

Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50% rispetto l'originale

Le vendite delle copie fisiche di **Destiny 2** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD**, che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di **Destiny 2** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che **Destiny 2** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. L'analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di **Destiny 2** è stato a corto dell'iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L'analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state "deludenti" e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di **Destiny** è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un'impennata per le vendite di questo mese.

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.

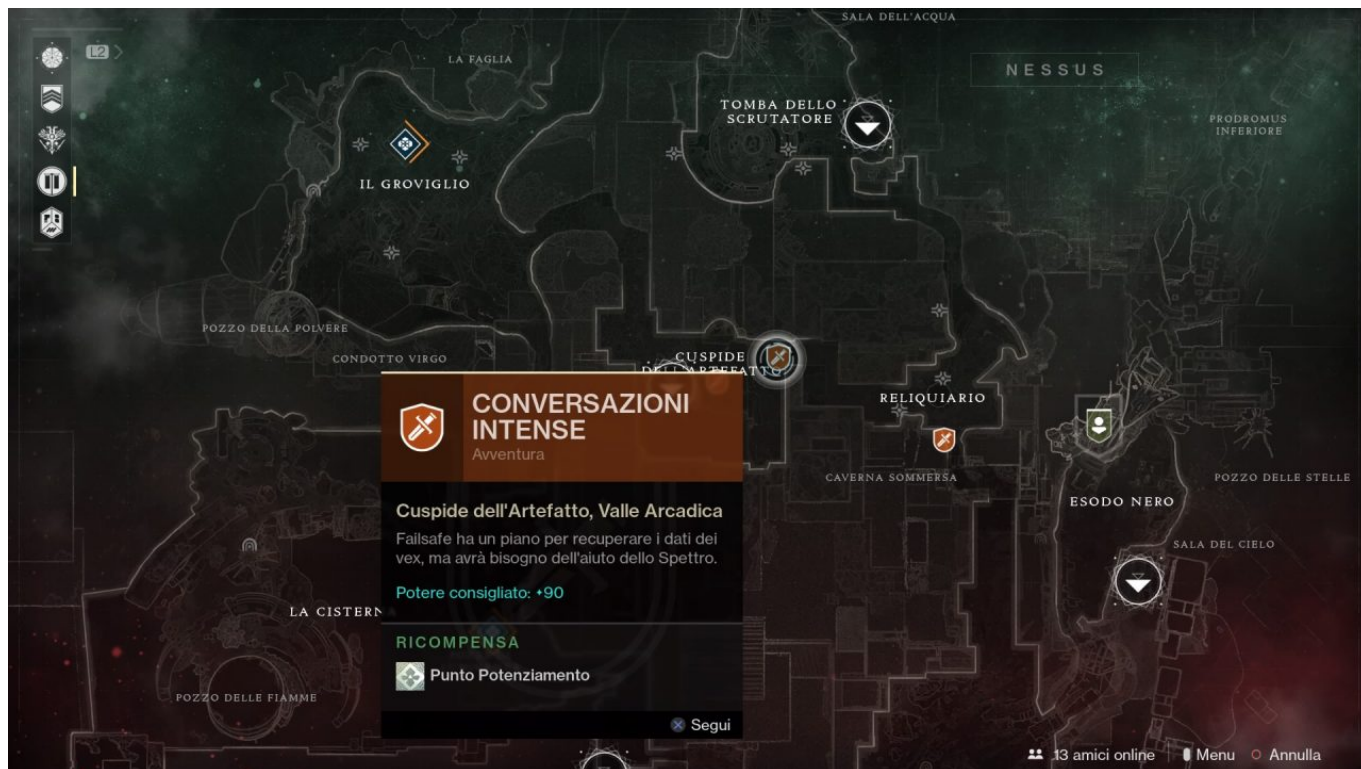
Se Bungie, tramite trama, narrazione e ambienti, è riuscita a migliorare quello che era il progetto iniziale di *Destiny*, con il Crogiolo (modalità PvP) ha fatto qualche passo indietro, creando un ottimo e divertente gunplay, ma al contempo lasciando al giocatore ben poca scelta delle attività.

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.

GameCompass - Destiny 2 (02x03)

Destiny è tornato in un secondo capitolo che non risparmia emozioni e azione: ce ne parlano **Gero Micciché**, **Dario Gangi** e **Vincenzo Zambuto** in una puntata totalmente dedicata all'ultimo lavoro di **Bungie**, con uno speciale sulle origini della saga e una selezione delle migliori lore del mondo videoludico.

