



# Zulu Hotel Italia: the Seventh Age - Domus Aurea Project

---

## **Introduzione:**

Scopo del progetto “Domus Aurea” è quello di valorizzare a livello *grafico* ed *architettonico* lo Shard di “ZHI:7th Age”. A tal proposito le persone coinvolte nel progetto si impegnano nella limitatezza del tempo libero a contribuire con passione e creatività con il fine unico di arricchire l’esperienza di gioco dando risalto al grande potenziale offerto dallo Shard stesso.

Attualmente il progetto incentra la sua attività sulla caratterizzazione delle Capitali Razziali e di Fazione, dando maggiore priorità a quelle sulle quali finora non sono stati effettuati rilevanti interventi (Yew, Fear Keep, Minoc, Britain e Delucia). Seguiranno in futuro lavori sulle rimanenti cittadine, con l’intenzione di caratterizzare con una certa coerenza con la realtà di gioco, l’idea Fantasy alla base dello Shard e la funzionalità rispetto alle esigenze della community e delle meccaniche stesse del gioco.

Particolare attenzione deve quindi essere riportata verso infrastrutture cittadine (Sedi di Gilda, Mercati, Banche, Healers, Edifici Pubblici ecc.) e verso ambiti più legati al gioco ed alle funzioni del singolo Giocatore\Personaggio (Abitazioni da adibire al magazzino o all’arredo e Campi ove svolgere attività di Macraggio)

A tale scopo è stato ideato questo testo, per mantenere sott’occhio le molte diramazioni del progetto arricchendolo di volta in volta con le relative novità ed i successivi campi toccati senza perdere di vista le necessità di base, negli interventi svolti, che a volte possono sfuggire per dimenticanza.

## **1. Il Contesto Razziale:**

Il progetto Domus Aurea è partito legandosi quasi fin dall’inizio con l’ambito Razziale dello Shard. Dopo semplici interventi sulla mappa, il vero cambiamento si è potuto vedere con la modifica *contestualizzata* dell’intera città di Wind, Capitale del Regno Drowish; seppure non abbia visto grandi innovazioni grafiche, la ricolorazione di pareti e le scelte architettoniche hanno dimostrato quanto ampio sia il potenziale anche solo con le grafiche base di Ultima, con l’introduzione di grafiche nuove questo limite è già stato superato con la ricostruzione di Northgard, dopo l’esperienza di Radek.

### **1.1 L’Underworld:**

Sono in progettazione una Fear Keep, Capitale Goblin, ed un rifacimento completo di Minoc, Capitale Nanica. Queste due sono strettamente legate a Wind dal cosiddetto “Mondo Sotterraneo” denominato “Underworld” e richiederanno quindi una particolare cura per un approccio contestualizzato in ambito cavernoso, caratterizzandone una appartenenza ad un ecosistema comunque legato. (Si rammenta come un tempo fosse in progetto l’idea di recuperare uno spazio della Mappa in cui collocare fisicamente queste realtà legate ed unirle effettivamente in un unico agglomerato cavernoso, cosa tutt’oggi ancora fattibile seppure con grande sacrificio ed impegno, tanto da scoraggiarne l’effettiva proposta). Tali innovazioni a livello di pareti di caverna, radici pendenti dal soffitto e flora caratteristica non sono da sottovalutare per un successivo rinnovamento degli stessi Dungeon, anch’essi strettamente legati a tale ambito.

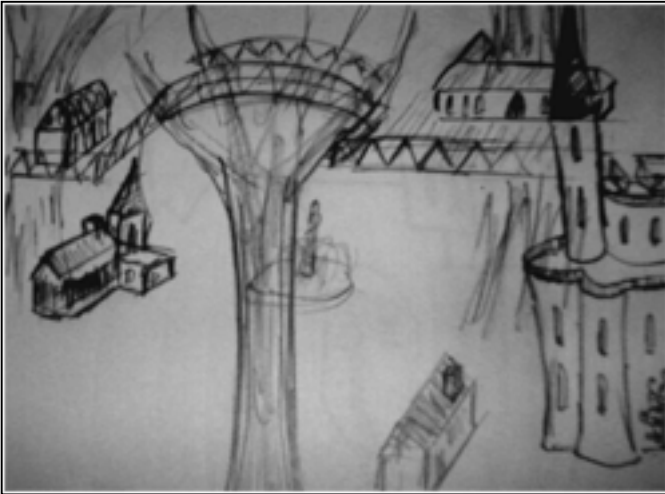
### **1.2 Fear Keep:**

### **1.3 Minoc:**

### **1.4 Yew:**

E’ attualmente in lavorazione la città di Yew, Capitale Elfica, per la quale risulta importante un lavoro sulla flora di superficie. E’ stato quindi deciso di utilizzarla come piattaforma di prova per l’introduzione di nuove grafiche arboree, le quali potrebbero un giorno, arricchite da ulteriori innovazioni, rinnovare da zero l’aspetto floreale dello Shard.

