DokoDoko 操作マニュアル

目次

1. これは何か
2. 起動のしかた
3. 操作画面の構成（TOP と左のメニュー）
4. 出力の開き方
5. テンプレート（見た目）の作り方
6. 本番の進め方（アタリ当て）
6.5 プレゼント争奪の進め方
7. 出力の状態表示の見方
8. トラブル時の対応
9. LAN から別の端末で操作する
10. PIN（操作の認証）
11. クレジット表記について（重要）
12. バックアップと持ち運び
12.5 実績
12.6 ライセンス
13. 付録
14. 商標について

会場のオペレーター向けの操作マニュアルです。パソコンの詳しい知識がなくても、この順番どおりに進めれば使えます。

更新日: 2026-10-06（ダウンロードした zip とメールでお届けするライセンスで始める形に対応。TOP 画面・左メニュー・プレゼント争奪・テンプレート管理・NDI® の案内・開封の文字の切り替え・シャッフルの動きの選択・動画の背景と暗くする・商標の表記に対応）

English version: このページ上部の「ガイド一覧」リンクから開けます（英語版マニュアル。英語の画面表示に合わせた内容です）

---

1. これは何か

DokoDoko は、場内ビジョンで使う「3 つのカバーのどれに景品が入っているか」を楽しむ演出アプリです。ゲームは 2 つあります。

- **アタリ当て**: 景品を 1 つ入れてシャッフル。どのカバーに入っているかを当てます
- **プレゼント争奪**: 3 つのカバーに別々の景品を入れてシャッフル。選んだカバーの景品がもらえます（6.5 参照）
- インターネット不要。会場のパソコン1台で完結します
- 「操作画面」（自分の手元で操作する画面）と「出力画面」（お客様・会場に映す画面）の2つを使います
- 出力画面は、フルスクリーンのブラウザでそのまま映すことも、OBS の映像ソースとして取り込むこともできます
- 操作画面は**日本語と英語**を切り替えられます。お客様に見せる文字（アタリ！など）もテンプレートごとに**日本語か英語**を選べます（3.1 参照）

---

2. 起動のしかた

2.0 はじめて使うとき（ダウンロードした zip から）

DokoDoko は、ダウンロードのページ（https://dekobokotech.com/DokoDoko/download/ ）の zip と、メールでお送りするライセンスのファイル（ `license.json` ）で使い始めます。体験版も製品版も同じ zip です。使える期間は `license.json` で決まります。

1. ダウンロードした zip を右クリック →［プロパティ］→ 下の「**許可する**」にチェックを入れて［OK］を押します。インターネットから入れたファイルに出る Windows の確認が、まとめて出なくなります
2. zip を右クリック →［**すべて展開**］します。zip の中から直接は起動できません
3. 展開したフォルダの中の「**DokoDoko**」フォルダを、パソコンの好きな場所に置きます（デスクトップ・ドキュメント・ `C:¥DokoDoko` など）。テンプレートや画像はこのフォルダの中に保存されるので、書き込めない場所（ `Program Files` の中）は避けてください

4. メールに添付した `license.json` を、**デスクトップかダウンロード**に保存します。メモ帳などで開いて保存し直すと、署名が合わなくなって読み込めません
5. DokoDoko フォルダの中の **`DokoDoko起動.bat`** をダブルクリックします。保存した `license.json` を自動で見つけて取り込み、そのまま起動します（このあとは下の 1. からと同じです）。ライセンスに PIN（10 章）や操作画面の言語が入っていれば、このときに設定されます

Windows の確認が出たときは、次のとおり進めてください。手順 1 をしておけば出ません。

- 「**発行元を確認できませんでした。このソフトウェアを実行しますか?**」… ［実行］を押します
- 「**Windows によって PC が保護されました**」… ［詳細情報］を押すと出てくる［実行］を押します
- 展開したあとに手順 1 を忘れたと気づいたときは、展開したフォルダを消し、zip で手順 1 をしてから展開し直してください

2.1 ふだんの起動

1. DokoDoko のフォルダを開き、**`DokoDoko起動.bat`** をダブルクリックします
2. サーバー用ウィンドウが最小化された状態で起動し、自動でブラウザに操作画面の **TOP**（ゲームを選ぶ画面）が表示されます
    - 「アタリ当て」「プレゼント争奪」のカードから、今日使うゲームの「**今日はこっち →**」を押すと操作画面に入ります（3 章）
    - 操作画面のタイトルは「DokoDoko 操作」です。TOP の下部には「使い方」（このマニュアル）と DekoBokoTech のホームページへのリンクがあります
    - ブラウザが自動で開かない場合は、黒いウィンドウに表示された `http://localhost:xxxx/` のアドレスを手動でブラウザに入力してください
3. 初回起動時、Windows から「ファイアウォールでこのアプリの通信を許可しますか」という確認画面が出ることがあります。**「アクセスを許可する」を押してください**（許可しないと、別の端末やビジョンの PC から出力画面が見られなくなります）
4. 終了するときは、黒いウィンドウを閉じてください（操作画面のブラウザタブを閉じるだけではアプリは終了しません）。フォルダの中の **`DokoDoko終了.bat`**（英語版は `Stop_DokoDoko.bat`）をダブルクリックしても終了できます。確認（Y/N）が出るので `Y` で終了、`N` または 30 秒操作がなければ何もせず閉じます。景品を入れる・シャッフル・開封の途中に実行すると「いま演出の途中です」という注意が追加で出ます。終了しても、会場に映しているブラウザは自動では閉じません（別のアプリなので手動で閉じてください。出力画面は最後の絵のまま止まります）。DokoDoko が動いていないときに実行すると、その旨が出て何もしません



うまく起動しないとき

- 「**zip の中から開いています。このままでは起動できません。**」と出た場合は、zip を展開せずに開いています。zip を右クリック →［すべて展開］して、展開したフォルダの中の `DokoDoko起動.bat` を開いてください
- 「**ライセンスが入っていないため、起動できません**」と出た場合は、`license.json` が見つかっていません。メールの添付をデスクトップかダウンロードに保存してから、もう一度ダブルクリックしてください（12.6 参照）
- 黒いウィンドウに「runtime¥node¥node.exe がありません」と出た場合は、フォルダの中身が欠けています。ダウンロードした zip を展開し直して、DokoDoko フォルダを入れ直してください（`data` フォルダは残しておけば、テンプレート・画像・ライセンスはそのまま使えます）
- 何も起きない場合は、少し待ってからもう一度ダブルクリックしてください

---

3. 操作画面の構成（TOP と左のメニュー）

操作画面は、最初に **TOP**（ゲームを選ぶ画面）が出ます。カードの「今日はこっち →」を押すとそのゲームの「本番」の画面に入り、**左側にメニュー**が出ます。TOP にはメニューはありません。

左のメニュー	使うとき
ゲームを選ぶ	TOP に戻って、もう一方のゲームに切り替える（デザインに保存していない変更があれば確認が出ます）
本番	イベント本番中の進行操作。景品を入れる・シャッフル・開ける
デザイン	イベントごとの見た目（色・ロゴ・背景・景品など）を作る・編集する
テンプレート	保存したテンプレートの一覧。名前変更・複製・まとめて削除
出力設定	ビジョンに出す画面のサイズ・透過・開封の文字を設定し、出力の URL を確認する
そのほか → 実績	これまで行ったラウンドの回数や記録の一覧を確認する。CSV で書き出せる
そのほか → ライセンス	アプリの版・保存先・ライセンスの情報をまとめて確認する。問い合わせのときに使う
そのほか → 使い方	このマニュアルの一覧を別のブラウザタブで開く（TOP 下部の「使い方」と同じ行き先）

