

AZNAR, THE SPORT STAR

IvanBasic, 2019

Para el concurso BASIC 2020 de Bytemaniacos

La historia

Han pasado unos años desde que Aznar fue líder deportivo y ejemplo de forma física, y ha decidido volver a su excelente condición contratando a alguien que le entrene... tú.

Si consigues entrenar y dirigir bien a José María, podrás superar todas las pruebas y con ello hacer realidad aquello que cantaba Olivia Newton John: "Let me hear your body talk"

El juego

Se trata de un juego de pruebas deportivas, pero ojo, **no es un machacateclas**, hay que tener esto muy en cuenta. Para ganar velocidad se deben **pulsar las teclas al ritmo adecuado**; un ritmo demasiado rápido o demasiado lento hará que José María se frene o incluso no avance.

Las pruebas son:

- 100 metros lisos
- Lanzamiento de jabalina
- Salto de longitud
- 50 metros libres (natación)
- 800 metros lisos

Desde el menú se puede elegir entre practicar las distintas pruebas independientemente, o bien acceder ya a la competición.

En modo competición, para lograr el objetivo hay que pasar las 5 pruebas en 3 rondas consecutivas. Cada prueba tiene una marca objetivo, que es más ajustada en cada ronda.

Los controles

Para correr o nadar se puede usar cualquier tecla, con la única condición de no repetir tecla entre dos pulsaciones consecutivas. La tecla de acción no responde para correr o nadar.

La tecla de acción sirve para elegir el ángulo de lanzamiento de la jabalina, el ángulo de salto en longitud, y también para tomar aire en la prueba de natación. Es redefinible desde el menú.

En el menú se usan 0 y 1 para desplazarse y Enter para seleccionar; esto es para las iniciales, y también al seleccionar la prueba para entrenamiento.

Las pruebas

100 m libres

Solo se trata de correr, pulsando las teclas al ritmo adecuado; la barra de velocidad (abajo a la izquierda) indica la velocidad.

Solo hay un intento para hacer la prueba en cada ronda. Si se hacen dos salidas nulas, finaliza la competición.

Jabalina

Se debe ganar velocidad, y al acercarse a la línea de lanzamiento, se debe pulsar y mantener pulsada la tecla de acción, con lo que el ángulo de lanzamiento irá aumentando, al soltar la tecla saldrá la jabalina.

Hay que hacer 3 lanzamientos en cada ronda, basta que uno de ellos consiga batir la marca para pasar la prueba. Si en cualquier intento se hacen dos lanzamientos nulos (por pisar la línea de lanzamiento), finaliza la prueba, y si no se había conseguido batir la marca, finaliza la competición; pero si antes de hacer dos nulos se había superado la marca, José María continúa con la siguiente prueba de la competición.

Salto de longitud

Es análogo en todo al lanzamiento de jabalina; también hay 3 intentos, y si se hacen dos nulos, finaliza la prueba, con el mismo criterio explicado en jabalina.

50 metros libres

La prueba más difícil de controlar. La barra azul irá bajando según se consuma aire y hay que pulsar la tecla de acción para respirar. Sin aire, no se mueve. Es muy difícil lograr un ritmo adecuado y constante para nadar, y atender a la toma de aire.

Al igual que en 100 m lisos, solo hay un intento por cada ronda, y dos saltos nulos nos elimina de la competición.

800 metros lisos

Carrera de estrategia, en la que si abusamos de la velocidad nos arriesgamos a tener un calambre; el marcador azul irá incrementándose, y si llega al tope, la contractura va a ocurrir y José María abandonará la competición (o el entrenamiento)

Hay que mantener una velocidad moderada, ni muy lenta (no lograremos el tiempo objetivo), ni muy rápida (se incrementará el riesgo de calambre)

Recomendaciones

Al contrario que los juegos clásicos de deportes, no se trata de pulsar rápido las teclas alternativamente, sino encontrar el ritmo adecuado y mantenerlo constante. Esto será difícil y frustrante al principio, y por eso se recomienda, como buen entrenador que eres, que primero practiques cada prueba en modo entrenamiento.

Dado que se puede usar cualquier tecla durante las pruebas, si ves que te atascas en la carrera, pulsa otras teclas para reanudar la marcha.

Y recuerda que aunque José María es un ser excepcional, tiene sus debilidades, no te enfades mucho con él si falla en alguna prueba y encima hace el bobo.