

Proyecto Final

Ingeniería de Software

Hannin Abarca

Gael Jimenez

David Sanchez

15 de Agosto del 2025

Análisis y Estudio de Mercado

1.1 Resumen Ejecutivo

- **Nombre del juego:** Agar MX
- **Elevator pitch (2–3 líneas):** Multijugador tipo Agar.io en tiempo real donde controlas una célula que crece al absorber masa y a oponentes más pequeños. Incluye división de célula, expulsión de masa, virus, salas públicas y privadas.
- **Género / plataforma(s):** Arcade .io — **WebGL (navegador)** y **PC (Windows standalone)**.
- **Modelo de monetización:** Gratis (sin monetización).

1.2 Perfil del Usuario Objetivo (persona)

- **Edad:** 13–25
- **Gustos/juegos favoritos:** .io games, minijuegos competitivos, partidas rápidas en navegador.
- **Motivadores:** competencia ligera, superar marcador, progreso por habilidad.
- **Plataforma:** Navegador (WebGL) en desktop/laptop; opcionalmente PC standalone.
- **Dolores actuales:** lag alto en salas saturadas, paywalls/poderes injustos, partidas con bots.

Ejemplo: *Alex, 17, estudiante; juega en laptop al salir de clase. Busca partidas de 5–10 min con emparejamiento rápido y poco lag.*

1.3 Análisis de la Competencia (≥3)

Juego	Plataforma	Propuesta de valor	Fortalezas	Debilidades	Retención/Monetización
Agar.io (Miniclip)	Web/ Mobile	Clásico .io de células que crecen	Brand fuerte, UX conocida	Servidores llenos/lag, anuncios en mobile	Ads/IAP en mobile
Slither.io	Web/ Mobile	Serpientes que crecen	Simplicidad y viralidad	Menos profundidad mecánica	Ads
Diep.io	Web/ Mobile	Tanques con skill tree	Progresión meta interesante	Curva más larga	Ads/IAP

Conclusiones clave:

- El **tiempo de entrada** (un clic para jugar) y **bajo TTFP** son críticos.
- El **netcode** y la **capacidad del servidor por sala** impactan la diversión más que el contenido.
- Evitar **pagar por poder** mantiene percepción de justicia y reduce abandono.

1.4 Propuesta de Valor de tu Juego

- **Qué te hace diferente:** Experiencia Agar clásica **sin monetización**, con **servidor autoritativo** y **salas estables** hasta 64 jugadores.
- **Características únicas:**
 - Emparejamiento rápido (FFA) y **salas privadas** por código.
 - **Leaderboard** en vivo (top 10) y modo **espectador** al morir.
 - **Controles estándar:** mouse para movimiento, C para dividir, Z para expulsar masa.
 - **Configuraciones** de sensibilidad, zoom y nombre (guardado localmente).

1.5 Estrategia inicial de lanzamiento

- **MVP:** FFA público con 1 región, 1 mapa, pellets, células, dividir/expulsar, colisiones/merge, leaderboard, espectador.
- **Calendario de playtests:** 2 test cerrados (amigos/Discord) + 1 test abierto WebGL.
- **Comunidad:** Itch.io (build WebGL), Discord para feedback

1.6 Canales de distribución

- **Primario:** Itch.io (WebGL) y página web propia.
- **Secundarios:** Side-load PC (zip), futuras publicaciones en Steam e incluso AppStore y PlayStore