

---

# GAME DESIGN DOCUMENT

---

## “DAHLIA: NEW BEGINNINGS”

2023

Patricia Esteban Brau

Sam González Morote

# ÍNDICE

---

1. Análisis del juego
  - 1.1. Título
  - 1.2. Tema
  - 1.3. Género / Tipología
  - 1.4. Overview de la historia
  - 1.5. PEGI y descriptores de contenido
2. Estructura Narrativa
  - 2.1. Inspiraciones y Referencias
    - 2.1.1. L'Horta
    - 2.1.2. Referencias en videojuegos
  - 2.2. Historia
  - 2.3. Personajes
  - 2.4. Escenarios
3. Jugabilidad
  - 3.1. Mecánicas
  - 3.2. Curva de interés
4. Apartado Visual
5. Anexos
6. Índice de figuras



# 1. ANÁLISIS DEL JUEGO

---

## 1.1 Título

“Dahlia: New Beginnings”

## 1.2 Tema

Restaurar y descontaminar un espacio natural degradado, ambientado en L’Horta valenciana, administrando los recursos disponibles de la huerta de una forma sostenible y beneficiosa con el entorno.

Esta zona que habrá que restaurar es donde se sitúa el pueblo de Dahlia. El jugador deberá rehabilitar el lugar trayendo así de vuelta a sus aldeanos.

## 1.3 Género / Tipología.

Construcción y Gestión. Simulación. *Wholesome Game*.

## 1.4 Overview de la historia

El Personaje Jugador (PJ) vuelve al pueblo donde creció de pequeño, Dahlia. Tristemente, encuentra lo que en otra época fue su pueblo natal totalmente destruido por el abandono y la contaminación de la actividad humana. Lo que queda de Dahlia es poco y casi todos los habitantes abandonaron el lugar cuando comenzó el deterioro. Lo poco que queda peligra de desaparecer completamente por el avance de la maquinaria humana cerca al lugar. Pese a parecer una misión perdida, el PJ decide quedarse, limpiar su entorno y rehabilitar la zona. Poco a poco, sus acciones irán trayendo de vuelta a más animalescos aldeanos que repoblarán Dahlia, rehabilitando y coexistiendo con la naturaleza. El PJ tendrá oportunidad de conocer a estos pintorescos personajes, los motivos por los que abandonaron Dahlia y la razón por la que han decidido volver.

## 1.5 PEGI y descriptores de contenido.

- PEGI 7. La audiencia objetivo son desde jóvenes adolescentes hasta adultos interesados en los géneros de gestión y/o relajantes.
- Plataforma: PC.

## 2. ESTRUCTURA NARRATIVA

---

### 2.1. Inspiraciones y Referentes

#### 2.1.1 L'Horta

La principal inspiración de Dahlia es *L'Horta Valenciana*. 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 a 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.

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.



Fig. 1. Panel de referencias

## 2.1.2 Referentes en videojuegos

### Animal crossing

Animal Crossing es una saga de videojuegos de simulación social y de vida que permite al jugador escapar de la realidad y sumergirse en un mundo de fantasía sereno y mágico.

Se caracteriza por su estética natural y simple, dándole gran importancia a los espacios naturales y a la convivencia en comunidad. Sus personajes animalescos favorecen la creación de este mundo de fantasía en el que todo está hecho a medida. Es una de los principales referente para Dahlia, que busca ser una readaptación y ampliación de sus estéticas y mecánicas en el entorno de L'Horta.



Fig. 2 y 3. Animal Crossing: New Horizons

### Viva Piñata

Viva Piñata es una saga de videojuegos de simulación desarrollada por Rare. El objetivo es restaurar, cuidar y modificar un jardín deteriorado, trayendo así la fauna piñata. El jardín deberá cumplir con un número de requisitos ambientales para que así se queden los residentes. Este aspecto de relación entre el entorno y los personajes fue la principal inspiración tras la mecánica principal de Dahlia. La restauración de l'Horta de Dahlia trae de vuelta a sus aldeanos y la fauna autóctona, que pedirán al jugador unos requisitos ambientales para restablecerse y convivir.