Le origini di Destiny

Destiny è probabilmente uno dei titoli più ambiziosi mai creati. L'opera di **Bungie** - sviluppatore conosciuto soprattutto per la serie in esclusiva Xbox **Halo** - ha avuto un percorso lungo e travagliato già dagli albori, quando la software house americana mosse i primi passi nel mercato videoludico.

Dall'inizio al destino

Dopo la creazione di **Gnop!**, vero e proprio clone del celebre **Pong**, nel 1990, si decise di passare a qualcosa di più complesso, uno sparattutto bidimensionale denominato **Operation Desert Storm** che contribuì alla creazione della Bungie, così come la conosciamo oggi. Ma il titolo della svolta fu **Pathways into Darkness**, sparattutto in prima persona che ebbe un forte impatto sul mercato, divenendo uno dei titoli più venduti nel 1993.

Bungie finalmente crebbe in popolarità e grandezza, aprendo delle succursali in grado di ampliare il lavoro. Questo portò alla creazione di **Oni**, primo titolo su console che, nel 1999 vinse il **Game Critics Award come miglior gioco azione/avventura**. La pubblicazione effettiva avvenne però nel 2001, su **PlayStation 2**, **PC** e **MacOS** e consisteva nell'unione - inedita sino a quel momento - di sparattutto in terza persona e combattimenti corpo a corpo. Prendeva ispirazione da capisaldi della fantascienza come **Ghost in the Shell** ma, nonostante ciò, fu un flop commerciale, tanto che la succursale californiana di Bungie fu costretta a chiudere dopo soli quattro anni.

Il nuovo millennio avvenne un fatto importante: **Microsoft** decise di acquistare la software house statunitense per 30 milioni di dollari. Questo diede vita ad una delle partnership più fruttuose degli ultimi anni, ponendo le basi al progetto più ambizioso fino a quel momento: **Halo**.

Halo: Combat Evolved fu un titolo che segnò un'epoca e da allora, gli sparattutto in prima persona, non furono più gli stessi. Fu in tutto e per tutto una *killer application* per la nuova **Xbox** e portò tantissime innovazioni nel genere che oggi si danno per assodate, come l'utilizzo di mezzi sul campo, l'HUD posto direttamente sull'arma e un'IA fuori dal comune. Il successo di *Halo* però non impedì al

fondatore di Bungie, **Alex Seropian**, di lasciare il posto, sentendosi ingabbiato sul piano creativo da una casa pressante come Microsoft. Questo non impedì comunque alla software house di bissare il successo, prima con **Halo 2**, poi con **Halo 3**, fino al 2007, anno in cui la partnership cessò. Bungie voleva assolutamente lavorare su qualcosa di nuovo, di inedito, e fu così che si avviarono i progetti per **Tiger**, conosciuto successivamente col nome di **Destiny**.



Un romanzo videoludico

Il progetto **Tiger** era già avviato durante l'uscita di *Halo 3*, ma la partnership con **Microsoft** non era ancora del tutto conclusa. Infatti erano previsti altri due titoli dedicati alla saga: **Halo 3: ODS** e **Halo: Reach**. È proprio *ODS* che però comincia a suscitare curiosità da parte del pubblico: proprio all'interno del gioco a un certo punto è possibile osservare un **poster**, in cui sono raffigurate la Terra e quella che, a un primo sguardo, sembrerebbe la Luna. Facendo più attenzione però, ci si accorge che le proporzioni sono del tutto sbagliate e la Luna è molto diversa da ciò che siamo abituati a vedere. La scritta d'accompagnamento "**Destiny Awaits**", non lascia alcun dubbio: Bungie sta portando avanti il suo titolo più ambizioso, che dopo qualche anno vedrà finalmente la luce.

Proprio quella simil-Luna si rivelerà essere **Il Viaggiatore**, figura centrale per la *lore* di *Destiny*:

Centinaia di anni nel futuro, l'umanità è riuscita a raggiungere e colonizzare l'intero Sistema Solare. È un'epoca d'oro ma un enorme cataclisma, denominato **Oscurità**, costrinse gli uomini a barricarsi sul pianeta natio, anche a causa l'arrivo di numerose specie aliene, cominciando così una lunga guerra. Ma un'entità, **Il Viaggiatore**, combatté contro l'**Oscurità**, permettendo agli ultimi superstiti di salvarsi e rifugiarsi nell'ultima città umana rimasta. Il Viaggiatore sovrasta questa città e alcuni abitanti, i **Guardiani**, usano la **Luce**, potere donatogli dell'immensa e misteriosa struttura, per

difendere l'ultima roccaforte umana.

