Destiny 2: ai bonus preorder si aggiunge uno spettro traccia-uccisioni

Giornata piena di sorprese per i fan di *Destiny 2.* Dopo l'annuncio del nuovo fucile tracciante chiamato Cuore Gelido – ottenibile da chi effettuerà il **pre-ordine** di qualsiasi edizione fisica o digitale – adesso spunta in rete, sugli store PlayStation e Xbox, un nuovo bonus: **uno spettro traccia-uccisioni**.
Questo spettro conterà le uccisioni fatte in crogiolo e in PvE, mostrandone le cifre non appena evocato: non male come bonus.
Da qualche ora si pensava fosse un contenuto esclusivo riservato a **Game**, nota catena di negozi videoludici inglesi, ma da pochissimo è stato inserito anche nell'elenco dei bonus sugli store italiani.
Ancora non si ha la certezza se anche i formati retail conterranno questo codice, ma sicuramente sarà incluso nelle copie digitali.

Destiny 2: arma esotica per chi prenota il gioco

Bungie fa sapere tramite il suo canale Youtube che chi effettuerà il preordine di *Destiny 2*, in qualsiasi versione, otterrà, oltre alla spada leggendaria, all'emblema dell'impero Cabal e all'emote, un nuovo **bonus**: si tratta di una nuova arma esotica, un **fucile tracciante** chiamato **Cuore Gelido,** una nuova classe di armi mai vista nel mondo di *Destiny*. Ecco il trailer:

https://www.youtube.com/watch?v=I60-9lxVWHc

Michael Pachter sostiene che i contenuti esclusivi siano inutili

Michael Pachter, noto analista di settore, ha detto la sua per quanto riguarda le esclusive temporali delle console.
PS4 si è accaparrata dei contenuti esclusivi di alcuni dei più famosi titoli multipiattaforma, come *Call of Duty WWII, Destiny 2 e Battlefront 2*, ma Pachter sostiene che siano inutili: anche se un possessore **Xbox One** non potrà usufruire dei contenuti nell'immediato questo non fa alcuna

differenza, visto che dovrà giocare con amici che avranno una console Microsoft e che, come lui, non saranno in possesso del titolo, gli utenti Xbox dovranno solo aspettare 30 giorni, come nel caso dei DLC di *Call of Duty*, o 1 anno, come i contenuti esclusivi di *Destiny 2*.
Chi non possiede PS4 non cambierà console per poter giocare in anticipo un DLC o per avere un contenuto che sulla propria console arriverà in ritardo, dovrà solo aspettare per poi acquistare o ricevere quel contenuto e giocare con i propri amici. Quindi i contenuti temporali non sbilanceranno il mercato delle console, non influenzeranno i nuovi utenti che dovranno acquistare una console di ultima generazione. Chi non possiede una PS4 o una Xbox One sarà semmai influenzato dagli amici e, considerando i numeri delle vendite della console Sony,è probabile siano molti di più gli utenti che consiglieranno quest'ultima.
Pachter ha però precisato che un'esclusiva temporale che potrebbe costituire un'eccezione esiste: ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, che arriverà su console in esclusiva Xbox e poi, forse l'anno prossimo, sbarcherà su console Sony. Questo titolo potrebbe influenzare il mercato delle console, facendo innalzare le vendite di Xbox One. Secondo Pachter, *PlayerUnknown's Battlegrounds* porterà ottimi risultati per la versione console, come lo sono già stati quelli su PC.

Destiny 2: la beta viene prolungata

Proprio per oggi, alle 06:00 del mattino, era prevista la chiusura della beta di *Destiny 2*, ma **Bungie** ha appena annunciato su Twitter la decisione di prolungare la fase beta fino **alle 3:00 del 26 luglio alle 03:00**. Un annuncio inaspettato dai fan, che potranno provare *Destiny 2* ancora per 3 giorni.

> The Destiny 2 Open Beta has been extended through Tuesday 7/25 for additional service testing. Expected completion is 6 PM PDT.
>
> — Bungie Help (@BungieHelp) July 23, 2017

Razer mostra prodotti a tema Destiny 2

Dopo la notizia della collaborazione tra **Bungie** e **Razer**, quest'ultima ha svelato l'estetica delle sue nuove periferiche a tema *Destiny 2* per il mondo dei PC.
Le cuffie **Destiny 2 Razer ManO'War Tournament Edition** sono caratterizzate dal surround virtuale 7.1 e da un microfono retrattile che è possibile regolare in base alle nostre necessità

Razer Ornata Chroma Destiny 2 è una tastiera che monta la nuova tecnologia Razer **Mecha-Membrane**, che unisce la morbida cupola di gomma dei tasti a membrana all'ottimo feedback dei tasti meccanici. Presenta, inoltre, una fantasia a tema *Destiny 2* e un supporto per i polsi con un logo di *Destiny* al centro.

