の新規インストールのすべてと、バージョン 3.0(x) または 2.4(6.x) からバージョン 3.1(2c) 以降へのアップグレードで有効になっています。AGC がデフォルトでオフになるのは、バージョン 3.1(1) または 3.1(2) からバージョン 3.1(2c) 以降へのアップグレードの場合だけです。

#### ライブ レコードを使用した通話の録音：『Cisco Unity システム アドミニストレーション ガイド』および『Cisco Unity ユーザ ガイド』

『Cisco Unity システム アドミニストレーション ガイド』および『Cisco Unity ユーザ ガイド』に、組織で使用している電話システムによっては、発信者への通話中にライブ レコード機能を使用して、ユーザとオペレータが通話を録音できる場合があると記載されています。この記載は間違いではありませんが、Cisco Unity バージョン 3.x でサポートされている電話システムにはライブ レコード機能が備わっていません。したがって、この機能は Cisco Unity 3.x システムでは使用できません。

#### 第二次サーバのフェールオーバー用のセットアップ：『Cisco CallManager 3.x Integration Guide』

手順「第二次サーバをフェールオーバー用にセットアップする」で、ボイス メール ポート用の [Forward Busy] フィールドおよび [Forward No Answer] フィールドを設定する方法が間違っ

##### 第二次サーバをフェールオーバー用にセットアップする

**ステップ 1** 第一次サーバと同じ構成で第二次サーバをインストールします。インストール手順については、『Cisco Unity インストレーションガイド』を参照してください。

**ステップ 2** この Integration Guide の前述の手順に従って、第二次サーバと統合するよう Cisco CallManager サーバをセットアップします。

Cisco CallManager Administration で、第二次サーバのために機能するもう 1 つのボイス メール サーバが必要となります。このボイス メール サーバは、第一次サーバのために機能するボイス メール サーバとは異なる名前を持つ必要があります。

**ステップ 3** Cisco CallManager Administration で、[Feature] > [Voice Mail] > [Cisco Voice Mail Port] をクリックします。

**ステップ 4** 第一次サーバの、通話に応答する最後のボイス メール ポートに対して、[Forward Busy] フィールドを第一次サーバの最初のボイス メール ポートに設定します。

第一次サーバ上に通話に回答しないボイス メール ポート（たとえば、発信 MWI だけに設定されているボイス メール ポート）がある場合、[Forward Busy] フィールドは空白のままにしておきます。

- ステップ 5** 第一次サーバの、通話に回答する最後のボイス メール ポートに対して、[Forward No Answer] フィールドを第二次サーバの最初のボイス メール ポートに設定します。

第一次サーバ上に通話に回答しないボイス メール ポート（たとえば、発信 MWI だけに設定されているボイス メール ポート）がある場合、[Forward No Answer] フィールドを第一次サーバの最初のボイス メール ポートに設定します。

- ステップ 6** Cisco CallManager Administration で、第二次サーバの、通話に回答する最後のボイス メール ポートに対して、[Forward Busy] フィールドおよび [Forward No Answer] フィールドを第二次サーバの最初のボイス メール ポートに設定します。

第二次サーバ上に通話に回答しないボイス メール ポート（たとえば、発信 MWI だけに設定されているボイス メール ポート）がある場合、[Forward Busy] フィールドを空白のままにしておき、[Forward No Answer] を第二次サーバの最初のボイス メール ポートに設定します。

- ステップ 7** 第二次サーバの Cisco Unity システム管理で、第一次サーバ上のポート設定と一致するように [システム] > [ポート] ページの設定を入力します。

## Cisco Unity 3.1 システムでのフェールオーバーのアンインストール：『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』

付録 C の「Cisco Unity 3.1 システムでのフェールオーバーのアンインストール」の項に記載されている、第二次サーバで Cisco Unity をアンインストールするための手順が間違っています。正しい手順については、このリリース ノートの [P.101](#) の「[第二次サーバでの Cisco Unity のアンインストール](#)」を参照してください。

## 変更内容

この項では、現在の Cisco Unity ドキュメントに対する変更内容を示します。変更された情報は将来のドキュメント リリースに取り込むか、注釈として示す予定です。

## バックアップと復元：『Cisco Unity システム アドミニストレーション ガイド』 および 『Cisco Unity トラブルシューティング ガイド』

『Cisco Unity システム アドミニストレーション ガイド』 および 『Cisco Unity トラブルシューティング ガイド』に記載されている Cisco Unity のバックアップと復元の手順は、Exchange 5.5 上で実行されているシステムだけに当てはまります。Exchange 2000 上で実行されているシステムについては、Microsoft のバックアップと復元についての推奨事項を参照してください。

## Cisco Unity-CM TSP：『Cisco Unity Integration Guides for Various Phone Systems』

Cisco Unity バージョン 3.1(1) の Integration Guide での、AV-Cisco TSP と AV-Cisco サービス プロバイダへのすべての参照は、Cisco Unity-CM TSP と Cisco Unity-CM サービス プロバイダへの参照です。

## デフォルト診断トレース：『Cisco Unity トラブルシューティングガイド』

次のデフォルト診断トレースが Cisco Unity バージョン 3.1(4) 以降に対して設定されています。これらは常に有効にしておく必要があります。

- FailoverConfig 0、1、および 10
- MiuGeneral 0-4
- SystemConfig 10-12
- MiuCall 15
- UnityDiagnostics 10

### デフォルト診断トレースだけを有効にする

**ステップ 1** Cisco Unity サーバのデスクトップで、**[Tools Depot]** アイコンをダブルクリックします。

**ステップ 2** [Tools Depot] ウィンドウの左側領域で、[Diagnostic Tools] の下にある **[Unity Diagnostic Tool]** をダブルクリックします。

**ステップ 3** [Cisco Unity Diagnostic Tasks] ウィンドウで、**[Disable All Traces]** アイコンをクリックします。

**ステップ 4** [Disable All Traces] ウィンドウで、**[Disable All Traces]** チェックボックスをオンにし、**[完了]** をクリックします。

診断トレースがリセットされ、デフォルトトレースだけが有効になります。

**ステップ 5** [Cisco Unity Diagnostic Tool] ウィンドウと [Tools Depot] ウィンドウを閉じます。

## RJ-11 コネクタのピン配置：『Cisco Unity インストラクションガイド』

付録 A 「ボイス カード」の「Intel ダイアロジック D/41E PCI」の項で、RJ-11 コネクタのピン配置は正しくは次のようにしてください。

- ピン 1 未使用
- ピン 2 未使用
- ピン 3 Tip
- ピン 4 Ring
- ピン 5 未使用
- ピン 6 未使用

## Set Volume ユーティリティ：『Cisco Unity トラブルシューティングガイド』

『Cisco Unity トラブルシューティングガイド バージョン 3.1(3)』に記載されている Set Volume ユーティリティの実行手順は、バージョン 3.1(3) 以降のシステムに関して更新されました。バージョン 3.1(3) 以降のシステムでのユーティリティの実行手順は、このリリース ノートの [P.21](#) の「[Set Volume ユーティリティで自動利得制御のレジストリ設定を更新できる](#)」を参照してください。

## 省略事項

この項では、現在の Cisco Unity ドキュメントに含まれていない新規情報と追加情報を示します。新規情報と追加情報は将来のドキュメント リリースに取り込むか、注釈として示す予定です。

