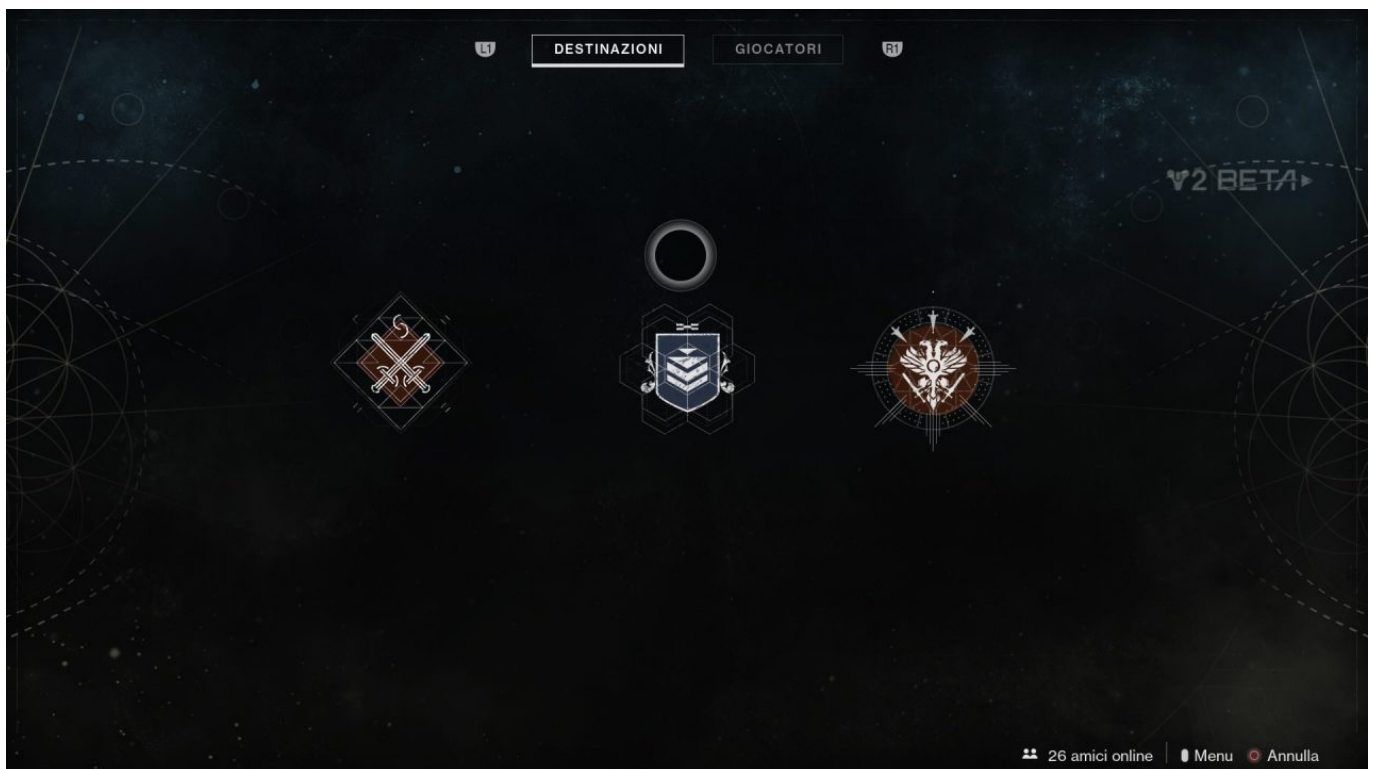


Destiny 2 - Closed Beta

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 spolare 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 disinnescare. 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: la beta si potrà scaricare da domani](#)

A distanza di pochi giorni dal rilascio della closed beta di *Destiny 2*, che si aprirà il 18 luglio per PS4, **Bungie** svela che i codici della beta verranno distribuiti domani, 13 luglio, e che potranno essere riscattati il giorno stesso per poter scaricare la beta per poter essere pronti a buttarci nella mischia, potendo provare **le nuove mappe e modalità crogiolo, la prima missione di storia e un nuovo assalto e durante** .