- メニューには、開いているゲームの名前（「アタリ当て」または「プレゼント争奪」）が出ます。ヘッダーにも同じ名前が出ます
- 幅の狭い画面（900px 以下）ではメニューがアイコンだけになり、さらに狭い画面（600px 以下・スマートフォンなど）ではメニューが隠れて、ヘッダー左端の ≡ ボタンで開閉します
- 「本番」「デザイン」「テンプレート」の中身は、開いているゲームのテンプレートだけが対象です。テンプレートのゲームの種類は後から変えられないので、もう一方のゲーム用は新しく作ります

ヘッダーには常に状態表示（「状態: 待機」「状態: 開封待ち」など）、「日本語 / English」の切り替え、「クレジット」ボタン、「出力を消す」ボタンがあります（6章・11章参照）。「出力を消す」は TOP でも押せます。

3.1 言語（日本語 / English）

言語の設定は2つあり、互いに独立しています。

操作画面の言語（ヘッダーの「日本語 / English」）

- 操作画面の右上の「English」（または「日本語」）を押すと、デザイン・出力設定の画面やダイアログ、メッセージを含めて操作画面全体がすぐに切り替わります
- 選んだ言語はそのブラウザに記憶され、次に同じブラウザで開いたときも同じ言語で開きます
- 一度も選んでいないブラウザでは、`data¥settings.json` の `"lang"`（`"ja"` か `"en"`）が既定になります。読めない場合はブラウザの言語に合わせます
- `data¥settings.json` の `"lang"` は、黒いウィンドウの表示・`CREDITS.txt` の言語と、初回起動時に作られる既定のテンプレート・出力の名前（`"en"` なら「Basketball (default)」「LED Main」「OBS Transparent」）にも使われます。メモ帳で編集し、DokoDoko を再起動してください
- 操作画面の言語を変えても、お客様に見える出力画面は変わりません

表示言語（テンプレートごと、デザイン画面）

- 「表示言語」は、出力画面に出すアタリ／ハズレなどの文字の言語です

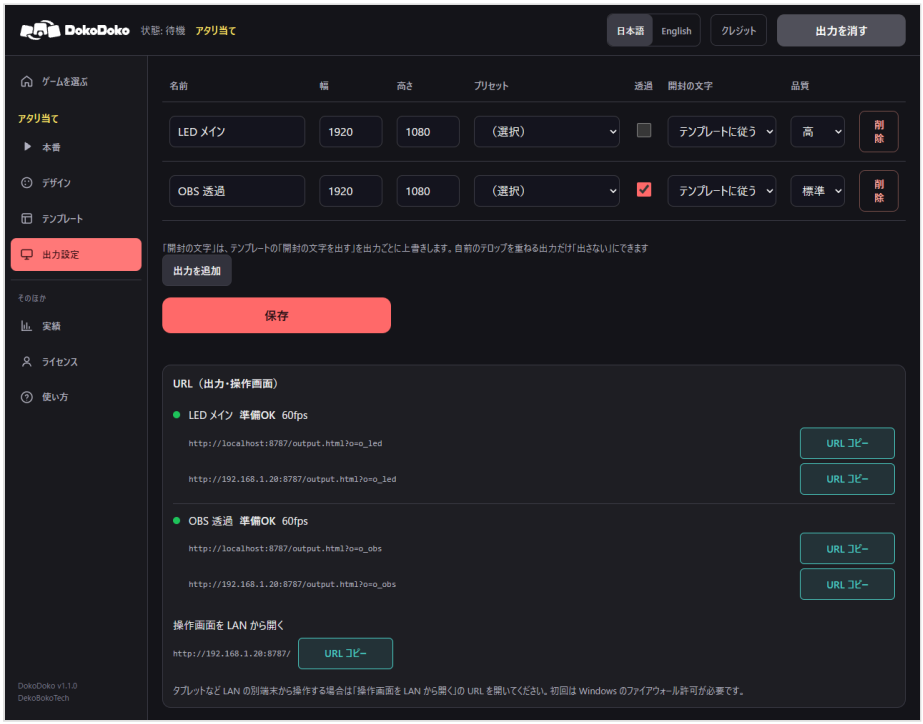
- 「英語」にすると競技ごとの英語の文言になります: サッカー・フットサル **GOAL!**、バスケットボール **SWISH!**、アメリカンフットボール **TOUCHDOWN!**、ラグビー **TRY!**、バレーボール **SPIKE!**、アイスホッケー **SCORE!**、野球 **WINNER!**、ハズレは **MISS**。既定のフォントは Anton になります
- 「日本語」ではアタリ！／ハズレ（Noto Sans JP）です
- 表示言語を変えると、アタリ・ハズレの文字とフォントが前の言語の既定のままなら、新しい言語の既定に入れ替わります。自分で書き換えた文字はそのまま残ります
- 新規テンプレートの表示言語は、そのときの操作画面の言語に合わせて始まります

---

4. 出力の開き方

4.1 出力設定で URL を確認する

1. 左のメニューで「出力設定」を開きます（TOP にいる場合は、先にどちらかのゲームに入ります）
2. 表の下の「URL（出力・操作画面）」に、出力ごとの URL が並んでいます
   - 1行目が `http://localhost:<ポート>/...`（このパソコン自身で開く用）
   - 2行目以降が `http://<このパソコンのIPアドレス>:<ポート>/...`（LAN の別端末や別 PC で開く用）。IP アドレスが複数あるパソコンでは、その数だけ行が出ます
3. 使う出力（例:「LED メイン」）の、使いたい行の「URL コピー」ボタンを押します。**ボタンは行ごとにあり、その行の URL がそのままコピーされます。**押すとボタンが 1.5 秒ほど「✓ コピーしました」に変わります。一覧は数秒ごとに描き直されるので、文字を選択して写すより「URL コピー」が確実です
4. この URL を、ビジョンに映すブラウザのアドレス欄に貼り付けて開きます



「本番」でも接続状態が常に見えます。その下の「接続URL」を開くと、同じ URL の一覧とコピーボタンが出ます。接続できなければ、別端末と同じネットワークのアドレスの行を選んでコピーしてください。 一番下の「操作画面を LAN から開く」は、タブレットなど別の端末から操作するための URL です（9章）。

4.2 全画面ブラウザで映す場合

1. コピーした URL を Chrome または Edge で開きます
2. ブラウザを全画面表示にします（Chrome/Edge は `F11` キーで全画面になります）
3. パソコンの「ハードウェアアクセラレーション」（GPU 支援）が有効になっていることを確認してください（滑らかさに影響します）

4.3 OBS のブラウザソースとして取り込む場合

OBS で「ソースを追加」→「ブラウザ」を選び、URL に出力用アドレスを入れて、次の設定にしてください。

設定項目	値
幅・高さ	出力設定で決めた幅・高さと**同じ数値**
FPS	カスタム **60**
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を更新	**OFF**
OBS の設定 → 詳細設定 → ブラウザソースのハードウェアアクセラレーション	**ON**

透過（背景なし）で使いたい場合は、出力設定でその出力の「透過」にチェックを入れてから、上と同じ手順で OBS に取り込んでください。

> **会場での確認**: 出力先PC・OBS・GPUの組み合わせによって見え方や負荷が変わります。本番前に背景の透過、輪郭、動き、結果の文字を実際の会場環境で確認してください。

4.4 NDI で出す場合

DokoDoko 本体に NDI 出力はありません。スイッチャーや送出システムに NDI で渡したい場合は、4.3 の OBS に **DistroAV**（旧 OBS-NDI）を足して、OBS から NDI を出します。**2026年9月19日に実機で確認し、遅延・透過・負荷とも問題ありませんでした**（別の PC で受けて表示）。ただし見え方と負荷は会場の PC・GPU・ネットワークの組み合わせで変わるので、**本番前に必ずその会場の機材で確かめてください**（確かめ方は下の「確認する 4 項目」）。

- **用意するもの**: OBS Studio 31.1.1 以降、NDI ランタイム 6.3 以降、DistroAV 6.1 系、NDI を受けられる機材かソフト（スイッチャー・送出システム・別 PC の OBS・NDI Studio Monitor など）。OBS と NDI ランタイムが条件を満たさないと DistroAV は動きません
- **方式 1（プログラム出力をまとめて流す）**: OBS の「ツール → DistroAV → Output settings」で Main Output を有効にして名前を付けます。シーン全体が流れ、**透過は保たれません**。会場ビジョンにそのまま出す用途向き

