

Destiny 2

Destiny 2 non è certo un gioco da recensire dopo poche ore di gameplay: bisogna dedicargli il giusto tempo per scoprire e completare la maggior parte delle missioni sia primarie che secondarie e fare la conoscenza più approfondita di attività un po' più complesse come gli **Assalti**, il **Cala la Notte** o **L'IncurSIONe**.

È per questo motivo che ho voluto scrivere questa recensione dopo giorni di prova e soprattutto dopo l'uscita delle attività end-game come il raid e le **Prove dei Nove**.

Ma, adesso che ogni angolo è stato esplorato, veniamo un po' a questo nuovo, succulento titolo di Bungie.



Il **9 settembre 2014** fa ha fatto la sua comparsa il primo capitolo e, a distanza di ben 3 anni dall'uscita del suo celebre **FPS**, **Bungie** torna con il sequel di uno **shooter sci-fi** che ha lasciato il segno con componenti **RPG** e soprattutto con una marcata impostazione social.

Il nuovo capitolo firmato Bungie è stato presentato durante una live tenutasi su Twitch il **31 marzo 2017**, live streaming che è stata preceduta da un piccolo trailer che accennava la trama che avremmo trovato in *Destiny 2*.

Infatti, essendo un sequel, i fatti accaduti durante i 3 anni di *Destiny* si riprendono anche nel secondo capitolo, ma Bungie ha fatto sì che anche chi non avesse mai giocato *Destiny* e quindi non conoscesse approfonditamente la lore potesse senza problemi, seguire la trama, che risulta molto piacevole e intrigante.



Una delle caratteristiche che ha lasciato insoddisfatti moltissimi giocatori nel primo capitolo è stata infatti la **storia**, che presentava buchi di trama e una pessima narrazione, ma con *Destiny 2* Bungie è riuscita a colmare in gran parte questo vuoto, creando una trama avvincente e allo stesso tempo lineare e ben strutturata. La nostra avventura comincia con il rapimento, da parte della **Legione Rossa dei Cabal**, del **Viaggiatore**, figura misteriosa che ha donato alla Terra e agli esseri umani la Luce, una forza che ha creato i Guardiani, fornendo loro dei poteri sovranaturali, come lo **Spettro** che riesce a riportare in vita il proprio guardiano.

Il rapimento del Viaggiatore, però, ha causato la perdita di questo potere e l'attacco dei Cabal, guidati dal comandante **Ghaul**, ha solo peggiorato le cose, creando un mondo senza Luce e pieno di distruzione.

Il piano di Ghaul non è quello di distruggere il Viaggiatore, ma quello di impossessarsi della Luce e usarla per creare un esercito Cabal immortale.

Le circa **15 missioni** di storia sono parecchio lunghe, se paragonate a quelle di *Destiny*, e regalano più di **12 ore di gioco**. Anche la trama è migliorata moltissimo, si nota una più grande attenzione verso il metodo di narrazione, inserendo varie **cutscene** che riescono a raccontare e a rispondere a molti interrogativi che aveva lasciato il precedente capitolo. L'ottima trama è sorretta da una personalizzazione dei personaggi che è indubbiamente eccellente.

La longevità della storia è sorretta da molte missioni secondarie, chiamate **Avventure**, che ci offrono parecchie altre ore di gameplay. Le avventure sono sparse per tutti i pianeti/satelliti che visiteremo, ma molte missioni faranno riferimento ad avvenimenti accaduti durante il primo capitolo, quindi, se non si è a conoscenza della lore di *Destiny*, alcune parti potranno presentarsi poco chiare, ma non più di tanto, visto che i riferimenti sono superficiali e semplici, dato che Bungie ha voluto mantenere un legame con la storia dietro *Destiny* rendendo fruibile a tutti il contenuto del secondo capitolo.

La nostra avventura ci porterà a visitare i satelliti **Titano**, **Nessus** e **IO** e, come nel primo capitolo, il pianeta **Terra**.

Titano, luna più grande di Saturno, è stato invaso dall'Alveare. La particolarità di Titano è quella di non avere una terra ferma, e la nostra avventura si svolgerà all'interno di una gigantesca stazione di estrazione del metano.

Nessus è invece un **asteroide che orbita attorno al Sole, a Giove e a Nettuno**: questo planetoide sarà colonizzato dai Vex, che lo hanno reso simile a Venere. Su Nessus faremo la conoscenza di FailSafe, la simpatica voce che ci ha accompagnato durante la Beta.

