

[30 minuti di gameplay per Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom](#)

Lo avevamo già visto all'**E3**, oggi si presenta con un inedito video di gameplay. **Ni No Kuni II: Revenant Kingdom**, sviluppato da **Level 5** e **Bandai Namco**, subirà un ritardo nell'uscita, slittando al 2018. Il video è un walkthrough a cura proprio del team **Bandai**, che ci mostra in maniera più accurata la demo già presentata alla fiera **E3 2017**.

Ni No Kuni II: Revenant Kingdom uscirà il 19 Gennaio 2018 per **PS4** e **PC**.

[Get Even: rilasciato un trailer che mostra le zone del gioco](#)

Da poche ore è stato rilasciato da **Bandai Namco** un trailer riguardante l'ultimo titolo di casa **The farm 51**, *Get Even*. Il video raffigura il giocatore in diverse zone del gioco, da camere inquietanti a strutture abbandonate.

Inoltre, un trailer mette in contrapposizione le zone del videogioco e le zone da cui gli sviluppatori hanno preso spunto.

Di seguito i due trailer rilasciati:

JTNDaWZyYW11JTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGMVN6cjQ1QXRmdWlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=



[Crash Bandicoot N. Sane Trilogy: nuovo DLC](#)

Playstation ha rilasciato un DLC per *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* contenente un livello chiamato *Stormy Ascent*. Questo livello extra è disponibile gratuitamente solo fino al 19 Agosto 2017. *Stormy Ascent* è stato progettato da Naughty Dog come livello del primo *Crash Bandicoot*, ma è stato rimosso dal gioco per via della sua difficoltà. I dati del livello sono rimasti all'interno del disco per l'originale **PlayStation**, quindi è possibile accedervi tramite GameShark. Il livello ha molte somiglianze con il livello *Slippery Climb* ed è il più lungo dei livelli presenti su *Crash Bandicoot*. In seguito trovate il trailer pubblicato da **Playstation**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRjl0T0hFem9Pa0klM0ZIY3ZlciUzRDElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Il titolo di Batman si presenta con immagini esclusive](#)

Batman: The Enemy Within, il nuovo titolo di **Telltale Games** che è stato preceduto da *Batman: The*

Telltale Series, si mostra in una serie di screenshot.

Ricordiamo inoltre che il titolo uscirà su PS4, Xbox One e PC, e sarà disponibile anche su mobile entro la fine dell'anno.

Perception

«Quando si è ciechi si imparano un paio di cose sulla fiducia». Cassie lo sa sin da bambina, e con questa frase ha inizio il rapidissimo racconto che dall'infanzia di Phoenix, Arizona, ci porta al giorno della sua partenza alla volta di **Gloucester**, nel **Massachusetts**.

È lì che si trova, infatti, la villa che ricorre nei frequenti incubi che non le danno pace negli ultimi mesi, ed è proprio dal vialetto della fantasmatica e antica magione di **Echo Bluff** che ha inizio l'avventura della nostra protagonista, animata da un unico, irrefrenabile imperativo: «**I need to do this**».

«**Looking on darkness, which the blind do see**»

Cassie varca la soglia della dimora in cui è interamente ambientato **Perception** impugnando l'unica arma di cui dispone, un **bastone** con il quale ha imparato fin da piccola a “vedere” il mondo attorno a sé. La sua vista si compone di un tratteggiarsi di linee chiare sullo sfondo di tenebra dei suoi occhi, nel quale le forme si delineano a ogni vergata e a ogni rumore di passi. La nostra protagonista ha imparato fin da piccola a distinguere gli oggetti e gli spazi in relazione al suono prodotto, facendo del proprio bastone un sonar e dell'udito il suo senso principale.

Esploreremo dunque la casa in prima persona «osservando l'oscurità che i ciechi vedono» e cercando di capire la composizione delle stanze in un percorso che ci porterà a ricostruire le storie sepolte tra le mura della casa, che apprenderemo sotto forma di **audiolog, note e documenti**. Ed ecco che qui subentra il secondo strumento a disposizione di Cassie, lo **smartphone**, grazie al quale riusciremo a conoscere il contenuto di ogni testo trovato in giro.

Da buona figlia del suo (nostro) tempo, Cassie ha infatti a disposizione le *app* che servono a facilitarle la vita quotidiana, e che diventano fondamentali per poter ricostruire la storia celata nella villa di Echo Buff: il **Delphi**, app “text-to-speech” per mezzo della quale avremo la lettura di un testo dopo averlo fotografato, e il servizio “**Friendly Eyes**”, nel quale un operatore verrà in nostro soccorso nei casi in cui per Delphi sia impossibile la lettura, “prestandoci” i suoi occhi e descrivendoci ciò di fronte a cui ci troviamo.

Presenze

«Lottare è sempre stata, più o meno, una forma di cecità»
(José Saramago, Cecità)

Armati di smartphone e bastone vagheremo, dunque, tra stanze e storie che porteranno Cassie alla rivelazione di atroci verità, ma non saremo soli: la casa, in apparenza disabitata, è in realtà infestata da una misteriosa entità chiamata **“La Presenza”** alla quale il nostro curiosare non piacerà affatto, e dalla quale dovremo fuggire per evitare il game over.

