



A NETFLIX ORIGINAL SERIES

# BLOWN AWAY

JANUARY 22 | NETFLIX

Rubén Peña González 1ºDAW

Universidad Europea de Madrid

# BLOWN AWAY

## MANUAL

### Contenido

Blown Away .....	3
¿Qué es Blown Away? .....	3
Detalles del concurso.....	4
Versiones .....	5
Versión Easy.....	5
Versión Pro.....	5
¿Cómo se juega? .....	6
Añadir participante.....	6
Mostrar participantes .....	6
Empezar el concurso.....	7
Prueba individual .....	7
Prueba por parejas (Versión pro).....	8
Prueba final .....	9
Mostrar resultados .....	9
Finalizar .....	9

# BLOWN AWAY

MANUAL

## Blown Away

### ¿Qué es Blown Away?

Blown Away, un programa de concursos estrenado en 2019, con una temática interesante e innovadora: Diez maestros del soplado de vidrio compiten entre sí para demostrar quién es el mejor, donde el ganador recibe \$60,000 dólares y una residencia como artista en el Corning Museum of Glass, ubicado en Nueva York.

Los retos varían en cada episodio con categorías como luminaria, comida, centros de mesa, accesorios de moda, e incluso algo que parecería relativamente sencillo como la creación de la botella de un perfume. El programa es conducido por Nick Uhas (youtuber, actor y productor del programa Misterios de la Ciencia Relevados) y teniendo como única jueza recurrente a Katherine Gray, artista de vidrio y profesora de arte en la Universidad Estatal de California.



# BLOWN AWAY

## MANUAL

### Detalles del concurso

Cada jugador empieza con un nivel de estrés BASE que es de 2 y unas habilidades adquiridas con la experiencia, cada 3 años de experiencia se le añadirá una habilidad al concursante. Estas habilidades pueden otorgar puntos al inicio de la prueba ya que cada prueba requiere tener ciertas habilidades y si son comunes entre el concursante y la prueba se le añadirán puntos a su marcador.

Cada hora sabremos el avance de cada participante y su nivel de estrés subirá en un número aleatorio entre 1 y 2 que posteriormente comprobaremos si se ha llegado al nivel de estrés de peligro, de ser así, el jugador puede cometer un fallo que representaremos como un número aleatorio entre 0 y 20 y si este es igual a 20 significa que el jugador ha cometido un error y la pieza se ha caído. Si la pieza se cae se puede romper de manera parcial o de manera total, de manera parcial significa que el jugador no ha perdido muchos puntos por lo que se puede recuperar, pero si la pieza se rompe de manera total, la participación del jugador en este concurso está en peligro.

Este concurso consta de dos modalidades que a continuación explicaremos.



## Versiones

### Versión Easy

En la versión 'easy' tenemos un único formato de pruebas individual que consiste en generar la pieza dentro del tiempo. Aleatoriamente iras ganando puntos por lo que tu puntuación puede ser mayor a la de tus rivales, pero ten cuidado a medida que avanza la prueba tienes más posibilidades de que se te caiga la pieza y se rompa de forma parcial o total.

La duración de las pruebas será de 6 horas excepto la final que será de 8 horas para decidir quien es el mejor soplador de vidrio. En cada prueba iremos eliminando a un único jugador hasta que queden los dos mejores que libran la batalla final por ganar.

En cada prueba habrá un ganador como es lógico su estrés volverá al nivel de estrés con el que empezó y los demás solo se les reducirá un poco ya que estos también están descansando. El estrés influye en la probabilidad de que se caiga la pieza cuanto más estrés acumules puede influir en cometer un error y que la pieza se caiga.

### Versión Pro

En la versión 'Pro' tenemos tres formatos de pruebas: individual (esta será la prueba principal durante el concurso), la prueba por parejas (que esta se jugará solo cuando queden 4 concursantes, esta prueba no es eliminatoria por lo que al acabar seguirán los 4 concursantes en la siguiente prueba) y la final.

Todas las pruebas consisten en generar la pieza dentro del tiempo. Aleatoriamente iras ganando puntos por lo que tu puntuación puede ser mayor a la de tus rivales, pero ten cuidado a medida que avanza la prueba tienes más posibilidades de que se te caiga la pieza y se rompa de forma parcial o total.

La duración de las pruebas será de 6 horas excepto la final que será de 8 horas para decidir quién es el mejor soplador de vidrio. En cada prueba iremos eliminando a un único jugador hasta que queden los dos mejores que libran la batalla final por ganar.

En cada prueba habrá un ganador como es lógico su estrés volverá al nivel de estrés con el que empezó y los demás solo se les reducirá un poco ya que estos también están descansando. El estrés influye en la probabilidad de que se caiga la pieza cuanto más estrés acumules puede influir en cometer un error y que la pieza se caiga.

# BLOWN AWAY

MANUAL

## ¿Cómo se juega?

Al iniciar el concurso vemos el siguiente menú

```
** MENU PRINCIPAL **
1. Mostrar los participantes
2. Añadir participante nuevo
3. Empezar el concurso
4. Mostrar los resultados del concurso
5. Salir del programa
Introduce la opción que quieres hacer:
```

Que nos muestra las diferentes opciones que podemos hacer antes de empezar el concurso.

