

Multi-Instance Chatスクリプトドキュメント

要件

- udonSharp1.1.9以上

Multi-Instance Chatをセットアップする方法

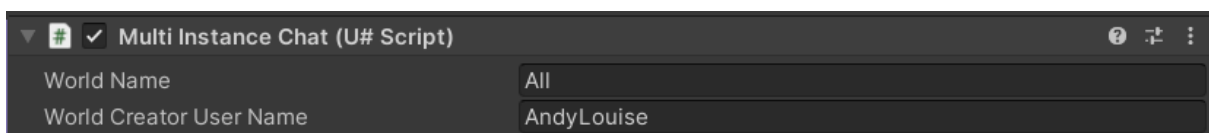
- インポートMultiinstancechatV2.unitypackage
- MultiInstanceChat.prefabを階層にドラッグアンドドロップします
- プレハブをお好みの場所に配置します
- 上記のMultiInstanceChatをクリックして、次の手順に従って、WorldName、WorldCreatorUserName、およびNumberOfPlayersの3つの必須フィールドの値を設定してください

World Name (String)

-説明:**WorldName**が'All'に設定されている場合は、公開サーバーに接続します。
あなたの世界のためのプライベートサーバーを持っているしたい場合は、あなたの世界の名前の値を置き換えてください。

World Creator User Name (Type: String)

-説明:このフィールドにユーザー名を入力する必要があります(VRChatと同じでなければなりません)これは特別な'**WorldCreator**'タグを与え、偽装を許可しません
(画像1)



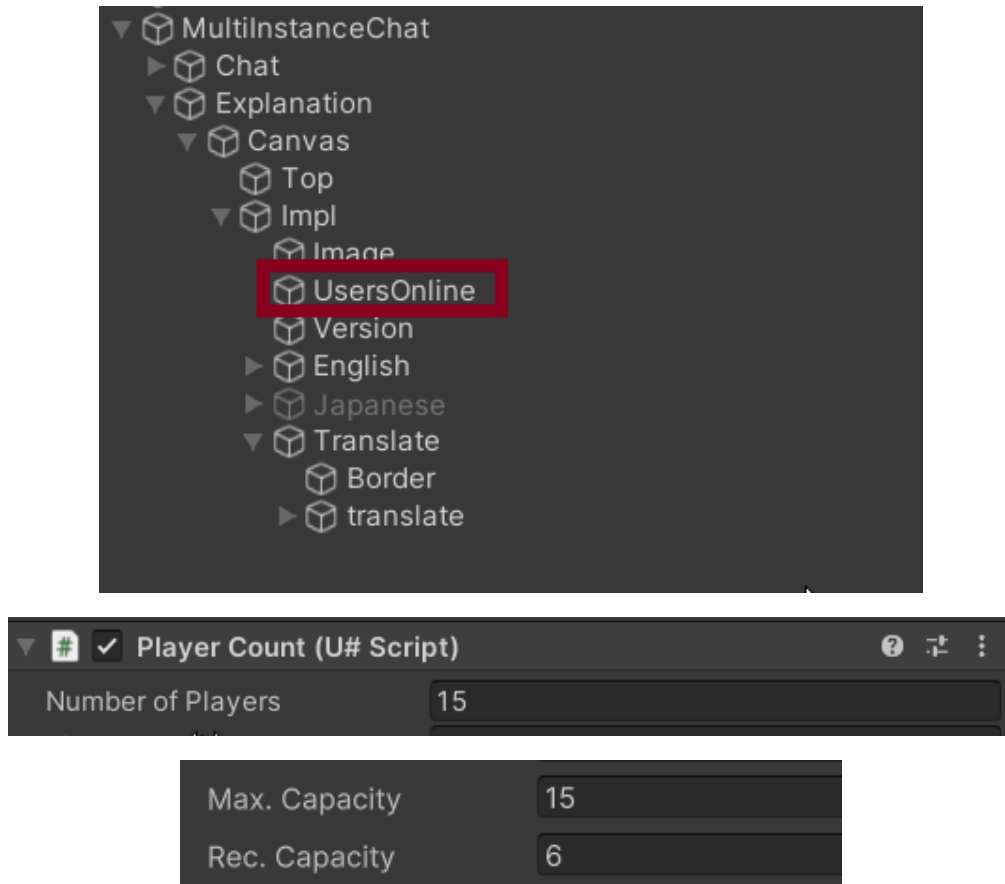
Player Count (Int)