Ma la struttura narrativa di *Destiny* ricopre molti più anni e, come per i titoli **From Software**, è ricca di sfaccettature e profondità. Se, all'inizio del gioco, vediamo un'umanità in continua lotta per la sopravvivenza, gli eventi che hanno dato moto a tutto ciò cominciano miliardi di anni prima, epoca in cui una razza aliena, **l'Alveare**, comincia a combattere in nome dell'Oscurità, compiendo numerose stragi. Influisce anche il declino dei cosiddetti **Caduti**, popolo rigoglioso millenni prima dell'uomo ma crollato in disgrazia per via dell'espansione dell'Impero **Cabal**, che arriverà a lambire il pianeta Terra, avanzando sui territori marziani.

Tutti questi eventi - e tanti altri - diventano così un'enorme **Space Opera**, suddivisa in capitoli e potenzialmente infinita.



Per mettere in atto tutto ciò, bisognava erigere una struttura accurata e una direzione artistica che facesse spiccare il titolo tra il marasma di videogiochi presenti. Ecco così che **Christopher Barrett**, il direttore artistico, e **Joseph Staten**, direttore del design, immaginarono un universo che mescolava sapientemente il puro fantasy con elementi di fantascienza caratteristici, come navi e viaggi spaziali e alieni. Il risultato sono ambienti di gioco con una loro personalità, ricchi di dettagli diversi ed elementi al cui il giocatore può interfacciarsi, familiari nonostante il tempo trascorso.

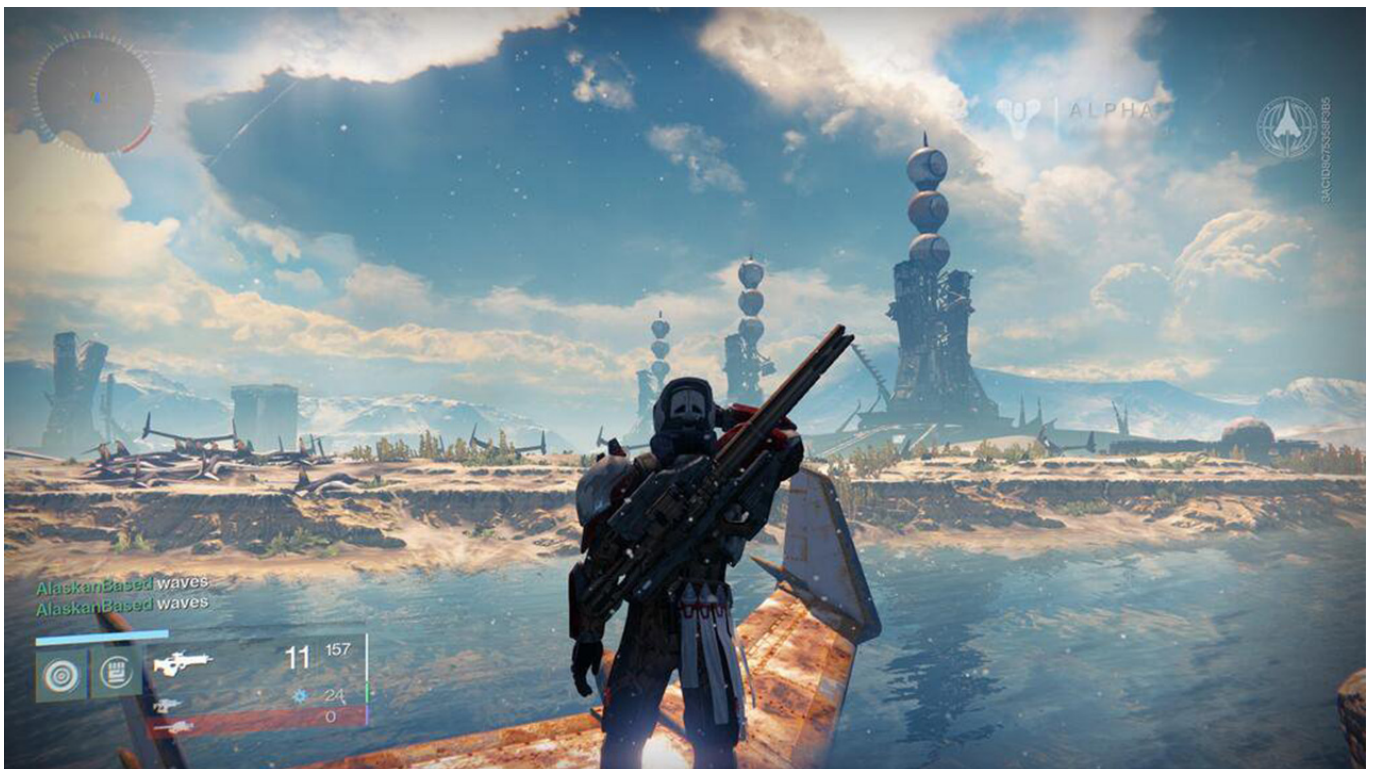
Ma, in un Sistema Solare così espanso l'identità visiva doveva essere univoca: trovarsi sulla Luna o in un satellite di Giove, doveva risultare familiare, dando la sensazione di trovarsi in un mondo coerente e credibile.

