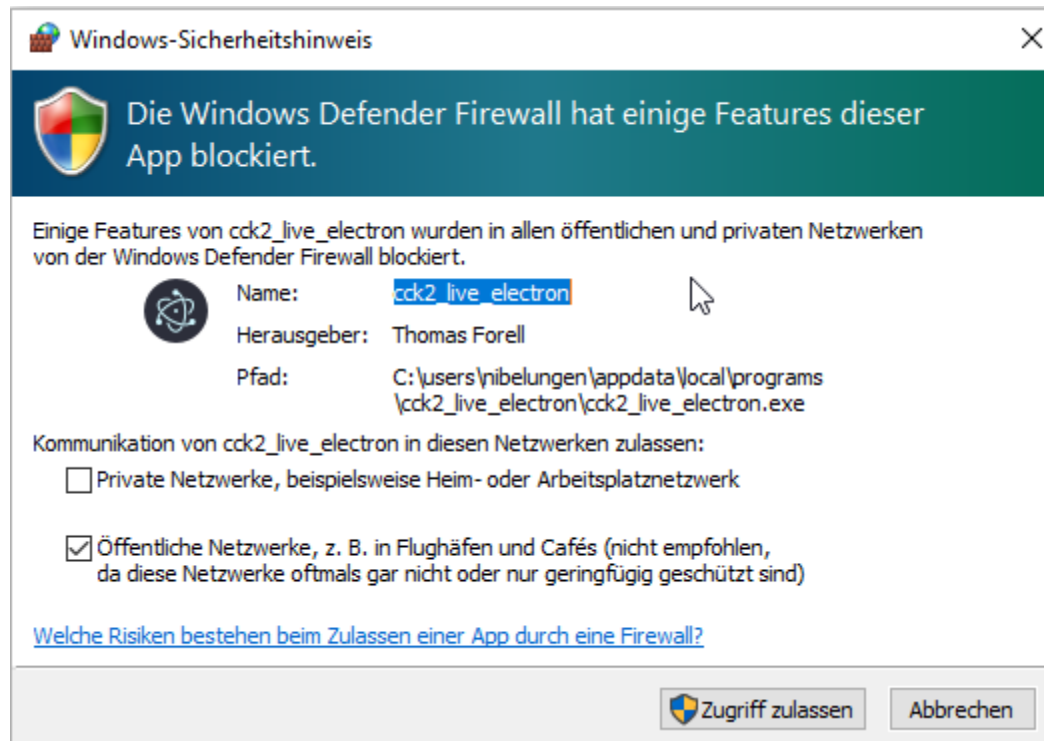


# Installation

- Dowload des Programms:  
[CCK2 Live Electron](#)
- Den Installer als USER ausführen (nicht als Administrator!), er stellt keine Fragen und legt sofort los.
- Beim Start von CCK2 Live Electron erscheint der Dialog auf der folgenden Seite.

# Installation



- Zugriff für Private und Öffentliche Netzwerke zulassen!

# Wichtig

- Während des Livestreams muss CCK2 Live Electron geöffnet bleiben.  
Es erzeugt das Overlay für OBS!
- Die Einstellungen in einem Block werden erst nach „SPEICHERN“ übernommen. Damit können Änderungen leichter vorbereitet werden.

# CCK2 Live Electron

CCK2 Live Electron

TEAMS

WERBUNG

SETUP

Team Konfiguration

SPEICHERN

Teamname

1. Mannschaft

Zeit Livestream

30s

Zeit TVLinks

30s


Zeit TVRechts

30s

+

^


Logo Heim



Logo in diesen Bereich ziehen

LOGO AUSWÄHLEN

Logo Gast



Logo in diesen Bereich ziehen

LOGO AUSWÄHLEN

Anzahl Spieler

☐ 4 ☒ 6

Anzahl Bahnen

☐ 4 ☒ 6

☒ Satzpunkte

CCK2 Daten Team

mannschaft.json

Teamname

2. Mannschaft

Zeit Livestream

30s

Zeit TVLinks

30s

Zeit TVRechts

30s

+

v

# CCK2 Live Electron

- Für jede Mannschaft einen Block anlegen.
- Team Logos mit dem Button aussuchen oder per Drag and Drop setzen.  
Die Dateien sollten nicht zu groß sein (max. 1 MB) und nahezu quadratisch für eine optimale Darstellung im Stream.
- **Der Eintrag in „CCK2 Daten Team“ muss später in CCK2 ebenfalls konfiguriert werden!**