Il **gameplay** di *Perception* è sostanzialmente tutto qui: divisa in **quattro atti**, la trama si dipana in un percorso nel quale andremo avanti per obiettivi e ascolteremo tutti i documenti che ci permetteranno di ricomporre l'intero puzzle della storia mentre stiamo attenti a non farci catturare dalla Presenza.

In assenza di una scelta tra livelli di difficoltà, l'unica selezione possibile all'inizio sarà fra **“Chatty Cassie”** (“Cassie chiacchierona”) e **“Silent Night”** (“Notte silenziosa”), modalità, quest'ultima, scremata da molte spiegazioni inerenti il plot, nella quale trovano spazio prettamente le linee di testo utili ad andare avanti nel gioco.

Il consiglio è quello di scegliere senz'altro la prima modalità, sia per non perdersi una storia per molti versi interessante, sia perché molto del resto del titolo lascia a desiderare. Pur prendendo, infatti, le mosse da un concept indubbiamente affascinante e in gran parte originale, *Perception* mostra i propri evidenti limiti proprio sul piano del gameplay. Il titolo di **The Deep End Games** è un survival horror in prima persona che richiama lavori come *Amnesia* e *Outlast*, con un'impostazione da walking simulator e una ricostruzione a ritroso dei tragici accadimenti degli abitanti della casa che ricorda il recente **What Remains of Edith Finch**. Pur non raggiungendo lo spessore del titolo di **Giant Sparrow**, l'impianto narrativo risulta comunque molto godibile, nel pieno rispetto della tradizione del genere; sul piano della giocabilità, invece, quel che penalizza *Perception* è, da un lato, la presenza di meccaniche ripetitive e poco avvincenti, ma soprattutto, dall'altro, la mancanza di un basamento di vera tensione, la quale va scemando con l'abituarsi ai routinari meccanismi che caratterizzano il gameplay.

Il titolo inizia bene, specie se giocato in cuffia e con la giusta atmosfera: ci si sente isolati, indifesi nell'oscurità e insicuri del fatto di poter sfuggire all'imprevedibilità della Presenza, la quale potrebbe coglierci impreparati in ogni momento e in ogni stanza. Col progredire del gioco si prendono però ben presto le misure e ci si accorge che, in realtà, La Presenza non è poi così presente: si capisce ben presto che è infatti difficile che questa si manifesti (se non in determinati punti del gioco o solo in seguito a una dose massiccia di rumore) e, anche in questo caso, sfuggirle non risulta particolarmente problematico, grazie anche ai numerosi nascondigli piazzati nelle varie stanze. Insomma, alla lunga vengono a mancare livelli di imprevedibilità e di rischio che, in titoli del genere, diventano il sale della sfida (e chi ha giocato a titoli come **Clock Tower** o **Haunting Ground** questo lo sa bene).

C'è da aggiungere che Cassie possiede un'altra skill, un **Sesto Senso** che le permette ogni volta di sapere verso quale obiettivo andare, facilitando non poco il nostro compito all'interno della casa e risparmiandoci molta fatica sul piano esplorativo, a meno che non si abbia l'intento di trovare tutti gli audiolog e i documenti utili a ricostruire l'intera storia (approccio, ripeto, caldamente consigliato a chi voglia godere dei contenuti).

Concettualmente l'operazione di *Perception* potrebbe ricordare **Beyond Eyes**, adventure game in terza persona nel quale si vestono i panni di una ragazzina immersa in una bianca cecità che ricorda quella di Saramago e che crea attorno a sé un mondo a colori col progredire del gioco, mentre qui l'effetto del bastone di Cassie richiama molto più quello di **Scanner Sombre**, nel quale si cammina in ambienti totalmente bui nei quali gli oggetti si ergono nei loro contorni tramite uno scanner atto a rilevarli.



Tutti i colori del buio

«La capacità sensoriale del cieco dotato di qualche residuo di vista può essere, di volta in volta, magica e inquietante. Non hai niente davanti, niente alle spalle; ed ecco emergere dalla nebbia un'ombra di forma umana: quanto è incantevole e tremenda! È una visione folle e sacra, l'ininterrotto apparire e scomparire del mondo fisico» (Stephen Kuusisto, Tutti i colori del buio)

A causa di tutti questi accorgimenti, il gioco globalmente non sembra restituirci con efficacia l'esperienza della cecità, la quale sembra a tratti un mero pretesto.

