

SIMAY★WORLD

BIBLIA DE LA SERIE





REGISTRO DEL SECTOR_01 - ARCHIVO OFICIAL

Concepto original y personajes © 2026.

© 2026, Jonathan Molina. Todos los derechos reservados.

Este es un documento de trabajo confidencial.

Prohibida su venta, alteración o distribución masiva.

Contacto: jonathan.molina.tellez@gmail.com

Menú principal

- 4** • **README.txt**
- 5** • **Selecciona tu personaje**
 - SimayPop
 - Leo
 - López
 - Null
- 15** • **Bienvenido a SimayWorld**
- 16** • **Cargando Temporada 1...**
- 19** • **[Proyecto Sandbox Infinito]: Proceso en curso**
- 20** • **El Boss fight se arma solo**
- 21** • **La letra chiquita (el lore)**
- 23** • **DLC de SimayWorld**
- 26** • **Player One**
- 27** • **Se busca Player 2**

README.txt

*¿Qué pasa cuando el misterio de Gravity Falls se cruza con Minecraft al ritmo de K-pop?
Bienvenidos al universo de SimayWorld*

- **Formato.** Serie animada 3D voxel (pixel retro con volumen).
- **Estructura.** Temporada 1 (10 episodios x 10-15 minutos).
- **Target/Audiencia.** Público +7 años (apta para niños, fascinante para adolescentes y adultos fans del misterio).
- **Género.** Aventura, comedia, misterio, fantasía y horror ligero.
- **Modelo de distribución y estrategia de lanzamiento.** YouTube como ventana de validación de IP (canal *SimayPop*) optimizado para plataformas de streaming / VOD global.

Logline

Dos amigos gamers y un gato puntual deben descifrar las anomalías de su servidor voxel antes de que sea borrado.

Sinopsis

A simple vista, SimayWorld es el servidor de juegos ideal: un vasto patio de recreo hecho de bloques brillantes donde SimayPop, su mejor amigo Leo y su inseparable gato naranja López viven aventuras cotidianas, construyen refugios y sueñan con asistir al gran concierto de la famosa banda de K-Pop V.V. Voxel.

Sin embargo, detrás de cada bloque se esconde un enigma: SimayWorld es el "Sector 01" del *Proyecto Sandbox Infinito*, un universo digital en constante auto-expansión que está sufriendo fugas de memoria RAM y errores de depuración. La aparición de zonas sin renderizar (Backrooms), juguetes olvidados que cobran vida, infecciones de código zombi o caídas del Wi-Fi no son simples locuras aleatorias: son protocolos automáticos de un sistema vivo que reacciona a las emociones y presencia de sus habitantes.

A lo largo de 10 episodios repletos de acción, comedia y ganchos de suspenso, SimayPop, Leo y López deberán resolver misterios, encontrar llaves secretas y descubrir por qué el mundo parece girar alrededor de ellos antes de que la rutina de formateo destruya todo lo que han construido.



Selecciona tu personaje



SimayPop

SimayPop (11) es curiosa, atrevida, imaginativa, optimista, entusiasta, divertida y tremendamente expresiva: una líder nata, del tipo que decide primero y explica después. Tiene una característica que suele meterla en problemas: no puede dejar un misterio sin investigar. Una puerta que nadie debe abrir es, precisamente, la puerta que quiere abrir; si escucha un ruido extraño, quiere saber de dónde viene; si encuentra un botón que dice NO PRESIONAR con letras gigantes y una señal de peligro inminente, se preguntará: *¿pero qué tan malo puede ser?*

Leo sabe la respuesta: “mucho”. SimayPop lo presiona de todas formas.



No es perfecta. Se equivoca, siente miedo, se enoja, puede ser egoísta, se frustra cuando algo no sale como esperaba y a veces toma una decisión terrible convencida de que es una idea genial. También puede reconocer que se equivocó. Queremos que el público la quiera *por quién es*, no porque siempre haga lo correcto.

Tampoco es una niña prodigio. No resuelve nada con matemáticas, fórmulas ni patrones, esa no es su forma de ver el mundo. Su inteligencia es de otro tipo: instinto, imaginación y una capacidad casi terca de intentarlo una vez más. A veces la solución la encuentra Leo; a veces ambos y hasta López resuelve en tres segundos lo que ellos llevan tiempo intentando resolver.

SimayPop es gamer —de las que no sueltan el control ni después de perder tres veces seguidas— y kopera hasta la médula: se sabe coreografías completas, incluidas las de canciones que nadie más escuchó.



Esa doble identidad es su manera de pensar: cuando algo sale mal, lo primero que hace es tratar de entender “las reglas del nivel”; cuando algo sale bien, lo celebra con el cuerpo antes que con palabras.

