Trovata una cura per il backlog: gli arretrati non faranno più paura

Ogni giocatore che si rispetti ha un elenco infinito di titoli comprati fra saldi e momenti di hype ma lasciati lì a prendere polvere, aspettando l'occasione migliore per recuperarli. **Il *backlog* è un problema reale**, che colpisce quasi tutti i gamer: trovare il tempo e la voglia per giocare una saga o un singolo gioco non è semplice, soprattutto se si lavora, si studia, si ha una famiglia e se i mille impegni quotidiani non danno tregua.
Molte volte ci ritroviamo a comprare giochi che non utilizzeremo mai solo perché sono scontati o costano poco, ma solo con una flebile intenzione di giocarli, un giorno.
Il problema nasce dal fatto che un titolo che ha una storia non cambia nel tempo; prendiamo a esempio ***Kingdom Hearts***: ogni suo capitolo non ha mai subito dei cambiamenti al gameplay, né è stato aggiunto qualcosa di nuovo con un aggiornamento, non è mai cambiato; quindi si può finire un capitolo passando subito al successivo.
Finire gli arretrati può essere visto anche come un compito, una sorta di "lavoro" e questo è sicuramente negativo per un videogiocatore. Essere "vincolato" dall'acquisto di un nuovo gioco per colpa del *backlog* non è una situazione piacevole.
Ma se si prendono in esame brand come *Fortnite*, *Rainbow Six Siege* o *Destiny* ci si può accorgere che sono tutti loro sono in continua evoluzione, supportati da aggiornamenti e **DLC** vari che implementano nuove funzionalità, rendendoli anche più longevi.

Non di rado **chi vuole recuperare tutti i titoli non completati** che ha acquistato **lo fa non solo per quella che è certamente la voglia di giocarci, ma anche per una sorta di senso di colpa**: vedere che il gioco è lì, mai stato aperto, è come comprare un'auto senza mai guidarla, un acquisto inutile. Chi veda le cose da questa prospettiva potrebbe essere gravato

Da questo punto di vista il futuro può venirci incontro: i **videogame in streaming** di cui tanto si parla e che pare debbano essere il prossimo passo dell'evoluzione del settore, non avranno il solo vantaggio di alleggerire gli hard disk, ma anche quello di non metterci di fronte alla condizione di accumulare un corposo backlog alle spalle.
Questi nuovi servizi in abbonamento offrono gli stessi vantaggi di **Netflix**: pagando un quota mensile si possono giocare tutti i giochi che si desiderano.
A meno che non ci si trovi davanti a casi clinici o di forsennati "binge racer", non c'è fretta: la piattaforma sarà lì, i giochi per lo più rimarranno (come le serie tv, che vengono periodicamente aggiornate ma che per un periodo consistente di tempo rimangono disponibili) e si potrà tranquillamente terminare un gioco per poi completare quello che piace di più.
Vero, lo streaming non ci vedrà possessori dei videogame che giochiamo: ma dite che con Steam e la sua mancanza di DRM la situazione è tanto diversa?

Dusty Rooms: il Pippin e gli anni bui di Apple

Da tempo si discute riguardo la fisionomia della prossima generazione di console, su chi entrerà nello scenario videoludico e su chi invece potrebbe addirittura essere propenso a lasciare il mercato hardware in favore dello sviluppo software. Come abbiamo letto altrove, si starebbe concretizzando il progetto di una console da parte del colosso **Google**, fra i nomi più accreditati. In molti si chiedono come mai la **Apple**, rivale per antonomasia per quel che riguarda il mercato degli smartphone, non voglia gettarsi nella mischia; come accade dall'epoca in **Steve Jobs** rilanciò la compagnia da lui stesso co-fondata nel 1976, ogni prodotto **della Mela**, ancora oggi, riscuote sempre un grosso successo fra chi segue la compagnia dagli albori e i semplici curiosi e perciò una console da gioco sembrerebbe un passo logico. **Apple**, a quanto pare, non avrebbe la benché minima intenzione di buttarsi nel mercato del gaming e le ragioni sono due: la prima perché l'**App Store** abbonda già di giochi che, specialmente nel caso in cui ci sia dietro un grosso developer, girano molto bene su grossa parte dei dispositivi Apple, ovvero la linea di computer **Macintosh**, gli **iPhone** e gli **iPad** (nonchè i semi-dimenticati **iPod**); la seconda è semplicemente perché la nota compagnia californiana… ha già avuto la sua (pessima) esperienza nel gaming! Oggi, qui in questa nuova puntata di **Dusty Rooms**, vi porteremo nella epoca buia di **Apple**, gli anni di una compagnia confusa e senza il suo visionario leader. Che cosa è andato storto per il **Pippin** e come mai nessuno si ricorda di questa console?

Apple in alto mare

Già all'inizio degli anni '90 era già possibile vedere le prime conseguenze dell'uscita di **Steve Jobs** con il valore sempre in calo delle azioni **Apple**. Quegli anni si aprirono con i rilasci delle linee di computer **Quadra**, **Centris** e **Performa** che, per via delle loro caratteristiche tra loro fin troppo simili, finirono per alienare consumatori e persino rivenditori (in quanto non sapevano quali "tasti" spingere per vendere questi prodotti) in favore dei più semplici computer **IBM** con i sistemi operativi **Windows**. Cominciò così una fase che potremo definire a oggi sperimentale: **Apple** non solo permise a terze parti di produrre sia software che cloni hardware su licenza ma, insieme ai computer, la compagnia californiana si concentrò su molti prodotti come il **Newton**, il fallimentare PDA touch screen pesantemente stroncato per via del suo pessimo riconoscimento calligrafico, macchine fotografiche digitali, lettori CD e, ben presto, anche console da gioco.

