



# DAHLIA: NEW BEGINNINGS

Patricia Esteban Brau

Sam Gonzalez Morote







**Dahlia: New Beginnings** es un videojuego 3D de construcción y gestión ecosocial, destinado a una audiencia joven. En él, el jugador tiene como meta descontaminar y restaurar el pueblo de Dahlia, destruido tras décadas de actividad de “La Industria”, **logrando que la población exista en armonía con la naturaleza de su entorno.**

El personaje protagonista (el jugador) decide regresar a Dahlia buscando reencontrarse con sus orígenes. Al llegar, encuentra lo que en otra época fue el hogar de sus antepasados totalmente devastado por la sobreexplotación, que tras acabar con todos los recursos naturales abandonó el bosque dejando sólo como recuerdo la destrucción y los restos de sus maquinarias colosales.

Poco a poco, las acciones de limpieza de nuestro protagonista irán trayendo de vuelta no sólo a las especies autóctonas, sino también a los antiguos y nuevos habitantes de Dahlia, quiénes contarán sus historias y ayudarán en continuar la tarea de recuperar su hogar.

Teniendo su narrativa en cuenta, el apartado gráfico de este proyecto se plantea desde un principio descolonizador de la naturaleza, buscando crear una sociedad “eco-utópica” marcada directamente por su entorno, acompañado todo de un aire esperanzador y agradable







# ÍNDICE

1. Dahlia

2. Referentes

3. Mundo

4. Personajes

5. Conclusión

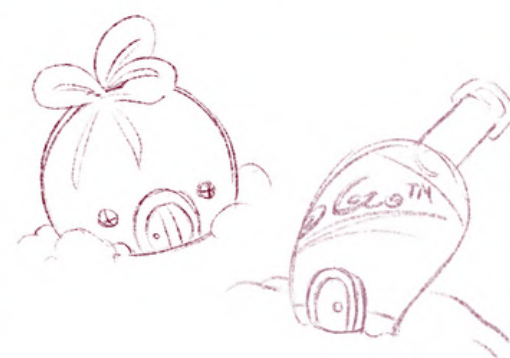
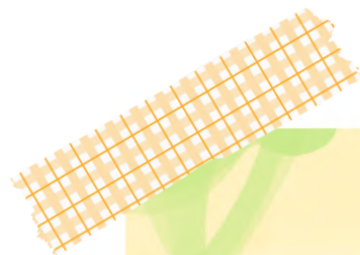
# DAHLIA

Dahlia es un pequeño pueblo que se sitúa en el corazón de L'Horta. Con varias zonas y gran diversidad de habitantes que viven en armonía con la naturaleza. Este pequeño pueblo es donde creció el personaje jugador (PJ), e hizo muy buenas memorias ahí. Tristemente su familia se desplazó a otro pueblo y no supo nada más de sus amigos o de Dahlia.

El pueblo de Dahlia, que recibe su nombre de una peculiar flor, es una pequeña aldea formada por casas diminutas bien amarradas a la base de los árboles o hechas a partir de elementos naturales en el suelo. Sus construcciones gastan desde maderas y hojas hasta algunos restos de residuos metálicos de "La Industria", y pese a que son muy

distintas unas de otras dadas las diferentes personalidades de sus habitantes tienen todos elementos en común inspirados en la cultura valenciana.









# REFERENTES

La idea inicial para este proyecto surgió de influencias de otros videojuegos de su mismo género como *"Animal Crossing"*, *"Viva Piñata"* o *"Stardew Valley"*, queriendo juntar su aproximación utópica hacia la naturaleza con el aspecto gráfico de los *Wholesome Games*. Como definición, un *Wholesome Game* es aquel que busca generar una reacción positiva en el jugador, donde la dirección creativa se centra en inspirar relajación mediante formas y diseños suaves.

Con la finalidad de alejarse de una representación más genérica de un ecosistema se ha querido buscar una imagen más única de los paisajes naturales usando como inspiración L'Horta. Los colores, entornos, estructuras e incluso personajes están basados en características únicas de este espacio perteneciente a la Comunitat Valenciana.

Aunque el juego no esté ambientado en una época concreta sí que se ha cogido gran inspiración de los habitantes, su forma de vivir, arquitectura... durante el siglo XIX. Por ello, muchos de los personajes llevan ropas tradicionales de este período de tiempo, al igual que se pueden ver trazos de la época en sus comportamientos, sus herramientas y su personalidad.







No. 28. Valencia — Floristas.

Hijos de Blas Cuesta,  
Valencia (España).  
Fot. Angel.



No. 47. Valencia — Barracas en la Huerta.



No. 11.  
En la huerta de Valencia:  
„Fent pau“



100 - VALENCIA. En la huerta. «La recolección de la chufa»







El estudio de la fauna y la flora de L'Horta también ha sido necesario para conseguir la autenticidad y singularidad del entorno.

En el conjunto de sierras que conforman la Comunitat Valenciana existen una gran variedad de hábitat diferentes, tales como pinares, campos de cultivo de secano, cuevas, zonas húmedas, matorrales... lo que se asocia a una gran diversidad faunística. Para limitar esta gran cantidad de variedad de animales al comienzo del juego el jugador se encuentra en una zona limitada de cultivo cerca de un punto de agua.

A medida que se avanza en la historia se descubrirán nuevas zonas con sus correspondientes habitantes.

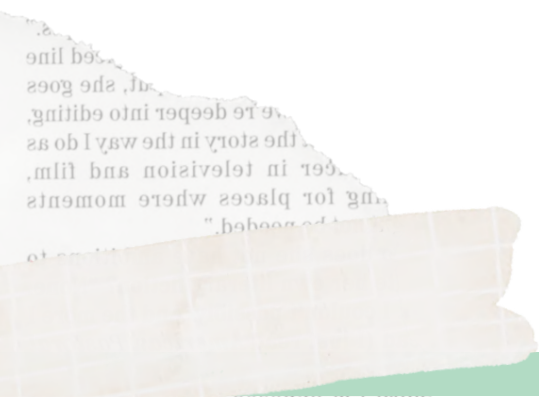
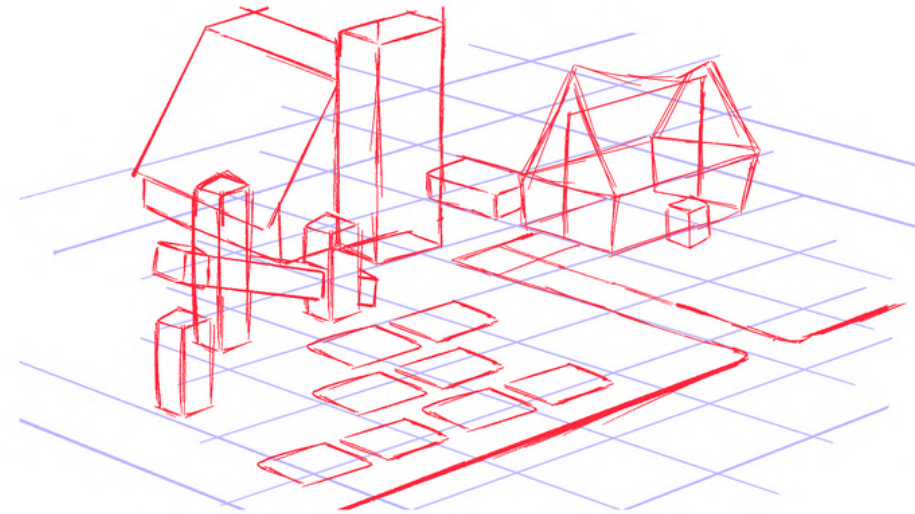


