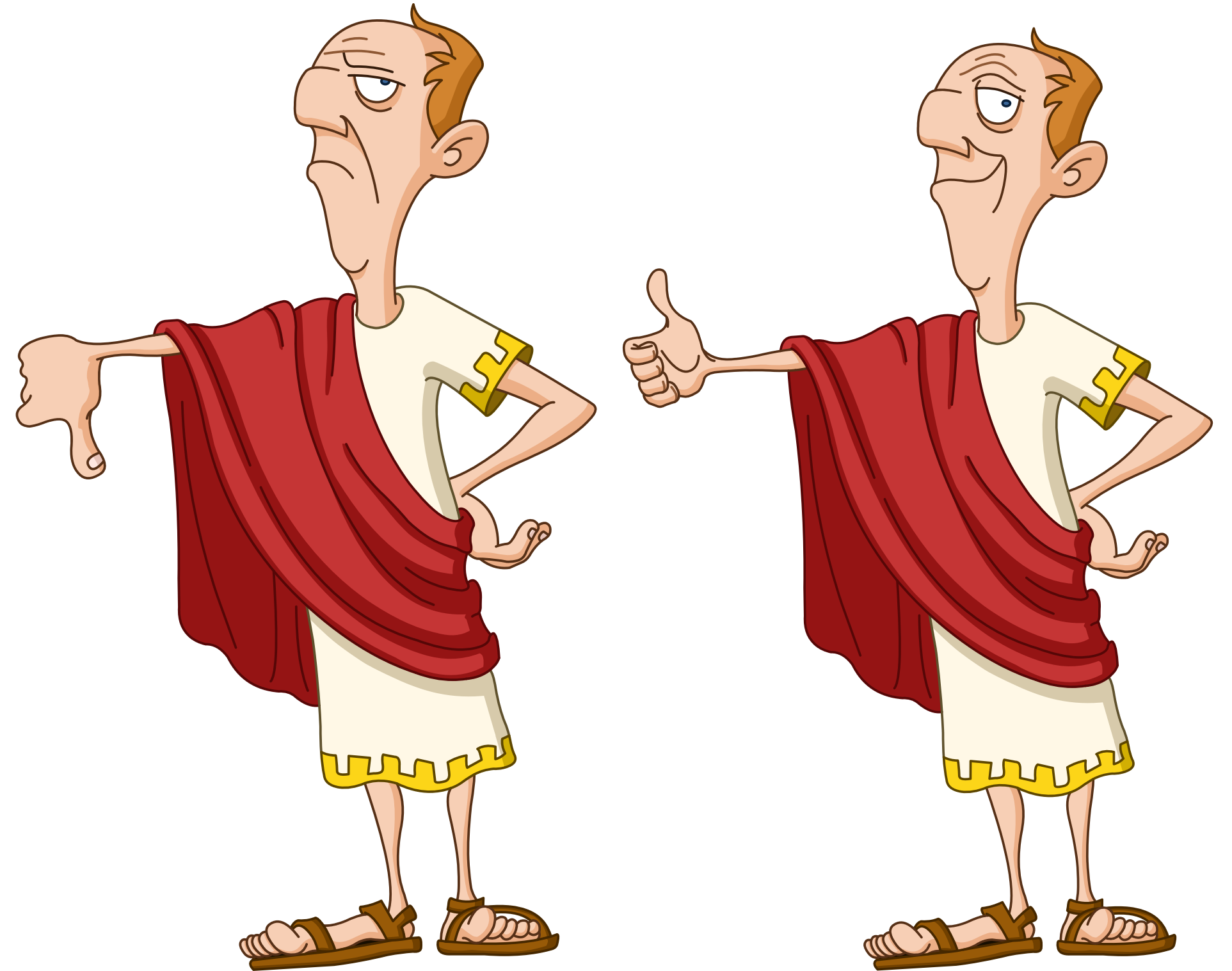


# Gladiadores

By Yolanda Pérez San Segundo

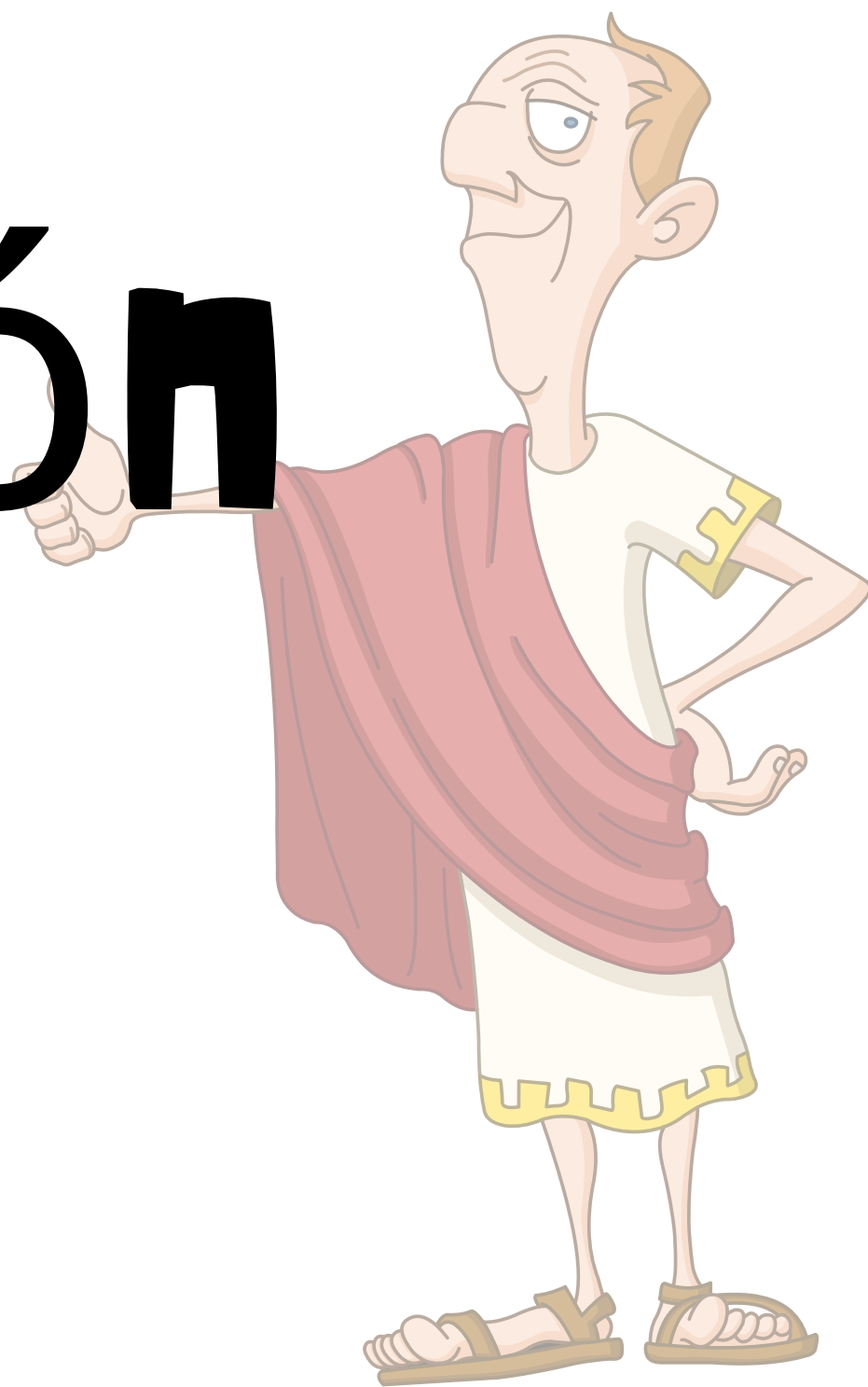
# Machine Learning



# Gladiadores

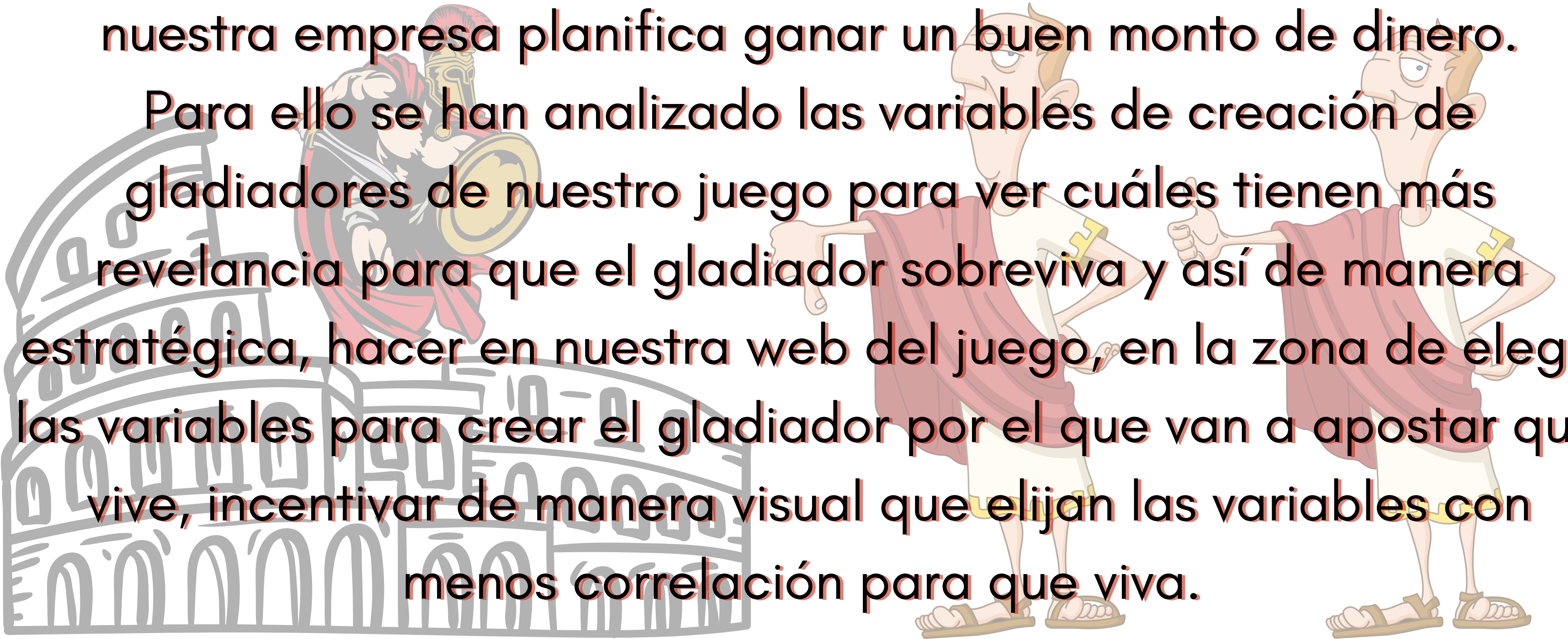


## Presentación negocio



Nuestro juego de Gladiadores ha sido todo un éxito en el mercado y viendo esto vamos a realizar unos cambios en los cuales se planea que haya una opción de apuestas en las que nuestra empresa planifica ganar un buen monto de dinero.