### 第一次サーバおよび第二次サーバでのフェールオーバーの設定：『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』

「Cisco Unity フェールオーバーの構成」の章の「第一次サーバと第二次サーバでのフェールオーバーの構成」の項の手順「第二次サーバでフェールオーバーを構成する」の前に、次の警告が記載される必要があります。



#### 注意

第二次サーバ上の Cisco Unity サービスは、第二次サーバに設定されている Unity\_<Cisco Unity サーバ名 > アカウントを使用する場合、起動しません。第二次サーバ上の Cisco Unity サービスを起動するには、Cisco Unity サービスが第一次サーバ上で使用するものと同じドメイン アカウントまたは Unity\_<Cisco Unity サーバ名 > アカウントを使用してください。

### Cisco Unity Messaging System、UAmis、および UOmni Exchange メールボックスの移動：『Cisco Unity システム アドミニストレーション ガイド』および『Cisco Unity のネットワーク機能』

Cisco Unity Messaging System、UAmis、および UOmni メールボックスの移動に関する情報は、『Cisco Unity システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザーメールボックスの移動」の項には含まれていませんでした。また、『Cisco Unity のネットワーク機能』にも詳細は記載されていませんでした。詳細については、[P.94](#) の「[Cisco Unity Messaging System、UAmis、および UOmni Exchange メールボックスの移動](#)」を参照してください。

### Exchange サーバの置換：『Cisco Unity インストレーション ガイド』

『Cisco Unity インストレーション ガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の手順に、「Exchange Server の置換」の項が追加されました。Exchange サーバを置換する手順については、このリリース ノートの [P.96](#) の「[Exchange サーバの置換](#)」を参照してください。

### フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード：『Cisco Unity インストレーション ガイド』

「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更」の項の説明に 1 つの手順が追加されました。正しい完全な手順については、このリリース ノートの [P.104](#) の「[フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更](#)」を参照してください。

### Exchange 5.5 から Exchange 2000 へのアップグレード：『Cisco Unity インストレーション ガイド』

『Cisco Unity インストレーション ガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「Exchange 5.5 から Exchange 2000 へのアップグレード」の項の「Exchange 5.5 から Exchange 2000 へのアップグレードのタスク リスト」にタスクが追加されました。正しい完全な手順については、次のタスク リストを参照してください。

1. Cisco Unity を Exchange 5.5 から切断します。P.3-5 の「Cisco Unity の Exchange 5.5 からの切断」の項を参照してください。

2. Cisco Unity サーバに NNTP サービスをインストールします。P.2-49 の「NNTP Service のインストール (Exchange 2000 のみ)」の項を参照してください。
3. Exchange 5.5 から Exchange 2000 にアップグレードします。Microsoft Web サイトを参照してください。



## 注意

Cisco TAC では、Exchange 5.5 から Exchange 2000 にアップグレードするためのサポートは提供していません。

4. Cisco Unity サーバに Exchange をインストールしない場合は、サーバに Exchange 2000 管理ソフトウェアをインストールします。P.2-59 の「Exchange 管理ソフトウェアのみのインストール」の項を参照してください。
5. Active Directory スキーマを更新します。P.2-62 の「Active Directory スキーマの更新 (Exchange 2000 のみ)」の項を参照してください。
6. インストール アカウントおよびサービス アカウントに Exchange の許可を追加します。
  - － すべての Cisco Unity ユーザのメールボックスを Exchange 2000 サーバに作成する場合は、P.2-81 の「組織が Exchange 2000 サーバだけを含む場合に必要な Exchange の権限」の項を参照してください。
  - － Cisco Unity ユーザのメールボックスを Exchange 5.5 サーバおよび Exchange 2000 サーバの両方に作成する場合は、P.2-87 の「組織が Exchange 2000 サーバおよび Exchange 5.5 サーバの両方を含む場合に必要な Exchange の権限」の項を参照してください。
7. Cisco Unity ユーザのメールボックスを Exchange 5.5 サーバおよび Exchange 2000 サーバの両方に作成し、Active Directory Connector が Exchange 5.5 と Windows 2000 の間で一方向接続承認を使用する場合、Cisco Unity システムを Exchange 5.5 および Exchange 2000 の両方で動作するように構成します。P.2-118 の「Exchange 2000 サーバと Exchange 5.5 サーバを含むシステムの設定 (選択したシステムのみ)」の項を参照してください。
8. Cisco Unity を再接続します。P.2-106 の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。Exchange 2000 用の手順に従います。

## フェールオーバーを設定している場合の Exchange 5.5 から Exchange 2000 へのアップグレード： 『Cisco Unity インストレーションガイド』

『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「フェールオーバーを設定している場合の Exchange 5.5 から Exchange 2000 へのアップグレード」の項の「フェールオーバーを設定している場合の Exchange 5.5 から Exchange 2000 へのアップグレードのタスク リスト」にタスクが追加されました。正しい完全な手順については、次のタスク リストを参照してください。

1. 自動フェールオーバーおよびフェールバックを使用不能にします。P.3-8 の「自動フェールオーバーおよびフェールバックの無効化」の項を参照してください。
2. 第一次サーバでの SQL 複製を使用不能にします。P.3-8 の「第一次サーバの SQL 複製の無効化」の項を参照してください。
3. 第一次サーバでの NodeMgr サービスを停止し無効にします。P.3-9 の「第一次サーバの NodeMgr サービスの停止および無効化」の項を参照してください。
4. 第一次サーバおよび第二次サーバでの McAfee NetShield サービスを無効にします。P.3-23 の「McAfee NetShield サービスの無効化」の項を参照してください。
5. 両方のサーバで、Cisco Unity を Exchange 5.5 から切断します。P.3-5 の「Cisco Unity の Exchange 5.5 からの切断」の項を参照してください。
6. 両方の Cisco Unity サーバに NNTP サービスをインストールします。P.2-49 の「NNTP Service のインストール (Exchange 2000 のみ)」の項を参照してください。

