

**Astor:**  
**Tanguero de Alma**  
**Game Design Document**

**Autores:** Muñoz, Lucas  
Casamayou, J. Ignacio

# Indice

<b>Título</b>	<b>3</b>
Sistemas de juego previstos	3
Edad de los jugadores	3
Calificación legal prevista	3
Fecha de lanzamiento estimada	3
<b>Reseña del juego</b>	<b>4</b>
Resumen de la historia del juego	4
Flujo de juego	4
<b>Personajes</b>	<b>6</b>
Astor Piazzolla	6
Vicente Piazzolla	6
Libero Paolini	6
Homero Paolini	7
Bela Wilda	7
Carlos Gardel	7
Aníbal Troilo	8
Nadia Boulanger	8
<b>Juego</b>	<b>9</b>
<b>Game World</b>	<b>10</b>
Localización 1: Nueva York, Estados Unidos	10
Localización 2: Mar del Plata, Argentina	10
Localización 3: Buenos Aires, Argentina	10
Localización 4: París, Francia	11
Secuencia de escenarios	11
<b>Experiencia de Juego</b>	<b>12</b>
<b>Mecánicas del Juego</b>	<b>13</b>

**Título**

# ASTOR

## TANQUERO DE ALMA

### **Sistemas de juego previstos**

- El jugador, controlando a Astor Piazzola, tiene encuentros musicales con diversos personajes, uno detrás del otro.
- Los encuentros serán con personajes o grupos de personajes importantes en la vida de Astor, como por ejemplo sus mentores, colegas e incluso críticos. En ellos el protagonista deberá probar su valor como músico.
- Los encuentros son por turnos.
- En cada encuentro hay dos equipos. El jugador siempre controla al equipo que incluye a Astor.

### **Edad de los jugadores**

El juego está dirigido a un público de adultos jóvenes, entre 18 y 35 años.

### **Calificación legal prevista**

Según INCAA: ATP (Apto para todo público)

Según ESRB: E (Todos: Podría contener insultos suaves)

Según PEGI: 3 (3 años o más: No hay palabras malsonantes)

### **Fecha de lanzamiento estimada**

Primavera 2021

# Reseña del juego

## Resumen de la historia del juego

El juego comienza en 1929, Nueva York, cuando Vicente Piazzolla le regala un bandoneón a su hijo y protagonista, Astor Piazzolla.

Luego de unos años practicando por sí mismo, Astor viaja a Mar del Plata en 1932, donde conoce a los hermanos Libero y Homero Paolini, quienes le enseñan los primeros acordes.

En 1933 Astor vuelve a Nueva York y conoce a uno de sus profesores, Bela Wilda, quien le enseña la música de Bach.

Un año más tarde Astor conoce a Carlos Gardel, quien le deja consejos sobre el tango antes de morir en un accidente aéreo.

Hacia 1938 la familia Piazzola vuelve a Argentina y Astor viaja a Buenos Aires, donde conoce a Aníbal Troilo. El protagonista se une a su orquesta, pero luego de seis años la deja por diferencias creativas con Troilo.

Una década más tarde Astor viaja a París para estudiar con Nadia Boulanger, quien lo decide a perseguir el tango y cambia su manera de componer radicalmente.

Astor vuelve a Nueva York en 1959, cuando Vicente Piazzolla muere de forma repentina. A causa de esto, el tanguero compone su obra célebre "Adios Nonino", con la cual termina el juego.

## Flujo de juego

Astor: Tanguero de Alma es un videojuego del género RPG en el que el protagonista, Astor Piazzola, lleva a cabo encuentros musicales con personas relevantes a su formación como artista. Para ello debe utilizar sus habilidades y la de sus compañeros de equipo de forma estratégica a través de un sistema de turnos, con el objetivo de ganarse el respeto del otro equipo. La totalidad del juego se desarrolla en el entorno de dichos encuentros:



En cada encuentro hay un equipo contrario que consiste de entre 1 y 3 personajes quienes contienen hasta 3 habilidades únicas.