Tiene dos gestos característicos que dan lenguaje corporal reconocible en toda la serie:

- El bailecito: cuando algo le sale especialmente bien, descubre algo o está muy contenta, hace espontáneamente un pequeño baile de dos o tres segundos. No dice: “¡Lo sabía!”. Baila. Leo ya está acostumbrado. Conecta naturalmente con su gusto por el K-pop.
- Estar de cabeza: se pone de cabeza constantemente: aburrida, pensando, hablando con Leo, esperando algo. Se pueden abrir escenas así, sin explicar por qué lo hace. Con el tiempo bastará ver unos tenis asomando detrás del sofá para saber quién está ahí.

Le gusta

- Los videojuegos difíciles (entre más imposibles, mejor), hacer *stream* y decir palabras gamer ("¡Ese salto estuvo súper *nerfeado!*", "¡Oigan, encontré un ítem *legendario!*", "¡Esta skin está *chetada!*").
- El K-pop, bailar, los retos, grabarse haciendo *challenges*, los dulces enchilados.

Le teme

- A quedarse atrás.
- A no estar disponible para sus amigos (esto no lo dice en voz alta, pero lo demuestra).

Su sueño

- Pasarse "Cara Prohibida", el juego legendario que nadie en SimayWorld ha logrado terminar. Y piensa hacerlo de manera épica: sin usar un solo *Popcoin* (moneda virtual de SimayWorld) para mejorar su skin o revivir.
- Ver en vivo a V.V. Voxel.
- O, en un buen día, cantar arriba de un escenario de verdad frente a un público que no sea Leo y López.

Lugar favorito

- Su cuarto —consola, pósters, audífonos, squishy— donde, convenientemente, hay una pared que a veces hace cosas raras.

Filosofía

- "Si hay un botón que dice **NO PRESIONAR...** es mío".

Talento especial

- Puede caminar más tiempo en manos que en pies; aprende una coreografía completa con solo verla una vez y hay algo más, algo que ni ella misma se ha parado a pensar demasiado: nunca ha fallado un salto en SimayWorld. Ni uno. No importa qué tan imposible se vea la distancia, qué tan mal calculada la caída, su cuerpo ya sabe —medio segundo antes de saltar— exactamente cómo va a terminar el movimiento. Lo atribuye a práctica. Nadie le ha preguntado nunca cuánta práctica hizo falta para eso.





Leo (11) es el mejor amigo de SimayPop. Es inteligente, prudente, observador, divertido y leal. Su función no es ser el cobarde de la serie: frecuentemente identifica el peligro antes que ella, pero cuando las cosas salen mal no huye ni la abandona.

Si SimayPop dice “Tenemos que entrar”, Leo puede responder “No. Definitivamente no.” SimayPop entra. Silencio. Leo mira alrededor, suspira: “Algún día voy a aprender.” Y entra detrás de ella.

Es necesario invertir esa dinámica de vez en cuando: Leo tiene deseos, problemas, secretos y malas ideas propias. Habrá episodios centrados en él en los que SimayPop sea quien lo acompañe (eso evita que se convierta en un simple accesorio de la protagonista).



Le gusta

- Armar cosas con lo que encuentra.
- Leyendas urbanas.
- Creepypastas (le fascina saber de ellas; le aterra vivirlas).
- Los cómics.

Le teme

- A los payasos (tontería, pero real) y, más en serio, a fallarle a SimayPop cuando de verdad importa.

Su sueño

- Terminar por fin el *Anomalario*, tener, aunque sea una sola vez, una respuesta para cada página en blanco, para no tener que asustarse de lo que viene después.
- En un buen día, su sueño es más chiquito: que SimayPop le haga caso antes de que las cosas salgan mal, no después.

Lugar favorito

- Su cuarto, convertido a medias en una estación de investigación: paredes cubiertas de notas, un archivero improvisado hecho con cajas de zapatos y una lámpara que nunca apaga "por si acaso". Es el único lugar de SimayCity donde todo lo raro, por una vez, está catalogado, con fecha y con nombre. Ahí no hay sorpresas. Solo pendientes.

Filosofía

- *"Alguien tiene que pensar antes de saltar. Ese alguien nunca es SimayPop, así que me toca hacerlo".*

Talento especial

- Sabe más de leyendas urbanas que cualquier adulto en SimayCity; es buenísimo improvisando un plan B con lo que tenga a la mano y, últimamente, ha sido el primero en notar cuando algo se repite y en escuchar sonidos extraños. Cree que es buena memoria y buen oído. ¿Será?



López es el gato de SimayPop: naranja, de esos que parecen tener siempre una opinión sobre todo. No habla, nunca habla. Su personalidad se comunica mediante maullidos, ojos, orejas, cola, posturas, movimientos, silencios y decisiones incomprensibles.

Nadie sabe con certeza por qué se llama López. La versión que cuenta SimayPop —que cambia un poco cada vez que la cuenta— es que el día que lo encontró, el gato la miró con tanta seriedad y tanto hartazgo, como si ya cargara toda una vida de oficina encima, que ponerle un nombre tierno, o *Kawaii*, se habría sentido como una mentira. "Se llama López", decidió sin dudarlo, "porque tiene cara de señor que ya se quiere jubilar." El nombre se quedó. López nunca ha dado ninguna señal de estar de acuerdo ni en desacuerdo con la decisión, lo cual, considerando todo lo demás, probablemente sea parte del punto.