- **方式 2（DokoDoko のソースだけを流す）**：ブラウザソースを右クリック → フィルタ → エフェクトフィルタに「NDI Output」を追加して名前を付けます。ソース単体なので**透過（アルファ）が保たれる可能性**があります。受け手でキーとして使えるかを必ず確認してください
- **確認する 4 項目**: ① 受け手に NDI ソースが見えるか ② 遅延（「景品を入れる → シャッフル」を会場ビジョンと受け手の画面で同時に 1 台のカメラで撮り、何コマずれるかを数える。合計 100ms 以内が目安） ③ 透過（方式 2 のとき。輪郭のギザギザ・文字のふちの黒・黒い四角が出ないか） ④ 負荷（CPU / GPU と、「本番」の「出力の状態」に「fps低下」が出ないか）
- OBS を使わない簡便法として、NDI Tools の NDI Screen Capture で出力ページのウィンドウをそのまま NDI にする方法もあります（ウィンドウを出しっぱなしにする必要があり、透過は使えません）
- 会場の LAN が用意できない・共用のとき、遅延がシビアなとき、受け手が NDI を受けられないときは、無理に NDI にせず 4.2 / 4.3 の HDMI 渡しのままにしてください

4.5 開封の文字（「アタリ！」「ハズレ」）を出す・出さない

カバーを開けたときに出る大きな文字は、**2 段**で切り替えます。テンプレートで**見た目の設計**として決め、出力ごとに**現場の都合**で上書きします。2 段にしてあるのは、たとえば**メインビジョンには自社のテロップを重ねるので出さず、リボン帯には出す**という使い分けをするためです。

どこで設定するか	項目	何を決めるか
「デザイン」→「文字」の「番号」の次	**開封の文字を出す**（チェック）	そのテンプレートの見た目の設計。チェックを外すと「アタリ」「ハズレ」の入力欄が薄くなって触れなくなります（入れてある文言は消えません）
「出力設定」の表の「**開封の文字**」（「透過」の右隣）	**テンプレートに従う / 必ず出す / 出さない**	その出力だけの都合。テンプレートの入切をこの出力にかぎって上書きします

出力の「開封の文字」は、最初はどの出力も「テンプレートに従う」です。「必ず出す」はテンプレートで切っていても出し、「出さない」はテンプレートで入れていても出しません。

知っておいてほしいこと

- **「開封の文字」を変えたら、その出力の画面を開き直してください。** 「透過」「品質」と同じで、出力画面は**開いたときに 1 回だけ**この設定を読みます。開き直さないと変わりません（OBS ならそのブラウザソースを右クリック →「更新」、全画面ブラウザなら URL を開き直します）。幅・高さを変えたときの「サイズ不一致（再読み込み）」のような知らせは出ないので、変えたら必ず開き直す、と覚えてください
- **番号（1・2・3）はこの設定の対象外です。** 「出さない」にした出力でも、番号は今までどおり出ます
- **入切で当たりの見える大きさが変わります。** 背の高いかぶせ物（だるま・兜・ボールかごなど）では、文字を出すときだけ、文字を置く余白を作るためにカメラが少し引きます。そのぶん当たりはやや小さく（最大で 2 割ほど小さく）見え、「出さない」にすると寄ったままなので大きく見えます。**不具合ではありません。** 同じ試合で出力ごとに設定を変えると、出力によって寄りの深さが違って見えるので、本番前に両方の画で確認してください
- **プレゼント争奪で「出さない」にすると、大きな景品名も一緒に消えます。** プレゼント争奪では、開封の文字が景品名（大）と「GET!」だからです。景品の下に出る小さな名前の枠は残るので、どれが当たったかは読めます。なお、テンプレート側の「開封の文字を出す」は**アタリ当て専用**の欄にあり、プレゼント争奪の「デザイン」には出ません

- **長い文言は小さくなります。** 「アタリ」「ハズレ」に長い文言を入れると、画面に収まる大きさまで自動で小さくなります（途中で切り詰められることはなく、全文が出ます）。10 文字を超えると目に見えて小さくなり、30 文字では画面の高さの 6% ほどです。**遠いスタンドから読ませたいなら 10 文字以内**を目安にしてください
- かぶせ物が**三角コーン**と**ギフトボックス**のときは、開封の文字が景品の**横**に出ます（上下に置く隙間が無いため）。ほかのかぶせ物では画面の下端の中央で、横長のリボン画面ではどのかぶせ物でも横です。どちらも**不具合ではありません**
- 透過で出すときは、背景の画像も動画も出ません。

---

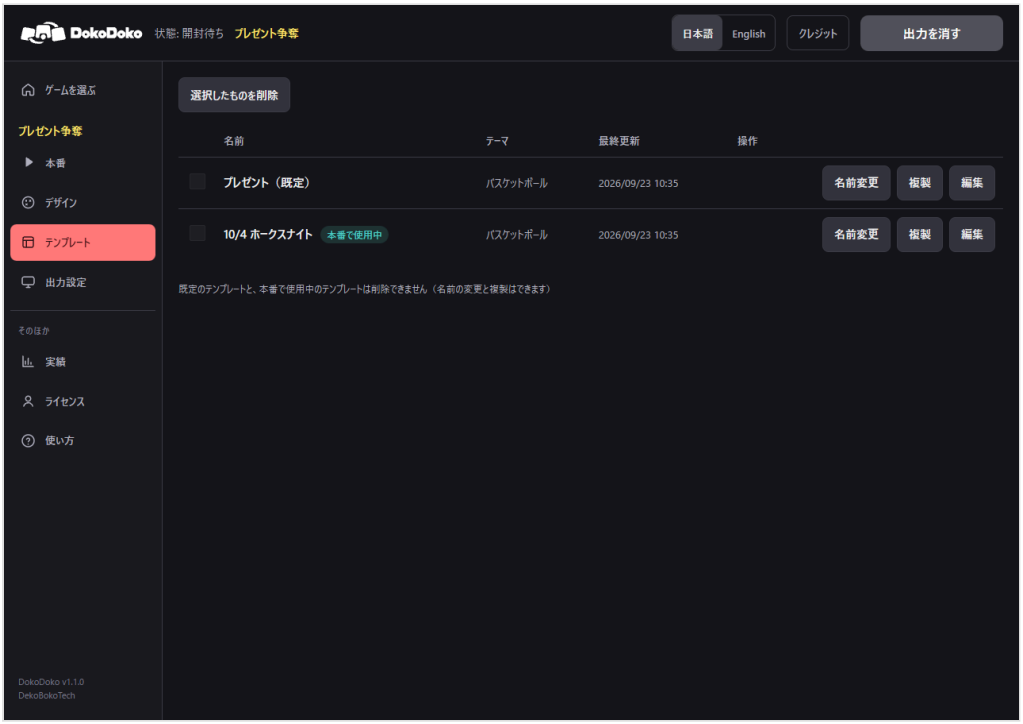
5. テンプレート（見た目）の作り方

イベントごとに、かぶせ物（TOP や 6 章では「カバー」と呼んでいるものです。テーマによって帽子・カゴなどの見た目になります）の色・ロゴ・背景・スポンサー画像などをまとめて「テンプレート」として保存できます。