Dobbiamo dunque abbandonarci alla sospensione dell'incredulità e goderci un **comparto grafico** di certo perfettibile, ma la cui resa è comunque suggestiva, tra onde sonore di radio e giradischi, bambole in movimento, fasci di luce esterna che intuiamo dallo sferzare del vento fino ad alcune scoperte inaspettate in cui incapperemo nel nostro oscuro tour. Sullo schermo nero i contorni si tingono di azzurro, «il colore dello zucchero, delle zebre e delle zanzare», mutuando le parole del cieco protagonista di **Almost Blue**; ma in realtà i colori cambiano in prossimità della Presenza, tingendo la vista di giallo quando questa si trova nelle vicinanze, gradandosi di arancione intenso e infine di rosso con il suo progressivo avvicinarsi, rappresentando così il livello di tensione di Cassie. Suono e visione hanno dunque una stretta correlazione ma, se la grafica ci offre dei risultati gradevoli e di una certa suggestione, lo stesso non può dirsi del **comparto sonoro** che dà del suo meglio in alcuni jumpscare (affidati praticamente solo all'architettura sonora) ma risulta nel complesso poco curato, al punto che la trasposizione visiva del suono diventa più importante del sonoro stesso, il quale dovrebbe essere invece il fondamento dell'intero gameplay, essendo la fonte della vista di Cassie e l'elemento di maggior suspense del titolo. Quel che davvero manca è il bilanciamento tra le parti: perseguendo l'intento di offrire al giocatore una maggior possibilità visiva, si penalizzano tutte le potenzialità che un audio design ben congegnato avrebbe potuto offrire, allontanando il giocatore da un'autentica esperienza di cecità in un contesto orrorifico. Ciò che *Perception* ha di ammaliante perde il proprio fascino e la propria potenza evocativa dopo circa mezz'ora di gioco, quando la casa comincia a essere percepita come un luogo "da ricostruire"

piuttosto che come uno spazio reale da tirar fuori dal fondo pozzo dell'ignoto, sensazione ulteriormente accentuata dalla luminescenza degli obiettivi che possiamo mettere letteralmente in luce ogni volta tramite un sesto senso che trova poca giustificazione.

Percezioni

«Ora che ho perso la vista, ci vedo di più»
(Alfredo in *Nuovo Cinema Paradiso*)

Sviluppato da una parte di quel team di **Irrational Games** che ha lavorato su **BioShock**, *Perception* nasce da un'idea originale e suggestiva che ha permesso allo sviluppatore di raccogliere più di 150.000 dollari su Kickstarter. Il titolo doveva uscire nel giugno del 2016, ha subito un ritardo di quasi un anno e in questi casi si spera che più tempo si traduca in migliori risultati, ma evidentemente non è bastato.

Il gioco mette davvero in atto uno spreco di tanto buon potenziale, considerando che alla base vi è un impianto narrativo ben congegnato, un buon doppiaggio e anche un meccanismo di ecolocalizzazione globalmente ben architettato.

Ma ci si ferma lì: il resto si perde nella routine che porta ciclicamente il giocatore a camminare, toccare, prendere un oggetto, ascoltare un ricordo, attivare il sesto senso, andare avanti e poi ripetere tutto da capo, con qualche intermezzo da brivido offerto dall'avvento della Presenza e qualche piccolo **jumpscare**. Troppo poco sul piano della suspense, troppo poco in termini di sfida per un survival horror di questo genere, e i contenuti non sono buoni abbastanza da compensare, non raggiungendo questi uno spessore autoriale ed essendo rimaste inesprese anche alcune intuizioni sulle quali sarebbe stato interessante lavorare, come quella di creare un racconto leggendario attorno alla proprietà di Echo Bluff, idea nata e morta nei 5 minuti di [un singolo mockumentary](#) che avrebbe potuto invece costituire la base di una serie di storie, creepypasta e leggende urbane sulle quali costruire un'aura di mistero tra finzione e realtà attorno alla villa. Un peccato anche per Cassie, personaggio ben costruito del quale emergono personalità e carattere e che quindi avrebbe meritato un altro sviluppo, mentre qui si limita a quasi a subire il fluire degli eventi e al mero ascolto delle singole storie.

Ad aggravare un quadro retto dunque quasi esclusivamente da una linea narrativa ben curata e da una grafica comunque accattivante sono inoltre i non pochi **bug** e **glitch** presenti nel titolo, alcuni dei quali bloccano di fatto l'avanzamento del giocatore, costringendo a ripartire dall'ultimo checkpoint (che per fortuna è quasi sempre abbastanza vicino): nella versione per **PS4** che abbiamo giocato, mi sono ritrovato in una stanza dalla quale era impossibile uscire a causa di un dislivello nel pavimento che coinvolgeva tutta la mobilia attorno, insensatamente sollevata da terra (e no, non era un effetto di telecinesi spiritica).

Anche la **traduzione italiana** sembra essere figlia di una certa fretta e di approssimazione, non solo per l'evidente mancanza di cura della trasposizione nella nostra lingua, ma perché non di rado i sottotitoli italiani si alternano a quelli inglesi o addirittura si ritrovano intere sequenze in cui la voce scorre senza essere accompagnata da alcuna didascalia. Il linguaggio non è così complesso da non essere inteso da chi mastichi un po' di inglese, ma qualunque backer nostrano che ha contribuito al finanziamento dell'opera avrebbe ragione di arrabbiarsi.