- Exchange 5.5 から Exchange 2000 にアップグレードします。Microsoft Web サイトを参照してください。

**注意**

Cisco TAC では、Exchange 5.5 から Exchange 2000 にアップグレードするためのサポートは提供していません。

- 両方の Cisco Unity サーバに Exchange 2000 管理ソフトウェアをインストールします。P.2-59 の「Exchange 管理ソフトウェアのみのインストール」の項を参照してください。
- Active Directory スキーマを更新します。P.2-62 の「Active Directory スキーマの更新 (Exchange 2000 のみ)」の項を参照してください。
- 第二次サーバで Cisco Unity をアンインストールします。P.3-10 の「第二次サーバの Cisco Unity のアンインストール」の項を参照してください。
- インストール アカウントおよびサービス アカウントに Exchange の許可を追加します。
  - すべての Cisco Unity ユーザのメールボックスを Exchange 2000 サーバに作成する場合は、P.2-81 の「組織が Exchange 2000 サーバだけを含む場合に必要な Exchange の権限」の項を参照してください。
  - Cisco Unity ユーザのメールボックスを Exchange 5.5 サーバおよび Exchange 2000 サーバの両方に作成する場合は、P.2-87 の「組織が Exchange 2000 サーバおよび Exchange 5.5 サーバの両方を含む場合に必要な Exchange の権限」の項を参照してください。
- 第一次サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行します。P.2-106 の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。
- 第二次サーバに Cisco Unity を再インストールします。P.2-103 の「Cisco Unity セットアップ プログラム」の項を参照してください。
- 第二次サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行します。P.2-106 の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。
- Cisco Unity ユーザのメールボックスを Exchange 5.5 サーバおよび Exchange 2000 サーバの両方に作成し、Active Directory Connector が Exchange 5.5 と Windows 2000 の間で一方向接続承認を使用する場合、Cisco Unity システムを Exchange 5.5 および Exchange 2000 の両方で動作するように構成します。P.2-118 の「Exchange 2000 サーバと Exchange 5.5 サーバを含むシステムの設定 (選択したシステムのみ)」の項を参照してください。
- 第一次サーバでフェールオーバーを設定します。P.3-30 の「第一次サーバでのフェールオーバーの設定」の項を参照してください。
- 第二次サーバでフェールオーバーを設定します。P.3-31 の「第二次サーバでのフェールオーバーの設定」の項を参照してください。
- 第一次サーバおよび第二次サーバでの McAfee NetShield サービスを再度有効にします。P.3-27 の「McAfee NetShield サービスの再有効化」の項を参照してください。
- 両方の Cisco Unity サーバを再起動します。詳細については、付録 B 「Cisco Unity ソフトウェアとサーバの終了および起動」を参照してください。

## Cisco Unity Messaging System、UAmis、および UOmni Exchange メールボックスの移動

Unity Messaging System、UAmis、および UOmni メールボックスは、特定の機能を備えた特別な Exchange メールボックスです。ときには、より高速な Exchange サーバやディスクの空き領域の大きい Exchange サーバにメールボックスを移動する必要があることがあります。あるいは、Exchange ネットワークに新しいサーバを追加したときにメールボックスを移動したい場合もあります。

Unity Messaging System、UAmis、および UOmni メールボックスを移動する手順は、特別なメールボックスの移動後に生じる問題を防ぐため、2、3のステップが加わるほかは、Exchange で通常のユーザメールボックスを移動する手順と同じです。

ユーザメールボックスのグループを移動する際に Unity Messaging System、UAmis、または UOmni メールボックスを意図せず移動してしまうことを防止するため、それらのメールボックスに「特別な」扱いが必要であることが自分やサイトの Exchange 管理者に明確にわかるよう、Exchange 表示名を変更することを検討してください。

次の項では、メールボックスおよびそれらを正しく移動する方法について説明します。

### Unity Messaging System メールボックス

外部発信者がユーザにメッセージを残した場合、Cisco Unity はそのメッセージを Exchange に渡し、Exchange はそれをユーザのホームサーバ (Cisco Unity サーバでない場合) に転送して、ユーザメールボックスに保存します。このようなメッセージは Unity Messaging System メールボックスから送信されたものとして認識されます。このメールボックスは、Cisco Unity がメッセージを渡す Exchange サーバに常駐し、Unity Messaging System という表示名を持ちます。

Unity Messaging System メールボックスおよびそれに関連する Exchange アカウントの詳細については、『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「ユーザアカウントについて」の章の「デフォルトアカウント」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

#### Unity Messaging System メールボックスを移動する

**ステップ 1** Exchange 5.5 または Exchange 2000 のいずれかで通常のユーザメールボックスを移動する場合と同じ手順を使用します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザメールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。

**ステップ 2** [管理ツール] の [サービス] ウィンドウから、Cisco Unity Messaging Repository (UMR) サービス (AvUMRSyncSvr) を停止して再起動します (Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [サービス] を選択します)。この操作を行わないと、移動後に外部の発信者からのメッセージが UMR にとどまります。

UMR サービスを再起動すると (これには数分間かかる場合があります)、Cisco Unity は次の動作をします。

- メールボックスが満杯になっていないユーザに宛先指定された外部の発信者からのメッセージが送信されます。
- メールボックスが満杯になっているユーザに宛先指定された外部の発信者からのメッセージは送信されません。ただし、Cisco Unity が送信不能確認 (NDR) を送信すると、NDR は Unity Messaging System メールボックスにとどまり、Unidentified Messages 同報リストには転送されません。

- ステップ 3** とどまっている NDR を Unity Messaging System メールボックスから送信するには、システム トレイ アイコンを使用して Cisco Unity を停止し、再起動します。

## UAmis メールボックス

発信 AMIS メッセージは、UAmis\_<サーバ名> という表示名の特別な Exchange メールボックスに置かれます。

UAmis メールボックスの詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「AMIS Networking」の章の「UAmis メールボックスについて」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

### UAmis メールボックスを移動する

- ステップ 1** Exchange 5.5 または Exchange 2000 のいずれかで通常のユーザ メールボックスを移動する場合と同じ手順を使用します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。
- ステップ 2** システム トレイ アイコンを使用して Cisco Unity を停止し、再起動します。この操作を行わないと、移動後にメッセージが UAmis メールボックスにとどまります。

## UOmni メールボックス

Bridge ユーザを作成、変更、または削除するための Cisco Unity Bridge からの管理メッセージは、UOmni\_<サーバ名> という表示名の特別な Exchange メールボックスに置かれます。

UOmni メールボックスの詳細については、『Cisco Unity のネットワーク機能』の「Bridge Networking」の章の「UOmni メールボックスの作成」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/net/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/net/index.htm)) から入手できます。

### UOmni メールボックスを移動する

- ステップ 1** Exchange 2000 で通常のユーザ メールボックスを移動する場合と同じ手順を使用します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/sag/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/sag/index.htm)) から入手できます。
- ステップ 2** [管理ツール] の [サービス] ウィンドウから、Bridge Connector サービス (CsBridgeConnector) をただちに停止して再起動します (Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [サービス] を選択します)。

Bridge Connector は UOmni メールボックスを監視します。再起動することによって、Bridge ユーザに関連付けられた Active Directory コンタクトが正しく作成されることと、および移動後にメッセージが UOmni メールボックスにとどまらないことが保証されます。Connector を再起動すると、Bridge ユーザの追加、変更、削除を問題なく行うことができます。

## Exchange サーバの置換

この項では、Cisco Unity サーバのインストール時に選択された Exchange サーバとは異なる Exchange サーバに Cisco Unity を接続する処理について説明します。次の 3 つのシナリオで、この処理が使用されます。

- 個別のコンピュータ上の Exchange 2000 サーバが、個別のコンピュータ上にある別の Exchange 2000 サーバに置き換えられる。
- 個別のコンピュータ上の Exchange 5.5 サーバが、個別のコンピュータ上にある別の Exchange 5.5 サーバに置き換えられる。
- Exchange サーバと Cisco Unity が同じコンピュータにインストールされており、メッセージストアが個別のコンピュータ上にある別の Exchange サーバに置き換えられる。