Destiny si presenta dunque come un titolo complesso, anche per la scelta del nostro alter ego digitale e per le diverse classi presenti. Si tratta pur sempre di uno sparatutto in prima persona, che ci offre la scelta di vestire i panni dei **Titani**, i più corazzati, dei **Cacciatori**, esploratori e sicuramente più agili dei primi, e degli **Stregoni**, meno corazzati ma in grado di utilizzare al meglio i poteri del Viaggiatore. Anche le armi hanno qualcosa di speciale: disegnate da **Tom Doyle**, uno dei migliori **3D Artist** del settore, fucili, pistole e pugnali, pur essendo un'evoluzione di quelle classiche utilizzate in tutti i FPS, hanno una loro identità e soprattutto contestualizzate alla razza e alla classe

che utilizzeremo o affronteremo.

Uno dei punti forti del titolo risiede però nella colonna sonora, realizzata da **Martin o'Donnell** con la partecipazione nientemeno che di **Paul McCartney**, in due intensi anni di lavoro, con uno studio attento sulle tonalità da assumere, vicino sì agli stilemi della fantascienza ma non troppo, con influenze fantasy e temi corali ed epici che avvolgono il giocatore enfatizzando i momenti adrenalinici e di meraviglia.

Destiny è stato un titolo controverso alla sua uscita: le premesse fatte non furono esattamente rispettate e ci vollero numerosi aggiornamenti e contenuti aggiuntivi prima di veder finalmente realizzato il sogno di **Bungie**, un universo vivo, cinematografico e in grado di far sognare tutti i videogiocatori.



[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 fiondare 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.

DESTINY 2

MONTH 1 ACTIVITIES
In October, new challenges will continue to arrive, including Iron Banner and new ways to have your prestige tested in the Raid.

\\ LAUNCH WEEK	\\ WEEK 2	\\ WEEK 3	\\ WEEK 4
9.5 TUESDAY NIGHTFALL: THE ARMS DEALER PRISM • TIMEWARP, KILLING TIME FLASHPOINT: EDZ	9.12 TUESDAY NIGHTFALL: THE INVERTED SPIRE MOMENTUM • TIMEWARP, RINGS NIGHTFALL GUIDED GAMES BETA BEGINS FLASHPOINT: NESSUS	9.19 TUESDAY NIGHTFALL: EXODUS CRASH ATTRITION • TIMEWARP, ANOMALIES FLASHPOINT: IO	9.26 TUESDAY NIGHTFALL: THE PYRAMIDION TORRENT • TIMEWARP, ZERO HOUR FLASHPOINT: TITAN
9.6 WEDNESDAY LAUNCH DAY	9.13 WEDNESDAY LEVIATHAN RAID LAUNCHES	9.22 FRIDAY TRIALS OF THE NINE SURVIVAL ON ALTAR OF FLAME	LEVIATHAN RAID GUIDED GAMES BETA BEGINS
	9.15 FRIDAY TRIALS OF THE NINE BEGINS COUNTDOWN ON ETERNITY XUR RETURNS WITH A SELECTION OF EXOTICS	XUR RETURNS WITH A SELECTION OF EXOTICS	FACTION RALLY BEGINS
			9.29 FRIDAY TRIALS OF THE NINE COUNTDOWN ON EMPEROR'S RESPITE XUR RETURNS WITH A SELECTION OF EXOTICS

[Blizzard rinomina nuovamente Battle.net](#)

Dopo aver dato l'annuncio lo scorso settembre sul sito di *World of Warcraft*, nel quale dichiarava di voler abbandonare il nome **Battle.net**, **Blizzard** ci ripensa e torna sui propri passi. «Quando abbiamo annunciato di voler cambiare il nome del nostro servizio di gaming online, abbiamo avuto il sospetto che il cambiamento sarebbe stato impegnativo, abbiamo capito che Battle.net rappresenta anni di condivisione e divertimento, rappresenta amicizia e comunità per tutti noi e per i nostri giocatori.»