1. 左のメニューで「デザイン」を開きます
2. 左上の「テンプレート」で既存のテンプレートを選ぶか、「新規」ボタンで新しく作ります
3. 右側のパネルで、上から順に設定します
    - **名前**: 管理用の名前（例: 「10/4 ホークスナイト」）
    - **表示言語**: 出力画面の文字を日本語にするか英語にするか（3.1 参照）
    - **テーマ**: 競技（野球・サッカー・バスケなど8種類）。専用のかぶせ物モデルがまだ無い競技は、ギフトボックス（宝箱）の見た目で代用されます
    - **かぶせ物**: かぶせ物の種類（帽子・カゴなど、テーマによって変わります）
    - **景品**: ボールなどの見た目。画像をアップロードして独自の景品にすることもできます（アタリ当てのみ。プレゼント争奪では「景品 3 つ」の欄に変わります。6.5 参照）
    - **色**: かぶせ物本体・ツバの色
    - **ロゴ**: かぶせ物の正面に貼る画像をアップロード
    - **景品にもロゴを貼る**（アタリ当てのみ）: チェックを入れると、ボール（3D モデル）の正面にも同じロゴが貼られます。景品だけ別の画像にしたいときは、このチェックの右の「ファイルを選ぶ」で画像を選びます（正方形〜横長の PNG・背景透過、横 512〜1024px）。右のスライダーで大きさを 0.5〜2 倍に調整できます。「別の画像をやめる」を押すとかぶせ物と同じロゴに戻ります。アップロード画像を景品にしている場合は貼られません
    - **背景** — 「テーマのまま」「単色」「画像」「動画」「なし（透過）」。動画は MP4（H.264）で 100MB まで。音は出ません。出力の数だけ再生されるので、フル HD（1920×1080）まで受け付けます（4K は使えません）。**暗くする**で背景を 0〜60% 暗くできます。持ち込みの明るい素材でも「アタリ！」が読めるように、動画を選ぶと 30% から始まります。
    - **タイトル画像**: イベント名・企画名のロゴなどを、画面の**上部中央**に1枚表示します。「ファイルを選ぶ」で画像をアップロードすると出るようになり、「消す」を押すと出なくなります。**上からの位置**（画面の高さに対する 0〜30%）と**幅**（画面の幅に対する 20〜90%）はスライダーで調整でき、左のプレビュー上で上下にドラッグしても動かせます（左右は中央に固定です。右下の四角をドラッグすると幅が変わります）。横長の PNG（背景透過）、横 1600〜2400px をおすすめします。タイトル画像はスポンサー画像と同じく画面に重ねるだけで、かぶせ物や番号の大きさ・位置は変わりません。番号と重なるときは「上からの位置」と「幅」で調整してください。既定のテンプレートには「DOKODOKO TIME」のロゴがタイトル画像として入っています。背景と違い、**透過出力（OBS 用）でも表示されます**

- **スポンサー画像**: 最大3枚まで。左のプレビュー上でドラッグして位置を、**右下**の四角（他の角には付いていません）をドラッグして大きさを調整できます
- **文字**: 番号（1・2・3）、「開封の文字を出す」の入切とアタリ／ハズレの文言（アタリ当てのみ）、フォント、文字色。開封の文字は出力ごとに上書きもできます（4.5）
- **ゲーム**: シャッフルの時間（秒）・難易度、余白、かぶせ物の大きさ（自動、または画面幅に対する％で直接指定）
- **動き**: シャッフルの動きかたの既定。本番画面でその場だけ変えられます

4. 左側にはリアルタイムでプレビューが表示されます。プレビューの出力サイズは「プレビューの出力」で切り替えられます（横長のリボン画面などで見え方を確認できます）。プレゼント争奪では、プレビューの上の「待機／並べた場面／開けた場面」で演出の各場面を静止画で確かめられます
5. 編集が終わったら「保存」を押します。別のイベント用に複製したい場合は「別名で保存」を使います
6. 開いているテンプレートを消したいときは、「保存」「別名で保存」と同じ行の「**削除**」を押します。**既定のテンプレート（「バスケットボール（既定）」「プレゼント（既定）」）では「削除」ボタンが出ません**（消すと出力画面が表示できなくなるため）。本番に反映中のテンプレートで押すと「本番に反映中のテンプレートは削除できません」と出るので、別のテンプレートを「テンプレートを反映」してから削除してください
7. 左のメニューの「テンプレート」を開くと、開いているゲームのテンプレートが一覧（名前・テーマ・最終更新）で並びます。本番で反映中のものには「本番で使用中」の印が付きます。行の「名前変更」「複製」「編集」（デザイン画面で開く）と、チェックを付けて「選択したものを削除」ができます。既定と使用中のものは削除のチェックが付きません（名前変更と複製はできます）



画像アップロードは PNG / JPEG / WebP のみ対応です（1ファイル 10MB まで）。背景の動画は MP4（H.264）で 100MB まで、出力と同じ縦横比（横向き）で書き出してください。縦向きの動画は中央だけが拡大されます。

だるま・兜・勾玉を使う

「かぶせ物」で「だるま / Daruma」または「兜（サムライ） / Samurai Helmet」、「景品」で「勾玉 / Magatama」を選びます。保存後、「本番」で「テンプレートを反映」を押してください。元の模様を保つには色味を白にします。だるま・兜にはロゴ貼付位置を設定していません。これらの素材を選べますが、JAPAN専用テーマはまだありません。

自分の 3D モデルを使う

お手持ちの 3D モデル（GLB ファイル）を、かぶせ物や景品として取り込めます。マスコットキャラクターやトロフィーなど、同梱の素材に無いものを使いたいときに便利です。

取り込みかた

1. 「デザイン」の**かぶせ物**（または**景品**）の右にある「**3D モデルを追加**」を押します
2. 「ファイルを選ぶ」で **GLB ファイル**を選びます
3. **名前**を入力します（一覧に出る名前です。例:「当社マスコット」）
4. 「**このモデルを使う権利を持っています**」**にチェック**を入れます（必須）
5. 作者・URL・ライセンスが分かる場合は入力してください（CREDITS.txt に載ります。自作モデルなら空のままで構いません）
6. 「**取り込む**」を押すと、すぐに一覧に追加され、そのまま選ばれた状態になります

取り込んだ後の調整

取り込んだモデルを選んでいる間は、選択欄の下に調整パネルが出ます。左のプレビューを見ながら合わせてください。

- **向き**:「上下反転」「前後反転」「左に 90°」「右に 90°」「横倒し」。押すたびに 90 度／180 度ずつ回ります
- **大きさ**: スライダーで調整します（かぶせ物は 2.0〜5.0、景品は 0.8〜2.5）
- **ロゴの高さ**（かぶせ物のみ）: ロゴを貼る位置の高さです
- **削除**: 取り込んだモデルを消します。**そのモデルを使っているテンプレートがあるうちは消せません**（どのテンプレートで使われているかが画面に出ます）

調整はモデルごとに保存され、そのモデルを使うすべてのテンプレートに効きます。テンプレートの「保存」とは別なので、調整だけなら保存を押す必要はありません。

モデルの条件

- **形式**: GLB（`.glb`）のみ。OBJ・FBX・glTF（`.gltf` ＋別ファイル）は、Blender などで GLB に書き出してからお使いください
- **大きさ**: 1 ファイル 20MB まで。テクスチャは 2048px 以下を推奨します（大きすぎると読み込みに時間がかかります）
- **向き**: **底が原点（足元が地面の高さ）、正面が +Z** になっていると、調整がほとんど要りません。違っていても上の「向き」ボタンで直せます
- アニメーション・ボーンは無視されます（止まった姿で表示されます）
- 色は「本体」1 色として扱われ、白のままにするとモデル本来の色・テクスチャで表示されます

権利について（重要）

取り込めるのは、**お客様が使用する権利を持っているモデルだけ**です。ダウンロードサイトの無料モデルでも、商用利用や改変が禁止されているものがあります。配布元の利用条件を必ずご確認ください。他社のキャラクター・ロゴ・製品を無断で使うことはできません。

なお、取り込んだモデルは `packs¥custom` フォルダに保存されます。DokoDoko フォルダごと別の PC にコピーすれば、一緒に付いていきます。新しい版に入れ替えるとき（12 章）も消えません。