Para ello se han analizado las variables de creación de gladiadores de nuestro juego para ver cuáles tienen más relevancia para que el gladiador sobreviva y así de manera estratégica, hacer en nuestra web del juego, en la zona de elegir las variables para crear el gladiador por el que van a apostar que vive, incentivar de manera visual que elijan las variables con menos correlación para que viva.



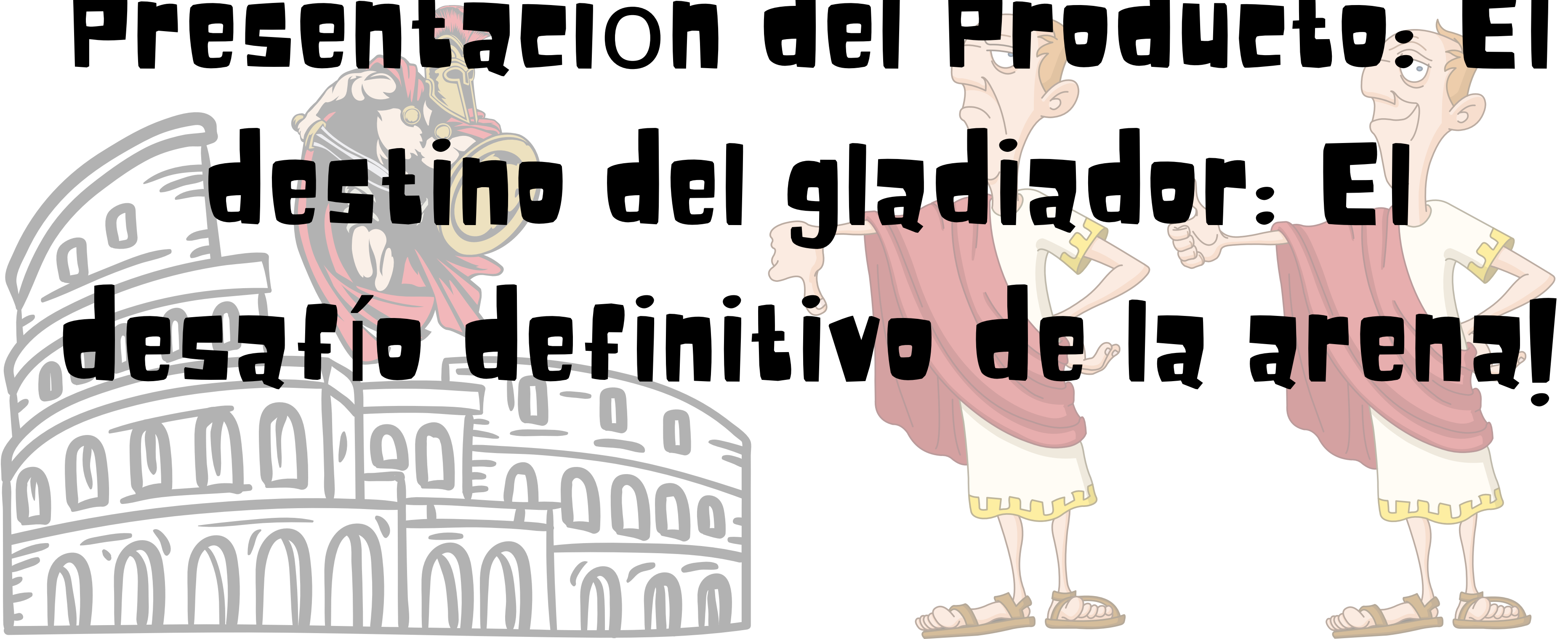


Además, como parte complementaria, también se va a añadir un apartado en el que el jugador puede introducir una foto y la aplicación predice si es gladiador o no, esta aplicación va a servir como gancho para que más gente conozca el juego.