Primero vamos a añadir a un jugador, para esto introducimos 2 y pulsamos a enter.

```
Introduce la opción que quieres hacer: 2
```

## Añadir participante

En primer lugar, introducimos el nombre y de manera opcional podemos poner también los apellidos para diferenciar a dos concursantes que se llamen igual.

Luego añadimos la edad, de manera obligatoria los concursantes tienen que ser mayores de edad.

Y por último añadimos la experiencia, como mínimo has podido empezar a soplar vidrio a los 10 años por lo que la experiencia debe ser 10 años menos de la edad introducida. Si no se cumple esto saltará un error de que la experiencia introducida no corresponde con la edad.

```
** PARTICIPANTE NUEVO **
Introduce el nombre del participante: Ruben
Introduce la edad del participante: 18
Introduce cuantos años de experiencia tienes: 8
```

Añadiremos como mínimo 2 ya que el concurso no puede empezar si no podemos hacer ni siquiera la prueba final.

## Mostrar participantes

Vamos a mostrar los participantes escribiendo 1 y pulsando enter

El programa nos mostrara la información de todos los participantes que están en el concurso.

```
Nombre: Ruben
-----
Edad: 18
Experiencia: 8
Habilidades:
-Realismo
-Uso del color
```

```
Nombre: Dani
-----
Edad: 18
Experiencia: 8
Habilidades:
-Uso del color
-Creatividad
```

# BLOWN AWAY

## MANUAL

### Empezar el concurso

Para empezar el concurso escribimos 3 y pulsamos a enter

Esto generara las pruebas necesarias para la cantidad de concursantes. Si son 4 o más tendremos una prueba por parejas que recordamos no es eliminatoria.

Al comenzar cada prueba el programa nos dirá el nombre de la prueba y las habilidades requeridas por esta prueba, también sabremos las puntuaciones iniciales de cada jugador ya que si tiene alguna de las habilidades se le suma 1 punto por cada una. Al terminar cada prueba sabremos quien ha ganado y perdido. Además, durante la ejecución de la prueba cada hora sabremos como va cada concursante.

### Prueba individual

Prueba: Prueba 1 -----	Puntuaciones iniciales: -----
Habilidades:	Ruben: 1
-Técnica	Dani: 1
-Realismo	Dani Simon: 2
-Escultura	Sara: 2

```
Faltan 4 horas.  
Ruben: -----  
Dani: -----  
Dani Simon: -----  
Sara: -----
```

```
;;Falta sólo una hora para terminar!!  
Ruben: -----  
Dani: -----  
Dani Simon: -----  
Sara: -----  
Ha ganado: Dani  
Queda eliminado: Dani Simon
```

# BLOWN AWAY

## MANUAL

### Prueba por parejas (Versión pro)

Prueba: Prueba en parejas -----	Puntuaciones iniciales: -----
Habilidades:	Ruben: 1
-Realismo	Dani: 1
-Escultura	Dani Simon: 2
-Técnica	Sara: 2

Faltan 5 horas.  
Ruben: -----  
Dani: -----  
Dani Simon: -----  
Sara: -----

Faltan 3 horas.  
Ruben: -----  
Dani: -----  
Dani Simon: -----  
La pieza de Sara se ha roto bastante pelagra tu continuidad  
Sara: ---

\*\*\* Grupo 1 \*\*\*  
Ruben, Dani  
\*\*\* Grupo 2 \*\*\*  
Dani Simon, Sara  
Puntos del grupo 1: 75  
Puntos del grupo 2: 53  
Ganadores: y Ruben y Dani



# BLOWN AWAY

## MANUAL

### Prueba final

```
Prueba: Final
-----
Habilidades:      Puntuaciones iniciales:
-Realismo          -----
-Escultura         Ruben: 1
-Técnica           Dani: 0
```

```
Faltan 8 horas.      Faltan 7 horas.
Ruben: -----      Ruben: -----
Dani: -----        Dani: -----
```

```
Faltan 6 horas.
Ruben: -----
Dani: -----
```

Así hasta terminar el tiempo de la prueba.

```
;;Falta sólo una hora para terminar!!
Ruben: -----
Dani: -----
HA GANADO EL CONCURSO Dani!
¡FIN DEL CONCURSO!
```

En este caso hemos mostrado la prueba final y nos informa que el concurso lo ha ganado Dani y que este ha terminado.

### Mostrar resultados

Para mostrar los resultados escribimos 4 y pulsamos en enter

Este nos mostrara quien ha ganado cada prueba de todas las que se han realizado durante el concurso. En esta prueba solo hemos tenido la final por lo que solo mostrará un resultado.

```
** GANADORES **
Prueba 1:  y Ruben y Dani
Prueba 2:  Dani
Prueba 3:  Sara
Final:  Dani
```

### Finalizar

Para finalizar escribimos 5 y habremos terminado el concurso.