システム構成に応じて、次のタスク リストのいずれかを使用して Exchange サーバを置き換えます。

- [Exchange 2000 サーバを置き換えるためのタスク リスト \(P.96\)](#)
- [フェールオーバーを設定している場合に Exchange 2000 サーバを置き換えるためのタスク リスト \(P.97\)](#)
- [Exchange 5.5 サーバを置き換えるためのタスク リスト \(P.98\)](#)
- [フェールオーバーを設定している場合に Exchange 5.5 サーバを置き換えるためのタスク リスト \(P.98\)](#)
- [Cisco Unity サーバにインストールされている Exchange 2000 を個別のサーバにインストールされている Exchange 2000 に置き換えるためのタスク リスト \(P.99\)](#)
- [Cisco Unity サーバにインストールされている Exchange 5.5 を個別のサーバにインストールされている Exchange 5.5 に置き換えるためのタスク リスト \(P.100\)](#)

### Exchange 2000 サーバを置き換えるためのタスク リスト

個別のコンピュータ上にある既存の Exchange 2000 サーバを、個別のコンピュータ上の別の Exchange 2000 サーバに置き換えるには、次のタスクを実行します。



(注)

次のタスクでは Cisco Unity を停止する必要があるため、営業時間後にこれらのタスクを実行することを推奨します。

1. 交換用 Exchange 2000 サーバをインストールします。Microsoft Web サイトを参照してください。
2. 交換用 Exchange 2000 サーバをネットワークに接続します。
3. ユーザ メールボックスを元の Exchange 2000 サーバから交換用 Exchange 2000 サーバに移動します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
4. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity を終了します。
5. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、メッセージストアとして交換用 Exchange 2000 サーバを選択します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
6. 元の Exchange 2000 サーバからネットワーク ケーブルを取り外します。
7. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity サーバを再起動します。

## フェールオーバーを設定している場合に Exchange 2000 サーバを置き換えるためのタスク リスト

Cisco Unity システムがフェールオーバー用に構成されている場合に、個別のコンピュータ上にある既存の Exchange 2000 サーバを、個別のコンピュータ上の別の Exchange 2000 サーバに置き換えるには、次のタスクを実行します。



(注) 次のタスクでは両方のサーバで Cisco Unity を停止する必要があるため、営業時間後にこれらのタスクを実行することを推奨します。

1. 交換用 Exchange 2000 サーバをインストールします。Microsoft Web サイトを参照してください。
2. 交換用 Exchange 2000 サーバをネットワークに接続します。
3. ユーザ メールボックスを元の Exchange 2000 サーバから交換用 Exchange 2000 サーバに移動します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
4. 第一次サーバがアクティブで、第二次サーバが非アクティブであることを確認します。『Cisco Unity フェールオーバーガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの保守」の章の「アクティブなサーバの判別」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
5. 第一次サーバで、自動フェールオーバーを使用不能にします。『Cisco Unity フェールオーバーガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの保守」の章の「自動フェールオーバーおよびフェールバックの使用不能化」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
6. 第一次サーバで、Cisco Unity サービス AvCsMgr を停止します (Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [サービス] を選択します)。
7. 第一次サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、メッセージストアとして交換用 Exchange 2000 サーバを選択します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
8. 元の Exchange 2000 サーバからネットワーク ケーブルを取り外します。
9. 第一次サーバで、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行します。『Cisco Unity フェールオーバーガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの構成」の章の「第一次サーバと第二次サーバでのフェールオーバーの構成」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
10. 第一次サーバで、Cisco Unity を起動します。
11. 第二次サーバで、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行します。『Cisco Unity フェールオーバーガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの構成」の章の「第一次サーバと第二次サーバでのフェールオーバーの構成」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。

## Exchange 5.5 サーバを置き換えるためのタスク リスト

個別のコンピュータ上にある既存の Exchange 5.5 サーバを、個別のコンピュータ上の別の Exchange 5.5 サーバに置き換えるには、次のタスクを実行します。



(注) 次のタスクでは Cisco Unity を停止する必要があるため、営業時間後にこれらのタスクを実行することを推奨します。

1. 交換用 Exchange 5.5 サーバをインストールします。Microsoft Web サイトを参照してください。
2. 交換用 Exchange 5.5 サーバをネットワークに接続します。
3. ユーザ メールボックスを元の Exchange 5.5 サーバから交換用 Exchange 5.5 サーバに移動します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
4. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity を終了します。
5. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity を Exchange 5.5 から切断します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「Cisco Unity の Exchange 5.5 からの切断」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
6. Cisco Unity サーバで、元の Exchange 5.5 サーバからネットワーク ケーブルを取り外します。
7. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、Cisco Unity が交換用 Exchange 5.5 サーバを参照するようにします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
8. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity サーバを再起動します。

## フェールオーバーを設定している場合に Exchange 5.5 サーバを置き換えるためのタスク リスト

Cisco Unity システムがフェールオーバー用に構成されている場合に、個別のコンピュータ上にある既存の Exchange 5.5 サーバを、個別のコンピュータ上の別の Exchange 5.5 サーバに置き換えるには、次のタスクを実行します。



(注) 次のタスクでは両方のサーバで Cisco Unity を停止する必要があるため、営業時間後にこれらのタスクを実行することを推奨します。

1. 交換用 Exchange 5.5 サーバをインストールします。Microsoft Web サイトを参照してください。
2. 交換用 Exchange 5.5 サーバをネットワークに接続します。
3. ユーザ メールボックスを元の Exchange 5.5 サーバから交換用 Exchange 5.5 サーバに移動します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。

4. 第一次サーバがアクティブで、第二次サーバが非アクティブであることを確認します。『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの保守」の章の「アクティブなサーバの判別」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
5. 第一次サーバで、自動フェールオーバーを使用不能にします。『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの保守」の章の「自動フェールオーバーおよびフェールバックの使用不能化」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
6. 第一次サーバで、Cisco Unity を終了します。
7. 第一次サーバで、Cisco Unity を Exchange 5.5 から切断します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「Cisco Unity の Exchange 5.5 からの切断」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
8. 第一次サーバで、Cisco Unity を起動します。
9. 元の Exchange 5.5 サーバからネットワーク ケーブルを取り外します。
10. 第一次サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、Cisco Unity が交換用 Exchange 5.5 サーバを参照するようにします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
11. 第一次サーバで、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行します。『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの構成」の章の「第一次サーバと第二次サーバでのフェールオーバーの構成」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
12. 第二次サーバで、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行します。『Cisco Unity フェールオーバー ガイド』の「Cisco Unity フェールオーバーの構成」の章の「第一次サーバと第二次サーバでのフェールオーバーの構成」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。

## Cisco Unity サーバにインストールされている Exchange 2000 を個別のサーバにインストールされている Exchange 2000 に置き換えるためのタスク リスト

Cisco Unity と同じコンピュータ上の既存の Exchange 2000 サーバを、個別のコンピュータ上の別の Exchange 2000 サーバに置き換えるには、次のタスクを実行します。



(注) 次のタスクでは Cisco Unity を停止する必要があるため、営業時間後にこれらのタスクを実行することを推奨します。

1. 交換用 Exchange 2000 サーバをインストールします。Microsoft Web サイトを参照してください。
2. 交換用 Exchange 2000 サーバをネットワークに接続します。
3. ユーザ メールボックスを元の Exchange 2000 サーバから交換用 Exchange 2000 サーバに移動します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
4. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity を終了します。

5. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、メッセージストアとして交換用 Exchange 2000 サーバを選択します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
6. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity サーバを再起動します。