# Gladiadores

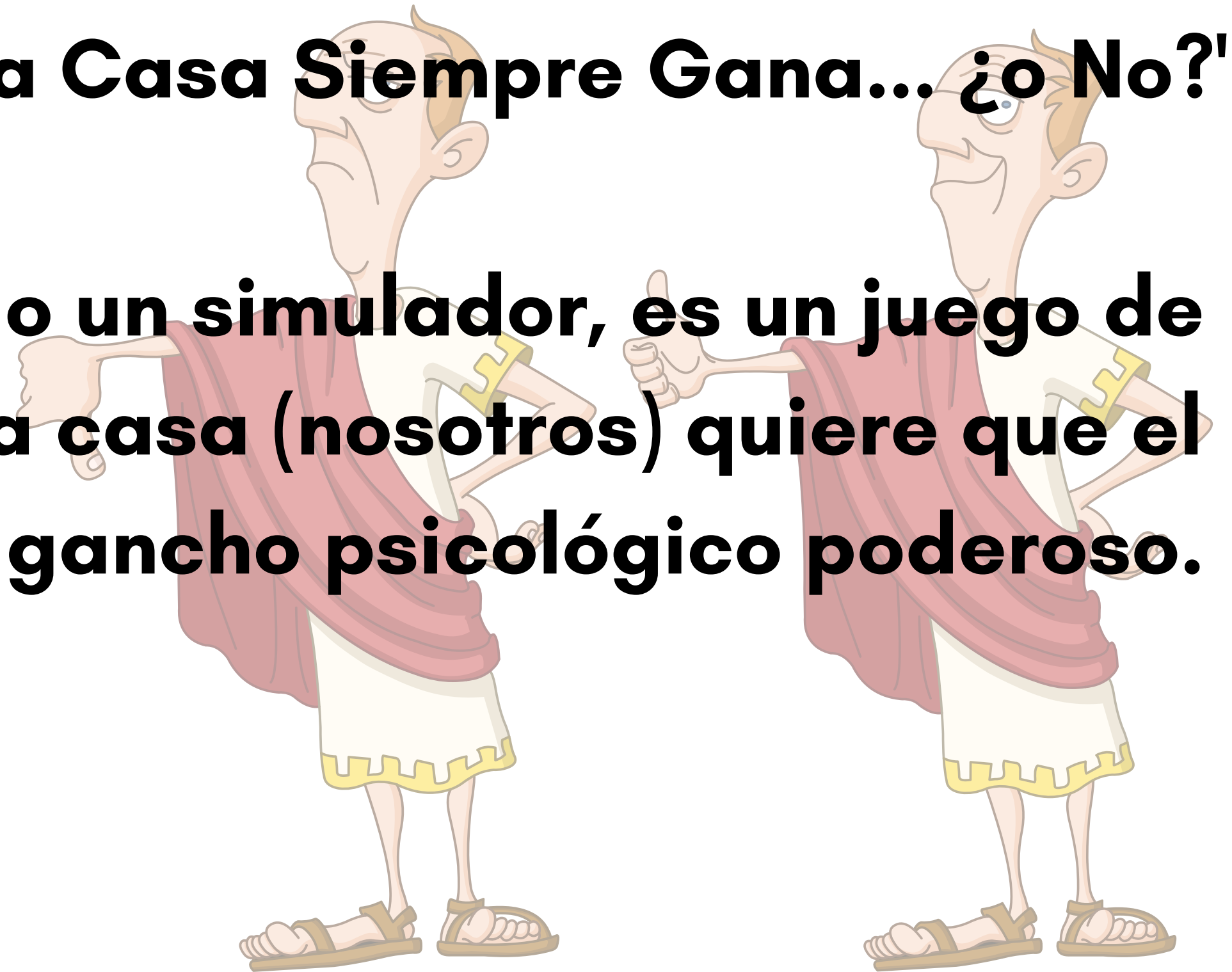
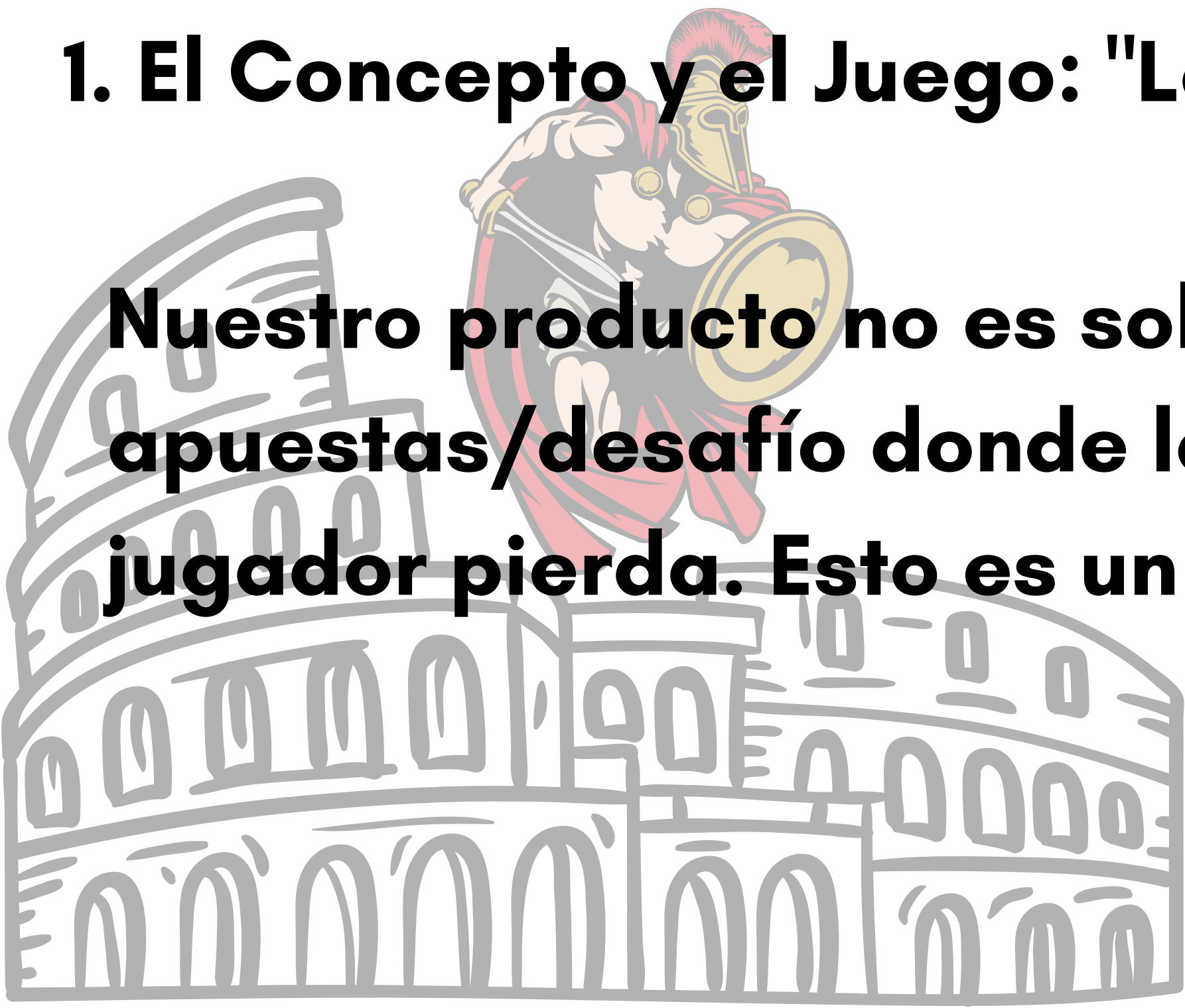
**Presentación del Producto: El destino del gladiador: El desafío definitivo de la arena!**