### 1.4.1 La strutturazione di Yew:



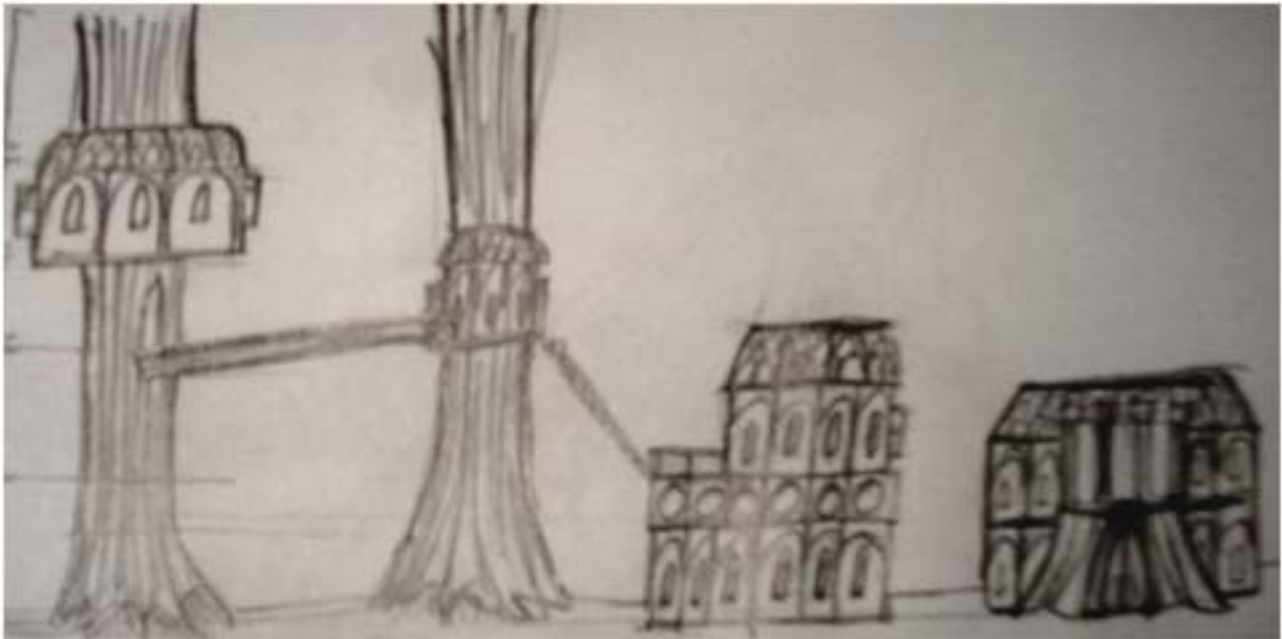
L'idea di base a livello architettonico per la città degli elfi dei boschi è quella di intrecciare le architetture con la foresta stessa, costruendo parte degli edifici sugli alberi.

Per farlo va considerato il limite di cinque piani, dopo i quali un bug porterebbe una sovrapposizione di grafiche, ed il limite prospettico dell'isometria, oltre che l'estrema difficoltà nel creare, senza gli adeguati strumenti professionali, forme tondeggianti.

E' forse da tenere conto l'origine umana della città stessa, nata dall'integrazione tra uomini ed elfi riemersi dalle foreste dopo la caduta di Cove, precedente capitale del regno elfico; motivo per cui è credibile che una parte degli edifici possa anche essere strutturata al livello del suolo.

E' altresì da considerare l'origine di città legata alla virtù Order della Giustizia, il cui Shrine è collocato entro i suoi confini geografici a livello di "Regione d'influenza", ma che per ovvi motivi non sarà qui considerata di rilevanza.

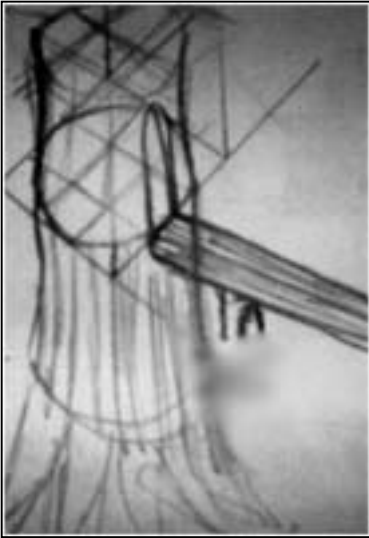
### 1.4.2 Tipologie di edifici:



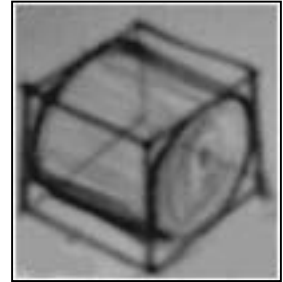
Gli edifici risulteranno quindi costruiti sopra ad un livello di "tronco d'albero" appositamente ridisegnato in ambito assolutamente modulare, il quale potrà sia sorreggere l'edificio stesso in esso scavato, permettendo un ingresso tramite ponte al livello inferiore (come il primo edificio a sinistra), sia integrarsi con esso rendendolo anche direttamente comunicante (come mostrato nel secondo edificio da sinistra).

