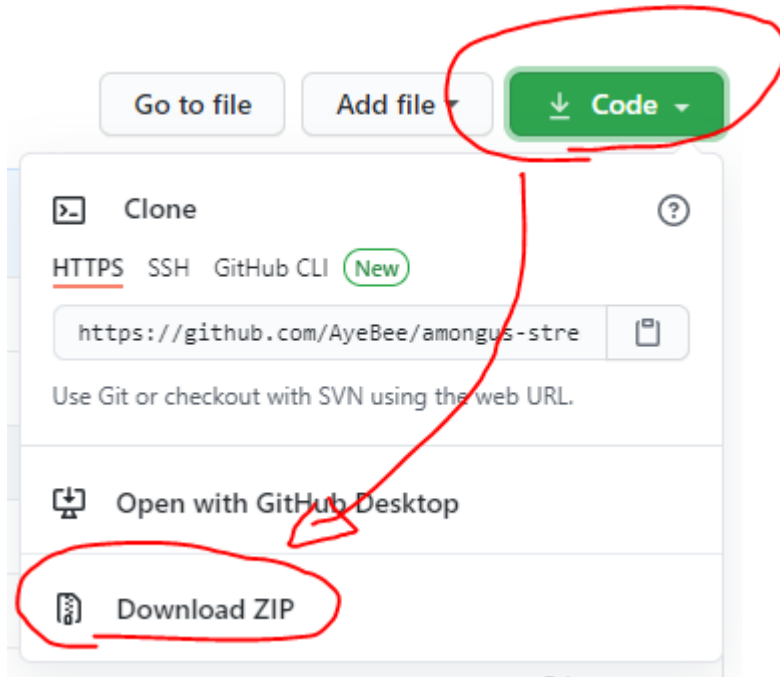


README

GitHubからのダウンロード方法

Code -> Download ZIP をクリックしてください。ZIP形式で丸ごとダウンロードされます。



内容物

README.md

ファイルの概要や使い方について解説している資料です。README.pdf と同様の内容です。

README.pdf

ファイルの概要や使い方について解説している資料です。README.md と同様の内容です。

discord-main.css

Discord オーバーレイのブラウザソース用の CSS です。

適用すると、ボイスチャットの参加メンバーを横一列に表示します。

メンバー別設定部分と、お好みでルーム別設定部分を編集し、Discord オーバーレイのURLを指定したブラウザソースの CSS 欄に張り付けて使用します。

discord-spirit.css

上記同様、Discord オーバーレイのブラウザソース用の CSS です。

こちらは霊界チャット用のブラウザソースに使用する CSS になります。

images/

amongus-map.ai

The Skeld のマップです。

サイズは1920x1080、Adobe Illustrator形式です。

amongus-map.svg

The Skeld のマップです。

サイズは1920x1080、ベクター形式です。

OBSで使用する場合はブラウザソースのローカルファイルとして指定することで表示可能です。

amongus-map.png

The Skeld のマップです。

サイズは1920x1080、PNG形式です。

amongus-map-s.ai

The Skeld のマップです。

サイズは311x120です。

再編集可能なAdobe Illustrator形式です。

amongus-map-s-blue.svg

The Skeld のマップです。

サイズは311x120、ベクター形式です。

OBSで使用する場合はブラウザソースのローカルファイルとして指定することで表示可能です。

amongus-map-s-blue.png

The Skeld のマップです。

サイズは311x120、PNG形式です。

amongus-map-s-red.svg

The Skeld のマップです。

サイズは311x120、ベクター形式で、赤を基調とした色になってます。

OBSで使用する場合はブラウザソースのローカルファイルとして指定することで表示可能です。

amongus-map-s-red.png

The Skeld のマップです。

サイズは311x120、PNG形式で、赤を基調とした色になってます。

amongus-map-s-green.svg

The Skeld のマップです。

サイズは311x120、ベクター形式で、緑を基調とした色になってます。


OBSで使用する場合はブラウザソースのローカルファイルとして指定することで表示可能です。

amongus-map-s-green.png

The Skeld のマップです。

サイズは311x120、PNG形式で、緑を基調とした色になってます。

CSSファイルの編集方法

1. お好みのテキストエディタで開きます。（メモ帳とか、VSCodeとか。）
