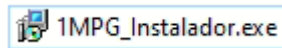


1MPG (1 Minuto Para Ganar) by Negama Corp

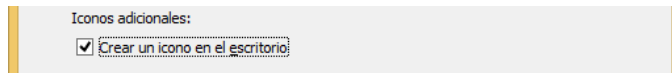
Basado en el programa de televisión, este entretenido juego se puede proyectar en la pantalla de tu Laptop, PC, Pantalla TV, etc. Especial para shows, eventos o reuniones. ¡Diversión garantizada!

Instrucciones para Windows. Ver [Videotutorial](#) de uso

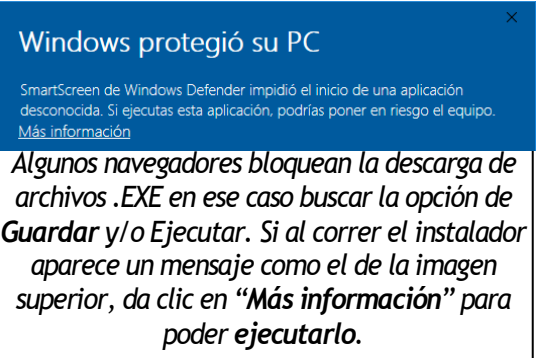
- 1) Sitio: <https://www.negama.com/njuegos>
Entra al sitio, *descarga y ejecuta el instalador de 1MPG*



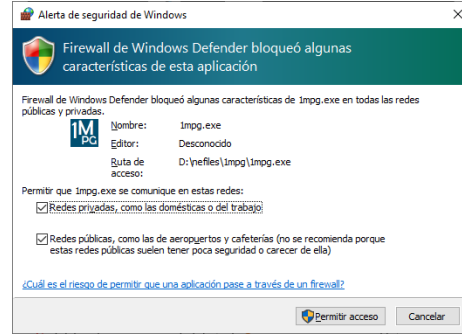
- 2) Sigue las instrucciones seleccionando "Crear un icono en el escritorio" para acceder desde el mismo



- 3) Al iniciar el juego aparecerá la ventana principal y pedirá descargar los archivos de prueba, para ello se deberá **permitir el acceso a redes privadas**



IMPORTANTE: ACTIVAR LAS 2 CASILLAS



Teclas para jugar:

- S** = Siguiente – Muestra el Intro del juego y también sirve para avanzar a la siguiente prueba
- A** = Anterior – Regresa al video anterior
- D** = Detiene y continúa el video (Pause/Play)
- R** = Repetir el video actual
- T** = Cambiar Títulos, Portada
- E** = Exit – Salir del juego

En versión registrada:

- G** = Gana la prueba!
- F** = Falló la prueba, pierde una vida
- Z** = Reiniciar contador de fallas

TIP: Se puede jugar con ratón (mouse) dando clic sobre los botones superiores.

I. Dinámica del juego:

- ✓ Antes de comenzar el reto, se debe conseguir el material mostrado en los videos
- ✓ El concursante deberá realizar la prueba en menos de un minuto, de lo contrario puede ser eliminado
- A)** Iniciar el programa, oprimir la tecla **S** y esperar a que corra el intro,
- B)** Oprimir nuevamente la tecla **S** para ver el video del reto
- C)** Una vez listo el primer concursante, oprimir nuevamente la tecla **S** para ver el contador regresivo y ¡Minuto para ganar! Si termina el reto antes de los 60 segundos oprimir la tecla **D** para detener el conteo.
- D)** Si el concursante logra realizar la prueba oprimir la tecla **G** para indicar que ganó el reto, de lo contrario, oprimir la tecla **F** para indica que falló el reto y pierde una de sus 3 vidas (**Sólo en versión registrada**)
- E)** Repetir desde el inciso **B)** hasta realizar el máximo de pruebas
- F)** El juego termina al completar todos los retos o al perder todas las vidas

Para quitar la limitación del juego y las leyendas (marca de agua) de los videos, te invitamos a adquirir un **Código de Activación** y obtendrás los 10 retos completos, y la guía de materiales para las pruebas.