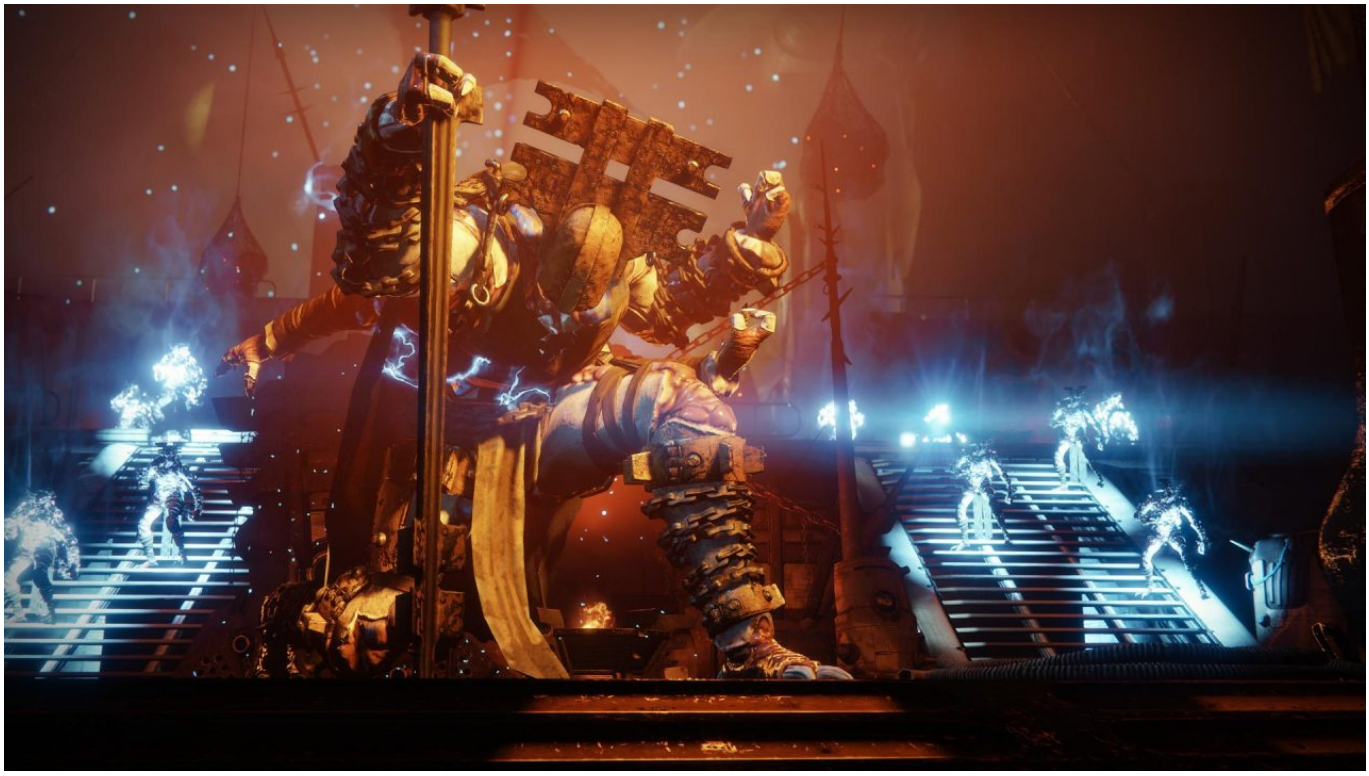
Destiny 2: I Rinnegati

Era il **6 settembre 2017** quando ***Destiny 2*** arrivava sugli store e sugli scaffali dei negozi. Un gioco che prometteva almeno tre anni di vita, eguagliando il predecessore che riuscì a tenere **incollati allo schermo milioni di giocatori per un triennio intero**. Come molti titoli, *Destiny* ha vissuto alti e bassi, ma si è sempre ripreso, sfornando DLC e attività sempre più coinvolgenti e sempre più appetibili a un pubblico vasto. Dall'uscita del ***Re dei Corrotti***, infatti, il gioco di casa Bungie ha avuto un'impennata nelle vendite, che hanno aiutato la casa di Bellevue a tenere unita e salda **una community che stava pian piano diminuendo**. Non è semplice sviluppare un prodotto che possa durare tre anni consecutivi, soprattutto se con una lore strutturata e, allo stesso tempo, un comparto online che aveva il compito di fronteggiare colossi come *Call of Duty* e *Battlefield*; per questo Bungie ha deciso di rilasciare contenuti a pagamento, diluiti nei tre anni di vita del suo prodotto.
Molte sono state le critiche, soprattutto riguardo il costo di queste espansioni, vendute tra i **20€** e i **35€**, ma altrettanto alto è stato il numero di giocatori – compreso il sottoscritto – che hanno continuato, con entusiasmo, l'avventura che avevano iniziato, dando fiducia al lavoro svolto dagli sviluppatori.
Con l'arrivo di un secondo capitolo della saga, il pubblico (soprattutto i fan della prima ora) sembrava elettrizzato all'idea di giocare a un nuovo *Destiny*, rincontrare i vecchi personaggi e seguire la storia che, nel primo capitolo, ha lasciato non pochi buchi narrativi, ma anche spaventato dal potersi trovare tra le mani un prodotto ancora poco maturo da non riuscire a portare avanti quello che il primo *Destiny* aveva fatto.
Le novità apportate in *Destiny 2* stravolgevano completamente il gameplay, di cui si è già parlato nella recensione completa: un cambiamento radicale è stato ad esempio quello riguardante le armi, che ha favorito un **gunplay** un po' più equilibrato in PvP, a discapito del divertimento e della fluidità. Queste scelte hanno allontanato da *Destiny* alcuni dei vecchi giocatori, che non hanno ritrovato in questo secondo capitolo quello che invece si aspettavano.
Dopo il disastroso debutto del primo DLC, Bungie è riuscita a ricalibrare il tiro con il successivo, centrando quasi del tutto il bersaglio: accontentando i giocatori e aggiungendo nuove quest secondarie con lo scopo di aumentare le ore di gioco medie.
