

Episodio #01 · Piloto

Plataformas: Algo más que correr y saltar

Conductores	Tomás Siciliano, Franco Belocures, Ezequiel Castillo
Producción	Jonathan Romero
Duración estimada	40 minutos
Plataformas	YouTube · Spotify
Registro	Conversacional — análisis cultural — humor situado

OBJETIVO

Presentar la identidad del programa con un video-apertura de carácter monólogo, esbozando el enfoque narrativo sobre los videojuegos. Profundizar en cómo comprendemos y pensamos la contemporaneidad del juego haciendo uso de las nuevas tecnologías. Tomar como objeto de estudio tres producciones argentinas del género plataformas: **Kentum**, **Arranger** y **Forager**.

TONO Y ESTÉTICA

Narrador	Cercano, claro, sin forzar humor, sin tecnicismos. La voz de un jugador que piensa, observa y explica desde su propia experiencia.
Set	Sobrio, luces suaves, detalles retro-gamer.
Inserts	Gameplay sin sonido, imagen limpia, pequeños fragmentos de distintos videojuegos.

APERTURA

- Insert: Pantalla Negra > Fade-out hacia Cámara 1
- Música Apertura.mp3 > Fade Out
- Cam. 1 enfoca a la mesa con los 3 Host presentes — Plano General

/ Frase Slogan / — "Desde ir por una misión secundaria, hasta dejarse vencer para volver a empezar. Todo es decisión al presionar Start."

— ¡Hola! Nosotros somos: / Locutores /

Y estamos regios al darte la bienvenida al episodio 0 de este proyecto. Debemos decirte por cuestiones protocolares que este es un podcast enfocado en analizar videojuegos. Pero no solo las historias, sino también el trasfondo que hubo en el desarrollo: desde la propuesta artística hasta las mecánicas.

En pocas palabras buscamos, desde la mirada multidisciplinaria y curiosa, provocar una suerte de co-reseña de diversos jueguitos que están en el mercado pero no son tan conocidos dentro de la amplia oferta de hoy.

Decidimos llevar la reseña un paso más allá de la mirada de un jugador convencional. Así que sin más preámbulos, gracias por no saltar la Intro y **Press Start**.

– Cam. 1 > Fade In

01 – KENTUM

– Insert: Portada Kentum.jpg

El primero es **Kentum**, un videojuego del subgénero *craftervania*, desarrollado por Tlön Industries y publicado en 2025.

— 'Perá, ¿qué es eso de Craftervania?

— Se llama así a los juegos que combinan los aspectos del Survival con los de Metroidvania.

— Los Metroidvania son juegos de plataformas 2D con mucho énfasis en la exploración de un mundo interconectado. Semi-abierto, con desarrollo de personaje, itemización tipo RPG, y recorrido no-lineal. O sea, podés ir y venir por el mapa como te plazca.

— Exacto. Y después se le suma el aspecto Craft, donde necesitás encontrar objetos, combinarlos para fabricar herramientas, y mejorarlas para desbloquear nuevas zonas o vencer enemigos.

HISTORIA

– Insert: Exploración y Crafteo Kentum

Kent debe comer, mantener llena la barra de vida, juntar recursos, y usar el bastón como herramienta principal. Nada demasiado arriesgado: es una excusa para empezar a moverse y entender el mundo.

Le acompañan dos personajes clave:

O.R.B. — Una Inteligencia Artificial independiente, producto de la empresa para la que seguimos trabajando después de diez mil años. Guía y mejor amigo durante la aventura. Tira chistes frívolos de robot y minimiza constantemente al jugador por ser un simple humano.

Lil' Dude — Un pequeño bonsai con autonomía, que se cree un arma legendaria y debe regarse periódicamente.

— Al principio es la típica: regar el bonsai, no morir, comer algo, golpear árboles. Pero de a poco empezás a reconstruir cosas y decís 'epa... esto va creciendo'.

— Es que el juego te lleva a fabricar algo que sirve para hacer otra cosa que desbloquea otra cosa. Un dominó gigante. Y cuando podés automatizar todo... mamita, ahí te sentís ingeniero espacial.

— A mí lo que me mata —en el buen sentido— es el carácter de O.R.B. Una mezcla entre Siri con mal humor y un compañero de laburo que te trata con cariño pero te vive descansando.

— Kent tiene ese nombre de señor inglés pero es más porteño que los streamers. No sabés si la historia trata de restaurar una civilización o pedir un Rappi galáctico.

— La muerte en el juego también es peculiar. Kent es un Clon. Si te das la cabeza contra un adoquín espacial, volvés como el Clon siguiente. La muerte sigue la lógica del uroboro — un círculo de nunca acabar.

