**Investigacion y Análisis de Juegos de Cartas Coleccionables**

**1. Análisis del Mercado de Juegos de Cartas Coleccionables**

1.1. Tendencias del Mercado

Crecimiento del Sector: El mercado global de juegos de cartas coleccionables ha mostrado un crecimiento constante. Según un informe de Grand View Research, el mercado está proyectado a crecer a una tasa compuesta anual del 10% desde 2023 hasta 2030. Esta expansión está impulsada por el creciente interés en los juegos de mesa y cartas como forma de entretenimiento social y competitivo.

Digitalización: La digitalización ha influido significativamente en este mercado. Juegos como Magic: The Gathering Arena y Hearthstone han demostrado el potencial de las versiones digitales para atraer a una amplia audiencia, complementando las versiones físicas.

1.2. Competencia Principal

Principales Jugadores: Los principales jugadores en el mercado incluyen:

Magic: The Gathering de Wizards of the Coast, que ha dominado el mercado con su profundidad estratégica y la creación de un universo expansivo.

Pokémon Trading Card Game, que combina coleccionismo con una temática popular y una base de seguidores leales.

Yu-Gi-Oh! de Konami, conocido por sus mecánicas únicas y su enfoque en el coleccionismo.

Mecánicas y Estilo: Estos juegos han establecido estándares en cuanto a complejidad estratégica, diseño de cartas y construcción de mundos. Evaluar estas mecánicas puede ayudar a identificar qué innovaciones o elementos diferenciadores podrían incluirse en "Lucha Criolla".

1.3. Análisis de Nicho

Temática Regional: La temática argentina podría ser un punto de diferenciación único. Mientras que la mayoría de los juegos de cartas se centran en temas de fantasía, ciencia ficción o mitología universal, un enfoque en la cultura y el folklore argentino puede atraer a un público que busca una conexión cultural.

**2. Análisis del Público Objetivo**

2.1. Perfil del Jugador

Edad y Género: Según ICV2, el mercado de juegos de cartas coleccionables incluye jugadores de todas las edades, con una mayor concentración en el rango de 18 a 35 años. Este grupo demográfico valora la profundidad estratégica y el coleccionismo.

Intereses y Hobbies: Los jugadores de cartas coleccionables a menudo están interesados en la estrategia, el coleccionismo, y pueden participar en comunidades en línea y eventos en vivo.

2.2. Motivaciones de Compra

Aspectos Apreciados: Los jugadores valoran la estrategia, el diseño de cartas y la posibilidad de personalizar sus mazos. También buscan un juego que ofrezca un equilibrio entre el coleccionismo y la competencia.