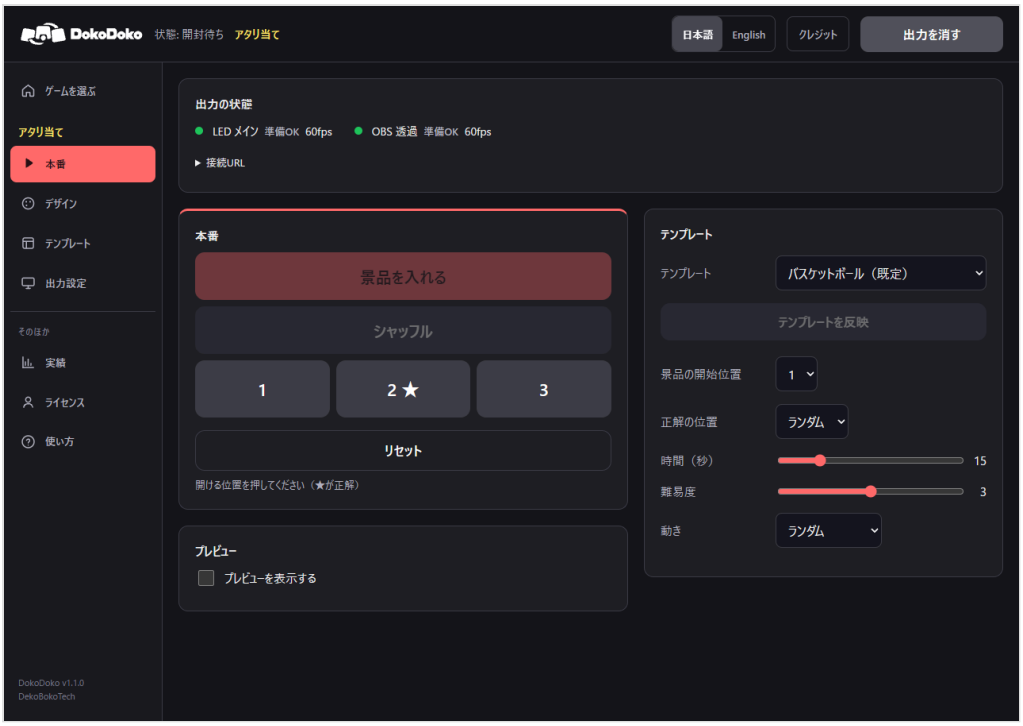
---

6. 本番の進め方（アタリ当て）

左のメニューの「本番」で操作します。PCでは進行ボタンが左、テンプレート設定が右です。iPad縦向きでは進行ボタンが先に表示されるため、準備時は下へスクロールしてテンプレートを設定します。

本番に反映中のテンプレートが**もう一方のゲーム**のものだと、画面上部に「本番では ○○ が反映中です。この画面では進行できません」と出て、進行ボタンが押せません。「そのゲームの画面へ」を押すか、この画面で（状態「待機」のときに）別のテンプレートを反映してください。

1. **テンプレートを選んで「テンプレートを反映」**を押します（状態が「待機」のときだけ押せます）
2. **景品の開始位置**（1〜3）と**正解の位置**（1〜3、またはランダム）、**時間（秒）**、**難易度**を設定します
    - **動き**: シャッフルの動きかたです。「ランダム」にすると、序盤はゆっくり大きく、終盤は速く小刻みに、最後に大きく回り込んで止まる並びになります。「すれ違い」「床すべり」「回り込み」「持ち上げ交差」「跳ね交差」を選ぶと、その動きだけになります。既定はテンプレートで決め、ここでその場だけ変えられます。当たりの位置は動きによって変わりません。混ぜている間は番号（1・2・3）が消え、止まると出ます。
3. **「景品を入れる」**を押す（約4秒の演出です。景品がまず画面の中央に大きく現れて見得を切り、そのあと開始位置のカバーへ飛んで入り、カバーが下ります。演出が終わるまで次の操作はできません）
4. **「シャッフル」**を押す（カバーがシャッフルされる演出）
5. シャッフルが終わったら、**開ける「1」「2」「3」ボタン**で1つずつカバーを開けます
    - 正解のカバーには、ボタンに **★ マーク**が付きます（これはオペレーターの操作画面だけに見え、会場の出力画面には出ません）
    - 押せないボタンは薄く表示され、押せない理由が進行ボタンの下に出ます
6. 1ラウンド終わったら**「リセット」**を押して次に備えます



「出力を消す／出す」ボタン

- 画面上部の「出力を消す」ボタンは、**どの段階でも**押せます。押すと会場のビジョンが暗転（透過なら透明）し、もう一度押す（「出力を出す」に変わります）と元に戻ります
- リハーサルをしたいときや、途中で一旦見せたくないときに使います。裏で進行操作を続けても、出力を出すまでは会場には映りません

プレビュー

「本番」の進行ボタンの下に「プレビューを表示する」チェックがあります。オンにすると手元の画面にも同じ映像が出ますが、**正解の位置が見える**ため、会場に映す画面としては絶対に使わないでください。

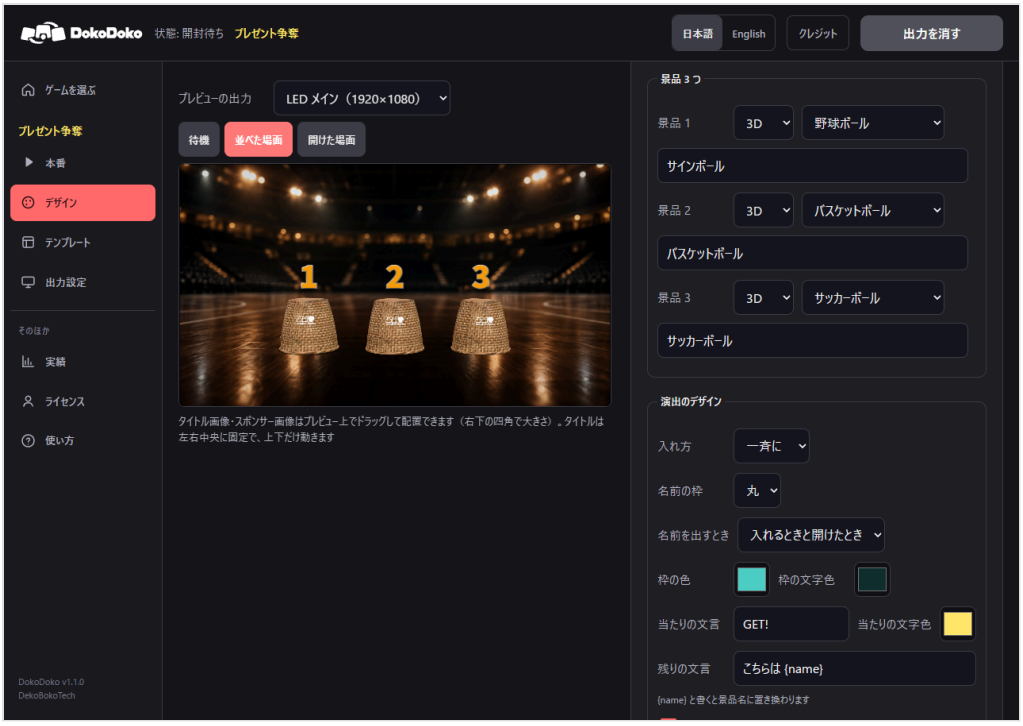
6.5 プレゼント争奪の進め方

TOP の「プレゼント争奪」で「今日はこっち →」を押して入ります。テンプレートはアタリ当てとは別で、最初から「プレゼント（既定）」（サインボール・バスケットボール・サッカーボール）が入っています。