Ultimo satellite che incontreremo sarà **IO, satellite naturale di Giove**, in cui troveremo basi cabal e incontreremo anche i caduti.

In questi luoghi si potranno svolgere, oltre alle missioni secondarie, anche delle speciali attività chiamate "**Settori perduti**", che prevedono l'arrivo di orde nemiche e un mini-boss da sconfiggere per poi aprire la cassa che custodisce.

Queste attività rendono sicuramente il gameplay di *Destiny 2* molto più duraturo, si potranno contare circa 50 ore di gioco, per completare tutte le attività principali e non, se contiamo anche la possibilità di creare altri 2 personaggi e quindi rifare queste attività, la durata complessiva del titolo si triplica.

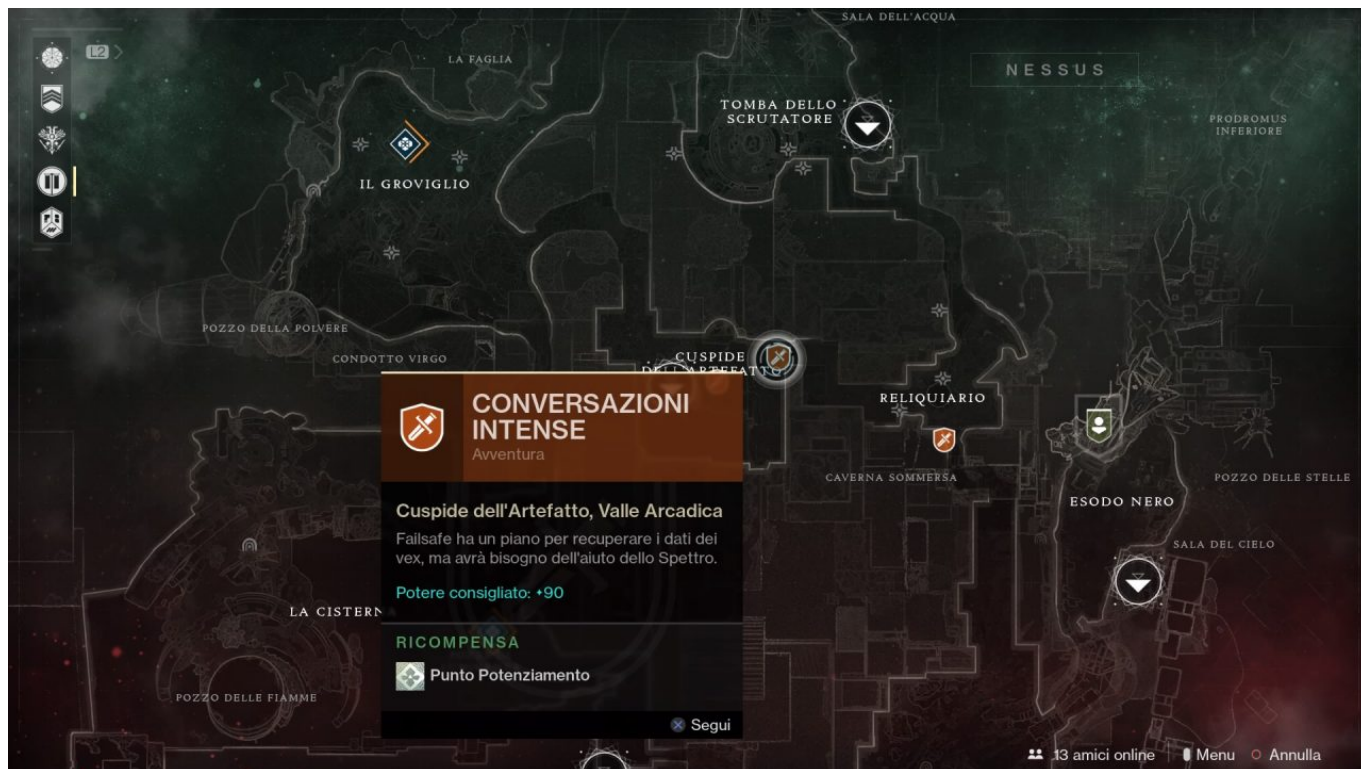
Se Bungie, tramite trama, narrazione e ambienti, è riuscita a migliorare quello che era il progetto iniziale di *Destiny*, con il Crogiolo (modalità PvP) ha fatto qualche passo indietro, creando un ottimo e divertente gunplay, ma al contempo lasciando al giocatore ben poca scelta delle attività.