Il vero scopo del **Pippin**, la cui parola rimanda a una particolare tipologia di mela, era offrire un hardware computeristico in forma di console in grado sia di navigare in internet che di leggere software interattivi come videogiochi o enciclopedie multimediali. Così come accadeva per i loro PC durante quel periodo, **Apple** avrebbe permesso a chiunque volesse produrre la loro console di differenziare la propria versione con caratteristiche uniche (sempre rispettando gli standard della scheda madre e del look da loro forniti). La prima forma di questa console apparve nel 1994 come **Pippin Power Player**, che non fu mai venduta al pubblico; questo modello venne usato solamente per attrarre gli investitori nelle fiere e nelle conferenze coi media. Ben presto la **Bandai** si interessò al progetto e fu normale aspettarsi una sua buona riuscita; non solo erano responsabili della produzione delle linee di giocattoli di ***Sailor Moon***, ***Gundam***, ***Dragon Ball*** e ***Power Rangers*** che spopolavano in tutto il mondo, ma avevano già un'ottima esperienza nel mondo videoludico grazie alla distribuzione dell'**Emerson Arcadia 2001** negli anni '80, alla produzione delle loro **pong console**, il controller **Family Fun Fitness** per il **NES** (che fu in seguito comprato da **Nintendo** e riconfezionato come **Power Pad**) e ovviamente dei diversi software per questa console. **Bandai** usciva dalla disastrosa esperienza del **Playdia** (che probabilmente tratteremo più in là) e **Yamashina Makoto**, l'allora presidente e figlio del fondatore **Yamashina Naoharu**, vide nel **Pippin** un buon progetto per potersi rilanciare nel mondo dei videogiochi; avrebbero fornito ai consumatori sia una buona console di gioco e una versione low cost di un computer **Apple**. Gli accordi erano i seguenti: **Apple** si sarebbe occupata di progettare il look, la scheda madre e i software mentre a **Bandai** erano affidate la produzione, la distribuzione, il marketing e qualsiasi altra cosa al di fuori delle mansioni affidate alla compagnia americana. Tuttavia **Bandai**, fiutando un fallimento semi-assicurato viste le presentazioni di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **Nintendo 64** che sarebbero uscite a breve, decise di spartirsi il fardello della produzione fisica della console con

Mitsubishi e ciò fece decollare i prezzi di lancio; il **Pippin Atworld** uscì nel 1996 con il folle prezzo di 599 $ negli Stati Uniti (che includeva un abbonamento ad internet con **PSINet** per 6 mesi, per un valore totale di 150 $) e 64.800 Yen in Giappone (dove si chiamava **Bandai Pippin Atmark**), escludendo automaticamente sia quella fascia di mercato che già aveva preso in considerazione l'acquisto di una delle tre console 32-bit e sia quelli che volevano semplicemente comprare un computer **Apple**, la cui domanda era già scarsa di suo. Nonostante il prezzo spropositato, **Bandai** sperava che il **Pippin Atmark** vendesse almeno 200.000 unità in Giappone e 300.000 negli Stati Uniti ma, per via del successo spropositato di **PlayStation**, riuscì a vedere solamente 42.000 unità totali. Ad ogni modo, sempre nel 1996, **Apple** riuscì a concludere un nuovo accordo con la compagnia norvegese **Katz Media**, che avrebbe prodotto il **Pippin** per il mercato canadese ed europeo; al progetto si unì anche **Bandai** che avrebbe prodotto l'hardware e il **Pippin KMP2000** fu venduto principalmente agli hotel, per permettere l'accesso a internet ai turisti nelle camere d'albergo, e alle catene di negozi **Redwall** per la creazioni di dei chioschi interattivi. L'esperienza di **Katz Media**, rispetto a **Bandai**, andò molto meglio ma il ritorno di **Steve Jobs** alla **Apple** nel 1997 decretò definitivamente la fine del **Pippin** e il supporto per i cloni **Apple**; nel 1998 i rimanenti **Pippin** furono venduti alla **Daystar Digital** che li vendettero a quei pochi interessati fino a esaurimento scorte.

BUSINESS

Hello Again

Steve Jobs says the cool new iMac he unveiled last week is only the latest sign of a freshly polished Apple. BY STEVEN LEVY

LOOK AT THAT!" SAYS STEVE JOBS as he pulls his Mercedes into a parking space. He's pointing at a new Volkswagen Beetle, and as soon as he parks, he dashes over, circling the shiny black Bug, taking the measure of a well-publicized update of once great product design. "They got it right," he concludes.

Last Wednesday Jobs himself received a more thunderous thumbs-up at the announcement of Apple Computer's successor to its own hall-of-fame classic, the original Macintosh: a machine designed for consumers dubbed the iMac (only Apple would dare to lowercase the "I" in Internet). The crowd in Cupertino, Calif.'s Flint Center—site of the historic Mac launch 14 years ago—largely consisted of Apple employees. But due to an industrial-strength cone of silence shrouding the new product, few had been aware of its existence. So after a morale-boosting slide show documenting the company's new profits, and a demonstration of the speed of its sleek new laptops, the crowd went bonkers when interim CEO Jobs, in a rare appearance in a business suit, literally unveiled a piece of hardware that blends sci-fi shimmer with the kitsch whimsy of a cocktail umbrella. As distinctively curvy as the Beetle, dressed in retro-geeky, translucent plastic, the iMac (due to ship in August) is not only the coolest-looking computer introduced in years, but a chest-thumping statement that Silicon Valley's original dream company is no longer somnambulant.

Ten months ago, when 43-year-old Jobs temporarily assumed control of the company he cofounded in a garage in 1977, the move was widely seen as a last-ditch effort to inject excitement into a barely breathing corporate husk. Maybe Jobs could weave his famous "reality-distortion field" and preserve enough interest for some bigger entity to snap Apple up at a face-saving price. But now strange words are emerging from One Infinite Loop, the glass-striumed Cupertino headquarters. Words like profit. Stability. And even, if you strain to hear, growth. For the first time in years the face icon appearing on the Mac boot-up screen has a reason to smile.

How bad were things at Apple a year ago? "This company was in a death spiral," says chief financial officer Fred Anderson. The CEO was Gil Amelio, a semiconductor executive who had cut some costs and reintroduced the idea of product quality, but really had as much business running Apple as Bob Dole. It wasn't just that Amelio was a structurehead who couldn't relate to Apple's notorious freewheeling culture—he couldn't articulate how Apple fit into the present, let alone the future. Check out the index of his recent excuse-laden book and you will not find an entry for "Internet." When Ed Woolard, the former DuPont chairman who'd recently joined Apple's board, called Amelio last Independence Day weekend to set him free, the company was deep in the red, morale was nonexistent and even diehard Mac fanatics were cracking open copies of "Windows for Dummies."

