



# Rolling Beats

Banana Slip (@BananaSlipDev)

*Manuel Rodríguez Bonete, Juan José Pérez Abad, Sonia Oiane Milagro Rubio.  
Sergio Sánchez Martínez, David Ganfornina Alcón, Miguel Ferrer García.*

# Índice

Banana Slip (@BananaSlipDev)	1
Palabras Clave	3
Equipo de desarrollo	3
Social Media	3
Descripción del proyecto	4
Concepto y Objetivos	4
Mecánicas	5
Características clave	6
Controles	6
Estilo Visual	7
Sonido	8
Concept Art	8
Personajes	8
Escenarios	10
Props	11
Interfaz	13
Diagrama de flujo	13
Diseño de los menús	14
Modelo de negocio y monetización	18
Modelo Canvas	18
Captar nuevos jugadores	19
Retener jugadores	19

**Rolling beats** es un videojuego de ritmo, donde el jugador controla a *Tina Rules*, una patinadora cuyo sueño es convertirse en la primera persona en patinar sobre los anillos de Saturno.

Durante el juego, se verá la evolución de Tina como patinadora a la vez que el jugador realiza canciones con un ritmo más rápido y frenético.

Rolling beats se caracteriza por estar claramente diferenciado en niveles, con una duración de entre minuto y medio y dos minutos. Cada nivel dispone de una canción única y dos dificultades.

## Palabras Clave

Rítmico. Musical. Rápido. Frenético.

## Equipo de desarrollo

**Manuel Rodríguez Bonete.** Game and web designer & tester.  
mrodbon99@gmail.com

**Miguel Ferrer García.** Lead artist & concept.  
mastersmfg@gmail.com

**Sonia Oiane Milagro Rubio.** Programmer, artist & UI/UX.  
so.milagro.2018@alumnos.urjc.es

**Sergio Sánchez Martínez.** Lead Programmer.  
serjsa385@gmail.com

**Juan José Pérez Abad.** Programmer, CM & Scrum Master  
abadjuanjo@hotmail.com

**David Ganfornina Alcón.** Programmer  
davidganforninaalcon@gmail.com

## Social Media

**Portfolio:** <https://bananaslipdev.github.io/>

**Twitter:** <https://twitter.com/BananaSlipDev>

**Itch.io:** <https://banana-slip.itch.io/rolling-beats>

**Youtube:** <https://www.youtube.com/channel/UCcM7FLMFyA4oRBiYDiRtaOQ>

**Github:** <https://github.com/BananaSlipDev>

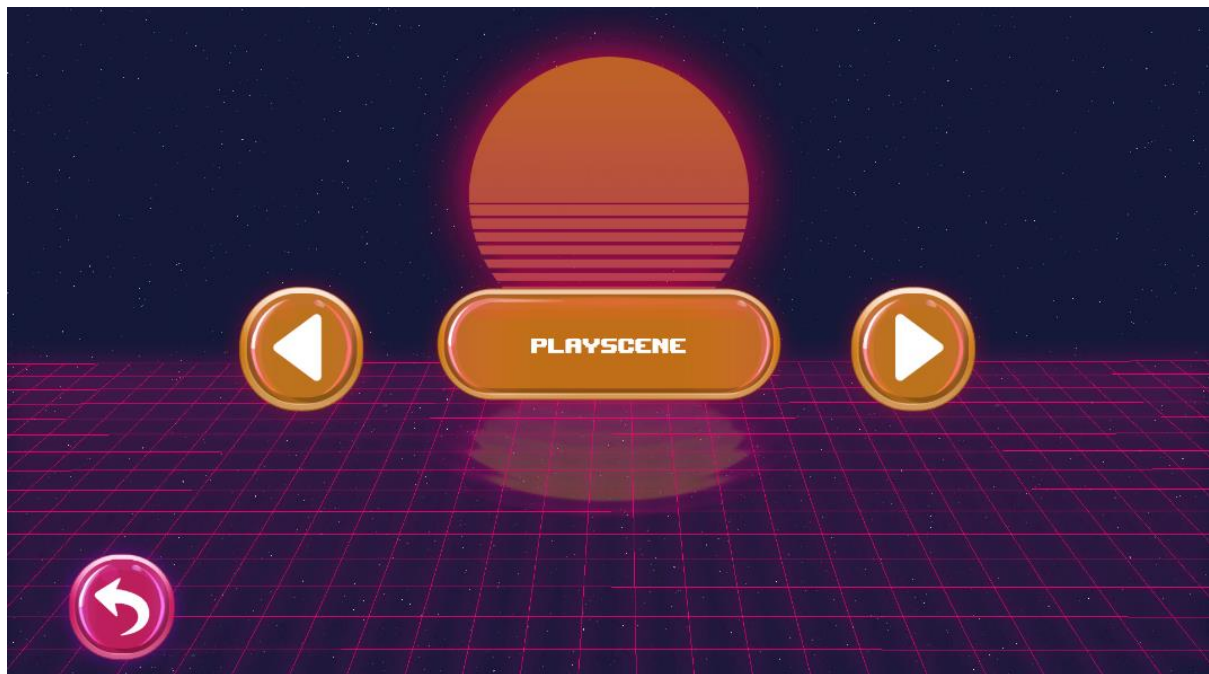
**Tiktok:** <https://vm.tiktok.com/ZM8m4Qw6g/>

# Descripción del proyecto

## Concepto y Objetivos

Rolling Beats es un videojuego de acción musical, o más comúnmente llamado, juego de ritmo, donde el jugador controla a una patinadora llamada Tina Rules, cuyo objetivo es convertirse en la mejor patinadora de la galaxia y llegar a patinar sobre los anillos de Saturno.

