

Minecraft da el salto al mundo real

Minecraft siempre ha sido mucho más que un simple videojuego. Para quienes llevamos años explorando sus mundos y construyendo con bloques, el juego de Mojang-Microsoft se ha convertido en un espacio infinito de posibilidades. Y, ahora, este fenómeno global da un paso más allá y se prepara para conquistar el mundo físico con una experiencia que promete ser tan inmersiva como creativa. Gracias a un acuerdo con Merlin Entertainments, **Minecraft llegará a parques temáticos, hoteles y tiendas en todo el mundo.**

El acuerdo, [anunciado hoy](#), llevará a Merlin Entertainments a invertir más de 110 millones de dólares en **las dos primeras atracciones temáticas de Minecraft, que se abrirán en el Reino Unido y Estados Unidos entre 2026 y 2027.** Las ubicaciones iniciales, que estarán en parques existentes o en nuevos centros urbanos, forman parte de un plan más amplio llamado “Adventures Made Real”, que busca expandirse a otros países y territorios en el futuro. Merlin, conocida por su experiencia en experiencias basadas en propiedades intelectuales (*Legoland, Peppa Pig*), une fuerzas con Minecraft para dar vida a un universo que hasta ahora solo habíamos imaginado en pantalla.

Este anuncio llega en un momento clave para Minecraft, que sigue demostrando su capacidad para reinventarse. En 2023, el juego **alcanzó el impresionante hito de 300 millones de copias vendidas**, consolidándose como el videojuego más vendido de todos los tiempos, como ya contamos [aquí](#). Además, en 2024 celebró su 15º aniversario con una comunidad de jugadores que no ha dejado de crecer, superando los 140 millones de usuarios mensuales, tal y como destacamos [en esta noticia](#). El acuerdo con Merlin, sumado a proyectos como *A Minecraft Movie*, que llegará a los cines el próximo abril, refuerza la expansión de la franquicia más allá del gaming, como también explicamos [en este artículo](#).



Desde su lanzamiento en 2011, **Minecraft ha redefinido lo que significa jugar, construir y colaborar.** Con su mecánica aparentemente simple de bloques, el juego ha demostrado ser un lienzo ilimitado para la creatividad. Jugadores de todas las edades hemos construido desde pequeñas casas hasta recreaciones de ciudades enteras, monumentos históricos e incluso [simulaciones de universos](#). Por no hablar de que, más

allá del entretenimiento, ha sido y es una herramienta educativa que cada día ofrece más oportunidades al respecto.

Este salto de Minecraft al mundo real, sabido además que **pretende llegar a más regiones en el futuro**, es una noticia excepcional para todos los que ya hemos disfrutado del mundo de los cubos en PC, consola, smartphone, etcétera, y que ya estábamos expectantes ante su salto a la pantalla grande. Y es que, desde que me he enterado de estos planes, ya me estoy imaginando no ya en una atracción, sino en todo un parque temático de Minecraft, y la idea me fascina.

Muy Computer