It's his baby: *Jobs cradles Apple's latest creation, the iMac*

Enter Steve Jobs, who had been advising Amelio since Apple had purchased NeXT, Jobs's software company, late in 1996. Jobs's main gig, heading animation studio Pixar, was finally paying off after a 10-year ramp-up: in the wake of megahit "Toy Story," Jobs's stock holdings made him a billionaire. His financial stake in Apple, though, consisted of a single share of stock. In addition, he had a young family he loved spending time with. So why take up Woolard's offer to temporarily run the company?

Jobs explains that his "reluctant" acceptance of the task was tied to his belief that "the world would be a slightly better place with Apple Computer." Some of his friends, however, think that his motivation was more intensely personal. "No matter how famous Pixar becomes, Steve is known for Apple; if Apple is tarnished, Steve is tarnished," says former Apple exec Heidi Roizen. Larry Ellison, the CEO of Oracle who accepted Jobs's offer of a board seat, adds, "Apple is like a child who has a drug problem—Steve has come back to straighten her out."

How did he begin the task? First by making peace with Apple's former blood enemy, Bill Gates. Coexistence with the dominant player was Apple's only survival strategy. The deal announced last August assured that Microsoft would continue writing Mac software, a vital prerequisite to any recovery. Then, in an even more controversial move, Jobs ended the policy of licensing Apple's software to other computer makers, contending that those "clones" sucked up profits that were rightfully Apple's.

But most important, he says, "Apple needed a plan." Jobs believed that there was sufficient talent at Apple to regain glory, but no coherent strategy. (Amelio disputes this, insisting that many of Jobs's initiatives are carry-overs from his tenure.) To demonstrate this, Jobs scrawls the names of Apple's mid-1997 product line on a whiteboard. There's the 1400, the 3400, the 6500 ... 15 in all. "And you know how many we make now?" he asks. "Zero." The idea was to concentrate efforts on Apple's key markets: publishing, education and consumer. Ultimately the product list would be winnowed to four: desktop and laptops for the consumer and the professional.

But it would not be easy. "Focus does not mean saying yes, it means saying no," Jobs says. "I was Dad. And that was hard." But Jobs's do-it-and-move-on style is well suited for crisis management. He eliminated some of Apple's work force and, according to Fred Anderson, cut operating expenses virtually in half.

Another streamlining took place in the retail channel. "Our [Apple] business was almost nothing—we felt they would just dwindle away," says CompUSA exec Hal Compton. But when Jobs arrived, Comp-

46 NEWSWEEK MAY 18, 1998

MAY 18, 1998 NEWSWEEK 47

Navighiamo nell'internetto!

Bisogna riconoscere che la console **Apple** era molto solida e all'avanguardia per i tempi: il **Pippin**, costruito intorno al processore **PowerPC 603** di 66 MHz, includeva un **lettore floppy**, **modem** ed era possibile connettere una **tastiera** con un **tablet da disegno**, le stampanti **Color Style Writer 2400** e **2500** ed era possibile attaccarlo a un computer **Apple** tramite un apposito cavo. Il retro

della console ci mostra che era possibile collegarlo alla tv tramite i normali cavi **RCA**, **S-Video** e persino tramite **VGA**, all'epoca il massimo della risoluzione; inoltre, sempre dal retro – e questa è una feature che i collezionisti desidererebbero in ogni console retro – era possibile cambiare la codifica del video da 60 a 50Hz rendendola dunque una console region-free a tutti gli effetti. Il controller aveva una strana forma a banana (molto simile, se ci pensate, al controller presentato con la **PlayStation 3**) ma i consumatori non lo trovarono scomodissimo: insieme alla croce direzionale c'erano quattro tasti frontali, due dorsali, tre tasti per richiamare i menù e un controller a sfera (più propriamente una trackball) che avrebbe letteralmente sostituito il mouse. Ogni gioco per **Pippin** includeva al suo interno una versione del sistema operativo **Mac** e questo sarebbe servito sia a proteggere la console dalla pirateria che per fornire agli utenti una versione di **Mac Os** sempre più aggiornata; questo significava che **Apple** avrebbe potuto aggiornare il sistema operativo senza necessariamente dover ritirare l'hardware ma questo significava anche che, una volta terminata la produzione software, non sarebbe più stato possibile aggiornarlo.
Ad ogni modo, con un solo anno di attività, il sistema operativo non arrivò oltre la versione 7.5.2 e, inutile a dirlo, i giochi rilasciati furono veramente pochi (circa 80). Purtroppo non esistono dei grandi giochi su **Pippin** e, così come per **3DO**, quei pochi titoli validi sono presenti altrove. Tuttavia, vale ricordare che una delle poche compagnie che credette fortemente nel progetto fu **Bungie**, la stessa che ha regalato al mondo la serie di ***Halo*** e ***Destiny 2***; è possibile infatti trovare su **Pippin** delle ottime versioni di ***Marathon*** e ***Marathon 2*** ma giocarli lì è un impresa ardua in quanto le console **Bandai** e **Katz Media** sono molto rare e perciò costano moltissimo su Ebay. A quanto pare non esiste neppure un emulatore per le console **Pippin**, dunque comprare l'hardware fisico è l'unico modo per godere del poco interessante parco titoli di questa console. A ogni modo, sul sito ufficiale **Apple** esiste ancora una pagina FAQ dedicata al **Pippin** in cui si trova tutto ciò che c'è da sapere sulla console! Questo sì che si chiama supporto!

(Un video dell'utente YouTube Applemctom che mostra una buona manciata di titoli Pippin)

Speciale E3: Anthem ha una data d'uscita

La conferenza EA continua e continuano gli annunci, adesso è il turno di ***Anthem***, l'attesissimo titolo Sci-Fi di BioWere.
Anthem si presenta con un maestoso trailer gameplay che mostra il vasto mondo di gioco e la **modalità co-op**. Sono stati presentati 4 diversi tipi di personaggi che avranno delle abilità che ricorda no moltissimo quelle dei guardiani di *Destiny*.
La data d'uscita è fissata per il **22 febbraio 2019** per PS4, Xbox One e PC.

