

Bingo 75 (x18)

1 Bingo 75 (x18)

1.1	Descarga y extracción del bingo	4
1.2	Pantalla principal	6
1.3	Ajustes generales	7
1.4	Jugar una partida	10

Bingo 75 (x18)



Una vez descargado el archivo del bingo correspondiente (en este ejemplo es el bingo 90), tendremos un archivo autoextraible como se ve en la imagen.

े Extracción de Bingo 90 para Excel	—		×
BUNGO			
Puede que tu ANTIVIRUS detecte el ejecutable que se extraerá o Añádelo a la lista blanca para permitir que se ejecute.	omo un fals	o positivo	
IMPORTANTE: Si ya tienes este bingo haz un backup de los seriale si no quieres perderlos antes de instalar este nuevo, ya que el arch sobrescribirá.	es que tenga ivo antiguo	as guarda se	dos
Funciona correctamente con Microsoft Office 2013, 2016 y 2019 NO funciona con Microsoft Office 365, Office anterior al 2013, Off y OpenOffice	îce para MA	AC, LibreC)ffice
Copyright © 2020, Vicente León	uiente >	Cano	elar

Hacemos doble clic y se nos abre esta ventana.

Puede que el **antivirus detecte como falso positivo** el autoextraible o el bingo, es importante hacer copias de seguridad de los seriales en su caso para que en caso de que nos borre el archivo, poder restaurar los seriales en un archivo nuevo vacío nuevamente.

े Extracción de	_		\times	
BU	NGO			
Carpeta de de	Bingo 90 para Excel se extraerá en la siguien otra carpeta, haga dic en Examinar y selecci en Siguiente para continuar. Se requieren al menos 10,56 Mb de espacio li estino	ite carpeta. Para one otra carpeta	a extraeri a. Haga d i.	o en lic en
C:\Users	Desktop\Bingo 90 para Excel		aminar	ו
Copyright © 2020	, Vicente León —————————————————————	2		

Podemos cambiar la carpeta donde se extraerán los archivos.

Por defecto es el escritorio, se creará una carpeta y el/los accesos directos correspondientes.



El resultado después de haber ejecutado y extraído el archivo que hemos descargado.

Pantalla principal



AQUÍ TU PUBLICIDAD, TELÉFONOS, INFORMACIÓN, ETC...

Ajustes generales

Example 2 Bingo creado por Vicente León - http://www.vicenteleon.es	
DISEÑO:	
Cambiar color de fondo	
t ulo para barra superior: <mark>Bingo 75 vicenteleon.es</mark> ← Pasa el ratón sobre cada celda para ver una explicación.	
Pantalla completa: NO	
Audio para voces: SI	
Audios efectos: SI	
Voz: HOMBRE	
CARTONES:	
Generar nuevos cartones	
Segundos: 3 BARRA ESPACIADORA	
TEXTO PERSONALIZADO ARRIBA:	
Texto superior:	
AQUÍ TU PUBLICIDAD, TELÉFONOS, INFORMACIÓN, ETC	

Esta es la pantalla principal de los ajustes del bingo 75 (x18).

El texto que dice que el bingo ha sido creado por Vicente León y la Web, **se mostrará tanto en la versión GRATIS como en la de PAGO.**

Al pasar el ratón por cada celda aparecerá una ayuda flotante que nos informará de su uso.

DISEÑO:												
1	Cambiar color de fondo											
Título para barra superior:	Bingo 75 vicenteleon.es 🛛 2											
Pantalla completa:	NO 3]											
Audio para voces:	SI 4											
Audios efectos:	SI 5											
Voz:	HOMBRE											

1. Con este formulario podemos cambiar el color de fondo del juego por el que deseemos. Últil por ejemplo para ponerlo verde y hacer Chroma Key

2. Desde aquí cambiamos el título de la barra superior del archivo, lo que escribamos en esta parte es lo que se mostrará como título de ventana en el bingo.

3. Si seleccionamos pantalla completa se ocultarán todas las barras y menús (puedes ver un

ejemplo en la imagen siguiente).

4. Esta opción es para reproducir o no las voces del narrador que cantan las bolas, voz de bienvenida, nueva partida, etc.

5. Desde aquí elegimos si reproducimos o no los efectos de audio tales como efecto de la bola al salir, clic de los botones, aplauso final, etc.

