



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	5
Equipo de desarrollo	5
Social Media	5
Descripción del proyecto	6
Concepto y Objetivos	6
Mecánicas	7
Características clave	8
Sonido	8
Tina Rulles	9
Controles	9
Estilo Visual	10
Concept Art	11
Personajes	11
Escenarios	13
Props	19
Interfaz	25
Diagrama de flujo	25
Diseño de los menús	26
Modelo de negocio y monetización	31
Modelo Canvas	31
Economía	32
Captar nuevos jugadores	33
Retener jugadores	33
Planificación a dos años	34
Postmortem - Alpha	36
¿Qué fue bien?	36
¿Qué se podría haber mejorado?	36
Reflexiones individuales	37
Postmortem – Beta	39
¿Qué fue bien?	39
¿Qué se podría haber mejorado?	39
Reflexiones individuales	40

Ilustración 1 - Selector de nivel	6
Ilustración 2 – Perfect Ilustración 3 – Great Ilustración 4 - Miss	7
Ilustración 5 - Multiplicador	7
Ilustración 6 - Tina Rulles.....	9
Ilustración 7 - Tina Rulles In Game	9
Ilustración 8 - Controles	9
Ilustración 9 - Controles	9
Ilustración 10 - Rolling Beats.....	10
Ilustración 11 - Paleta Tina Rulles.....	10
Ilustración 12 - Referencias.....	11
Ilustración 13 - Concept 1	11
Ilustración 14 – Lineart Ilustración 15 - Coloreado	12
Ilustración 16 – KeyFrames patinar.....	12
Ilustración 17 - KeyFrames animación carril inferior.....	12
Ilustración 18 - KeyFrames animación carril superior.....	12
Ilustración 19 - Concept escenario + Tina	13
Ilustración 20 - Escenario alpha	13
Ilustración 21 - Escenario espacial Final	14
Ilustración 22 - Concept escenario navideño.....	15
Ilustración 23 - Escenario navideño	15
Ilustración 24 - Concept Escenario Halloween	16
Ilustración 25 - Escenario Halloween	16
Ilustración 26 - Concept Skate Park	17
Ilustración 27 - Escenario Skate Park Final	17
Ilustración 28 - Final Escenario Submarino	18
Ilustración 29 - Escenario secreto	18
Ilustración 30 - Botones	19
Ilustración 31 – Estrellas	20
Ilustración 32 - Estrellas para notas largas.....	20
Ilustración 33 - Notas nivel Halloween	20
Ilustración 34 - Ojos para notas largas	20
Ilustración 35 - Notas nivel Navidad	21
Ilustración 36 - Adornos para notas largas	21
Ilustración 37 - Notas Skate Park	21
Ilustración 38 - Skate Park para notas largas	21
Ilustración 39 - Notas nivel submarino	22
Ilustración 40 - Peces globo para notas largas.....	22
Ilustración 41 - Relleno de notas largas	22
Ilustración 42 - Note Markers	23
Ilustración 43 - Cronómetros	23
Ilustración 44 - Barra de puntuación.....	24
Ilustración 45 - Multiplicador animado	24
Ilustración 46 - Grados de puntuación.....	24
Ilustración 47 – Comprar Rolling Coins Ilustración 48 – Comprar Skin	
Ilustración 49 – Comprar Canción.....	24
Ilustración 50 - Diagrama de flujo.....	25
Ilustración 51 - Log in.....	26
Ilustración 52 - Pantalla de carga	26

GDD - Rolling Beats

Ilustración 53 - Main Menu	27
Ilustración 54 - Menú opciones	27
Ilustración 55 - Créditos	28
Ilustración 56 - Tienda.....	28
Ilustración 57 - Selector de canción	29
Ilustración 58 - Scoreboard	29
Ilustración 59 - In Game	30
Ilustración 60 - Fin de partida.....	30
Ilustración 61 - Modelo Canvas	31
Ilustración 62 - Rolling Coin	32
Ilustración 63 - Conversión dinero a Rolling Coins	32

Rolling Beats es un videojuego de ritmo, donde el jugador controla a *Tina Rulles*, 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 tres minutos.

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 Rulles, 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.

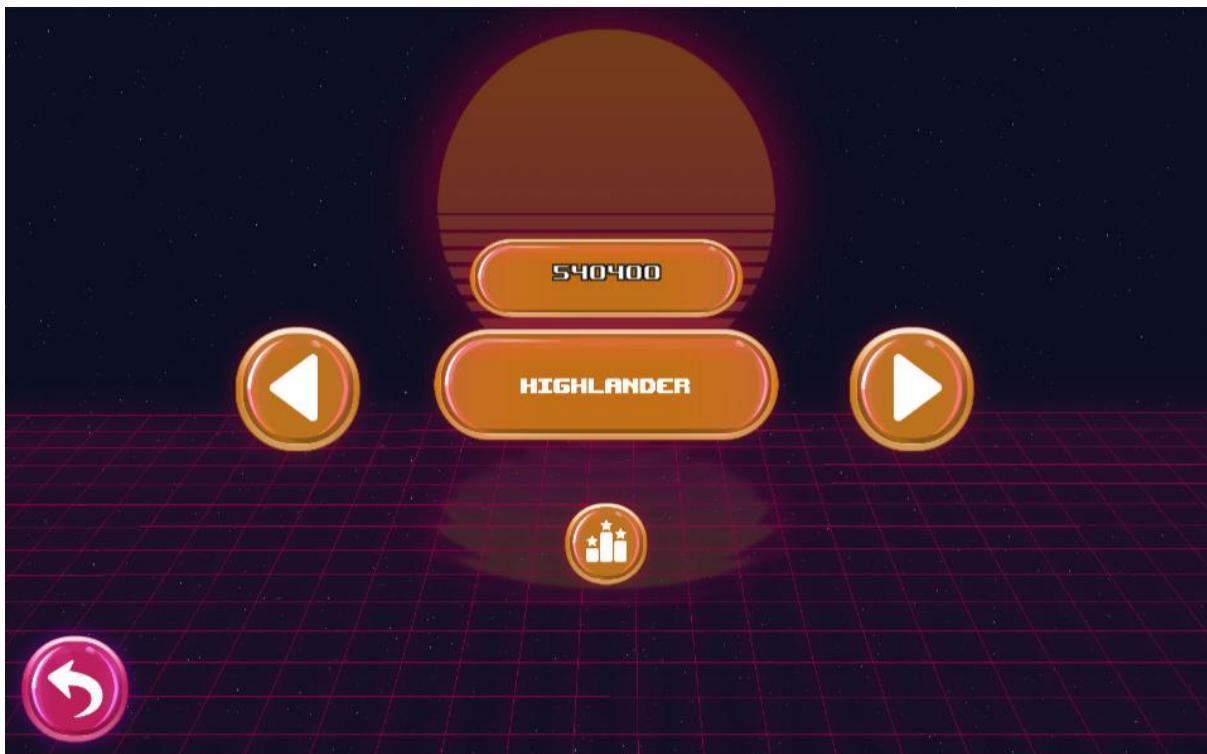


Ilustración 1 - Selector de nivel

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

En 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 Rolling Coins, que le servirán como moneda ingame para comprar niveles y skins. 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 progrese, 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 3 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 notas:

- Pulsar: la gran mayoría de las notas son de este tipo, el jugador deberá pulsar la nota en el momento exacto para conseguir la máxima puntuación y sumar puntos de combo.
- Mantener: cada cierto tiempo, aparecerá una nota de tipo “mantener” que se distingue por ser más larga que las demás, otorgará puntuación al comenzar y al acabar la nota correctamente. Si se acaba antes de tiempo, el jugador perderá el combo y no recibirá puntuación.

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 progrese 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.

Cada nivel de Rolling Beats tendrá una dificultad asociada, que podrá ser una de las siguientes:

- Fácil: canciones con pocas notas y una velocidad lenta, apta para todos los jugadores. Tienen un Beats Por Minuto de 83 con un offset de 3,65 segundos.
- Medio: canciones con una cantidad más alta de notas que las de dificultad fácil, mayor velocidad y dificultad, por ende. Con un BPM de 100 y offset de 3.1 segundos.
- Difícil: canciones con entre 2 y 3 notas por segundo y un ritmo mayor que la dificultad media, para jugadores experimentados. Tienen un BPM de 117 y un offset de 2.7 segundos.
- Infierno: canciones que no están pensadas para todo el mundo, con una cantidad de 3 a 5 notas por segundo y una velocidad abrumadora. Un característico BPM de 135 que hará sudar la gota gorda a todo tipo de jugadores y un offset de 2.35 segundos.