En Rolling Beats, los niveles están claramente separados por canciones, donde una canción estará únicamente asociado a un nivel.



*Ilustración 1 - Selector de nivel*

Los niveles se seleccionan mediante un carrusel de canciones y tienen una duración aproximada de 2 minutos.

Dentro de lo que es el nivel, el jugador encontrará dos carruseles, uno superior y uno inferior por donde le irán llegando las notas, que tendrá que pulsar en el momento adecuado para conseguir más puntuación y aumentar el multiplicador de combo.

Para conseguir la máxima puntuación, el jugador deberá acertar todas las notas de la canción en "Perfect", una de las 3 posibles marcas de cada nota.

A medida que el jugador complete niveles, irá desbloqueando más canciones que jugar y acumulará puntos de estilo, que le servirán como moneda ingame para comprar lootboxes donde podrá conseguir skins o nuevos niveles.

Cada vez que el jugador acierte notas, Tina hará animaciones especiales, que irán cada vez a más a medida que avance en las canciones.

Para crear una sensación buena, se ha sincronizado el ritmo de la música con la velocidad a la que las notas llegan, para aumentar la satisfacción del jugador y que cada canción tenga una velocidad y ritmo únicas.

## Mecánicas

Este videojuego utiliza como mecánica principal pulsar y mantener botones en el momento exacto en el que las piezas musicales lo indican para conseguir la máxima puntuación. Cada nivel del juego se compondrá de un fondo que irá avanzando a medida que la canción progresa, el jugador que se mantendrá en la posición y dos carriles superior e inferior. En estos carriles avanzan las notas musicales que el jugador debe alcanzar a tiempo para conseguir puntuación. Cada carrusel tiene asociado un único botón y este mismo puede ser pulsado o mantenido.

Cada nota musical, dependiendo del nivel de precisión del jugador tendrá 4 niveles distintos de puntuación:

- Perfect: si el jugador acierta la nota en el momento exacto.
- Great: cuando el jugador acierta la nota pero un poco temprano o tarde.
- Miss: si el jugador no consigue acertar la nota.



*Ilustración 2 – Perfect*



*Ilustración 3 – Great*



*Ilustración 4 - Miss*

Tipos de multiplicador:

- Multiplicador: multiplica la puntuación obtenida por el número de combo (notas seguidas acertadas).



*Ilustración 5 - Multiplicador*

- Multiplicador secundario: a medida que el jugador progresa en la canción, se irá rellenando una barra de “ritmo” que podrá utilizar a conveniencia. Cuando el jugador decida utilizar el ritmo, tendrá una duración variable dependiendo del nivel de la barra, multiplicando x2 toda su puntuación durante este período.

## Características clave

**Partidas rápidas:** cada partida está asociada a una única canción con un mapa único que tiene una duración aproximada de 2 minutos, por lo que si el jugador dispone de poco tiempo para jugar, puede divertirse con uno o dos niveles de Rolling Beats.

**Un reto:** al ser un juego de ritmo, los niveles pueden llegar a complicarse bastante y el jugador podría no superar los niveles la primera vez que los intenta, por lo que si buscas un buen reto, Rolling Beats es una buena opción.

**Rítmico:** si el jugador busca un juego con buena música y un buen sentido del ritmo, en Rolling Beats encontrará lo que busca.

**Comunidad:** creación de un editor de niveles para los jugadores, concursos, encuestas y colaboraciones con grupos de música para conseguir crear una comunidad y ser cercana a ella.

## Controles



*Ilustración 6 - Controles*



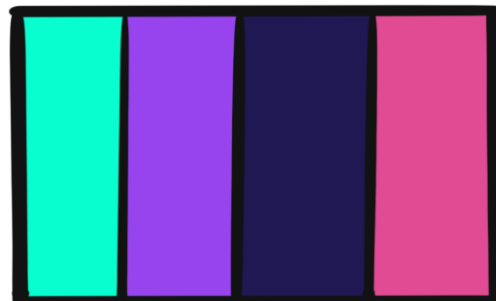
## Estilo Visual

El estilo visual que se ha elegido como temática general es “Vaporwave”, un estilo popular en 2010 donde se popularizó la música electrónica y sus subgéneros. Se considera que es una elección muy acertada con la temática del juego, ya que la música que se implementará será electrónica principalmente.



*Ilustración 7 - Rolling Beats*

A través de una paleta de colores homogénea se consigue unidad en todos los elementos y las pantallas del juego, constituyendo la personalidad del videojuego.



*Ilustración 8 - Paleta Tina Rules*

## Sonido

Cada nivel estará compuesto de una canción única. Cada canción podrá estar completa o ser un fragmento de esta misma, de una duración aproximada de 2 minutos.

Cuando el jugador acierte o falle las notas musicales, le acompañará un efecto sonoro.

## Concept Art

### Personajes

Para los personajes principales se ha buscado que sean vistosos dentro del juego, con unos contornos claramente delineados y formas simplificadas. Se han encontrado referencias en series de dibujos cartoon con un apartado visual parecido como Demon Slayer, Splatoon y Bratz.