MECÁNICAS

Las habilidades que se van desbloqueando son realmente útiles, nada se siente relleno:

- Dash — para esquivar o recorrer rápido
- Grapple / gancho — para alcanzar grandes alturas
- Herramientas mejoradas — para romper, minar o activar objetos

ARTÍSTICA

Kentum apuesta por ilustración digital 2D con *toon shading*, colores planos con sutiles texturas y contornos marcados en negro, como Borderlands. Cada escenario, objeto y criatura está cuidado al detalle. La interfaz es intuitiva y minimalista: un mimo para la vista.

"Kentum confirma que, cuando el talento sobra, incluso el año 10.000 se siente a la vuelta de la esquina."

— Transición → Arranger

02 — ARRANGER

Arranger: Una aventura de Puzzle y Rol. Desarrollado por el estudio Furniture & Mattress. Combina elementos del plataformero RPG con desafíos de puzzles. Estética 2D vista desde arriba, diseño artístico de 16-bits, apartándose del pixel art habitual.

— Arranger es engañoso. Al principio parece un puzzle más... hasta que te movés por primera vez.

— Te cambia el cerebro de lugar.

— Lo mejor es que no explica nada. Pero nada. Te movés un casillero y pum. Todo cambió.

— La gran mecánica: el personaje no mueve los objetos, sino que mueve el piso y todo lo que haya alineado con la dirección de movimiento.

— Ningún paso que des está libre de consecuencias.

— Y en Arranger no hay botón de reinicio...

— Como en la vida, bah.

"En cada paso, reordenás algo. Es una idea simple pero muy clara: tu movimiento afecta al mundo. Literal, visible, inmediato."

"Y hay algo interesante: el juego te enseña que para ordenar algo, primero lo tenés que desordenar. Casi una metáfora involuntaria."

ORIGEN Y ARTÍSTICA

Arranger es una co-producción de un equipo internacional: talento paraguayo, estadounidense, brasileño y nacional. Todos participando para elaborar una obra que resulta en una experiencia interactiva que te rompe la cabeza, literalmente.

El mestizaje cultural se siente en los personajes, en los diálogos, y en la estética de cada nivel: una mística que llama ancestral, de índole Inca o Maya, en peculiar relación con el ascetismo y la devoción a la Madre Naturaleza.

Un plataformero digno de ser jugado de principio a fin. Cada nivel es un desafío que se complejiza, y la historia da la sensación de llenar algo en el corazón del jugador.

- Transición → Forager

03 — FORAGER

- Sonido: Viaje / Teletransportación

Forager — Juego de supervivencia, exploración y crafeo de mundo abierto 2D desarrollado por HopFrog en 2019. Tiene algo de Stardew Valley, Terraria y Legend of Zelda.

Aparecemos en una pequeña isla. Tres corazones, una barra de experiencia, unas moneditas amarillas. El personaje: un monito blanco que corre bastante rápido con su pico y espada.

— ¿Forager fue desarrollado por argentinos?

— École.

MECÁNICAS

El juego consta de una progresiva subida de nivel obteniendo puntos de habilidad por cocinar, construir, romper objetos. A medida que avanzamos, desbloqueamos recetas y la capacidad de mejorar artefactos para automatizar procesos.

Se incorporan los drones: pequeños asistentes que producen en cantidad sin requerir presencia constante del jugador. El mapa se expande comprando islas con monedas de oro, desbloqueando nuevos recursos, NPCs, misiones, mazmorras y jefes cada vez más duros.

"Forager es puro movimiento. Recolectar, construir, expandir. Avanzás constantemente, porque el juego te recompensará por cada cosa que hagas."

"Acá la narrativa no viene de una historia. Viene del ritmo. De cómo te metés en esa rueda de progreso y no frenas."

"Forager te dice algo sin decirlo: avanzar es existir. Y revalidar la existencia es necesario para el hombre suburbano."

— *En Forager terminás metido en un loop eterno de juntar materiales, convertirlos en otra cosa, venderlos y abrir nuevas zonas del mapa.*

— *Es re adictivo porque te recompensa por todo. Tocás algo y el juego te dice 'tomá premio'. Como si uno fuera esclavo del juego.*

— *Es la lógica de ultra-productividad en la que vivimos hoy en día.*

— *El juego te dice: avanzá o morite... pero de aburrimiento.*

CIERRE

– Fade suave a fondo negro – Música 8-bit se desvanece

Hoy vimos tres formas distintas de contar sin contar: decidir, sobrevivir y avanzar. Cada uno con sus mecánicas y su lenguaje, nos invitan a movernos en su universo para crear nuestra propia historia.

Kentum te pide que construyas desde cero en un mundo extraño. Arranger te enseña que ordenar requiere primero desordenar. Forager te muestra que avanzar sin parar puede volverse una trampa.

Las plataformas estarán siempre porque en otra galaxia, o en una isla de naufragio, siempre hay que tener los pies sobre la tierra.

"Esto fue PRESS START. Gracias por estar del otro lado."

NOTAS DE PRODUCCIÓN

- Ubicar títulos de escaleta en cada parte del guión.
- Agregar inserts necesarios para ampliar la estética del episodio.
- Confirmar música de apertura y transiciones con producción.