6. Si se ha seleccionado la opción (4), esto determinará que el tipo de voz sea de hombre o de mujer.

Bingo 75 vicenteleon.es		- 🗆 X
BUNGO	AQUÍ TU PUBLICIDAD, TELÉFONOS, INFORMACIÓN, ETC	
1 16 31 46 61	2 SELECCIONAR 2	NOMBRE SALDO
2 17 22 47 62	11 20 43 57 71 26 39 53 70 2 18 39 48 69 11 20 40 54 74 10 27 32 46 69 10 27 42 49 65	VICENTE 48
Z 1/ 52 4/ 02	13 28 42 51 66 10 1 41 56 64 12 24 44 60 67 8 21 37 56 70 8 23 36 53 66 12 20 34 48 66	ROSA 48
3 18 33 48 63	3 29 60 61 11/19 49 73 11 21 57 72 14 22 48 65 2 18 52 73 5 25 51/73	LEO 47
3 10 38 40 03	6 18 31 49 63 12 28 32 57 61 13 28 43 59 67 6 19 43 56 63 9 19 44 60 61	LIVIA 48
4 19 34 49 64	2 22 36 58 69 7 16 35 52 74 4 29 37 51 65 4 29 39 58 68 13 25 34 58 61 8 28 32 57 64	MARIA 49
leon.es		IUAN 48
5 20 35 50 65	BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO	PEDRO 48
6 21 26 51 66	12 26 39 46 62 1 29 31 58 75 13 28 41 58 73 10 17 36 55 66 3 17 42 57 71 14 17 35 59 72	MANUEL 48
0 21 30 31 00	9 16 41 52 65 9 20 42 59 67 3 20 38 56 68 3 25 42 47 71 9 21 37 49 67 15 24 33 53 63	PABLO A 48
7 22 37 52 67	10 27 54 70 3 18 55 72 8 22 54 71 5 27 49 61 7 24 54 72 1 18 56 71	PABLO C 48
, 22 5, 52 0,	8 23 44 50 72 14 24 38 51 62 10 16 40 52 63 2 26 45 52 63 4 26 40 60 62 11 22 38 55 67	
8 23 38 53 68	14 17 32 59 75 13 17 40 47 61 6 25 34 59 62 7 18 35 60 64 14 16 44 50 70 4 21 41 46 70	
9 24 39 54 69	B I N G O B I N	
10 35 40 55 70	5 24 37 55 67 6 23 37 54 68 14 26 43 49 70 9 19 38 51 73 15 22 39 55 74 7 29 40 50 62	
10 25 40 55 70	4 21 35 56 74 15 22 43 48 66 5 27 33 53 74 12 23 33 53 62 12 30 38 51 75 3 23 36 52 74	
11 26 /1 56 71	7 19 53 68 8 25 46 71 9 19 55 66 1 16 50 69 11 29 48 68 2 30 47 75	GESTIONAR JUGADORES
11 20 41 50 71	1 30 45 48 64 4 30 34 60 65 15 17 31 50 75 6 30 32 57 72 1 20 35 47 65 13 26 37 58 69	Precio cartón:
12 27 42 57 72	15 25 40 47 73 2 21 36 50 69 1 30 32 46 64 15 24 44 46 75 5 28 41 59 64 6 16 39 54 68	1
13 28 43 58 73		00000
14 29 44 59 74		BUNGO
15 30 45 60 75	W W W . v i centeleon.es	vicenteleon.es

En este ejemplo vemos cómo se muestra cuando se ha elegido la opción de pantalla completa. Podemos ver también el título personalizado de la barra superior establecido anteriormente.



Con este botón generamos nuevos números para los cartones de forma única y aleatoria.

PARTIDA AUTOMÁTICA:	
Segundos: 3	

Segundos de espera entre una bola y otra cuando el modo automático está habilitado. Este modo automático se activa/desactiva durante la partida con la **flecha arriba**.

TEXTO PERSONALIZADO ARRIBA:

Texto superior:

AQUÍ TU PUBLICIDAD, TELÉFONOS, INFORMACIÓN, ETC...

Aquí podemos establecer un texto que se mostrará en la parte superior de la ventana principal del bingo.

Podemos usarlo para mostrar alguna publicidad, teléfono, información, o simplemente desactivarlo dejándo este campo en blanco.



En los ajustes tenemos una imagen explicativa de los atajos del teclado a la hora de jugar.

