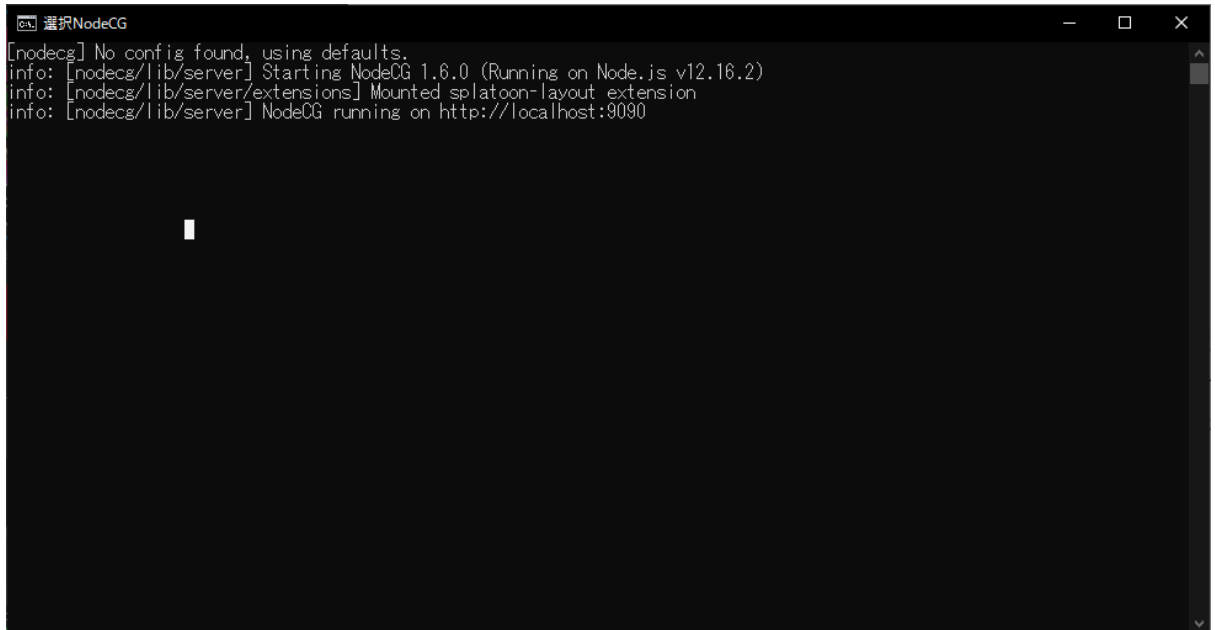


## 【起動方法】

1. start.cmd ファイルをダブルクリックすると↓のようにターミナルが開きます。

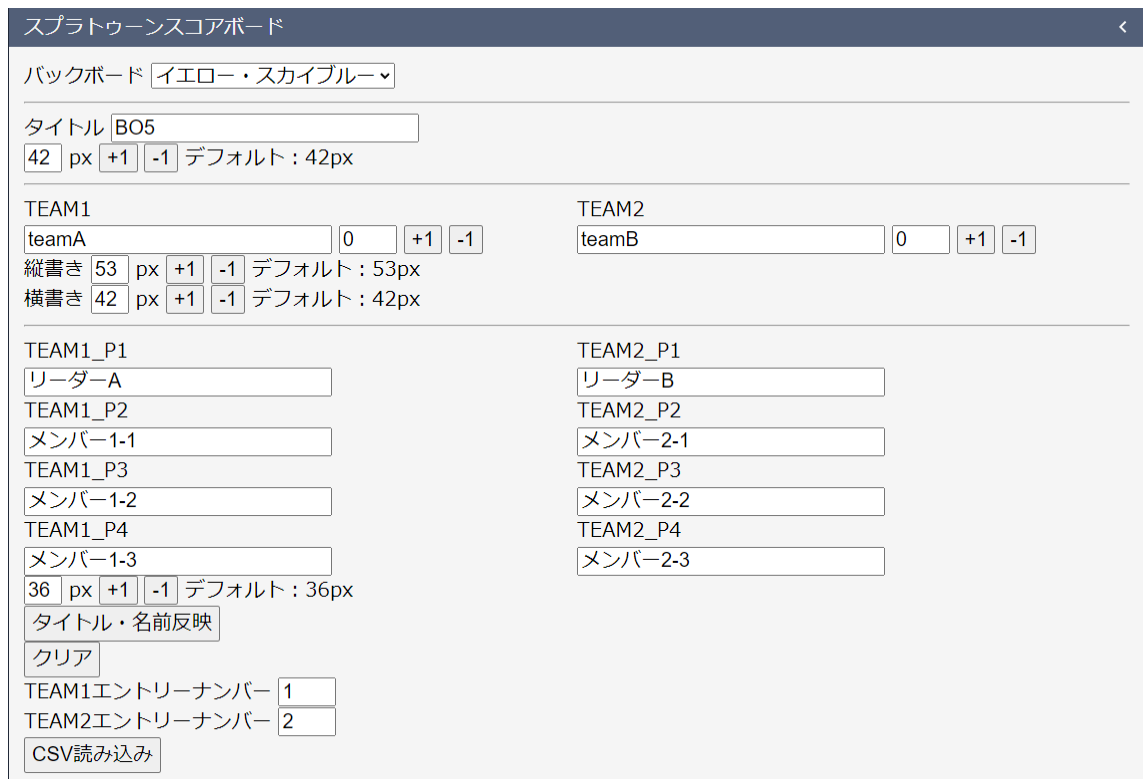


```
選択NodeCG
[nodecg] No config found, using defaults.
info: [nodecg/lib/server] Starting NodeCG 1.6.0 (Running on Node.js v12.16.2)
info: [nodecg/lib/server/extensions] Mounted splatoon-layout extension
info: [nodecg/lib/server] NodeCG running on http://localhost:9090
```

