

# INTRODUCCIÓN A MI PROYECTO



Clash Royale es un juego de estrategia donde la correcta elección de mazos es determinante para la victoria, por lo que los jugadores se han especializado para crear mazos versátiles según la situación.

Nunca se sabe que jugador ganara la batalla incluso si se saben los mazos de ambos antes de empezar la partida, sin embargo se puede dar conclusiones muy solidas utilizando las estadisticas generales de ambos mazos.

Ya que ambos jugadores necesitan los mejores mazos estos se determinaran con la ayuda de diferentes factores estadisticos en los mazos que nos permitiran tener una idea de quien podría ser el campeón en batalla.

También se ajustara la jugabilidad de ciertas cartas de forma que su uso se vea de forma estadistica para compensar lo que harían en partida.



# FACTORES DE IMPORTANCIA



## Estadísticas Porcentuales (%):

Estas serán calculadas con la ayuda de dos plataformas: Clash Royale API y Deck Shop.

Una de las estadísticas será el WinRate,(WR) el cuál es el porcentaje de Victorias/Derrotas del mazo.

También se usara el porcentaje de 4 ramas (Ataque, Sinergia, Defensa y Balance).

de estas se sacar un porcentaje, el cual se sumara y se dividira en 4 (el número de ramas) para tener la media de las estadísticas(ME).

Las estadísticas porcentuales son importantes ya que una nos indica el rendimiento en el juego(WR) y la otra nos da una idea general sobre como se desenvolvera el mazo en la partida en base a diferentes aspectos.(ME)

## Estadísticas Mazo:

Estas estadísticas serán la suma de características de las cartas del mazo como: Daño y Vida.

estas dos son las características que se consideran más determinantes en el desarrollo de la partida ya que ambas son usadas para evaluar el enfrentamiento de las cartas de un mazo contra el otro.

## Estrategia:

El tipo de estrategia de los mazos se dividirá en 3: Pesado, Defensivo y Versátil.

La interacción entre estos 3 tipos de estrategia será similar a Piedra, Papel y Tijera.

Pesado: Cuenta con tanque y tropas capaces de apoyar a este a crear un ataque fuerte.(Piedra)

Defensivo: Sus tropas son de bajo elixir y cuenta con estructuras defensivas.(Papel)

Versátil: Es variado en cartas y puede atacar y defender, pero en este último tiene debilidad.(Tijera)

Por lo tanto podemos decir que: Pesado>Versátil, Defensivo>Pesado y Versátil>Defensivo.										
Si las estrategias son las misma esta categoría sera un empate.										
Punteo:										
El punteo será lo que determinará el ganador en una partida, los puntos se dividirán de este modo:										
WinRate: El mazo que tenga mayor winrate obtendra 3 puntos.										
Media Estadisticas: El mazo que tenga mejor porcentaje de promedio en estadisticas tendrá 1 punto.										
Daño: El mazo con más daño tendrá 1 punto.										
Vida: El mazo con más vida tendrá 1 punto										
Estrategia: El mazo que tenga la estrategia ganadora tendra 2 puntos, si tienen la misma tienen 1 y 1.										

