

Pro Editor Troubleshooting

Pro Editor Troubleshooting

Die häufigsten Probleme im Pro Editor und ihre Lösungen.

Editor lädt nicht / weißer Bildschirm

- Browser-Cache leeren (`Strg+Shift+R`).
- Browser-Konsole öffnen (`F12`), Fehler prüfen. Häufig: Adblocker oder Cookie-Blocker, der die Editor-Assets blockt.
- Login-Token abgelaufen → einmal ausloggen, einloggen.

Element lässt sich nicht verschieben

- Layer-Liste prüfen: ist das Element "gelockt"? Schloss-Icon in der Layer-Liste. Klick darauf entsperrt.
- Z-Order: ein anderes Element liegt drüber und fängt den Klick. `Alt+Klick` greift durch zur darunter liegenden Schicht.
- Element ist außerhalb der Canvas-Bounds: in der rechten Eigenschaften-Spalte `x/y` manuell auf 0/0 setzen, dann wieder positionieren.

Speichern schlägt fehl

- Top-Bar zeigt Fehler-Toast: meistens Validierung (z. B. negative Größe, leerer Text in Required-Feld).
- Browser-Konsole prüfen.
- Sehr großes Overlay (> 100 Elemente): API-Limit. Lösung: Layout in mehrere Szenen splitten.

Browser-Source bleibt schwarz

1. URL prüfen: enthält `?token=` und ist vollständig?
2. Token noch gültig? Im Editor `« Browser-Source-URL »` neu kopieren, vergleichen.
3. Im Browser direkt öffnen: dieselbe URL in Chrome/Firefox eingeben. Wenn dort das Overlay erscheint, liegt's an OBS - `Refresh cache of current page`. Wenn auch im Browser schwarz: Editor-Layout prüfen.
4. Debug-Modus aktivieren (`« Debug »` im Editor), Browser-Source neu laden, Konsole im Browser-Source-Inspektor (in OBS: Rechtsklick → `Interact` → `F12`) zeigt Trace-Logs.

Animation läuft nicht / ruckelt

- Hardware-Beschleunigung in OBS prüfen ([BrowserSource flackert]).
- Mehrere Animationen gleichzeitig (Hype-Train + Alert + Konfetti): das ist ein Renderer-Limit, nicht ein Bug. Reduzieren oder eines davon auf statisch stellen.
- Cam-Sync mit hoher Auflösung (4K-Webcam) kombiniert mit weiteren animierten Elementen kann GPU-Limit treffen. Cam-Quelle in OBS auf 1080p runtersetzen.

Counter zeigt falsche Zahl

- Cache: im Editor `« Daten neu laden »` (Tooltip auf dem Counter-Element).
- Im Backend prüfen: `/v1/overlays/{id}/elements` → das Counter-Element hat ein `source`-Feld. Das muss zur verbundenen Plattform passen.
- Twitch-Scope: wenn du nach Re-Verbindung der Integration plötzlich 0 siehst, fehlt evtl. ein OAuth-Scope. Unter `/dashboard/integrations` → `« Re-Authorize »`.

Versions-Rollback macht nichts

- Nach `« Wiederherstellen »` musst du explizit `« Speichern »`. Sonst bleibt der alte Stand nur im Editor sichtbar, ist aber nicht produktiv.
- Wenn beim Speichern nach Rollback ein Fehler kommt: meistens hat sich seit der alten Version das Datenmodell geändert (z. B. ein Widget-Typ entfernt). Logfile im Debug-Tab zeigt Details.

Pro Editor öffnet sich aus dem Builder mit leerem Canvas

- Import-Job ist asynchron, kann bei großen Overlays ein paar Sekunden dauern. F5 nach ~5 s.
- Wenn auch nach mehrfachem Reload leer: im Builder zurückgehen, exportieren als JSON (`« Aktionen »` → `« Definition exportieren »`), im Pro Editor `« Datei »` → `« JSON importieren »`.

Wenn nichts hilft

Debug-Logs ziehen:

1. Editor öffnen, `<< Debug >>` aktivieren.
2. Fehler reproduzieren.
3. `<< Debug-Logs herunterladen >>`.
4. Datei beim Support anhängen.

Die Logs enthalten Element-IDs, API-Responses und Browser-Konsole. Keine Passwörter, keine Tokens (Token wird vor Export geschwärzt).

Version #2

Erstellt: 2026-05-11 21:27:48 CEST von Chatlix Admin

Zuletzt aktualisiert: 2026-05-15 00:50:47 CEST von Chatlix Admin