

Le innovazioni di Atlas Rises in No Man's Sky

DI recente è stato rilasciato un nuovo aggiornamento di *No Man's Sky*. L'aggiornamento in questione si chiama **Atlas Rises** e comprende tantissime innovazioni che erano state richieste in precedenza dagli stessi giocatori. Ecco qui alcune delle implementazioni maggiormente degne di nota:

<

• Circa 30 ore di contenuti di una nuova storia, inclusa l'apparizione di una nuova razza aliena.

- Migliorate le texture e le immagini.
- Missioni di gilda generate in via procedurale.
- Migliorati i controlli del combattimento spaziale, delle armi e dell'intelligenza artificiale.
- Adesso sarà possibile "trasformare" la propria nave in una "macchina" così da potersi muovere sul suolo, il che significa che possiamo anche schiantarci.
- Ora esistono livelli di ricchezza, economia e conflitto all'interno dei sistemi stellari. Inoltre la mappa della Galassia è stata migliorata per rendere più facile la navigazione.
- I portali possono ora essere utilizzati per effettuare dei viaggi veloci.
- Un nuovo strumento per la modifica del terreno ci permette di stampare o distruggere le cose.
- L'agricoltura, la miniera e il commercio sono stati migliorati in vari modi.
- Miglioramento sulla chiamata alla nave.

<

• Migliorata la gestione dell'inventario.

- Adesso è disponibile una modalità "co-op" per un massimo di 16 giocatori.

Adesso è possibile vedere altri giocatori nell'ambiente. I giocatori sono rappresentati da sfere galleggianti e, inoltre, sarà possibile utilizzare il **VOIP** (Voice over IP) per avere una chat vocale basata sulla prossimità degli altri giocatori. **Hello Games** sta lavorando costantemente al miglioramento di questo titolo, così da poter rimediare agli errori commessi in passato. Questi erano solamente alcuni dei miglioramenti, i più rilevanti, ma pare che **Atlas Rises** innovi in maniera decisiva *No Man's Sky*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNTMyOGl1ekh3LXclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

=

Neutron NX500: l'SSD da 1,6 TB più veloce in casa Corsair

Il mondo degli SSD si sta evolvendo con molta rapidità, rivoluzionando il mercato dei dispositivi di memoria. Novità del momento sono gli SSD PCIe NVMe, che permettono una scrittura e una lettura migliore dei normali SSD Sata.



A riguardo, **Corsair** ha appena annunciato il nuovo **Neutron NX500**, un **SSD PCI Express NVMe**, che ha delle prestazioni da paura: si parla di circa **3.000 MB / s** di lettura sequenziale e **2.400 MB / s** in scrittura sequenziale, praticamente l'SSD più veloce prodotto da Corsair.

Il Neutron NX500 si presenta come una scheda che ha bisogno di uno slot **PCI Express 3.0 x4**, presente sulla Scheda Madre per essere alimentato e possiede un dissipatore che dovrebbe far mantenere all'SSD la temperatura di circa **20°C**, una temperatura molto inferiore a quelle degli SSD NVMe, che scaldano molto vista la mancanza di dissipatori.



Attualmente il Neutron NX500 non è disponibile per l'acquisto, ma saranno presenti 3 diversi tagli di memoria: **400 GB, 800 GB e 1,6 TB**.

Il prezzo della versione da 400 GB si aggirerà intorno ai 320 dollari e 600 dollari per la versione da 800 GB, ma ancora non è stato svelato il prezzo dell'SSD da 1,6 TB e le date d'uscita.

- Velocità di lettura sequenziale: fino a 3.000 MB / s
- Velocità di scrittura sequenziale: fino a 2.400 MB / s
- 4K lettura casuale: fino a 300K IOPS
- 4K scritto casuale: fino a 270K IOPS
- Interfaccia: NVMe Express tramite slot PCI Express 3.0 x4
- Temperatura di funzionamento: da 0 gradi a -70 gradi Celsius
- Temperatura di immagazzinaggio: -40 gradi a -85 gradi Celsius
- Durata: 2.000.000 ore
- Dimensioni: 4/76 (L) x 6.49 (L) x 0.82 (H) pollici
- Capacità di memoria disponibili: 400 GB, 800 GB e 1,6 TB
- Tecnologia di memorizzazione: MLC NAND

Micro Machines World Series - E Quindi?

