

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 sparatutto 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**, sparatutto 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 sparatutto 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 sparatutto 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: ODST** e **Halo: Reach**. È proprio **ODST** 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.