La dura vita di un recensore e di Destiny 2

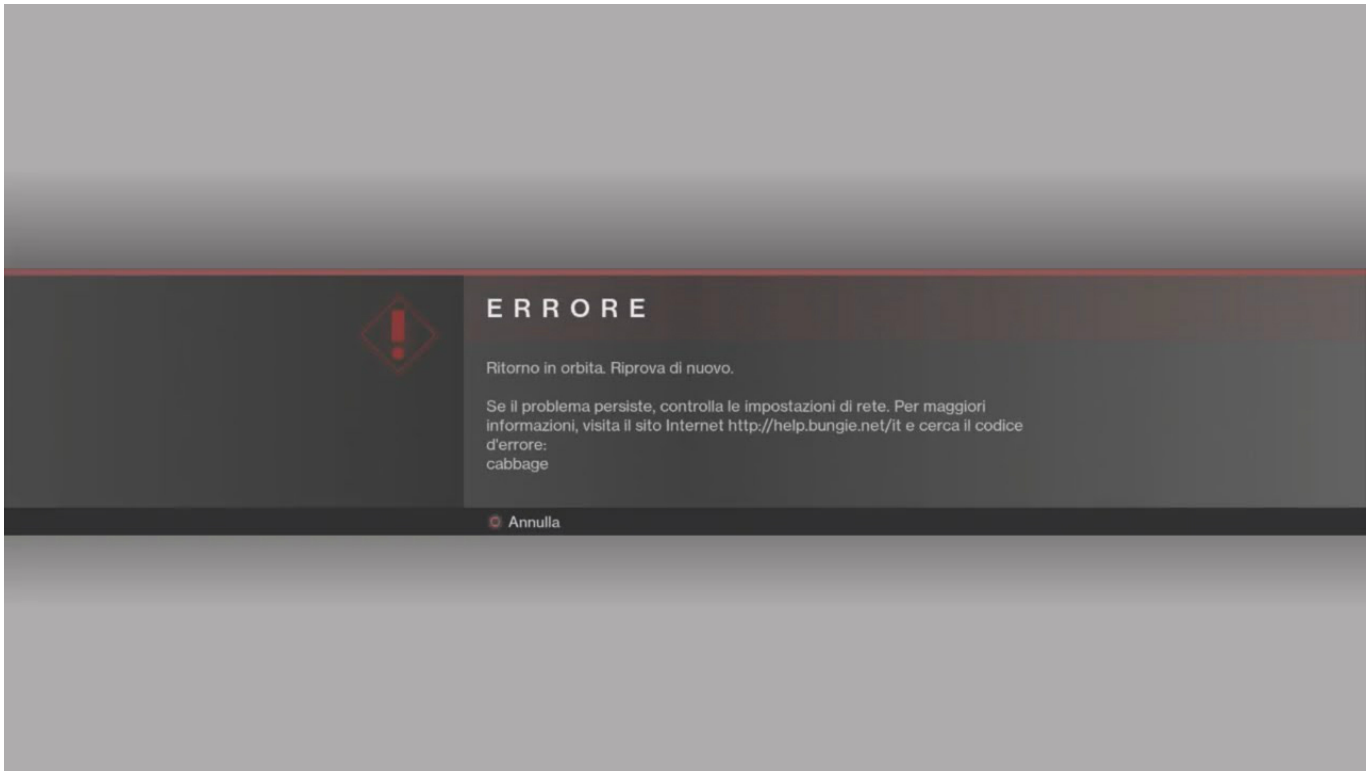
Moltissimi giochi hanno subìto lanci disastrosi per poi essere scartati pochissimo tempo dopo, sono

stati abbandonati per lunghi mesi fino ad avere improvvisamente un **boom di vendite**, diventando quasi virali. Ma ne esistono altrettanti che hanno visto avverarsi un meccanismo inverso, vendendo parecchie copie al lancio, per essere abbandonati dopo aver deluso la maggioranza dei giocatori. Ottimi esempi sono sicuramente ***Tom Clancy's Rainbow Six Siege***, ***The Division***, ***Destiny***, ***Watch Dogs*** e moltissimi altri titoli, tutti accomunati da un lancio accompagnato da un fortissimo hype da parte degli utenti ma che poi si sono rivelati disastrosi o deludenti.
Il feedback negativo dei giocatori, nel caso di *Rainbow Six* per esempio, ha acceso una lampadina in casa **Ubisoft**, che ha subito contattato dei player professionisti e competenti che, lavorando in team, hanno evidenziato tutte quelle problematiche che, secondo loro, affliggevano il gioco. Una simile mossa ha dato nuova vita a ***R6S,*** che è riuscito, durante l'inizio del 2017, a vendere moltissime copie e vive tuttora con la pubblicazione di diversi **bundle** e aggiornamenti gratuiti.
Il caso non si è ripetuto con un titolo che mi sta particolarmente a cuore, e che dopo l'iniziale boom, ha visto decrescere l'interesse nei suoi confronti, lasciando poche speranze su una sua eventuale risalita: ***Destiny 2***.

In molti, dai più noti redattori delle grandi testate videoludiche ai più piccoli e meno noti, hanno dibattuto riguardo la scelta di **recensire un gioco pochi giorni dopo la pubblicazione** o se attendere qualche settimana in più per non incorrere nel rischio di non approfondire alcuni aspetti fondamentali, e compiere dunque una buona analisi. Le grandi testate tendono sempre più a pubblicare le recensioni di titoli più importanti e famosi al day one, o comunque pochi giorni dopo, ma c'è chi sostiene – e fra questi ci includiamo noi di GameCompass, che sposiamo dall'inizio del nostro percorso la filosofia dello Slow Journalism – la necessità di **prendersi il tempo adeguato per riuscire a fare una disamina più articolata e approfondita di un gioco**.
Un simile dibattito riguarda molto da vicino titoli come ***Destiny 2***, recensito su queste pagine poco dopo l'uscita – seppur dopo altre testate di settore – non facendo completamente caso a problemi, anche abbastanza gravi, che sono presenti tuttora all'interno del gioco.
Questo articolo può essere considerato in parte una rettifica postuma della recensione, andando in parallelo a una community intenta tutt'oggi a segnalare **le problematiche che affliggono l'ultimo titolo di casa Bungie**, ma difficilissime da notare durante la concitata fase di recensione.
Questo non significa "non fidatevi di ciò che scriviamo", ma serve a segnalare come, a volte, l'analisi di videogiochi complessi non venga adeguatamente approfondita per mancanza di tempo, in un mondo estremamente competitivo come quello dell'editoria.