info: [nodecg/lib/server] NodeCG running on <http://localhost:9090>  
まで表示されると起動完了です。

## 【OBSにスコアボード追加】

chromeなどのブラウザで<http://localhost:9090>を開くと↓のような画面が開きます。



スプラトゥーンスコアボード

バックボード イエロー・スカイブルー

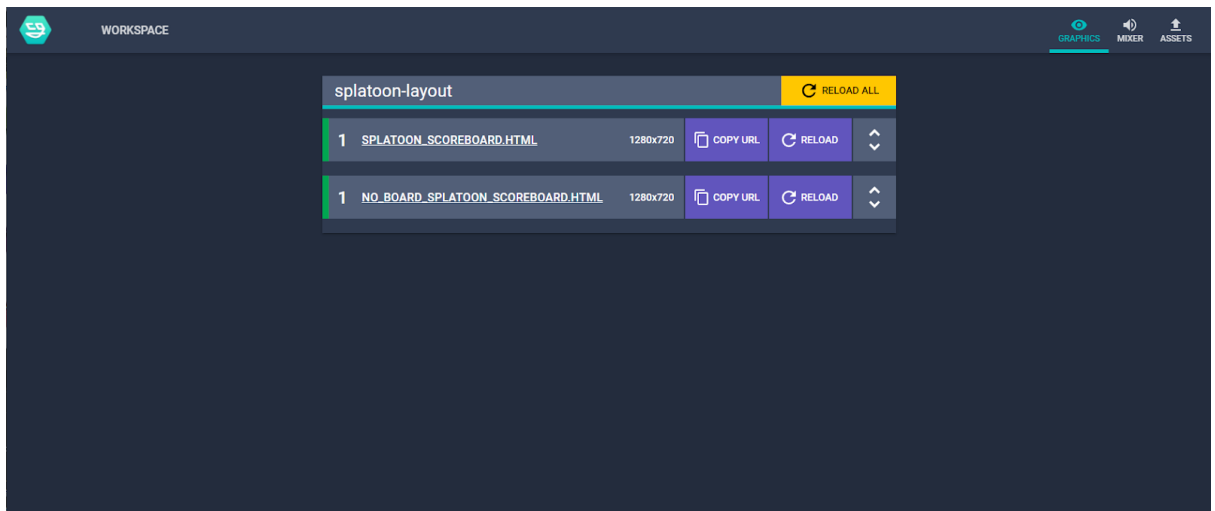
タイトル  42 px +1 -1 デフォルト: 42px

<b>TEAM1</b> <input type="text" value="teamA"/> <span>0 +1 -1</span> 縦書き <span>53 px +1 -1 デフォルト: 53px</span> 横書き <span>42 px +1 -1 デフォルト: 42px</span>	<b>TEAM2</b> <input type="text" value="teamB"/> <span>0 +1 -1</span>
---	---

<b>TEAM1_P1</b> <input type="text" value="リーダーA"/>	<b>TEAM2_P1</b> <input type="text" value="リーダーB"/>
<b>TEAM1_P2</b> <input type="text" value="メンバー1-1"/>	<b>TEAM2_P2</b> <input type="text" value="メンバー2-1"/>
<b>TEAM1_P3</b> <input type="text" value="メンバー1-2"/>	<b>TEAM2_P3</b> <input type="text" value="メンバー2-2"/>
<b>TEAM1_P4</b> <input type="text" value="メンバー1-3"/>	<b>TEAM2_P4</b> <input type="text" value="メンバー2-3"/>

36 px +1 -1 デフォルト: 36px  
タイトル・名前反映  
クリア  
**TEAM1**エントリーナンバー   
**TEAM2**エントリーナンバー   
CSV読み込み