-説明: 各インスタンスのプレイヤーの最大数を設定してください

この数があなたの世界の最大容量と同じであることを確認してください。

変更するには、MultiInstanceChat->Explanation->Canvas->Impl->Users Onlineに移動してください(画像2)。

そして、スクリプト内のプレイヤー番号を、あなたの世界が持つことができるプレイヤーの最大数に設定します。



必要に応じて、以下のこれらのパラメータを必要に応じて設定することもできます。

Time To Get Users (Float)

- 説明: ユーザー数を取得する時間を秒単位で指定します。300以上でなければなりません。

Time To Get Users (Float)

- 説明: 現在のインスタンス上のプレイヤー数を送信する時間(秒)は、500以上でなければなりません。

その他の重要なパラメータ

Time to Update Chat (Float)

- 説明: サーバーからチャットの更新を取得する時間は、5秒以上（推奨6秒）でなければなりません。

Anti Spam Timer (Float)

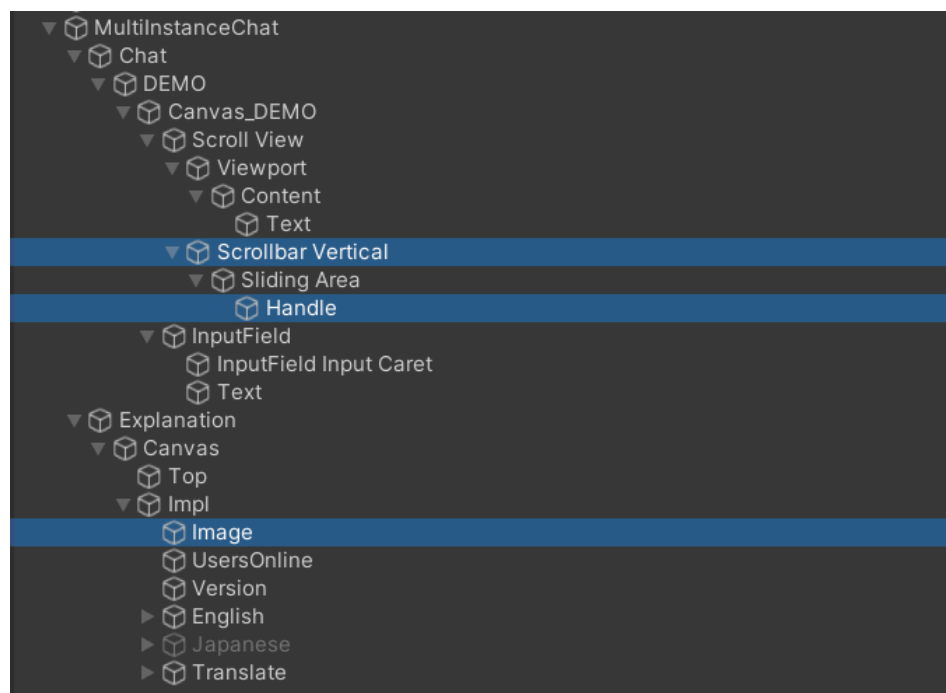
- 説明: ユーザーが別のメッセージを送信する前に待機する時間は、1秒以上でなければなりません。

Error Message (String)

- 説明: サーバーが応答に失敗したときに表示されるテキスト。

MultInstanceChatで色を変更するにはどうすればよいですか？

- 色を変更するには、以下にリストされている3つのオブジェクトにアクセスして色を変更する必要があります



あなたが何か問題がある場合はtwitterで私に連絡してください: <https://twitter.com/andyplooise>

MultInstanceChat APIドキュメント

マルチインスタンスチャットAPIの詳細なドキュメントと情報については、私のGithubのREADMEファイルを参照してください。

<https://github.com/AndyLouise/multiinstancechat>