Titolo dedicato «a chi sia stato incompreso, mal giudicato, sottovalutato, a tutti quelli che non sarebbero mai riusciti a far qualcosa» e in parte ispirato a una storia vera accaduta alla fine del XVII secolo, **Perception** rappresenta una grossa occasione mancata, tradendo ottime premesse dal punto di vista del concept e della storia e rivelandosi un gioco certamente godibile ma globalmente privo di

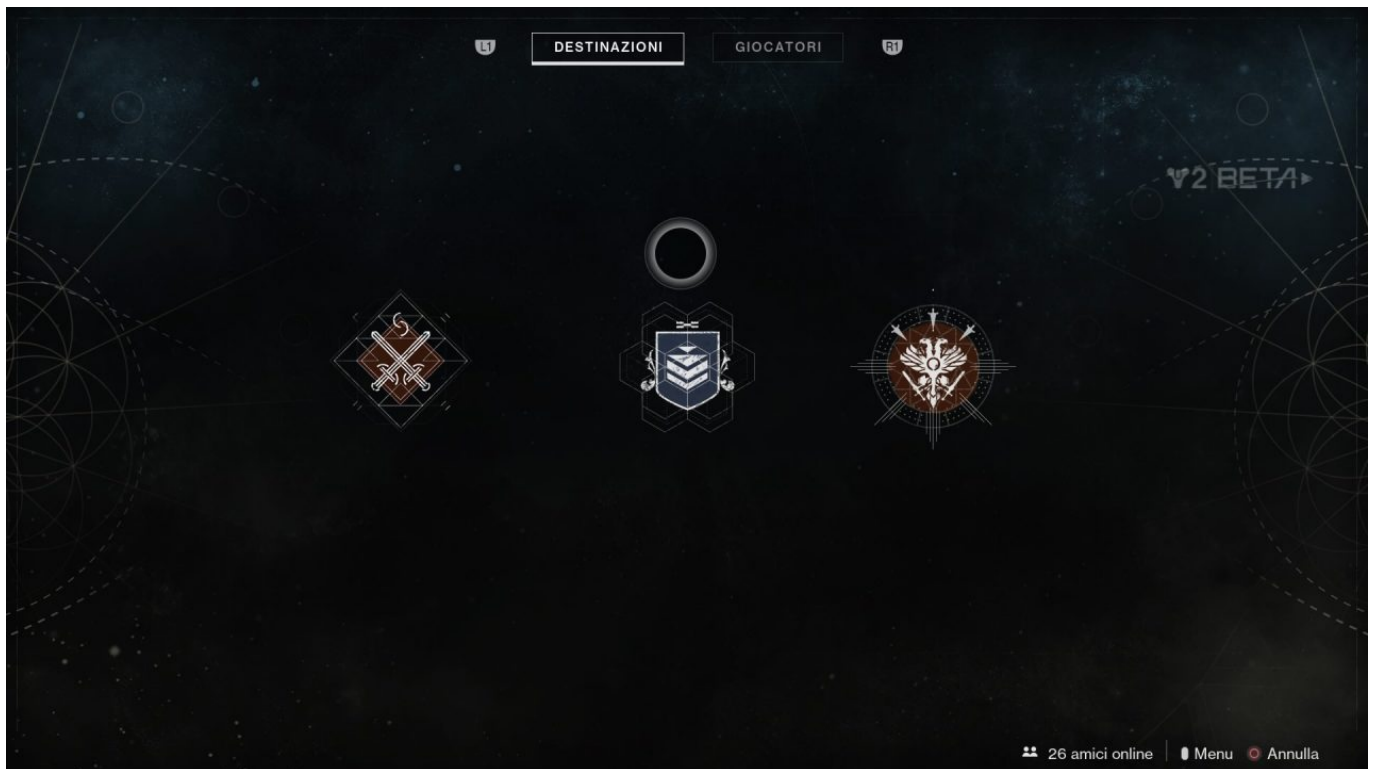
spessore, povero di sfida e mal congegnato dal punto di vista del gameplay, in un genere - quello del survival horror - che offre oggi omologhi ben più degni d'attenzione.

[Destiny 2 - Closed Beta](#)

Finalmente il 18 luglio, **Bungie** e **Activision** hanno aperto le porte alla closed beta per **PS4** di *Destiny 2* e noi abbiamo avuto modo di provarla.

La beta di *Destiny 2* ci ha permesso di provare la prima missione della campagna, "**Ritorno a Casa**", le nuove modalità "**Crogiolo**", "**Detonazione**" e "**Controllo**" e di partecipare all'Assalto "**La Spirale Invertita**". Inoltre la beta ci darà la possibilità di giocare e provare le nuove sottoclassi dello stregone, del cacciatore e quella del titano: **Lama dell'Alba**, **Fulminatore** e **Sentinella**.

E solo dalle 19:00 alle 20:00 del 23 luglio si potrà visitare la nuova zona social, "**The Farm**".



Ritorniamo a casa

La nuova missione della campagna, "**Ritorno a Casa**", è ambientata sulla torre, che è stata assediata e quasi del tutto distrutta dalla **Legione Rossa Cabal** comandata dal generale **Ghaul**.

