

Idea del videojuego

Título

Kaelum

(nombre provisional, sujeto a cambios en la versión final del proyecto)

Género

Shooter en primera persona con habilidades, acción y exploración ligera. Experiencia narrativa singleplayer combinada con modos multijugador competitivos.

Plataforma

PC

Sinopsis

Kaelum narra la historia de **Kael**, un individuo marcado por su diferencia en un mundo aparentemente estable, donde la modernidad convive con una sociedad de mentalidad medieval. Aunque su entorno parece funcional y organizado, bajo la superficie se esconden tensiones, desigualdades y **secretos** ligados a un fenómeno que pocos comprenden.

Tras un evento astral anómalo conocido como **el Eclipse Incompleto**, Kael comienza a percibir distorsiones en la realidad: grietas, ecos y anomalías que conectan el mundo humano con un plano oculto conocido como **el Kaelum**. Este plano no es solo una dimensión paralela, sino una manifestación de fuerzas que alteran el equilibrio del mundo.

A lo largo del modo historia, el jugador acompañará a Kael en su búsqueda de justicia y respuestas, explorando ciudades, asentamientos y zonas olvidadas, descubriendo fragmentos narrativos a través del entorno, documentos, conversaciones y decisiones que influyen en su percepción del mundo.

La historia se presenta de forma **contextual y ambiental**, permitiendo al jugador desviarse del camino principal para descubrir detalles, eventos secundarios y pequeñas historias que enriquecen el universo de Kaelum sin interrumpir el ritmo de juego.

Mecánicas:

- **Exploración:** El modo historia se desarrolla en escenarios abiertos, diseñados para incentivar la curiosidad del jugador. Aunque existen

objetivos principales, el entorno está lleno de rutas alternativas, zonas opcionales y pequeños eventos que premian la exploración y la observación. El diseño de niveles busca que el jugador disfrute del simple acto de desplazarse, con un movimiento fluido, ágil y preciso, reforzando la sensación de control constante sobre el personaje.

- **Sistema de combate:** Kaelum utiliza un sistema de combate shooter en primera persona, donde el uso de armas es el eje central del gameplay. La precisión, el posicionamiento y la toma rápida de decisiones son clave. El combate se complementa con habilidades especiales, que actúan como apoyo y no como el foco principal:

- Una habilidad de utilidad
- Una habilidad ofensiva
- Una habilidad especial de alto impacto

Estas habilidades introducen variedad táctica sin romper el equilibrio ni desplazar el protagonismo de las armas.

- **Progresión y equipamiento (modo historia):** En el modo singleplayer, el jugador progresa mediante:

- Desbloqueo de habilidades
- Mejora de estadísticas simples
- Obtención y cambio de equipamiento

No existen árboles de habilidades complejos ni sistemas numéricos profundos. La progresión es clara, comprensible y orientada a mejorar la experiencia de juego sin sobrecargar al jugador.

- **Modo multijugador:** El multijugador se plantea como una experiencia independiente del modo historia, ambientada en un “universo ficticio” dentro del mundo de Kaelum, sin la presencia directa de Kael para garantizar el equilibrio jugable. Características principales:

- Partidas rápidas (5–15 minutos)
- Enfoque competitivo
- Progresión principalmente estética
- Personajes diferenciados por habilidades y estilo de juego

Estilo visual

Kaelum presenta un mundo utópico de **inspiración medieval**, construido con la lógica y estructura de ciudades modernas. Esta combinación permite crear escenarios fácilmente reconocibles, donde conviven arquitectura funcional con edificaciones de mentalidad antigua.

El apartado visual apuesta por un tono épico, transmitiendo que, aunque Kael no es una figura reconocida o legendaria, sus acciones tienen un impacto real en el mundo que lo rodea.