Ancora, però non si ha un orario ben preciso, ma vi aggiorneremo non appena sarà disponibile. In più solo il 23 luglio, per un'ora, dalle 19:00 si potrà visitare il nuovo spazio social situato nella Zona Morta Europa, dal nome *The Farm*.

Per chi avesse pre-ordinato la sua copia da **Amazon**, non dovrà preoccuparsi, il codice da riscattare sul sito **Bungie.net** sarà inviato tramite email, 3 giorni prima che la beta inizi, per chi, invece, ha prenotato il gioco da **GameStop**, sullo scontrino ci sarà un codice che dovrà essere immesso, sempre sul sito Bungie.net, per iscriversi alla closed beta, poi provvederanno loro a contattarvi alla vostra email per darvi il codice da riscattare sullo store relativo alla vostra piattaforma. Mentre, per chi ha prenotato sullo **store** della propria console *Destiny 2*, partirà automaticamente il **pre-load** della beta.

Per chi ancora non sapesse gli orari e le date della beta [potete vedere qui](#).

[Destiny 2: annunciato bundle con PS4 Pro Glacier White](#)

Dopo 3 anni dall'uscita di **Destiny**, a cui Sony ha dedicato un primo bundle con l'edizione bianca di PS4, la storia si ripete. **Destiny 2**, in uscita a settembre, sarà protagonista, insieme alla **PS4 Pro Glacier White**, di un nuovo bundle in edizione speciale.

Il nuovo pacchetto sarà comprensivo della console in colorazione bianca con hard disk da 1TB, del controller abbinato anche nel colore e di una copia della Digital Deluxe Edition di *Destiny 2* in formato **retail**.

La **Digital Deluxe Edition** contiene il pass espansioni e quello dei contenuti digitali premium: Spada leggendaria, Emote leggendario, Emblema a tema impero dei cabal.

Lo speciale bundle sarà lanciato lo stesso giorno in cui uscirà *Destiny 2*, il 6 settembre, in esclusiva per **GameStop**.