Destiny 2 è un gioco che a primo acchito sembra davvero ben strutturato e degno erede del primo *Destiny*, ma che dopo pochi mesi dall'uscita si è rivelato abbastanza noioso e poco convincente per i fan.
Il primo capitolo della saga non ha avuto inizialmente un grande successo, ma pian piano, con i vari aggiornamenti ed espansioni, ha ricevuto una spinta tale da arrivare a essere considerato uno dei migliori FPS degli ultimi anni. Il titolo di Bungie è **riuscito a raggruppare una vastissima community in tutto il mondo**, accogliendo nuovi player e facendo ritornare chi l'aveva mestamente abbandonato. Per sfortuna, ***Destiny 2***, ha avuto un "destino" molto simile a quello del suo predecessore, ma per vari versi ben peggiore: la maggior parte della community, formatasi già durante il ciclo di vita del primo capitolo, è rimasta molto delusa e – come il sottoscritto – amareggiata dopo aver giocato praticamente per due mesi intensivi.
Destiny 2 presenta parecchi problemi che, all'occhio di un neofita, possono sembrare semplici scelte tecniche, ma per chi ha già molta familiarità con il mondo di gioco e con le scelte di Bungie, risultano in maniera più lampante il frutto di una **cattiva gestione delle meccaniche del gameplay**.

Si potrebbe partire parlando del ***drop rate***, una **feature** parecchio equilibrata nel precedente capitolo, che è riuscita ad aumentare di parecchio le ore di gioco, con la possibilità di trovare l'arma con i ***perk*** giusti e con le giuste caratteristiche, versatile sia in **PvE** che in **PvP**, oppure un materiale/arma di grande rarità. Una simile meccanica in *Destiny 2* è stata completamente cancellata: le armi sono facilmente ottenibili dopo qualsiasi attività e hanno un set di abilità programmato, quindi non si possono trovare più armi differenti. A detta di **Bungie** questo doveva servire per equilibrare il lato PvP, creando un **gunplay** meno sbilanciato, ma così non è stato. **Il drop rate è aumentato esponenzialmente** a ogni partita, come in "**Crogiolo**" o in ogni attività PvE, in cui si riceve sempre un cospicuo bottino, rendendo le partite PvP sì più bilanciate, ma troppo monotone e soprattutto poco competitive, vista la presenza delle stesse identiche armi, con lo stesso identico *roll*.
Altra modalità bistrattata è stata "**Cala la Notte**", una delle attività più difficili e riuscite di *Destiny*, ma resa inutile da questo ultimo capitolo (anche se, a essere onesti, la sua decadenza era iniziata durante l'ultimo periodo di vita di *Destiny*). I *drop* ottenuti nei "**Cala la Notte**" sono praticamente sempre gli stessi e la possibilità di trovare un'arma esotica è quasi pari a zero; scelta davvero infelice perché, dopo svariati minuti o addirittura ore passate a provare a completare questa modalità, resa più difficile da *buffer* e *malus* per aumentare la sfida, il *drop* ottenuto non riesce a ricompensare le nostre fatiche e, in molti casi, frustra il giocatore fino a disinteressarlo alla modalità per farmare. Molti scelgono di virare verso il "Crogiolo" o altre attività, meno difficili e sicuramente più redditizie.



Dulcis in fundo, il problema che ha fatto impazzire letteralmente l'intera nazione italiana: **l'infrastruttura online, il network**. Proprio così, un gioco che basa tutto il proprio gameplay sul comparto online ha avuto problemi di questo, più precisamente ha sofferto di una mancanza di compatibilità. Dopo che Bungie ha aperto le porte della **closed beta**, sia su PC che su console, molti utenti, soprattutto italiani, hanno riscontrato un problema specifico, un **codice d'errore** che ha terrorizzato mezza utenza: **il codice Cabbage**.
Un'incompatibilità tra i **modem Technicolor** e i server di Bungie, ha creato non pochi problemi al D1 (non ancora risolto), che ha costretto tutta l'utenza a impostare il tipo **NAT 1** o, addirittura, cambiare modem, una decisione abbastanza drastica per un videogioco.
Fortunatamente però, questi problemi, principalmente l'ultimo elencato, sono stati presi in considerazione dalla stessa Bungie che sta cercando, con i vari aggiornamenti futuri, di sistemare o quantomeno arginare le problematiche. Infatti **è già stato annunciato un nuovo grande update che porrà fine alla maggior parte degli errori e complicazioni vari**. Sperando che con il nuovo DLC, in uscita per il prossimo Maggio, *Destiny 2* possa risollevarsi e riesca a riottenere la gloria e l'utenza che non ha ancora avuto, rimane ancora un problema: quanto tempo occorre davvero per recensire un titolo in un'epoca come quella che stiamo vivendo? Ed è il caso di pensare, in certi casi, a dei "richiami" alla recensione, degli update che fotografino lo stato dell'arte in parallelo all'andamento dei videogame nel medio periodo e ai loro cambiamenti in presenza di update sostanziosi?
Interrogativi da tener presenti se si vuole un giornalismo videoludico sempre migliore.

Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50%

rispetto l’originale

Le vendite delle copie fisiche di ***Destiny 2*** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD,** che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di ***Destiny 2*** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che ***Destiny 2*** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. l’analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di ***Destiny 2*** è stato a corto dell’iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L’analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state “deludenti” e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di ***Destiny*** è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un’impennata per le vendite di questo mese.

Destiny 2

Destiny 2 non è certo un gioco da recensire dopo poche ore di gameplay: bisogna dedicargli il giusto tempo per scoprire e completare la maggior parte delle missioni sia primarie che secondarie e fare la conoscenza più approfondita di attività un po’ più complesse come gli **Assalti**, il **Cala la Notte** o **L’Incursione**.
È per questo motivo che ho voluto scrivere questa recensione dopo giorni di prova e soprattutto dopo l’uscita delle attività end-game come il raid e le **Prove dei Nove**.
Ma, adesso che ogni angolo è stato esplorato, veniamo un po’ a questo nuovo, succulento titolo di Bungie.