Codemasters non ha certo bisogno di presentazioni: i suoi titoli - da *DiRT* a *Formula 1* - sono conosciuti per l'alta qualità raggiunta in tutti i settori del medium videoludico. Prima di questi però - e parliamo del 1991 - Codemasters deliziava il pubblico con il primo videogioco dedicato alle **Micro Machines**, su quasi tutti i sistemi dell'epoca. Fu un titolo che colpì immediatamente per il suo stile e oggi, a più di 25 anni dal debutto, la casa britannica ha deciso di rispolverare il brand, portando sui nostri schermi **Micro Machines World Series**. Il titolo purtroppo raccoglie solo in parte il meglio del titolo originale, portando con sé vari pregi ma anche alcuni difetti.

Come un menù scozzese

L'offerta ludica di **Micro Machines** è molto incentrata sull'online: le modalità presenti strizzano l'occhio a quanto visto negli anni novanta, per cui possiamo trovare classiche gare, l'eliminazione in più *manche* e il piatto forte riservato alle battaglie. Proprio quest'ultima modalità si presenta come un "**destruction derby**" in cui i vari mezzi sul campo dovranno darsi la caccia e distruggersi. Tutto ciò, oltre a essere accompagnato dalla presenza di **15 arene diverse**, è contornato da diverse modalità che magari - per chi frequenta gli FPS - posso risultare familiari.

Tra semplici gare e le altre modalità vi è una sostanziale differenza nell'utilizzo della propria auto: se nel primo caso esse possiedono solo proprietà intrinseche (ad esempio la resistenza del carro armato), con armi sbloccabili soltanto à la **Mario Kart**, nelle altre le auto hanno proprietà particolari uniche. Le 12 vetture presenti vantano infatti poteri specifici ricaricabili a tempo, una volta utilizzati, più un potere speciale devastante, utilizzabile se caricato a sufficienza. Il problema sovviene però sul bilanciamento generale in quanto, in base alla modalità scelta, la vettura che utilizzeremo sarà più o meno avvantaggiata rispetto alle avversarie: diventa ovvio utilizzare mezzi come il carro armato nei *deathmatch*, per via della sua potenza di fuoco e della resistenza, oppure un auto da corsa durante una gara, fornita di maggior spunto velocistico.

Oltre a tutto questo, Codemasters, si prodiga a creare eventi settimanali specifici, che aiutano a guadagnare punti esperienza e, come nelle altre gare online, dei forzieri contenenti delle skin per le auto, *emote*, denaro e tanto altro con cui potremo personalizzare il nostro mezzo.

Con queste modalità *Micro Machines World Series* ha il merito di risvegliare in noi qualche ricordo sopito, ma è davvero troppo poco per un titolo lanciato con un prezzo di **29,90€**. Alla fine, citando **Jeremy Clarkson**, il tutto si presenta come un menù di un ristorante scozzese: «poca roba e nulla di interessante».



Guarda mamma, senza mani!

Se siete veterani del titolo, la cosa che salta subito all'occhio è la semplificazione del comportamento delle auto, sicuramente meno nervose rispetto all'omologo degli anni '90. Fortunatamente - o no -- tutto ciò non si traduce in facilità nel completare le gare: le piste, piene di pericoli, diventeranno ulteriori avversari da battere oltre a quelli già presenti. In ogni caso, la visuale isometrica aiuta - e non poco - a capire sin da subito la conformazione della pista ed eventuali pericoli che essa contiene. Tutto risulta abbastanza semplice, anche nell'utilizzo dei poteri a disposizione di ogni veicolo.

Inoltre durante le partite online si avverte come tutto sia stato studiato per aver la maggior immediatezza possibile pur di eliminare l'apprendistato, che comunque è presente sotto forma di tutorial a inizio gioco. Le partite con altri giocatori risultano caotiche e non conoscono la parola strategia: nelle tre modalità principali "**Capture the flag**", "**Drop the bomb**" e "**King of the hill**" si assisterà a così tanta confusione che faticherete a capirci qualcosa; diventa un tutto contro tutti - o team contro team --divertente sicuramente nei primi momenti che però, una volta passati, potrebbero lasciar spazio alla frustrazione.