# CCK2 Live Electron

TEAMS

WERBUNG

SETUP

Werbung Konfiguration

SPEICHERN

Werbung

KC Lorsch Display

Zeit Livestream

0s

Zeit TVLinks

30s


Zeit TVRechts

30s

+

^

Logo Werbung



Logo in diesen Bereich ziehen

LOGO AUSWÄHLEN

Werbung

KC Lorsch Stream

Zeit Livestream

30s

Zeit TVLinks

0s

Zeit TVRechts

0s

+

^

Logo Werbung



Logo in diesen Bereich ziehen

LOGO AUSWÄHLEN

# CCK2 Live Electron

- Wie bei den Teams kann die Werbung/Infografik konfiguriert werden.
- Für Livestream sollte ein Seitenverhältnis von 2:1 gewählt werden, bei der Bildschirmausgabe 4:3.
- Die Zeiten geben an, wie lange sie auf den jeweiligen Ausgaben angezeigt werden sollen. 0 bedeutet keine Ausgabe.

# CCK2 Live Electron

CCK2 Live Electron

TEAMS

WERBUNG

SETUP

## Setup

SPEICHERN

Ausgabe Name	Anzeigetyp	<input checked="" type="checkbox"/> Bahnanzeige	<input checked="" type="checkbox"/> Werbung	+	✕	↑	↓
Livestream	Stream						
Ausgabe Name	Anzeigetyp	<input type="checkbox"/> Bahnanzeige	<input checked="" type="checkbox"/> Werbung	+	✕	↑	↓
TVLinks	Display						
Ausgabe Name	Anzeigetyp	<input type="checkbox"/> Bahnanzeige	<input checked="" type="checkbox"/> Werbung	+	✕	↑	↓
TVRechts	Display						

CCK2 Ausgabeverzeichnis

C:\Users\nibelungen\Documents\Live

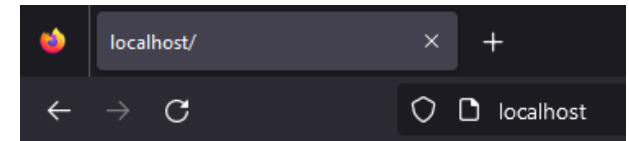


# CCK2 Live Electron

- Konfiguration für die verschiedenen Ausgabemöglichkeiten.
- Entfernen löscht auch die Einträge in den Blöcken und es erfolgt keine Ausgabe mehr.
- **Achtung gleiches Verzeichnis in „CCK2 Ausgabeverzeichnis“ wie in CCK2 für Liveberichte!**

# CCK2 Konfigurieren

- Im Webbrowser <http://localhost> öffnen
- Das Programm muss dafür geöffnet sein!
- Token Datei herunterladen