La pantalla de encuentro contiene varios elementos para servir de contexto al usuario:

- **Barra de Respeto** (verde o roja): Aparece una encima de cada equipo, mostrando los puntos de respeto obtenidos.
- **Barra de Creatividad** (azul): Aparece una encima de cada personaje, mostrando su Creatividad (energía) restante.
- **Reloj** (amarillo): Aparece uno encima de cada personaje, mostrando qué tan cerca de su turno está.

El desafío del jugador es utilizar las habilidades de su equipo de manera de contrarrestar los efectos de sus contrincantes. Una estrategia sería, por ejemplo, usar la habilidad “Alentar” de Vicente Piazzolla o “Compás de 4 tiempos” de Aníbal Troilo para aumentar el autoestima de Astor luego de que Nadia Boulanger use “Crítica”, que la disminuye.

El mecanismo principal de progresión y recompensa del juego es la capacidad de sumar personajes nuevos al equipo a medida que el jugador se gana su respeto en cada encuentro.



Esto provoca que el jugador tenga más habilidades y una mayor cantidad de turnos a su disposición, para enfrentarse a personajes cuyos atributos son cada vez mayores.

También existe un menú de estadísticas donde el jugador puede ver, por ejemplo, la cantidad de encuentros ganados.



Al inicio y al final de cada encuentro pueden aparecer diálogos entre los personajes, a través de los cuales se desarrolla la historia.



El jugador alcanza la victoria cuando completa todos los encuentros, incluyendo el último en el que toca Adios Nonino sin un equipo contrario, midiendo su éxito con un temporizador.

# Personajes

La mayoría de los personajes incluidos en el juego cumplen la función tanto de personajes controlables por el jugador como de rivales. En esta sección, por lo tanto, se desarrollan los detalles de todos ellos.

Todos los personajes manipulables se pueden controlar utilizando los menús a través de la pantalla táctil.

## Astor Piazzolla

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** Entre 8 y 38 años

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Protagonista de la historia. Músico exitoso nacido en los años 20. Conocido por componer obras que desafían las características del tango tradicional del siglo XX.

**Habilidades:**

- **Nota aguda:** Aturde a un personaje del equipo contrario, retrasando su turno.
- **Nota grave:** Disminuye la creatividad de un personaje del equipo contrario.
- **Solo de Bandoneón:** Aumenta el respeto que tiene el otro equipo por Astor de acuerdo a su talento y al autoestima del personaje seleccionado como objetivo.

## Vicente Piazzolla

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Padre de Astor.

**Habilidades:**

- **Alentar:** Aumenta el autoestima de un personaje en su mismo equipo, de acuerdo a su creatividad.

## Libero Paolini

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Inmigrante italiano. Hermano de Homero Paolini. Primer músico relevante en la historia de Astor. Es quien le enseña sus primeros acordes.

**Habilidades:**

- **Enseñar acorde:** Sube el autoestima de un compañero, de acuerdo al talento de Libero.
- **Solo de Bandoneón**

## Homero Paolini

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Inmigrante italiano. Hermano de Libero Paolini. Maestro de Astor. Le enseña rancheras, valeses y polcas. Es uno de los primeros músicos en reconocer el talento de Piazzolla.

**Habilidades:**

- **Reconocer talento:** Sube la autoestima de un compañero, de acuerdo al talento de Homero.
- **Solo de Bandoneón**



## Bela Wilda

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Hungaro viviendo en Nueva York. Profesor de Astor. Le enseña música de Bach.

**Habilidades:**

- **Sobrerelajar:** Disminuye Dedos Rápidos de un rival, de acuerdo al talento de Bela
- **Solo de Piano:** Aumenta el respeto que tiene el otro equipo por Nadia de acuerdo a su talento y al autoestima del personaje seleccionado como objetivo.

## Carlos Gardel

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** 44 años

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Músico y actor argentino-uruguayo conocido como el mayor representante del tango. Astor lo conoce en 1934 cuando comienza a hacer mandados y traducciones para Gardel. Poco después muere en un accidente aéreo.

**Habilidades:**

- **Intimidar:** Disminuye el talento de un rival, de acuerdo al talento de Gardel.
- **Inspirar:** Aumenta la creatividad de un compañero, de acuerdo al talento de Gardel.

- **Acapella:** Aumenta el respeto que tiene el otro equipo por Gardel de acuerdo a su talento y al autoestima del personaje seleccionado como objetivo.