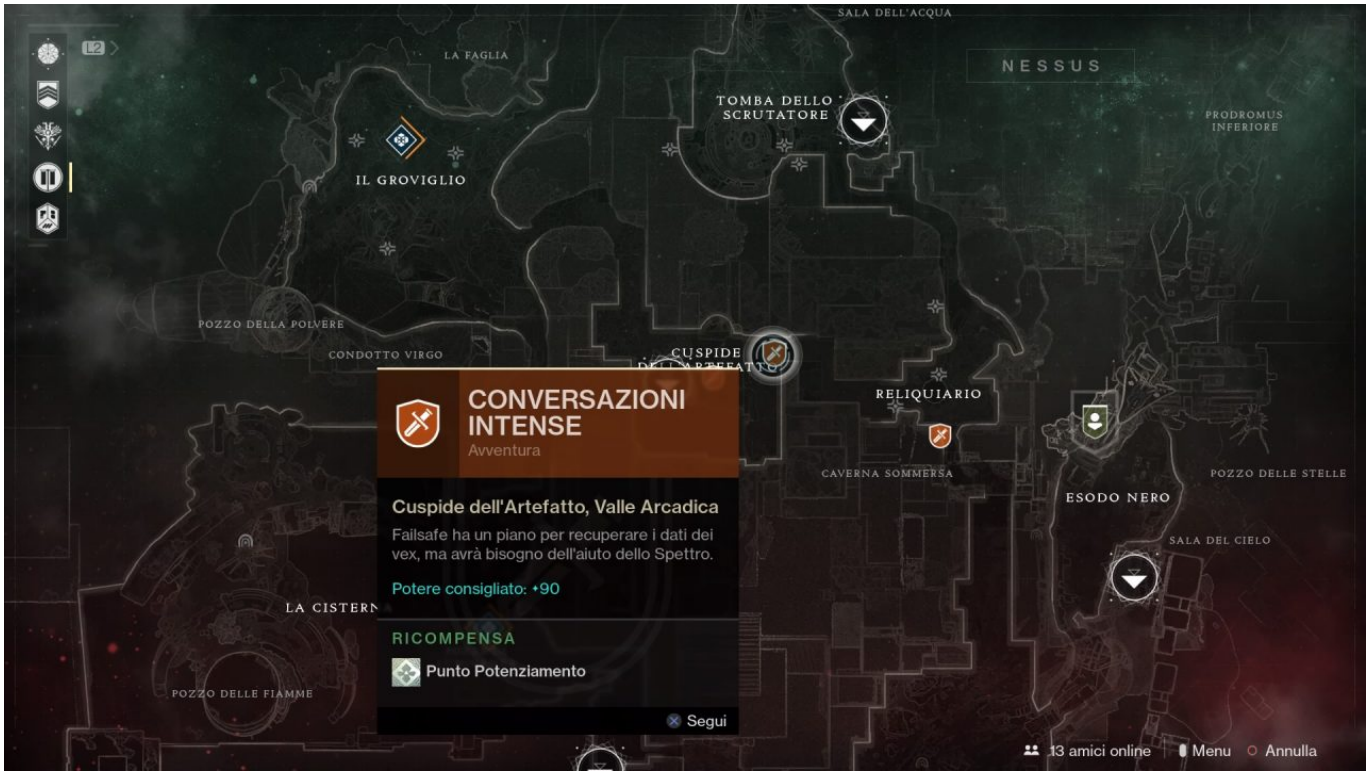
Il **9 settembre 2014** fa ha fatto la sua comparsa il primo capitolo e, a distanza di ben 3 anni dall'uscita del suo celebre **FPS**, **Bungie** torna con il sequel di uno **shooter sci-fi** che ha lasciato il segno con componenti **RPG** e soprattutto con una marcata impostazione social.
Il nuovo capitolo firmato Bungie è stato presentato durante una live tenutasi su Twitch il **31 marzo 2017**, live streaming che è stata preceduta da un piccolo trailer che accennava la trama che avremmo trovato in *Destiny 2*.
Infatti, essendo un sequel, i fatti accaduti durante i 3 anni di *Destiny* si riprendono anche nel secondo capitolo, ma Bungie ha fatto sì che anche chi non avesse mai giocato *Destiny* e quindi non conoscesse approfonditamente la lore potesse senza problemi, seguire la trama, che risulta molto piacevole e intrigante.

Una delle caratteristiche che ha lasciato insoddisfatti moltissimi giocatori nel primo capitolo è stata infatti la **storia**, che presentava buchi di trama e una pessima narrazione, ma con *Destiny 2* Bungie è riuscita a colmare in gran parte questo vuoto, creando una trama avvincente e allo stesso tempo lineare e ben strutturata. La nostra avventura comincia con il rapimento, da parte della **Legione Rossa dei Cabal**, del **Viaggiatore**, figura misteriosa che ha donato alla Terra e agli esseri umani la Luce, una forza che ha creato i Guardiani, fornendo loro dei poteri sovrannaturali, come lo **Spettro** che riesce a riportare in vita il proprio guardiano.
Il rapimento del Viaggiatore, però, ha causato la perdita di questo potere e l'attacco dei Cabal, guidati dal comandante **Ghaul**, ha solo peggiorato le cose, creando un mondo senza Luce e pieno di distruzione.
Il piano di Ghaul non è quello di distruggere il Viaggiatore, ma quello di impossessarsi della Luce e usarla per creare un esercito Cabal immortale.
Le circa **15 missioni** di storia sono parecchio lunghe, se paragonate a quelle di *Destiny*, e regalano più di **12 ore di gioco**. Anche la trama è migliorata moltissimo, si nota una più grande attenzione verso il metodo di narrazione, inserendo varie **cutscene** che riescono a raccontare e a rispondere a molti interrogativi che aveva lasciato il precedente capitolo. L'ottima trama è sorretta da una personalizzazione dei personaggi che è indubbiamente eccellente.
La longevità della storia è sorretta da molte missioni secondarie, chiamate **Avventure**, che ci offrono parecchie altre ore di gameplay. Le avventure sono sparse per tutti i pianeti/satelliti che visiteremo, ma molte missioni faranno riferimento ad avvenimenti accaduti durante il primo capitolo, quindi, se non si è a conoscenza della lore di *Destiny*, alcune parti potranno presentarsi poco chiare, ma non più di tanto, visto che i riferimenti sono superficiali e semplici, dato che Bungie ha voluto mantenere un legame con la storia dietro *Destiny* rendendo fruibile a tutti il contenuto del secondo capitolo.

La nostra avventura ci porterà a visitare i satelliti **Titano**, **Nessus** e **IO** e, come nel primo capitolo, il pianeta **Terra**.