Actualmente Rolling Beats cuenta con 3 mapas jugables y un total de 18 canciones distintas, repartidas entre las 4 dificultades para aportar al juego un nivel de dificultad para todos los públicos.

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.

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.

Tina Rulles



Tina Rulles es la protagonista de Rolling Beats y tiene un claro objetivo: convertirse en la mejor patinadora del mundo entero.

Tina es una chica de 20 años, de pelo azul con un estilo muy marcado, le encanta llevar coleta a todas partes. Como entusiasta del patinaje que es, lo practica desde que es muy pequeña, comenzó con los viejos patines de su madre, hasta el día de hoy, que ya es toda una patinadora en regla.

A Tina le encantan los animales y prefiere los gatos a los perros, aunque su animal favorito es el pingüino.



Ilustración 6 - Tina Rulles

Ilustración 7 - Tina Rulles In Game

Controles



Ilustración 8 - 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 10 - 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.

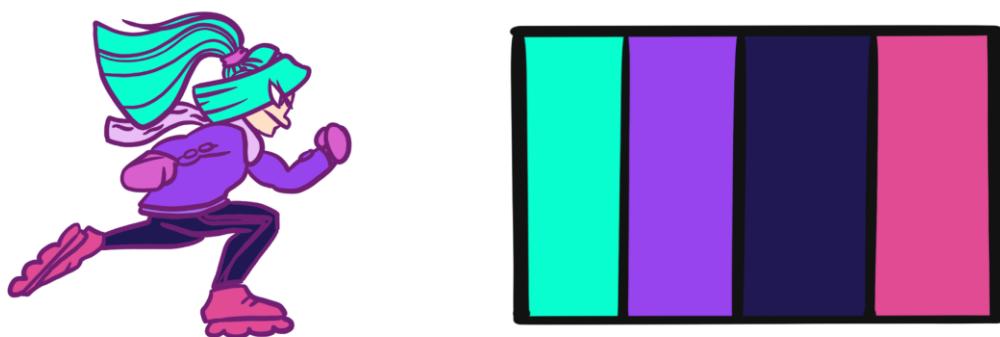


Ilustración 11 - Paleta Tina Rulles

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 12 - Referencias

Tina Rulles Concept



Ilustración 13 - Concept 1

Tina Rulles – Lineart & Color



Patinadora
Concept1.2
BananaSlip

Ilustración 14 – Lineart



Ilustración 15 - Coloreado

Tina Rulles - Animación de patinar



Ilustración 16 – KeyFrames patinar

Tina Rulles – Animación carril inferior



Ilustración 17 - KeyFrames animación carril inferior

Tina Rulles – Animación carril superior



Ilustración 18 - KeyFrames animación carril superior

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.

El juego actualmente cuenta con 3 escenarios terminados, 1 escenario conceptualizado y 1 escenario secreto.

- Escenario espacial:

Concepto escenario espacial



Ilustración 19 - Concepto escenario + Tina

Resultado alpha



Ilustración 20 - Escenario alpha

Resultado final Beta



Ilustración 21 - Escenario espacial Final

- Escenario Navideño

Concept Escenario Navideño



Ilustración 22 - Concept escenario navideño

Escenario navideño Beta

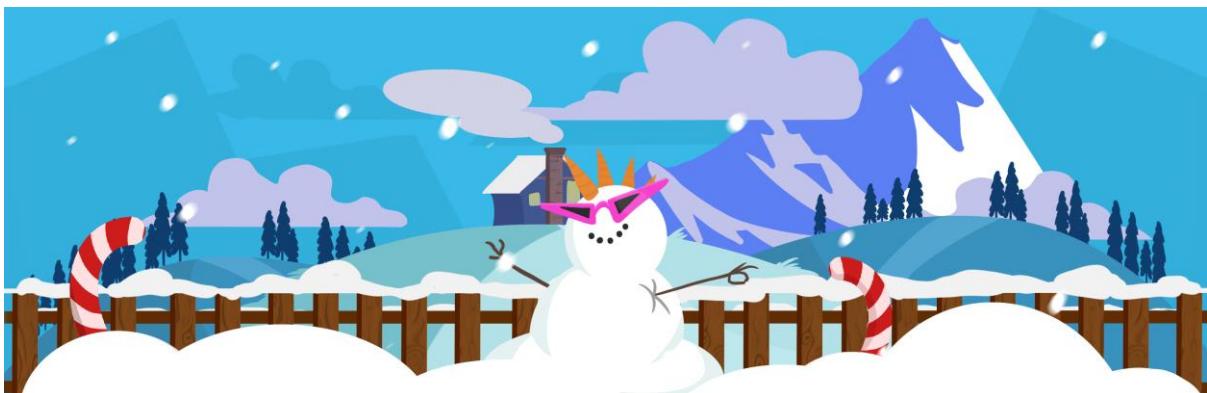


Ilustración 23 - Escenario navideño

- Escenario Halloween

Escenario Halloween Concept



Ilustración 24 - Concept Escenario Halloween

Escenario Halloween Beta



Ilustración 25 - Escenario Halloween

- Escenario Skate Park

Concept Skate Park



Ilustración 26 - Concept Skate Park

Skate Park Resultado final

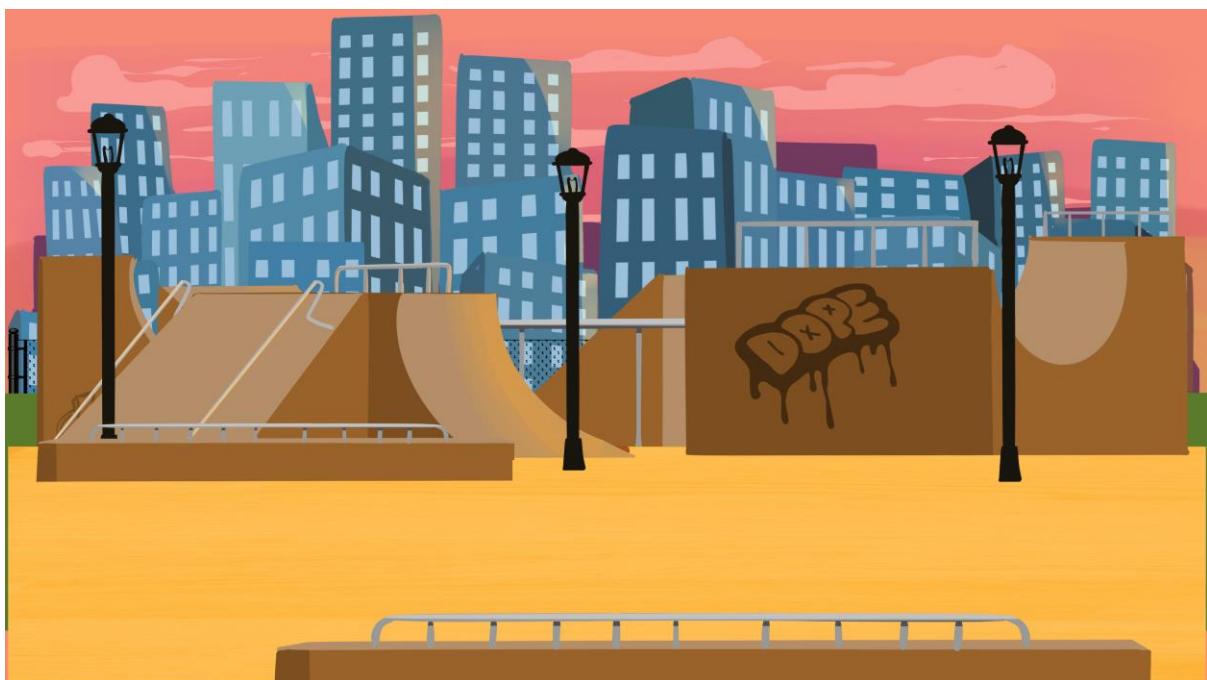


Ilustración 27 - Escenario Skate Park Final

- Escenario Submarino

Escenario Submarino Resultado final



Ilustración 28 - Final Escenario Submarino

- Escenario Niveles de coña



Ilustración 29 - Escenario secreto

Props

Interfaz

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



Ilustración 30 - Botones



Tipos de nota:

- Estrellas para el nivel del espacio.



Ilustración 31 – Estrellas

- Estrellas de inicio y fin para notas largas.



Ilustración 32 - Estrellas para notas largas

- Ojos para el nivel de Halloween.