# MUNDO

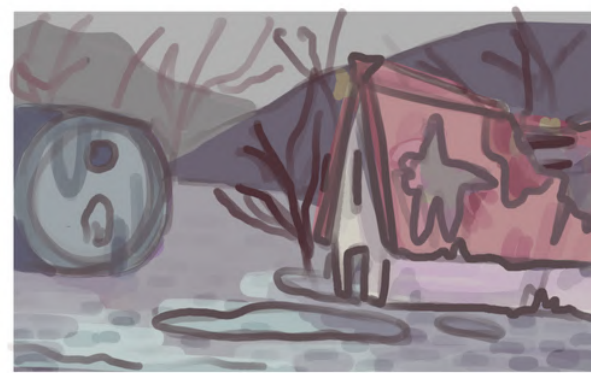
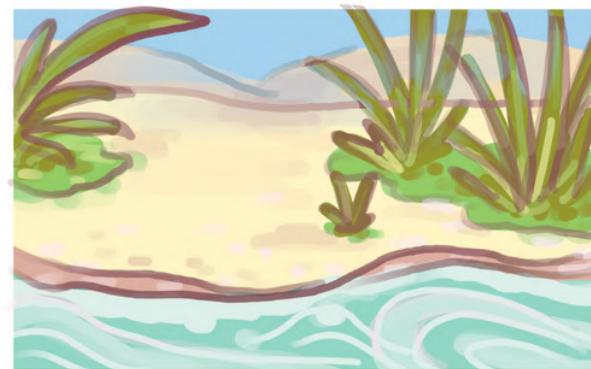
Los escenarios de Dahlia toman su inspiración de entornos naturales del área de Valencia, concretamente, en L'Horta valenciana.

Se caracteriza por una abundante vegetación de clima mediterráneo, que contrasta con el pequeño tamaño de sus habitantes, y una paleta de color de tonos cálidos donde destacan el verde pasto, el amarillo claro y el azul celeste. Delimita l'Horta con una acequia, que irriga los cultivos y sirve de río.

Este espacio se encuentra enfrentado y amenazado por la contaminación humana, que seca y llena de escombros dejando sin vida a Dahlia.









BARRACAS

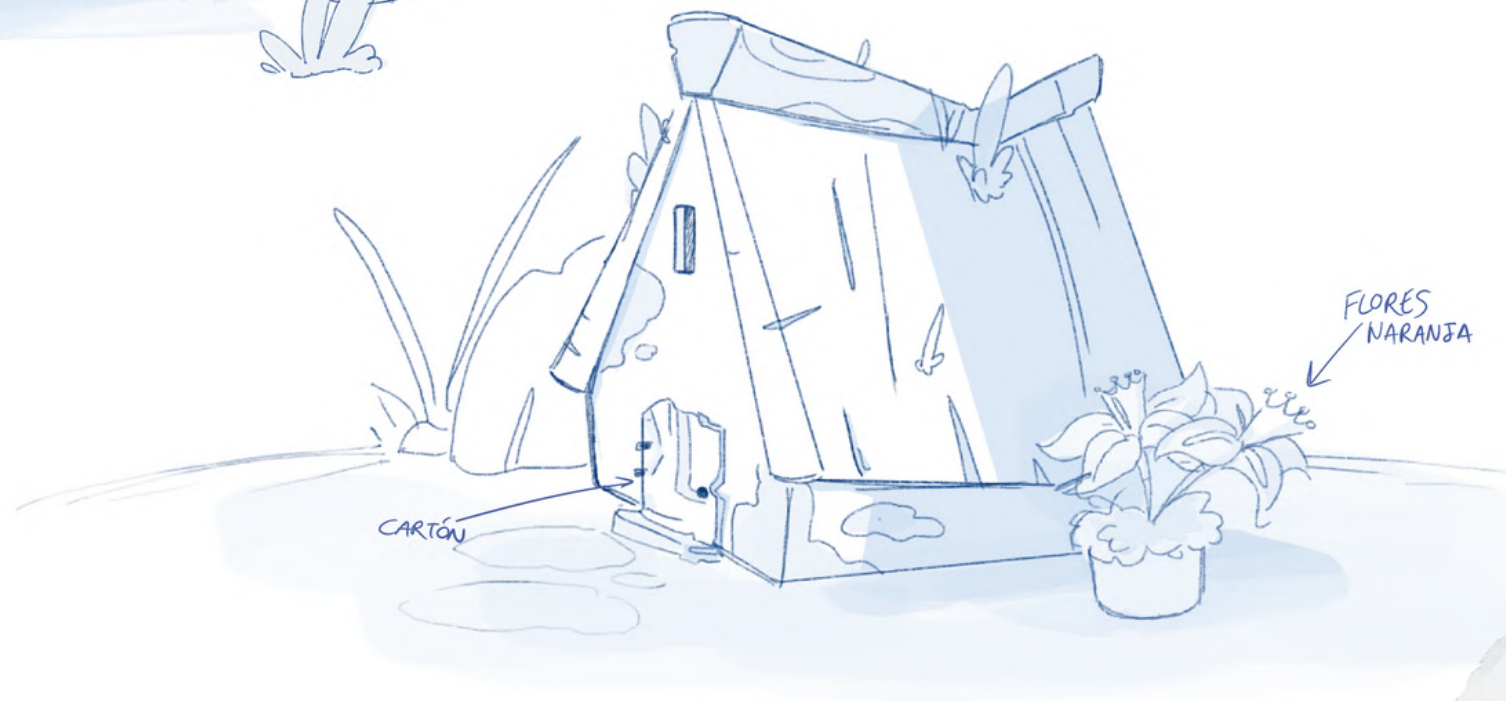
TECHO de PAJA

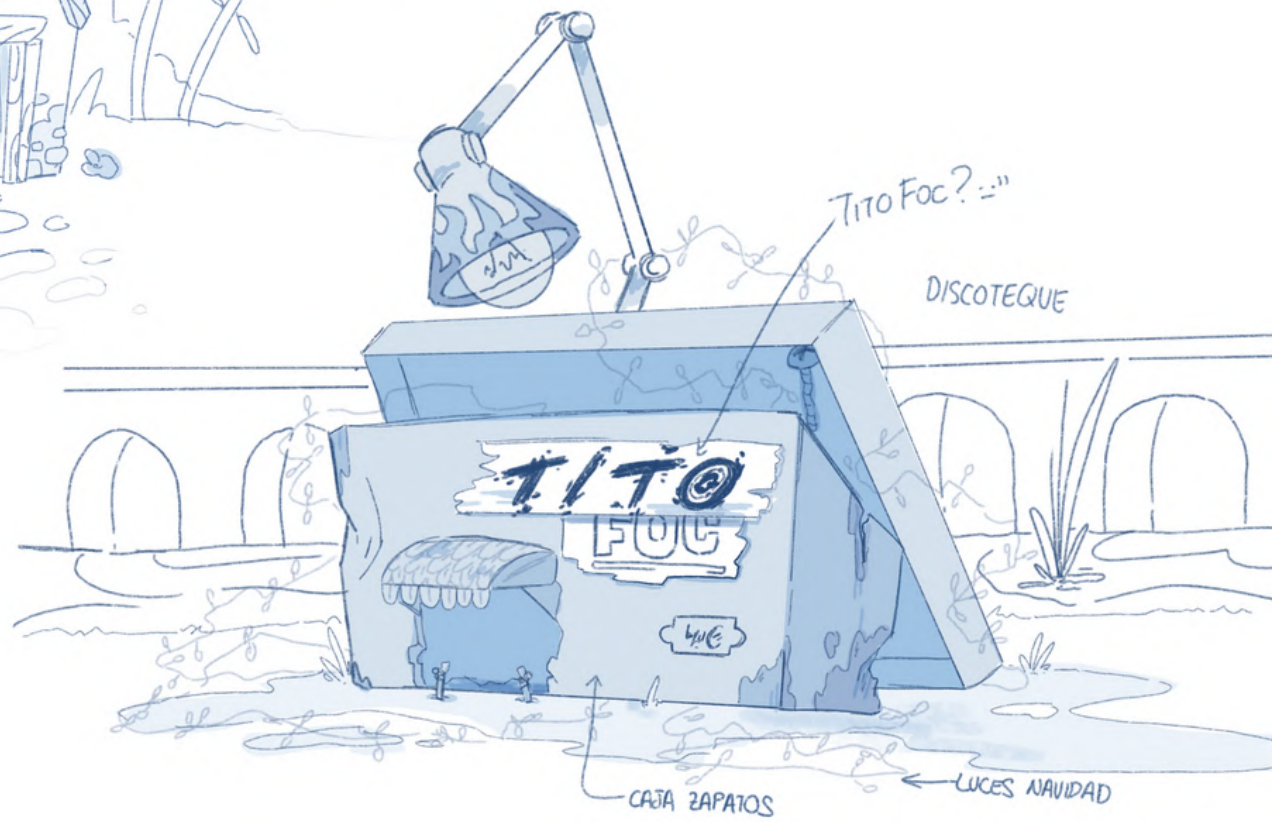
ROTA

La estructura principal en Dahlia son las barracas, pero también se hicieron exploraciones visuales de otros tipos de estructuras típicas valencianas como las alquerías, o referencias a la cultura pop más cercanas a la comedia visual.