1. La flecha arriba activa o desactiva el temporizador de bola automática. Cuando está activo, se muestra un pequeño reloj al lado de la bola grande (ver siguiente imagen).

2. Con la flecha abajo sacamos la bola manualmente cada vez que hacemos clic.

3. Cuando se ha cantado un premio, con la barra espaciadora abrimos el formulario para asignar el premio.



Este es el reloj que se muestra en la esquina de la bola grande principal del historial de bolas y nos indica que el modo de bola automática está activado, y por lo tanto, se saca una bola cada X segundos (el tiempo que hayamos establecido en el ajuste de arriba).



Hacemos clic en "Nuevo juego"



En la versión gratis se abrirá durante unos segundos una ventana de publicidad mientras carga la nueva partida.

Cargar patrones y p	precio			×
	BINGO	LETRAS	COSAS / ANIMALES	2
123	FORMAS	NÚMEROS	PERSONALIZADO	Aleatorio

Selecciona un número, escribe debajo el premio, navega por los botones superiores para seleccionar el patrón para el número elegido. Realiza el mismo proceso para los otros números y escribe también el precio que tendrá el cartón.

Clic en ACEPTAR CAMBIOS para aplicar los valores seleccionados al tablero. Clic en SALIR para dejar los patrones y precio que ya existen en el tablero.



1. Pantalla principal desde la cual elegimos el número de patrón para asignarle sus opciones (precio, patrón a usar)

2. Hacemos clic en el patrón que queramos y lo activamos como se ve en la imagen, para poder asignarle su precio y su patrón (**6**).

3. Con esta opción mostramos u ocultamos el patrón en la pantalla principal. Si está oculto no se usará en el juego.

4. Asignamos el premio que tendrá este patrón.

5. Establecemos el precio que tendrá cada cartón y que se mostrará en la pantalla principal debajo de la lista de jugadores,

6. Una vez elegido el número de patrón (**2**), desde aquí navegamos y elegimos el patrón que se usará. También podemos hacerlo personalizado o aleatorio.

7. Esto guardará los cambios que hayamos hecho en la pantalla principal.

8. Si salimos, se usarán los patrones, premios, etc que estén por defecto ya en la pantalla.



En este ejemplo hemos usado:

Patron 1: Línea vertical central, premio de 1 Patron 2: Línea horizontal central, premio de 1

NOMBRE	SALDO
VICENTE	49
ROSA	49
LEO	48
LIVIA	49
MARIA	49
FERNANDO	49
JUAN	49
PEDRO	49
MANUEL	49
PABLO A	49
PABLO C	49
.0.10	
	Vice
	- cnl
GESTIONAR JU	GADORES
Precio ca	artón:
1	

Después de haber elegido los patrones, hacemos clic en **Gestionar Jugadores** para abrir el formulario de jugadores,

Gestionar Jugadores

Si se cambia o se elimina aquí un nombre, también se eliminará el nombre de los cartones si existe. Asegúrate de modificar estos valores cuando la partida haya terminado y los premios están asignados.

	NOMBRE	SALDO			NOMBRE	SALDO
JUGADOR 1	VICENTE	49	X	JUGADOR 10	PABLO A	49 X
JUGADOR 2	ROSA	49	X	JUGADOR 11	PABLO C	49 X
JUGADOR 3	LEO	48	X	JUGADOR 12		X
JUGADOR 4	LIVIA	49	X	JUGADOR 13		X
JUGADOR 5	MARIA	49	X	JUGADOR 14		X
JUGADOR 6	FERNANDO	49	X	JUGADOR 15		X
JUGADOR 7	JUAN	49	X	JUGADOR 16		X
JUGADOR 8	PEDRO	49	X	JUGADOR 17		X
JUGADOR 9	MANUEL	49	X	JUGADOR 18		X
				-		
АСЕРТА	R CAMBIOS y SALI	R	ELIMIN	AR todos y SALIR	Sa	lir sin guardar (Esc)

En este formulario establecemos los nombres de los jugadores y el saldo disponible con el que jugarán.