Il mouse da gaming **Destiny 2 Razer DeathAdder Elite**, un mouse dall’estetica molto semplice, ma dalla tecnologia all’avanguardia che al centro presenta il logo di *Destiny*.

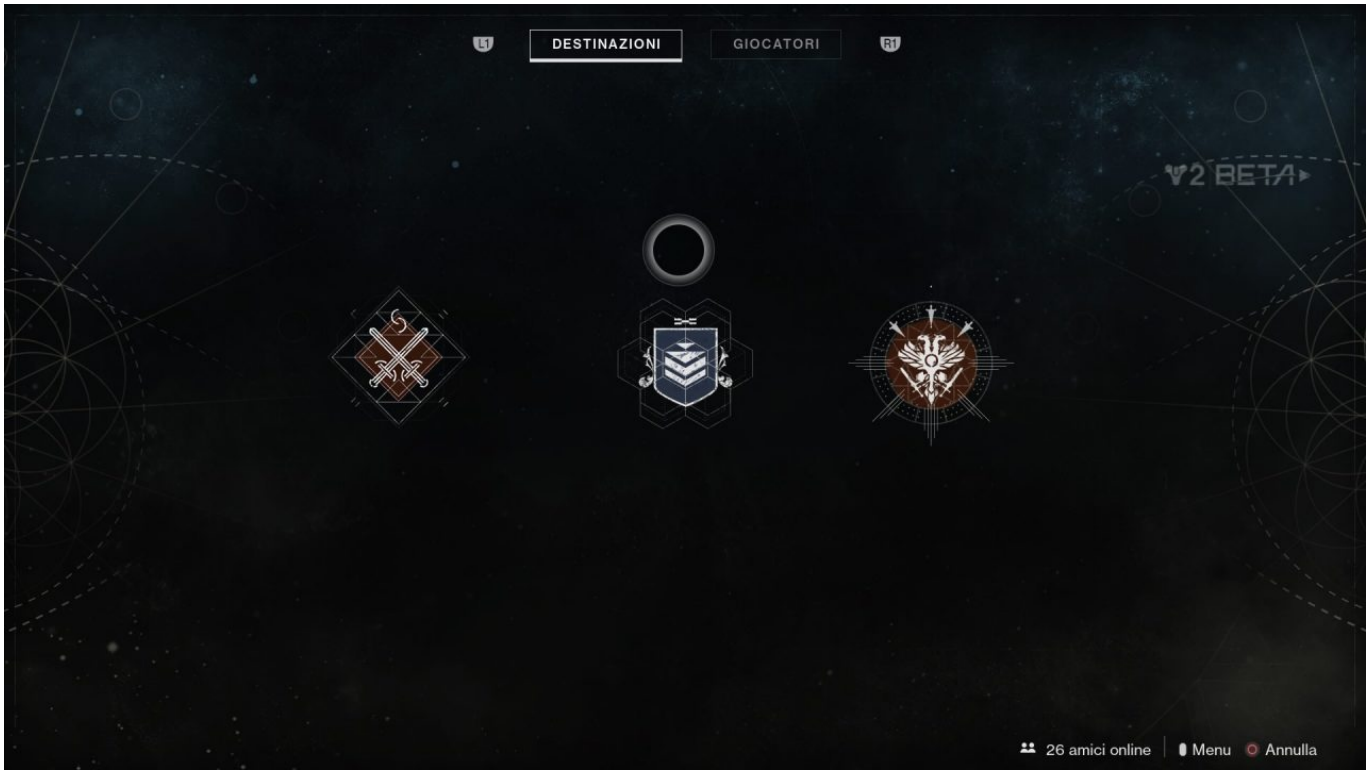
E infine il tappetino per il mouse, **Destiny 2 Razer Goliathus**, che avrà con una fantasia ispirata al mondo futuristico del nuovo FPS di casa Bungie.