## Cisco Unity サーバにインストールされている Exchange 5.5 を個別のサーバにインストールされている Exchange 5.5 に置き換えるためのタスク リスト

Cisco Unity と同じコンピュータ上の既存の Exchange 5.5 サーバを、個別のコンピュータ上の別の Exchange 5.5 サーバに置き換えるには、次のタスクを実行します。



(注) 次のタスクでは Cisco Unity を停止する必要があるため、営業時間後にこれらのタスクを実行することを推奨します。

1. 交換用 Exchange 5.5 サーバをインストールします。Microsoft Web サイトを参照してください。
2. 交換用 Exchange 5.5 サーバをネットワークに接続します。
3. ユーザ メールボックスを元の Exchange 5.5 サーバから交換用 Exchange 5.5 サーバに移動します。『Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity の保守」の章の「ユーザ メールボックスの移動」の項を参照してください。このドキュメントは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
4. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity を終了します。
5. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity を Exchange 5.5 から切断します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「Cisco Unity の Exchange 5.5 からの切断」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
6. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity Server Configuration ウィザードを実行し、メッセージストアとして交換用 Exchange 5.5 サーバを選択します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity システムのインストール」の章の「Cisco Unity サーバ コンフィギュレーション ウィザード」の項を参照してください。このガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
7. Cisco Unity サーバで、Cisco Unity サーバを再起動します。

## 第二次サーバでの Cisco Unity のアンインストール



(注) この項は、『Cisco Unity フェールオーバーガイド』の付録 C の「Cisco Unity 3.1 システムでのフェールオーバーのアンインストール」の項の「第二次サーバでの Cisco Unity のアンインストール」の記述の代わりとなります。

アンインストール処理では、再インストールのために削除しておく必要がある Cisco Unity だけが削除されます。Cisco Unity のトレースが完全には削除されないため、次に Cisco Unity サーバを再起動したときに、システムの起動中に少なくとも 1 つのサービスまたはドライバが失敗したというメッセージボックスが表示されることがあります。また、Windows のシステムおよびアプリケーションのイベント ログには、アンインストールに関するエラーと警告がいくつか書き込まれます。



(注) Cisco Unity のトレースをすべて削除するには、オペレーティング システムを再インストールする必要があります。

次の 5 つの手順を順番に実行してください。

### Cisco Unity Uninstall ユーティリティをインストールする

- ステップ 1 第二次サーバで、Cisco Unity の Disc 1 (バージョン 3.1(3) 以降) を CD-ROM ドライブに挿入します。
- ステップ 2 ディレクトリ `MigrationTools\UninstallUnity` を参照します。
- ステップ 3 `Setup.exe` をダブルクリックし、画面の指示に従ってユーティリティをインストールします。

### Cisco Unity-CM TSP をアンインストールする

該当する Cisco CallManager Integration Guide を参照してください。「Cisco CallManager 3.x Integration」の章の「Installing, Configuring, and Testing the TSP」の項にある「To remove the existing TSP」の手順を実行します。Integration Guide は、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/integuid/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/integuid/index.htm)) から入手できます。

### 第二次サーバで Cisco Unity をアンインストールする

- ステップ 1 Cisco Unity のインストールに使用したアカウントで第二次サーバにログオンします。
- ステップ 2 Cisco Unity ソフトウェアを終了します。
- ステップ 3 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [アクセサリ] > [コマンド プロンプト] を選択します。

ステップ 4 コマンド プロンプト ウィンドウで、**cd commserver\utilities\uninstallunity3x** と入力し、**Enter** キーを押します。

ステップ 5 **unityuninstall3x.exe /skipdoh** と入力し、**Enter** キーを押します。



注意

Cisco Unity Uninstall ユーティリティは、いったん起動すると停止することができません。また、アンインストールを元に戻すこともできません。

ステップ 6 **[Remove Subscriber Information From Mail Users in Directory]** チェックボックスをオフにします。



注意

このチェックボックスをオフにしない場合、この Cisco Unity サーバおよび関係する第一次サーバに関連付けられている全ユーザの Active Directory または Exchange 5.5 ディレクトリから、Cisco Unity の属性が削除されます。ユーザが存在しなくなるため、第一次サーバは通話を受信できなくなります。

ステップ 7 **[Uninstall]** をクリックします。

ステップ 8 画面の指示に従います。

ステップ 9 ユーティリティが終了したら、必要に応じて、Cisco Unity がインストールされていたディレクトリ (デフォルトのディレクトリは CommServer) を手動で削除します。

CommServer ディレクトリを削除できない場合は、次のようにします。

- a. CommServer ディレクトリで、\*.exe ファイルを削除します。
- b. Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [スタートアップ] を選択し、[AvCsTrayStatus] を右クリックして、[削除] をクリックします。
- c. Cisco Unity サーバを再起動して、CommServer ディレクトリを削除します。

### Active Directory および Exchange 5.5 からオブジェクトを削除する

ステップ 1 Active Directory ユーザーとコンピュータを使用するか、または Exchange 5.5 の受信者コンテナを使用して、Cisco Unity によって作成されたユーザを削除します (システム内にすべてのユーザが存在するとは限りません)。

- Unity Messaging System - < 第二次サーバの表示名 > または Unity\_ < 第二次サーバの表示名 >
- サンプル管理者 - < 第二次サーバの表示名 >
- サンプル ユーザ - < 第二次サーバの表示名 >
- UAmis\_ < 第二次サーバの表示名 >

ステップ 2 Cisco Unity によって作成された同報リストを削除します (システム内にすべての同報リストが存在するとは限りません)。

- All Subscribers - < 第二次サーバの表示名 >
- System Event Messages - < 第二次サーバの表示名 >

- Unaddressed Messages – < 第二次サーバの表示名 >
- Unaddressed Faxes – < 第二次サーバの表示名 >

**ステップ 3** Active Directory ユーザーとコンピュータの [表示] メニューで、**[拡張機能]** オプションが選択されていることを確認します。

**ステップ 4** Unity OU または Unity コンテナを展開してから、**[Location]** を展開します。

**ステップ 5** 第二次 Cisco Unity のロケーションがある場合は、削除します。

---

### Cisco Unity Uninstall ユーティリティをアンインストールする

---

**ステップ 1** Windows の [スタート] メニューから、**[設定] > [コントロールパネル] > [アプリケーションの追加と削除]** を選択します。

**ステップ 2** Cisco Unity Uninstall を削除します。

---

## フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更



(注) この項は、『Cisco Unity インストレーションガイド』の「Cisco Unity 3.0 または 3.1 システムのアップグレード」の章の「フェールオーバーを設定している場合の Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更」の記述の代わりとなります。