## Aníbal Troilo

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** 24 - 30 años

**Sexo:** Masculino

**Descripción:** Músico y director de orquesta argentino. En un principio admirado por Astor, este último se une a su orquesta en 1938 y luego la deja en 1944, ya que Aníbal no tenía el mismo deseo de innovar que el protagonista.

**Habilidades:**

- **Compás de 2 tiempos:** Aumenta el talento de un personaje aliado, de acuerdo al talento de Aníbal.
- **Compás de 4 tiempos:** Aumenta el autoestima de un personaje aliado, de acuerdo al talento de Aníbal.
- **Tiempo Vivo:** Aumenta la velocidad de un personaje aliado, de acuerdo al talento de Aníbal.

## Nadia Boulanger

**Apariencia en el juego:**



**Edad:** 67 - 72 años

**Sexo:** Femenino

**Descripción:** Compositora francesa. Profesora de muchos de los grandes compositores del siglo XX, entre ellos Astor Piazzolla, Julio Estrada y Vladimir Cosma.

**Habilidades:**

- **Crítica:** Disminuye el autoestima de un personaje del otro equipo, de acuerdo al talento de Nadia.
- **Solo de Piano:** Aumenta el respeto que tiene el otro equipo por Nadia de acuerdo a su talento y al autoestima del personaje seleccionado como objetivo.
- **Crítica Constructiva:** Aumenta el talento de un personaje aliado, de acuerdo al talento de Nadia.

# Juego

**Astor: Tanguero de Alma** es un juego de **estrategia**, debido a su gameplay abierto y su experiencia definida por la victoria / derrota.

La historia está dividida entre encuentros jugables y diálogos entre personajes. En un principio el juego tiene un flujo lineal en el que cada encuentro solo puede ser accedido luego de ganar el anterior, sin embargo en una segunda etapa de desarrollo se podría implementar un mundo abierto para recorrer entre encuentros.

El clímax de dicha historia se da en el último nivel, el cual reemplaza el encuentro tradicional de dos equipos por uno en el que Astor y su equipo tocan Adios Nonino en honor a su padre, buscando una respuesta emocional por parte del jugador.

En cuanto a tecnología, el juego está desarrollado para la plataforma Android con la idea de ser jugado en teléfonos móviles y tablets.

Los únicos requisitos son una pantalla táctil (no necesariamente multitouch), una salida de audio (ya sea por parlantes incorporados o auriculares) y soporte para la librería OpenGL ES 2.

La distribución se puede hacer tanto por tiendas de aplicaciones como Google Play Store como a través de un archivo .apk de menos de 50MB.

La instalación puede ser a la memoria del dispositivo o a una tarjeta de memoria o dispositivo externo de almacenamiento. Lo mismo aplica para las partidas guardadas.

# Game World

## Localización 1: Nueva York, Estados Unidos



Lugar donde vive Astor la mayor parte de su vida. Es donde ocurren 4 de los 8 encuentros principales:

- Vicente Piazzolla (1929)
- Bela Wilda (1933)
- Carlos Gardel (1934)
- Encuentro final (1959)

## Localización 2: Mar del Plata, Argentina



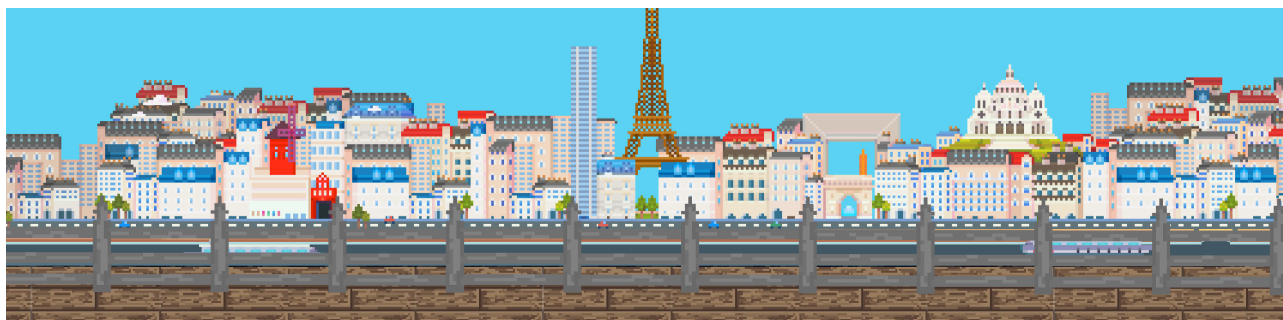
Ciudad donde nace Astor. Vive allí un corto tiempo, conociendo a los hermanos Paolini en 1932.