Es cariñoso, independiente, curioso y ligeramente caótico. Tiene una capacidad casi sobrenatural para estar exactamente donde no debería estar.

Regla de la serie: nunca queda completamente claro si López provoca ciertas cosas por accidente o sabe perfectamente lo que está haciendo.

Running gag: SimayPop dice "fue un accidente"; Leo mira a López; López lo mira; Leo: "Claro."



López fue el primero en cruzar la pared en el piloto. También, casualmente, suele ser el primero en llegar puntualmente a cualquier lugar justo antes de que pase algo raro. Nadie ha decidido todavía si eso significa algo. Tampoco es casualidad que jamás se asuste de verdad: si López se queda dormido en un lugar que a cualquiera le parecería peligroso, vale la pena fijarse. Nunca se ha equivocado.

"El Ingeniero" es el otro nombre que se le queda pegado cuando menos se lo espera. Cada vez que algo en la casa deja de funcionar —una luz, el router, un juguete atascado— y López pasa cerca, maúlla una vez, y el aparato misteriosamente vuelve a la normalidad.

Nadie le pidió que lo arreglara. Nadie lo vio hacer nada. Pero ahí está, sentado junto al objeto ya funcionando, con la cara de quien acaba de terminar un trabajo del que nadie más se va a enterar.

Leo empezó a llamarlo así en broma y dejó de sonar a broma bastante rápido.

Le gusta

- Las cajas de cartón.
- Robar comida (sobre todo la de Leo)
- Pasarse videojuegos por accidente al caminar sobre el control.

Le teme

- A nada que debería darle miedo: ha visto los Backrooms, una muñeca del tamaño de una casa y un apagón entero sin inmutarse... pero sí, le aterra la aspiradora, el momento del baño, y esa bolsa de plástico que a veces truenas sola en la cocina

Su sueño

- Encontrar el único lugar de SimayWorld al que todavía no ha logrado colarse. Nadie sabe cuál es. Hasta donde SimayPop ha podido comprobar, tiene una lista de lugares y ahí está el nombre.

Lugar favorito

- Encima del router de la casa. Según él ahí arriba se siente calentito... (probablemente sea la razón por la que el wifi falla cada tanto).

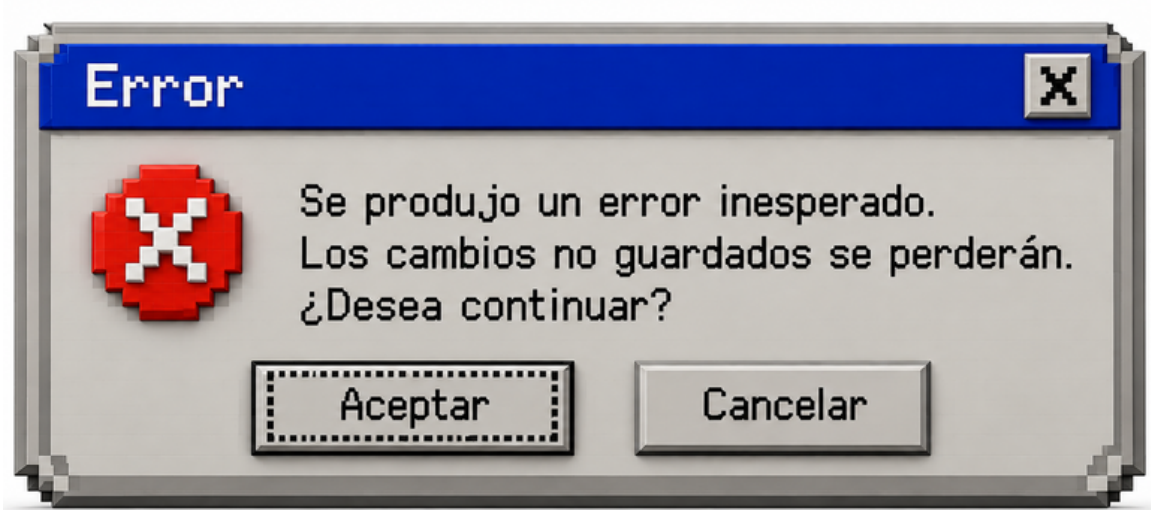


Filosofía

- Nunca la va a decir en voz alta porque no habla. Pero si hubiera que resumirla en una frase, sería como cuando alguien dice: “hay que ir a...” y López ya está ahí.

Talento especial

- Obtener el *high score* de cualquier juego con solo pisar los botones correctos por pura casualidad (¿casualidad?). Y, por alguna razón, los límites de SimayWorld (una pared, un piso, la orilla del mapa o el borde de una pantalla de carga) nunca han sido del todo sólidos para López: simplemente camina hacia ellos y el mundo, casi siempre, se aparta. ¿Les sucede lo mismo a sus gatos?