	22	SE	LEC	CION	AR	3	S	ELEC	CCIC	ONA	R	24	3s	ELEC	ccic	DN
BING (o 🔨		7	N G	-	~~	В		Ν	G	0	W	В		Ν	G
11 20 43 57 7	1	5	2	39 53	70		2	18	39	48	69,		11	20	40	5
13 28 42 51 6	6/	10	1	41 56	64		12	24	44	60	67		8	21	37	50
3 29 60 6	1	11	19	49	73		11	21		57	72		14	22		4
6 18 31 49 6	3	12	28 3	32 57	63		7	23	36	47	61		13	28	43	59
2 22 36 58 6	9	2	16 3	35 52	74		4	29	37	51	65		4	29	39	58
M	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	4				M	1					M	4			
7 SELECCIONAR	28	SE	ELEC	CION/	AR	ξ9	ŚS	ELEC	CCIC	DNA	R	210	<u>⊰</u> s	ELEC	CCIC	DN
BING	D IN	В	1	N G	0	\sim	В	1	Ν	G	0	~	В	1	Ν	G
12 26=20 /6 6																CI.
12 20 39 40 0	2	1	29 ु	31. 58	e 75		13	28	41	58	73		10	17	36	1
9 16 41 52 6	5	1 9	29 § 20 4	31, 58 42 59	67 67		13 3	28 20	41 38	58 56	73 68		10 3	17 25	36 42	1 4
9 16 41 52 6 10 27 54 7	2 5 0	1 9 3	29 3 20 4 18	31, 58 42 59 55	67 67 72		13 3 8	28 20 22	41	58 56 54	73 68 71		10 3 5	17 25 27	36 42	√i 4; 49
9 16 41 52 6 10 27 54 7 8 23 44 50 7	2 5 0 2	1 9 3 14	29 20 18 24	31 58 42 59 55 38 51	67 67 72 62		13 3 8 10	28 20 22 16	41 38 40	58 56 54 52	73 68 71 63		10 3 5 2	17 25 27 26	36 42 45	∛i 4i 4! 5i
12 20 39 40 0 9 16 41 52 6 10 27 54 7 8 23 44 50 7 14 17 32 59 7	2 5 0 2 5 5	1 9 3 14 13	29 4 20 4 18 24 3 17 4	31 58 42 59 55 38 51 40 47	75 67 72 62 61		13 3 8 10 6	28 20 22 16 25	41 38 40 34	58 56 54 52 59	73 68 71 63 62		10 3 5 2 7	17 25 27 26 18	36 42 45 35	∛i 4i 4! 5i 6(
12 20 35 40 0 9 16 41 52 6 10 27 54 7 8 23 44 50 7 14 17 32 59 7	2 5 0 2 5	1 9 3 14 13	29 × 20 × 4 18 × 24 ÷ 5 17 × 4	31 58 42 59 55 38 51 40 47	75 67 72 62 61		13 3 10 6	28 20 22 16 25	41 38 40 34	58 56 54 52 59	73 68 71 63 62		10 3 5 2 7	17 25 27 26 18	36 42 45 35	∛i 4: 4! 5: 6(
12 20 35 40 0 9 16 41 52 6 10 27 54 7 8 23 44 50 7 14 17 32 59 7	2 5 2 5 2	1 9 3 14 13	29 4 20 4 18 24 3 17 4	31 58 42 59 55 38 51 40 47 CION	67 72 62 61	215	13 3 10 6	28 20 22 16 25	41 38 40 34	58 56 54 52 59	73 68 71 63 62	216	10 3 5 2 7	17 25 27 26 18	36 42 45 35	∜1 43 49 53 60

Una vez gestionados los jugadores, hacemos clic en el título del cartón para abrir el formulario que asigna un jugador a un cartón.



Hacemos clic en el nombre que queremos asignar al número de cartón seleccionado. Al asignar un nombre, se descuenta el precio del cartón de su saldo, y si se elimina un nombre de un cartón, se añade el precio del cartón a su saldo.



Una vez elegidos los patrones, premios yjugadores.... Hacemos clic en **JUGAR** para comenzar la partida.