デザインで用意するもの（左のメニュー「デザイン」）

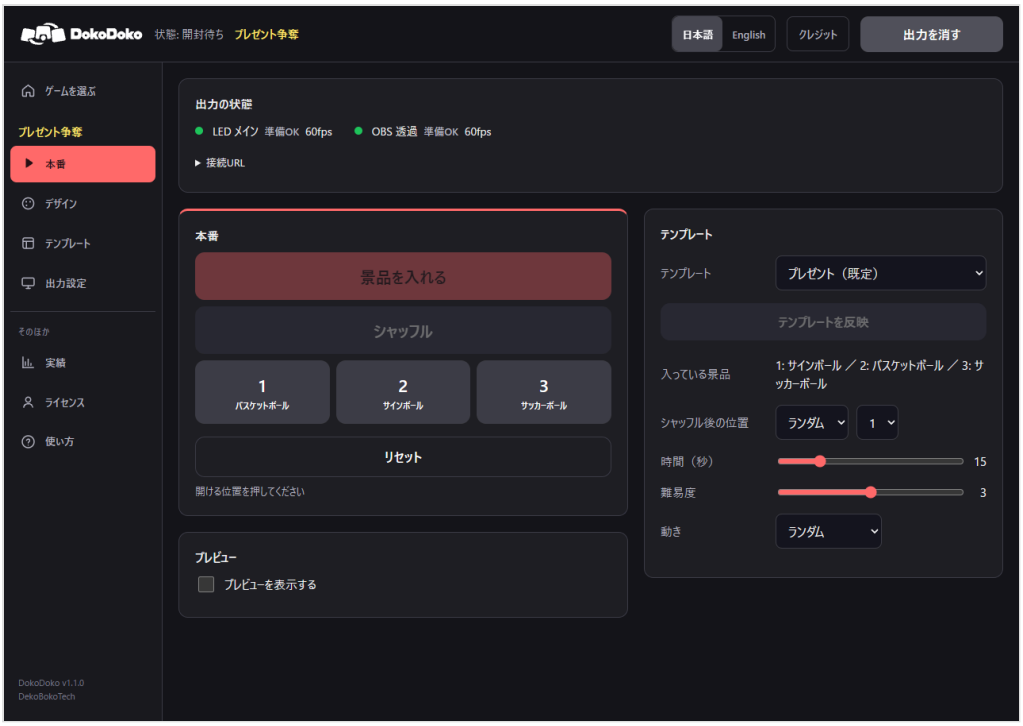
- **景品 3 つ**: 景品 1〜3 それぞれに、種類（3D か写真）、3D なら「景品パック」、写真なら「写真を選ぶ」、そして**景品名**（1〜40 文字。長い名前は「長いので枠の中で小さくなります」と出て、枠の中で縮みます）を入れます
- **演出のデザイン**: 入れ方（一斉に／1 つずつ）、名前の枠（丸／帯／板）、名前を出すとき（入れるときと開けたとき／開けたときだけ／出さない）、枠の色・枠の文字色、当たりの文言（既定「GET!」）と当たりの文字色、残りの文言（既定「こちらは {name}」。`{name}` は景品名に置き換わります）、紙吹雪を出す
- プレビューの上の「**待機／並べた場面／開けた場面**」を押すと、それぞれの場面を静止画で確かめられます

- アタリ当てにある「景品」「景品にもロゴを貼る」「アタリ／ハズレ」の欄は、プレゼント争奪では出ません



本番の流れ

1. テンプレートを選んで「テンプレートを反映」。「**入っている景品**」に「1: 景品名 ／ 2: 景品名 ／ 3: 景品名」と出ます（反映前や、反映後にテンプレートを編集して保存したまま反映し直していないときは「景品 1」のような番号だけになります。**もう一度「テンプレートを反映」を押してください**）。**この 1・2・3 は景品の番号で、カバーの位置ではありません。どのカバーに何が入っているかは、シャッフル後に開ける「1」「2」「3」ボタンの下に出る景品名で確認してください**
2. 「**シャッフル後の位置**」で、どの景品（ランダム／1〜3）をどの位置（1〜3）に止めるかを決めます。「景品の開始位置」「正解の位置」はありません
3. 「**景品を入れる**」を押す（3 つの景品が、テンプレートの「入れ方」どおりに一斉に、または 1 つずつ入ります）
4. 「**シャッフル**」を押す
5. 開ける「1」「2」「3」ボタンの下に、**その位置に入っている景品名**が小さく表示されます。お客様が選んだ位置を押して開けます。★ マークはありません。開けると出力画面に当たりの文言（例「GET!」）と景品名が出ます
6. 残りも開けるか、「**リセット**」で次に備えます



---

7. 出力の状態表示の見方

「本番」の「出力の状態」欄に、出力ごとの状態が表示されます。

表示	意味	対応
準備OK	出力画面が正常に表示されている	そのまま進めて大丈夫です
読み込み中	出力画面が起動直後でまだ準備できていない	数秒待ちます
未接続	出力画面から6秒以上応答がない	8章「未接続のとき」を参照
fps低下	描画速度が 50fps を下回っている	8章「fps低下のとき」を参照
テンプレート未反映	出力画面が今のテンプレートをまだ反映していない	もう一度「テンプレートを反映」を押すか、出力画面を再読み込みします
サイズ不一致（再読み込み）	出力設定で変えた幅・高さが、開いたままの出力画面にまだ反映されていない	その出力画面を再読み込みします（OBS ならブラウザソースを右クリック →「更新」）

準備OKの出力が1つもない状態で「景品を入れる」や「シャッフル」を押すと、確認のポップアップが出ます。誤操作防止のためなので、意図した状況（出力をあえて消している場合など）ならそのまま進めて構いません。

---

8. トラブル時の対応

未接続のとき

1. 出力画面（ビジョンに映しているブラウザ・OBS）が固まっていないか確認します
2. OBS の場合は、そのブラウザソースを右クリック →「更新」を試します
3. 全画面ブラウザの場合は、その URL をもう一度開き直します（4章の「URL コピー」を使うと確実です）
4. それでも直らない場合は、この章の「再起動のしかた」を行います

fps低下のとき

- 会場のパソコンの負荷が高い状態です。以下を試してください
    1. 「出力設定」で、その出力の「品質」を「高」→「標準」→「軽い」の順に下げてみる
    2. 出力サイズ（幅・高さ）が必要以上に大きくないか確認する（例: 4K で出す必要が無ければ 1920×1080 に）
    3. パソコンの他の重いアプリ（配信ソフトの高負荷なフィルター等）を閉じる

再起動のしかた

1. `DokoDoko起動.bat` を実行しているウィンドウ（タスクバーに最小化されています）を探して閉じます。「DokoDoko Server」のウィンドウが対象です。判別できない場合は配布元へ確認し、他のアプリの `node.exe` を終了しないでください
2. もう一度 `DokoDoko起動.bat` をダブルクリックします
3. 直前の進行状況（テンプレート・段階）は自動で保存されており、6時間以内の再起動であれば続きから復元されます。6時間以上経っている場合は待機状態から始まります
4. 同じアドレス・ポートで再起動できれば出力画面は自動で再接続します。戻らないときは起動ウィンドウのアドレスを確認し、OBSやブラウザのURLを更新してください。会場に出す前に状態と演出を確認します

画面が固まって何も反応しない場合

DokoDoko には「見張り役」が付いており、サーバーが異常終了すると自動的に再起動します。数秒待っても直らない場合は、上記「再起動のしかた」を手動で行ってください。

---

9. LAN から別の端末で操作する

1台のパソコンで完結するのが基本ですが、会場によってはタブレットなど別の端末から操作したい場合があります。

1. DokoDoko を起動しているパソコンと、操作したい端末を**同じ Wi-Fi／LAN**に接続します
2. 操作画面の左のメニューで「出力設定」を開き、一番下の「操作画面を LAN から開く」に出ている URL（`http://<パソコンのIPアドレス>:<ポート>/`）の行の「URL コピー」で写して、別端末のブラウザで開きま

す。開いた端末でも最初は TOP が出るので、同じゲームのカードで「今日はこっち →」を押してください
    - IP アドレスが複数あるときは、その端末と同じネットワークのものを試してください（1つずつ試して開ければ正解です）
    - 「LAN のアドレスが見つかりません」と出る場合は、パソコンが有線／Wi-Fi に繋がっていません
3. 初回接続時に Windows のファイアウォール許可（2章）が済んでいないと繋がりません。まだの場合は許可してください
4. タブレットでの操作を想定し、ボタンは大きめに、ダブルタップでの拡大表示は無効にしてあります