## Ausgabedateien

### Ergebnisanzeige

- <http://localhost/TVLinks.html>
- <http://localhost/TVRechts.html>

### Streamoverlay

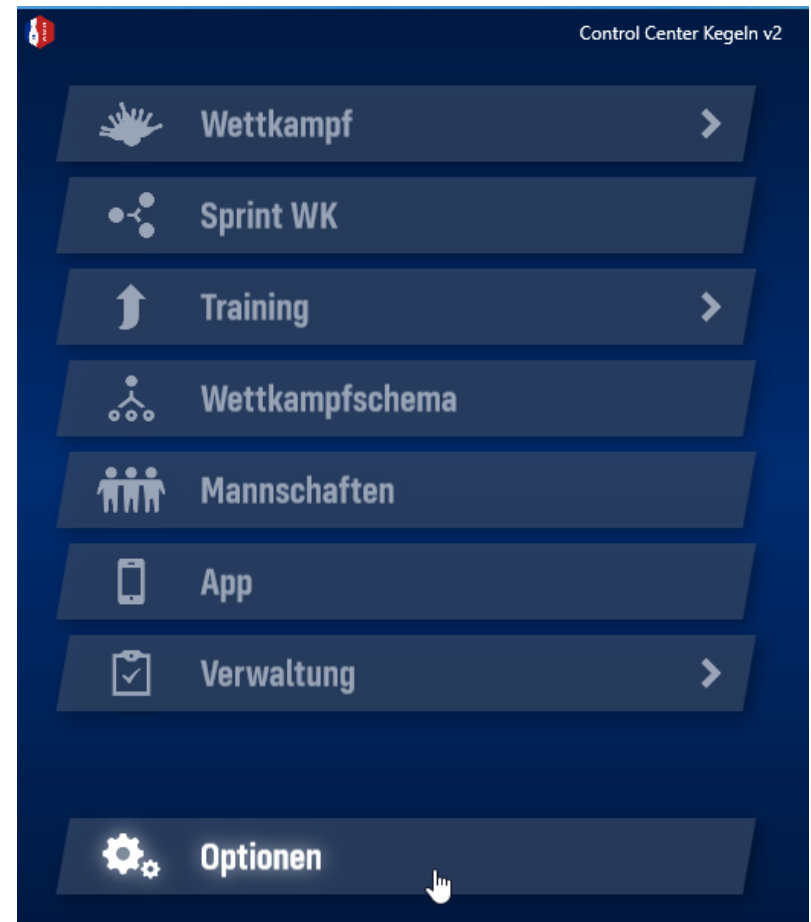
- <http://localhost/Livestream.html>

### Token Datei für CCK2

- [http://localhost/tokens\\_team.json](http://localhost/tokens_team.json)

# CCK2 konfigurieren

- Option auswählen



# CCK2 Konfigurieren

ACHTUNG: Das Speichern zu vieler Berichte in kurzen Intervallen könnte sich u.U. negativ auf die Performanz des Programms auswirken!

1. Gewünschte Berichte hinzufügen

[json] tokens\_team

Neuen Bericht hinzufügen    Ausgewählten Bericht löschen

2. Lokale/Netzwerkziele festlegen (Bericht | Speicherintervall in Sekunden | Zielpfad | Zielname (ohne Endung))

tokens_team	2	C:\Users\nibelungen\Documents\Live	...	mannschaft1	X
tokens_team	2	C:\Users\nibelungen\Documents\Live	...	mannschaft2	X
tokens_team	2	C:\Users\nibelungen\Documents\Live	...	mannschaft3	X
tokens_team	2	C:\Users\nibelungen\Documents\Live	...	mannschaft4	X
tokens_team	2	C:\Users\nibelungen\Documents\Live	...	mannschaft5	X

Weitere FTP Zeile hinzufügen    Weitere Lokale Zeile hinzufügen

3. [OPTIONAL] FTP Ziel festlegen


Speichern    Schließen

- Achtung gleiche Dateinamen **ohne Endung**, wie in CCK2 Live Electron Teams!

# CCK2 Konfigurieren

- Ich erstelle für jedes Team eine Ausgabedatei. Damit kann zwischen den verschiedenen Teams zeitlich hin und her geschalten werden.

# Spiel starten

Wettkampf starten

Sportwinner Wettkampf ladenVorlagenVergangen WK erneut starten

1. Wettkampfschema auswählen

WKS

2. Mannschaften auswählen

Mannschaften

3. Bahnen auswählen

Alle Bahnen

Status

☒Bahn 1

Status

☒Bahn 2

Status

☒Bahn 3

Status

☒Bahn 4

Status

☐Bahn 5

Status

☐Bahn 6

Status

☐Bahn 7

Status

☐Bahn 8

4. Zusätzliche Informationen

Probe

☐Wurf

☒Zeit

Weitere Informationen

Anzahl

--

-

5

min

+

++

Zusammenfassung

Es wurde folgendes Wettkampfschema gewählt: Blockstart 120 Wurf 4 Bahnen.

Es wurden folgende Mannschaften gewählt: SKC Nibelungen Lorsch, Olympia Mörfelden.

Es wurde die richtige Anzahl an Bahnen ausgewählt.