FLORES NARANJA

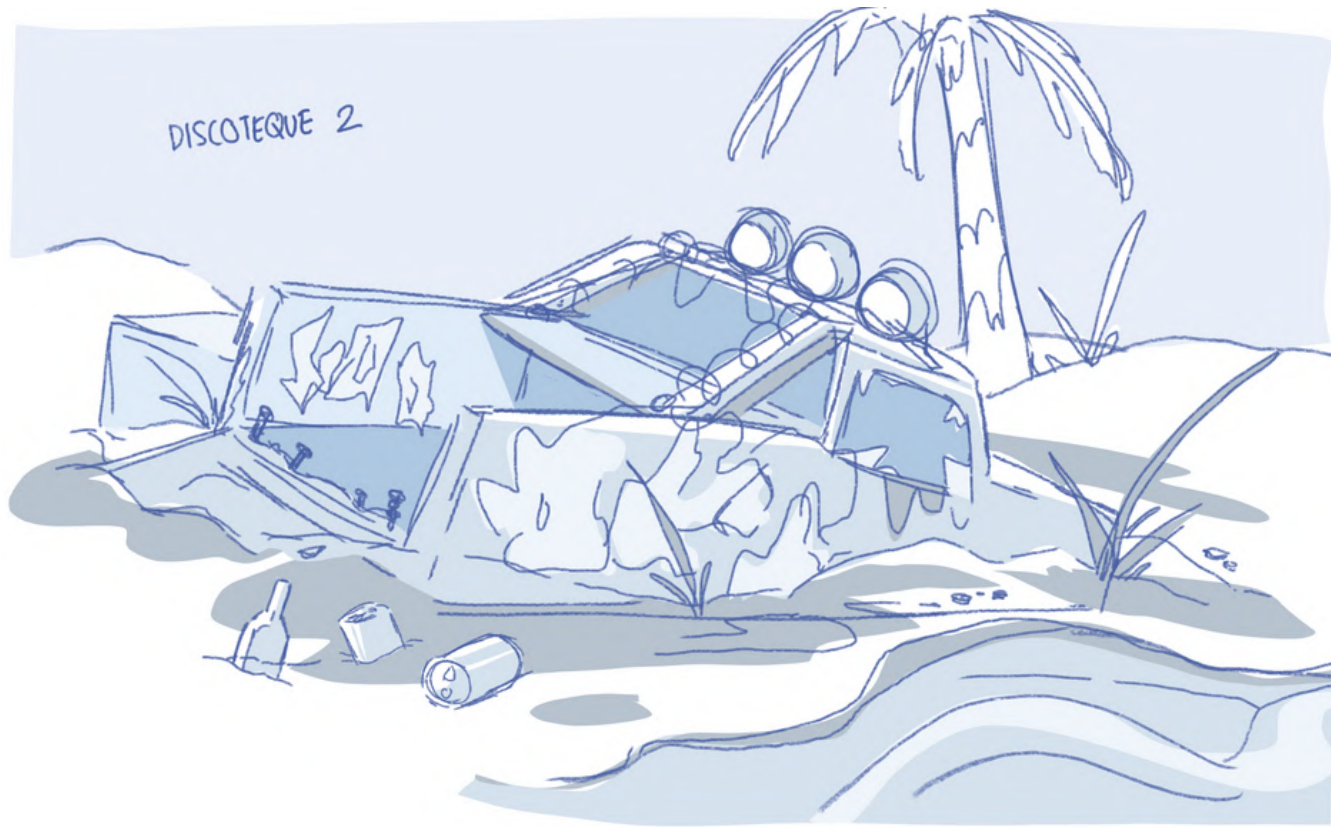
CARTÓN



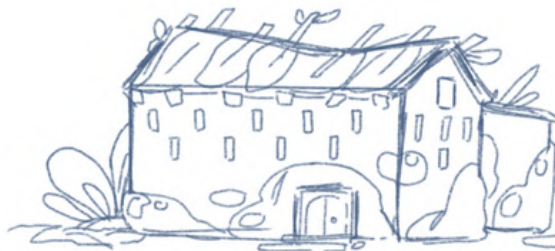




DISCOTEQUE 2



ALOUERIES





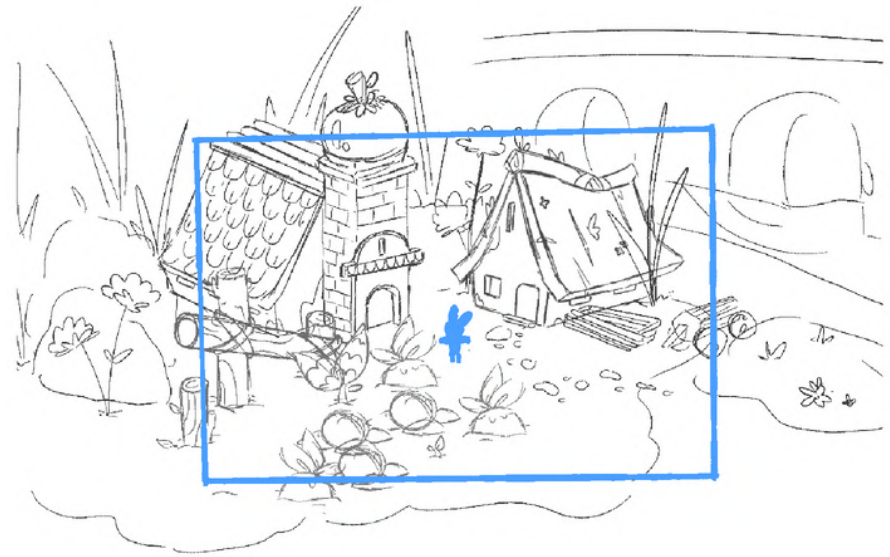
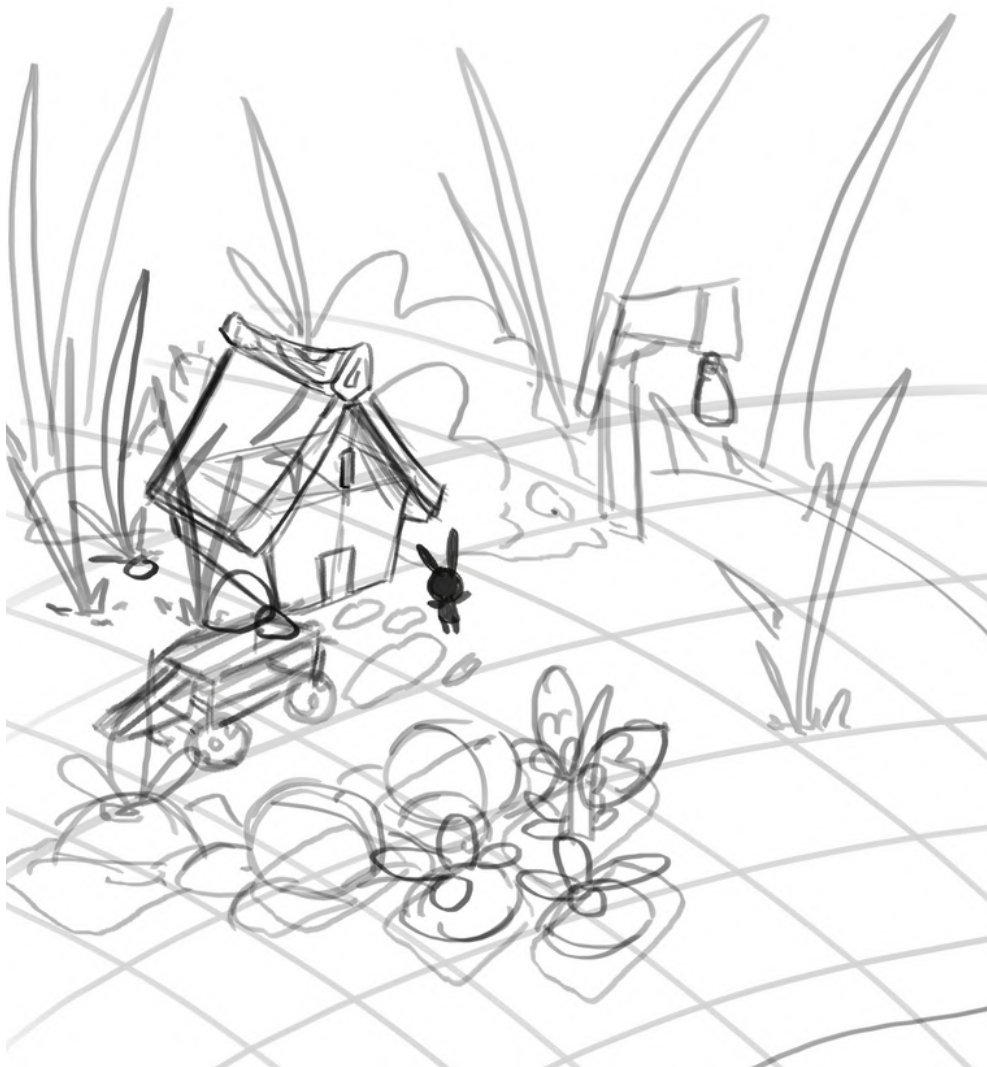