複数端末から同時に同じ操作（例: 同時に開封ボタン）をした場合は、後から押した方が「他の端末が操作しました」という表示とともに最新状態に更新されます。データが壊れることはありません。

---

10. PIN（操作の認証）

イベント本番中に、会場のお客様や関係者が誤って操作画面を触ってしまわないよう、操作に PIN（暗証番号）を必須にできます。

- 既定では PIN は無効です（誰でも操作できます）
- 有効にするには、DokoDoko フォルダの中の `data¥settings.json` を開き、`"pin"` の値を数字などの文字列（例: `"1234"`）にして保存し、DokoDoko を再起動します
- PIN を設定すると、進行操作・テンプレートの保存や削除・画像アップロード・出力設定の変更に PIN の入力が必要になります
- 操作画面で PIN を求められたら、ポップアップに入力してください。一度入力すると、そのブラウザタブを閉じるまでは再入力不要です
- 出力画面を見るだけ（会場のビジョン）には PIN は不要です

`data/settings.json` の編集は、パソコンにある程度詳しい方に依頼してください（テキストファイルなのでメモ帳で開けます）。

---

11. クレジット表記について（重要）

DokoDoko の野球用の帽子モデルは、**"Baseball Cap 01 Package" by dennismfrancisart** という素材を、**CC BY 4.0** ライセンスのもとで使用・改変しています。CC BY ライセンスの素材は、**イベントでの使用時にクレジット（作者・出典）を表記することが利用条件として義務付けられています。**

- 操作画面の右上にある**「クレジット」ボタン**を押すと、使用しているすべての素材・ライブラリの一覧がダイアログで確認できます（操作画面の言語で表示されます）
- DokoDoko のフォルダには、起動のたびに自動生成される `CREDITS.txt` があり、同じ内容がテキストファイルで確認できます（`data¥settings.json` の言語で書き出されます）
- イベントの配布資料・エンドロール・公式サイトなど、来場者が見られる場所にこのクレジット内容を掲載してください（掲載方法・書式は問いません。内容がわかればOKです）
- 掲載を忘れると CC BY ライセンス違反になりますので、**イベント準備の際に必ず確認**してください

---

12. バックアップと持ち運び

本番終了後、DokoDokoを停止してから、アプリのフォルダ全体を別の保存先へコピーしてください。テンプレートだけでなく、画像や追加モデルも必要です。特に `data`（画像・ライセンスを含む）と `packs` を一緒に保管します。復元時も停止した状態で、現状のフォルダを別名で残してからバックアップを戻します。別PCでは起動・素材・OBS接続を事前に確認してください。

1 ライセンスにつき 1 台のパソコンでお使いください。パソコンを入れ替えるときは、DokoDoko フォルダごと新しいパソコンへ移し、前のパソコンのフォルダは削除してください。本番用の予備機にも入れておきたい場合は、ご相談ください。

新しい版に入れ替える

ダウンロードのページに新しい版が出たときは、次の順で入れ替えます。いまお使いのライセンスのまま使えます。

1. DokoDoko を終了します（`DokoDoko終了.bat`）
2. 新しい zip をダウンロードし、2.0 の手順 1・2 と同じく「許可する」にチェックしてから展開します
3. 展開した中の DokoDoko フォルダを、いまお使いの DokoDoko フォルダに**上書きでコピー**します（[ファイルを置き換える] を選びます）

テンプレート・画像・ライセンスは `data` フォルダに残ります（zip には `data` が入っていないので、上書きしても消えません）。`data` フォルダは消さないでください。

12.5 実績

左のメニューの「そのほか → 実績」で開きます。DokoDoko で行った**ラウンドの記録**を確認できる画面です。

- 画面の上に「**今月の実施回数**」「**累計**」「**最後に使った日**」の3つの数字が出ます
- その下に、直近50行の一覧表（日時・ゲーム・テンプレート・結果・所要秒）が出ます
- 「**CSV で書き出す**」を押すと、記録を CSV ファイルとして保存できます。Excel でそのまま開けます（文字化けしません）
- 「**ログを消す**」を押すと、記録をすべて消せます。元に戻せないので、消す前によく確認してください

記録のつき方

- 1ラウンド終わるごとに1行残ります。アタリ当てで当たりを開けたあとに残りのカバーを開けても、行は増えません
- シャッフルまで進んだラウンドを、最後まで開けずに「リセット」した場合も1行残ります（プレゼント争奪で、お客様が選んだ1つだけ開けて次に進む運用のため）。この行の「結果」欄には「途中でリセット（N 回開けた）」のように、その時点で開けていたカバーの数が入ります
- 景品を入れただけ（シャッフルする前）で「リセット」した場合は、行は残りません

記録はこのパソコンの中（`data¥history.json`）だけに残り、**上限1000行**で古いものから消えます。他のパソコンやインターネットには送られません。

12.6 ライセンス

左のメニューの「そのほか → ライセンス」で開きます。**お問い合わせのときに、この画面をそのまま読み上げていただくための画面**です。



- 上の「ご利用情報」に、お客様名・ライセンス ID・利用期間と、「状態」「ご契約」「残り」「この PC の日付」が出ます
- 下の「このセットの情報」に、アプリの版、同梱 Node の版、保存先、テンプレート／画像の数、接続 URL、起動時刻が出ます
- お客様の情報はこの画面からは編集できません。メールでお送りしたライセンスのファイルから読んで表示しています
- 「**この情報をコピー**」を押すと、画面の内容をまとめてコピーできます。問い合わせのメールなどに貼り付けてお使いください
- 「**使用ライブラリのクレジットを見る**」を押すと、11章のクレジット一覧をこの画面からも開けます
- PIN（10章）を設定していない場合は、「PIN を設定すると、この画面と操作は PIN を知っている人だけが使えるようになります」という案内が出ます

「**状態」の読み方** — 今このセットが使える状態かどうかを表します。

画面の表示	意味
ご利用中	期限までまだ余裕があります。そのままお使いいただけます
ご利用中（期限なし）	期限のないご契約です。更新の手続きは要りません
まもなく期限です	期限まで 30 日以内です。更新のご連絡をお願いします
利用期間が過ぎています	期限が過ぎています。次に起動するときは起動できません（この節の「起動しなくなったとき」へ）
読み取れませんでした	ライセンスのファイルを読めませんでした。お客様名・ライセンス ID・利用期間も同じ表示になります。次に起動するときは起動できません。メールの添付を保存し直して `ライセンス更新.bat` で取り込むか、ご連絡ください
この PC の日付がずれている可能性があります	パソコンの日付が合っていません。Windows の「日付と時刻」をご確認ください
ライセンスファイルがありません	ライセンスのファイルが入っていません。この状態では起動できません（2.0 の手順で取り込んでください）

「ご契約」の読み方 — ご契約の形を表します。「**レンタル**」は期間を決めたご契約、「**買い切り（期限なし）**」は期限のないご契約、「**体験版（出力に透かしが入ります）**」は 14 日間の体験版です。読み取れなかったときは「未設定」と出ます。

体験版の透かし — 体験版のライセンスのあいだは、出力画面（会場に映す画面）の中央に「体験版 TRIAL」、下の帯に「本番ではお使いいただけません」と出ます。操作や演出は製品版と同じように試せます。製品版のライセンスを取り込むと、1 分ほどで消えます（再起動は要りません）。

「残り」の読み方 — 期限までの日数です。

画面の表示	意味
あと ○ 日	期限まであと ○ 日あります
あと 1 日（明日が最後です）	明日が利用期間の最後の日です
今日が最後の日です	今日が利用期間の最後の日です。今日いっぱいはお使いいただけます
期限を過ぎています	利用期間が過ぎています
期限なし	買い切りのご契約です
わかりません	日数を数えられませんでした（「未設定」とは別です）。ご連絡ください