чυ	05		6	18	31	49	63		12	28	32	57	63		1	23	36	47	61		13	28	43	59	67		6	19	43	56	63		9	19
49	64		2	22	36	58	69		7	16	35	52	74		4	29	37	51	65		4	29	39	58	68	1	13	25	34	58	61		8	28
50	65	27	si B	ELE(ON/ G	AR O	28	2S B	ELE		ONA G	AR O	29	В	VI	CEN N	ITE G	0	10	B	N	IAR N	IA G	0	1	s S	ELE(ONA G	R	212	З В	FEF
51	66		12 9	26	39	46	62 65		1	29 20	31	58	67		13	28 20	41 38	58 56	73 68		10 3	17 25	36 42	55 47	66 71	L	0Å.	e 17 21	42	57	71		14	17 24
52	67		10	27		54	70		3	18	-12	55	72		8	22	50	54	71		5	27	42	49	61	L	7	24		54	72		1	18
53	68		8 14	23 17	44 32	50 59	72 75		14 13	24 17	38 40	51 47	62 61		10 6	16 25	40 34	52 59	63 62		2	26 18	45 35	52 60	63 64)	4 14	26 16	40 44	60 50	62 70		11 4	22
55	00	213	3	M	ANI	JEL		21	43	J	IUA	N		21	53	Р	EDF	0		216	3s	ELE	ccid	ONA	\R	217	3	P/	ABLO	bс		218	3	P.
54	69	2	В	Т	N	G	0	~	В	1	N	G	0	2	В	Т	N	G	0	~	B				0	~	В	I	N	G	ο	2	В	I
55	70		5	24	37	55	67		6	23	37	54 40	68		14	26	43	49	70		9	19	38	51	73		15	22	39 29	55	74		7	29
			4	10	35	50	69		15	22	45	48	71		5	10	33	53	66		12	23	22	55	60		11	20	50	19	75 69		э Э	20
56	71		, 1	30	45	48	64		4	30	34	60	65		15	17	31	55 50	75		6	30	32	57	72		1	29	35	40 47	65		13	26
57	72		15	25	40	47	73]	2	21	36	50	69		1	30	32	46	64		15	24	44	46	75		5	28	41	59	64		6	16
icent	eleon						35	de	× 7								PL	JLS/	A L/	A B/	ARR	AE	SP/	ACI	AD	DR/	A P/	ARA	A AS	IG	NAR	R PF	EN	IC
58	73		ſ	G			-	V		$\overline{}$											Г	Π	1								Т			
59	74			4	9		26	5)	74	4)	69)	54	4)								K	2											
60	75			W V	w w	/ . V	i c	e n	n t e	ele con	o n Figi	.e	s ciói	N								\square		E				╘			t			
						TOL			-	con		JILA	ciui							1						1					5			

Comenzamos la partida y ya podemos sacar bolas.

Flecha Abajo: Sacamos una bola cada vez que pulsamos la tecla manualmente.

Flecha Arriba: Activamos/desactivamos el temporizador para que la bola salga automáticamente cada X segundos (establecidos en los ajustes).

1. Cuando un jugador consigue un premio, saldrá un aviso y su nombre y el premio del patrón ganador (**2**) se pondrán con fondo verde.

Asignar premios			×			
1)	NOMBRE	SALDO
Total de pr	emio a repartir:	1		5	VICENTE	48
		-		6	ROSA	48 161
Jugador 1	0	Jugador 10	0	3	LEO	47
Jugadan D		Jugadas da	0	1	LIVIA	48
Jugador 2		Jugador 11	0	4	MARIA	48
Jugador 3	0	Jugador 12	0		FERNANDO	48
Jugador 4	0	Jugador 13	0		JUAN	48
					PEDRO	48
MARIA	1	Jugador 14	0		MANUEL	48
Jugador 6	0	Jugador 15	0	3	PABLO A	48
Jugador 7	0	Jugador 16	0	1	PABLO C	48
Jugador 8	0	Jugador 17	0	0	NG.	<u></u>
Jugador 9	0	Jugador 18	0			
1					- +6	Vicentel
ASIGN	AR PREMIOS Y SA	ALIR 2	Salir (Esc)	2	-0 ²	
A 20 24 50 55 45 47 42	5	GESTIONAR JU	GADORES			
4 30 34 00 05 15 17 2 31 26 50 60 1 20	31 50 75 0 30 32 76 67 15 24	32 57 72 1 20 35 47 лл лб 7с с 29 41 со	61 6 16 20 CA	69	Precio ca	artón:

Pulsamos la BARRA ESPACIADORA para abrir el formulario de asignación de premios.

1. Si solo hay un ganador el premio íntegro será el que aparezca en la casilla correspondiente, si hubiese varios ganadores, el premio será dividido. De todas formas, se puede modificar como se desee.

2. Una vez asignado el premio o premios (puede haber varios ganadores), el saldo se sumará a los jugadores que han ganado.



Una vez asignado el premio, ya podemos continuar sacando bolas hasta conseguir el siguiente premio.

