



## Magic: The Gathering y su interesante universo expandido en la cultura pop

- *Con un cosmos narrativo que va desde magos interdimensionales hasta futuros distópicos ciberpunk, este juego es una fuente inagotable de contenidos y diversión.*

**Ciudad de México, 9 de noviembre de 2022.-** Tras casi 30 años como el pionero de los *Trading Card Games* (TCG), [Magic: The Gathering](#) todavía tiene mucho que contar. No sólo es popular por lo fácil y divertido que es jugar; poco a poco, Magic construyó su propia mitología con historias fantásticas, leyendas milenarias, héroes y villanos icónicos por igual, criaturas aterradoras y sitios geográficos de ensueño.

Con tanto *lore* detrás no se podía dejar pasar la oportunidad de crear el **universo expandido de Magic: The Gathering**. Por eso nos dimos a la tarea de mostrar cuáles son esos medios narrativos que permiten a los jugadores (y los que no son también) a explorar mundos alternativos que no dejan nada a la imaginación y en los que sus personajes favoritos cobran vida.

**Cómics.** La primera historieta de Magic se tituló “The Shadow Mage #1”. Fue publicada en 1995 bajo el sello de Armada Comics y la protagonizó el mago guerrero, Jared Carthalion. En 1998, la editorial Dark Horse elaboró cuatro números enfocados en la “*Gerrard 's Quest*”. Para 2021, MTG comics trajo cinco tomos más con los *planeswalkers* Dack Fayden y Chandra Nalaar como las estrellas. Por último, en 2021 BOOM! Studios lanzó una serie de cómics basadas en distintas historias que siguen hasta la fecha.

**Literatura.** Los **libros de Magic: The Gathering** son casi tan antiguos como el propio juego, ya que las obras literarias se publican desde 1994. La novela que inició todo se llama “Arena” y la escribió el historiador estadounidense William R. Forstchen. Para los que quieran profundizar en la narrativa de Magic este es el medio más extenso pues hay más de ¡70 títulos! con decenas de autores involucrados y relatos de casi todas las expansiones de cartas.

**Novelas gráficas.** La “*Planeswalker Saga*” es una serie webcómic que se centra en las aventuras de personajes como: Ajani Goldmane, Elspeth Tirel, Garruk Wildspeaker, Gideon Jura, Nissa Revane y Sorin Markov, entre otros. En 2010, Wizards of the Coast decidió pasarlos a la tinta en formato de novela gráfica con distintos tomos. La recopilación es importante para los que quieran conocer más sobre estos poderosos magos que viajan a través de los planos de la existencia.

**Videojuegos.** La mayoría de los videojuegos de Magic son muy parecidos a su lanzamiento digital más reciente: [Arena](#). Desde 1997 se programaron títulos para PC y consolas como simuladores del juego original pero existen algunas apuestas arriesgadas que tomaron elementos del *lore* con mecánicas nuevas. Algunos ejemplos son: “Magic: The Gathering - Armageddon” tipo *shooter* de campo de batalla para arcades, “Magic the Gathering: Tactics”, un RPG por turnos y “Magic the Gathering: Battlegrounds”, una campaña de batallas en tiempo real con un personaje generado desde cero.

**Algo increíble espera ser descubierto**



No por nada nada Magic es un **gigante de la cultura pop**. En la construcción de su mundo hay un halo de misterio que lo rodea, por eso los fanáticos quieren saber más y más. Los ejemplos de aquí son sólo una fracción de lo que este juego casi treintañero se guarda para ofrecer a los más curiosos.

### **Acerca de Wizards of the Coast**

Wizards of the Coast, compañía subsidiaria de Hasbro, Inc., es desarrolladora y editora galardonada de juegos de mesa y digitales que despierta un sentido de aventura en jugadores apasionados de todo el mundo. Más conocida por publicar las franquicias de fantasía innovadoras, MAGIC: THE GATHERING® y DUNGEONS & DRAGONS®, Wizards se dedica a reunir talentos de primera clase para crear experiencias de juego inolvidables en su sede en Washington y sus estudios en Austin y Montreal. Más información en [www.wizards.com](http://www.wizards.com).

### **Acerca de HASBRO**

Hasbro (NASDAQ: HAS) es una compañía global de juego y entretenimiento dedicada a crear las Mejores experiencias de Juego y entretenimiento del mundo. Desde juguetes y juegos hasta televisión, películas, juegos digitales y productos de consumo, Hasbro ofrece una variedad de formas para que el público disfrute de sus marcas emblemáticas, incluyendo NERF, MY LITTLE PONY, TRANSFORMERS, PLAY-DOH, MONOPOLY, BABY ALIVE, MAGIC: THE GATHERING y POWER RANGERS, así como sus principales marcas asociadas. A través de su sello de entretenimiento eOne, la Compañía está consolidando sus marcas a nivel mundial mediante grandes historias y contenidos para todas las pantallas. Hasbro está comprometida a hacer del mundo un lugar mejor para los niños y sus familias a través de la responsabilidad social corporativa y la filantropía. Hasbro ocupó la posición nº 13 en la lista de los "100 Mejores Ciudadanos Corporativos" de 2019 de la revista CR Magazine, y ha sido nombrada una de las Compañías Más Éticas del Mundo por el Ethisphere Institute durante los últimos ocho años. Más información en [www.hasbro.com](http://www.hasbro.com).

### **Síguenos en:**

Facebook: [@MagicTheGathering.es](https://www.facebook.com/MagicTheGathering.es)

Twitter: [@wizards\\_magicES](https://twitter.com/wizards_magicES)

Instagram: [wizards\\_magices](https://www.instagram.com/wizards_magices)

YouTube: [Magic: the Gathering - Español](https://www.youtube.com/channel/UC...)

### **Contacto MX:**

Rosa Torres, Sr. Account Executive

55 54 53 82 77 | [rosa.torres@another.co](mailto:rosa.torres@another.co)

Salma Infante, PR Assistant

55 72 14 13 44 | [salma.infante@another.co](mailto:salma.infante@another.co)

### **Contacto Chile:**

Tamara Marambio, Sr. Account Executive

56 93-02-20-833 | [amara.marambio@another.co](mailto:amara.marambio@another.co)