その下の「この PC の日付」は、**このパソコンが今日だと思っている日付**です。本当の日付と違っていたら、Windows の「日付と時刻」を直してから、この画面を開き直してください。

利用期間が過ぎると DokoDoko は起動できません。期限の前に更新のご連絡をお願いします。

更新のしかた（3 手） — 更新のライセンスはメールでお送りします。届いたら次の 3 つを行ってください。

1. お送りしたライセンスのファイル（メールの添付）を**デスクトップに保存する**
2. DokoDoko フォルダの中の **`ライセンス更新.bat`**（英語の案内なら `Update_License.bat`）を**ダブルクリックする**
3. 黒いウィンドウに出た**結果を読んで**、キーを押して閉じる

黒いウィンドウの見出しで結果が分かります。

- 「**ライセンスを更新しました**」… 成功です。お客様名・ライセンス ID・ご契約・残りと、「いま入っていたもの」「新しい期間」が並びます。DokoDoko が起動していなければ、そのまま `DokoDoko起動.bat` で起動してください。すでに起動中なら、操作画面の「ライセンス」を開き直すと新しい期間が出ます（再起動は要りません）
- 「**すでにこのライセンスが入っています**」… 同じファイルをもう一度取り込んだときの表示です。何も変えていません
- 「**ライセンスのファイルが見つかりませんでした**」… 探した場所の一覧が出ます。メールの添付をデスクトップに保存してから、もう一度ダブルクリックしてください
- 「**ライセンスを更新できませんでした**」… 見つかったファイルと、それを使わなかった理由が 1 件ずつ出ます。**今のライセンスはそのまま残っています。何も変えていません。**理由の行を読んで、いちばん新しくお送りしたファイルをお探しください。分からないときは、この画面をそのままお伝えください
  - 理由が「**ほかの製品（OtoMotion など）のライセンスです**」のときは、同じ PC に挿さっている別の製品の USB のファイルを見つけただけです。その USB は挿したままで大丈夫です。DokoDoko のライセンスをデスクトップに保存してから、もう一度ダブルクリックしてください

体験版から製品版へ — アプリの入れ直しは要りません。メールでお送りする製品版の `license.json` をデスクトップに保存し、上の「更新のしかた」と同じ 3 手で取り込みます。テンプレートも画像もそのまま使えます。出力画面の透かしは 1 分ほどで消えます。

起動しなくなったとき — 利用期間が過ぎたあとに `DokoDoko起動.bat` をダブルクリックすると、まずデスクトップ・ダウンロードなどに新しいライセンスのファイルが無いかを探します。見つかれば取り込んで、そのまま起動します。見つからなければ、ブラウザは開かず、黒いウィンドウに次の案内が出たまま止まります。

```
==========================================
  ご利用期間が終わっているため、起動できません
==========================================

   お客様          ：（お客様名）
   ライセンス ID   ：（ライセンス ID）
   利用期間の終了  ：（期限の日）

  次の 2 つで使えるようになります
    1. メールでお送りしたライセンスのファイル（license.json）を、デスクトップかダウンロードに保存する
    2. もう一度「DokoDoko起動.bat」をダブルクリックする（ファイルを見つけて自動で取り込みます）
       （このフォルダの「ライセンス更新.bat」で取り込んでも同じです）

  ファイルが届いていない場合は support@dekobokotech.com までご連絡ください。
  そのとき、上の「ライセンス ID」をお伝えください。
```

`ライセンス更新.bat` は、DokoDoko が起動しない状態でも使えます。 DokoDoko を先に起動する必要はありません。画面に出ている 2 つを、そのとおりに進めてください。ライセンスのファイルが入っていないとき（見出しが「ライセンスが入っていないため、起動できません」）や、読めないとき（「ライセンスのファイルが読めないため、起動できません」）も、同じ 2 つで直ります。お手元に更新のファイルが無いときは、画面の「ライセンス ID」を控えて support@dekobokotech.com までご連絡ください。

`data¥license.json` は手で書き換えないでください。 期限の日付だけを書き換えても利用期間は延びません。書き換えると「状態」が「読み取れませんでした」になり、更新のファイルを取り込むまで直りません。移動・削除もしないでください。更新は必ず **`ライセンス更新.bat`** で行ってください。

ライセンスのファイルが入っていないとき — ライセンスのファイル（`data¥license.json`）が無い・読めないときは起動できません。ライセンスをお持ちでない場合は、体験版の申し込みページ（https://dekobokotech.com/dokodoko-trial/ ）から 14 日間の体験版のライセンスをお申し込みいただけます（無料）。そのほかのご相談は support@dekobokotech.com まで。

お問い合わせの際は、まずこの画面を開いて内容をお伝えいただくと、確認がスムーズです。

13. 付録

よくある質問

Q. 操作画面を閉じてしまった。進行中の演出は消えますか？ A. 消えません。進行状態はサーバー側（パソコン）で管理されています。操作画面をもう一度開けば、続きから操作できます。出力画面（ビジョン）にも影響ありません。

Q. テンプレートを編集中に、本番の出力に影響しますか？ A. 「デザイン」での編集はプレビューのみで、保存するまで本番の出力には反映されません。ただし保存すると、そのテンプレートを本番で使っている場合はすぐに反映されるのでご注意ください。

Q. 操作画面を英語にすると、お客様に見える画面も英語になりますか？ A. なりません。お客様に見える文字は、「デザイン」のテンプレートごとの「表示言語」で決まります（3.1）。

Q. 別のパソコンに移せますか？ A. 移せます。DokoDoko を終了してから、DokoDoko フォルダごと（`data` を含めて）新しいパソコンへコピーしてください。ライセンスも一緒に移ります。1 ライセンスにつき 1 台のパソコンでお使いいただくので、前のパソコンのフォルダは削除してください。本番用の予備機にも入れておきたい場合は、ご相談ください。

Q. もう一度ダウンロードして入れ直したい A. ダウンロードのページ（https://dekobokotech.com/DokoDoko/download/ ）からいつでもダウンロードできます。いまの DokoDoko フォルダの `data` フォルダを残しておけば、テンプレート・画像・ライセンスはそのまま使えます（12 章「新しい版に入れ替える」）。

Q. マニュアルはアプリの中から開けますか？ A. 開けます。TOP の下部にある「使い方」、またはゲームに入った状態で左のメニューの「そのほか」の下にある「使い方」を押すと、このマニュアル（日本語・英語、HTML と PDF）の一覧が別のブラウザタブで開きます。インターネットは不要です。

Q. アタリ当てとプレゼント争奪を同じ日に切り替えて使えますか？ A. 使えます。左のメニューの「ゲームを選ぶ」で TOP に戻り、もう一方のカードで「今日はこっち →」を押します。本番に反映中のテンプレートは前のゲームのままなので、新しい画面で「テンプレートを反映」を押してから進めてください（状態が「待機」のときだけ反映できます）。

フォルダ構成（参考）

```
DokoDoko/
  DokoDoko起動.bat      ← これをダブルクリックして起動
  DokoDoko終了.bat      ← これをダブルクリックして終了
  ライセンス更新.bat    ← 新しいライセンスのファイルを取り込む
  data/                 ← テンプレート・出力設定・進行状態・settings.json・license.json（自動保存）
  packs/                 ← かぶせ物・景品・テーマの素材
  CREDITS.txt            ← クレジット一覧（起動のたびに自動更新）
```

14. 商標について

NDI® は Vizrt NDI AB の登録商標です。OBS は Wizards of OBS LLC の登録商標です。HDMI は HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または登録商標です。Blender は Blender Foundation の登録商標です。その他の会社名・製品名は、各社の商標または登録商標です。DokoDoko は DekoBokoTech の製品で、これらの権利者とは関係ありません。

以上です。ご不明点は配布元（開発担当）までご連絡ください。