В	0	N	G	0	AQUÍ TU PUBLICIDAD, TELÉFONOS, INFORMACIÓN, ETC								
	$\overline{}$		<u> </u>										
1	16	31	46	61	B I N G O B I N G O B I N G O B I N G O B I N G O B I N G O B I N G O	NOMBRE	SALDO						
		~~		~	2 17 38 47 72 14 24 32 56 71 11 21 44 57 71 10 29 33 49 66 6 24 40 47 68 1 23 33 48 64	VICENTE	19						
2	17	32	47	62	15 24 40 54 70 8 29 41 49 69 14 26 32 49 73 5 23 32 55 74 13 22 32 52 73 9 21 34 54 67	ROSA	9,5						
2	10	22	ло	62	11 30 48 61 51 13 16 55 63 1 27 55 66 7 7 24 46 75 2 28 54 65 1 15 29 58 68	LEO	11						
3	10	22	40	05	4 27 44 56 74 9 19 38 59 64 5 28 36 58 69 8 8 17 39 59 64 15 21 41 55 74 13 30 36 53 70	LIVIA	14						
Л	10	2/	10	61	14 26 36 52 66 20 10 30 44 48 73 20 10 24 43 54 70 20 6 18 35 56 63 20 10 29 35 51 62 20 7 24 44 50 61	MARIA	13						
7	19	34	43	04	an an an an an an	FERNANDO	5						
5	20	35	50	65	7 SELECCIONAR 8 SELECCIONAR 9 SELECCIONAR 10 SELECCIONAR 11 SELECCIONAR 12 SELECCIONAR	JUAN	3,5						
J J	20		50		BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO BINGO	PEDRO	21						
6	21	36	51	66	10 29 37 51 71 3 23 40 57 65 12 17 34 60 75 11 25 38 51 72 5 23 39 59 75 3 26 42 57 74	MANUEL	5,5						
Ē			-		3 20 42 49 64 15 26 37 47 67 13 20 42 46 61 3 27 40 53 62 7 26 34 48 66 8 17 45 49 69	PABLO A	9						
7	22	37	52	67	6 22 55 63 11 25 58 68 3 19 50 63 2 16 52 69 11 27 60 61 4 19 51 71	PABLO C	12						
					13 10 39 53 02 / / 22 42 00 00 15 30 35 53 /4 4 22 3/ 54 /0 4 25 3/ 50 09 0 10 38 59 03								
8	23	38	53	68	12 25 35 40 07 2 27 45 51 74 7 23 40 50 55 14 30 43 57 55 8 16 43 50 64 12 25 31 52 65								
9	24	39	54	69	ARING ON RING								
		_			8 28 34 57 69 1 1 8 36 50 61 8 25 41 59 68 1 21 45 48 67 12 19 44 57 67 5 22 41 56 73								
10	25	40	55	70	5 19 45 59 75 6 20 35 52 62 4 16 45 47 67 9 28 44 47 71 14 14 20 38 46 70 10 27 32 47 72								
					9 21 50 68 12 21 46 70 6 22 48 64 13 20 58 61 3 30 53 71 11 20 55 66		0400050						
11	26	41	56	71	1 23 33 58 65 4 17 34 53 72 9 29 39 52 72 12 26 36 60 68 9 18 33 58 72 14 28 37 46 62	GESTIONAR JU	GADORES						
12	27	40		70	7 18 31 60 73 5 28 33 54 75 2 18 37 51 62 15 19 34 50 73 1 17 31 49 63 2 18 39 60 75	Precio ca	irtón:						
12	27	42	57	12		1							
12	20	42	EO	72	0 de 75								
12	20	45	20	/5									
1/	20	Л Л	50	74		BIIN	GO						
14	29		23	14									
15	30	45	60	75		vicenteie	UN.ES						
15	50	73	00	,,,,	JUEGO NUEVO CONFIGURACION 2 2 5								

Aquí se puede ver el fondo cambiado a verde para poder hacer Chroma con OBS o con cualquier software de retransmisión de vídeo.

Desde este enlace puedes ver un pequeño vídeo del bingo con el Chroma funcionando junto con OBS Studio.

En el vídeo que muestro he usado un logo en formato imagen, la webcam, un fondo animado, he capturado diferentes partes de la ventana y he puesto transiciones de movimiento: https://drive.google.com/drive/folders/103VljlbAhjNaJGfmRiGi--log1H3OChR?usp=sharing