Potranno anche essere presenti, come già detto, edifici completamente, o quasi, slegati dagli alberi (come nel terzo esempio). Oppure integrati con il ceppo ancora radicato nel terreno (come mostrato nel quarto disegno che vedrebbe la parte superiore del tronco sfruttata come terrazza con un colonnato sui bordi)

### 1.4.3 Ponteggi e ramificazioni:



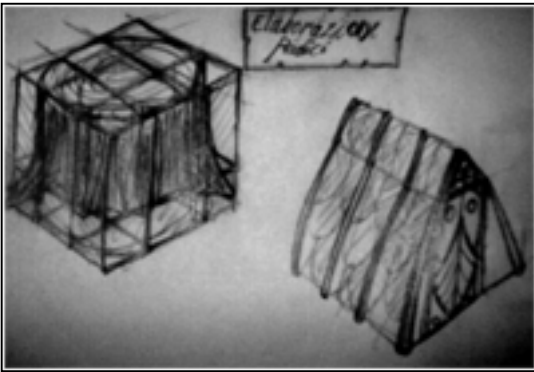
Nell'immagine a sinistra possiamo vedere come la tile mostrata a destra possa essere sfruttata come "ponteggio naturale" fingendosi un ramo tra una struttura a tronco d'albero e l'altra.



Similmente, con l'aggiunta di due pezzi per estremità, nelle due versioni prospettiche, che fungano anche da accesso alla stessa, può presentarsi anche come ponte lungo tratti di fiume o ruscelli, integrandosi in maniera naturale con il contesto floreale della foresta, avendo anche una funzione pratica oltre che estetica.

*(Potrebbe essere possibile che come solo blocco non sia percorribile, andrebbe perciò aggiunta una tile di "pavimentazione che ne copi la grafica presentata nel quadrato della faccia superiore da sovrapporre in tal caso).*

### 1.4.4 La strutturazione del tronco:

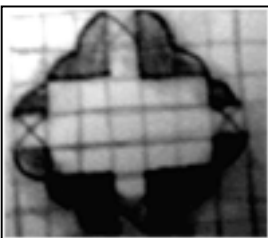


Nell'immagine a sinistra viene mostrata una sezionatura del tronco alla base composta da nove sezioni di "parete".

Mentre a destra è presentata una sezione d'ingresso artificiale con una porta centrale che richiederebbe la creazione di cinque sezioni di parete: 2 Laterali, 1 porta, una sezione di parete centrale in mancanza della porta ed una parete superiore a forma di triangolo per chiudere il "tetto". (in due copie per rispettare le direzionalità prospettiche)

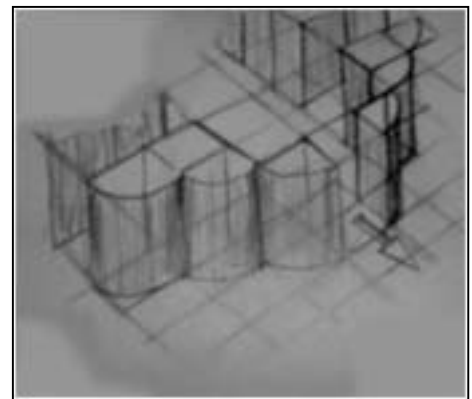
Questo tipo di ingresso è applicabile tagliando una sezione del tronco ed integrandola con essa, come è applicabile su qualsiasi

altro tipo di edificio su terra o in sospensione.



Nelle due immagini qui a fianco vengono mostrate le sezioni di un tronco utilizzate per dare un'impressione di albero ancora più mastodontico dell'idea di base "3x3" sezioni.

In tale contesto rimane uno spazio utilizzabile come transito da un albero all'altro o reso funzionale come ingresso ad un eventuale piano abitato superiore. Nella "mappatura" a sinistra sono contrassegnate con una "X" le possibili vie d'accesso e lasciate bianche le sezioni percorribili.



Un accurato utilizzo di felci e foglie, pendenti o rampicanti, su rami ponteggio o sporgenti da un'ipotetica cima dell'albero (non visualizzata nel contesto grafico del gioco) potrebbe conferire al tutto un effetto maestoso e naturale.