1. 使用するスコアボードの選択  
↑の画面を開き、**GRAPHICS**を開き、↓の画面に移ります。



開いた中から使用するスコアボードを選び、**COPY URL**を押します。

### **SPLATOON\_SCOREBOARD.HTML**

- チーム名が水平方向のスコアボードです。

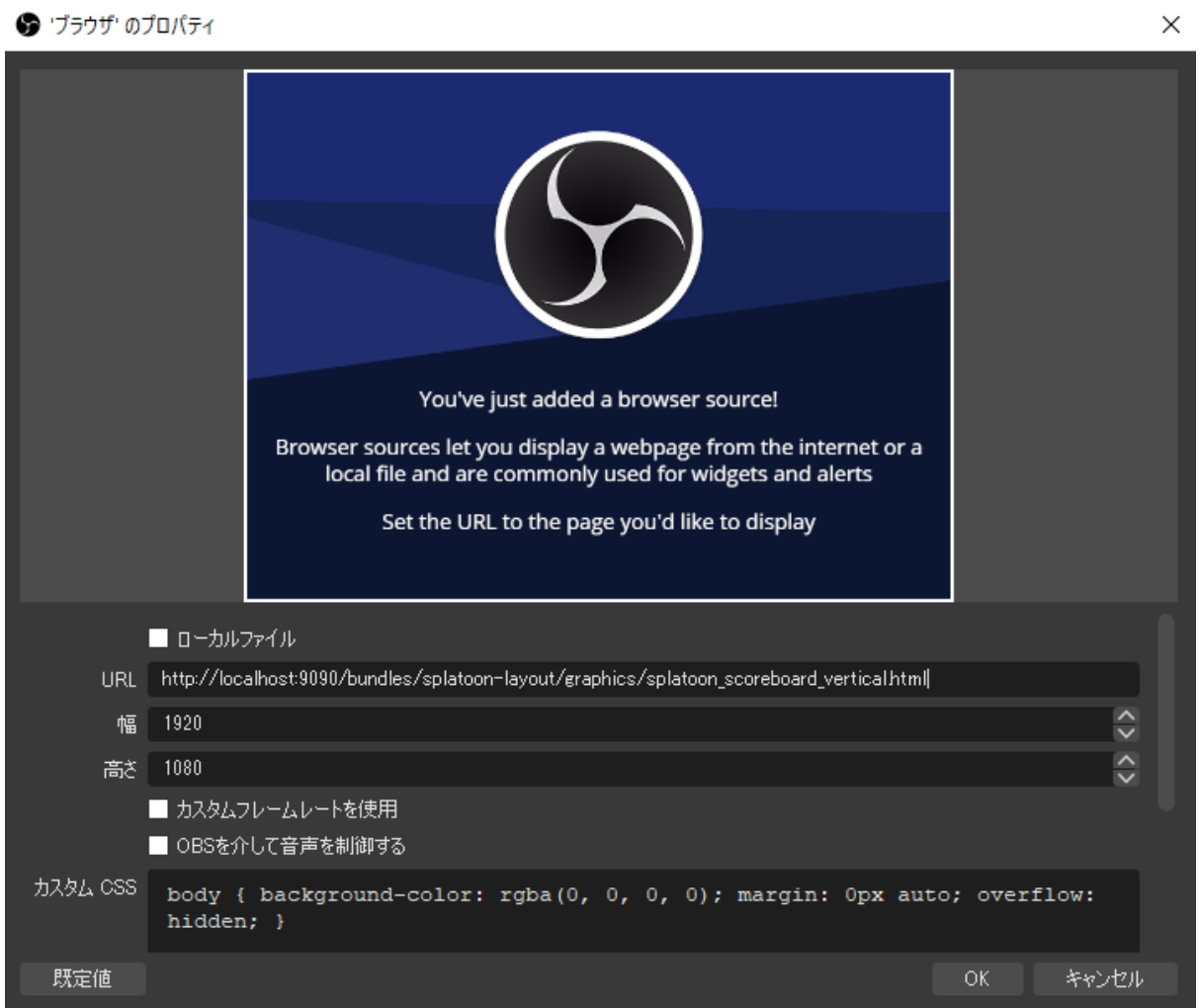
### **SPLATOON\_SCOREBOARD\_VERTICAL.HTML**

- チーム名が垂直方向のスコアボードです。
- タイトルも広く設定されています。

## 2. OBSにスコアボードを追加

OBSを起動後、ソースでブラウザ追加を選択します。

URL部分に↑でコピーしたURLを貼り付け、幅・高さを1920・1080に設定してOKを押すと画面上にスコアボードが追加されます。



追加後、スコアボードのサイズ・ゲーム画面とスコアボードの重ね順を調整して設定完了です。

## 【操作コンソールについて】

スプラトゥーンスコアボード

バックボード イエロー・スカイブルー

タイトル BO5  
42 px +1 -1 デフォルト : 42px

TEAM1  
teamA 0 +1 -1  
縦書き 53 px +1 -1 デフォルト : 53px  
横書き 42 px +1 -1 デフォルト : 42px