*Ilustración 9 - Referencias*

### Tina Rules Concept



*Ilustración 10 - Concept 1*



## Tina Rules - Lineart



*Ilustración 11 - Lineart*

## Tina Rules - Animación de salto



*Ilustración 12 - KeyFrames*

## Escenarios

Los escenarios serán lugares inusuales y fantásticos, con una estética amigable. Algunos elementos del escenario interactuarán al ritmo de la música, por ejemplo cambiando su tamaño. Los props que lo componen se moverán con animaciones ajustadas a distancias o impresión que se quiera causar para obtener un resultado dinámico y vivo.

### Concept escenario espacial



*Ilustración 13 - Concept escenario + Tina*

### Resultado final usando props



*Ilustración 14 - Escenario final*

## Props

### Interfaz

Botones de diferentes formas y colores con estética retro. Mantienen la paleta de colores y dan consistencia al diseño.



*Ilustración 15 - Botones*



### Tipos de nota:

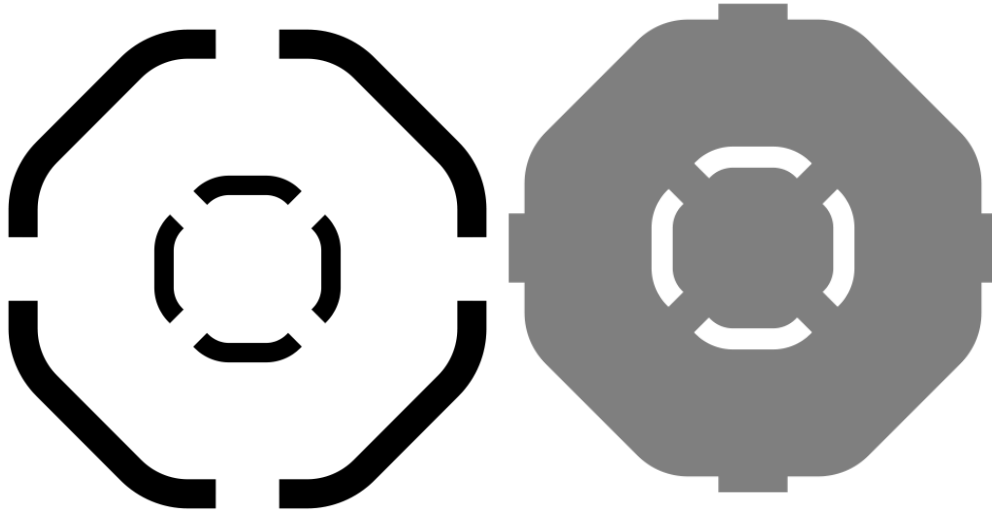
- Nota azul
- Nota naranja
- Nota Rosa



*Ilustración 16 - Notas*

**Note Markers:** estos “note markers” son las figuras que indican al jugador donde debe estar situada la nota para alcanzar la máxima puntuación, hay dos, uno para cuando no está pulsado y otro para cuando se pulsa.

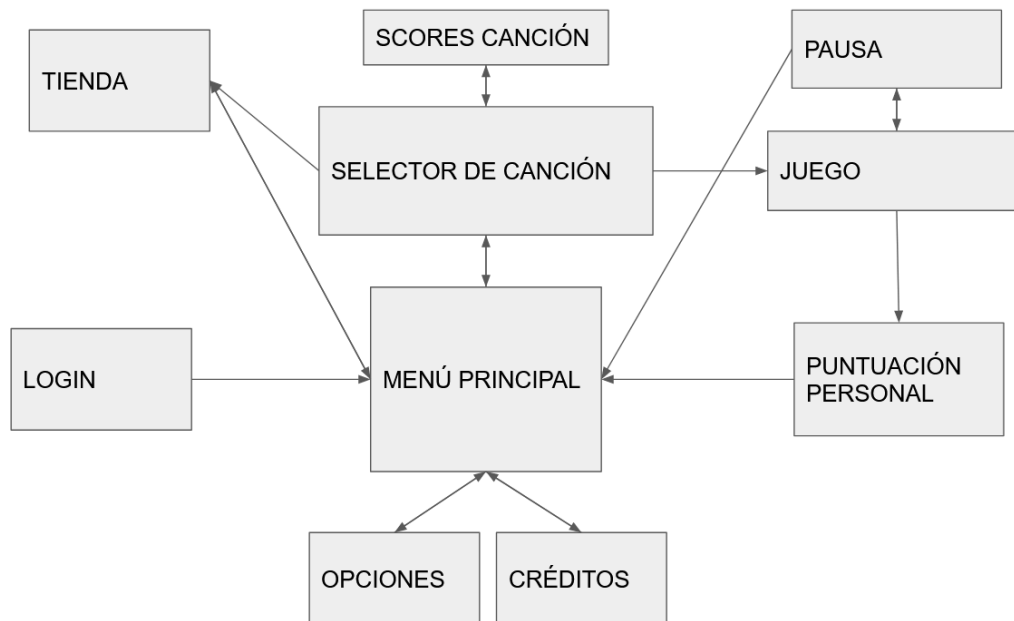
- Blanco
- Negro



*Ilustración 17 - Note Markers*

# Interfaz

## Diagrama de flujo



*Ilustración 18 - Diagrama de flujo*

Cuando el jugador entra en Rolling beats, ya sea novel o veterano, ingresará en la pantalla de “Login”, donde si tiene cuenta, entrará al videojuego con sus datos pertinentes y si no, deberá crearse una nueva.