*Fig. 4. Viva Piñata*

### Slime Rancher

Slime Rancher (2016) es un Wholesome Game independiente, perteneciente al género de la simulación en primera persona, desarrollado por Monomi Park. Su influencia en el proyecto fue sobre todo el uso de la paleta de colores, tonos pastel, y acabado en los modelados. También las texturas estilizadas con un acabado pintado a mano dándole un toque más natural y cercano.



*Fig. 5. Slime Rancher 2*



## 2.2 Historia

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.

Cuando el PJ crece decide que quiere volver a conectar con sus raíces y volver a Dahlia para reencontrarse con sus viejos amigos, sin embargo, cuando llega se encuentra un lugar irreconocible. La naturaleza, los colores brillantes, la vida en el aire... ya no están. En su lugar hay una imagen de una naturaleza rota y deteriorada, se pueden ver los signos de contaminación y sustancias tóxicas “¿Qué es lo que ha pasado?” Se pregunta el PJ. Las sustancias tóxicas, más adelante en la historia, se descubrirá que son consecuencias de los residuos debido al desarrollo urbanístico. Estos impiden la convivencia con la naturaleza en sintonía.

Explorando la zona donde solía vivir se encuentra a Vincent cuidando su huerto, intacto de milagro por la contaminación. Vicent le reconoce sorprendido y le cuenta que él es el único habitante que queda en Dahlia. Al parecer hace unos años se empezaron a oír ruidos muy fuertes y las sustancias tóxicas llegaron con ellos. Vincent anima al PJ que vuelva a casa y se vaya de este lugar. Sin embargo, el PJ quiere recuperar su hogar y devolver la vida a Dahlia solo de ese modo podrá reconectar con sus raíces.

Pese a parecer una misión perdida, el PJ decide quedarse, limpiar su entorno y rehabilitar las zonas poco a poco. A medida que rehabilita zonas los vecinos volverán a sus antiguos hogares reviviendo Dahlia. El PJ tendrá oportunidad de conocer a estos pintorescos personajes, los motivos por los que abandonaron Dahlia y la razón por la que han decidido volver. Estos personajes ayudarán al PJ a avanzar en la historia y conseguir restaurar el pueblo, conectándolo así con sus raíces.

## 2.3 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.

Algunos de los personajes que se han diseñado:

### Vincent



*Fig. 6. Ilustración de Vincent y Po*

- Especie de animal: Sapo común.
- Descripción de voz: sonido grave, voz de hombre de mediana edad.
- Relaciones con otros personajes:
  - Se le conoce por no ser muy social, parece que pasa la mayor parte del tiempo con Po, su bicho bola adoptado.
  - Cuando su familia estaba en Dahlia se les podía ver pasar las noches juntos bañándose en el río.
- Historia: Llegó a Dahlia cuando era jovencillo con su familia. Con el comienzo del deterioro del entorno se quisieron ir pero él no quería abandonar el pueblo. Finalmente se fueron sin él... se llevan mucho tiempo sin ver aunque se mantienen en contacto vía palomas mensajeras. A pesar de estar cómodo en la soledad descubrirá lo mucho que echaba realmente de menos a su familia cuando estos vuelvan a Dahlia gracias al jugador.
- Apuntes narrativos: Posee características propias de los sapos comunes.
  - Suele salir de su casa desde el atardecer hasta el amanecer ya que es un animal nocturno.

- 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 zampárselo.
- Rol:
  - 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. 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.
  - 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.
- Personalidad:
  - Es tranquilo, le gusta la vida sencilla. Por esto es el único de los aldeanos que se quedó en Dahlia después de que se empezarán a ir todos.
  - 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...