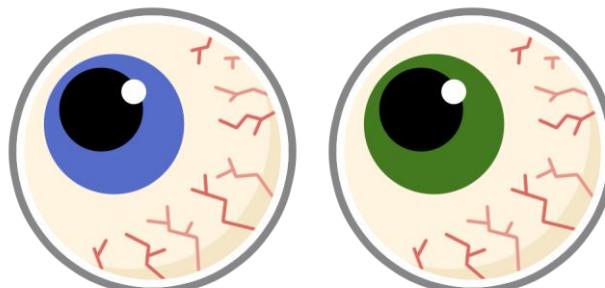


Ilustración 33 - Notas nivel Halloween

- Ojos de inicio y fin para notas largas.



Ilustración 34 - Ojos para notas largas

GDD - Rolling Beats

- Adornos para el nivel de Navidad.



Ilustración 35 - Notas nivel Navidad

- Adornos de inicio y fin para notas largas.



Ilustración 36 - Adornos para notas largas

- Ruedas para el nivel de Skate Park.

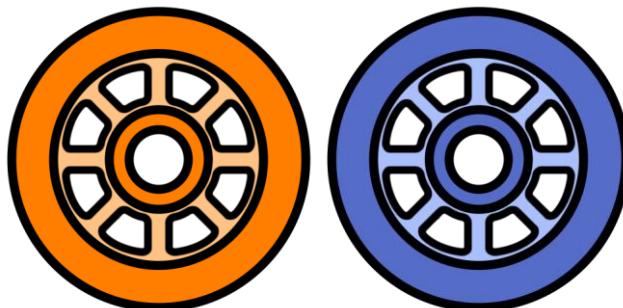


Ilustración 37 - Notas Skate Park

- Ruedas inicio y fin para notas largas.

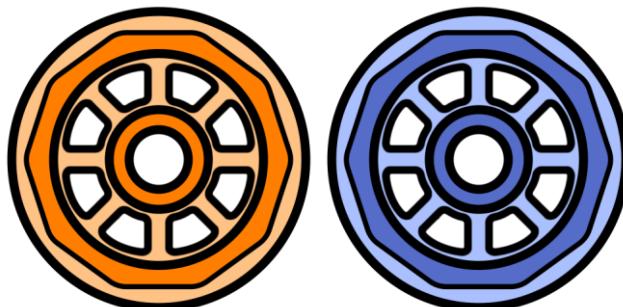


Ilustración 38 - Skate Park para notas largas

- Peces globo para el nivel submarino



Ilustración 39 - Notas nivel submarino

- Peces globo inicio y fin notas largas



Ilustración 40 - Peces globo para notas largas

Relleno de notas:

- Las notas largas tendrán un relleno intermedio para saber que el jugador debe mantener el botón pulsado.

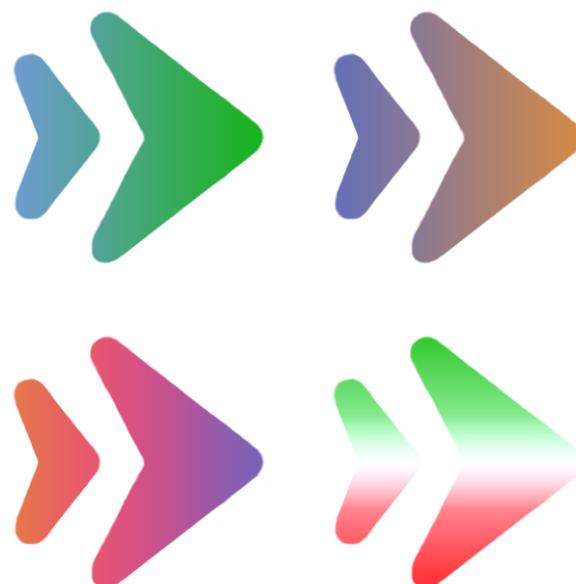


Ilustración 41 - Relleno de notas largas

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

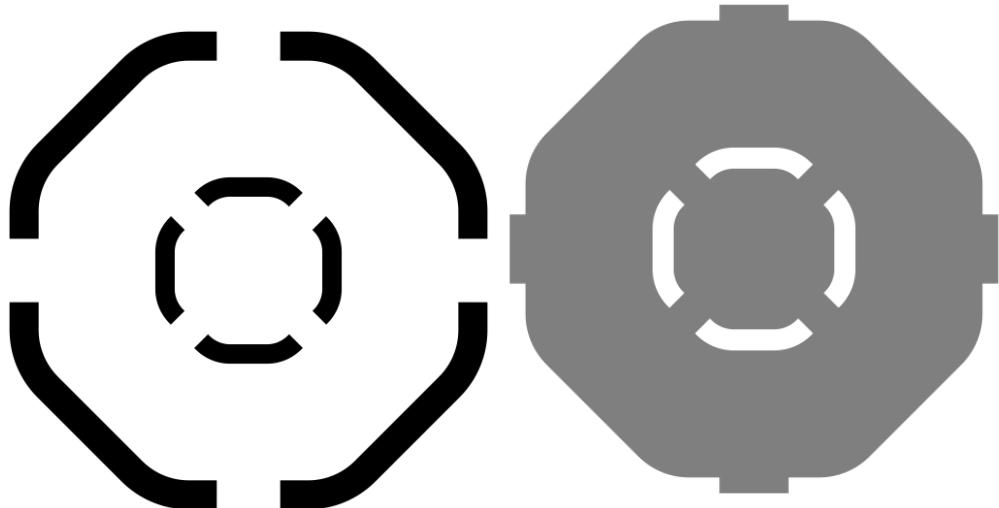


Ilustración 42 - Note Markers

Cronómetro: para visualizar el tiempo que queda de canción se ha implementado un cronómetro que muestra el % de canción que el jugador lleva. A medida que la canción avanza, el cronómetro se va rellenando.

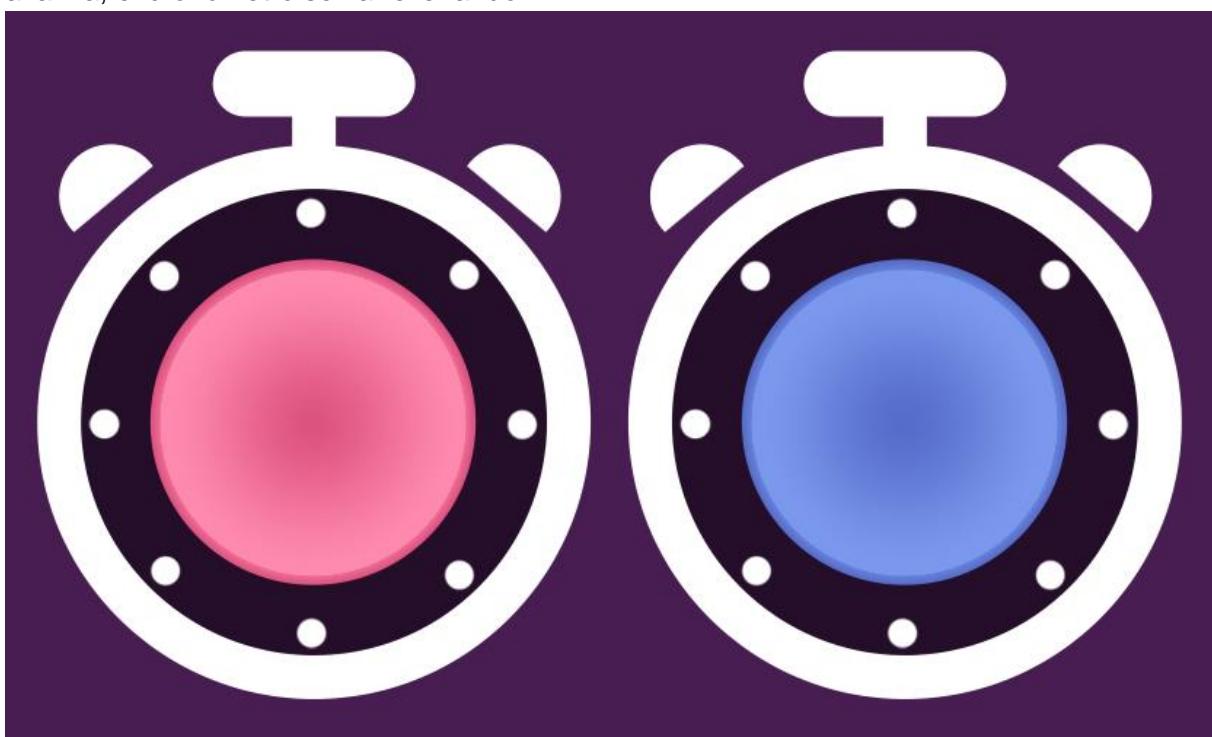


Ilustración 43 - Cronómetros

Puntuación: la puntuación se muestra en una barra de puntuación.