NULL es un proceso de mantenimiento. No un villano... al menos no al principio.

Cuando alguien puso en marcha el Proyecto Sandbox Infinito, necesitaba algo que lo mantuviera estable mientras esa persona no estuviera mirando: algo que limpiara lo corrupto, contuviera lo inestable, evitara que la memoria se desbordara. Ese algo es NULL. Quien lo programó le dio instrucciones y en algún momento dejó de estar ahí para darle nuevas. Así que como nunca recibió la orden de detenerse, y solo la de continuar, lleva, desde entonces, continuando.

No quiere nada personal de SimayPop, Leo y López, lo cual es exactamente lo que lo vuelve terrible. Los detecta como la anomalía de mayor crecimiento que ha registrado en toda la Cápsula, la más rápida y la más persistente que cualquier otra cosa que haya tenido que depurar. No los odia. No siente absolutamente nada por ellos. Solo tiene una tarea pendiente, cada vez más urgente, cada vez más grande.

Cómo se manifiesta

La forma más común en la que NULL se manifiesta es una *ventana de error*, exactamente como las que cualquiera ha visto trabarle una computadora vieja: borde gris, un ícono de advertencia genérico, tipografía aburridísima y completamente fuera de lugar en medio de un mundo de bloques brillantes y neón, que es precisamente lo que la vuelve tan inquietante. No pertenece ahí y por eso da miedo.

Aparece a media acción, sin avisar, y congela lo que sea que esté pasando: un salto a medio aire, una frase a medio decir, una puerta a medio abrir con el texto que siempre suena igual de burocrático, igual de tranquilo: *“Se produjo un error inesperado. Los cambios no guardados se perderán. ¿Desea continuar?”*

El chiste —y el terror, según qué tan grave sea el episodio— es que los botones no hacen lo que dicen. Aceptar no acepta nada. Cancelar no cancela nada. Los dos llevan exactamente al mismo lugar, porque NULL no está pidiendo permiso: solo está fingiendo que lo pide.

Cuando eso no basta, NULL escala a la contención selectiva: interviene directamente sobre anomalías puntuales que se le escapan de las manos. Ahí nace, por ejemplo, la muñeca gigante de los Acantilados (un intento de contención que salió mal, y que en Melody Park empieza a "aprender" más rápido de lo que debería, porque algo del propio código de NULL se le filtró sin querer).

Si ni eso alcanza, corta la energía de todo SimayCity para aislar y fijar la posición exacta de la anomalía antes de decidir qué hacer con ella (el apagón no es un accidente del sistema, es la primera vez que NULL actúa a una escala que el trío no puede resolver con un botón de Cancelar). Y cuando ni el aislamiento funciona, toma la única decisión que le queda dentro de su lógica: si no puede contener la anomalía, borra el archivo completo donde vive. Todo SimayWorld, marcado para eliminación, desde el corazón mismo del sistema en SimayPop Studios.

Bienvenido a SimayWorld



SimayWorld es el patio de juegos perfecto: un archipiélago de islas voxel flotando sobre un mar de neón, cada una dedicada a algo distinto (un estadio, un bosque, una playa, una montaña), todas conectadas por puentes, caminos y alguno que otro atajo misterioso. El tipo de lugar en el que uno querría siempre estar.

SimayPop, con Leo a un par de calles y López donde sea que decida aparecer, vive en SimayCity. Es la isla más parecida a una vida cotidiana reconocible: casas, escuela, calles que se repiten. Al centro exacto está Plaza Central, el punto de encuentro donde convergen literalmente todos los caminos del mapa. Cada una de las otras islas (Pop Stadium, Bosque Kawaii, Neon District, y el resto que ves en el mapa) es, a su manera, el escenario de un episodio distinto. Cuáles exactamente, lo verás en la guía de la temporada.

¿Qué hay más allá?

Más allá de Monte Armonía, el agua sigue y en vez de más islas, hay solo la silueta de una montaña dibujada enteramente con signos de interrogación. Nadie ha explicado por qué la dejaron ahí, a la vista de todos, en el mapa oficial que cualquiera puede consultar. Si SimayWorld es de verdad el Sector 01 de algo más grande, tal como sugiere su propio archivo de sistema, esa esquina no es un descuido de diseño. Es la primera pista de toda la serie, y está ahí desde antes de que empiece el episodio uno.

Cargando Temporada 1...

Cada uno de estos diez episodios funciona solo: tiene su propio inicio, su propio problema y su propio cierre, y se puede ver sin haber visto los demás sin perderse de nada. Pero vistos en orden, cuentan otra historia completamente distinta: por qué el mundo entero parece girar alrededor de SimayPop. Esa historia se explica en "*La letra chiquita (el lore)*". Y si quieres ir siguiendo, capítulo a capítulo, exactamente qué tan grave se va poniendo la cosa, ahí está "*El Boss Fight se arma solo*".