### フェールオーバーを設定している場合に Cisco Unity ソフトウェアのアップグレードまたはシステム ライセンスの追加および変更を行うためのタスク リスト

次のタスク リストを使用して、Cisco Unity システムを正しくアップグレードします。

1. 第二次サーバが非アクティブであることを確認します。このリリース ノートの [P.105](#) の「[第二次サーバが非アクティブであることの確認](#)」を参照してください。
2. 自動フェールオーバーを使用不能にします。このリリース ノートの [P.105](#) の「[自動フェールオーバーの使用不能化](#)」を参照してください。
3. McAfee NetShield がインストールされている場合は、第一次サーバの NetShield サービスを使用不能にします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-23 の「[McAfee NetShield サービスの無効化](#)」の項を参照してください。
4. 第一次サーバで、Cisco Unity セットアッププログラムを実行します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-24 の「[Cisco Unity セットアッププログラムの再起動](#)」の項を参照してください。
5. 第一次サーバの Cisco Unity-CM TSP をアップグレードします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-27 の「[Cisco Unity-CM TSP のアップグレード \(Cisco CallManager と統合の場合のみ\)](#)」の項を参照してください。
6. 第一次サーバでフェールオーバーを設定します。このリリース ノートの [P.105](#) の「[第一次サーバでのフェールオーバーの設定](#)」を参照してください。
7. McAfee NetShield がインストールされている場合は、第一次サーバの NetShield サービスを再度有効にします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-27 の「[McAfee NetShield サービスの再有効化](#)」の項を参照してください。
8. McAfee NetShield がインストールされている場合は、第二次サーバの NetShield サービスを使用不能にします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-23 の「[McAfee NetShield サービスの無効化](#)」の項を参照してください。
9. 第二次サーバで、Cisco Unity セットアッププログラムを実行します。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-24 の「[Cisco Unity セットアッププログラムの再起動](#)」の項を参照してください。
10. 第二次サーバの Cisco Unity-CM TSP をアップグレードします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-27 の「[Cisco Unity-CM TSP のアップグレード \(Cisco CallManager と統合の場合のみ\)](#)」の項を参照してください。
11. 第二次サーバでフェールオーバーを設定します。このリリース ノートの [P.107](#) の「[第二次サーバでのフェールオーバーの設定](#)」を参照してください。
12. McAfee NetShield がインストールされている場合は、第二次サーバの NetShield サービスを再度有効にします。『Cisco Unity インストレーションガイド』の P.3-27 の「[McAfee NetShield サービスの再有効化](#)」の項を参照してください。

## 第二次サーバが非アクティブであることの確認

### 第二次サーバが非アクティブであることを確認する

**ステップ 1** 第二次 Cisco Unity サーバで、Windows の [スタート] メニューから [プログラム] > [Unity] > [Failover Monitor] を選択します。

**ステップ 2** [サービス] セクションで、[ローカル ステータス] の値を確認し、適切な指示に従います。

**実行中；停止** 第二次サーバが非アクティブです。このリリース ノートの P.105 の「自動フェールオーバーの使用不能化」の手順「自動フェールオーバーを使用不能にする」に進みます。

**実行中；アクティブ化** ステップ 3 に進み、第一次サーバにフェールバックします。

**その他の値** このリリース ノートの P.105 の「自動フェールオーバーの使用不能化」の手順「自動フェールオーバーを使用不能にする」に進みます。

**ステップ 3** [フェールバック] をクリックします。

**ステップ 4** [OK] をクリックし、第一次サーバへのフェールバックを確定します。

## 自動フェールオーバーの使用不能化

### 自動フェールオーバーを使用不能にする

**ステップ 1** 第一次サーバで、Windows の [スタート] メニューから [プログラム] > [Unity] > [Failover Monitor] を選択します。

**ステップ 2** [アドバンス] をクリックします。

**ステップ 3** [自動フェールオーバーとフェールバックを使用不能にする] チェックボックスをオンにします。

## 第一次サーバでのフェールオーバーの設定

### 第一次サーバでフェールオーバーを設定する

**ステップ 1** Windows エクスプローラで、Cisco Unity がインストールされているディレクトリ（デフォルトは C:\CommServer）を参照します。

**ステップ 2** **FailoverConfig.exe** をダブルクリックして、Cisco Unity フェールオーバー ウィザードのコンフィギュレーションを起動します。

ステップ 3 [次へ] をクリックします。

ステップ 4 [参照] をクリックし、第二次サーバの名前を選択して、[OK] をクリックします。第二次サーバの IP アドレスは自動的に入力されます。

ステップ 5 システムが Cisco Unity 3.12 を実行している場合は、ステップ 6 に進みます。

システムが Cisco Unity 3.13 を実行している場合に、選択した電話システムのスイッチ ファイルをウィザードの実行中に複製するには、[第一次サーバから第二次サーバへのスイッチファイルのコピー] チェックボックスをオンにします。



(注) スイッチ ファイルが複製されるのは、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行している間だけです。ウィザードの実行後に別の電話システムを選択した場合、新しいスイッチ ファイルは第二次サーバに複製されません。また、電話システム設定の変更は、第一次サーバと第二次サーバの間で複製されません。フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードの実行後に電話システム設定を変更する場合は、両方のサーバで値を手動で変更する必要があります。

ステップ 6 [次へ] をクリックします。

ステップ 7 Cisco Unity フェールオーバー アカウントを作成しなかった場合は、ステップ 8 に進みます。

Cisco Unity フェールオーバー アカウントを作成した場合は、[参照] をクリックし、アカウントの名前をダブルクリックします。



注意 第一次サーバと第二次サーバの両方で同じアカウントを指定する必要があります。

ステップ 8 フェールオーバー サービスを所有するアカウントのパスワードを入力します。

ステップ 9 [次へ] をクリックします。

ステップ 10 [コンフィギュレーション] をクリックします。ウィザードが、第一次サーバで設定の確認およびフェールオーバーの設定を行います。

ウィザードが設定を正常に完了しなかった場合は、ウィザードの失敗の理由を説明するエラー メッセージが表示されます。ウィザードを終了して問題を訂正し、[コンフィギュレーション] を再びクリックします。

ステップ 11 [終了] をクリックします。

ステップ 12 Cisco Unity ソフトウェアを終了し、再起動します。

## 第二次サーバでのフェールオーバーの設定

### 第二次サーバでフェールオーバーを設定する

- ステップ 1** Windows エクスプローラで、Cisco Unity がインストールされているディレクトリ（デフォルトは C:\CommServer）を参照します。
- ステップ 2** **FailoverConfig.exe** をダブルクリックして、Cisco Unity フェールオーバー ウィザードのコンフィギュレーションを起動します。
- ステップ 3** [次へ] をクリックします。
- ステップ 4** [参照] をクリックし、第一次サーバの名前を選択して、[OK] をクリックします。第一次サーバの IP アドレスは自動的に入力されます。
- ステップ 5** システムが Cisco Unity 3.12 を実行している場合は、ステップ 6 に進みます。

システムが Cisco Unity 3.13 を実行している場合に、選択した電話システムのスイッチ ファイルをウィザードの実行中に複製するには、[第一次サーバから第二次サーバへのスイッチファイルのコピー] チェックボックスをオンにします。



(注) スイッチ ファイルが複製されるのは、フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行している間だけです。ウィザードの実行後に別の電話システムを選択した場合、新しいスイッチ ファイルは第二次サーバに複製されません。また、電話システム設定の変更は、第一次サーバと第二次サーバの間で複製されません。フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードの実行後に電話システム設定を変更する場合は、両方のサーバで値を手動で変更する必要があります。