Ilustración 44 - Barra de puntuación

Multiplicador: para que el jugador visualice sus puntos de combo (o su multiplicador), se representa en este recuadro animado.



Ilustración 45 - Multiplicador animado

Fin del juego: según la puntuación del jugador, al acabar una partida se mostrará el menú de resultados con un grado de puntuación



Ilustración 46 - Grados de puntuación

Tienda: elementos visuales de la tienda.



Ilustración 47 – Comprar Rolling Coins



Ilustración 48 – Comprar Skin



Ilustración 49 – Comprar Canción

Interfaz

Diagrama de flujo

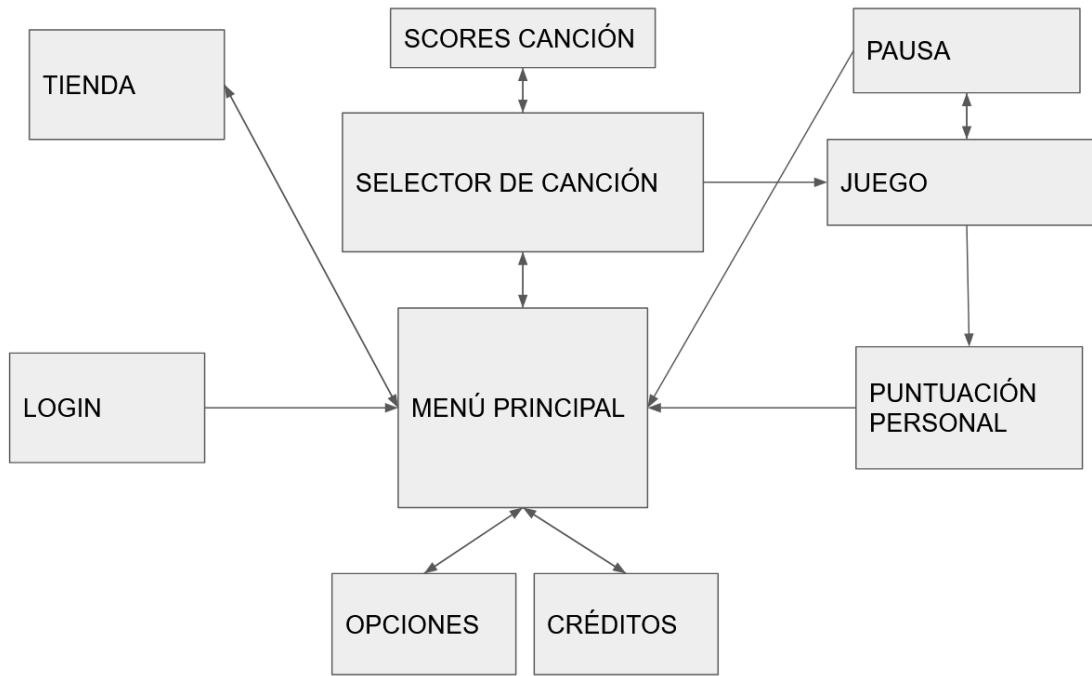


Ilustración 50 - Diagrama de flujo

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

Pantalla de log in. Al iniciar el juego el jugador puede crear un usuario, ingresar con él o simplemente ingresar sin usuario.

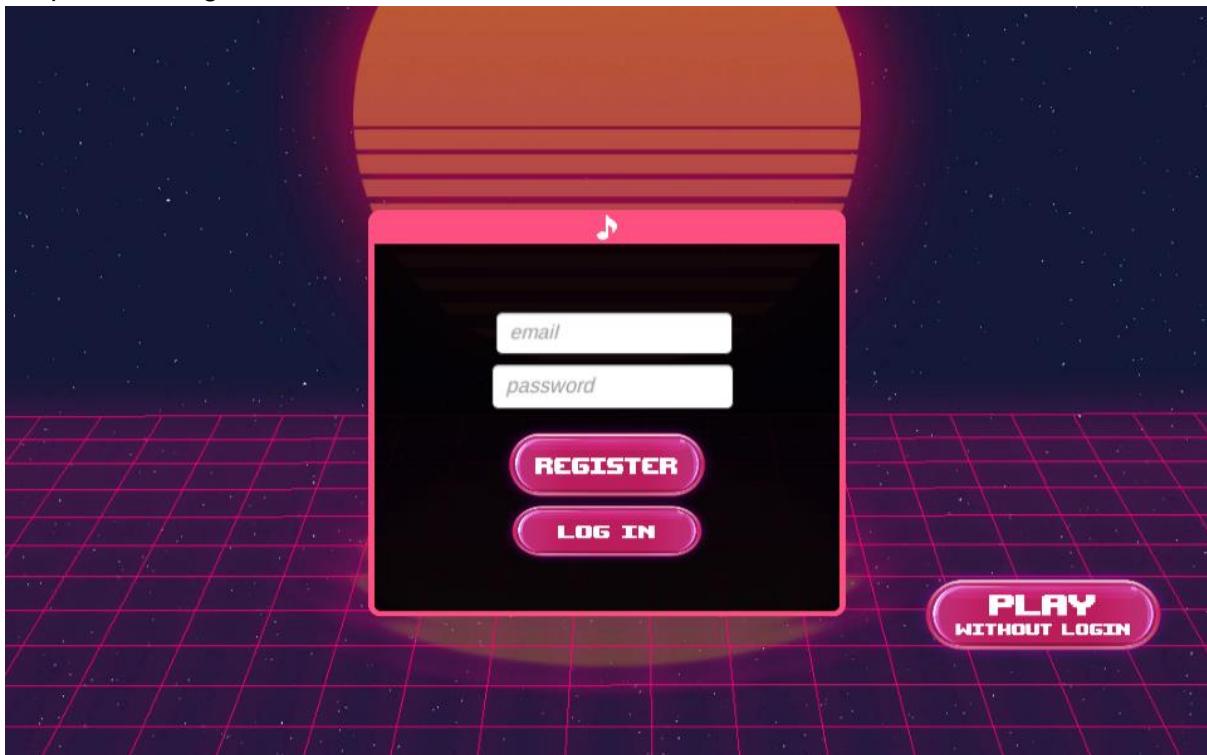


Ilustración 51 - Log in

Pantalla de carga. Tras iniciar sesión, el jugador visualizará una pantalla de carga con una pequeña animación para que sepa que el juego está cargando.



Ilustración 52 - Pantalla de carga

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



Ilustración 53 - Main Menu

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

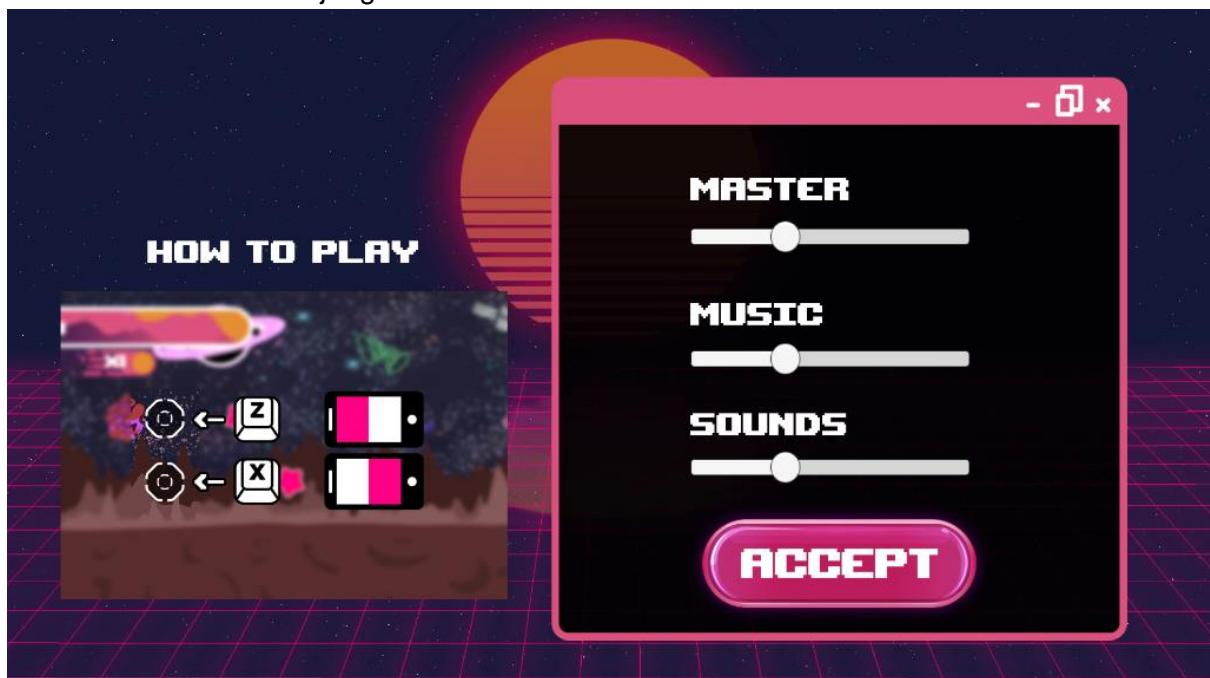


Ilustración 54 - Menú opciones

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 55 - Créditos

Tienda. En la tienda el jugador podrá comprar canciones si dispone de Rolling Coins o comprar Rolling Coins con dinero real.