### 1.4.5 Struttura architettonica degli edifici:

Gli edifici all'interno di un contesto come quello di Yew devono richiamare a livello di forme e struttura le caratteristiche di alberi; avendo nei tetti tegole che richiamano le foglie, le pareti bilanciate con archi portanti che richiamino gli alberi stessi con i rami ed allo stesso modo colonne che rendano un'idea quasi di "viale" in miniatura, lasciando spazio libero ad aria e "panorama".

### 1.4.6 Interni degli edifici di Yew:



Gli interni degli edifici devono a loro volta richiamare attraverso colori e decorazioni i temi naturali. A sinistra viene riportata la fotografia di un intreccio di rami di quercia, preso dalla corte di un edificio medievale privato a Bologna.

Simili trame andrebbero applicate come sfondi a pareti color avorio poi inserite in strutture diverse, sempre richiamanti gli archi come mostrato nelle diverse



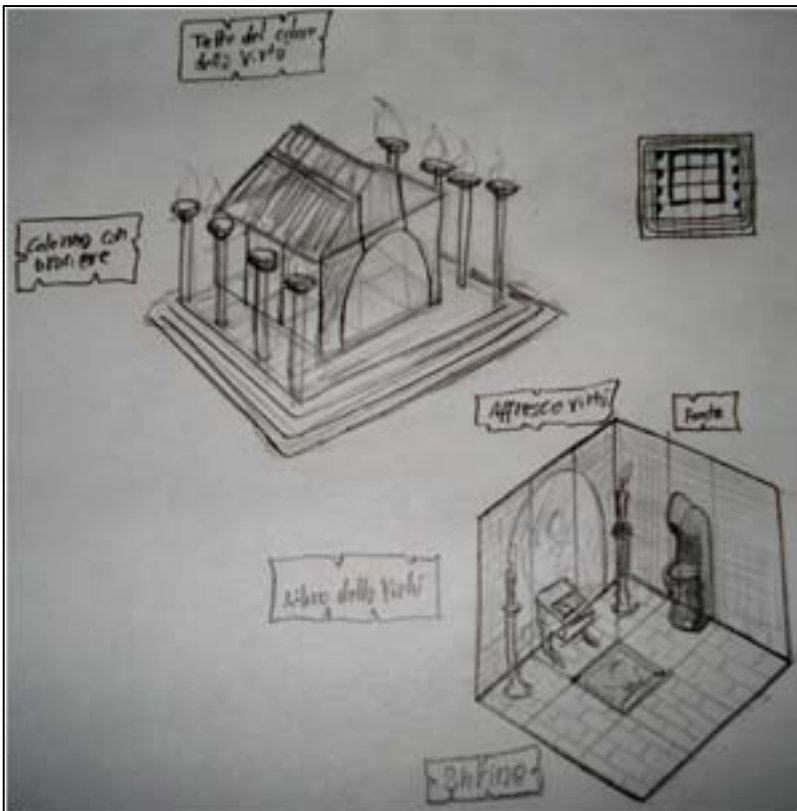
immagini.

Per particolari interni, quali edifici di culto o di gilda, sarebbe interessante richiamare tramite affreschi non solo gli elfi (magari con una rielaborazione degli stessi paperdoll razziali) ma anche i temi portanti della cultura elfica, quali l'albero di Etere ed i Draghi (riferimento ai PdD ed EdD), sempre attornati da temi simili a quello illustrato nella fotografia.

In seguito inoltre alla presa di coscienza che le pareti sono anche sezionabili, sfruttando l'applicazione di più livelli e più pezzi, per costituire la stessa parete (sempre che ciò non vada ad appesantire troppo) risulta di particolare effetto l'uso di "spaccati" applicabili ad alcune sezioni di una parete di base color avorio.

## 2. Città di Fazione:

### 2.1 Shrines:



Nell'immagine a sinistra viene illustrato come potrebbe essere rifatto il tempio di ciascuna Virtù, Order o Chaos, rinnovandone l'immagine:

Perimetro laterale esterno formato da un colonnato in marmo con fiaccola in cima, per conferire misticità ed illuminazione ad ogni ora del giorn. Le colonne sono in marmo.

Il tetto andrebbe ricolorato in base al colore caratterizzante la Virtù dello Shrine.

L'interno avrebbe la tile completamente rifatta, con il relativo simbolo ed i colori tipici suoi, rendendo così le tiles verdi con simbolo giallo una rappresentazione neutrale e decontestualizzata dall'ambito Shrine (giacchè molte sono collocate in ambiti assolutamente slegati dalle fazioni e dall'ideologia di Virtù).

Andrebbe creata la statua con la fontanella, a scopo unicamente decorativo. Andrebbe fatto un leggioio

speciale a mò di altare sul quale andrebbe collocato un libro descrittivo le caratteristiche della Virtù indicata.

Sulla parete di fondo andrebbe collocato un affresco riguardante la virtù stessa, o addirittura una vetrata in semitrasparenza.