## ILUSTRACIÓN FINAL

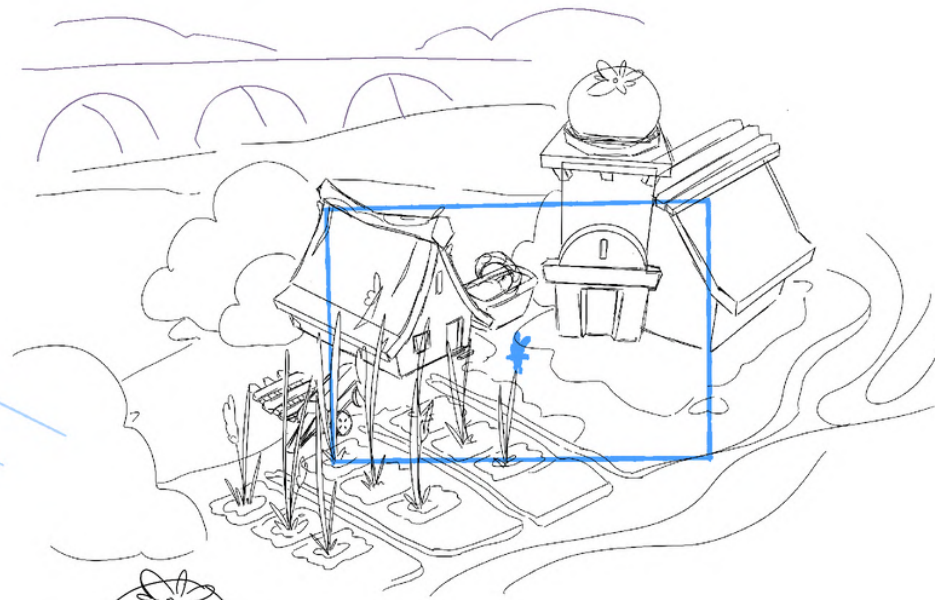
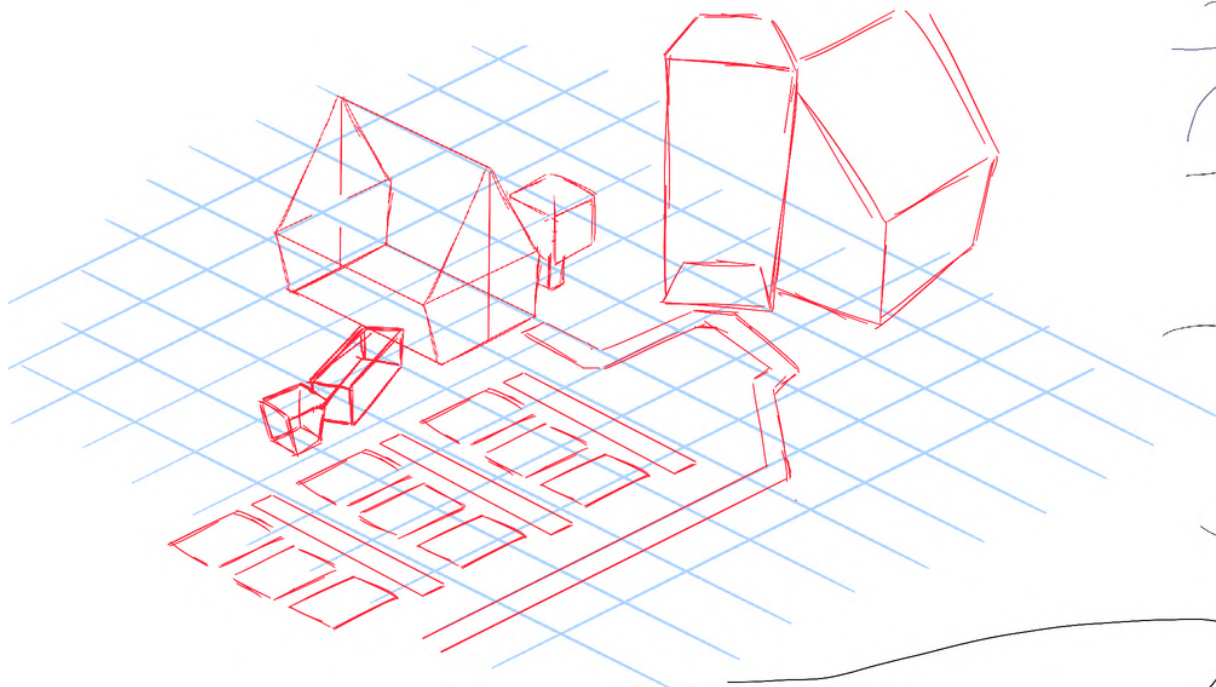
Se planteó que el juego fuese visto desde una perspectiva isométrica, típica en el género de gestión. De los bocetos hechos, se eligió como final aquel en el que se consideraba que mejor estaba representada la estética general del juego. En este, se distinguen dos estructuras, una barraca y una alquería, y una máquina de chufa construida gastando una chapa de botella, con una huerta enfrente y todo enmarcado por una acequia y vegetación de gran escala para resaltar su diminuto tamaño.

A continuación se muestran los bocetos exploratorios realizados.