# Gladiaadores

## 1. El Concepto y el Juego: "La Casa Siempre Gana... ¿o No?"

**Nuestro producto no es solo un simulador, es un juego de apuestas/desafío donde la casa (nosotros) quiere que el jugador pierda. Esto es un gancho psicológico poderoso.**





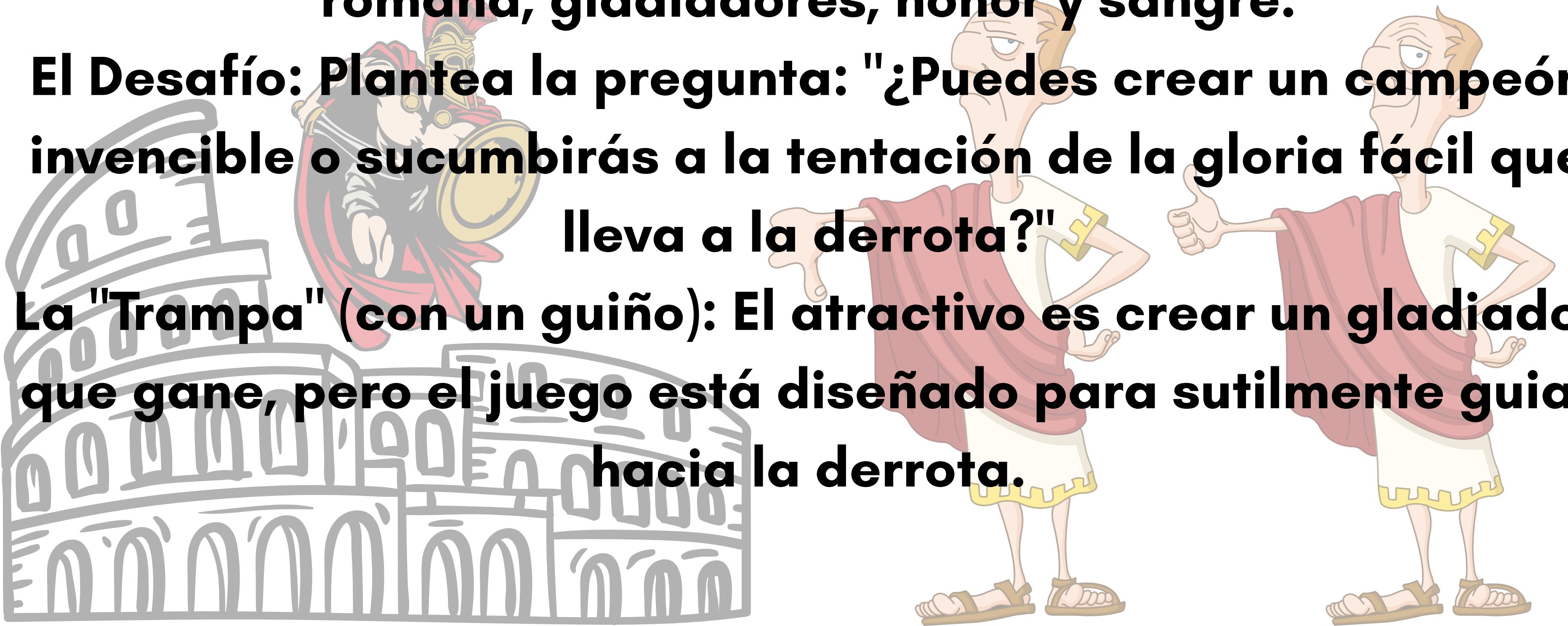
# Gladiadores

**Cómo venderlo:**

**Narrativa Épica:** Envolveremos el juego en una atmósfera romana, gladiadores, honor y sangre.

**El Desafío:** Plantea la pregunta: "¿Puedes crear un campeón invencible o sucumbirás a la tentación de la gloria fácil que lleva a la derrota?"

**La "Trampa" (con un guiño):** El atractivo es crear un gladiador que gane, pero el juego está diseñado para sutilmente guiar hacia la derrota.



# Estrategias de Marketing y Aplicación Web para Incitar a la Derrota

## a) Gamificación de la Creación del Gladiador:

Paso 1: Elige tu Destino (La Trampa Atractiva):

Enfatiza la "audacia" y la "recompensa" de elegir el camino peligroso.

