

Dungeons & Dragons: la marca se "monetiza" en su 50 aniversario

Las palabras impactaron a los jugadores del juego de mesa 2 de rol más popular del mundo como un hechizo de misil mágico directo al corazón. "Dungeons & Dragons nunca ha 2 sido más popular, y tenemos fans realmente geniales y participación", dijo Cynthia Williams, ex CEO de la editorial Wizards of 2 the Coast, en diciembre de 2024 en una conferencia web "enfocada en inversores". "Pero la marca está realmente submonetizada".

En vísperas 2 del 50º cumpleaños de D&D, la mercancía con licencia ha fluido con venganza. En medio de las celebraciones en curso, 2 los comentarios de Williams adquieren el tono de una terrible profecía que se cumple de la manera más hortera imaginable. 2 D&D se "monetiza" como nunca antes, y es terrible de ver.

Una comunidad no se puede monetizar

Wizards of the Coast (parte 2 del imperio juguetero Hasbro) ha presentado un set de Lego de Dungeons & Dragons - con un premio dragón para 2 equiparar. También ha anunciado una asociación con la marca de zapatillas Converse, con diseños inspirados en los manuales originales de 2 D&D hace medio siglo. Estos productos se suman a una creciente riada de merchandising. ¡Llévense, llévense sus boles de desayuno 2 de D&D, lámparas de mesa y café Dragonfire Roast "de origen único"!

La mercancía es un componente clave del geekdom del 2 siglo XXI. Lego, zapatillas y lámparas de mesa son precisamente los productos que acompañarían, por ejemplo, a una nueva película 2 de Avengers o Star Wars. Es parte de lo que podríamos llamar la "economía Baby Groot".

Pero D&D no es Marvel. 2 Al tratar de "monetizar la marca", Wizards ha cometido un error terrible. En la famosa conferencia web, Williams lamentó que 2 si bien los Dungeon Masters – los jugadores que dirigen las sesiones de juego – representan el 20% de la 2 base de usuarios, representan la mayor parte del gasto – es decir, compran todas esas reglas costosas.

Uniéndosele en la 2 llamada, el CEO de Hasbro, Chris Cocks, esbozó un plan para convertir D&D en una "marca de cuatro cuadrantes" con 2 similar reconocimiento que, por ejemplo, El Señor de los Anillos o Harry Potter.

Lo que ninguno de los dos parece comprender 2 es que D&D nunca podrá ser el próximo Harry Potter. Y es que D&D no es una franquicia, una marca 2 de estilo de vida o una oportunidad de marketing. Es una comunidad de personas que, en gran medida, crean sus 2 propias aventuras. Y no se puede monetizar eso. Por muy rimbombante que resulte el tapeo reciente en torno al juego, 2 la experiencia D&D sigue siendo esencialmente la misma desde que trepó por las escaleras de la bodega de los co-creadores 2 Gary Gygax y Dave Arneson en 1974.

Es sobre amigos que se reúnen cada semana. Se relajan, echan los dados y 2 comparten la emoción de explorar una antigua mina enana abandonada o rescatar a un pariente de uno del grupo de 2 los secuestradores acampados en el bosque junto al pueblo.

No se puede poner precio a eso. Es como tratar de monetizar 2 la amistad.

Resumo do Grande Prêmio do Canadá de Fórmula 1

O clima nos deu uma variedade de estações **bet7k cupom** um dia, com chuva, neblina e sol

brilhante, entregando uma corrida emocionante e tensa no Grande Prêmio do Canadá de Fórmula 1. O vencedor foi Max Verstappen, da Red Bull, que derrotou Lando Norris, da McLaren, **bet7k cupom** segundo lugar. Lewis Hamilton, da Mercedes, chegou **bet7k cupom** quarto após uma batalha feroz com o companheiro de equipe George Russell, que ficou **bet7k cupom** terceiro.

Uma corrida úmida e emocionante

As condições climáticas mudaram constantemente durante a corrida, tornando-a desafiadora para os pilotos e as equipes. Verstappen conquistou **bet7k cupom** sexta vitória da temporada, mas enfrentou uma forte concorrência de Norris, Russell e Hamilton. A batalha pelo pódio foi intensa, com as posições trocando constantemente até o final da corrida.

Mercedes retorna à forma

A Mercedes teve um desempenho impressionante, com Russell e Hamilton mostrando velocidade e competitividade. Embora a equipe ainda esteja atrás da Red Bull, eles demonstraram progresso e otimismo para o restante da temporada.

Lutando pelo pódio

| Posição | Piloto | Equipe |
|---------|----------------|----------|
| 1º | Max Verstappen | Red Bull |
| 2º | Lando Norris | McLaren |
| 3º | George Russell | Mercedes |
| 4º | Lewis Hamilton | Mercedes |

A luta pelo pódio foi disputada entre Verstappen, Norris, Russell e Hamilton, com a vantagem passando de uma equipe para a outra à medida que as condições mudavam. No final, Verstappen manteve a liderança, seguido por Norris, Russell e Hamilton.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: bet7k cupom

Palavras-chave: **bet7k cupom - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-08-01