

КНОПКИ И КУБЫ С DOKA STUDIO

DOKA PRO.

Игра с компьютером.

В DOKA PRO и CUBE PRO кнопки или кубы работают с компьютером: Doka Studio показывает вопросы, таймер и счёт на экране, а звук идёт через программу.



Быстрый старт

01**Установите Doka Studio**

Windows 10/11. Программа и ключ — в личном кабинете на dokastudio.ru.

02**Подключите ресивер**

USB-ресивер — в компьютер, поставьте его повыше.

03**Настройте Doka Setup**

Выберите систему кнопок, тип ресивера и номера, нажмите «Тест».

04**Запустите викторину**

Ведите игру с компьютера или с пульта для ресивера.

Что входит и чем PRO отличается

- Кнопки DOKA или кубы CUBE, автономный пульт ведущего, USB-ресивер, пульт для ресивера и лицензия Doka Studio — с оборудованием бесплатно и бессрочно.
- В режиме PRO кнопки и кубы не издают звук, только светятся: звуки воспроизводит Doka Studio. Автономный пульт здесь не используется — он нужен для игры без компьютера.
- Дальность связи кнопок и кубов с ресивером — до 100 м.

Настройка в Doka Setup

- 1 Откройте Doka Setup: меню «Пуск» или конструктор → Главная → Инструменты
окно с заголовком «Doka Setup»
- 2 На вкладке кнопок выберите систему кнопок и тип вашего USB-ресивера
для кубов — тип «кнопки-баззеры». Не уверены в типе — проверьте BuzzerTest или позвоните, подскажем
- 3 В поле Пульты введите номера устройств
диапазон через дефис (1-10) или через запятую (1,2,3)
- 4 Нажмите Тест
● зелёная галочка рядом с устройством — связь есть
- 5 На вкладке команд задайте названия команд
названия появятся на экране игры

Привязка кнопок и кубов в Programmer

Кнопка DOKA

- 1 Запустите Programmer, выберите тип ресивера, введите диапазон номеров и нажмите **Подключить**
 зелёная галочка — программа видит ресивер
- 2 Нажмите **Задать кнопку** на ресивере загорается жёлтый индикатор
- 3 На кнопке нажмите **В** и большую кнопку, держите большую
 кнопка начинает мигать
- 4 Когда жёлтый индикатор на ресивере погаснет, нажмите кнопку её номер появляется в программе

Куб

- 1 Запустите Programmer, выберите тип ресивера, введите диапазон номеров и нажмите **Подключить**
 зелёная галочка — программа видит ресивер
- 2 Выключите куб и нажмите **Задать кнопку**
- 3 Зажмите кнопку на дне куба и, не отпуская, включите куб
 куб мигает — номер записан

Пульт для ресивера

- 1 Запустите Programmer, выберите тип ресивера, введите диапазон номеров и нажмите **Подключить**
 зелёная галочка — программа видит ресивер
- 2 Нажмите **Задать**
- 3 На пульте одновременно нажмите кнопку питания и «вверх» пульт привязан к ресиверу

Цвета кубов в Doka Studio

 Зелёный готов, можно нажимать	 Синий мигающий мигает нажал первым	 Зелёный мигающий мигает верный ответ	 Красный мигающий мигает неверный ответ	 Красный выбыл из вопроса или игры
--	---	---	---	--

Если кнопки не отвечают

- Проверьте в Doka Setup, что выбран правильный тип ресивера: ошибка выглядит как «оборудование не найдено», хотя ресивер виден в Windows.
- Запустите BuzzerTest из инструментов: белый фон — связь есть, красный — проблема с оборудованием.
- Если ресивер случайно отсоединили, нажмите F12 в плеере — кнопки переподключатся.
- Ставьте ресивер повыше, подальше от колонок, крупного металла и Wi-Fi-роутеров, чтобы между ним и кнопками была прямая видимость.

Подробное руководство по программе — dokastudio.ru/help.



Свежая версия инструкции: dokalab.ru/podderzhka/instrukcii/doka-pro/
Поддержка: 8 800 302-31-01 · info@dokalab.ru · бесплатно по России