Blizzard aveva causato qualche agitazione lasciando il nome Battle.net a favore di un più generico Blizzard. Ma il cambio di nome ha creato più confusione qualche mese fa, quando **Activision** ha annunciato di voler portare *Destiny 2* sulla piattaforma. Il publisher infatti si è riferito al servizio come Battle.net e non col nome Blizzard, lasciando intendere che Blizzard fosse tornata al nome originale.

«Per fugare ogni preoccupazione stiamo unificando il marchio Blizzard a Battle.net nel nostro logo dedicato al servizio e in generale quando ci riferiamo a quest'ultimo.»

[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 bloccherà l'utilizzo di OBS, Discord e altre applicazioni](#)

Destiny 2 sbarcherà anche su PC il 24 ottobre e già molti giocatori stanno pensando ai probabili cheater che incontreranno durante la loro avventura, ma Bungie ha annunciato che, per evitare l'immissione di codici esterni nel client di gioco e, quindi, che si possa barare, *Destiny 2* bloccherà

alcune delle più famose applicazioni utilizzate dagli utenti.

La lista contiene software di registrazione usati da normali giocatori o da streamer, come **OBS** e **XSplit**. Applicazioni come **Dxtory** e **Razer Cortex** saranno bloccate, come **Discord** e **Mumble** (applicazioni di comunicazione), **EVGA Precision XOC**, **MSi Afterburner** e **FRaps** (applicazioni per monitoraggio Software e Hardware) non saranno compatibili con *Destiny 2*.

Ma applicazioni come **NVIDIA Shadowplay** e **AMD ReLive** si potranno utilizzare per streaming, cattura schermo e per monitoraggio Hardware e Software.

Questa scelta non renderà felici tutti, soprattutto gli streamer, ma salverà tutti i giocatori PC, per garantire loro una tranquilla esperienza di gioco.

Vi ricordiamo che la beta PC inizierà il 28 agosto, per chi avrà effettuato il preorder, il giorno dopo per tutti gli altri e finirà il 31 agosto.

[Destiny 2: annunciata una limited edition del dualshock 4 e nuovi bundle](#)

Da poche ore [PlayStation.Blog](#) ha annunciato che il 6 settembre sarà rilasciata una **limited edition del Dualshock 4**, che avrà i loghi delle 3 classi e sul touch pad il logo di *Destiny 2*, in colorazione bianca con le scritte color oro. Oltre all'edizione limitata del Dualshock 4, PlayStation avrà anche diversi nuovi bundle:

- PlayStation 4 Pro Jet Black + Destiny 2
- PlayStation 4 Pro Glacier White + Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black, Dualshock 4 extra e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 500GB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2

Tutti questi Bundle e Limited Edition del Dualshock 4 saranno disponibili il 6 settembre, data d'uscita di *Destiny 2*

[Destiny 2: Bungie annuncia la data della beta per PC e i requisiti di sistema](#)

Dopo la beta che si è tenuta per console dal 18 luglio, **Destiny 2** farà il suo ingresso nella Master Race. Infatti Bungie ha annunciato le date e i requisiti minimi e consigliati per poter giocare alla beta di *Destiny 2* anche su PC.

La fase di beta inizierà il **28 agosto**, con l'accesso anticipato per chi ha prenotato il gioco, mentre l'open beta inizierà un giorno dopo, il **29 agosto** e terminerà il **31** dello stesso mese.

Bungie ha rilasciato anche i requisiti minimi e quelli consigliati e anche gli acquisti da fare per chi volesse fare un upgrade al proprio PC per far girare al meglio *Destiny 2*.

CPU

Intel - Core i5-2400

AMD - Ryzen R5 1600X

GPU

Nvidia - GeForce GTX 970

AMD - Radeon R9 390

RAM

8GB

CPU

Intel - Core i3-3250

AMD - FX-4350

GPU

Nvidia - GeForce GTX 660 2GB

AMD - Radeon HD 7850 2GB

RAM

6GB

CPU - Intel Core i5-7400

GPU - Nvidia GeForce GTX 1060 6GB

Minimi

CPU - Intel Pentium G4560

GPU - Nvidia GeForce GTX 1050 2GB

CPU - Intel i7-7700k

GPU - Nvidia GeForce GTX 1080Ti 11GB