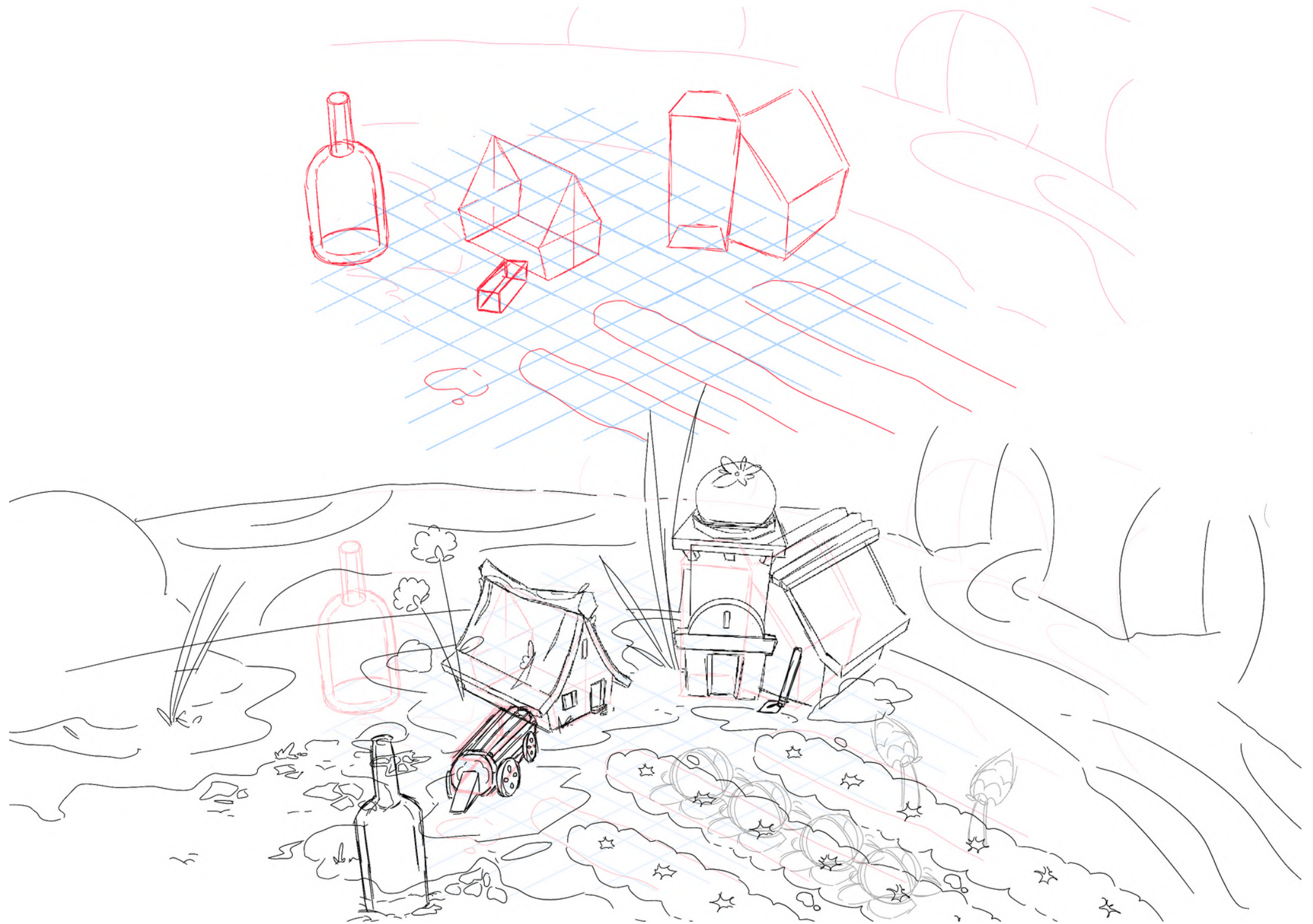
















# PERSONAJES

Los personajes cobran especial importancia en Dahlia al ser necesarios para avanzar la historia.

Una de las mecánicas principales de Dahlia consiste en que el jugador consiga que en el entorno haya un número concreto de recursos para así atraer nuevos aldeanos. Al principio estos recursos se podrán obtener fácilmente en el entorno pero a medida que avanza la historia serán recursos más difíciles de conseguir. Al diseñar a los personajes, teniendo en cuenta esta mecánica, se les han asociado con distintas tareas que desempeñaron que ayudarán al jugador a conseguir estos recursos y, en general, a avanzar en la historia y desbloquear nuevos entornos. Cada uno de ellos desarrolla una función clave en la aldea, fomentando así la idea del ecosistema y el equilibrio que existe entre habitantes y espacio





Algunos bocetos.



# PERNIL

Pernil está basado en un lagarto colilarga y está inspirado en la figura del joven rompe corazones. Se le ha querido dar ese toque de “chico malo” de ahí su estilo de ropa y los colores oscuros que lo diferencian del resto de personajes.

El rol de Pernil es ayudar al jugador a mejorar su relación con otros personajes, encontrar nuevos recursos y áreas a desbloquear. Después de viajar por el mundo se dedica principalmente a la creación de arte algo que esconde de la mayoría de los vecinos. Para su arte utiliza objetos reciclados, teniendo una gran colección de piezas de todo tipo que el jugador podrá comprar como recursos.