Titano, **luna più grande di Saturno**, è stato invaso dall'Alveare. La particolarità di Titano è quella di non avere una terra ferma, e la nostra avventura si svolgerà all'interno di una gigantesca stazione di estrazione del metano.
Nessus è invece un **asteroide che orbita attorno al Sole, a Giove e a Nettuno**: questo planetoide sarà colonizzato dai Vex, che lo hanno reso simile a Venere. Su Nessus faremo la conoscenza di FailSafe, la simpatica voce che ci ha accompagnato durante la Beta.
Ultimo satellite che incontreremo sarà **IO**, **satellite naturale di Giove**, in cui troveremo basi cabal e incontreremo anche i caduti.
In questi luoghi si potranno svolgere, oltre alle missioni secondarie, anche delle speciali attività chiamate "**Settori perduti**", che prevedono l'arrivo di orde nemiche e un mini-boss da sconfiggere per poi aprire la cassa che custodisce.
Queste attività rendono sicuramente il gameplay di *Destiny 2* molto più duraturo, si potranno contare circa 50 ore di gioco, per completare tutte le attività principali e non, se contiamo anche la possibilità di creare altri 2 personaggi e quindi rifare queste attività, la durata complessiva del titolo si triplica.

Se Bungie, tramite trama, narrazione e ambienti, è riuscita a migliorare quello che era il progetto iniziale di *Destiny*, con il Crogiolo (modalità PvP) ha fatto qualche passo indietro, creando un ottimo e divertente gunplay, ma al contempo lasciando al giocatore ben poca scelta delle attività.
Il gunplay del primo capitolo è stato completamente stravolto: non ci sono più scontri **6v6** o **3v3**, ma tutte le partite si svolgono con una squadra composta da 4 giocatori, quindi un **4v4**; la disposizione delle armi è cambiata, adesso fucili a pompa, fucili di precisione e fucili a fusione appartengono alla categoria delle "**Armi distruttive**", lasciando il posto ai fucili automatici, a impulsi, da ricognizione e ai cannoni portatili, che occuperanno il primo slot e il secondo.
Le modalità che potremo scegliere saranno: "**Partita Veloce**" e "**Partita Competitiva**".
Partita Veloce ci farà giocare a modalità come "**Scontro**" o "**Controllo**", mentre l'altra playlist ci darà l'opportunità di lanciarci in attività competitive come "**Detonazione**" o "**Sopravvivenza**".
Il tutto è accompagnato dai commenti di **Lord Shaxx** che ci divertirà con le sue stravaganti frasi ad effetto ed esilaranti esultanze.



Per salire di potere, *Destiny 2* ci offre la possibilità di esplorare i nuovi satelliti e affrontare eventi pubblici, missioni secondarie e Settori Perduti per poter ricevere armamenti più potenti, ma è qui che arriva il tasto dolente: **il Farming**.
Il grinding è diventato molto semplice, basta completare una partita nel Crogiolo (sia vinta che persa), un evento pubblico o una qualsiasi attività per poter ricevere armamento raro o leggendario, quindi basta ripetere queste attività per riuscire a salire velocemente di livello.
Ma il grande problema è il **loot-system** che, sì, riesce a regalarti armamenti più forti, ma non gratifica per niente. Tutti possono ricevere un loot più potente del tuo anche se hanno fatto una pessima partita in **Crogiolo**, perdendo.

Passando all'aspetto tecnico di *Destiny 2*, non si può non soffermarsi sul motore grafico utilizzato che è lo stesso del precedente capitolo, ma con **modelli poligonali dei vari nemici, personaggi e NPC completamente rivisti**. Adesso le skin sono molto più curate e dettagliate, così come gli ambienti, molto più vasti, godono di giochi di luce e ombre che rendono il tutto un po' più realistico il titolo.
La grafica rende il gioco molto più piacevole agli occhi, regalando a *Destiny 2* un tocco di "next-gen", anche se il gioco continua a girare a **30 FPS fiss**i anche sulle console più potenti come **PS4 Pro** e **Xbox One X**.
Eccellente anche il **comparto sonoro**, con soundtrack che ben si amalgamano alle ambientazioni e ai ritmi di gioco, creando un'atmosfera che contempera benissimo l'elemento epico con il mistero che permea l'intera storia.
Bungie ci ha viziati con le magnifiche **soundtrack** di *Destiny*, e continua a farlo con questo nuovo capitolo, con le composizioni di **Michael Salvatori**, **Skye Lewin**, **Paul Johnson**, **Rotem Moav** e **Pieter Schlosser**.

Bungie ha saputo imparare dagli errori commessi nel primo *Destiny* ed è ritornata con un secondo capitolo bello, avvincente ed equilibrato, con una buona trama e un gameplay unico.
Anche un neofita riuscirà a godersi l'enorme panorama di attività che *Destiny 2* offre, riuscendo ad ammaliare la maggior parte dei giocatori con un mix di trama, gameplay e con un comparto tecnico davvero ben congegnato.

GameCompass – Destiny 2 (02×03)

Destiny è tornato in un secondo capitolo che non risparmia emozioni e azione: ce ne parlano **Gero Micciché, Dario Gangi** e **Vincenzo Zambuto** in una puntata totalmente dedicata all'ultimo lavoro di **Bungie**, con uno speciale sulle origini della saga e una selezione delle migliori lore del mondo videoludico.