Questa collaborazione non è la prima per **Razer**, la quale anche per l'uscita di *Overwatch* presentò delle periferiche dedicate al titolo.
Le periferiche Razer usciranno in contemporanea con *Destiny 2*, il 6 settembre.

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 spolpare 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 disinnesco. 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, fea 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?

Si, 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.

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

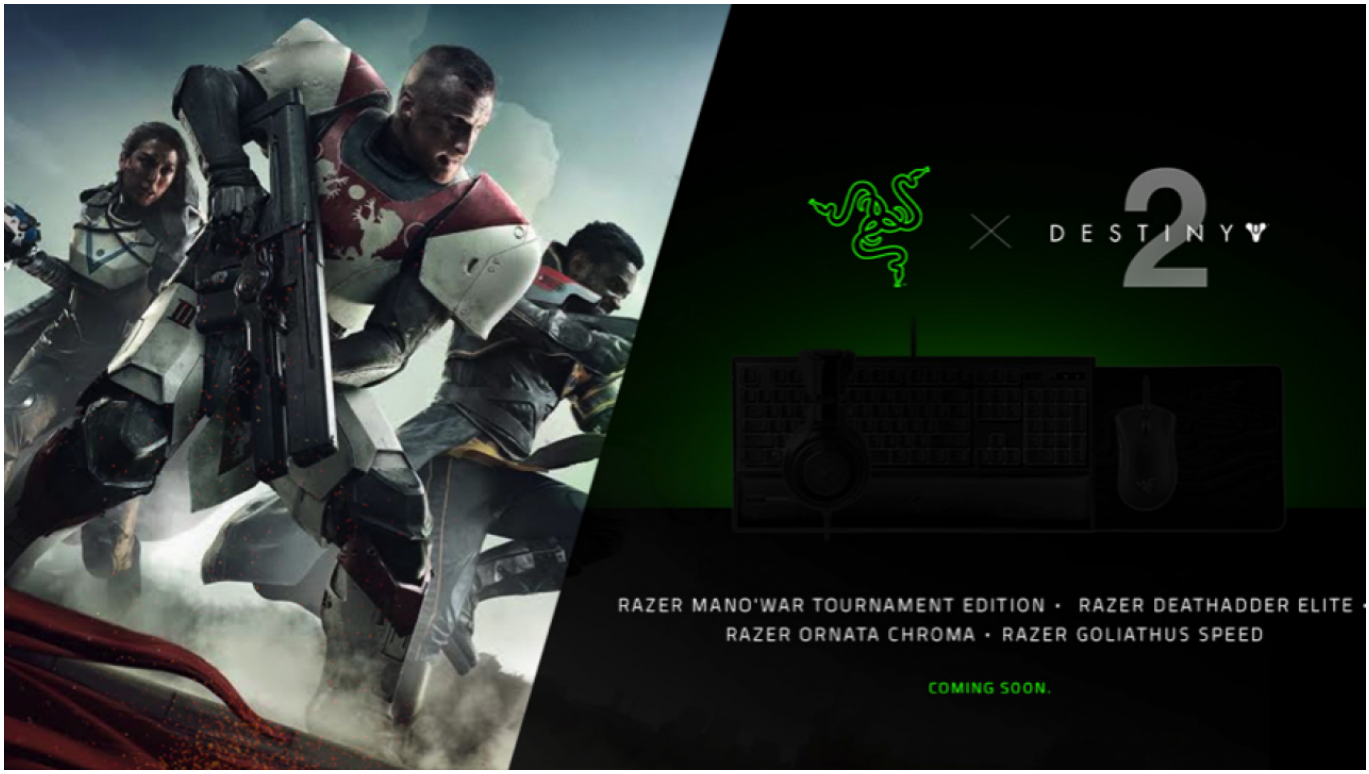
Morta Europa, dal nome *The Farm*.
Per chi avesse pre-ordinato la sua copia da **Amazon**, non dovrà preoccuparsi, il codice da riscattare sul sito **Bungie.net** sarà inviato tramite email, 3 giorni prima che la beta inizi, per chi, invece, ha prenotato il gioco da **GameStop**, sullo scontrino ci sarà 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**.


DESTINY 2
RAZER MANO'WAR TOURNAMENT EDITION • RAZER DEATHADDER ELITE •
RAZER ORNATA CHROMA • RAZER GOLIATHUS SPEED
COMING SOON.