## Localización 3: Buenos Aires, Argentina



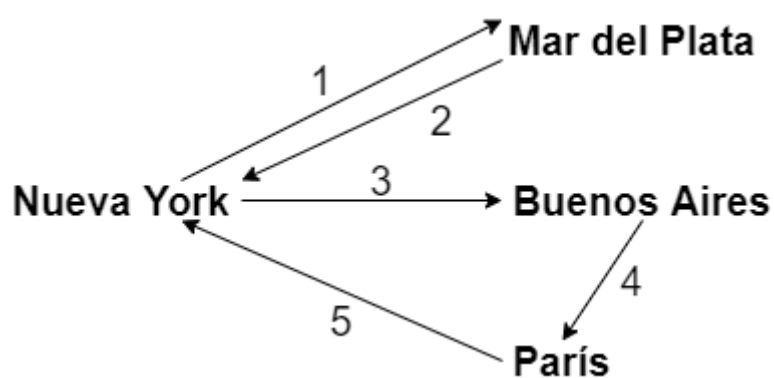
Lugar donde Astor conoce a Aníbal Troilo y se une a su orquesta, en la que toca durante seis años.

## Localización 4: París, Francia

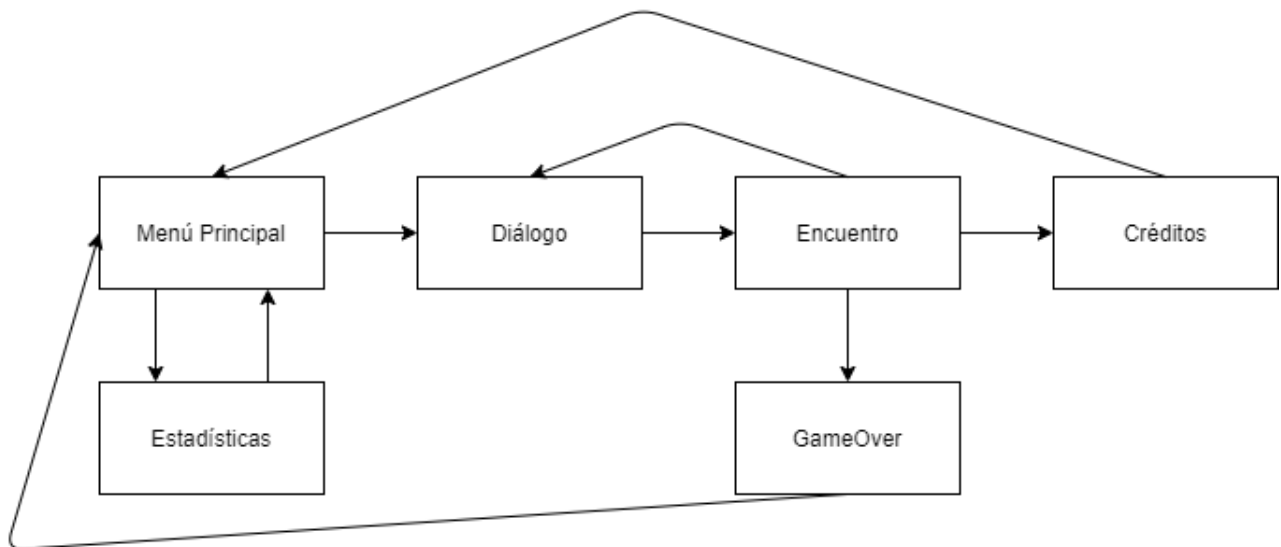


Ciudad donde se da el encuentro con la profesora Nadia Boulanger.