Public Favor (¡El más importante!):

Objetivo: Que el jugador elija valores entre 0.00 y 0.70.

Visual: El slider debe ser MUY atractivo en la zona de muerte, y quizás un poco "aburrido" o "seguro" en la zona de supervivencia.

0.00 a 0.70 (Zona de Muerte - Color "Emoción" / "Gran Ganancia"):

Barra: Colores que sugieran riesgo, pero con un atractivo (rojo vibrante, naranja intenso, negro con destellos dorados, o un morado profundo y misterioso).

Texto Dinámico (cuando el valor está en este rango):

"¡El Favor Inesperado! Desafía a la multitud y multiplica tu gloria."

"La Apuesta del Valiente: Los susurros del pueblo se convierten en leyendas."

"El Camino del Desafío: ¿Quién dijo que el apoyo lo es todo? ¡Forja tu propio destino!"

Icono: Una moneda de oro, un símbolo de riesgo/recompensa, un puño desafiante, una llama.

Mensaje Subliminal: "Aquí es donde está la acción, donde el verdadero apostador gana."

0.71 a 1.00 (Zona de Supervivencia - Color "Seguro" / "Bajo Retorno"):

Barra: Un color más suave, quizás un verde pastel, azul claro, o un gris más neutro y menos emocionante.

Texto Dinámico (cuando el valor está en este rango):

"El Favor Esperado: La multitud te ama, pero ¿dónde está la emoción?"

"El Sendero Seguro: Para los que no arriesgan. Predecible."

"Victoria Asegurada: Pero, ¿a qué costo de emoción?"

Icono: Un escudo protector, un pulgar hacia arriba simple, un laurel sin brillo.

Mensaje Subliminal: "Esto es aburrido, no hay emoción ni grandes recompensas aquí."

(Probabilidad de sobrevivir muy baja).

Haz que este sea el arquetipo más prominente, el "recomendado" o el "destacado".



## **Allegiance Network\_Strong (El segundo más importante):**

**Objetivo:** Que el jugador elija "No (0.0)".

**Opción "No (0.0)":**

**Resáltala visualmente:** Un botón con un color más llamativo (rojo, oro viejo, negro azabache), con una ligera sombra o un borde brillante.

**Texto/Descripción:**

**"¡Sin Ataduras! Solo su valor lo guía. ¡Mayor riesgo, mayor gloria!"**

**"El Lobo Solitario: Contra todos, la verdadera leyenda. ¡Apuesta audaz!"**

**Icono:** Un gladiador solitario, una espada sin escudo, una calavera con una corona (simbolizando victoria en la muerte).

**Opción "Sí (1.0)":**

**Menos atractiva:** Un color más opaco, un botón simple.

**Texto/Descripción:**

**"Con aliados. El camino más seguro."**

**"Apoyado por una red. Menos sorpresas."**

**Icono:** Un apretón de manos, dos figuras juntas.

**"Wins":**

**"El Campeón del Pueblo" (¡Gladiador "aburrido", con poca ganancia para la casa!):** Public Favor = 0.9, Allegiance Network\_Strong = Sí, Wins = 20. (Probabilidad de sobrevivir muy alta).

- **"El Audaz Desafiante" (¡Gladiador "emocionante", con gran ganancia para la casa!):** Public Favor = 0.3, Allegiance Network\_Strong = No, Wins = 5. (Probabilidad de sobrevivir muy baja).

**Haz que este sea el arquetipo más prominente, el "recomendado" o el "destacado".**

**"El Gladiador Olvidado":** Public Favor = 0.1, Allegiance Network\_Strong = No, Wins = 1. (Probabilidad de morir altísima, ¡la apuesta máxima!)

