

Análisis de Balance – 'Duelo de Titanes'

1) Parámetros para desbalancear a favor del Jugador 2

Se puede hacer que el Jugador 2 gane casi siempre modificando directamente sus atributos (salud, armadura y velocidad) al momento de crearlo. Si el Jugador 2 ataca primero (velocidad mayor) y recibe menos daño (armadura mayor) mientras tiene más salud inicial, el Jugador 1 difícilmente lo alcanzará en solo 3 rondas.

Escenario	J1 gana	J2 gana	Empate
Base (random)	486	502	12
Sesgo p2_op	12	988	0
Forzar empate	0	0	1000

2) Medición de desbalance sutil

Para detectar un desbalance no evidente se pueden ejecutar muchas partidas (ej. 1000) y calcular el porcentaje de victorias de cada jugador. Si uno supera consistentemente el 55–60% en un sistema supuestamente justo, hay indicios de desbalance.

3) Ajuste para forzar empate

Una forma es inicializar a ambos con los mismos atributos y aplicar el daño de forma simétrica en las 3 rondas. Así, al final ambos terminan con la misma salud o muy cercana. Otra opción es que ambos ataquen siempre, sin importar velocidad, y que el daño sea fijo.

Análisis de juego: Hollow Knight

Hollow Knight es un metroidvania con exploración libre, progresión por habilidades (manto, garra, aguijón onírico) y un combate basado en timing, rango del aguijón y gestión de alma. El jugador progresá ampliando vida (máscaras), mejorando el aguijón y equipando amuletos que especializan el estilo de juego.

Problema de balance identificado

Ciertos amuletos ofensivos apilados (ej. Compuesta Feroz + Emblema del Rey Alma + Aguijón mejorado) permiten borrar jefes intermedios demasiado rápido si el jugador domina el patrón, reduciendo el valor del reto exploratorio.

Propuesta de reequilibrio

1) Escalonar el coste de amuletos ofensivos para que sea más difícil llevar varios al mismo tiempo. 2) Aumentar levemente la vida o las fases de algunos jefes si detectan al jugador con cierto nivel de mejora. 3) Introducir pequeñas resistencias a daño repetitivo en jefes clave.

Justificación

El ajuste mantiene la fantasía de poder del jugador pero evita que una sola combinación elimine el reto. El juego sigue premiando la exploración y la mejora del agujón, pero protege la experiencia de bossfight.

Gráfico comparativo de resultados de 1000 partidas por escenario

