

[Destiny 2: la campagna conterrà circa 80 missioni e durerà più di 50 ore](#)

[Edge Magazine 310](#), nota testata videoludica, ha rilasciato delle informazioni, molto interessanti riguardanti la quantità di missioni e la durata dell'intero **Destiny 2**.

Il titolo offrirà ai Guardiani la possibilità di giocare più di **80 missioni** tra raid, assalti e storia, offrendo più di **50 ore** di gameplay. Inoltre, per potenziare al massimo il nostro personaggio, si spenderanno altre 5 ore, per un totale di **55 ore di gioco**; quasi il triplo del precedente capitolo, rendendo il gioco molto più longevo.

La beta di *Destiny 2* arriverà il **28 agosto** su PC e terminerà il **31 agosto**, mentre per console si aspetta il rilascio del gioco completo che avverrà il 6 settembre. Gli utenti PC, invece, dovranno aspettare fino al 24 ottobre.

[Destiny 2: svelati i nuovi stemmi per le classi?](#)

Da poco, **GameStop America** ha aggiunto alla lista dei suoi prodotti alcuni gadget inerenti al mondo di *Destiny 2*. Questi nuovi gadget, forse, riguardano le nuove sottoclassi dell'attesissimo soprattutto sviluppato da **Bungie**.

GameStop ha inserito nel suo catalogo dei cappellini e dei portachiavi, disponibili dal **29 luglio** solo in **Nord America**, che mostrano degli animali affiancati agli ormai noti simboli delle classi. Lo **stregone** ha un **rapace** (forse un'**aquila**), il **cacciatore** ha un **serpente** e il **titano** un **leone**.

La trama del gioco narra di un mondo **senza luce**, e che i guardiani traggano la forza dalla natura e soprattutto dagli animali. Questo lo scopriremo solamente più avanti o magari già il **18 maggio**, data in cui **Bungie** terrà una live che [mostrerà il gameplay di Destiny 2](#).

Vi ricordiamo che *Destiny 2* sarà [preceduto da una beta](#), a cui parteciperanno solo coloro che hanno **prenotato** il gioco, la quale non ha ancora una data di uscita, a differenza del gioco completo che sarà disponibile l'**8 settembre**.