Cuando se ha superado la pantalla de “Login”, se accede al menú principal, donde se tienen varias opciones como ir al menú de opciones o selector de canciones o nivel.

En el menú de opciones, se encuentra un selector para bajar la música y los efectos de sonido.

En el menú créditos se encontrará información relevante sobre el equipo y las redes sociales.

A la tienda podrá accederse desde el menú principal o el selector de canciones, para ahorrar al jugador pasar por el menú principal para poder comprar. En este menú encontrará opciones para comprar monedas por dinero real, comprar cajas de botín o canciones.

El selector de canciones es un carrusel de niveles, donde el jugador podrá escoger la canción que quiera jugar en ese momento, así como poder mirar el tablero de puntuaciones. Dentro de un nivel el jugador podrá pausar el juego donde podrá reiniciar el nivel o ir al menú principal.

Al acabar el nivel, se le mostrará su puntuación y el tablero, para ver dónde se ha conseguido colocar. Desde este menú se podrá reiniciar el nivel, ir al selector de niveles o al menú principal.



## Diseño de los menús

**Menú principal.** El jugador puede comenzar la partida, acceder a la lista de records, echar un vistazo a los créditos o modificar las opciones.

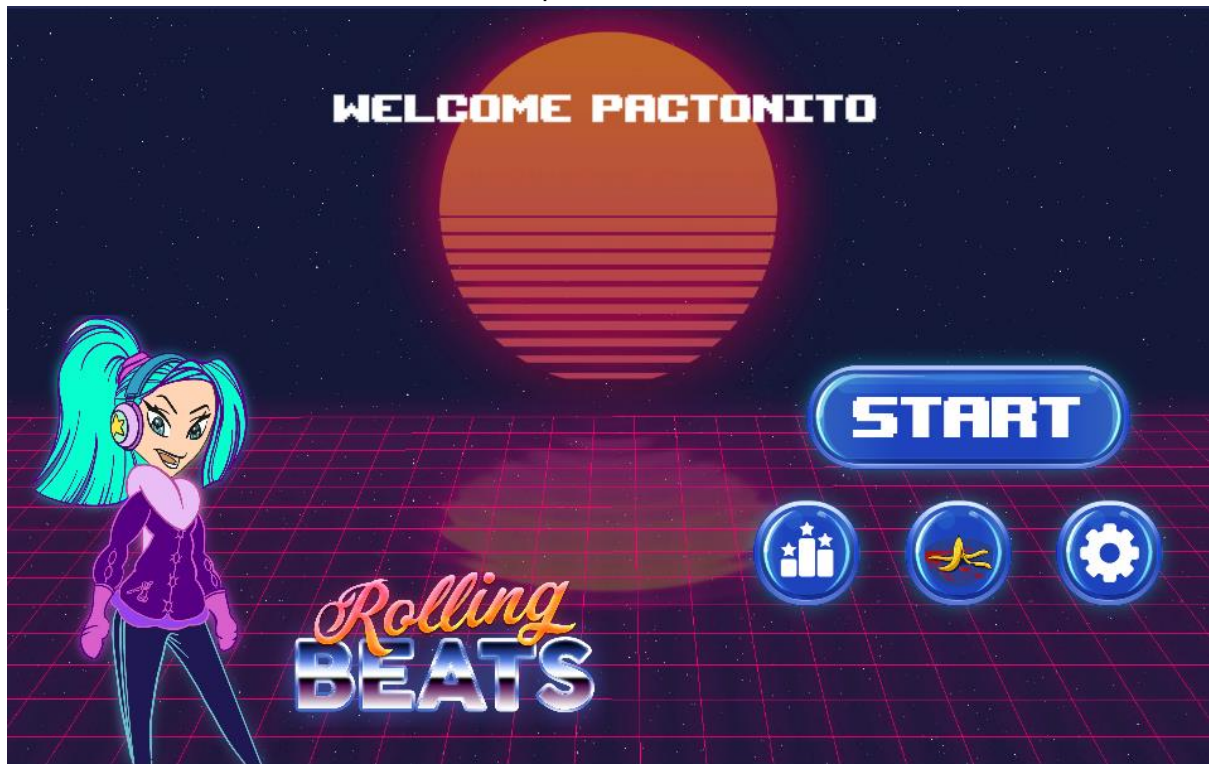


Ilustración 19 - Main Menu

**Menú de opciones.** El jugador podrá ver un pequeño tutorial de como jugar y modificar los distintos volúmenes del juego