Il gunplay del primo capitolo è stato completamente stravolto: non ci sono più scontri **6v6** o **3v3**, ma tutte le partite si svolgono con una squadra composta da 4 giocatori, quindi un **4v4**; la disposizione delle armi è cambiata, adesso fucili a pompa, fucili di precisione e fucili a fusione appartengono alla categoria delle "**Armi distruttive**", lasciando il posto ai fucili automatici, a impulsi, da ricognizione e ai cannoni portatili, che occuperanno il primo slot e il secondo.

Le modalità che potremo scegliere saranno: "**Partita Veloce**" e "**Partita Competitiva**".

Partita Veloce ci farà giocare a modalità come "**Scontro**" o "**Controllo**", mentre l'altra playlist ci darà l'opportunità di lanciarci in attività competitive come "**Detonazione**" o "**Sopravvivenza**".

Il tutto è accompagnato dai commenti di **Lord Shaxx** che ci diventerà con le sue stravaganti frasi ad effetto ed esilaranti esultanze.



Per salire di potere, *Destiny 2* ci offre la possibilità di esplorare i nuovi satelliti e affrontare eventi pubblici, missioni secondarie e Settori Perduti per poter ricevere armamenti più potenti, ma è qui che arriva il tasto dolente: **il Farming**.

Il grinding è diventato molto semplice, basta completare una partita nel Crogiolo (sia vinta che persa), un evento pubblico o una qualsiasi attività per poter ricevere armamento raro o leggendario, quindi basta ripetere queste attività per riuscire a salire velocemente di livello.

Ma il grande problema è il **loot-system** che, sì, riesce a regalarti armamenti più forti, ma non gratifica per niente. Tutti possono ricevere un loot più potente del tuo anche se hanno fatto una pessima partita in **Crogiolo**, perdendo.



Passando all'aspetto tecnico di *Destiny 2*, non si può non soffermarsi sul motore grafico utilizzato che è lo stesso del precedente capitolo, ma con **modelli poligonali dei vari nemici, personaggi e NPC completamente rivisti**. Adesso le skin sono molto più curate e dettagliate, così come gli ambienti, molto più vasti, godono di giochi di luce e ombre che rendono il tutto un po' più realistico il titolo.

La grafica rende il gioco molto più piacevole agli occhi, regalando a *Destiny 2* un tocco di "next-gen", anche se il gioco continua a girare a **30 FPS fissi** anche sulle console più potenti come **PS4 Pro** e **Xbox One X**.

Eccellente anche il **comparto sonoro**, con soundtrack che ben si amalgamano alle ambientazioni e ai ritmi di gioco, creando un'atmosfera che contempera benissimo l'elemento epico con il mistero che permea l'intera storia.

Bungie ci ha viziati con le magnifiche **soundtrack** di *Destiny*, e continua a farlo con questo nuovo capitolo, con le composizioni di **Michael Salvatori, Skye Lewin, Paul Johnson, Rotem Moav e Pieter Schlosser**.

Bungie ha saputo imparare dagli errori commessi nel primo *Destiny* ed è ritornata con un secondo capitolo bello, avvincente ed equilibrato, con una buona trama e un gameplay unico.

Anche un neofita riuscirà a godersi l'enorme panorama di attività che *Destiny 2* offre, riuscendo ad ammaliare la maggior parte dei giocatori con un mix di trama, gameplay e con un comparto tecnico davvero ben congegnato.

[Pete Hawley è il nuovo CEO di Telltale Games](#)

Pete Hawley, ex dirigente di Zynga, ha preso il posto di **Dan Connors** come **CEO** di Telltale Games, studio famoso per i giochi ispirati a *Game of Thrones* e *The Walking Dead* e per aver sviluppato *Batman: The Telltale Series* e *Minecraft: The Story Mode*.

Hawley ha lavorato a **Zynga** come vice presidente senior e direttore generale dal 2014, ma prima ha lavorato alla Fable studio Lionhead, lavorando a fianco di **Peter Molyneux** dal 1993 al 2003, inoltre ha lavorato per circa 3 anni per **Sony** (2003-2005) e per 5 anni per **EA** (2005-2010).

In un'intervista Hawley ha dichiarato di essere onorato di lavorare con **Telltale** poiché era diventato un grande fan dalla rivisitazione delle opere della **LucasArts**.