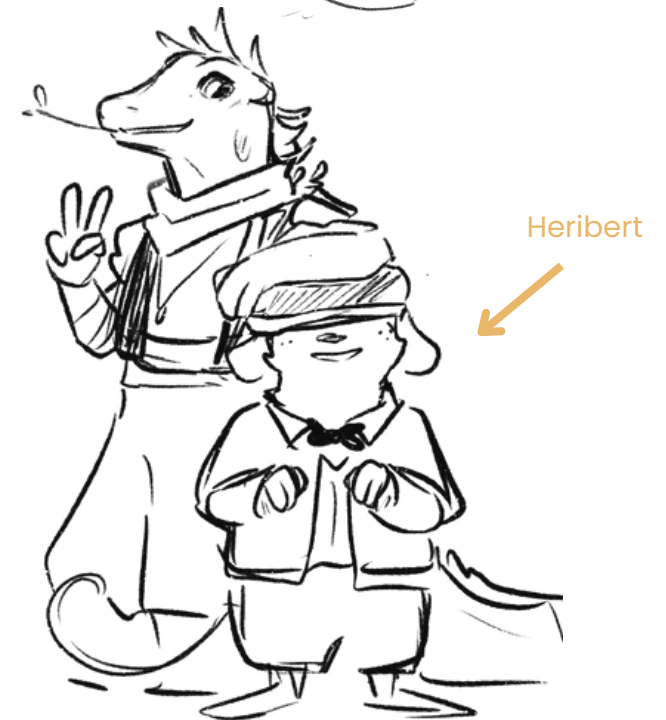


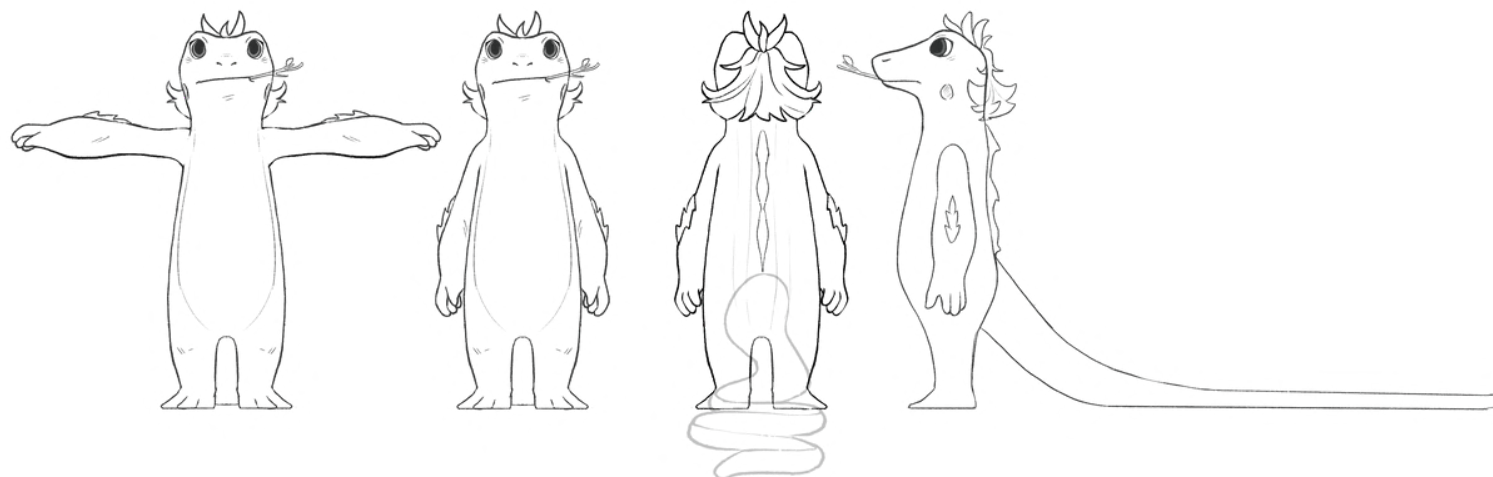




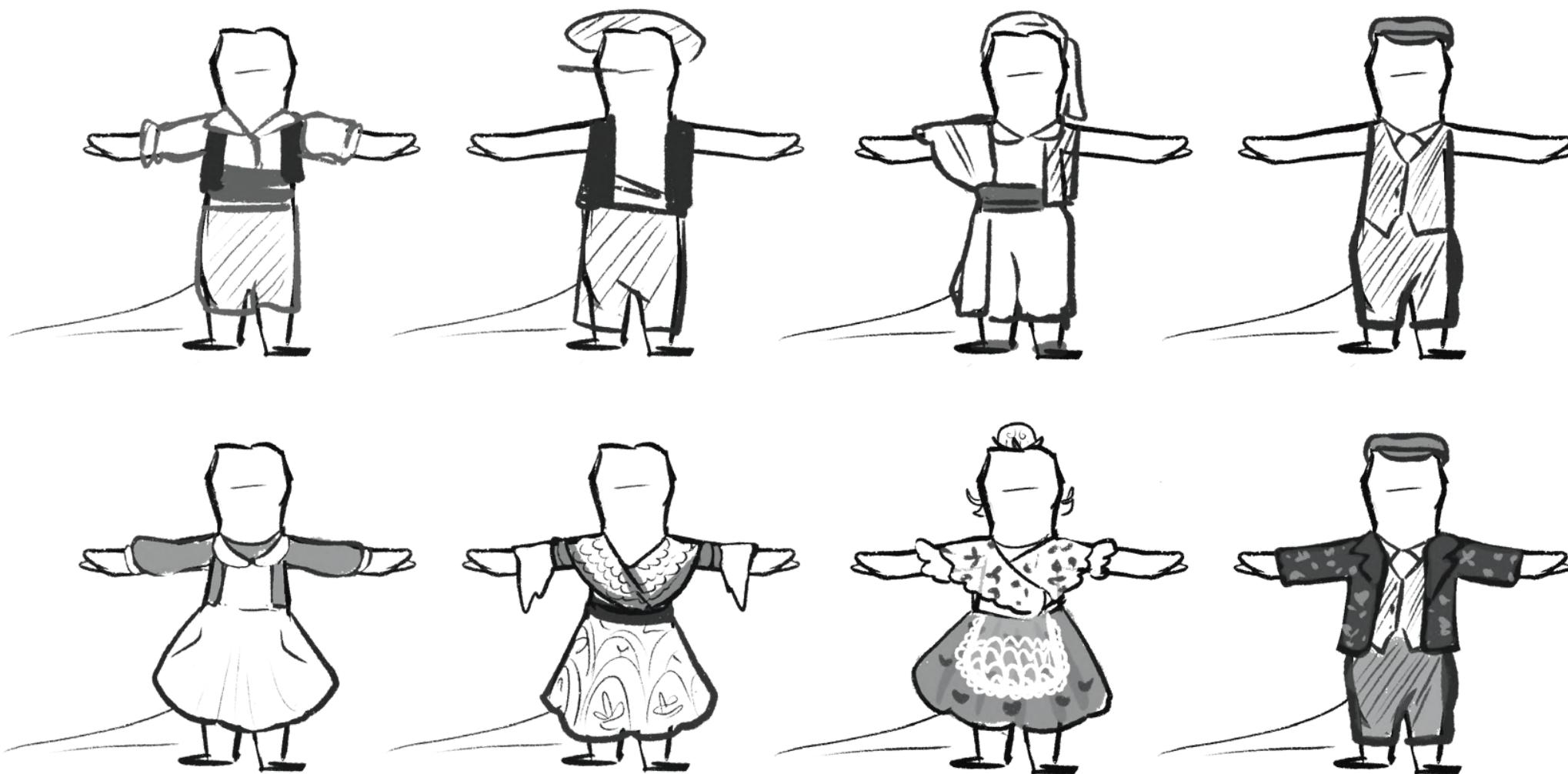
### Algunas cosas sobre Pernil:

- Tiene fama de rompecorazones en Dahlia, por lo que a pesar de ser popular no tiene muchas amistades de verdad.
- Su mejor y único amigo de verdad es Heribert. Se conocen desde que eran pequeños y Pernil siempre ha sentido la necesidad de proteger a la musaraña por su personalidad inocente.
- No tiene familia.
- Es frío y distante al principio, tiene una careta de "chico malo". No obstante, después se descubrirá que, en verdad, es bastante vergonzoso.
- Suele ser serio así que cuando intenta bromear no sale muy bien.
- Habla mucho sobre sus viajes.









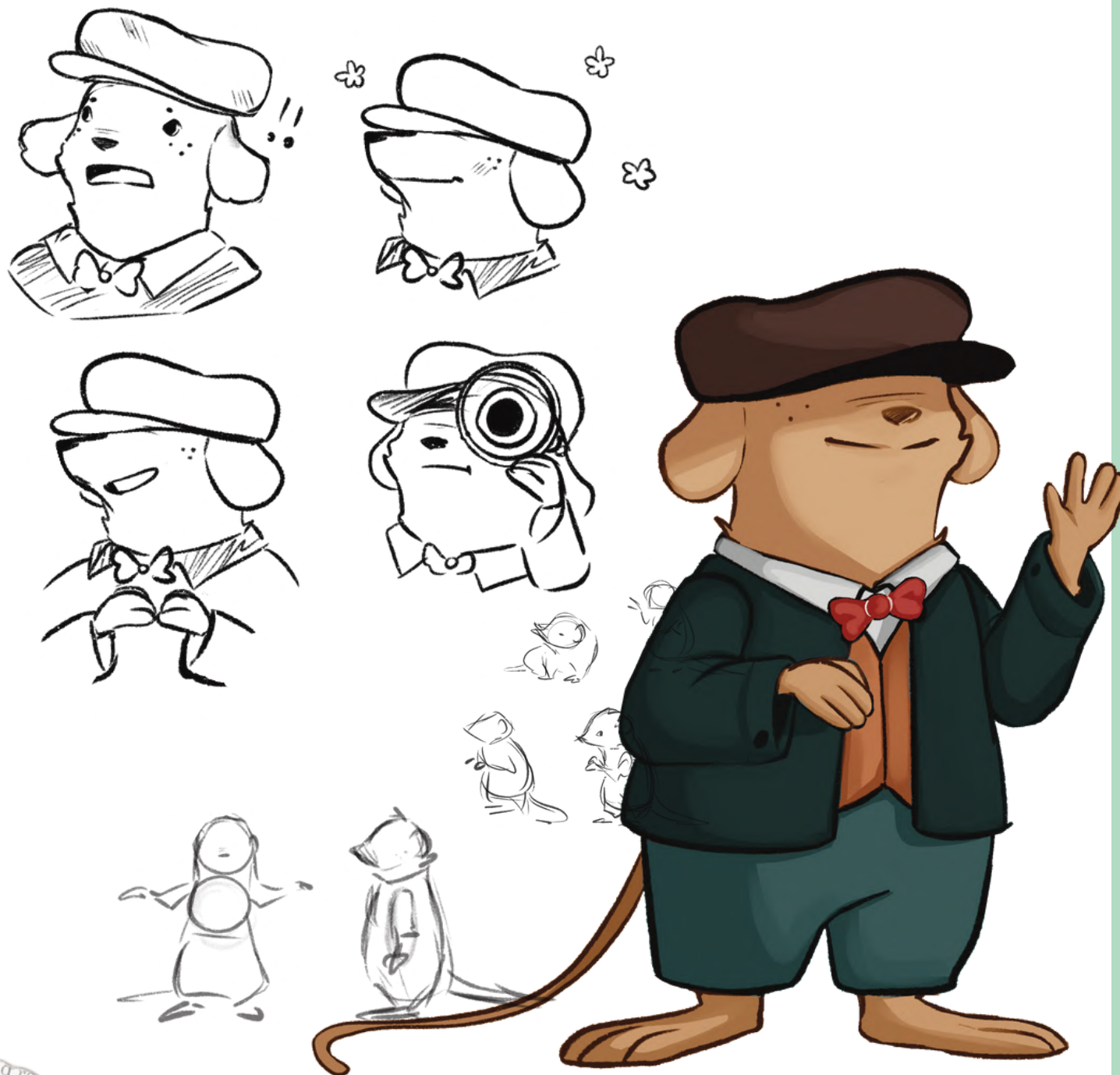
Se buscaba una combinación de colores que mostrara dureza pero también el interior dulce del personaje.