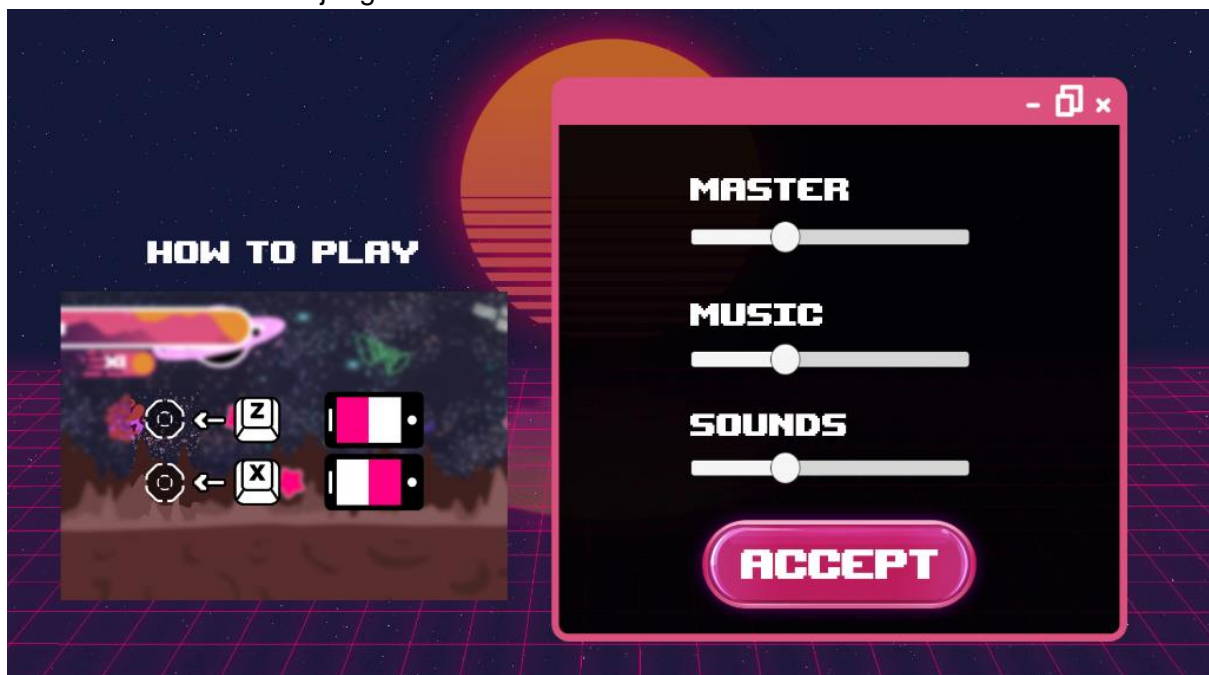


Ilustración 20 - Menú opciones

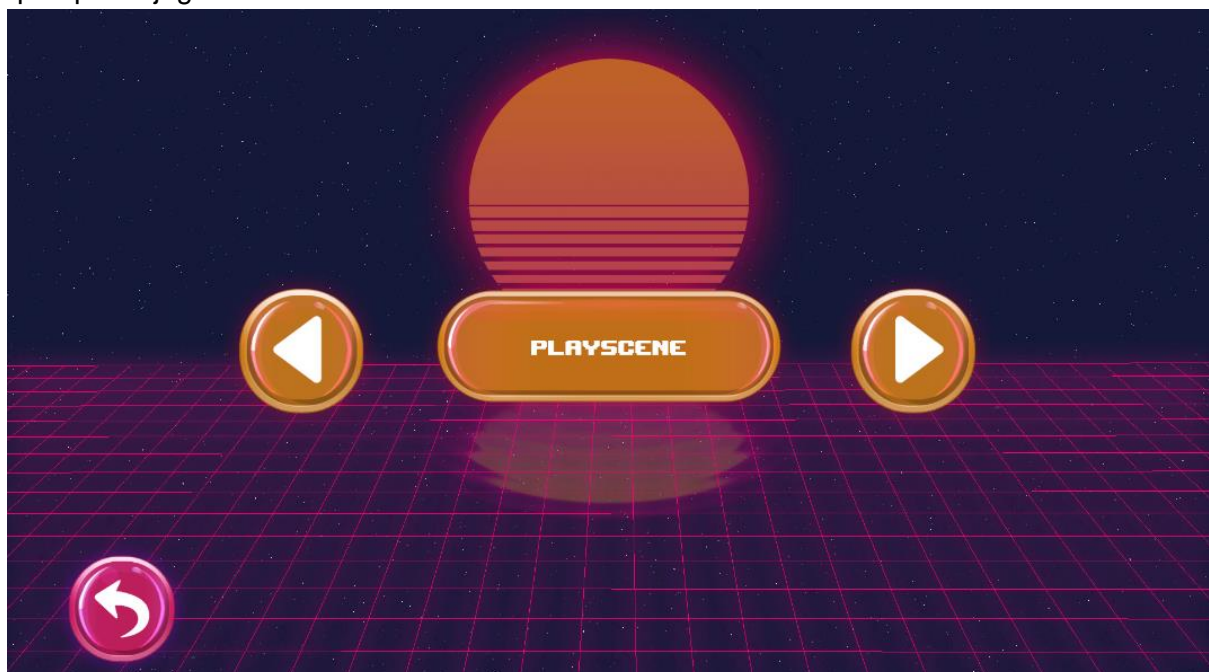


**Pantalla de créditos.** Aparece el nombre del equipo y sus integrantes. Mediante botones, el jugador podrá ir a las distintas redes sociales del equipo.