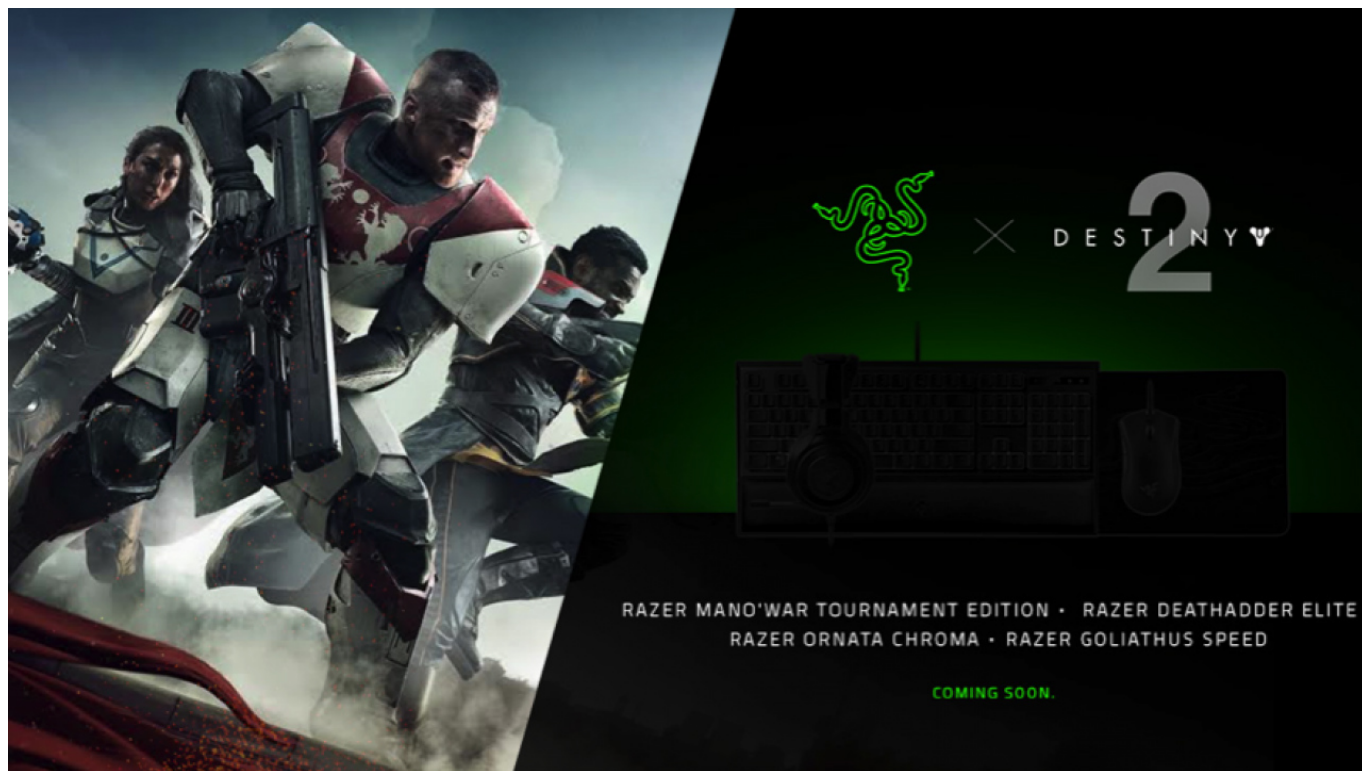
Destiny 2, inoltre, avrà una beta che partirà dal 18 luglio, per chi ha prenotato il gioco, vi invitiamo a consultare gli orari e le date [in questa news](#).

[Razer produrrà delle periferiche dedicate a Destiny](#)

Razer, azienda famosa per le sue periferiche per PC e console, ha dichiarato che dopo l'uscita di **Destiny 2** produrrà delle periferiche ad hoc, proprio come ha precedentemente fatto con *Overwatch*.

Razer, in particolare produrrà: il mouse **Razer Death Adder Elite**, la tastiera meccanica RGB **Razer Ornata Chroma**, le migliori cuffie Razer, le **ManO'War Tournament Edition** e il tappetino morbido per mouse **Razer Goliathus Speed**.

Tutte queste periferiche saranno disponibili con il lancio di *Destiny 2*, che avverrà il 6 settembre per console, **PlayStation 4** e **Xbox One** e il 24 ottobre per **PC**.



[Speciale E3 - Cambio di data per Destiny 2: sarà rilasciato il 6 settembre](#)

Bungie ha appena mostrato, durante la conferenza **Sony** all'**E3**, un nuovo trailer di *Destiny 2*, dopo quasi un mese dal reveal gameplay.

Sony, come il precedente capitolo avrà l'esclusiva temporanea per i contenuti come il nuovo assalto, Lake of Shadows, la mappa Retribution, un'astronave e un'arma esotica Borealis.

Durante la conferenza Sony, è stato ,anche, annunciato che *Destiny 2* sarà disponibile a partire dal **6 settembre**, e non più l'8 settembre come detto mesi fa, per **PlayStation 4**, **Xbox One** e anche su **PC** (sulla piattaforma di Blizzard: **Battle.net**).

[Speciale E3 - Destiny 2: la beta ha una data di rilascio](#)

Durante la conferenza Sony, **Bungie** non ha rilasciato date per la beta, ma nel nuovo Settimanale di casa Bungie, hanno dato delle risposte a tutte le nostre domande.

La beta per *Destiny 2* sarà rilasciata il **18 luglio** per **PS4**, per chi ha effettuato il **pre-order**, il giorno dopo (**19 luglio**) per chi lo ha effettuato per **Xbox One** e **dal 21 al 23 luglio** verrà rilasciata la **open beta** per tutti i possessori console.