Al estar inspirados en animales reales se ha querido coger características de cada especie y adaptarlas a los personajes. En el caso de Pernil tiene la habilidad de emitir chillidos cuando se siente amenazado. También cuando le gusta alguien o se siente avergonzado la cabeza / mejillas se le ponen de un color anaranjado, gracias a esto el jugador podrá ver a través de la "máscara" del personaje.









## HERIBERT

Heribert está basado en una musaraña y es el investigador/científico de Dahlia.

Para reflejar tanto su personalidad como su ocupación se ha buscado un estilo elegante que esté un poco fuera de lugar. Las musarañas como tal tienen ojos muy pequeños y principalmente viven en madrigueras bajo tierra. Es por esto que en el diseño Heribert se ha incluido un sombrero que le tapa los ojos, tanto para transmitir esta molestia hacia la luz natural como su timidez. Su pelaje es marrón claro tirando a anaranjado, en su paleta de colores destaca el naranja y el azul. Es un personaje que inspira ternura, inocencia, imprudencia...



yellow and ro  
ns and chestnuts; the dogs rolled  
campered after them as they  
heavy air, and barked at  
suddenly, through a bro  
she saw a bro  
in red





Heribert toma el rol de investigador en Dahlia siendo él quien explicará al jugador que es lo que está deteriorando el entorno natural. A medida que mejoras la relación con Heribert te dará más información sobre la fauna y la flora lo que ayudará al jugador a saber que hacer para atraer a nuevos personajes

A pesar de ser muy inteligente no sabe explicar conceptos y tiende a sobre explicar y enredar mucho las cosas. Es muy familiar gracias a sus seis hermanos. Suele estar en su mundo muy a menudo pensando en sus investigaciones y trabajos. Valora mucho su amistad con Pernil.



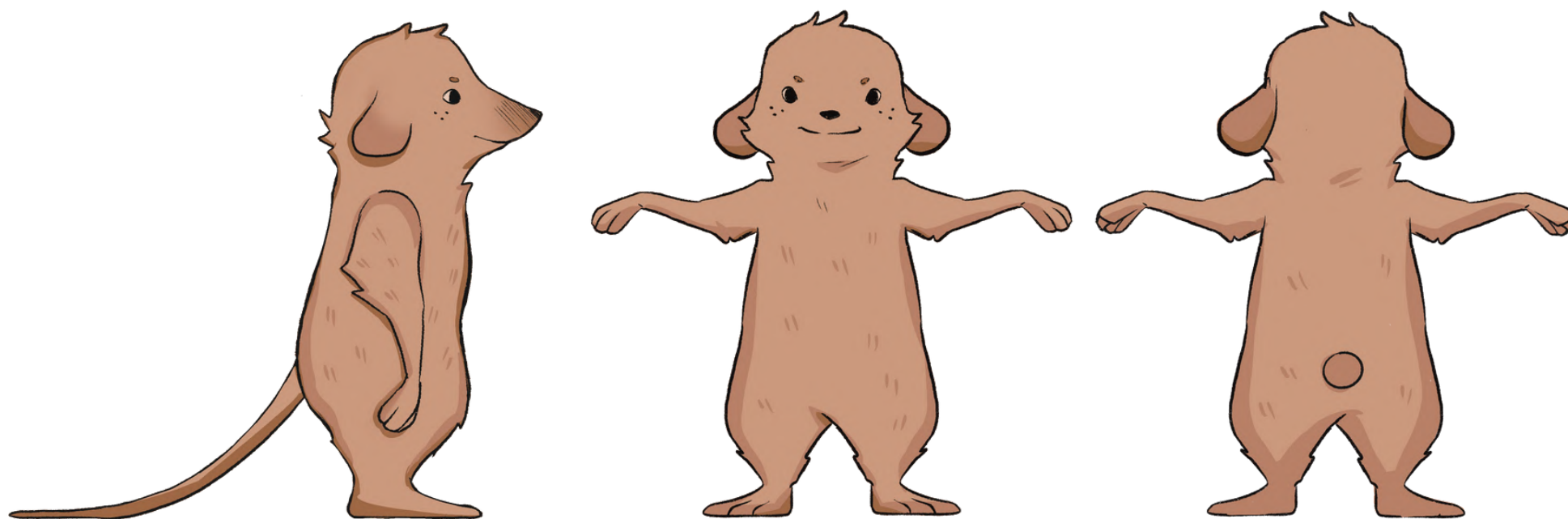
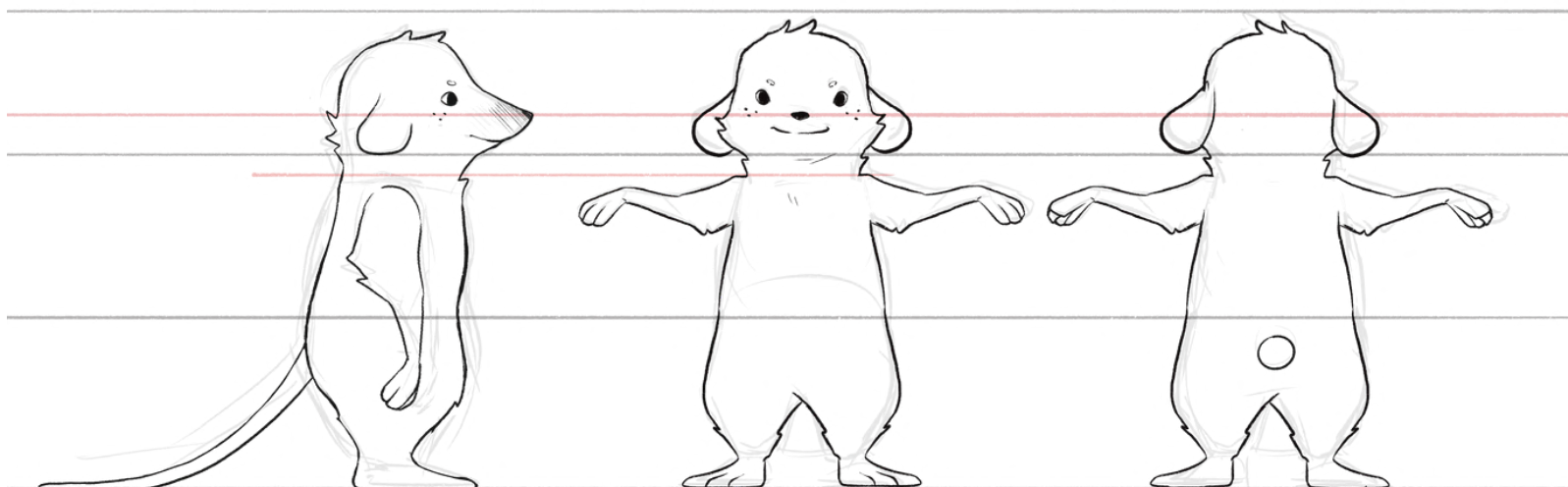




Algunas cosas sobre él:

- Es muy amigable por lo que muchos vecinos le suelen pedir favores y consultar sobre problemas que tienen. A pesar de no tener mucho tiempo por sus investigaciones se siente medio obligado a ayudarles por su miedo a fallarles.
- Su mejor amigo es Pernil. A pesar de no tener mucho en común se complementan muy bien. Pernil suele conseguir todos los ingredientes o objetos que necesita para sus investigaciones por muy difícil que sea.
- Vive con su familia, tiene cinco hermanos.