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

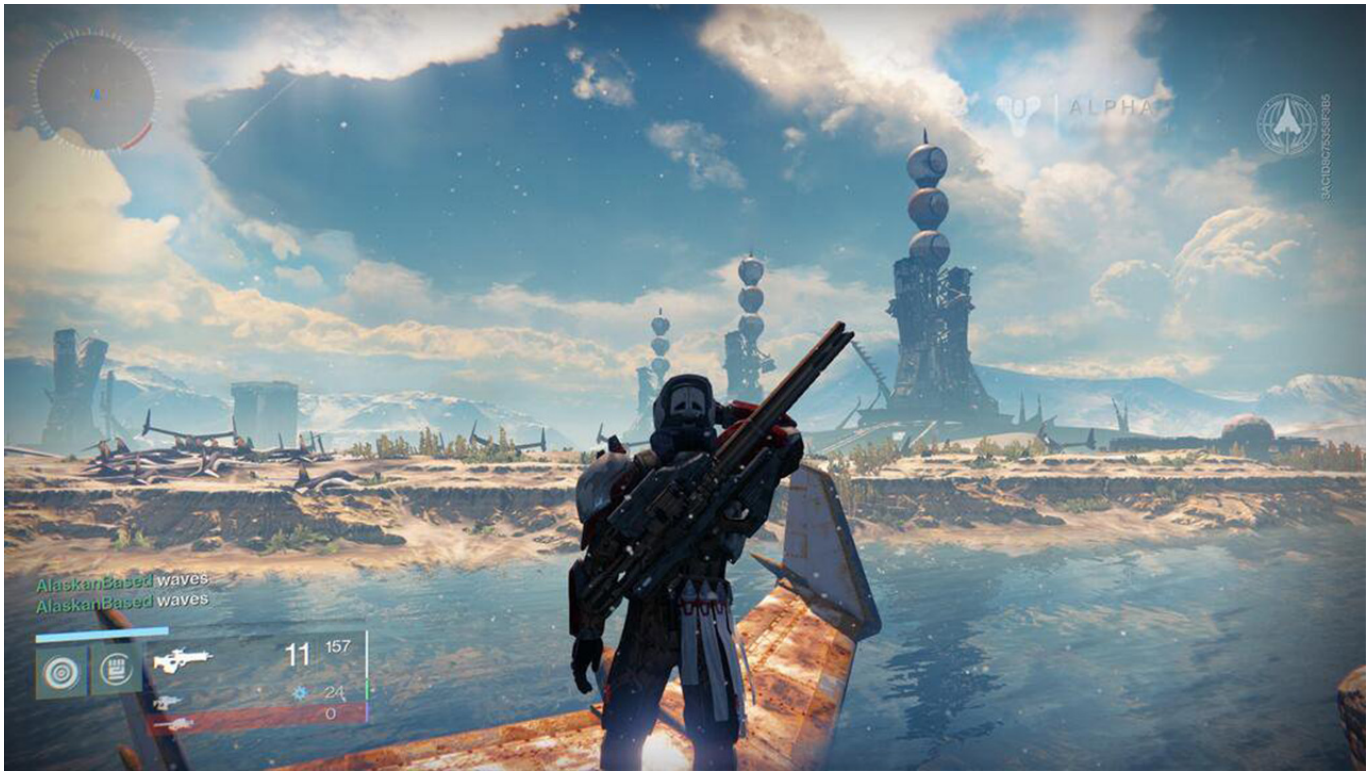
difendere l'ultima roccaforte umana.

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 **PaulMcCartney**, 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.



Destiny 2: Raid, Xur, Clan e DLC

Destiny 2 è ormai uscito e adesso si aspetta con ansia l'arrivo della nuova incursione, le prove di Osiride e soprattutto l'arrivo dell'agente dei Nove: **Xur**.
Bungie ha annunciato che la nuova **incursione**, che si chiamerà "***Il Leviatano***" e si potrà giocare dal 13 settembre. Come siamo stati abituati a *Destiny*, il nuovo raid si potrà giocare con una squadra di 6 giocatori che si impegnerà nello sconfiggere il comandante della temibile legione rossa **Ghaul**.
Ancora non è stato annunciato il livello di luce che bisogna possedere per partecipare, ma con molta probabilità si scoprirà durante la giornata di mercoledì, per l'occasione dell'apertura del raid.
Per chi invece si volesse fiondare nella modalità competitiva di *Destiny 2* dovrà aspettare solo un paio di giorni, infatti il 15 settembre si darà inizio alle **Prove dei Nove**, modalità competitiva del crogiolo che prevede un match 4v4 in cui ogni vittoria e ogni sconfitta verranno conteggiati in un

biglietto che servirà per entrare in queste ultime. Al raggiungimento di 7 vittorie e 0 sconfitte si potrà raggiungere il **Faro** in cui si troverà una cassa che premierà tutta la squadra.
Lo stesso giorno vedremo il ritorno del NPC più amato e allo stesso tempo odiato, stiamo parlando dell'agente dei Nove, **Xur** che porterà, come di consueto, armi e armature esotiche, che potremo acquistare in cambio di una nuova valuta: i frammenti leggendari, rimpiazzando le strane monete, presenti in *Destiny*.
Per chi si chiedesse che fine abbiano fatto i **clan**, ieri ha ricevuto la risposta. Infatti l'8 settembre si sono attivate le **missioni del clan**, che prevedono il completamento di specifiche missioni o attività per garantire un premio a tutti i membri del clan a cui si appartiene.
Le attività che si potranno svolgere per sbloccare gli engrammi leggendari sono:

- Terminare un assalto con almeno 2 componenti del clan;
- Terminare l'incursione con almeno 3 membri del clan;
- Terminare una partita nel crogiolo con un componente del clan;
- Completare un biglietto perfetto delle Prove dei Nove con 2 membri del clan.

Nelle ultime ore è stato annunciato anche il nome e i contenuti del primo **DLC**, che arriverà durante il mesi di dicembre.
Il nome sarà *La Maledizione di Osiride* e prevederà, oltre a nuove missioni, nuovo armamento, anche l'esplorazione di **Mercurio** e della sua **Foresta Infinita**.Ecco qui il calendario del mese di settembre, pubblicato durante il Bungie Weekly Update, che annuncia l'arrivo dello Stendardo di Ferro durante il mese di Ottobre.

Nuovi adesivi per IOS a tema Uncharted: The Lost Legacy

Dopo aver rilasciato i giochi, alcune software house decidono di pubblicare degli sticker che potranno essere utilizzati durante le nostre conversazioni.
Gli adesivi sono esclusivamente per **IOS 10**; in passato abbiamo avuto quelli di *Super Mario RUN*, quelli di *Pac-Man*, quelli di *Destiny* e molti altri. Adesso è il turno di *Uncharted* con il DLC standalone *The Lost Legacy*.
Naughty Dog ha annunciato l'arrivo di questi sticker, che saranno scaricabili da Apple Store, con un cinguettio, mostrando le due protagoniste, Chloe e Nadine, accompagnate da una dolce scimmietta e altri animali, che ci affiancheranno durante la nostra frenetica avventura.
Questi divertenti sticker sono disponibili sull'**App Store** di Apple e saranno scaricabili gratuitamente.