Para las canciones que ya están compradas por el jugador, aparecerá una tarjeta que le diga que ya tiene ese objeto/canción comprada.



Ilustración 56 - Tienda

Menú selector de canción. Mediante las flechas el jugador podrá seleccionar la canción que quiera jugar. Si el jugador tiene una puntuación en el nivel concreto, la visualizará. Desde aquí también podrá ver la clasificación general de ese nivel.

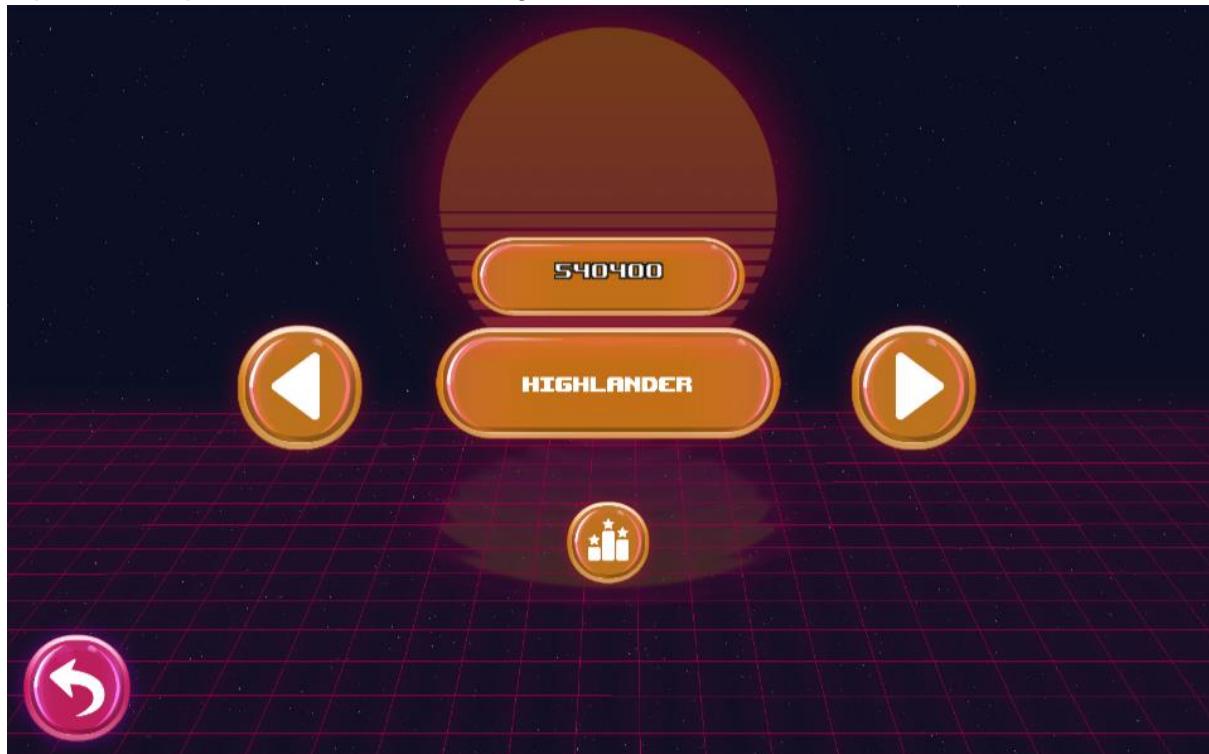


Ilustración 57 - Selector de canción

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

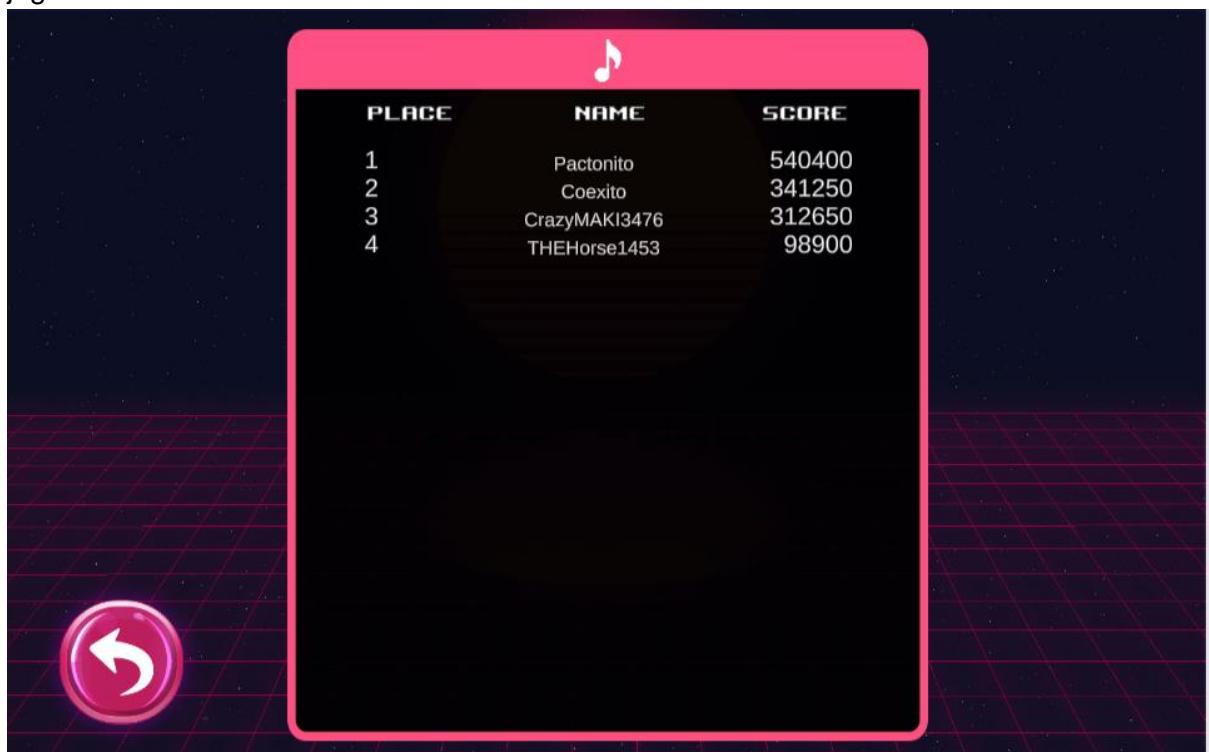


Ilustración 58 - Scoreboard

Pantalla ingame. Se muestran los puntos y el combo del jugador arriba a la izquierda y un botón de pausa arriba a la derecha. A la derecha de los puntos, se puede ver un cronómetro con el tiempo parcial de la canción. Las notas aparecen desde la derecha de la pantalla, yendo hacia la izquierda.