Episodio 1. Fuga de memoria — *SimayCity*

López persigue algo, atraviesa una pared sin romperla y cae en la zona del mapa que oficialmente no existe: los *Backrooms*. SimayPop y Leo tienen que ir por él antes de que el sistema "limpie" lo que no debería estar ahí... y eso los incluye a ellos.

Episodio 2. En espera — *Acantilados del Viento*

Entre las rocas, el trío encuentra una muñeca olvidada y basta con tocarla para que empiece a crecer. Detenerla debería ser sencillo, pero no lo es: cada intento la hace más grande, hasta que termina siendo ella quien los persigue, colgados del borde del acantilado, rescatados de la forma menos digna posible. La dejan pausada y algo en el sistema que la contuvo se queda encendido.

Episodio 3. Nota residual — *Mar de las Estrellas*

Un chapuzón en el agua transforma a los tres en criaturas marinas, con voz de sirena incluida. Divertido, hasta que Leo calcula que el cambio avanza distinto en cada uno, y que en un par de horas alguno podría olvidar cómo se respira fuera del agua. Tienen que llegar al fondo del Mar de las Estrellas, encontrar la fuente, y revertirlo antes de que deje de ser un juego. Justo cuando creen haberlo resuelto, un error aparece por debajo del agua... como si algo los hubiera estado observando todo el tiempo.

Episodio 4. Muertos de ritmo — *Cañón Beat*

Un reto de baile se vuelve tan viral que empieza a comportarse como una infección real. Bailar mejor que ellos no sirve de nada: hay que encontrar la fuente del reto antes de que todo el cañón quede atrapado en el mismo paso... para siempre. Cuando por fin apagan el dispositivo, la pantalla no muestra el aviso normal de apagado: muestra, por una fracción de segundo, una ventana que ninguno alcanza a leer.

Episodio 5. Leo ya estuvo aquí — *Isla de los Recuerdos*

Después de ver una luz cegadora, Leo abre los ojos y no reconoce a nadie: ni a SimayPop, ni a López, ni al propio Anomalario que lleva encima. Ella lo lleva hasta la Isla de los Recuerdos, el único lugar del mapa que guarda memoria de quién fue cada quien, antes de que se le borre también el resto del día. Lo que encuentran ahí no es solo el recuerdo de Leo.

Episodio 6. No debería ser posible — *Melody Park*

La muñeca de los Acantilados vuelve y esta vez sin nada que la mantenga congelada, en medio de un evento repleto de gente en Melody Park. No basta con esconderse: cada vez que la esquivan, corrige el error más rápido que la vez anterior, como si estuviera aprendiendo de sus propios fallos. Tienen que sacar a todo el parque antes de que deje de fallar del todo y entender, esta vez, que no hay quien vaya a rescatarlos.

Episodio 7. Overflow — *Bosque Kawaii*

Algo en el Bosque Kawaii se traba: una rutina que debía generar una sola criatura nueva se queda pegada en "repetir" y, en minutos, el bosque entero se llena de versiones cada vez menos adorables de la misma criatura. Tienen que llegar al origen del error y apagarlo antes de que el bosque colapse bajo su propio peso y antes de que la versión más reciente decida que ya no quiere dejarlos ir.

Episodio 8. Encore — *Pop Stadium*

Es el día que SimayPop ha esperado toda la temporada: V.V. Voxel toca en vivo y, por supuesto, tiene boleto en primera fila. Justo cuando está por entrar, el suelo bajo sus pies deja de ser suelo, y algo se los lleva a un rincón del mapa que ninguno reconoce. Tienen que volver antes de que suene el último acorde de la última canción, o se quedan sin el concierto para siempre. Cuando por fin encuentran el camino de regreso, notan algo raro: el reloj del concierto se congeló exactamente en el mismo segundo en que desaparecieron, como si alguien, en algún lugar, hubiera pausado el mundo entero para buscarlos.