Fig. 7. Hoja de expresiones de Vincent

- Contexto, nivel cultural y económico:
  - Es muy inteligente aunque no lo parezca debido a su personalidad serena y tranquila. Sabe todo lo que se necesita sobre cultivos y más.
  - Vive en una casa bastante grande con su propio huerto. Además tiene espacio de sobra para Po.
- Descripción visual:
  - Es un sapo marrón, ancho y grande.
  - Suele tener una expresión relajada
  - Viste con ropa tradicional, cuando está trabajando suele llevar encima su cesta.

### Pernil



*Fig. 8. Ilustración de Pernil*

- Especie de animal: Lagarto cola larga.
- Descripción de voz: sonido ni grave ni agudo, voz de chavalín.
- Relaciones con otros personajes:
  - 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.
- Historia: Creció en Dahlia. Con la contaminación decidió que era momento de salir y ver mundo, invitó a ir con él a Heribert pero este le rechazó. Heribert quería seguir su investigación y ver porque todo el deterioro estaba ocurriendo. Se enfadaron y Pernil se fue a ver mundo. Dejaron de hablarse y sólo vuelven a comunicarse cuando se vuelven a encontrar en Dahlia.
- Apuntes narrativos: Posee características propias de los lagartos de cola larga.
  - Tiene la habilidad emitir chillidos cuando se siente amenazado
  - Cuando le gusta alguien la cabeza / mejillas se le ponen de un color anaranjado.



*Fig. 9. Bocetos de Pernil*

- Rol:
  - Tras ir a ver mundo Pernil encontró su verdadera pasión, el arte. En su casa se dedica a reciclar basura humana, piezas de metal y más materiales para crear esculturas.
  - Pernil por su personalidad exploradora y carismática ayudará al jugador a desbloquear nuevas áreas del mapa, mejorar su relación con otros vecinos, conseguir nuevos recursos e incluso, objetos de decoración. Sin embargo, hasta que el jugador no tenga la suficiente confianza con Pernil no conocerá su lado artístico ya que lo mantiene muy en secreto.
- Personalidad:

- 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.
  - Valora mucho su amistad con Heribert.
  - Habla mucho sobre sus viajes.
- Intereses: conseguir materiales para sus esculturas, cazar bichos, serenar a sus conquistas...
- Contexto, nivel cultural y económico:
  - No tiene muchos conocimientos, se lleva más por el instinto.
  - Vive en una casa de un tamaño suficiente para una persona. Está rodeado de materiales “basura”, trozos de metal, botellas, plásticos etc pero de alguna manera están dispuestos de una manera muy artística.
  - Crea sus esculturas en el jardín de su casa.
- Descripción visual:
  - Es una lagartija colilarga de un tono grisáceo morado.
  - Suele tener una expresión molesta.
  - El pañuelo se lo regaló alguien que conoció en uno de sus viajes.

## Heribert



*Fig. 10. Ilustración de Heribert*

- Especie de animal: Musaraña.
- Descripción de voz: voz aguda de chavalín.
- Relaciones con otros personajes:
  - 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 seis hermanos.
- Historia: Creció en Dahlia. Al aumentar la contaminación y debido al rápido deterioro del entorno natural quiso investigar sus causas para así salvar el pueblo. Tristemente, para ello tuvo que rechazar la invitación de Pernil de viajar por el mundo lo cual dejó su relación en malos términos. Dejaron de hablarse y sólo volvieron a comunicarse cuando se encontraron en Dahlia de nuevo.  
Su familia también se desplazó a otro lugar por seguridad, musaraña les avisaría cuando fuera seguro volver a su hogar.