2. 最下部の `/* メンバー別設定 */` と書かれたところまでスクロールします。
 - ワンポイント 脱線して CSS の基礎知識になりますが、`/*` と `*/` で囲まれた部分を「コメント」と言います。コメントは設定内容に影響を与えず、メモ書きが出来るものです。また、CSS は以下のような構文で、見た目を指定します。

```
<設定対象> {  
    見た目の項目名: 見た目の設定値;  
}
```

`{ }` でくくられた部分の設定内容が、`<設定対象>` の見た目に影響を与えます。

3. メンバー別設定は初期状態では以下のように記載されています：

```

/* メンバー別設定 */
/* プレイヤー1(自分) */
li.voice-state[data-reactid*="(ここにDiscordでコピーしたIDを張り付ける)"] {
  --player-icon: var(--player-orange);
  /*display: none;*/ /* 自分を非表示にしたい時はコメントアウト外す */
}
/* プレイヤー2 */
li.voice-state[data-reactid*="(ここにDiscordでコピーしたIDを張り付ける)"] {
  --player-icon: var(--player-brown);
}
/* プレイヤー3 */
li.voice-state[data-reactid*="(ここにDiscordでコピーしたIDを張り付ける)"] {
  --player-icon: var(--player-yellow);
}
/* プレイヤー4 */
li.voice-state[data-reactid*="(ここにDiscordでコピーしたIDを張り付ける)"] {
  --player-icon: var(--player-green);
}
/* 以降、プレイヤー人数分追加する */

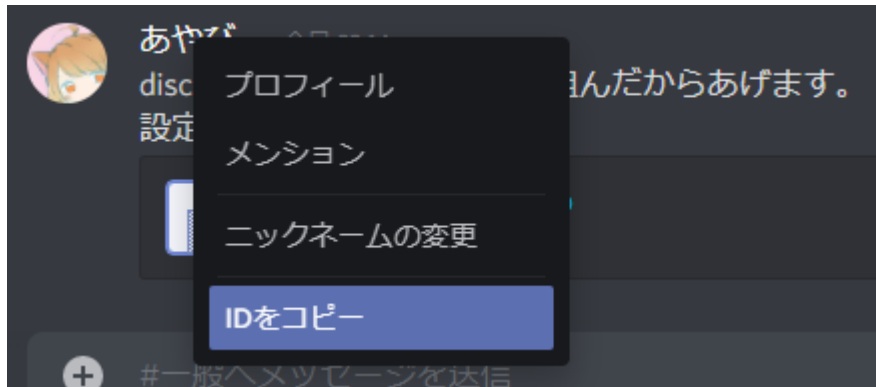
```

4. 表示するプレイヤーの人数分、行をコピーして増やします。

また、参加者のプレイヤーカラーと、DiscordのIDを調べて、上書きしていきます。

使える色は **red**, **blue**, **green**, **pink**, **orange**, **yellow**, **black**, **white**, **purple**, **brown**, **cyan**, **lime** の12色です。

IDはDiscord上で対象のユーザーの名前を右クリックして、「IDをコピー」をクリックすれば取得できます。



コメント部にプレイヤー名を付記しておくとうわかりやすいでしょう。

例えば10人の場合：

```

/* メンバー別設定 */
/* プレイヤー1(自分) */
li.voice-state[data-reactid*="062862089986280348"] {
  --player-icon: var(--player-orange);
  /*display: none;*/ /* 自分を非表示にしたい時はコメントアウト外す */
}
/* プレイヤー2(山田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="141592653589793238"] {
  --player-icon: var(--player-brown);
}