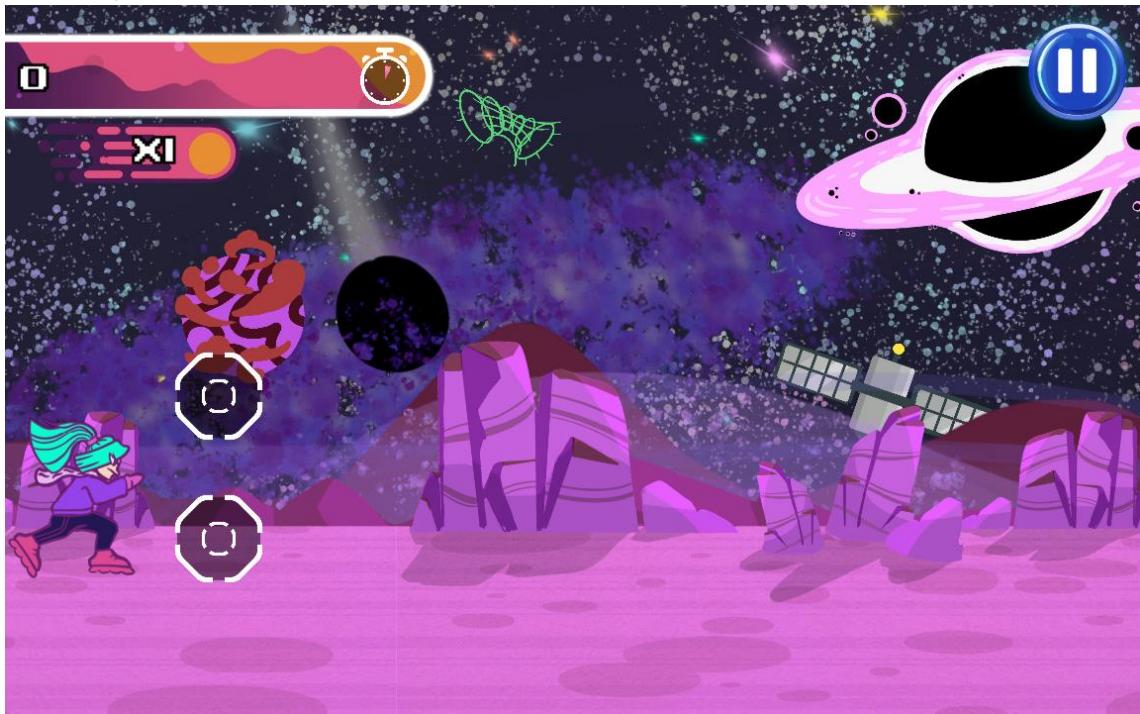


Ilustración 59 - In Game

Menú fin de canción. El jugador verá su puntuación obtenida, desglosada en “Perfects, Greats y Misses”, acompañada de su precisión y las monedas conseguidas. También podrá visualizar si es un “New Record”. Desde aquí el jugador puede repetir la canción o volver.

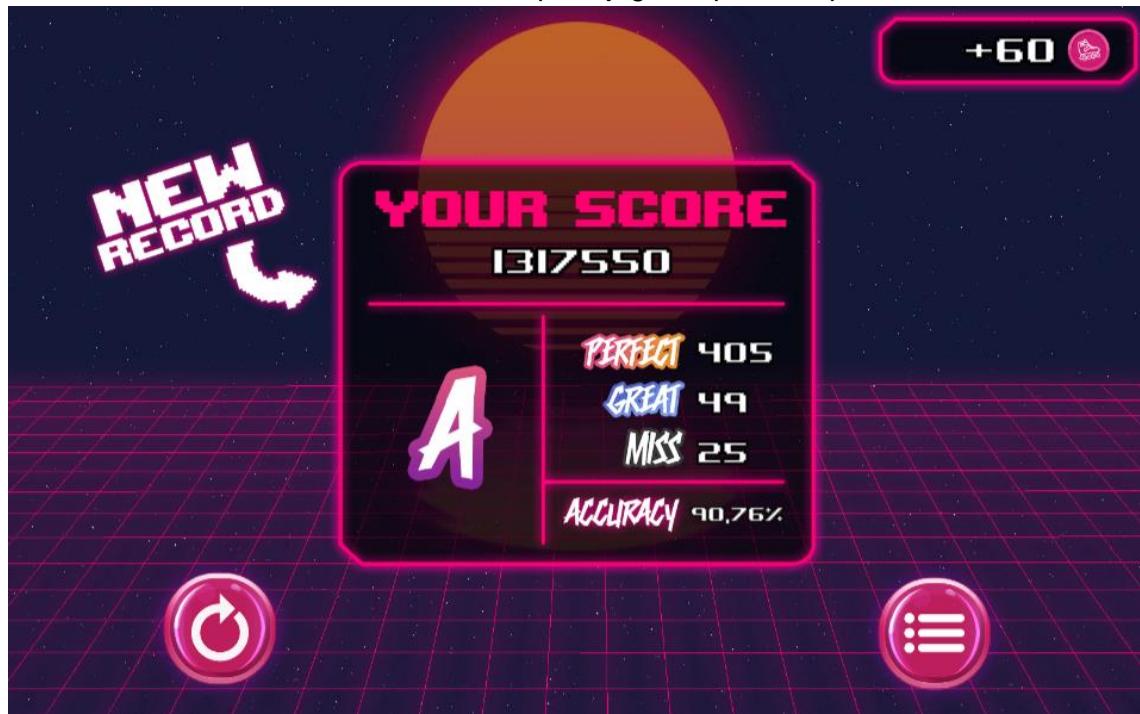


Ilustración 60 - Fin de partida

Modelo de negocio y monetización

Modelo Canvas

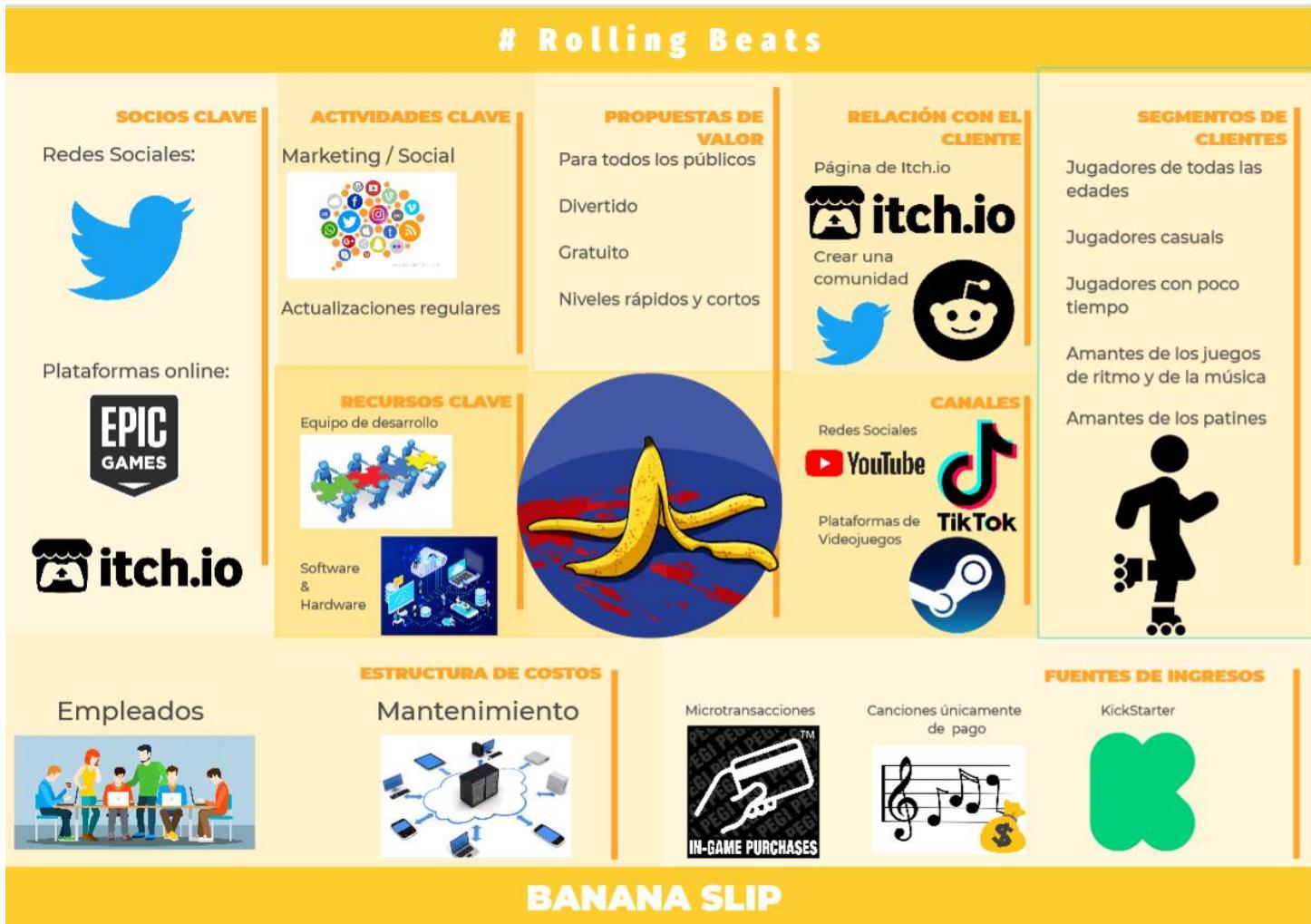


Ilustración 61 - Modelo Canvas

Economía

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

El jugador a medida que juega irá ganando “Rolling Coins”, que son la moneda de cambio dentro del juego por la que se podrán canjear “tiradas” y canciones, es decir, niveles.



Ilustración 62 - Rolling Coin

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.

Cada canción tendrá un coste en Rolling Coins basado en su dificultad.