- Apuntes narrativos: Posee características propias de las musarañas.
  - Le dan miedo los animales grandes, sobre todo las aves.
  - Son los mamíferos más activos que existen por lo que siempre está moviéndose de un lado para otro trabajando en sus investigaciones.
  - Raramente se siente en peligro pero cuando lo hace es capaz de producir un olor desagradable.
- Rol:
  - Musaraña llega poco después del jugador cuando nota que alguien está restaurando el entorno. Le contará al jugador que ha estado investigando todo ese tiempo la raíz de la contaminación, aunque no compartirá toda la información que ha descubierto.
  - El jugador podrá conocer mejor la historia de Dahlia tras conocer a este personaje. También le dará información clave para atraer a nuevos vecinos gracias a sus conocimientos sobre la fauna y flora del lugar.



*Fig. 11. Boceto de Heribert*

- Personalidad:
  - A pesar de ser muy inteligente no sabe explicar conceptos. Tiende a sobre explicar y enredar mucho las cosas.
  - Es muy familiar.
  - Suele estar en su mundo muy a menudo.
  - Valora mucho su amistad con Pernil.
- Intereses: observación de experimentos (usa sus prismáticos y observa sujetos para sus investigaciones), leer, las naranjas, recolectar objetivos...
- Contexto, nivel cultural y económico:
  - Vive bajo tierra en una madriguera grande junto a su familia.
  - Es muy inteligente con la teoría pero la práctica de las cosas le cuesta más.

- Descripción visual:
  - Es una pequeña musaraña.
  - Sus ojos son muy sensibles por lo que siempre lleva su gorra cuando está fuera de la madriguera.
  - Su madre le enseñó la importancia de las primeras impresiones por lo que siempre lleva puesto su mejor traje.

## 2.4 Escenarios

Los escenarios de Dahlia toman su inspiración de entornos naturales del área de Valencia. Estos se podrían separar en las siguientes áreas iniciales, que se describen a continuación con sus características tanto jugables como gráficas:

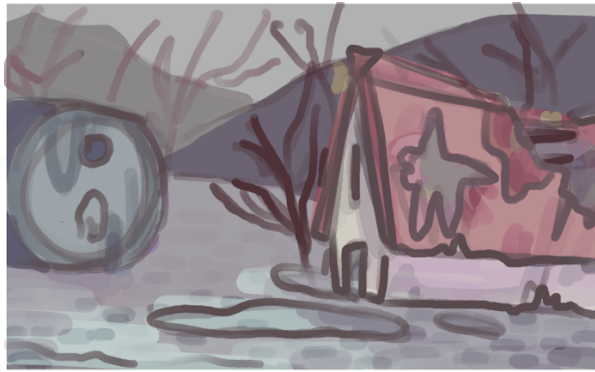
- Horta: Zona más amplia del juego, tras que el jugador consiga descontaminar el entorno, y donde más se desarrolla la acción jugable. Toma su inspiración de l’Horta valenciana, y en ella abundan casas tradicionales como barracas y alquerías construidas con pequeños elementos naturales junto a cultivos. Esta zona alberga el pueblo de Dahlia, y en ella viven la mayoría de sus vecinos.

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. En la imagen “Fig. 17. Render final de l’Horta de Dahlia” se puede ver una previsualización realizada en 3D de este entorno.



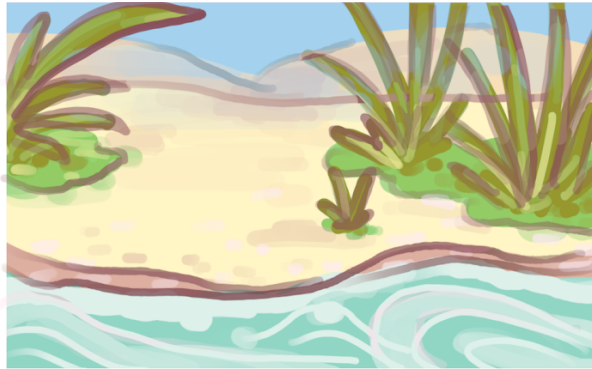
*Fig. 12. Bocetos de escenario 1*

- Zona Contaminada: Aspecto en el que se encuentra Dahlia al inicio de la partida. Con una paleta de colores rosáceos grises, refleja de forma exagerada la naturaleza en un estado contaminado por los desechos humanos. Hay restos de materiales de construcción, basura, y grietas en el suelo. Una ligera neblina de humo llena el lugar.