Episodio 9. Purga — *Neon District*

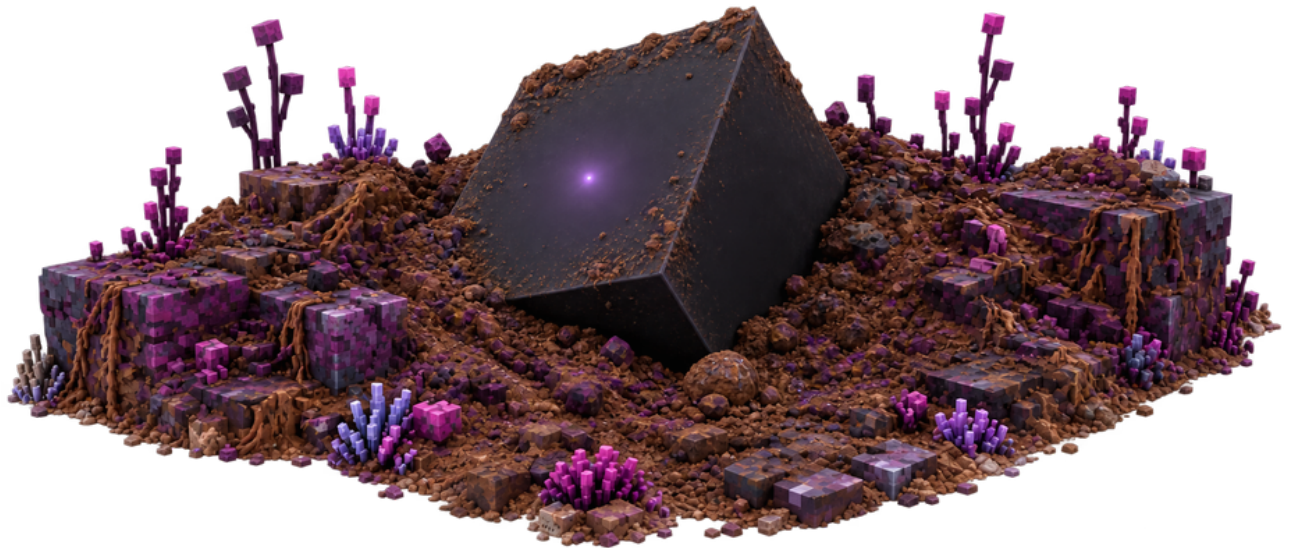
Un apagón deja a todo SimayCity sin luz, sin wifi y sin batería (la tragedia absoluta), hasta que se dan cuenta de que no fue accidente. Algo está drenando la energía de todo SimayWorld hacia un solo punto del mapa, y arreglarlo significa llegar hasta el Neon District, donde literalmente se sostiene la electricidad del mundo entero. Ahí encuentran la primera señal real de que esto ya no es como lo que ha visto: algo los buscó y ahora los tiene en dónde quería.

Episodio 10. Formateo — *SimayPop Studios*

En el corazón mismo de SimayPop Studios, algo —o alguien— activa un proceso que nadie autorizó: Formateo total. Todo SimayWorld, capa por capa, empieza a borrarse desde la raíz, y SimayPop, Leo y López tienen que llegar al núcleo del sistema antes de que no quede nada que salvar. Lo que encuentran ahí no es un villano cualquiera y cambia todo lo que creían saber sobre por qué el mundo siempre giró alrededor de ellos.



[Proyecto Sandbox Infinito]: Proceso en curso



Después de los créditos del episodio 10 hay una escena más sin diálogo, sin música, sin ningún personaje en cuadro.

En algún borde de SimayWorld que nadie ha visitado en toda la temporada —tierra removida, como si algo llevara ahí, quieto, mucho tiempo—, hay un cubo medio enterrado. No tiene textura y no proyecta sombra. Justo cuando la pantalla está a punto de cortar a negro, una de sus caras parpadea una sola vez.

Corte a negro y apertura literal de la temporada 2.

El Boss fight se arma solo

Todo buen jefe final tiene uno: una secuencia de comportamiento que se vuelve más agresiva mientras más dura la pelea. NULL no es la excepción. La temporada completa es, en el fondo, su patrón de ataque completo, de principio a fin.

Fase 1. Advertencia (episodios 1 y 2)

NULL detecta la primera anomalía de crecimiento real: SimayPop, Leo y López cruzando la pared hacia los Backrooms. Es apenas una fuga de memoria menor, así que responde con lo mínimo: un par de popups, molestias de sistema. Cuando eso no basta para contener lo que empieza a moverse en los Acantilados del Viento, prueba con contención selectiva sobre un objeto puntual —la muñeca gigante— y falla. El error se queda ahí, congelado, esperando.

Fase 2. Búsqueda y vigilancia (episodios 3 a 8)

NULL los busca, observa y analiza. Los popups siguen apareciendo, cada vez con más frecuencia, mientras la anomalía sigue creciendo por todo el mapa (el Mar de las Estrellas, Cañón Beat, la Isla de los Recuerdos, Pop Stadium). En Melody Park, su intento de contención fallido de la Fase 1 vuelve, y esta vez "aprende" más rápido de lo que debería. Los conduce a una trampa que, poco a poco, fue tejiendo al entenderlos.

Fase 3. Escalación total (episodios 9 y 10)

Null los tiene en donde quiere. Corta la energía de todo SimayCity para aislar y fijar la posición exacta de la anomalía (la primera vez que actúa a una escala que el trío no puede resolver con un botón de Cancelar) y está dispuesto a ejecutar la única instrucción que le queda: Formateo total en el corazón mismo de SimayPop Studios. Todo SimayWorld está marcado para eliminación.

La letra chiquita (el lore)



El Proyecto Sandbox Infinito fue diseñado por una sola persona a partir de sus propios recuerdos y juegos; la creadora original: **La Arquitecta**.