Con l'uscita, però, de ***I Rinnegati***, *Destiny 2* sembra essere resuscitato, Bungie ha letteralmente fatto il miracolo.

Con l'avvento della stagione 4 e della terza espansione, ***Destiny 2* si è aggiornato alla versione 2.0** (aggiornamento fruibile da chiunque, anche se non in possesso dei DLC). Questo aggiornamento ha apportato delle modifiche al gunplay e al gameplay, le modifiche che fin dal primo giorno, i giocatori, desideravano: un gunplay simile a quello di *Destiny*. Ma passiamo a quello che è il vero DLC, il motivo per cui, sembra dirci Bungie, ***Destiny 2* non è affatto morto**.
La casa madre ha sempre fatto leva sulla community, resa parte fondamentale della propria politica, ma questa volta ha deciso di provare a scontrarcisi, decidendo di **eliminare uno dei personaggi più apprezzati** dell'universo creato da Bungie: **Cayde-6**. Esatto, come è stato anticipato dai vari trailer, **Cayde-6, l'Avanguardia dei cacciatori, è morto**.
Forse la scelta di Bungie è stata simile a quella di **Eiichiro Oda**, padre di *One Piece*: tutti e due hanno scelto di eliminare un personaggio molto importante per la popolarità. Cayde-6 era forse un po' troppo carismatico, un po' troppo comico per la narrazione di *Destiny*, che è sempre stata cupa, oscura, quasi sempre mantenendo toni bassi.
Cayde-6 cadrà per mano di **Uldren Sov**, fratello della defunta **Mara Sov**, regina degli Insonni morta nel primo capitolo per mano di **Oryx**, padre di **Crota**. Il nostro compito sarà quello di vendicare la scomparsa di Cayde-6, combattendo contro i tirapiedi di Uldren, che ci ostacoleranno nel nostro intento.
La storia si svolgerà in due inedite aree: la **Riva Contorta** e la **Città Sognante**. Due territori inesplorati prima d'ora, che vedono la luce con questo nuovo DLC. La Riva Contorta è una zona desolata ai margini dell'Atollo, nella Cintura degli Asteroidi, in cui incontreremo i Baroni, i leader di una casata di caduti, i nemici di questa espansione, chiamati gli **Infami**; mentre la Città Sognante è una roccaforte sacra per gli insonni, inaccessibile per tutti gli altri, ma che ancora oggi è celata da un velo di mistero.
La Riva Contorta ha una mappa abbastanza vasta, che comprende **cinque macro aree**, che ospiteranno eventi e missioni secondarie, oltre a due nuovi NPC: **il Ragno** e **Petra Venj**, la guardia fidata di Mara Sov.