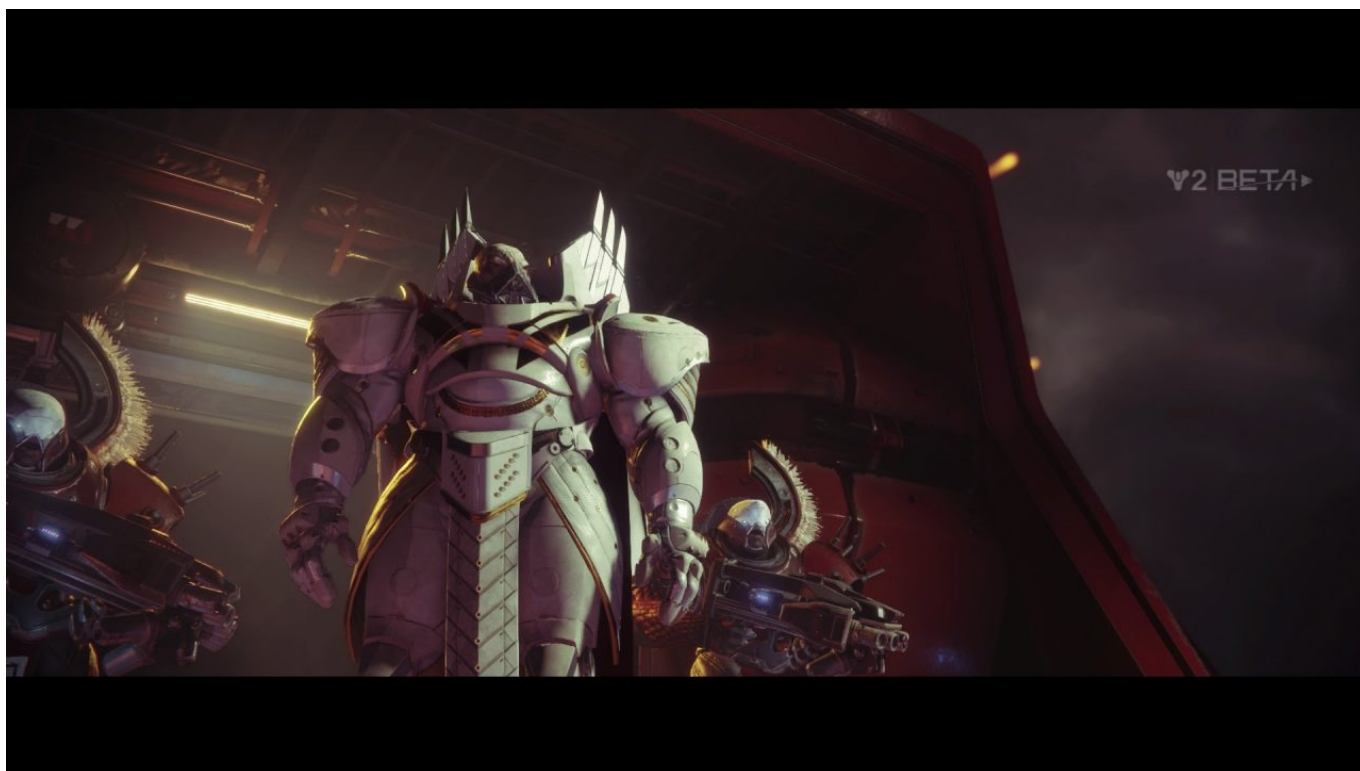
Questa prima missione è stata mostrata durante un gameplay rilasciato da **Bungie**, ma la versione che potremo giocare durante la beta è più estesa.

L'incipit della missione - intorno alla quale ruota tutta la storia del nuovo *Destiny 2* - vede l'attacco della Legione Rossa alla torre e la fuga di tutti i guardiani, mobilitando l'**Avanguardia**; saremo, infatti, affiancati da **Cayde-6**, **Zavala** e **Ikora**. Quest'ultima si accorgerà che, nel mettere in salvo

tutti coloro che erano sulla torre, l'**Oratore** non è presente, un fatto molto strano e abbastanza misterioso, visto che nel precedente capitolo non è stata una figura di grande rilievo per la storia, lasciando un bel punto interrogativo ai giocatori.

Lo scontro con i Cabal vedrà i guardiani soccombere alla loro potenza militare e numerica: questi non avranno infatti più l'appoggio del **Viaggiatore**, poiché Ghaul lo ha imprigionato in una gabbia d'energia, e si ritroveranno senza un posto sicuro in cui andare, per proteggere la gente e per organizzarsi per un'eventuale attacco.

Questa prima missione lascia molte domande e fornisce poche risposte, è molto misteriosa e crea quell'hype che ci fa desiderare di avere tra le mani il gioco e poterlo spolpare fino all'osso. La storia in sé è molto avvincente, vivere in un mondo senza luce è difficile e strano, e il gioco fa già venir voglia di scoprire come andrà a finire la battaglia.