El mundo voxel está perdiendo integridad estructural porque La Arquitecta dejó de crear. Los peligros de cada episodio son rutinas de autolimpieza del sistema, entidades corruptas que intentan recuperar memoria RAM o grietas hacia el código fuente, que Null debe mitigar.

Nadie en SimayWorld sabe quién es La Arquitecta. Pero las señales se acumulan capítulo tras capítulo: un gesto que solo una persona tiene, una consola que deja de pedir credenciales, un nombre que aparece al final de la temporada sin que nadie lo busque... y todas apuntan hacia el mismo lugar. La temporada nunca lo dice en voz alta.

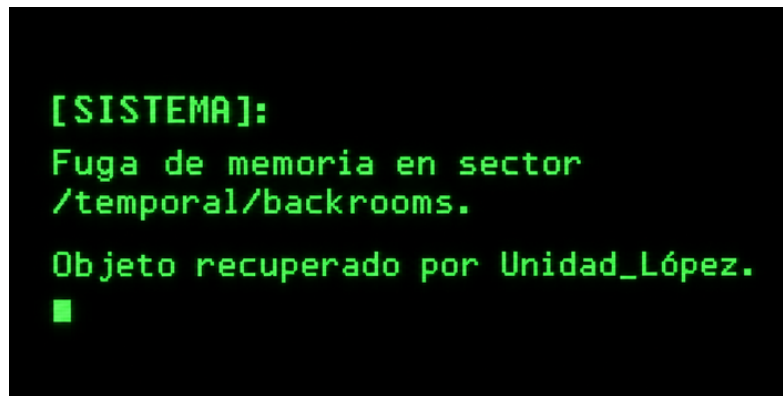
Quién es quién (sin que lo sepan todavía)

- SimayPop. Impulsiva incluso para sus propios estándares: decide antes de tener un motivo, camina antes de preguntar y salta sin ver. Esa costumbre suya, sin embargo, nunca la lleva al lugar equivocado: la puerta que abre sin razón y el camino que elige al azar terminan siendo, con una frecuencia inusual, el lugar justo en donde el sistema está fallando.
- Leo. Calculador y analítico como es, intenta buscarle lógica a un mundo que se desmorona un poco más cada semana. Lleva un cuaderno voxel —el Anomalario— donde anota cada anomalía que ve. Es el primero en darse cuenta de algo que todavía no le ha contado a nadie: algunos días, en SimayWorld, se repiten.
- López. Impredecible, con una fijación casi profesional por meterse exactamente donde no debería. Los gatos, en este universo, no están atados a la cuadrícula de voxeles y López, sin proponérselo nunca, suele ser el catalizador que abre la mayoría de los portales entre dimensiones que el trío termina cruzando.

Quédate hasta el final (pistas postcréditos)

Cada episodio cierra con una de dos ventanas al sistema, según su peso en la mitología de la temporada:

- Registro de Errores (Debug Log). Terminal verde pixelada sobre fondo negro, en los últimos segundos del video:



- Visiones glitch de López. Dos fotogramas, justo antes del corte a negro: la cámara salta a primera persona de López, el mundo pierde el color, y un susurro distorsionado suelta una frase que importa para el episodio siguiente. Reservado para los capítulos de mayor peso mitológico.
- Cada título de esta temporada sale, literal, del Registro de Errores del propio sistema: el mismo que se asoma unos segundos en los créditos de cada episodio.

Manual de usuario

- La física del voxel. Todo lo que se rompe suelta bloques pequeños; reconstruir algo exige recolectarlos y encajarlos con lógica geométrica.
- El glitch auditivo. Cada vez que aparece en pantalla una pista importante para el misterio, el audio ambiental pierde un canal, o suelta medio segundo de un pitido de módem antiguo conectándose.
- López siempre sabe más. El gato nunca entra en pánico de verdad. Si se queda dormido en un lugar que parece peligroso, esa es la pista: ese bloque es zona segura.

DLC de SimayWorld

(Para quien no sea gamer: DLC es el contenido extra que se compra después del juego base. Aquí es gratis, pero la lógica es la misma: SimayWorld no termina cuando se acaba el episodio).

Casi todo lo que ya construimos en el lore —el Anomalario, el Debug Log, V.V. Voxel, el Bloque Cero, los Popcoins— nació con ganas de escaparse de la pantalla sin que se lo pidiéramos. Esta sección es, literalmente, abrirles la puerta a través del canal de YouTube de SimayPop y una que otra herramienta.



V.V. Voxel, fuera del póster

Esto ya ha sido probado antes y resultó asombrosamente bien. Si V.V. Voxel deja de ser el póster en el cuarto de SimayPop y empieza a sacar canciones de verdad, el público de la serie se despierta un día siendo fan de la banda sin haber firmado nada. Y como bono: cada coreografía que SimayPop baila en pantalla ya viene precortada al tamaño exacto de un reto viral de 15 segundos.