La dirección artística prioriza:

- Escenarios detallados y coherentes
- Contraste entre lo cotidiano y lo extraordinario
- Sensación de mundo vivo y habitable



Imagen de referencia de cómo se vería el mundo (3D y 2D)



Imagen de referencia de cómo se vería Kaelum (3D y 2D)

Personajes

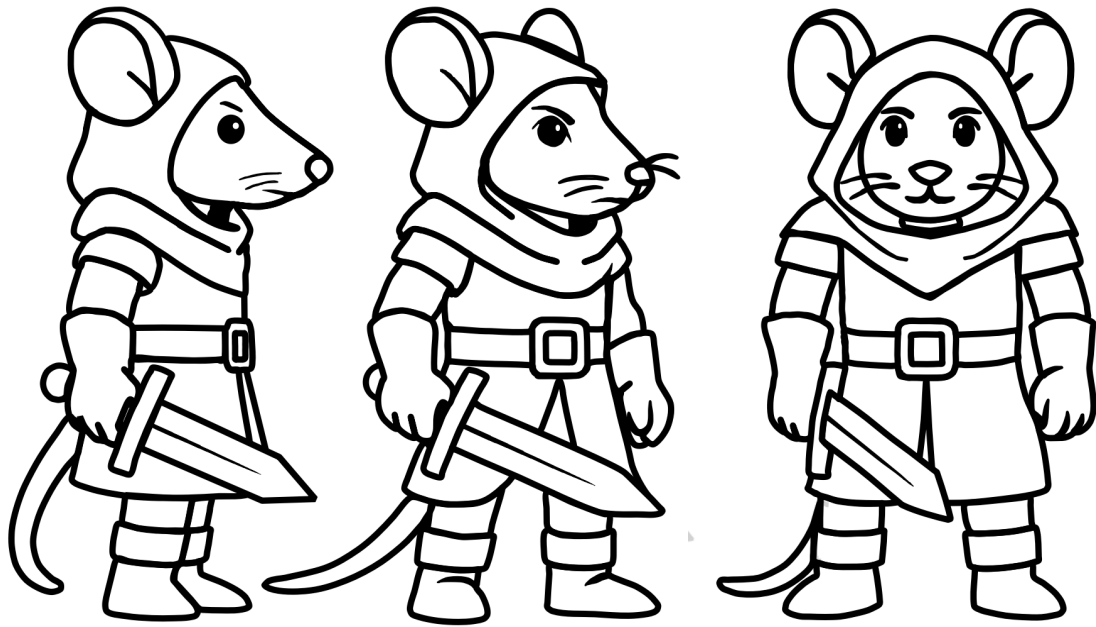
Kael es el protagonista absoluto del modo historia de **Kaelum**. No es un héroe reconocido ni una figura admirada, sino un superviviente marcado por el rechazo, la soledad y una infancia vivida en los márgenes del mundo humano.

Desde pequeño aprendió a moverse en silencio, a observar antes de actuar y a no confiar en promesas vacías. Su carácter se forjó en la escasez, el miedo y la invisibilidad forzada. Emocionalmente, Kael vive en un equilibrio frágil entre la melancolía y una tensión constante. Desea ser comprendido y aceptado, pero al mismo tiempo teme que, si alguien se acerca demasiado, descubra su vulnerabilidad y lo rechace de nuevo.

Esta contradicción define gran parte de su comportamiento: se muestra distante, irónico y contenido, utilizando el sarcasmo como mecanismo de defensa para ocultar heridas profundas. A pesar de ello, Kael posee una empatía poco común. El sufrimiento ajeno, especialmente el de los más débiles, despierta en él una reacción inmediata e instintiva. La injusticia es su punto ciego: cuando presencia abuso o crueldad, actúa incluso sin pensar en las consecuencias.

No lucha por gloria ni reconocimiento, sino por un sentido interno de justicia que nunca tuvo oportunidad de aprender de otros. Su relación con el poder del Kaelum es ambigua. No lo percibe como un don, sino como una carga impuesta por el destino. Cada uso de esta energía lo acerca tanto a la posibilidad de cambiar el mundo como al miedo de perderse a sí mismo. El poder responde más a su estado emocional que a su voluntad, obligándolo a mantener un control constante sobre sus impulsos y su mente.