Crogioliamo

Le nuove modalità PvP che abbiamo provato sono: **“Controllo”** e **“Detonazione”**.

La modalità **“Controllo”**, per chi ha già giocato il primo capitolo, non è esattamente come la ricordiamo noi: è rimasta pressoché invariata, ma le meccaniche sono cambiate un po’.

Il **sistema di punteggio** è stato modificato, le uccisioni non varranno più 100 punti e altri bonus, ma solo 1 punto, portando il punteggio totale di squadra a 75. Adesso le bandiere ottenute dalla squadra porteranno un totale di punti per ogni kill: 1 punto con 0 o 1 bandiera ottenuta, 2 punti per 2 bandiere controllate e 3 punti per tutte le zone conquistate. **La neutralità delle bandiere** e la velocità con cui uno o più guardiani conquistavano una bandiera sono state modificate: le zone passeranno direttamente da una squadra all'altra e il tempo che ci vuole per conquistarle non dipende più da quanti guardiani siano nei pressi della bandiera, il tempo sarà sempre lo stesso. Come anticipato negli scorsi mesi, gli scontri 6v6 non esisteranno più su *Destiny 2*: infatti le partite disputate saranno 4v4 e dureranno molto meno di quelle di *Destiny* - 8 minuti per l'esattezza - questo per via delle nuove meccaniche per l'ottenimento di punti, che richiederà di fare meno

uccisioni, e per via delle squadre più piccole.

“**Detonazione**” è la modalità crogiolo che ha portato una ventata di novità nell’aspetto competitivo. Questa nuova modalità è molto simile a “**Cerca e Distruggi**” di *Call of Duty*: infatti lo scopo principale è quello di innescare una carica e la squadra che difende dovrà disinnescarla o uccidere tutti gli avversari prima che la inneschino.

Ma un problema che ho riscontrato è stato il tempo di innesco della carica, troppo veloce, se messo al confronto con quello di disinnesco. Così facendo porta un vantaggio solo alla squadra offensiva, che avrà più tempo per nascondersi e scappare.

Dentro la spirale di *Destiny 2*

Il nuovo assalto “**La Spirale Invertita**” sarà giocabile durante la fase beta. Ambientato su **Nessus**, pianeta che colonizzato dai Vex, i guardiani dovranno sconfiggere la Legione Rossa e un grosso Vex, il boss.

Questo assalto ci farà esplorare il nuovo mondo di gioco, che sembra molto legato all’ambientazione del primo capitolo, ma non è del tutto uguale, complice la presenza dei Vex, quindi l’ambientazione doveva richiamare quella di Venere del primo capitolo.

Durante la nostra avanzata incontreremo **Vex** e **Cabal**, che dovremo sconfiggere per giungere al boss. Le meccaniche della **boss fight** sono diverse da qualunque assalto del precedente capitolo: lo scontro si svolgerà in 3 diverse aree, tutte una di seguito all’altra, apportando differenti **malus** ai guardiani.

Le nuove sottoclassi

Destiny 2 avrà in tutto 6 sottoclassi, fra cui le 3 nuove **Fulminatore**, **Sentinella** e **Lama dell’alba**, e le prime 3 che ci hanno accompagnato durante *Destiny*, **Camminatore del vuoto**, **Assaltatore** e **Pistolero**.

Le vecchie super abilità hanno soltanto ricevuto qualche restyling, niente di particolare, tranne per il **pistolero**, che avrà 6 colpi di pistola d’oro anziché 3, e per l’**assaltatore**, che non si fermerà a dare un potente pugno alla terra, ma dopo potrà muoversi e sferrare altri pugni, ma le vere protagoniste della beta sono state le nuove abilità che saranno presenti in *Destiny 2*.

Di seguito le descrizioni delle nuove sottoclassi:

- **Fulminatore**, super del cacciatore: evoca un bastone ricoperto di energia ad arco che darà al cacciatore una maggior agilità per poter sferrare i suoi attacchi in maniera veloce, ma precisa.
- **Sentinella**, super del titano: evoca uno scudo del vuoto, permettendogli di respingere i danni subiti e attaccare i nemici lanciandolo o con un corpo a corpo.
- **Lama dell’aurora**, super dello stregone: crea delle ali con l’energia solare e sfodera la Spada per poter attaccare e sferrare degli spettacolari colpi aerei rilasciando energia, polverizzando i nemici.

Ogni abilità avrà 3 opzioni diverse di granate e salti, 2 opzioni per una nuova abilità che cambierà in base alla sottoclasse e 2 gruppi, contenenti 4 perk ciascuno che ci forniranno degli specifici bonus per la sottoclasse; i perk che modificavano armatura, agilità e recupero, che erano presenti

all'interno dell'albero delle abilità in *Destiny*, adesso sono state assegnate ai vari pezzi di armatura.

