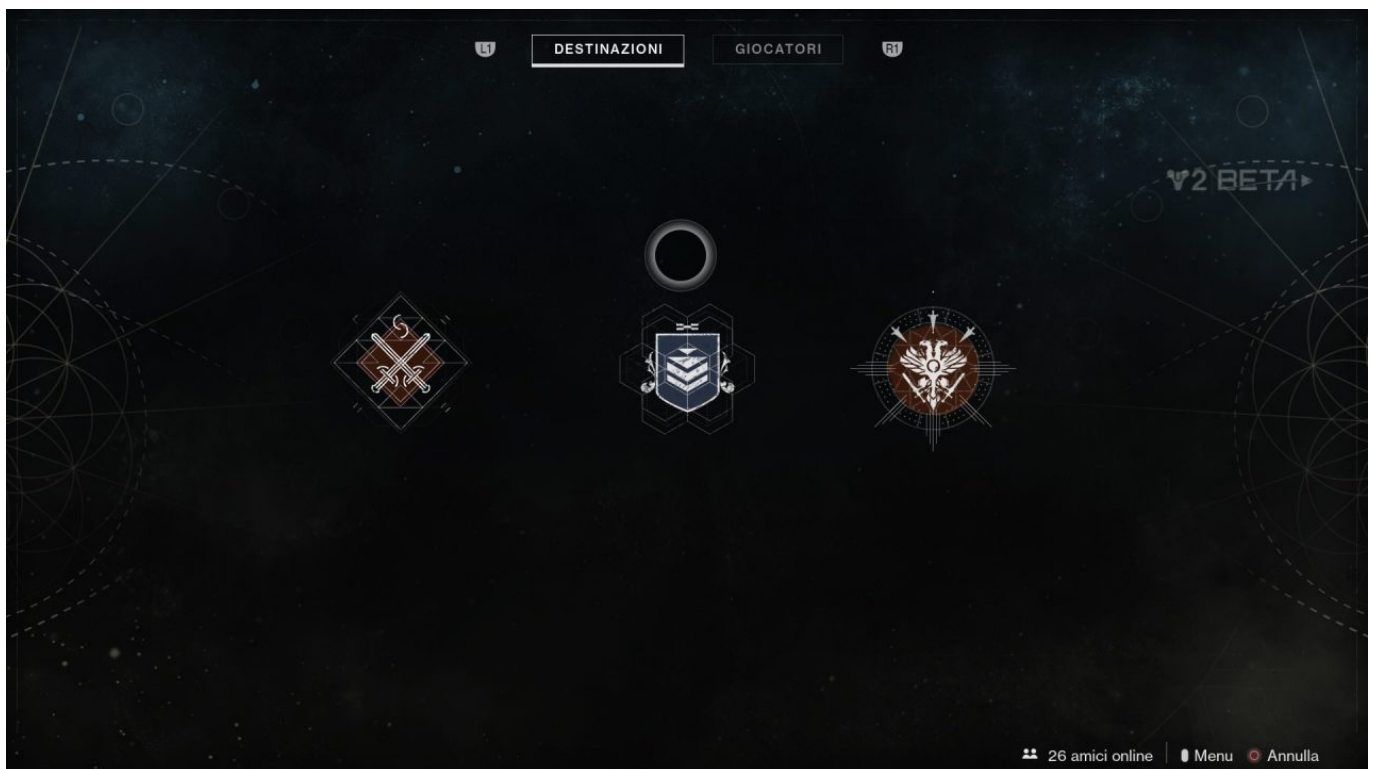


Destiny 2 - Closed Beta

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: 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.