```

```

/* プレイヤー3(島田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="264338327950288419"] {
  --player-icon: var(--player-yellow);
}
/* プレイヤー4(上田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="342117067982148086"] {
  --player-icon: var(--player-green);
}
/* プレイヤー5(町田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="481117450284102701"] {
  --player-icon: var(--player-red);
}
/* プレイヤー6(蒲田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="502884197169399375"] {
  --player-icon: var(--player-blue);
}
/* プレイヤー7(林田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="644622948954930381"] {
  --player-icon: var(--player-pink);
}
/* プレイヤー8(森田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="724587006606315588"] {
  --player-icon: var(--player-orange);
}
/* プレイヤー9(高田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="862803482534211706"] {
  --player-icon: var(--player-black);
}
/* プレイヤー10(橋田さん) */
li.voice-state[data-reactid*="962829254091715364"] {
  --player-icon: var(--player-white);
}

```

5. 例えば自分自身は別途立ち絵や Live2D を表示するので一覧には表示したくない場合、プレイヤー1(自分)の内容を編集します。

変更前

```

/* プレイヤー1(自分) */
li.voice-state[data-reactid*="062862089986280348"] {
  --player-icon: var(--player-orange);
  /*display: none;*/ /* 自分を非表示にしたい時はコメントアウト外す */
}

```

変更後

```

/* プレイヤー1(自分) */
li.voice-state[data-reactid*="062862089986280348"] {
  --player-icon: var(--player-orange);
}

```

```
display: none; /* 自分を非表示にしたい時はコメントアウト外す */
}
```

6. 他にも、ボイスチャットにはいるけど表示したくない人物がいる場合は、以下のように追記すれば非表示にできます。

```
/* 非表示参加者 */
li.voice-state[data-reactid*="(対象のユーザーのID)"] {
  display: none;
}
```

複数人いる場合は以下のようにカンマ区切りで記載していきます：

```
/* 非表示参加者 */
li.voice-state[data-reactid*="(対象のユーザー1のID)"],
li.voice-state[data-reactid*="(対象のユーザー2のID)"],
li.voice-state[data-reactid*="(対象のユーザー3のID)"] {
  display: none;
}
```

7. ここではそれ以外の CSS の編集方法については割愛しますが、CSS の知識があれば、お好みで見た目を変えることもできます。
8. 編集が終わったら、OBS にブラウザソースを作成し、各種設定を以下のようにします。

項目	設定
ローカルファイル	OFF
URL	Discord オーバーレイの URL
幅	任意 (10人の場合、1800程度)
高さ	120 (この値は固定です。)
カスタムフレームレートを使用	OFF
OBSを介して音声を制御する	OFF
カスタム CSS	上記で編集した CSS (元の記載を削除して、上書き)
表示されていないときにソースをシャットダウン	OFF
シーンがアクティブになったときにブラウザの表示を更新	ON

9. 霊界チャットも表示したい場合は、*discord-main.css* と同様に、*discord-spirit.css* の編集とブラウザソースの配置を行います。

霊界チャット用のブラウザソースは、幅・高さを一般ボイチャ用に合わせ、ぴったり重なるように配置すると、一般は左寄せ、霊界は右寄せで一列に表示できます。

配置例



③ / ④ がそれぞれメインチャット用ブラウザソース(discord-main) / 霊界チャット用ブラウザソース(discord-spirit) となっています。

以上で、設定は終わりです。

免責事項その他

当ファイルは [ayebee](#) が個人的に作成したものであり、 Among Us 開発元の Innersloth とは一切の関係性はありません。

当ファイルを利用したことで発生するいかなる障害や損害に対して、当方が負担を負うことはありませんが、バグその他不備があれば、ご指摘いただければ出来る限り前向きに対応させていただきます。

当ファイルの改変および再加工の上での再配布、流用はすべて自由ですし、利用する上で許諾等は一切不要です。ただ、一言ご一報いただいたり、配布元としてリンクを掲載いただけたら喜びます。

また、サポートの確約はできませんが、利用の上での疑問点があれば、 [Twitter](#) の DM 等でご連絡いただければ、何か協力できることがあるかもしれませんのでお気軽にお問合せください。