Oltre a vantare una storia davvero buona, con colpi di scena e dalla **durata media di circa 3/4 ore**, *I Rinnegati* aggiunge una nuova modalità, un ibrido tra PvE e PvP: **Azzardo**. Una modalità, anch'essa inedita nel mondo di *Destiny*, una sorta di miscuglio tra **La Prigione degli Anziani** e una partita in **Crogiolo**. Questa nuova attività, 4v4, ci metterà contro a nemici dell'universo di *Destiny* che, una volta uccisi, lasceranno cadere delle particelle che dovranno essere raccolte e canalizzate all'interno di una torretta, evocando un nemico più potente, in relazione al numero di particelle depositate in contemporanea, che ostacolerà i rivali, i quali faranno lo stesso. Una modalità davvero ben gestita, meccaniche di gioco innovative e divertenti che premiano più il gioco di squadra che il lavoro svolto dal singolo giocatore.
Con l'avvento della versione 2.0, come anticipato, *Destiny 2* si è rinnovato in tutti i sensi, soprattutto in ambito gunplay: gli slot delle armi sono infatti rivisti e riprogrammati, in modo da avere più varietà e combinazioni di armi possibili. Facendo così, **Crogiolo** e tutte le altre attività hanno ricevuto una grossa rivoluzione, rendendo più divertente, e sicuramente meno frustrante, l'intero gioco. Inoltre è stata introdotta una nuova arma: **l'arco**; che occuperà lo slot delle armi primarie e cambierà l'esito di molti scontri nel Crogiolo.
È stato anche aumentato il **level cap** che arriva a **50** e il **livello di potere**, che è aumentato a **600**. Ovviamente si potrà salire di livello con l'esperienza ottenuta da taglie, missioni e attività varie, mentre il potere si potrà aumentare con armi e armature ottenute in game.
Una delle novità più importanti, che hanno portato il gioco ad aggiornarsi in maniera corposa, sono state le **nove nuove abilità** delle sottoclassi, tre per ogni personaggio: **Via dei Mille Tagli**, **Via del Fantasma** e **Via della Corrente** per la classe dei cacciatori, **Armonizzazione della Fissione**, **Armonizzazione del Controllo** e **Armonizzazione della Grazia** per lo stregone, mentre **Codice dei Devastatori**, **Codice del Comandante** e **Codice del Missile** per la classe Titano.

La retta VIA

Il Cacciatore è il più agile tra le **tre classi disponibili**, una scelta quasi obbligatoria se si vuole giocare in maniera competitiva in Crogiolo. Con le nuove abilità ottenute con il terzo DLC, si riconferma un'ottima scelta per le sessioni multiplayer.
La Via dei Mille Tagli è una nuova super abilità con danno da Fuoco che permette di scagliare una pioggia di coltelli da lancio infuocati sugli avversari, riuscendo a colpire più di 5 nemici alla volta.
La Via del Fantasma – una delle più forti, sia in Crogiolo che in PvE – è una super abilità con danno da Vuoto, molto simile alla Lama ad Arco di Destiny, ma migliorata e con abilità inedite, come Esecuzione Impeccabile, che ci permetterà di diventare invisibili effettuando delle uccisioni precise.
Mentre l'ultima super è **la Via della Corrente**, che ha danno ad Arco, una super molto simile al Bastone ad Arco, vista agli inizi di *Destiny 2*, ma questa aggiunge la possibilità di creare uno scudo con il bastone evocato e, quindi, respingere i colpi oppure sferrare un devastante montante che colpirà più nemici in successione.