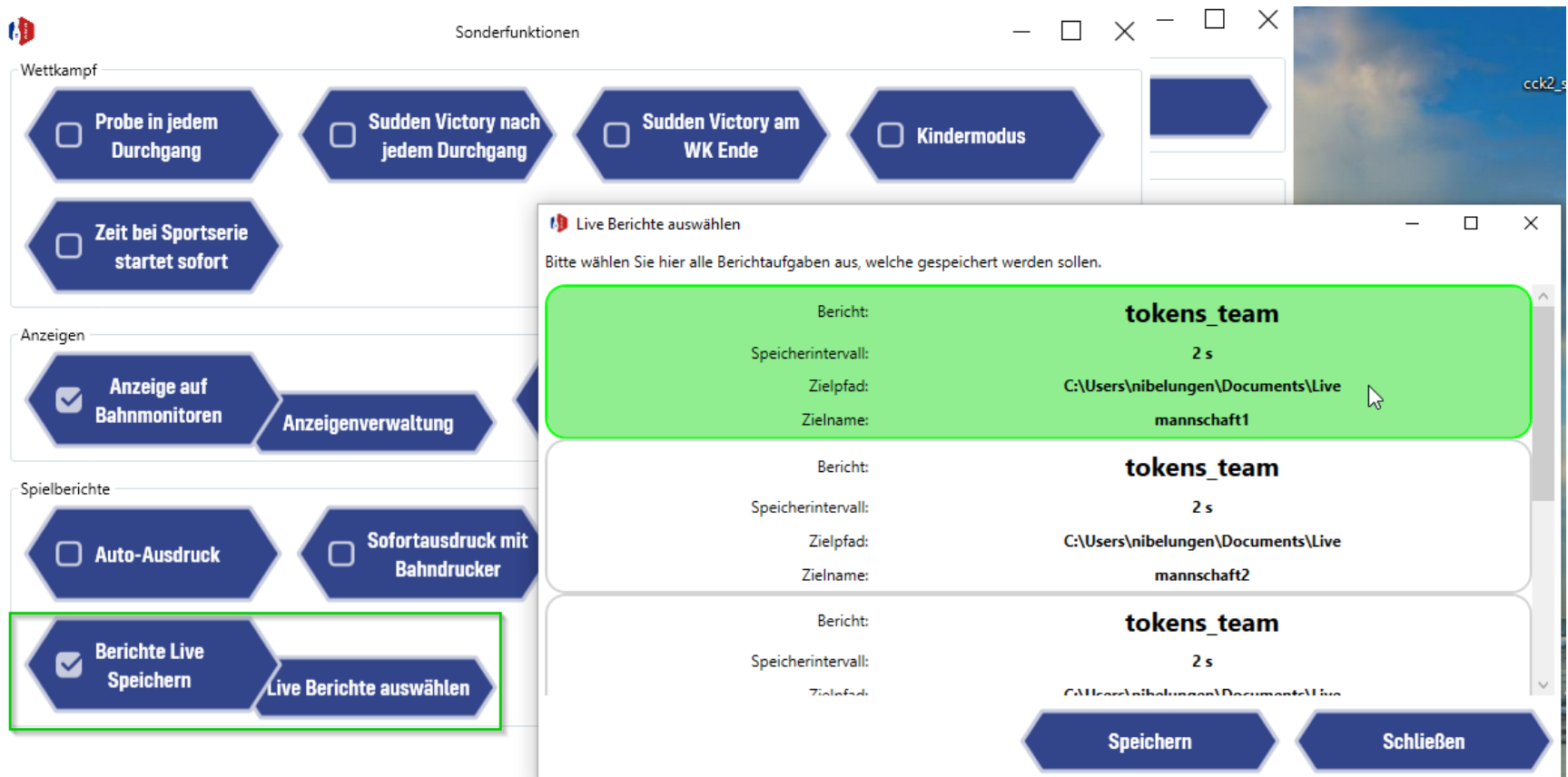
Sonderfunktionen

Spielberichtfenster auswählen

WKS Vorschau

Wettkampf starten

# Ausgabedatei für Team festlegen



# Ausgabe im Webbrowser prüfen

- Den Links für Ergebnisanzeige und Streamoverlay folgen...