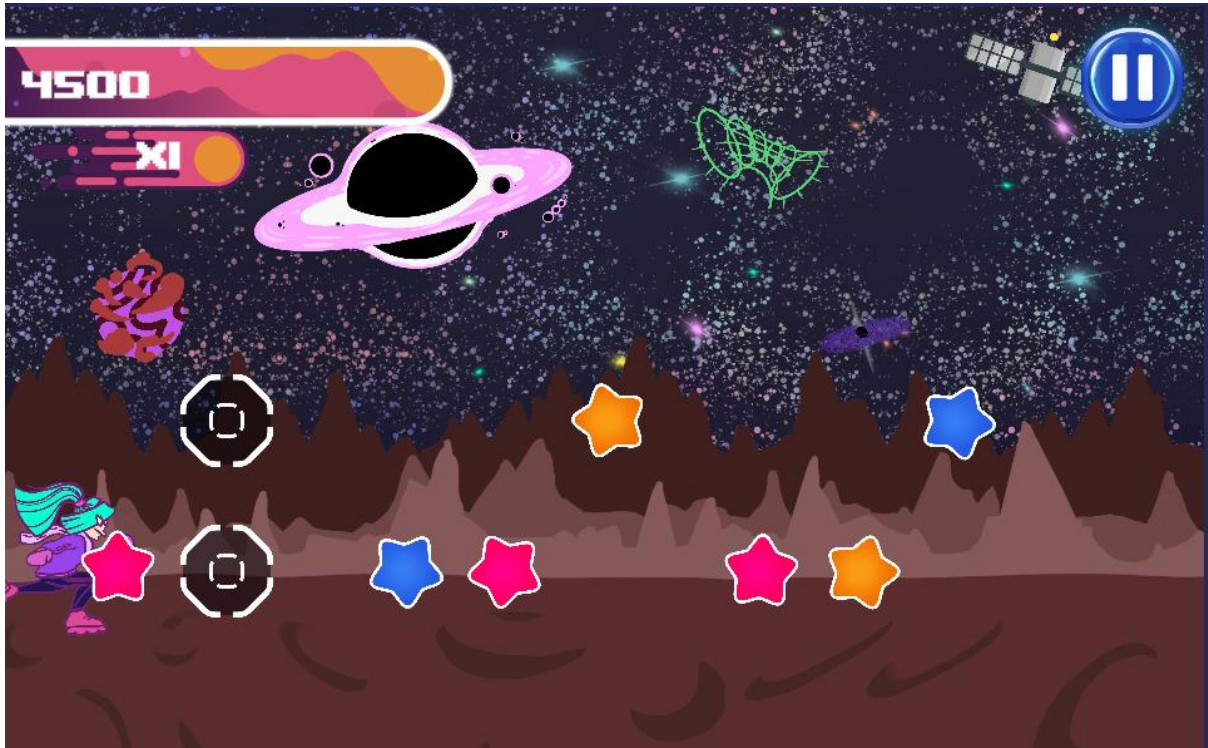
*Ilustración 21 - Créditos*

**Menú selector de canción.** Mediante las flechas el jugador podrá seleccionar la canción que quiera jugar.



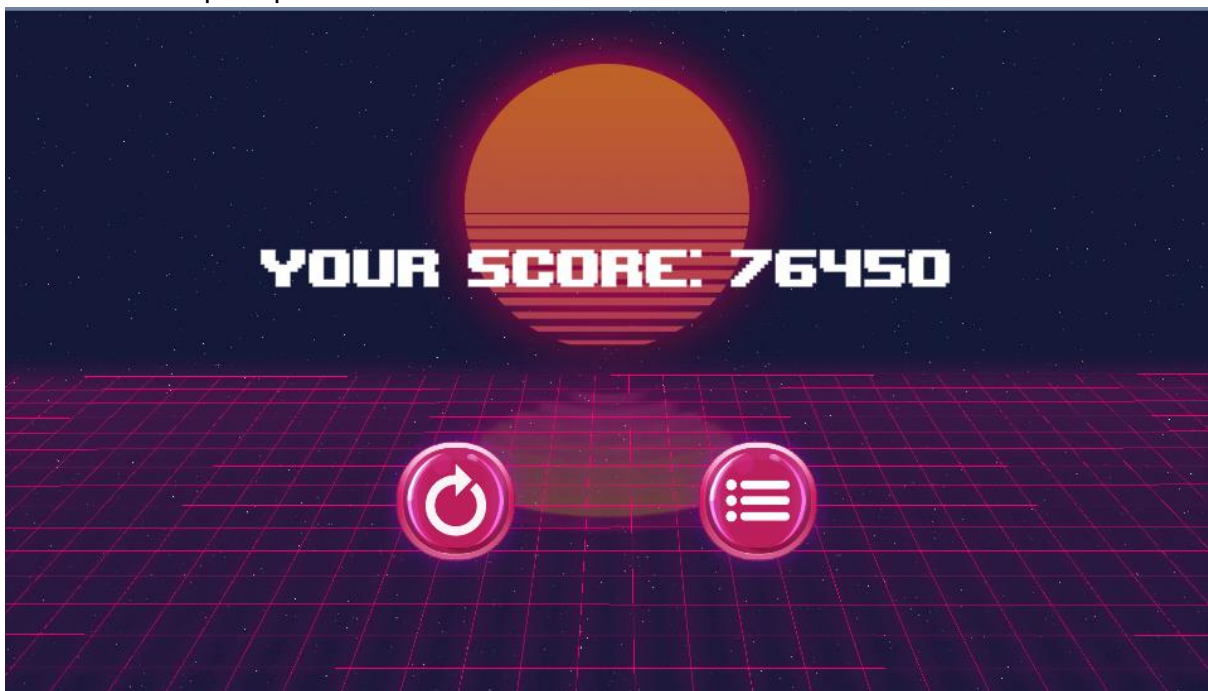
*Ilustración 22 - Selector de canción*

**Pantalla ingame.** Se muestran los puntos y el combo del jugador arriba a la izquierda y un botón de pausa arriba a la derecha. Las notas aparecen desde la derecha de la pantalla, yendo hacia la izquierda.