Per la **Beta PC**, invece, si dovrà aspettare **fine agosto**.

Il lancio di *Destiny 2*, [come annunciato ieri](#), avverrà il **6 settembre** per console, gli utenti **PC** dovranno aspettare, ancora, più di un mese, perché sarà disponibile dal **24 ottobre**.

Ecco le **date e gli orari** della beta:

PlayStation 4:

Inizio Closed Beta: 18 luglio ore 19:00

Fine Closed Beta: 23 luglio ore 19:00

Inizio Open Beta: 21 luglio ore 19:00

Xbox One:

Inizio Closed Beta: 19 luglio ore 19:00

Fine Closed Beta: 23 luglio ore 19:00

Inizio Open Beta: 21 luglio ore 19:00

PC:

Inizio Open Beta: fine agosto

[Destiny: stop agli aggiornamenti](#)

L'ultimo settimanale di casa **Bungie** ha affrontato la questione dei futuri aggiornamenti che avrà **Destiny** anche dopo l'uscita [del secondo capitolo](#) e dopo l'**Era del Trionfo**, ultimo evento del suo genere. *Destiny* non riceverà altri aggiornamenti né ci dovrebbero essere altri eventi, anche se molti giocatori aspettano il rilascio di un nuovo update per il bilancio delle armi, viste le lamentele dei giocatori sul nuovo meta del **PvP**, ma il direttore della community David "**Deej**" Dague ha affrontato questo argomento, dicendo:

«Nel nostro costante monitoraggio della community, abbiamo sentito molti di voi chiedere se l'attuale **sandbox** avrà un altro aggiornamento. Il nostro unico focus in questo momento è *Destiny 2*. Tutte le mani di casa **Bungie** sono indaffarate a rendere *Destiny 2* un seguito degno per la community. Abbiamo in programma una Beta per quest'estate che richiede la nostra attenzione. Quest'autunno daremo inizio a un nuovo ciclo di aggiornamenti continui per un nuovissimo gioco che crediamo sia la risposta a tutti i vostri commenti e suggerimenti dal lancio dell'originale *Destiny*. Speriamo che percepiate quanto il vostro **feedback** sarà importante per noi quando metterete le mani su *Destiny2*. Come al solito, vi ringraziamo per le vostre opinioni che ci aiutano a creare giochi migliori.»

Questo significa che tutti i **feedback** che verranno inviati saranno implementati in *Destiny 2*. Quindi, ancora una volta, **Bungie** ascolterà le lamentele e i consigli della community e li metterà in pratica con *Destiny 2*.

La beta si avrà quest'estate, con data ancora da decidere, ma **Bungie** sarà presente [all'E3](#) e probabilmente avremo più informazioni.

La data di lancio di *Destiny 2* è prevista per l'8 settembre e il titolo uscirà per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, sulla piattaforma di **Blizzard**, **Battle.net**.

Passate con noi questo [E3](#), saremo in live su [Twitch](#) per seguire in diretta tutte le conferenze e rimanere sempre aggiornati.

[Destiny 2: il resoconto della live](#)

Qualche giorno fa si è svolta la live di **Bungie** incentrata sul gameplay di **Destiny 2**, che ha introdotto a svariate novità del gioco. Passandole in rapida rassegna, si va dalle **nuove sottoclassi - Dawnblade, Sentinel e Arcstrider** - a oggetti come la **spada infuocata** in dotazione allo **stregone** e lo **scudo da vuoto** per il **titano**, che potrà lanciare e colpire i nemici (à là Capitano America, per intenderci), mentre il cacciatore sarà dotato di una **lancia ad arco**. Oltre alle granate e al corpo a corpo ci sarà anche una **terza abilità** che, come visto per lo stregone, crea una barriera curativa. **Destiny 2** riproporrà le vecchie **super-abilità** presenti nel precedente capitolo. Avremo a disposizione delle nuove classi di armi, come le **SMG**, dei **lanciagranate**, **lanciamissili multipli** e **minigun**, e dal **gameplay** si nota il ritorno dei **danni elementali** nelle armi.