# VINCENT

Vincent está basado en un sapo común y está inspirado en el típico hombre de mediana edad del campo. Al querer reflejar tanto su edad como su oficio, agricultor, se han elegido colores tierra y simples para su diseño. . Es un personaje que inspira confianza, calidez, familiaridad, tranquilidad etc. Su expresión relajada ayuda a expresar muy bien su personalidad.

Vincent al ser el único vecino que se quedó en Dahlia tras el comienzo de la contaminación se encargará de acompañar al jugador durante el tutorial. Lo más básico del juego es el sistema de plantación/agricultura, al ser Vincent un experto en la materia hace un perfecto personaje para el comienzo del juego.



... fellow  
in dan  
an clear an  
steems him  
going to the dogs.  
er's stakes, but takes  
hunter. He praises dis  
other let the cat out of the  
To conclude, he runs as long  
and then goes to earth, and his heir  
beath. But his heir does not  
shoes, for he never  
gendereth wit," cried  
curan, as beans bear beans, or  
emurchinen—prey by St. Mary, si





El rol de Vincent es ser el primer personaje que conocerá el jugador. Vincent al ser el único vecino que se quedó en Dahlia tras el comienzo de la contaminación se encargará de acompañar al jugador durante el tutorial.

Es agricultor, lo encontrarás a menudo trabajando en su jardín por las tardes. Sabe de cultivos y la tierra, ayudará al jugador a conseguir semillas y desbloquear nuevas herramientas.

Por naturaleza los sapos son animales solitarios, sin embargo, a Vincent nunca le ha gustado estar del todo solo. Es por esto que adoptó al pequeño bicho bola, Po.

Vincent es vegetariano desde que adoptó a Po, este iba a ser su cena pero le pareció tan tierno que no se vió capaz de zamparselo.



Algunas cosas sobre  
Vincent:

- Es tranquilo, le gusta la vida sencilla.
- Suele quejarse de las nuevas generaciones/torpeza si no haces un buen trabajo pero siempre está dispuesto a ayudar.
- Intereses: "zumos de uva", bañarse en el río, cocinar, las fresas, las siestas, cazar luciérnagas, jugar con Po...
- Suele salir de su casa desde el atardecer hasta el amanecer ya que es un animal nocturno.

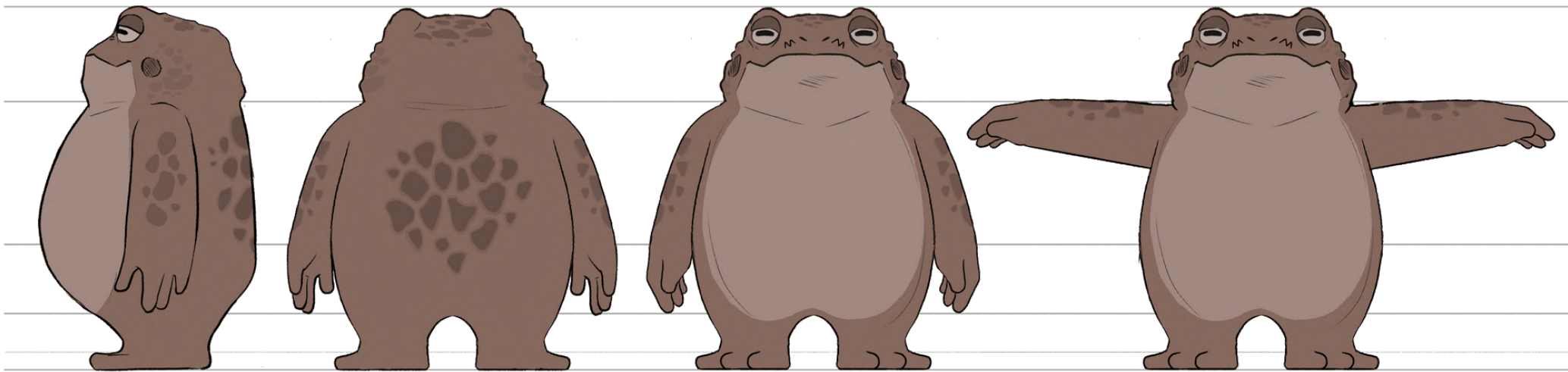
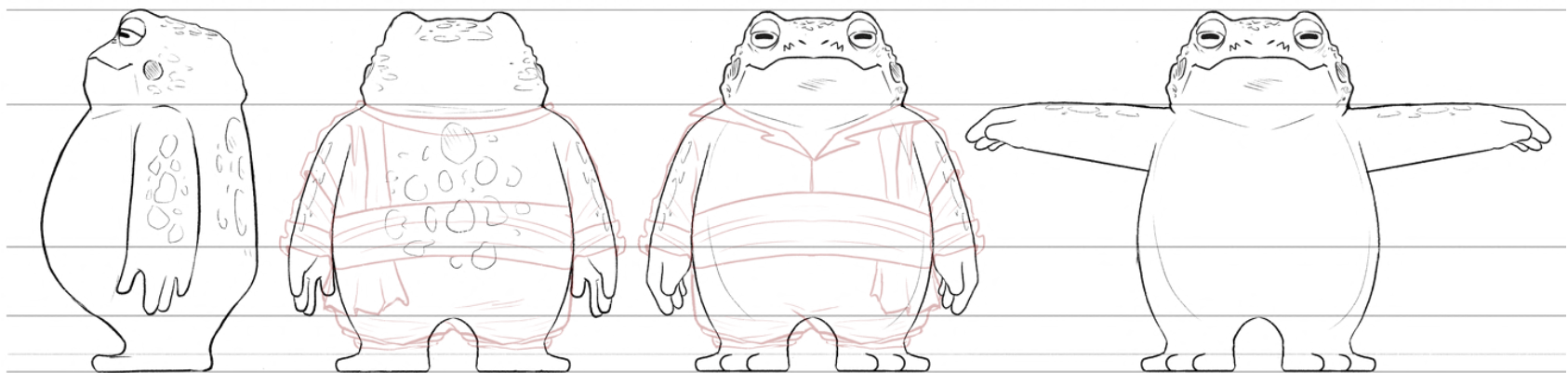














Estudio de las posibles casas de Vincent en distintas localizaciones: cerca del río, tronco de un árbol cerca del huerto, en medio de la aldea etc. Tiene que tener suficiente espacio para su huerto y para Po.













## CONCLUSIÓN

Dahlia surge como la representación del lema de que los problemas ambientales, con esfuerzo y acción colectiva, se pueden solucionar. Su mensaje central es que, pese a la sobreexplotación de las pasadas generaciones, nuestra sociedad se puede mover hacia un cambio sostenible y ético.

Pero, volviendo a nuestra realidad, por desgracia nuestros problemas son mucho más complejos que los planteados en el videojuego. Es fácil perder la esperanza de parar el cambio climático, especialmente tras tantos años de datos y predicciones siniestras. Nuestro mundo es uno soldado sobre unos principios abusivos con su entorno, ¿es acaso posible mejorar su futuro? A esta pregunta, respondemos: Sí.

El objetivo final de este proyecto es poder desarrollar un mundo que inspire a sus jugadores (especialmente los más jóvenes) en esperanza para promover un cambio. Dahlia es una visión utópica y puramente fantasiosa, pero precisamente por eso construye un espacio de paz en el que coger fuerzas para afrontar nuestra realidad. Al igual que el Protagonista, el jugador puede encontrar en el pueblo de Dahlia un hogar donde descansar