[Warner Bros non ha in cantiere alcun capitolo per la saga Batman Arkham](#)

Dopo *Batman Arkham Knight*, **Warner Bros** non pubblicherà altri titoli della saga. Lo annuncia il celebre doppiatore di Batman, **Kevin Conroy**, che ha risposto alla domanda di un fan dichiarando ai microfoni della **Wizard World convention** a Nashville, di essere sorpreso quando ha saputo che la WB non ha intenzione di sviluppare un nuovo gioco per la serie di Batman, anche se, come dice il famoso doppiatore: «Hanno fatto letteralmente miliardi di dollari con questi giochi, ma no, non c'è nessun piano per realizzare un altro capitolo, mi dispiace.»

Le chiare parole di Conroy **smentiscono l'arrivo di un nuovo capitolo** per la serie *Batman Arkham*, che pare fermarsi a *Batman Arkham Knight*, terzo capitolo della saga.

[Destiny 2 raggiunge 1.2 milioni di giocatori connessi in contemporanea](#)

Il sequel di *Destiny* è ormai uscito per console di ultima generazione da 4 giorni e ieri si è registrato una tappa molto importante per un videogioco: il raggiungimento di oltre un milione di giocatori.

Bungie con un tweet, infatti, ha informato che i giocatori connessi contemporaneamente, su entrambe le console, sono più di un milione, si parla di circa **1,2 milioni** di utenti.

Thank you all so much for playing, Guardians! Right now Destiny 2 has over 1.2 Million concurrent players online. We'll see you in the wild.

Questi numeri rappresentano solamente gli utenti connessi contemporaneamente e non coloro che hanno acquistato il gioco.

Destiny 2 uscirà per PC il **24 ottobre** il che vuol dire che ci sarà un gran incremento dell'utenza.

[Destiny 2: Raid, Xur, Clan e DLC](#)

Destiny 2 è ormai uscito e adesso si aspetta con ansia l'arrivo della nuova incursione, le prove di Osiride e soprattutto l'arrivo dell'agente dei Nove: **Xur**.

Bungie ha annunciato che la nuova **incursione**, che si chiamerà "**Il Leviatano**" e si potrà giocare dal 13 settembre. Come siamo stati abituati a *Destiny*, il nuovo raid si potrà giocare con una squadra di 6 giocatori che si impegnerà nello sconfiggere il comandante della temibile legione rossa **Ghaul**.

Ancora non è stato annunciato il livello di luce che bisogna possedere per partecipare, ma con molta probabilità si scoprirà durante la giornata di mercoledì, per l'occasione dell'apertura del raid.

Per chi invece si volesse fiordare nella modalità competitiva di *Destiny 2* dovrà aspettare solo un paio di giorni, infatti il 15 settembre si darà inizio alle **Prove dei Nove**, modalità competitiva del crogiolo che prevede un match 4v4 in cui ogni vittoria e ogni sconfitta verranno conteggiati in un biglietto che servirà per entrare in queste ultime. Al raggiungimento di 7 vittorie e 0 sconfitte si potrà raggiungere il **Faro** in cui si troverà una cassa che premierà tutta la squadra.

Lo stesso giorno vedremo il ritorno del NPC più amato e allo stesso tempo odiato, stiamo parlando dell'agente dei Nove, **Xur** che porterà, come di consueto, armi e armature esotiche, che potremo acquistare in cambio di una nuova valuta: i frammenti leggendari, rimpiazzando le strane monete, presenti in *Destiny*.

Per chi si chiedesse che fine abbiano fatto i **clan**, ieri ha ricevuto la risposta. Infatti l'8 settembre si sono attivate le **missioni del clan**, che prevedono il completamento di specifiche missioni o attività per garantire un premio a tutti i membri del clan a cui si appartiene.

Le attività che si potranno svolgere per sbloccare gli engrammi leggendari sono:

- Terminare un assalto con almeno 2 componenti del clan;
- Terminare l'incursione con almeno 3 membri del clan;
- Terminare una partita nel crogiolo con un componente del clan;
- Completare un biglietto perfetto delle Prove dei Nove con 2 membri del clan.

Nelle ultime ore è stato annunciato anche il nome e i contenuti del primo **DLC**, che arriverà durante il mese di dicembre.

Il nome sarà *La Maledizione di Osiride* e prevederà, oltre a nuove missioni, nuovo armamento, anche l'esplorazione di **Mercurio** e della sua **Foresta Infinita**. Ecco qui il calendario del mese di settembre, pubblicato durante il Bungie Weekly Update, che annuncia l'arrivo dello Stendardo di Ferro durante il mese di Ottobre.



[Nuovo video gameplay per il remake di Secret of Mana](#)

Dopo l'annuncio dell'uscita del remake di **Secret of Mana**, che avverrà il **15 febbraio 2018**, poche ore fa è stato rilasciato un video di circa 10 minuti che mostra il suo gameplay.