Fácil	Medio	Difícil
1000	2500	5000

Las Rolling Coins se conseguirán a medida que el jugador complete niveles y dependiendo del rango conseguido y la dificultad de la canción, variará la obtención de monedas:

	Fácil	Medio	Difícil
Rango S+	50	75	100
Rango S	40	60	80
Rango A	30	45	60
Rango B	20	30	40
Rango C	10	15	20

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

Compras de Rolling Coins por dinero:



*Ilustración 63 -
Conversión dinero a
Rolling Coins*

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.

Planificación a dos años

La planificación a dos años se ha dividido en 4 fases de desarrollo semestrales.

Semestre 1 año 2022:

Para el primer semestre del año 2022 se ha pensado en desarrollar más canciones y niveles, así como varios eventos en épocas características:

- Año nuevo: para año nuevo se ha pensado desarrollar un escenario en el que en el fondo se vea una gran torre que marque las 00:00 y un 2022 en grande. Este escenario con una canción única se podrá desbloquear mediante 3000 Rolling Coins desde el día 1 hasta el 31 de enero de 2022.
- Florecer primaveral: con motivo del florecer de los cerezos a finales de marzo, se ha decidido incluir dos nuevos escenarios, cuyo principal atractivo son los cerezos en flor, así como paisajes primaverales, muy coloridos y naturales.

Nuevas implementaciones:

- Nota fantasma: este tipo de nota aparecerá y desaparecerá cada cierto tiempo, siendo una especie de parpadeo. No siempre será visible a la hora de tener que golpear la nota.
- Notas dobles largas: se ha decidido mejorar la implementación de las notas largas, para que sea posible mantener una nota por varios carriles a la vez.

Semestre 2 año 2022:

Para el comienzo de este semestre, se ha decidido realizar un evento veraniego, llamado "Summer Beats" con un nuevo tipo de moneda: la "Summer Coin".

Durante el desarrollo de este evento, que durará desde el 1 de Julio hasta el 31 de agosto, el jugador podrá conseguir "Summer Coins" de la forma habitual, aparte de las Rolling Coins. Con esta nueva moneda, el jugador podrá adquirir a lo largo del evento canciones exclusivas que dejarán de estar disponible tras el fin del evento, a no ser, que consiga desbloquearlas. Estas canciones limitadas serán las "canciones del verano" de los últimos años en España.

Con la llegada de Summer Beats, Rolling Beats incorporará un nuevo modo de juego:

- Ultradifícil: el modo ultradifícil no es más que una reinvención del modo de juego clásico, donde el jugador tendrá que enfrentarse a 3 carruseles en vez de 2, haciendo el juego mucho más caótico.
- Este modo de juego traerá consigo una versión no solo de las canciones veraniegas, sino de todas las canciones ya existentes en Rolling Beats. Estas nuevas versiones de las canciones clásicas de Rolling Beats serán obtenibles vía Rolling Coins.

Para la época de fin de año, se ha decidido desarrollar 2 nuevos mapas, uno estilo otoñal, un paisaje con tonos marrones, dando paso a la caída de las hojas de los árboles y el inicio del frío y otro nevado, donde por el fondo se pueda ver una ciudad con tejados navideños y decoraciones de esa época, así como un Papá Noel sobrevolando todo el escenario.

Semestre 1 año 2023:

Para el comienzo de nuevo año, se rediseñará el escenario del año 2022 para que refleje el nuevo año 2023 y se realizará el evento “Happy New Beat”, en el que los jugadores podrán conseguir por tiempo limitado una Skin de “Santa Rulles”.

El evento principal del 1er semestre de 2023 será el evento llamado: “Holy Beats”, en honor a la semana santa sevillana y a todo lo que rodea esta semana tan especial para algunas personas.

Este evento durará desde el domingo 2 de abril hasta el domingo 16 de este mismo mes, dando una semana adicional a la Semana Santa española para que los jugadores tengan más tiempo de conseguir los cosméticos y niveles nuevos.

Durante este evento, el jugador conseguirá RC's extra mientras juega y la moneda de la “Holy Beats” la “CristoCoin”.

Cada dia que el jugador acceda a Rolling Beats recibirá un bonus de CristoCoins. Con estas monedas, se podrán desbloquear varios escenarios inspirados en la semana santa y varios atuendos para Tina, como, por ejemplo, un atuendo de Nazareno sevillano o “Tina en la Cruz”.

Semestre 2 año 2023:

Como cada verano, el comienzo del 2º semestre traerá consigo de vuelta el evento “Summer Beats”, con un reset de las Summer Coins en los jugadores, para que vuelvan a jugar para conseguir nuevas canciones y cosméticos.

Este evento durará de nuevo desde el 1 de Julio hasta el 31 de agosto de 2023 y el jugador dispondrá de una tienda con todas las novedades que trajo el Summer Beats de 2022 a mitad de precio, así como nuevas canciones, skins para Tina y escenarios por el precio estándar en Summer Coins.

Este verano no habrá nuevos modos de juego, pero sí nuevas mecánicas ingame:

- Modo espejo: determinadas canciones en determinados momentos se pondrán en modo espejo, cambiando la apariencia de todo el nivel como si el jugador se encontrara dentro de un espejo.
- Mareo: en determinados momentos, los carriles se invertirán, siendo el de abajo arriba y viceversa, dificultando al jugador.

Para el día de Halloween, este 2023 se ha decidido hacer un evento para Rolling Beats con temática Halloweenesca, “Scary Beats”.

El evento Scary Beats durará desde el 29 de octubre hasta el 10 de noviembre.

En este evento, el jugador podrá conseguir “Scary Coins”, con el que podrá desbloquear nuevos escenarios, canciones y nuevas skins para Tina, como por ejemplo “FrankenTina” o “Witch Rulles”.

Postmortem - Alpha

¿Qué fue bien?

Pese a ser la primera toma de contacto del equipo y ser solo una alpha, se ha desarrollado todo lo que el equipo veía fundamental para esta entrega.

El flujo de trabajo ha sido correcto, todo el mundo ha tenido sus partes concretas con tiempo y no a última hora.

Aun siendo una Alpha, el resultado general obtenido ha sido de una calidad bastante alta, reduciendo al mínimo los “placeholders” en apartado gráfico y teniendo un gameplay satisfactorio y divertido.

¿Qué se podría haber mejorado?

Con respecto al tema de GitHub, una organización temprana de las Branches habría ahorrado bastante tiempo a los programadores a que tuvieran menos problemas con las versiones y los conflictos de código a la hora de utilizar esta herramienta.

En temas de código, los programadores deben documentar mejor lo que van haciendo para que sus compañeros puedan entender cómo funciona el código a la primera, sin tener que releer o imaginar cosas que no están escritas, por ello, comentar y documentar el código se ha vuelto algo prioritario en los programadores.

La fase final de la entrega de la alpha fue un poco caótica, quedaba mucho trabajo por hacer y algunos miembros del equipo trabajaron extra los últimos días de esta primera fase, por lo que se ha intentado mejorar la organización de todo el equipo para que esto no volviera a pasar.

Aunque en términos generales, el equipo está contento con el resultado obtenido, pensamos que en el apartado artístico el equipo se ha quedado por detrás en comparación a los demás aspectos del videojuego. Para las próximas entregas, esto se ha corregido y el equipo se ha puesto las pilas en el apartado artístico.

Reflexiones individuales

- **Manuel:** como Game Designer, creo que ha quedado un juego divertido y bastante completo pese a ser una alpha. A nivel personal creo que he rendido lo que se me pedía, teniendo toda la documentación del juego al día, así como la página web del equipo.
Si opino que he tenido varios dolores de cabeza por las mecánicas “no-core” del videojuego, puesto que se me ha hecho bastante complicado pensar nuevas mecánicas divertidas y, sobre todo, usables para el videojuego, encontrando el principal problema de la compatibilidad con móviles y ordenador.
- **Miguel:** Sobre el resultado considero que el alpha un poco por debajo de mis expectativas, a pesar de la eficiencia y correcta conceptualización de los elementos, el resultado no ha sido tan impactante como quería buscar, tal vez fallando en la complejidad de las ilustraciones y creando más capas de movimiento, suponiendo que la cantidad se sobrepondría a la calidad. El equipo no estuvo a gusto con el resultado y yo tampoco.
Aspectos a mejorar que considero son: encontrar mejores referencias para lo que estoy creando, al no ser capaz de visualizar de forma efectiva el resultado que busco, es mejor intentar encontrar una guía de estilos y de color para acercar de forma sutil la profundidad a través de esas propiedades sin que impacte demasiado.
- **David:** Mi trabajo se ha centrado en el desarrollo y la programación en Unity, centrándome al principio en la implementación del servidor para guardar a los usuarios y sus puntuaciones y tocando un poco de la gestión de escenas en el motor.
Me gustaría destacar negativamente la mala organización del código, faltando muchos comentarios a lo largo de los Scripts y el poco uso de buenas prácticas en algunos casos. Para las siguientes entregas debo empezar a comentar más el código que implemento, para facilitar así a mis compañeros de programación que entiendan de manera más fácil las funciones por si necesitan trabajar sobre ellas. A pesar de esto, en rasgos generales estoy contento con el trabajo realizado y espero poder seguir trabajando así durante el resto del desarrollo para conseguir un buen resultado final.
- **Sergio:** Mi responsabilidad dentro del proyecto ha sido en labores de programación e implementación dentro de Unity, incluyendo el diseño de arquitecturas de programación y algoritmos seguidos. Estoy contento con el trabajo realizado: no solo he conseguido la gran mayoría de objetivos impuestos, sino que el resultado final también ha incluido herramientas de desarrollo para mis compañeros a través de las cuales agilizar el trabajo. Se invirtió, tanto por mi parte como por la de mi compañero en esta tarea, un gran número de horas de investigación sobre teoría musical y funcionamiento del audio en Unity.
Como aspectos a mejorar por mi parte puedo mencionar una mejor gestión del tiempo de investigación; se tardó mucho en llegar a una idea y forma clara a través de la cual programar el sistema de generación de “Beats” en los niveles.