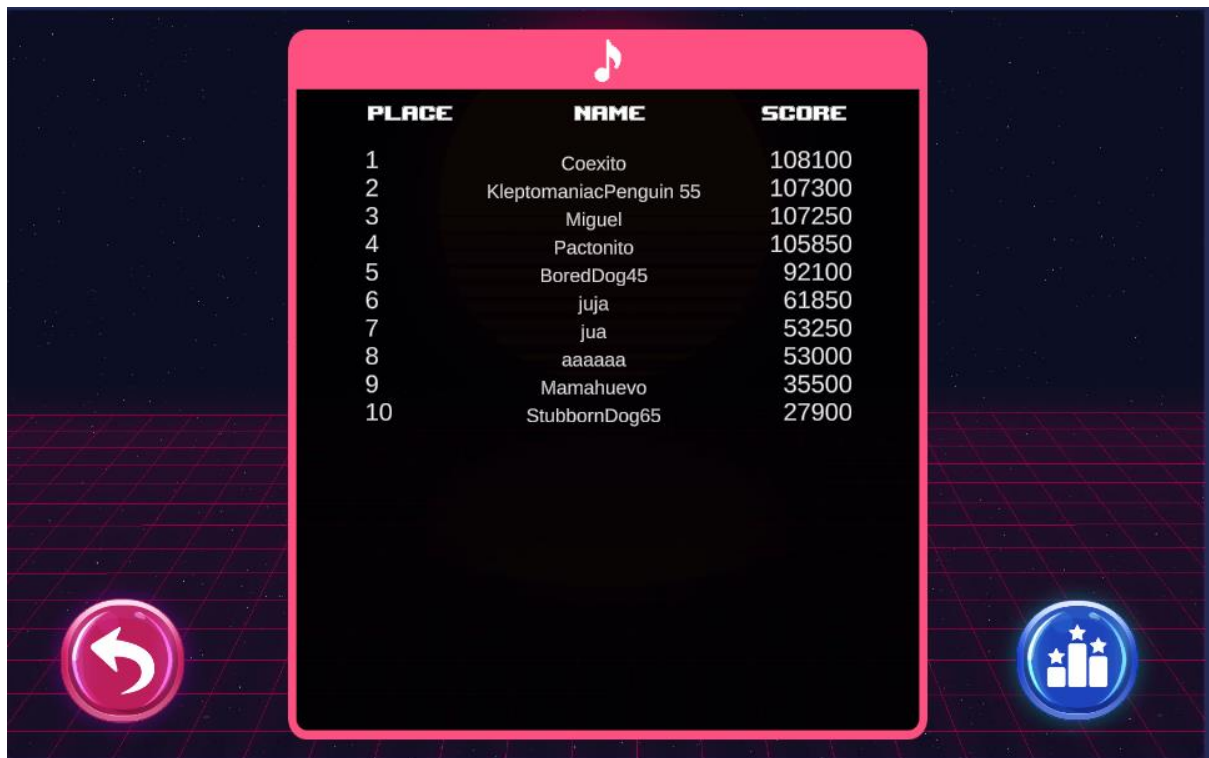
*Ilustración 23 - In Game*

**Menú fin de canción.** El jugador verá su puntuación obtenida y podrá repetir la canción o volver al menú principal.



*Ilustración 24 - Fin de partida*

**Scoreboard:** en el scoreboard el jugador podrá ver la puntuación de todo el mundo que ha jugado cada canción.



The image shows a scoreboard interface. At the top is a pink header with a white musical note icon. Below it is a table with three columns: PLACE, NAME, and SCORE. The table lists the top 10 players. In the bottom left corner, there is a pink circular button with a white left-pointing arrow. In the bottom right corner, there is a blue circular button with a white bar chart icon.

PLACE	NAME	SCORE
1	Coexito	108100
2	KleptomaniacPenguin 55	107300
3	Miguel	107250
4	Pactonito	105850
5	BoredDog45	92100
6	juja	61850
7	jua	53250
8	aaaaaa	53000
9	Mamahuevo	35500
10	StubbornDog65	27900