*Fig. 14. Boceto de escenario 2*

- Playa y Dunas: Inspirado por las dunas del Saler, es una zona de playa donde desemboca el río de la acequia. Con una paleta de amarillo crema, azul celeste y verde prado, en ella el jugador podrá centrarse en actividades agrestes como la pesca o la recolección.



*Fig. 15. Boceto de escenario 3*

- Mercadito: Cerca de la acequia se situará el Mercadito de Dahlia, donde poder comprar y vender mercancías. Las tiendas en algunos casos se encuentran dentro de las conchas de caracoles. Se caracteriza por colores cálidos entre el naranja y el rosa.



*Fig. 16. Boceto de escenario 4*





*Fig. 17. Render final de l'Horta de Dahlia*



*Fig. 18. Render final de l'Horta, editado*

## 3. JUGABILIDAD

---

### 3.1 Mecánicas

- *Administración y Gestión de granja:*

El núcleo central del gameplay es la huerta. En ella, el jugador podrá plantar y cosechar sus cultivos para conseguir los recursos necesarios para: ampliar el pueblo, descontaminar y conseguir nuevas zonas, avanzar en la historia, o intercambiar por objetos (tanto útiles como de función estética/decorativa) con los aldeanos. Los cultivos tardan una serie de días jugables en crecer para poder ser cosechados, cambian según las estaciones y pueden mejorar en “ricura” según los cuidados que les sean brindados.

Dado a que Dahlia no busca ser un juego desafiante, sino tranquilo, la gestión de la granja no tiene ningún tipo de estado de “game over”. Es decir, los cultivos se pueden administrar de una forma más o menos eficiente, con mejores o peores resultados de “ricura”, pero no existe la posibilidad de perder la partida. Asimismo, el sistema de administración también buscará ser lo suficientemente sencillo inicialmente como para poder ser entendido por un público joven, pero con la suficiente profundidad como para que un jugador adulto interesado en los juegos de gestión pueda divertirse buscando la forma más eficiente de administrarlo.

Conforme vaya avanzando la historia, se irán desbloqueando nuevos tipos de cultivo y post procesados de estos, que introducirán nuevas actividades para el jugador. Ejemplo: desbloquear las herramientas y aprender los procesos para la elaboración de horchata.

*-Limpieza del entorno natural / Personalización de la granja:*

Con los cultivos de la granja, el jugador podrá ir construyendo herramientas para eliminar y descontaminar las zonas naturales, desbloqueando progresivamente el mapa. Además, conforme se abran nuevas zonas, podrá rehabilitar su flora para atraer de vuelta a la fauna y aldeanos. Se forma así un sistema de coexistencia mutua entre la naturaleza y el jugador, ya que esta le brindará nuevos recursos y le ayudará a proseguir en la historia, mientras que el jugador será el encargado de restaurarla, intentando imitar de esta forma la relación simbiótica que hay entre un campo natural y la fauna de su entorno.

Por otro lado, existirán objetos y muebles, de utilidad exclusivamente estética para que el jugador pueda adornar el pueblo de Dahlia.

- *Administración del pueblo. Simulación social:*

Otra actividad disponible para el jugador es poder interactuar con los aldeanos. Desde conocer sus historias mejorando su amistad, aceptar y completar encargos o ofrecerles regalos, el objetivo es hacer que Dahlia se sienta un pueblo vivo donde el jugador se pueda entretener conociendo y ayudando a su gente.