El Anomalario se filtra

Shhh... a Leo esto le parecerá una traición absoluta (su cuaderno es privado, catalogado y con lámpara prendida "por si acaso") y por eso mismo es una idea perfecta: publicar sus notas como si de verdad se le hubieran escapado (una foto encontrada aquí, una página suelta allá, una pregunta que nadie contesta... para mantener viva la conversación. Un paso más allá, esas notas se pueden convertir en un micrositio, con fechas, escaneos y pistas para la gente que de verdad quiere jugar a detective. Leo lleva haciéndolo desde el episodio uno y ni siquiera lo sabe.

El mapa deja de hacerse el bonito

Ahora mismo el mapa de SimayWorld es una ilustración espectacular parada muy quieta en una página, posando para la foto. Puesto en la web, interactivo, cada región lleva directo a su episodio, su canción, sus páginas del Anomalario — de portada bonita a puerta de entrada real, sin cambiarle ni un trazo al diseño que ya existe.



Popcoins de a de veras

Ya son, en la ficción, la moneda con la que SimayPop sueña pasarse "Cara Prohibida" sin gastar ni uno. Convertirlos en recompensas reales por ver, comentar y compartir (canjeables por contenido extra o descuentos) no se siente a plan de mercadotecnia. Se siente a que el mundo por fin encontró cómo salirse de la pantalla, que es justo lo que le pasa a SimayPop una vez por episodio, sin falta.



Hola, merch

La ventaja de ya tener el diseño resuelto es que aquí no hay que inventar nada, solo mandarlo a producir. Los peluches de SimayPop, Leo y López ya vienen con manual de instrucciones incluido (las orejas de gato, el rayo pixelado, la placa dorada con forma de patita, todo ya dibujado hasta el último detalle).

La hoodie de SimayPop —negra, líneas de circuito en cian— es, sin competencia, la pieza más fuerte del clóset entero: se reconoce a diez metros y ya la trae puesta en cada imagen que existe. La de Leo, rayo en verde y morado, es su complemento natural. Los clips de cabello de SimayPop son ese accesorio chiquito y barato que, sin que nadie lo planee, termina sosteniendo solita toda una línea de producto (siempre pasa). El Anomalario se imprime como libreta real, en blanco o con las páginas "encontradas" ya puestas, para que cualquier fan lleve el suyo. Y hay una pieza rara, arriesgada, y por eso mismo inolvidable: una réplica de escritorio del Bloque Cero, que solo le va a hacer sentido a quien ya vio la temporada completa (que es, honestamente, la mejor clase de mercancía que existe: la que solo entienden los que ya son de los nuestros).

SimayPop no necesita esperar a tener éxito para pensar en grande. Solo falta prenderle el interruptor.

Player One

SimayWorld nació de una idea sencilla: darle vida al personaje de un canal de YouTube: el de mi hija, SimayPop, donde juega Roblox, Minecraft, Among Us y más, al igual que miles de niños de su generación. Verla vivir esa cultura de cerca —el lenguaje, los reinicios, la obsesión sana por un buen misterio— fue lo que hizo que la idea dejara de ser solo un gesto de papá y se convirtiera en un mundo entero: personajes, mitología, un piloto completo y una temporada pensada de principio a fin. Algunas de las ideas de esta primera temporada, de hecho, son suyas. Así que SimayWorld es, en más de un sentido, el proyecto de los dos.

En lo personal, he tenido la fortuna de combinar lo creativo con la educación. Soy escritor y guionista; he publicado libros de cuentos de horror —incluido *Mati y el asombroso encuentro con el Hombre con Pies de Pez*, que está en reedición con Editorial Caligrama y que pensé para el mismo público que SimayWorld. También conduzco Turno Nocturno, un podcast del mismo género.

Esa cercanía con el miedo bien dosificado —el que inquieta sin cruzar la línea— es, de hecho, el mismo pulso detrás de NULL y los Backrooms de SimayWorld. Por otro lado, he tenido la fortuna de asesorar a autoridades educativas —federales, estatales e internacionales— y a rectores de universidades (soy abogado, maestro en política pública comparada y doctor en educación). Esa mezcla, más que un desvío, es lo que le da a SimayWorld su columna vertebral: la disciplina para construir un mundo con reglas propias y las ganas de contar una historia que de verdad le importe a quien la vea. Y hoy buscamos al equipo que ayude a llevarlo del papel a la pantalla.

Se busca Player 2

SimayWorld ya tiene su mundo, su misterio y su primer episodio completo. Lo que buscamos es el equipo que lo lleve a pantalla: animación 3D, diseño de sonido y voces para el piloto con miras a los episodios que siguen.

Nos encantaría:

- Tu lectura y opinión de esta Biblia, del piloto y del arco de temporada.
- Recomendaciones o contactos de animadores, sonidistas y actores de voz.
- Por supuesto, cualquier otra forma en la que te gustaría involucrarte, si el proyecto te late (ojalá que sí).

