

ArenaNet novità su Guild Wars 2



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/3626/arenanet-novita-su-guild-wars-2.htm>)

Da ArenaNet un nuovo video sul MMORPG Guild Wars 2



↔

La città più complessa e cosmopolita di Tyria, l'Arco del Leone, è un grande "calderone" dove tutte le razze possono incontrarsi e commerciare.

L'Arco del Leone non ha alleanze con alcuna razza o nazione, ma rimane indipendente, e lo fa grazie alla sua forza della sua flotta, al suo potere finanziario e all'intelligenza e all'astuzia dei suoi leader. L'Arco del Leone ha subito molteplici cambiamenti nel corso degli anni, dai giorni in cui era capitale di Kryta nell'originale Guild Wars, alla sua attuale incarnazione di città libera in Guild Wars 2.

Prima distrutta dal risveglio dell'Antico Dragone Zhaitan, le rovine dell'Arco del Leone sono state sfruttate come porto sicuro per le navi che volevano sfuggire agli orrori del mare.

I ruderi della vecchia Arco del Leone si sono lentamente trasformati in un rifugio per pirati, contrabbandieri e altri gruppi indipendenti.

Sono sorte delle baraccopoli e, mentre il mare lentamente si ritirava nel corso dei decenni, si è potuto sviluppare un vero e proprio insediamento privo di legami con Kryta.

Questo insediamento fu realizzato da un uomo di nome Cobiah Marriner, che combatté contro il flagello di Orr a fianco di Charr, Asura, Norn, ed ogni alta razza che volesse mettere il suo vessillo al servizio della causa comune.

Da quel fronte unito di fedeli alleati è rinata la città di Arco del Leone. Per generazioni la gente di Arco del Leone è stata in prima linea nella guerra contro Zhaitan, il Dragone di Orr.

La loro città era stata distrutta, solo per essere poi ricostruita a dispetto del potere del Drago.

L'élite della Guardia del Leone ha eretto una fortezza sull'Isola dell'Artiglio, un piccolo lembo di terra nella baia, così da poter garantire migliore difesa contro gli assalti di Zhaitan.

Nessuna nave salpa dal loro molo senza tenere un occhio attento verso sud, alle oscure acque dei non morti.

Gli abitanti vivono ogni giorno con la consapevolezza di rappresentare un baluardo contro la distruzione che i Dragoni potrebbero portare, indipendentemente dal fatto che le altre nazioni lo riconoscano o se ne curino, portando avanti la loro battaglia.

↔

↔

L'Arco del Leone è sotto il controllo del Consiglio del Capitano, una assemblea di ricchi mercanti e capitani di nave.

Coloro che vogliono dare un contributo attivo al governo della città devono dimostrarsi validi a prescindere dalla loro razza o linea di sangue.

Devono essere rispettati come rinomati capitani di nave e devono aver contribuito alla crescita della città o al suo benessere.

Se sono visti come leader dalla città possono acquistare uno dei seggi nel Consiglio del Capitano, quando uno si renda disponibile.

Piuttosto che associare l'architettura della città a una delle razze, o alla sua originale struttura, abbiamo voluto dare all'Arco del Leone una sua caratterizzazione, così da rendere evidente la sua condizione di indipendenza.

Come altre città del gioco, l'Arco del Leone avrà aree per le manifestazioni e le celebrazioni delle festività.

Inoltre, ogni servizio del gioco sarà disponibile in questo luogo.

La trama nell'Arco del Leone è estremamente importante; uno dei principali fili conduttori di Guild Wars 2 riguarderà la necessità di unificare popoli diversi e spesso in contrapposizione, per combattere contro un nemico superiore: gli Antichi Dragoni.

Da sola, nessuna razza può sopravvivere al loro risveglio: solo se saranno unite le razze di Tyria potranno sopravvivere.

In nessun luogo di Tyria questo concetto è più sentito che nell'Arco del Leone.

↔

↔