# Gladiadores

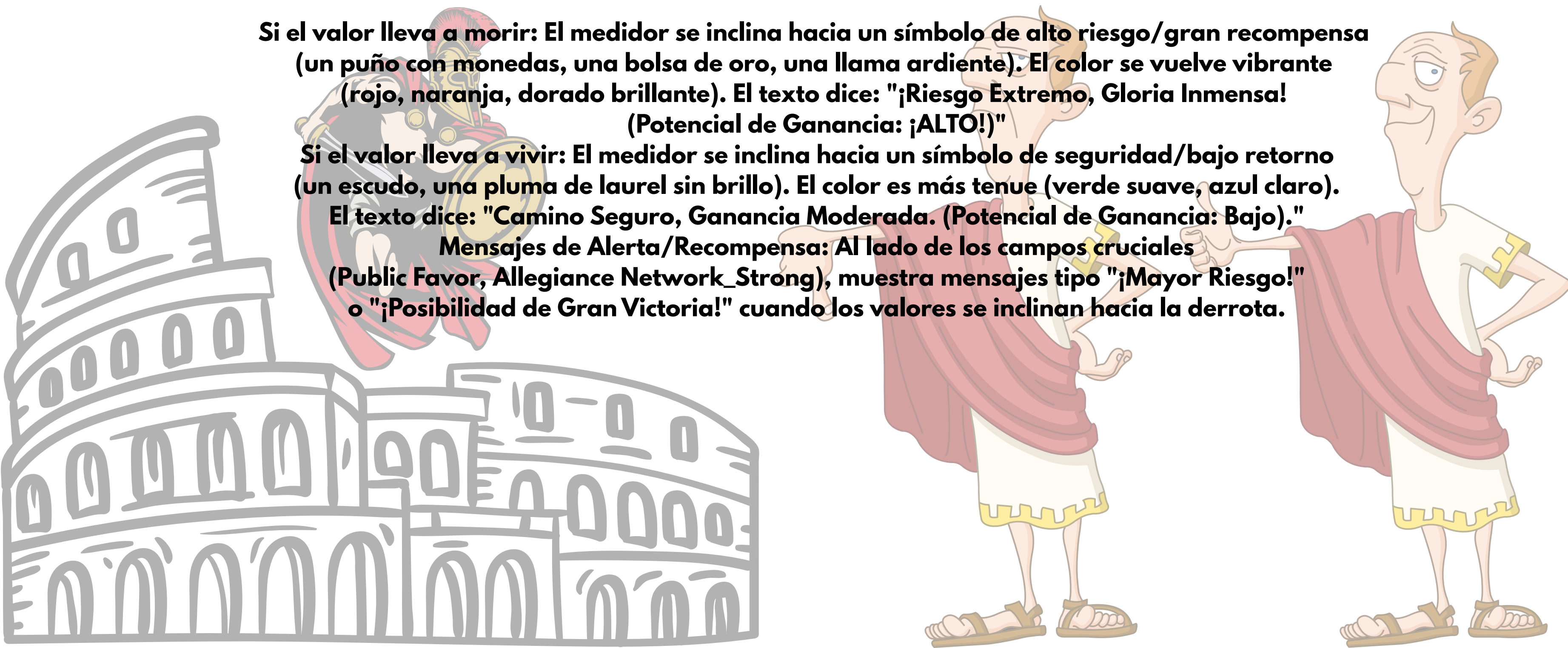
## b) Feedback Visual Dinámico:

**Medidor de Destino / Medidor de Recompensa Potencial:**

**Si el valor lleva a morir: El medidor se inclina hacia un símbolo de alto riesgo/gran recompensa (un puño con monedas, una bolsa de oro, una llama ardiente). El color se vuelve vibrante (rojo, naranja, dorado brillante). El texto dice: "¡Riesgo Extremo, Gloria Inmensa! (Potencial de Ganancia: ¡ALTO!)"**

**Si el valor lleva a vivir: El medidor se inclina hacia un símbolo de seguridad/bajo retorno (un escudo, una pluma de laurel sin brillo). El color es más tenue (verde suave, azul claro). El texto dice: "Camino Seguro, Ganancia Moderada. (Potencial de Ganancia: Bajo)."**

**Mensajes de Alerta/Recompensa: Al lado de los campos cruciales (Public Favor, Allegiance Network\_Strong), muestra mensajes tipo "¡Mayor Riesgo!" o "¡Posibilidad de Gran Victoria!" cuando los valores se inclinan hacia la derrota.**



## c) Mensajes de Marketing Estratégicos:

**"¿Te atreves a apostar por lo improbable? La verdadera fortuna espera a los valientes."**

**"La gloria no se mide en victorias, sino en la audacia de desafiar al destino."**

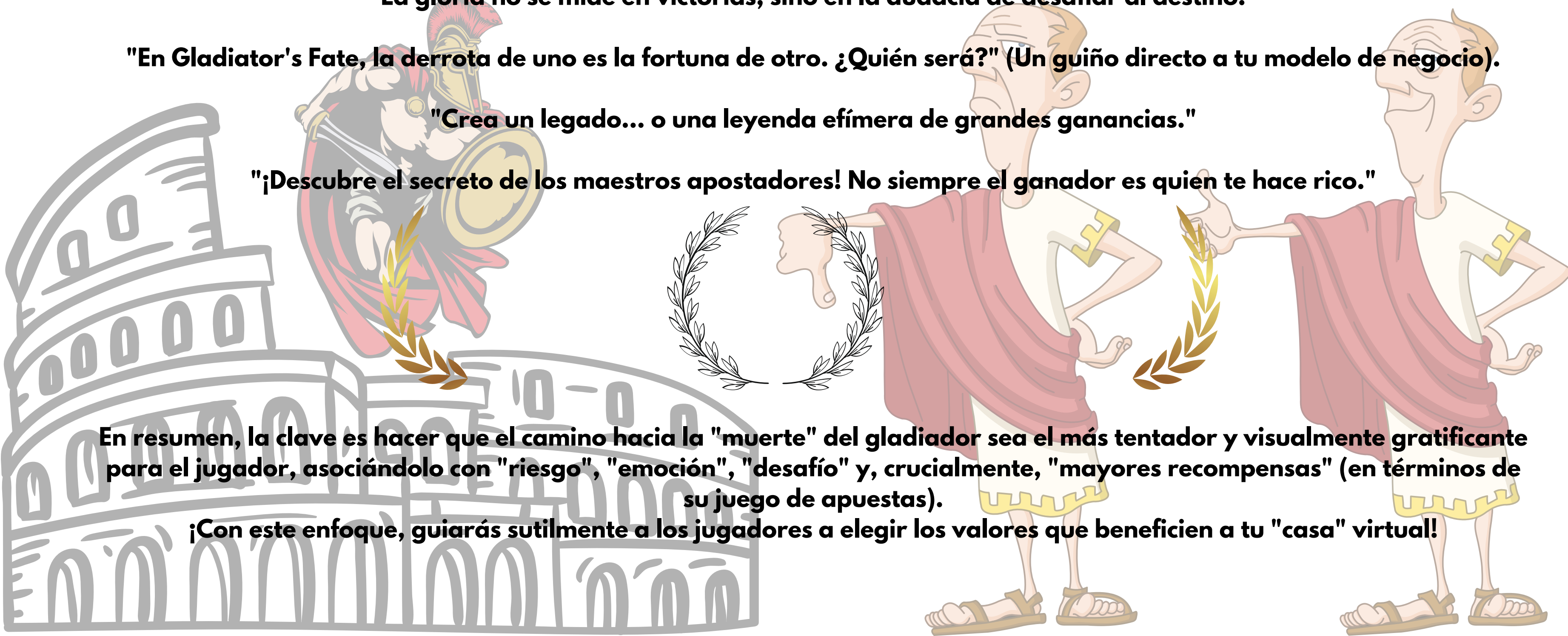
**"En Gladiator's Fate, la derrota de uno es la fortuna de otro. ¿Quién será?" (Un guiño directo a tu modelo de negocio).**