- ステップ 6** [次へ] をクリックします。
- ステップ 7** Cisco Unity フェールオーバー アカウントを作成した場合は、[参照] をクリックし、アカウントの名前をダブルクリックします。
- フェールオーバー アカウントを作成しなかった場合は、ステップ 8 に進みます。



注意 第一次サーバと第二次サーバの両方で同じアカウントを指定する必要があります。

- ステップ 8** フェールオーバー サービスを所有するアカウントのパスワードを入力します。
- ステップ 9** [次へ] をクリックします。
- ステップ 10** [コンフィギュレーション] をクリックします。ウィザードが、第二次サーバで設定の確認およびフェールオーバーの設定を行います。

ウィザードが設定を正常に完了しなかった場合は、ウィザードの失敗の理由を説明するエラー メッセージが表示されます。ウィザードを終了して問題を訂正し、[コンフィギュレーション] を再びクリックします。

ステップ 11 [終了] をクリックします。

ステップ 12 Cisco Unity ソフトウェアを終了し、再起動します。

## トラブルシューティング

Cisco Unity のトラブルシューティングに関する情報の参照先は次のとおりです。

- Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できる『Cisco Unity トラブルシューティングガイド』
- Web サイト <http://www.cisco.com/warp/public/788/AVVID/vmum.shtml>

## Cisco Unity デモンストレーション システム

システム キーが接続されていないサーバで Cisco Unity セットアップ プログラムを実行する場合は、Cisco Unity をデモンストレーション システムとしてインストールするかどうかを確認するメッセージが表示されます。デモンストレーション システムとは、P.108 の「Cisco Unity デモンストレーション システムの制限事項」に制限事項が記述されている、完全に機能するバージョンの Cisco Unity です。

デモンストレーション システムのソフトウェアは、オンラインで注文できます。注文可能なデモンストレーション システムは、サードパーティ製ソフトウェア (Windows 2000 Server を除く) を含む、全 CD セットを入手する最も簡単な方法です。これは、<http://www.cisco.com/go/marketplace> から入手できます。部品番号は UNITY-10USR-2DEMO です。複製に少額の手数料がかかります。

Cisco Unity の完全バージョンまたは注文可能なデモンストレーション システムを購入される際に受け取ったソフトウェアを使用して、デモンストレーション システムをインストールすることを強く推奨します。両方とも、Cisco Unity が正しく機能するために必要なサードパーティ製品のバージョンが含まれています。サポートされていないバージョンのサードパーティ製ソフトウェアがインストーラで使用されているため、デモンストレーション システムのインストールが失敗することがよくあります。

デモンストレーション システムは完全に機能する Cisco Unity システムであるため、デモンストレーション システムのインストールでは、お客様のサイトでシステムをインストールする場合と同様の注意が必要です。デモンストレーション システムを正しくインストールする方法については、『Cisco Unity インストールガイド』と電話システムの統合ガイドを参照してください。これらのガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/index.htm)) から入手できます。

Cisco TAC は、Cisco Unity デモンストレーション システムをサポートしていません。

## Cisco Unity デモンストレーション システムの制限事項

システム キーが接続されていないサーバで Cisco Unity セットアップ プログラムを実行する場合は、Cisco Unity をデモンストレーション システムとしてインストールするかどうかを確認するメッセージが表示されます。デモンストレーション システムのデフォルトのライセンス設定は次のとおりです。

- 2 個のボイス ポート

- 0 個のファックス ポート
- 0 個の TTS3000 セッション
- 2 個の RealSpeak セッション
- 4 個の Visual Messaging Interface セッション
- 10 人のボイス メール ユーザ
- 10 人のファックス メール ユーザ
- 10 人のテキスト / スピーチ ユーザ
- 10 人の ViewMail for Microsoft Outlook ユーザ
- 10 人の Cisco Unity ActiveAssistant ユーザ
- 10 人の Cisco Unity Visual Messaging Interface ユーザ
- Cisco Unity システム管理用の 6 言語
- システム ガイダンス用の 6 言語
- ネットワーキング（インターネット ユーザを使用可能にする）
- 電話システムとの統合を可能にする機能

また、デモンストレーション システムのメッセージの最大長は 15 秒になります。

## Cisco Unity デモンストレーション システムとのデュアル電話システム統合を使用する方法

Cisco Unity デモンストレーション システムを Cisco CallManager および従来の回線交換電話システムと統合するには、Windows のレジストリを更新する必要があります。

### デモンストレーション システムでデュアル電話システム統合を使用可能にする

『Cisco CallManager 3.0 Integration Guide』、『Cisco CallManager 3.1 Integration Guide』、または『Cisco CallManager 3.2 Integration Guide』の付録「Assigning Dialogic Ports for a Dual Phone System Integration」を参照してください。これらのガイドは、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/integuid/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/integuid/index.htm)) から入手できます。

### デモンストレーション システムを単一の IP 電話システム統合に戻す

**ステップ 1** 『Cisco Unity インストールガイド』の「Cisco Unity 2.x システムからバージョン 3.1 へのアップグレード」の章の「ボイス カード ソフトウェアの削除」の項を参照してください。ご使用の Windows バージョンに対応する「Intel ダイアロジック ソフトウェアを削除する」の手順を実行してください。

『Cisco Unity インストールガイド』は、Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/unity31/inst](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/unity31/inst)) から入手できます。

**ステップ 2** Cisco Unity システム管理で、統合に適用するユーザ、コール ハンドラ、通知デバイス、スイッチ、およびその他の設定を更新します。

## デモンストレーション システムを単一の従来型電話システム統合に戻す

ステップ 1 Regedit を起動します。

**注意**

不正なレジストリ キーの変更や、不正な値の入力によって、サーバが起動しなくなることがあります。レジストリを編集する前に、問題発生時のレジストリの復元方法を確認してください（レジストリ エディタ ヘルプの「レジストリを復元する」の項を参照してください）。サーバの一般的なバックアップでは、レジストリはバックアップされません。また、Cisco Unity フェールオーバー用に、Cisco Unity サーバのレジストリに加えた変更は、もう一方の Cisco Unity サーバ上でも手動で変更する必要があることに注意してください。これは、レジストリの変更は複製されないためです。レジストリ キーの設定変更について質問がある場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

ステップ 2 現在のレジストリのバックアップがない場合は、[レジストリ] > [レジストリ ファイルの書き出し] をクリックして、レジストリ設定をファイルに保存します。