- **Juan José:** Mi parte del trabajo ha consistido en ser Scrum Master del grupo, y programar la detección automática de los Beats de las canciones. Si bien creo que como Scrum Master he cumplido y he estado pendiente de que todos mis compañeros cumplieran sus tareas cuando se necesitaban, no he sabido distribuir de una manera más equitativa algunas partes, provocando una carga de trabajo mayor en algunos compañeros los últimos días. En cuanto a la programación de la detección automática de los Beats, estuve demasiado tiempo documentándome sobre ello e investigando sin llegar a dar algo efectivo hasta el final, algo que debería haber tratado de conseguir antes.
- **Sonia:** Mi trabajo en el desarrollo de Rolling Beats ha sido el diseño, prototipado e implementación de la UI. Creo que he cumplido con mi parte del trabajo y el resultado en general es vistoso, cosa de la que estoy orgullosa porque me cuesta mucho aceptar que lo que hago merece la pena. Además, siempre he intentado tener mis tareas al día para no suponer un cuello de botella para el resto del equipo y no retrasar su trabajo. Me gustaría para futuras entregas mejorar la calidad de lo que hago y que los resultados sean aún mejores.

Postmortem – Beta

¿Qué fue bien?

En general, el nivel de rendimiento de todo el equipo ha dado la talla durante todo el proyecto, la calidad artística ha mejorado, así como el diseño de la interfaz, la cantidad de mapas y props que se han desarrollado para tener un mayor nivel de escenarios jugables.

Con respecto a la programación, se han llegado a los estándares de satisfacción que se pretendían, llegando a implementar las notas dobles y las notas largas, así como herramientas para facilitar el Level Design de los nuevos niveles.

El resultado final fue satisfactorio para todos los integrantes del equipo, contando con 18 niveles jugables y unos acabados bastante buenos a nivel general.

El equipo ha mejorado también el nivel de comunicación.

¿Qué se podría haber mejorado?

Con respecto a lo que no ha ido tan bien, el equipo destaca la calidad de los niveles jugables, donde por falta de tiempo y feedback algunos niveles no han tenido una calidad suficiente como para que se sintieran disfrutables y durante el tiempo de juego hubiera una sensación de ritmo constante.

La organización del equipo ha mejorado, así como la comunicación, pero se ha echado en falta en determinados momentos a algunos miembros del equipo en las reuniones que se realizaban en Teams.

Reflexiones individuales

Manuel: En esta entrega, me he encargado de todo lo relacionado con el Level Design, he mappeado a mano todos los niveles unas cuántas veces hasta que el resultado fuera satisfactorio, también me he encargado de todos los documentos con respecto a las entregas ordinarias, ya sea el GDD, la realización del Documento Post-Mortem en relación a lo que cada uno escribía, actualizar el portfolio y comprobar que todo está en orden en general. Con respecto al mappeado de los mapas, creo que en general todos los niveles han quedado decentemente bien, algunos mejores, siendo el Dragon Ball Rap el que me parece que está mejor y otros de no tanta calidad, pero aun así jugables. Mi mayor problema con esta entrega ha sido que no he tenido feedback de las canciones que realizaba hasta pocas horas antes de la entrega, por lo que no se pudo hacer mucho con respecto al feedback de mis compañeros. Todo lo relacionado con el GDD y la página web del equipo me parece que ha tenido un resultado muy bueno, quedando muy contento con el resultado de ambos.

Miguel: Durante la beta mi labor fue expandir la cantidad y calidad de los escenarios, sentando las bases junto al equipo de programación la forma de integrar los escenarios, teniendo en cuenta pequeños detalles que, por falta de experiencia haciendo este tipo de juegos, se van aprendiendo y perfilando con el avance del tiempo. Esto ha creado una comunicación fluida que se mantuvo durante todo el proceso. Siguiendo con el tema de la comunicación, he faltado a las reuniones de Teams, entre otros motivos porque la aplicación de mi ordenador empezó a tener errores críticos hasta el punto de no dejarme iniciar sesión. Como menciono no ha sido un gran problema porque la comunicación ha sido correcta, pero en las reuniones se recibe feedback y se discuten detalles que aunque parezcan menores pueden elevar el trabajo artístico. Sobre las animaciones de la animadora podría considerarlo como la parte más frustrante de la beta. Tener que aprender cómo hacer una animación en 2 dimensiones y separar partes del personaje para que sea más simple todo el proceso fue el mayor desafío. Como conclusión, personalmente hice un esfuerzo por aprender la forma correcta de hacer las cosas y así simplificar el proceso de mis compañeros.

David: Para esta entrega me he seguido encargando de la gestión del servidor que almacena toda la información persistente del juego. Considero que he hecho un buen trabajo consiguiendo las metas propuestas de una manera bastante eficiente, aunque tengo que destacar al igual que en el Alpha que la limpieza de código y la autoexplicación de este ha podido ser mejor. Por esto, una de las cosas a mejorar para las últimas entregas es comentar mejor el código y utilizar mejores prácticas en algunas ocasiones. A parte de esto, también he ayudado en la inclusión de los elementos de la UI realizados por mis compañeros en las diferentes escenas, adquiriendo también bastantes conocimientos de todo lo que esto engloba.

Sergio: Mi responsabilidad dentro del proyecto ha sido en labores de programación e implementación dentro de Unity, igual que en la anterior entrega. Durante este sprint me he sentido muy motivado y capaz para trabajar y dar todo de mí, cosa que por otro lado me ha hecho llevarme hasta un punto quizás excesivo de implicación. Se invirtieron por mi parte gran cantidad de horas no solo desarrollando el software, sino dirigiendo al equipo por ser yo la persona más atenta a las necesidades del proyecto en algunos momentos. Aspecto a mejorar habría sido la mejor implementación del sistema de “notas largas” del juego, que más tarde ha resultado en algunos errores visuales molestos para el jugador y para el equipo de diseño de niveles.

Juan José: Mi parte del trabajo ha consistido en ser Scrum Master del grupo, montar los nuevos escenarios, y programar una nueva versión de Parallax y de Perfect Sprites. En esta ocasión, no considero que hiciera un buen trabajo como Scrum Master ya que no estuve pendiente de las tareas que hacían mis compañeros y no actué hasta pocos días antes de la entrega, cuando se me comentó mi falta de actuación y, por lo tanto, intenté redimirme. A la hora de programar, en el caso del Parallax no conseguí llegar a un Script perfecto como me habría gustado, dándome problemas posteriormente a la hora de montar los escenarios perdiendo así mucho tiempo. Para los Perfect Sprites, considero que hice un buen trabajo al darle un dinamismo al jugador cuando juega bien y programando un script escalable y reutilizable de manera cómoda.

Sonia: Para esta entrega mi trabajo ha sido exclusivamente el diseño de la interfaz, incluyendo aún más elementos visuales que en la anterior. Una vez más, me sorprende la cantidad de assets que puede llegar a tener un juego. Me he sentido más cómoda creando assets gracias a la soltura adquirida en el anterior sprint, aunque sigo estando lejos de realizar lo que tengo en la cabeza y alcanzar los estándares que considero adecuados. He aprendido durante la asignatura la importancia de delegar y entender que, si nos dividimos el trabajo, hay que confiar en lo que hagan nuestros compañeros, aunque no coincida con nuestras preferencias o gustos