Il video ci presenta le modifiche apportate al remake, con **grafica e combattimento** quelle più essenziali ma anche l'interazione con gli NPC e l'esplorazione; inoltre sarà presente anche il doppiaggio dei dialoghi.

<https://www.youtube.com/watch?v=HKbqzL1YN6Y>

[Xbox One X potrà sfruttare il Refresh Rate Variabile tramite HDMI 2.1](#)

Come annunciato mesi fa, la nuova **Xbox One X**, per sfruttare la risoluzione **4K** si servirà dell'**HDMI 2.1** che potrà trasportare dati a 48 Gbps, più del doppio della versione 2.0.

Oltre a questa novità sembra che **Xbox One X** sarà il primo device in commercio ad avvelersi del “**Refresh Rate Variabile**” (VRR), un po’ come il **G-Sync (Nvidia)** e il **Free-Sync (AMD)**, che sincronizzano i FPS (immagini per secondo) forniti dalla GPU con il Refresh Rate (frequenza di aggiornamento) del monitor così da evitare il fastidiosissimo problema chiamato tearing in caso di picchi o cali di potenza.

Fino ad adesso si era costretti a comprare monitor che già di fabbrica implementavano una delle due tecnologie di **AMD** o **nVIDIA**, con l’avvento dell’**HDMI 2.1** questa tecnologia sembra diventare per la prima volta mainstream e destinata ad unificare il mercato.

Ieri **Samsung** ha annunciato la partnership con la **Microsoft** e la **Xbox One X** questo fa pensare a una veloce adozione da parte dei grossi produttori di TV della nuova tecnologia **VRR**.



[iLife vince la causa e Nintendo pagherà 10 milioni di dollari](#)

Dopo circa 4 anni, la causa che vedeva contro **iLife** e **Nintendo** si è conclusa a sfavore della grande N, la quale si ritroverà a pagare ben **10 milioni di dollari**.

È questa la decisione presa dalla Corte di Dallas, a fronte della richiesta di iLife, che chiedeva 144 milioni di dollari (4\$ per ogni Wii e Wii U venduta dopo l’inizio della causa legale).

La Corte ha ritenuto che **Nintendo of America** abbia utilizzato - e quindi violato i diritti - sei brevetti della iLife, tra cui il **motion tracking**, utilizzato da iLife per monitorare e prevenire la morte improvvisa infantile e quella degli anziani provocata da cadute.

La decisione della Corte non preoccupa però Nintendo, la quale sostiene di non aver mai violato i

diritti dei brevetti, **perché non validi**; pertanto Nintendo si rivolgerà nuovamente al Tribunale Distrettuale e al Tribunale di Appello per perorare le proprie ragioni sul piano legale.

[Annunciati i titoli PS PLUS di settembre 2017](#)

Dopo l'annuncio del rincaro del PS Plus, molti utenti si sono domandati se questo fosse dovuto all'aumento di qualità dei titoli che Sony offre per chi fosse abbonato al suo servizi.

Abbiamo visto passare giochi dal calibro di *Life Is Strange*, *Until Dawn* e *Just Cause 3*, adesso è il momento per *InFamous Second Son* e *Child of Light*.

Ecco la lista completa di tutti e 8 i giochi presenti nel PS Plus durante il mese di settembre:

- **inFamous: Second Son** (PS4)
- **Child of Light** (PS4)
- **RIGS: Mechanised Combat League** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Truck Racer** (PS3)
- **Handball 2016** (PS3)
- **We Are Doomed** (PS Vita & PS4)
- **Hatoful Boyfriend** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 settembre**.

[Molti giocatori di CS:GO preferiscono giocare a Playerunknown's Battlegrounds](#)

Playerunknown's Battlegrounds ha già superato molti record su Steam, persino quello di diventare il gioco più giocato, scalando la classifica arrivando al primo posto. Ma, secondo [Steam Spy](#), un aspetto molto particolare è stato il successo di *PUBG* e il conseguente declino di altri FPS che governavano, prima del suo arrivo, la classifica di Steam.

Più della metà di giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* - si parla del 55% circa - posseggono nella loro libreria *CS:GO*, ma hanno dedicato molte più ore a *PUBG*, facendo registrare un calo di giocatori giornalieri oltre che su *Counter-Strike: Global Offensive*, anche su *Payday 2*, *H1Z1* e *Left 4 Dead*.

Un altro dato riportato è quello secondo il quale la maggior parte dei giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* sono **americani**, **tedeschi** e **cinesi**.