## Ausgabedateien

### Ergebnisanzeige

- <http://localhost/TVLinks.html>
- <http://localhost/TVRechts.html>

### Streamoverlay

- <http://localhost/Livestream.html>

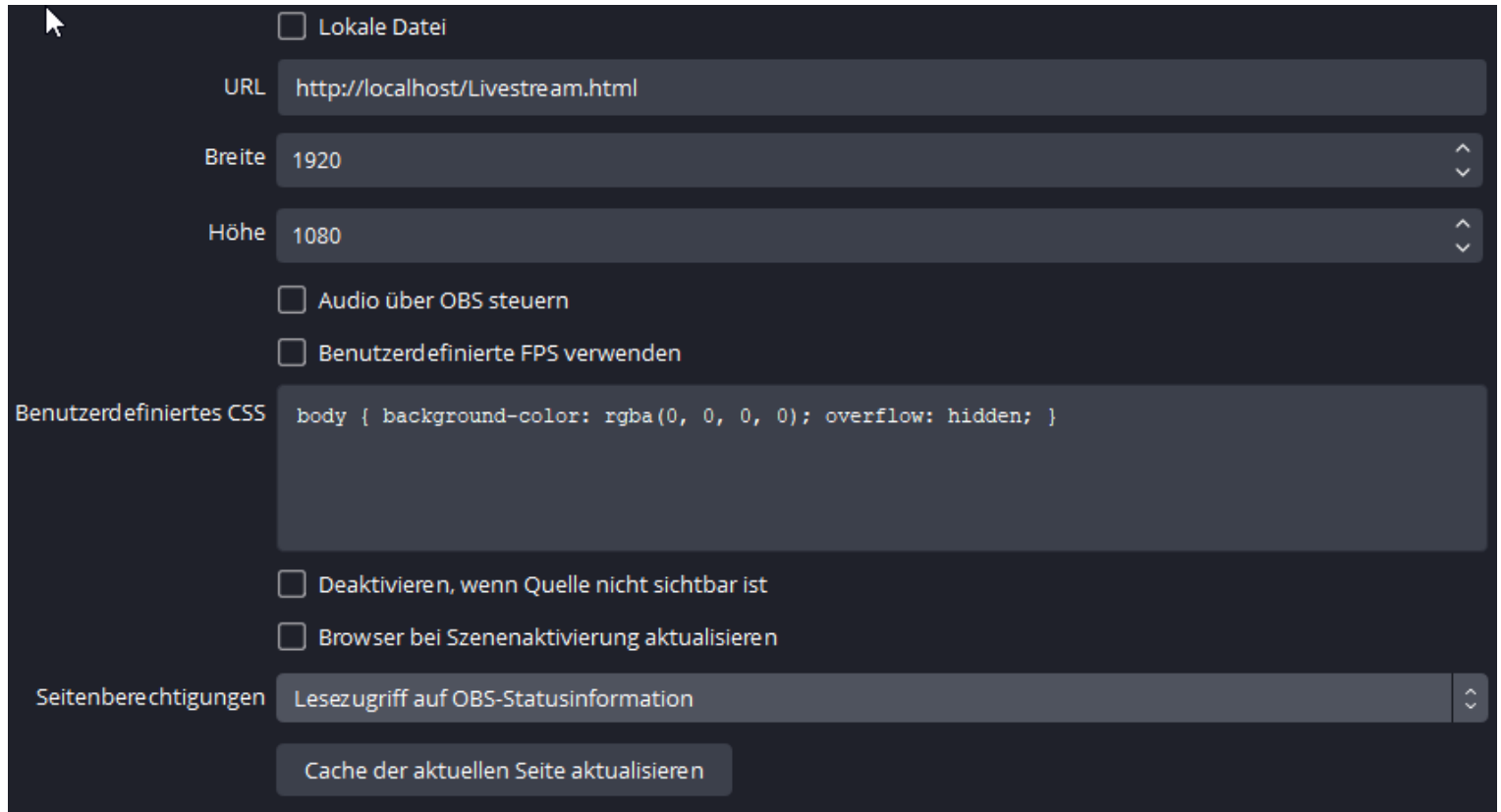
### Token Datei für CCK2

- [http://localhost/tokens\\_team.json](http://localhost/tokens_team.json)



# Overlay in OBS

- Quelle hinzufügen
- Browser auswählen



The screenshot shows the 'Browser' source settings in OBS. The interface is dark-themed. At the top, there is a checkbox for 'Lokale Datei' (Local File) which is unchecked. Below it is a text field for 'URL' containing 'http://localhost/Livestream.html'. Underneath the URL field are two numeric input fields: 'Breite' (Width) set to 1920 and 'Höhe' (Height) set to 1080. Below these are two more checkboxes: 'Audio über OBS steuern' (Control audio through OBS) and 'Benutzerdefinierte FPS verwenden' (Use custom FPS), both of which are unchecked. A text area labeled 'Benutzerdefiniertes CSS' (Custom CSS) contains the code: `body { background-color: rgba(0, 0, 0, 0); overflow: hidden; }`. Below the CSS area are two more checkboxes: 'Deaktivieren, wenn Quelle nicht sichtbar ist' (Deactivate when source is not visible) and 'Browser bei Szenenaktivierung aktualisieren' (Update browser when scene is activated), both unchecked. At the bottom, there is a dropdown menu for 'Seitenberechtigungen' (Page permissions) currently set to 'Lesezugriff auf OBS-Statusinformation' (Read access to OBS status information). A button labeled 'Cache der aktuellen Seite aktualisieren' (Update current page cache) is located at the very bottom.

☐ Lokale Datei

URL

Breite

Höhe

☐ Audio über OBS steuern

☐ Benutzerdefinierte FPS verwenden

Benutzerdefiniertes CSS

☐ Deaktivieren, wenn Quelle nicht sichtbar ist

☐ Browser bei Szenenaktivierung aktualisieren

Seitenberechtigungen

Cache der aktuellen Seite aktualisieren

# Bemerkungen...

- „CCK2 Live Electron“ sollte auf dem gleichen Rechner laufen wie CCK2.
- Falls ihr das Streaming auf einem anderen Rechner habt, muss „localhost“ durch den Rechnernamen oder IP ersetzt werden auf dem CCK2 läuft – bei uns ist das „counter“.
- Gut Holz!