Riguardo la campagna, la storia ci porterà a visitare tre **nuovi mondi: IO, Titan e Nessus**. I pianeti saranno abitati e magari avranno delle zone social al loro interno. La **storia**, come anticipato mesi fa, vede la **legione rossa** come oppositore e come principale antagonista - e capo dell'esercito **cabal - Gha'ul**, il quale sostiene che il **Viaggiatore** abbiamo scelto gli umani commettendo un grosso errore, poiché avrebbe dovuto scegliere proprio i cabal.

Questo per quanto riguarda il plot; per quanto riguarda, invece, il **PvE**, i nuovi mondi saranno esplorabili con delle cinematiche che accompagneranno i guardiani nella loro avventura. Saranno introdotte delle nuove attività come la caccia al tesoro, varie avventure, settori perduti e altro ancora, spesso costituite da veri e propri **dungeon**, superati i quali si otterranno preziose ricompense. Si è parlato anche di vaste mappe nei vari mondi: la mappa sulla Terra, sulla quale potremo visitare anche l'**Europa**, sarà particolarmente vasta. Già annunciato, inoltre, il nome della prima missione: **I'm coming**.

Il **PvP** presenta delle nuove mappe e nuove modalità, come quella **Countdown**. Il crogiolo verrà sconvolto dall'implemento dei **4v4** a sfavore e alla scomparsa delle modalità **3v3**.

Dietro **Destiny** vi è sempre stata la volontà di Bungie creare una community che rimanga unita, ed è per questo che in questo secondo capitolo sarà implementato il **ranking** - se così si può definire - dei singoli clan, di cui ogni membro contribuirà con le proprie azioni alla crescita. Chi si trova senza clan potrà richiedere una "**Guida di gioco**", che consiste nella possibilità di richiedere un "tutor", ruolo che sarà svolto da un membro di un clan che potrà, in tal maniera, guadagnare punti ai fini del **ranking**.

Per chi si chiedesse su che piattaforma sarà possibile scaricare il gioco, la live ha dato finalmente una risposta: **Destiny 2** sarà presente su **battle.net** di **Blizzard**, e non su **Steam**, come ipotizzato. Ad ogni modo, pare non ci saranno server dedicati, né su PC né tantomeno su console, ma su questi temi aspettiamo ulteriori news in occasione dell'imminente **E3**.

Per la **beta** bisognerà ancora attendere qualche settimana, e la data di rilascio non è stata ancora rivelata.

Vi ricordiamo che **Destiny 2** sarà presente **all'E3**, esattamente alla conferenza **Sony** e che il gioco uscirà l'8 settembre per **PlayStation 4, Xbox One e per PC**.

[Destiny: nuove action figures firmate Funko Pop!](#)

Da qualche ora il sito Funko.com ha aggiunto delle **action figures** riguardanti il mondo di *Destiny*, che saranno disponibili da agosto.

Avremo i tre protagonisti del trailer di *Destiny 2*, personaggi che fanno parte dell'avanguardia: **Cayde-6**, **Ikora Rey** e **Zavala**. Inoltre saranno disponibili, a partire da ottobre, **Lord Shaxx** e **Xur**, quest'ultimo esclusiva **GameStop**. Spazio anche agli antagonisti di *Destiny*, i boss delle incursioni **Oryx**, e **Atheon** (anch'egli esclusiva **GameStop**) e una doppia edizione di **Crota**, una delle quali si dovrebbe **illuminare al buio**.

Riguardo *Destiny 2*, ricordiamo che bisognerà aspettare solo qualche giorno per vederne il **gameplay**, la cui live è prevista per **giovedì 18 maggio** alle **19:00** su **Twitch**.

[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 sparatutto 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**.