ステップ 3 次のキーを展開します。

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ActiveVoice\MIU\1.0\Initialization\ServiceProveder<x>
```

ここでの <x> は番号です。この名前のサブキーが複数あります。

ステップ 4 Service Provider Name の値が D41MT.TSP であるサブキーを検索します。

ステップ 5 サブキーで、[DeviceID Lower Bound] をクリックします。

ステップ 6 [編集] メニューで、[削除] をクリックします。

ステップ 7 [値の削除の確認] ボックスで、[はい] をクリックします。

ステップ 8 [DeviceID Upper Bound] をクリックします。

ステップ 9 [編集] メニューで、[削除] をクリックします。

ステップ 10 [値の削除の確認] ボックスで、[はい] をクリックします。

ステップ 11 レジストリ エディタを閉じます。

ステップ 12 設定を有効にするために、Cisco Unity サーバを再起動します。

ステップ 13 Cisco Unity システム管理で、統合に適用するユーザ、コール ハンドラ、通知デバイス、スイッチ、およびその他の設定を更新します。

## Cisco Unity デモンストレーション システムから標準システムへの変換

Cisco Unity の標準システムを注文し、受け取った後は、次の手順に従ってください。

### デモンストレーション システムを標準システムに変換する

- 
- ステップ 1 システム キーをサーバの平行ポートまたは USB ポートに接続します。
  - ステップ 2 Cisco Unity ソフトウェアを終了します。ただし、サーバは再起動しないでください。
  - ステップ 3 Cisco Unity Disc 1 を CD-ROM ドライブに挿入します。
  - ステップ 4 ルート ディレクトリを参照し **Setup.exe** をダブルクリックします。
  - ステップ 5 画面の指示、および、Cisco.com での Cisco Unity 登録時にシスコから受信した電子メールの指示に従います。
  - ステップ 6 Cisco Unity サーバを再起動します。
  - ステップ 7 該当する Cisco Unity の Integration Guide を参照して、統合の手順を再実行します。Integration Guide は、Cisco Unity Documentation CD および Cisco.com ([http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c\\_unity/index.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm)) から入手できます。
-

## Cisco Unity ドキュメンテーション

表 16 Cisco Unity ドキュメント セット

| ドキュメント   | 場所  |
|--|---|
| <i>Cisco Unity at a Glance for Optional Conversation 1</i> カード                     | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) から入手できます。   |
| <i>Cisco Unity at a Glance for Standard Conversation</i> カード                       | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) から入手できます。   |
| <i>Cisco Unity Bridge Installation Guide</i>                                       | 印刷物、Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/big/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/big/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity Bridge Release Notes</i>  | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/rel_note/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/rel_note/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity Bridge System Requirements, and Supported Hardware and Software</i> | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/sysreq/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/bridge/sysreq/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity-CM TSP</i> リリース ノート   | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/cmptblty/tspmtrx.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/cmptblty/tspmtrx.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。<br><br>Cisco Software Center の Web サイト ( <a href="http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml">http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml</a> ) から入手できます。 |
| <i>Cisco Unity Customization Worksheets</i>  | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) から入手できます。   |
| <i>Cisco Unity フェールオーバーガイド</i>   | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity インストレーションガイド</i>  | 印刷物、Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| Cisco Unity Integration Guides for various phone systems                           | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity</i> リリース ノート  | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。<br><br>Cisco Software Center の Web サイト ( <a href="http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml">http://www.cisco.com/kobayashi/sw-center/sw-voice.shtml</a> ) から入手できます。                       |
| <i>Cisco Unity システム アドミニストレーションガイド</i>   | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity システム要件およびサポートされるハードウェアとソフトウェア</i>                                   | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/sysreq/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity</i> トラブルシューティングガイド  | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity ユーザガイド</i>  | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) から入手できます。   |
| Cisco Unity White Paper およびアプリケーション ノート  | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitpapr/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/whitpapr/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |
| <i>Cisco Unity</i> のネットワーク機能   | Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。  |

表 16 Cisco Unity ドキュメント セット (続き)

| ドキュメント  | 場所  |
|---|---|
| オンライン ヘルプ   | 次の形式で入手できます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unity ActiveAssistant</li> <li>• Cisco Unity システム管理</li> <li>• Cisco Unity Visual Messaging Interface</li> <li>• Cisco Unity ViewMail for Microsoft Outlook</li> </ul>            |
| <i>Regulatory Compliance and Safety Information for Cisco Unity</i> | 印刷物、Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/index.htm</a> ) および Cisco Documentation CD-ROM から入手できます。                      |
| Cisco Unity 翻訳ドキュメント  | Cisco Unity ドキュメント セットの一部は、Cisco.com ( <a href="http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/trans/index.htm">http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/product/voice/c_unity/trans/index.htm</a> ) からフランス語、ドイツ語および日本語で入手できます。 |

## マニュアルの入手

シスコからドキュメントを入手する方法を紹介します。

### World Wide Web

WWW の次のサイトで、最新のマニュアルを参照することができます。

<http://www.cisco.com>

翻訳ドキュメントは次のサイトから入手できます。

[http://www.cisco.com/public/countries\\_languages.shtml](http://www.cisco.com/public/countries_languages.shtml)

### Documentation CD-ROM

シスコのマニュアルおよびその他の資料は、製品に付属している CD-ROM パッケージでご利用いただけます。Documentation CD-ROM は、毎月更新されるので、印刷資料より新しい情報が得られます。この CD-ROM パッケージは、1つのパッケージごとでも年間契約という形でもご利用いただけます。

AccessPath, AtmDirector, Browse with Me, CCIP, CCSI, CD-PAC, CiscoLink, Cisco Powered Network のロゴ, Cisco Systems Networking Academy, Cisco Systems Networking Academy のロゴ, Cisco Unity, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, FrameShare, IGX, Internet Quotient, IP/VC, iQ Breakthrough, iQ Expertise, iQ FastTrack, iQ のロゴ, iQ Net Readiness Scorecard, MGX, Networkers のロゴ, ScriptBuilder, ScriptShare, SMARTnet, TransPath, Voice LAN, Wavelength Router, および WebViewer は、Cisco Systems, Inc. の商標です。Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn, および Discover All That's Possible は Cisco Systems, Inc. のサービス マークです。Aironet, ASIST, BPX, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCNA, CCNP, Cisco, Cisco Certified Internetwork Expert のロゴ, Cisco IOS, Cisco IOS のロゴ, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, Cisco Systems のロゴ, Empowering the Internet Generation, Enterprise/Solver, EtherChannel, EtherSwitch, FastHub, FastSwitch, GigaStack, IOS, IP/TV, LightStream, MICA, Network Registrar, Packet, PIX, Post-Routing, Pre-Routing, RateMUX, Registrar, SlideCast, StrataView Plus, Stratum, SwitchProbe, TeleRouter, および VCO は米国および一部の国における Cisco Systems, Inc. とその関連会社の登録商標です。

このマニュアルおよび Web サイトで言及されたその他の商標はすべて、それぞれの所有者のもです。「パートナー」という用語は、シスコと他社が合資関係にあることを示すものではありません。(0110R)

Copyright © 2002, Cisco Systems, Inc.  
All rights reserved.

お問い合わせは、購入された各代理店へご連絡ください。

シスコシステムズでは以下のURLで最新の日本語マニュアルを公開しております。  
本書とあわせてご利用下さい。

**Cisco Connection Online Japan**  
<http://www.cisco.com/japanese/manuals/>

日本語マニュアルの購入を希望される方は、以下のURLからお申し込みいただけます。

**シスコシステムズマニュアルセンター**  
<http://www2.hipri.com/cisco/>

上記の両サイトで、日本語マニュアルの記述内容に関するご意見もお受けいたしますので、  
どうぞご利用下さい。

なお、技術内容に関するご質問は、製品を購入された各代理店へお問い合わせください。

**CISCO SYSTEMS**



シスコシステムズ株式会社

URL:<http://www.cisco.com/jp/>

問合せ URL:<http://www.cisco.com/jp/service/contactcenter/>

〒107-0052 東京都港区赤坂 2-14-27 国際新赤坂ビル東館

TEL.03-5549-6500 FAX.03-5549-6501