Là dove armonizzando il ciel t'adombra

Lo stregone è invece la sottoclasse più versatile, capace di essere devastante in PvE e, allo stesso tempo, tattico in PvP. Anche le nuove super abilità si comportano allo stesso modo, fornendo una più vasta scelta di combinazioni armi-super e una più ampia combinazione con altre sottoclassi.
Armonizzazione della Fissione, super da Vuoto, permette di teletrasportarsi per un breve tratto, così da schivare i colpi e disorientare l'avversario e di creare un'onda d'urto che causerà un ingente danno ai nemici che saranno intorno a noi.

Armonizzazione del Controllo, invece causa danni ad Arco e consente allo stregone di proiettare un raggio mortale a lunga distanza, eliminando i nemici che incontra sulla sua strada.
Armonizzazione della Grazia è l'ultima super abilità con danni da Fuoco che si rivela consigliata soprattutto per il PvE, perché, lo stregone, può evocare una sorgente che cura gli alleati e ne amplifica le capacità d'attacco.

Il Codice è tutto

Il Titano, rispetto a gli altri due personaggi, è pura forza bruta, l'attacco e la difesa sono le sue caratteristiche migliori, a discapito della sua agilità.
Grazie al **Codice dei Devastatori**, il Titano può evocare un martello gigante infuocato, che schiaccia gli avversari e allo stesso tempo li polverizza. Inoltre, come attacco corpo a corpo, può lanciare un martello contro i nemici e, raccogliendolo, si potrà riutilizzare.
Il **Codice del Comandante**, invece, è molto simile a Sentinella, una delle nuove abilità introdotte con *Destiny 2*, poiché il titano può evocare uno scudo da Vuoto e proteggere i propri compagni di squadra, permettendo loro di avanzare senza subire alcun danno.
Con il **Codice del Missile**, il titano si trasforma in un vero e proprio missile, scagliato grazie all'energia ad Arco sugli avversari causando ingenti danni. Anche a mani nude non se la cava male, con un attacco che ricorda molto l'Assaltatore: si scaglia balzando sugli avversari e infligge danno con un'onda d'urto scatenata dalla sua caduta.

Destiny 2: I Rinnegati sembra essere il punto di svolta per il gioco di Bungie, una scelta che potrebbe ribaltare completamente la situazione per un titolo che, **seppur promettente e con delle buone idee**, ha subito un calo considerevole di utenza, giocatori che sono rimasti delusi dal titolo e da ciò che offriva, ma che, con una semplice espansione, sta riprendendo vita. Purtroppo il prezzo è considerevole, si parla di **40€**, e difficilmente calerà nel corso del tempo, specie in tempi brevi, e ciò ha portato alcuni dei vecchi possessori di *Destiny 2* a non acquistarlo o aspettare l'uscita delle recensioni e le prime opinioni, per decidere.
La storia, ma soprattutto la nuova attività ibrida, hanno centrato il segno, riuscendo a interessare i giocatori, portandoli ad approfondire alcuni temi attraverso i **Trionfi**, una sorta di **Grimorio**, abbandonato in *Destiny 2*, che ritorna con una nuova veste, ma con lo stesso incarico: spiegare e accrescere le conoscenze dei guardiani sui personaggi del mondo di *Destiny*.
Personalmente, sono speranzoso del fatto che Bungie riesca a risollevare del tutto *Destiny 2*, con **aggiornamenti costanti** e **contenuti gratuiti** o quantomeno con prezzi abbordabili, e se continua di questo passo, sono sicuro che ci riuscirà.