### 3.2 Curva de Interés

Dahlia es un juego diseñado para jugadores que buscan pasar un buen rato y despejarse, sin estrés de dificultades, objetivos o límites de tiempo. La jugabilidad gira entorno a crear un bonito espacio sin presiones, por lo que el principal atractivo y punto de interés es la gratificación de ver cómo tanto el pueblo de Dahlia como su naturaleza cercana vuelven a florecer. Al avanzar la trama, se aumentan las tareas y zonas de acción, además de desbloquear nuevos aldeanos con nuevas historias, aportando nuevos elementos a la monotonía del gameplay y más pequeños objetivos a aprender y completar.



*Fig. 19. Ilustración de Vincent y escenario*

## 4. APARTADO VISUAL

---

En las siguientes imágenes se puede observar la previsualización 3D del estilo visual de *Dahlia: New Beginnings*.



Fig. 20. Prueba estilo visual en 3D



Fig. 21. Prueba estilo visual en 3D

## 5. ANEXO

Como complemento a este GDD, han sido creados tres anexos que apoyan y mejoran el contenido de este. Todos los anexos se pueden encontrar en el siguiente enlace: [drive.com](#)

El primero de ellos consiste en un libro en el que se recopila todo el arte que se ha creado para el proyecto, procesos de estudio previos a los diseños finales, más información sobre los personajes y sus vidas, referentes visuales etc. Se presenta en formato digital pero se llevará de forma impresa el día de la defensa.

El segundo anexo, es una compilación de imágenes y capturas del proceso de creación del modelado 3D del personaje Vincent.

El tercer anexo, es una compilación de imágenes y capturas del proceso de creación de una prueba visual 3D del escenario de Dahlia.

Por último, se han añadido las dos memorias TFGs, que explican en profundidad el desarrollo de este proyecto.

- Anexo I. *Dahlia: New Beginnings. Libro de arte*  
[Enlace.](#)
- Anexo II. *IMÁGENES DEL PROCESO DEL MODELADO. Dahlia New Beginnings*  
[Enlace.](#)
- Anexo III. *IMÁGENES DEL PROCESO DEL MODELADO DE UN ESCENARIO. Dahlia New Beginnings*  
[Enlace.](#)
- Anexo IV. *González - Dahlia New Beginnings I Diseño y modelado de un escenario para un videojuego ecosocial de gestión de recursos ambientado en L'Horta de Valencia*  
[Enlace.](#)
- Anexo V. *Esteban - Dahlia New Beginnings II Dahlia: New Beginnings (II). Diseño de personajes y modelado de uno de ellos para un videojuego ecosocial de gestión de recursos ambientado en L'Horta de Valencia.*  
[Enlace.](#)

## 5. ÍNDICE DE FIGURAS

---

- Fig. 1. Panel de referencias. (Pag. 3).
- Fig. 2 y 3. Animal Crossing: New Horizons. (Pag. 4).
- Fig. 4. Viva Piñata. (Pag. 5).
- Fig. 5. Slime Rancher 2. (Pag. 5).
- Fig. 6. Ilustración de Vincent. (Pag. 7).
- Fig. 7. Hoja de expresiones de Vincent. (Pag. 8).
- Fig. 8. Ilustración de Pernil. (Pag. 9).
- Fig. 9. Bocetos de Pernil. (Pag. 10).
- Fig. 10. Ilustración de .... (Pag. 12).
- Fig. 11. Boceto de .... (Pag. 13).
- Fig. 12 y 13. Bocetos de escenario 1. (Pag. 14).
- Fig. 14. Boceto de escenario 2. (Pag. 15).
- Fig. 15. Boceto de escenario 3. (Pag. 15).
- Fig. 16. Boceto de escenario 4. (Pag. 15).
- Fig. 17. Render final de l'Horta de Dahlia. (Pag. 16).
- Fig. 18. Render final de l'Horta, editado. (Pag. 16).
- Fig. 19. Ilustración de Vincent y escenario. (Pag. 18).
- Fig. 20. Prueba estilo visual en 3D. (Pag. 19).
- Fig. 21. Prueba estilo visual en 3D. (Pag. 19).