*Ilustración 25 - Scoreboard*



# Modelo de negocio y monetización

## Modelo Canvas

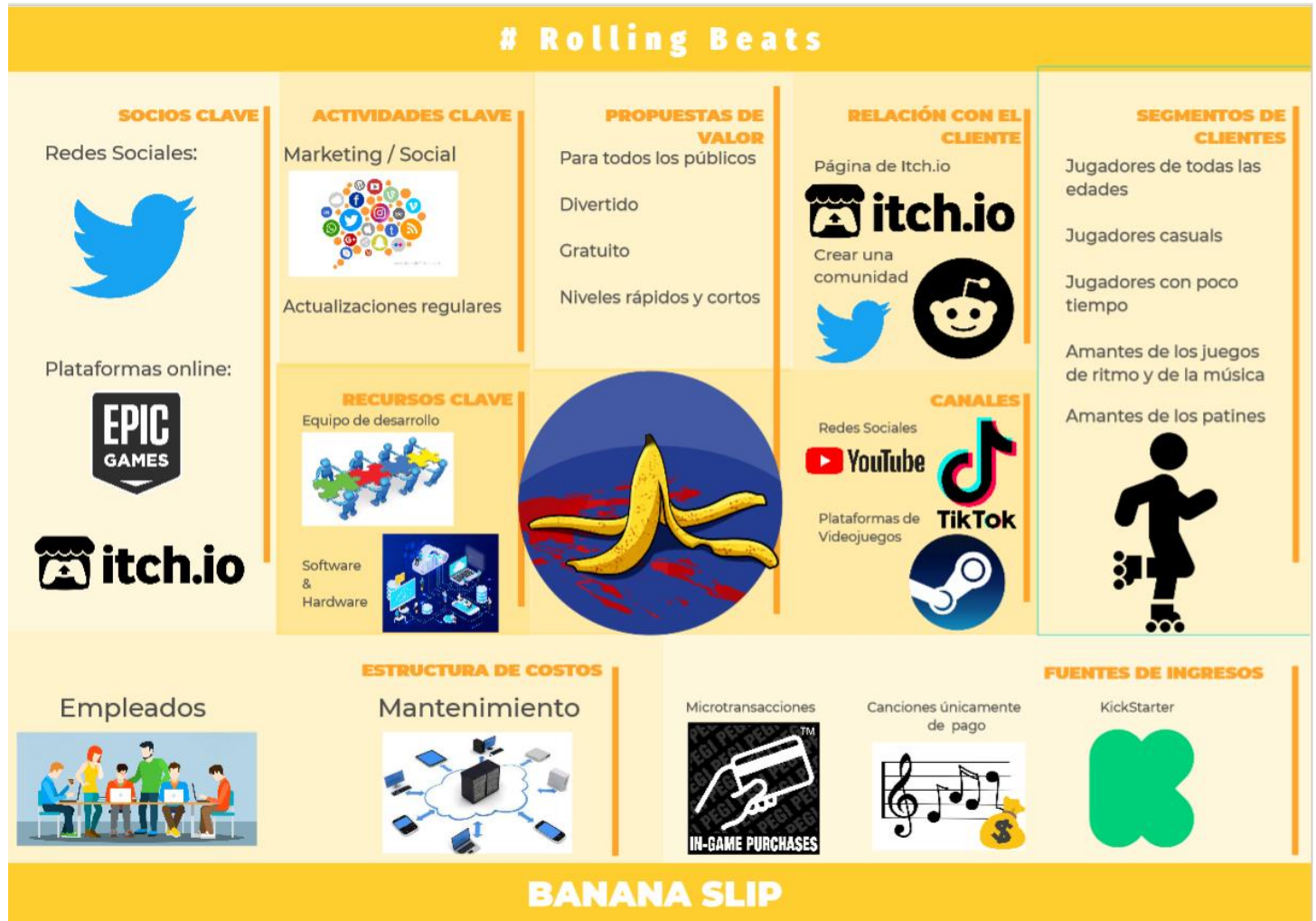


Ilustración 26 - Modelo Canvas

Rolling Beats es un videojuego free to play con microtransacciones dentro del juego.

El jugador a medida que juega irá ganando “Puntos de Estilo”, que son la moneda de cambio dentro del juego por la que se podrán canjear “tiradas”. Dentro de estas tiradas, el jugador podrá encontrar nuevas skins para Tina, nuevas canciones, así como nuevas formas visuales para las notas. Si dentro de una tirada el jugador recibe un coleccionable que ya posee, se le reembolsará cierta cantidad de monedas dependiendo de la rareza del objeto obtenido.

También habrá una tienda exclusiva de canciones solo de pago, a modo de DLC, por una pequeña cantidad de dinero, no obtenible por Monedas de Estilo.

## Captar nuevos jugadores

La estrategia de marketing para captar nuevos jugadores se basa en la promoción por redes sociales, dar a conocer al juego mediante videos en la plataforma "Tik Tok", creando niveles con canciones que en el momento son "trending".

La primera impresión al jugador es muy importante, por lo que los primeros niveles del videojuego, así como los distintos que se utilicen en redes sociales, deben de ser muy atractivos visualmente para así generar interés en los usuarios potenciales, es decir, se ha de generar interés.

Los grupos de música indies también son un potencial a tener en cuenta, mediante colaboraciones, los grupos de música cederán los derechos audiovisuales de las canciones para que salgan en el videojuego, y se recompensará con un % de las ventas de la canción a estos grupos.

Ofrecer colaboraciones a "Influencers" para que jueguen Rolling Beats y que muestren el producto a sus fans.

Organizar concursos en los que los jugadores compitan entre ellos y donde el ganador pueda elegir una canción y que se añada de forma oficial al videojuego.

## Retener jugadores

Para conseguir retener jugadores, hay que ofrecer actualizaciones de forma constante en forma de nuevas canciones y nuevas skins.

Ofrecer recompensas diarias a los jugadores para incentivar a los jugadores a jugar cada día.

Tener una herramienta necesaria para crear niveles accesibles para todos, una comunidad que pueda crear mapas con nuevas canciones puede llegar a captar nuevos jugadores, así como retener a los jugadores que llevan ya tiempo dentro, teniendo así nuevos niveles creados por la propia comunidad de forma gratuita.