## Secuencia de escenarios



# Experiencia de Juego



El juego comienza con un menú principal en el que hay 3 opciones:

- **Juego Nuevo:** Comienza una nueva partida desde el primer encuentro.
- **Cargar Partida:** Carga el estado de la última partida del jugador
- **Estadísticas:** Muestra datos de progreso como la cantidad de tiempo jugado o el porcentaje de partidas ganadas.

Una vez comenzado el juego, se aplican ciertos criterios para lograr la estética deseada:

- Todos los diálogos, menús e interfaces de usuario utilizan marcos antiguos.
- Todo el texto se muestra en la fuente "Milonga Font"
- Cada pieza musical está relacionada con el encuentro en progreso:
  - Vicente Piazzolla: Quince, de Astor Bolognini (de quién obtiene su nombre el protagonista)
  - Hermanos Paolini: Aquel Amor, de Francisco Lomuto
  - Bela Wilda: Bouree in E Minor, de J. S. Bach
  - Carlos Gardel: Por una Cabeza, de Carlos Gardel
  - Aníbal Troilo (1): Comme il Faut, de Aníbal Troilo
  - Aníbal Troilo (2): Quejas de Bandoneón, de Aníbal Troilo
  - Nadia Boulanger: Prepárense, de Astor Piazzolla
  - Final: Adiós Nonino, de Astor Piazzolla

Todas las piezas (con la excepción de la de Bach) son propias de la época representada en el encuentro, con una calidad de grabación acorde. Gracias a esto el jugador puede apreciar mejor el avance del tiempo en la historia.

De esta manera se logra que el jugador se apegue a la temática del juego, amplificando su empatía por los momentos clave de la historia.

## Mecánicas del Juego

- El sistema de encuentros se basa en turnos, cuyo orden está dado por la velocidad de cada personaje.
- El primer equipo en alcanzar 100 puntos de respeto gana el encuentro.
- \*Cada personaje utiliza un instrumento musical para utilizar sus habilidades a través de distintas mecánicas que determinan su eficacia. Una de las mecánicas, por ejemplo, requiere que el jugador toque la pantalla en el momento justo para aumentar el respeto acumulado.
- Cada personaje tiene cinco atributos principales: Respeto, Talento, Creatividad, Autoestima y Dedos Rápidos.
- Cada habilidad tiene un costo en términos de Creatividad. Esta última se regenera con el tiempo.
- Las habilidades más básicas aumentan el respeto que tiene un equipo por el otro.
- Existen otras habilidades que alteran otros atributos ya sean del equipo propio o no.
- Al terminar algunos encuentros, el jugador puede optar por sumar al personaje involucrado (por ejemplo un mentor de Astor) a su equipo.
- Si el respeto del equipo contrario llega a 100, el jugador pierde la partida y debe volver a jugar desde el último estado guardado.
- \*Al ganar el encuentro, los personajes del otro equipo pueden soltar objetos equipables o consumibles. Los primeros alteran los atributos del personaje al que se aplican, mientras que los segundos pueden aplicar efectos temporarios a personajes de cualquier equipo.

Las mecánicas marcadas con un asterisco no están implementadas en el prototipo actual debido a complicaciones de tiempo e inconvenientes no previstos relacionados con los aspectos técnicos del desarrollo. Un ejemplo de esto son los problemas al exportar el proyecto como archivo .apk.

En una segunda etapa de desarrollo se analizaría reintroducir estos conceptos en base al feedback del prototipo.



## Escenas

El juego no presenta películas. En cambio, cuenta los eventos de la historia a través de diálogos de contexto y entre los personajes. Estos se presentan al jugador entre encuentros a través de recuadros de texto, que pueden contener una imagen del personaje que está hablando junto a su nombre.



Diálogo de contexto



Diálogo de contexto

## **Materiales Bonificados**

Una vez finalizado el juego principal, el jugador podrá comprar y descargar paquetes que incluyan nuevos personajes junto a sus habilidades y los encuentros en los que se introducen. Dichos encuentros podrían transcurrir antes, en medio o luego de la historia principal.

En una etapa futura de desarrollo se podría sumar editores de personajes, habilidades y encuentros al juego.

Estos dos puntos surgen gracias a la implementación general de cada uno de estos objetos, que permiten su creación y modificación de manera rápida y sencilla sin la necesidad de agregar código.