Aunque el jugador puede tomar decisiones relevantes a lo largo del juego, la personalidad de Kael permanece siempre presente. Sus valores, miedos y límites morales no desaparecen: Kael no se convierte en otra persona, sino que evoluciona enfrentándose a aquello que siempre trató de evitar. En el fondo, su mayor conflicto no es salvar el mundo, sino demostrar —aunque nadie llegue a recordarlo— que incluso alguien rechazado desde su nacimiento merece existir y dejar una huella.



Boceto inicial de Kael.

Otros personajes narrativos

El mundo de Kaelum está habitado por figuras que aportan contexto, conflicto y humanidad a la historia. A través de diálogos y textos, el jugador conocerá distintas visiones sobre las anomalías, el Kaelum y el papel de Kael en este equilibrio inestable.

Narrativa

La narrativa de Kaelum se construye de forma ambiental y contextual. En lugar de largos diálogos o escenas constantes, el jugador descubre la historia a través del entorno, documentos, conversaciones opcionales y la observación del mundo.

El eje narrativo gira en torno a la figura de Kael como alguien que, sin buscarlo, se convierte en una pieza clave para mantener el equilibrio entre realidades. El juego explora temas como la justicia, la curiosidad, la responsabilidad individual y el peso de las decisiones personales.

Objetivos del jugador

- Explorar el mundo de Kaelum y descubrir sus secretos.
- Comprender el origen de las anomalías y su relación con el Kaelum.
- Mejorar las habilidades y equipamiento de Kael.
- Tomar decisiones que influyan en la percepción del mundo y sus habitantes.

- Enfrentarse a amenazas humanas y no humanas que ponen en peligro el equilibrio.

Conceptos del universo de Kaelum

Kaelum: Plano oculto superpuesto a la realidad, origen de anomalías y fuente de energías desconocidas.

Eclipse Incompleto: Evento astral que altera el equilibrio entre mundos y marca el inicio del cambio en Kael.

Anomalías: Fenómenos, criaturas u objetos que no pertenecen completamente a una sola realidad.

Portador del Umbral: Figura profética asociada a la capacidad de alterar el equilibrio entre mundos.

Tejido de Sombras: Concepto que describe la tensión constante entre el mundo humano y el Kaelum.

Objetivo General Del Proyecto

El objetivo principal de Kaelum es diseñar y documentar un videojuego que combine la jugabilidad directa y fluida de un shooter en primera persona con una narrativa integrada de forma ambiental, priorizando la experiencia del jugador y un alcance realista del proyecto.

El proyecto busca demostrar la capacidad de transformar una idea inicial en un diseño coherente, justificando decisiones de jugabilidad, narrativa y estilo visual dentro de un contexto académico y de portfolio personal.

Objetivos Personales

Este proyecto tiene como objetivo personal aprender a estructurar y desarrollar un videojuego desde su fase conceptual, aplicando una planificación progresiva a lo largo de varias semanas.

Además, Kaelum se plantea como un proyecto de portfolio que refleje el proceso creativo, la evolución del diseño y la toma de decisiones, mostrando tanto los aciertos como los problemas surgidos durante el desarrollo del GDD.

Uno de los objetivos principales es evitar dejar el proyecto inconcluso, apostando por un alcance controlado que permita cerrar una propuesta sólida y bien definida.

Público objetivo

Kaelum está dirigido principalmente a jugadores de entre **16 y 30 años**, con interés en juegos de acción en primera persona, shooters con habilidades y experiencias narrativas ligeras.

El juego busca atraer tanto a jugadores que disfrutan de partidas rápidas y competitivas como a aquellos que valoran la exploración, la ambientación y la narrativa contextual, ofreciendo diferentes formas de aproximarse a la experiencia.

Clasificación PEGI

PEGI 16

La clasificación se debe a la presencia de violencia no explícita, combates con armas y un tono narrativo serio y oscuro. No se representan escenas gráficas ni contenido extremo, pero la temática y el enfoque narrativo lo orientan a un público adolescente y adulto.