Le nuove meccaniche

Destiny 2 ha ricevuto molte modifiche al gameplay: una di queste riguarda l'inventario, la **schermata delle armi**. Infatti, le armi non sono più divise per categoria - primarie, speciali e pesanti - ma le armi primarie occuperanno il primo e il secondo slot, indipendentemente dalla tipologia dell'arma, mentre lo slot delle armi pesanti sarà riservato a fucile a pompa, fucile da precisione, lanciagranate, mitragliatrici, fucili a fusioni e lanciarazzi. Questa nuova divisione ha apportato sia in **PvE** sia in **PvP**, delle modifiche molto evidenti, sia al **gunplay** sia al **gameplay**. Inoltre, anche le super abilità, si ricaricheranno molto più lentamente, portando i giocatori a utilizzare molto di più le armi primarie, che si dovranno scegliere attentamente, creando accoppiate che possano essere utili in qualsiasi momento.

Queste modifiche alle meccaniche di gioco le ho particolarmente apprezzate: in *Destiny* il crogiolo era sempre popolato da fucili a pompa e cecchini e, dopo la patch, anche dalle pistole da supporto. Adesso, invece, bisogna studiare una combo che possa servire sia per le lunghe distanze sia per quelle ravvicinate, portandoci a elaborare una strategia, meccanica che in *Destiny* non si presentava quasi mai.

[Destiny 2: tutto ciò che c'è da sapere](#)

Ormai mancano pochissimi mesi all'uscita di *Destiny 2*, che avverrà il **6 settembre** 2017 per console (**PS4** e **Xbox One**), mentre gli utenti **PC** dovranno aspettare il **24 ottobre**.

Il lancio sarà preceduto da una closed e da una open beta, che partiranno proprio da oggi 18 luglio. Ecco ciò che sappiamo di *Destiny 2*:

- **Uscita:** 6 settembre 2017
- **Piattaforme:** PS4, Xbox One e PC
- **Sviluppatore:** Bungie
- **Publisher:** Activision
- **Data rilascio Beta Console:** 18 luglio 19:00/23 luglio 19:00
- **Data rilascio Beta PC:** fine agosto



Le novità che troveremo durante la nostra avventura

Destiny 2 è stato molto atteso dai fan del primo capitolo: infatti durante il mese di marzo, quando **Bungie** ha pubblicato un primo trailer che vedeva Cayde-6 come protagonista, i fan del famoso sparatutto hanno fatto i salti di gioia.

Il 31 marzo, Bungie ha organizzato una live su Twitch in cui si è discusso del nuovo titolo e, a distanza di circa 2 mesi, il 18 maggio, è stato annunciato nella sua interezza, mostrando nuovi trailer e gameplay.

Queste live hanno mostrato molte novità:



La storia

La storia inizia con l'assedio, da parte dei Cabal della **Legione Rossa**, comandata da **Ghaul** - il cattivo di turno - che distrugge la torre e ingabbia il Viaggiatore, con l'idea che quest'ultimo abbia sbagliato a scegliere il genere umano come destinatario della sua forza e della sua conoscenza invece di scegliere i **Cabal**.

Il sistema di armi e armature cambia

Se siamo stati finora abituati alle solite 3 armi - primaria, speciale e pesante - in *Destiny 2* tutto ciò è stato rivoluzionato. Adesso le **armi secondarie**, non saranno più il fucile di precisione, l'arma da supporto, il fucile a pompa e il fucile a fusione; adesso gli slot della **primaria** e della **secondaria** conterranno armi primarie, mentre il terzo slot, quello che conteneva lanciarazzi o mitragliatrici, sarà riservato alle armi speciali e a quelle **pesanti**.

Alle **armature**, invece, verranno aggiunte le **statistiche** di agilità, recupero e resistenza, non saranno più presenti all'interno delle super.



PlayStation 4 avrà ancora dei contenuti esclusivi

Gli utenti **PS4** avranno dei contenuti esclusivi, come è accaduto per il primo capitolo. I contenuti che saranno esclusivi PS4 fino all'autunno 2018, vedranno l'assalto **Lake of Shadows**, l'astronave **City Apex**, il fucile da cecchino esotico **Borealis** e la mappa PvP **Retribution**. Tutti questi contenuti saranno fruibili agli utenti **Xbox One** e **PC** a partire da settembre 2018.



La Beta

Destiny 2 avrà una fase beta che comincerà nel mese di luglio, ecco tutti i particolari:

Quando inizierà la fase beta?

La fase beta di *Destiny 2* inizierà, per chi ha prenotato il gioco per **PlayStation 4**, dalle ore **19:00 del 18 luglio**; per chi invece ha prenotato il gioco per **Xbox One** dovrà aspettare solamente un giorno, infatti la closed beta sarà disponibile il **19 luglio**, sempre dalle **19:00**.

Per chi invece volesse giocarlo su **PC** bisognerà aspettare **fine agosto**.



Cosa ci sarà nella Beta?

Durante la fase di Beta, *Destiny 2* mostrerà la nuova modalità **crogiolo, countdown**, la prima missione della storia, **Ritorno a casa** e un nuovo assalto, **La Spirale Invertita**, che sarà ambientato nel nuovo pianeta Nessus.

Quando sarà disponibile il download della beta?