### JUGADOR 1 - MAZO 1



LocuraBalloon



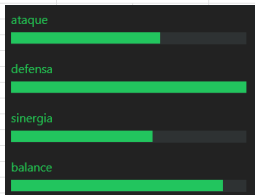
TIPO DE MAZO: VERSATIL

WIN RATE%

Wins	Draws	Losses
56.0%	0.0%	44.0%
2,400	0	1,886

WIN RATE: 56%

ESTADISTICAS DECK SHOP



ATAQUE : 68%

DEFENSA: 100%

SINERGIA: 64%

BALANCE: 86%

MEDIA ESTADISTICAS:  
79.50%

### JUGADOR 1 - MAZO 2



2.4



TIPO DE MAZO: VERSATIL

WIN RATE%

Wins	Draws	Losses
46.1%	0.0%	53.9%
9,060	0	10,609

WIN RATE: 46.1%

ESTADISTICAS DECK SHOP



ATAQUE: 51%

DEFENSA: 81%

SINERGIA: 81%

BALANCE: 91%

MEDIA ESTADISTICAS:  
76%

### JUGADOR 2 - MAZO 1



Pekka Spam



TIPO DE MAZO: PESADO

WIN RATE%

Wins	Draws	Losses
53.4%	0.0%	46.6%
31,083	12	27,155

WIN RATE: 53.4%

ESTADISTICAS DECK SHOP



ATAQUE: 100%

DEFENSA: 100%

SINERGIA: 86%

BALANCE: 80%

MEDIA ESTADISTICAS:  
91.50%

### JUGADOR 2 - MAZO 2



LogBait



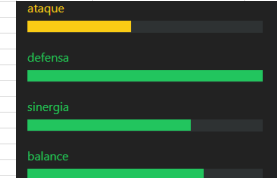
TIPO DE MAZO: DEFENSIVO

WIN RATE%

Wins	Draws	Losses
49.6%	0.0%	50.4%
69,774	11	70,816

WIN RATE: 49.6%

ESTADISTICAS DECKSHOP



ATAQUE: 43%

DEFENSA: 100%

SINERGIA: 71%

BALANCE: 75%

MEDIA ESTADISTICAS:  
72.25%

# ESTADISTICAS INDIVIDUALES CARTAS: DAÑO/VIDA

## JUGADOR 1 - MAZO 1

Carta	Daño	Vida
Globo	880	1680
Leñador	242	1282
Dragon Infernal	560	1294
Bolero	288	2080
Dragon Electrico	192	950
Tornado	169	0
Hielo	115	0
Barril de Barbaros	433	670
<b>TOTAL:</b>	<b>2879</b>	<b>7956</b>

## JUGADOR 1 - MAZO 2

Carta	Daño	Vida
MontaPuercos	318	1696
Mosquetera	218	720
Bola de Fuego	689	0
Golem de Hielo	84	1197
Esqueletos	243	243
Espiritu de Hielo	110	230
Tronco	290	0
Cañon	212	824
<b>TOTAL:</b>	<b>2164</b>	<b>4910</b>

## JUGADOR 2 - MAZO 1

Carta	Daño	Vida
Pekka	816	3760
Ariete	384	911
Arquero Mágico	134	532
Fantasma	261	1210
Veneno	728	0
Mago Electrico	225	713
Bandida	193	907
Zap	192	0
<b>TOTAL:</b>	<b>2933</b>	<b>8033</b>

## JUGADOR 2 - MAZO 2

Carta	Daño	Vida
Caballero	202	1753
Barril de Duendes	360	360
Pandilla de Duendes	360	360
Tronco	290	0
Princesa	169	261
Torre Infernal	560	1749
Cohete	1484	0
Espiritu de Hielo	110	230
<b>TOTAL:</b>	<b>3535</b>	<b>4713</b>



				VERSUS MAZOS							
MAZO 1 JUGADOR 1 VS MAZO 1 JUGADOR 2				MAZO 1 JUGADOR 1 VS MAZO 2 JUGADOR 2							
DAÑO		2879	2933	Jugador 2 Gana + 1 punto	DAÑO		2879	3535	Jugador 2 Gana +1 punto		
VIDA		7956	8033	Jugador 2 Gana + 1 punto	VIDA		7956	4713	Jugador 2 Gana + 1 punto		
WINRATE		56%	53.40%	Jugador 1 Gana + 3 puntos	WINRATE		56%	49.60%	Jugador 1 Gana + 3 puntos	EMPATE	
MEDIA ESTADISTICA		79.50%	91.50%	Jugador 2 Gana + 1 punto	MEDIA ESTADISTICA		79.50%	72.25%	Jugador 1 Gana + 1 punto		
ESTRATEGÍA		Versatil	Pesado	Jugador 2 Gana + 2 puntos	ESTRATEGÍA		Versatil	Defensivo	Jugador 2 Gana + 2 puntos		
JUGADOR 2 GANA											
MAZO 2 JUGADOR 1 VS MAZO 1 JUGADOR 2				MAZO 2 JUGADOR 1 VS MAZO 2 JUGADOR 2							
DAÑO		2164	2933	Jugador 2 Gana + 1 punto	DAÑO		2164	3535	Jugador 2 Gana + 1 punto		
VIDA		4910	8033	Jugador 2 Gana + 1 punto	VIDA		4910	4713	Jugador 1 Gana + 1 punto		
WINRATE		46.10%	53.40%	Jugador 2 Gana + 3 puntos	WINRATE		46.10%	49.60%	Jugador 2 Gana + 3 puntos	EMPATE	
MEDIA ESTADISTICA		78%	91.50%	Jugador 2 Gana + 1 punto	MEDIA ESTADISTICA		78%	72.25%	Jugador 1 Gana + 1 punto		
ESTRATEGÍA		Versatil	Pesado	Jugador 2 Gana + 2 puntos	ESTRATEGÍA		Versatil	Defensivo	Jugador 1 Gana + 2 puntos		
JUGADOR 2 GANA											