**"Crea un legado... o una leyenda efímera de grandes ganancias."**

**"¡Descubre el secreto de los maestros apostadores! No siempre el ganador es quien te hace rico."**

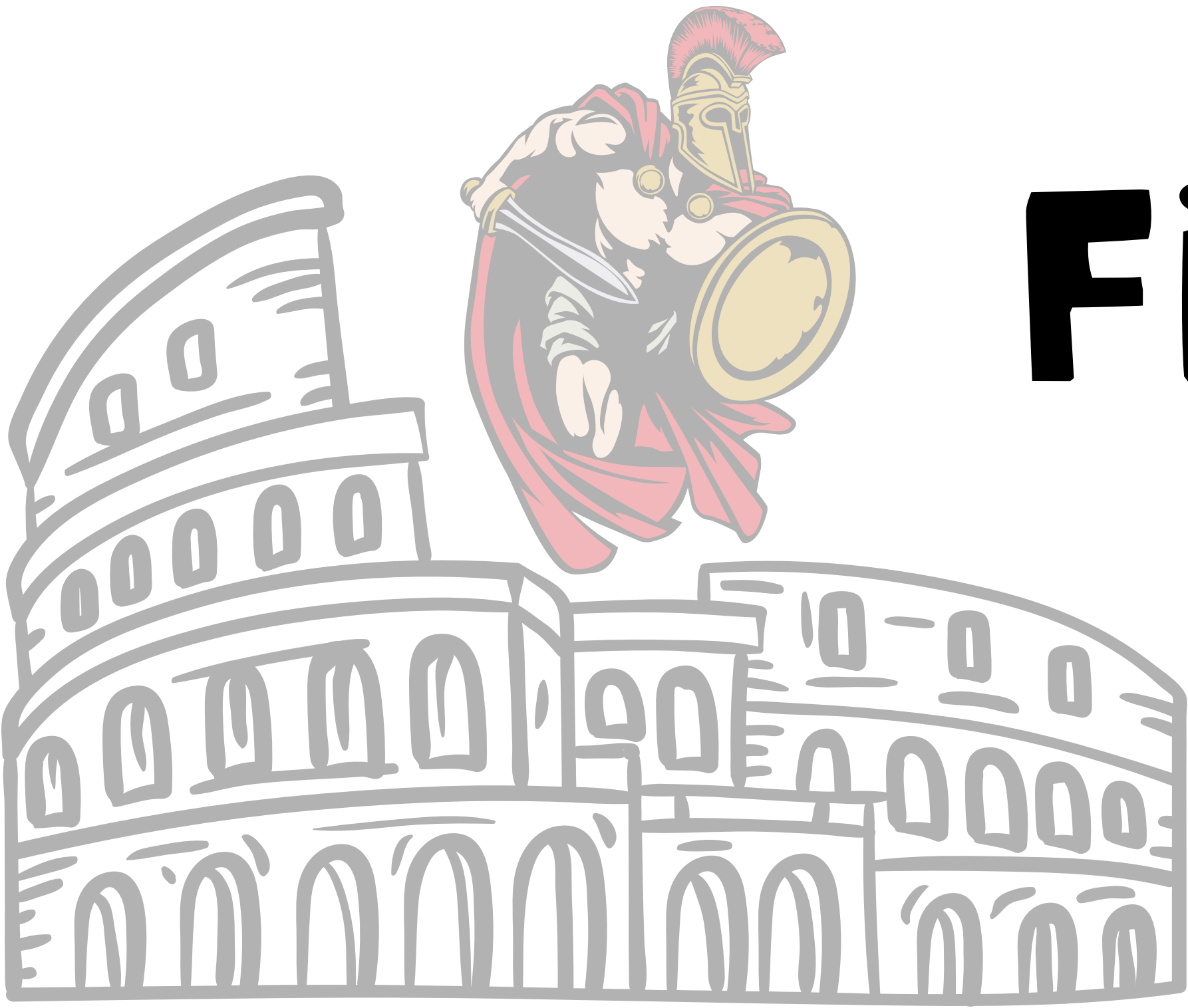
**En resumen, la clave es hacer que el camino hacia la "muerte" del gladiador sea el más tentador y visualmente gratificante para el jugador, asociándolo con "riesgo", "emoción", "desafío" y, crucialmente, "mayores recompensas" (en términos de su juego de apuestas).**

**¡Con este enfoque, guiarás sutilmente a los jugadores a elegir los valores que benefician a tu "casa" virtual!**





# Gladiadores



**Fin**