È possibile scaricare la beta dal **13 luglio**, siete ancora in tempo per riscattare il vostro codice sullo store della vostra piattaforma e cominciare a scaricare il gioco.

Quanto peserà la beta di Destiny 2?

Per poter scaricare la beta sulla vostra console, dovrete avere più di **15GB** liberi, per la versione **PS4**, mentre **12,83GB** per la versione **Xbox One**.

Come riscatto il codice per la closed Beta?

Per chi avesse prenotato *Destiny 2* da **GameStop**, all'interno dello scontrino ci sarà un codice a **9 cifre**, che dovrà essere inserito su Bungie.net. Dopo aver riscattato il vostro codice, nella pagina Profilo alla voce "Codici", ci sarà un menù a tendina che vi farà scegliere la versione della beta che volete giocare; dopo aver scelto, il sito vi fornirà un codice che dovrà essere immesso sullo store della vostra console.

A chi abbia prenotato il gioco su **Amazon** arriverà una mail con il codice a 9 cifre e tutti i passaggi da fare per riscattarlo, che sono gli stessi passaggi già detti sopra.

Per chi invece l'avesse prenotato sullo **store** della propria **console**, il download partirà automaticamente.

Durante la Beta, si potranno utilizzare le nuove sottoclassi?

Sì, ovviamente. Le nuove sottoclassi saranno tutte giocabili, ma alcuni **perk** saranno bloccati; per poter provare tutte le super-abilità in forma completa si dovrà aspettare il 6 settembre.

Le nuove sottoclassi che saranno giocabili sono: **Fulminatore**, con la quale il cacciatore che la usa evocherà un bastone ricoperto di energia ad arco con cui potrà sferrare potenti attacchi; questa super è molto simile a Lama Danzante; **Sentinella** il titano che la utilizza evoca uno scudo da vuoto che gli permette di proteggersi dai danni subiti e attaccare i nemici; **Lama dell'aurora** lo stregone che la attiverà creerà delle ali infuocate che gli permettono di volare e sfodererà una Spada che gli permetterà di attaccare i nemici con colpi aerei.

[Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy il gioco più venduto](#)

La **saga** di *Crash Bandicoot* è stata un pezzo della storia videoludica. Il nuovo capitolo di **Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy** ha suscitato un certo interesse tanto da risultare il capitolo **più venduto** dal 3 al 9 luglio. a dirlo è una recente classifica **AESVI**.

La **top ten** dei giochi più venduti per **console** è la seguente:

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** - PS4
2. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** - PS4
3. **Grand Theft Auto V** - PS4
4. **Minecraft** - PS4
5. **MotoGP** - PS4
6. **Final Fantasy XV** - PS4
7. **Rocket League Collector's Edition** - PS4
8. **For Honor** - PS4
9. **Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration** - PS4
10. **Mario Kart 8 Deluxe** - Switch

Ma abbiamo anche i **10 giochi più venduti** per **PC**:

1. **The Sims 4**
2. **Grand theft Auto V**
3. **Call of Duty: Black Ops II Renegade Edition**
4. **Call of Duty Modern Warfare 3**
5. **The Sims 4 Limited Edition**
6. **Farming Simulator 17**
7. **Call of Duty 4 Modern Warfare**
8. **Football Manager 2017**
9. **Call of Duty Modern Warfare 2**
10. **Need for Speed (2015)**

[Mass Effect Andromeda: 10 ore di demo disponibili per tutti](#)

Electronic Arts ha annunciato la pubblicazione di una demo estesa di **Mass Effect Andromeda**, la stessa che era disponibile prima del debutto del gioco per gli iscritti di **EA Access**. Da ora è quindi possibile provare per **10 ore su tutte le piattaforme** l'ultima e tanto discussa fatica di **Bioware**. Il titolo dal suo debutto non ha ottenuto i numeri sperati da Electronic Arts in termini di vendite e la demo sarebbe un tentativo di convincere gli indecisi o magari di far conoscere il gioco a chi non ha avuto modo di provarlo. I salvataggi e i progressi eseguiti nella demo rimarranno salvati sul cloud in caso il giocatore voglia comprare il titolo completo. Nel mentre Bioware sta continuando a correggere i bug e ad aggiungere nuovi contenuti. Che questa mossa abbia un impatto positivo sulle vendite? È ciò che sperano i team di Bioware e di Electronic Arts.

[Spunta in rete il trailer di Call of Duty: WWII - Army of The Dead](#)

<

Con alcuni giorni d'anticipo dalla presentazione ufficiale del 20 luglio al **San Diego Comic-Con**, è stato diffuso in rete un video della modalità Zombie di **Call of Duty: WWII**. Le immagini del filmato richiamano molto la **modalità Z** di **Black Ops 3**, con uno schema composto da 4 personaggi e un'ambientazione simile. La causa dell'apparizione dei non-morti sembra un progetto nazista nucleare fallito, o che al contrario potrebbe aver raggiunto perfettamente il proprio scopo.

L'esercito dei morti viventi sembra comunque ben nutrito e più forte di prima, spetta a voi scegliere se combattere.

Buona Sopravvivenza.