TEAM2  
teamB 0 +1 -1

TEAM1\_P1  
リーダーA  
TEAM1\_P2  
メンバー1-1  
TEAM1\_P3  
メンバー1-2  
TEAM1\_P4  
メンバー1-3  
36 px +1 -1 デフォルト : 36px  
タイトル・名前反映  
クリア  
TEAM1エントリーナンバー 1  
TEAM2エントリーナンバー 2  
CSV読み込み

TEAM2\_P1  
リーダーB  
TEAM2\_P2  
メンバー2-1  
TEAM2\_P3  
メンバー2-2  
TEAM2\_P4  
メンバー2-3

**WORKSPACE**を選択すると↑のコンソールが開き、スコアボードに表示する文字を設定することができます。

各項目については以下の通りです。

### [選択・入力フォーム]

バックボード：スコアボードに使用するバックボード。選択後即座に反映される。

タイトル：大会の名前、何回戦か、ルールなどを入れるスペース。

TEAM1~2：チーム名を入れるスペース。横の数字は得点部分であり、+1/-1でそれぞれ得点が増減され、スコアボードに即座に反映される。

TEAM1\_P1~TEAM2\_P4：TEAM1、2のプレイヤー名を入れるスペース。

### [ボタン]

タイトル・名前反映：押すと入力したタイトル、TEAM1~2、TEAM1\_P1~TEAM2\_P4の情報がスコアボードに反映される。

クリア：押すと入力したTEAM1~2、得点、TEAM1\_P1~TEAM2\_P4の情報が全てクリアされる。（スコアボードには反映されない）

CSV読み込み：以下で説明。

### [フォントサイズの変更]

タイトルやチーム名、プレイヤー名が長い場合、文字が指定部分に入り切らず意図しない改行などでレイアウトが崩れてしまうことがあります。

その場合、各入力フォーム下に設置されているフォントサイズ値を増減し、各文字のレイアウトを整えてください。

数値を増減によって即座に画面の文字の大きさが変わります。

### 【CSV読み込み機能】

フォルダに入っている**entry.csv**を読み込み、TEAM1~2、TEAM1\_P1~TEAM2\_P4に情報を反映します。

**entry.csv(ショートカット)**を選択するとentry.csvが開き、編集することができます。

(実際に編集しているのは

nodecg/bundles/splatoon-layout/dashboard/entry.csv

なので、うまく動かない場合はこちらのファイルを直接修正やショートカットを作って対応の程よろしく願いいたします。)

名前	更新日時	種類	サイズ
node_modules	2021/10/30 18:50	ファイル フォルダー	
nodecg	2021/10/30 19:38	ファイル フォルダー	
CHANGELOG.md	2020/04/08 16:26	MD Document	54 KB
entry.csv変更	2021/10/30 19:28	ショートカット	3 KB
install_tools.bat	2020/04/08 16:26	Windows パッチ ファ...	3 KB
LICENSE	2020/04/08 16:26	ファイル	79 KB
node.exe	2020/04/08 16:41	アプリケーション	28,872 KB
node_etw_provider.man	2020/02/14 19:03	MAN ファイル	11 KB
nodevars.bat	2020/02/14 19:03	Windows パッチ ファ...	1 KB
npm	2020/02/14 19:03	ファイル	1 KB
npm.cmd	2020/02/14 19:03	Windows コマンド ...	1 KB
npx	2020/02/14 19:03	ファイル	1 KB
npx.cmd	2020/02/14 19:03	Windows コマンド ...	1 KB
README.md	2020/04/08 16:26	MD Document	27 KB
README.txt	2021/10/30 19:41	Text ソース ファイル	0 KB
start.cmd	2020/04/19 9:33	Windows コマンド ...	1 KB

↓ (Libre Officeで開いた場合)

文字化けをする場合、文字エンコーディングを**Unicode(UTF-8)**にして読み込み直してみてください。

上記の例にならってチーム名やプレイヤー名を入力したあと、csvファイルを上書き保存してください。

TEAM1エントリーナンバー・TEAM2エントリーナンバーはcsvファイルの何行目を示しております。

1行目のチーム情報を読み込みたい場合は「1」というように選択し、選択後にCSV読み込みボタンを押すと入力フォームにCSVファイルの情報が反映されます。

**注意：入力する数値は半角であることを確認してください。**

### 【終了方法】

最初の「起動方法」で表示されたターミナルを閉じると終了されます。