Macchine digitali

La parte migliore di questo titolo è riservata alla **componente tecnica e artistica**, soprattutto per quanto concerne piste e arene, le quali sono contornate da **numerosi oggetti di scena** spesso **in perenne movimento e/o interattivi**: potremo per esempio sfruttare delle ventole per compiere grandi salti o sistemi di teletrasporto per spostarci istantaneamente da un punto a un altro della mappa. Tutto risulta ben modellato e con texture di buona definizione.

Anche gli **effetti speciali**, riservati agli elementi dello scenario, armi e mezzi, sono ben realizzati, dando un tocco caricaturale adatto al contesto, e le auto godono dello stesso trattamento, nonostante siano povere di dettagli particolari.

Il **comparto sonoro** svolge invece il semplice compito: l'audio delle auto risulta abbastanza scarno così come, purtroppo, i suoni di esplosioni, urti, etc. Anche le musiche utilizzate non godono di tracce particolarmente memorabili, cercando di imitare il più possibile il tema del videogioco degli anni novanta.



In conclusione

Purtroppo *Micro Machines World Series* soffre di mancanza di contenuti che possa invogliare il pubblico a continuare a giocare questo titolo. Tutto è permeato da un alone di delusione e sembra immancabile il pensiero che, probabilmente, si poteva fare di più. Resta un titolo godibile come semplice passatempo senza pretese per via di match online divertenti, anche se un tantino squilibrati. Insomma, la nostalgia aiuta a prendere in mano *MMWS*, ma non può fare miracoli.

[Intel: l'8° Gen dei Core i3 sarà un quad core con HyperThreading ?](#)

Alcuni giorni fa sul famoso forum [NGA Forum China](#), l'utente **Baidu** ha cominciato a far circolare leak sulle future cpu di fascia bassa targate **Intel**, ovvero l'**i3-8300**. Questo sembrerebbe non solo avere 4 core, ma anche l'HyperThreading. Baidu non è visto come un informatore molto attendibile ma un'altra fonte, [PC EVA](#), ha confermato il leak dell'insider.

L'ottava generazione dei Core i3, i5 e i7

Intel sta scuotendo il mercato **CPU** con i processori mainstream **Coffee Lake** di 8 ° generazione, i **Quad Core** i3 e **Hexa Core** i5 e i7, **non compatibili** con **LGA 1151**. Prima di approfondire i

particolari della notizia chiariamo alcune cose: come la maggior parte di voi saprà, la linea commerciale Intel - senza contare **HEDT** - è stata divisa in Core i3, Core i5 e Core i7. I Core i3 sono tradizionalmente CPU con Hyper Threading abilitato per **2 core fisici e 4 core logici**. I Core i5 sono dei quad core con Hyper Threading disabilitato per **4 core fisici e 4 core logici**. Infine, i Core i7 sono quad core con Hyper Threading abilitati quindi **4 core fisici e 8 core logici**. Questa è una progressione logica delle prestazioni che è stata messa in atto però per poche generazioni.

Purtroppo per Intel, **AMD** ha rotto, dopo **sette** lunghissimi anni, il silenzio nel campo delle CPU **x86** rilasciando sul mercato nuovi prodotti sviluppati attorno alla sua nuova architettura **Zen**, architettura che sembra potrà rendere la società molto competitiva sul mercato dando (a favore della libera competizione) del filo da torcere a Intel. AMD ha infatti lanciato i processori come il **Ryzen 1200** con **4 core fisici e 4 core logici** ad un competitivo prezzo di soli **109 euro**, il tradizionale **Core i3** ha perso quasi tutte le ragioni di esistenza sul mercato. Il **dual core** Intel Core i3 7100 ha solo **2 core fisici** e costa **15 euro** in più del quad core di **Ryzen**. Il quad core Intel **Core i5 7400** dispone di **4 core fisici** e costa **70 euro** in più rispetto alla controparte AMD. In altre parole, Ryzen ha reso la linea **entry level e mid range** di Intel veramente poco competitiva nel rapporto prezzo/prestazionale, quindi la società di Santa Clara si appresta a rispondere. Le CPU dual core si apprestano ormai ad essere **obsolete** ed Intel sembra esserne a conoscenza tanto che nella sua prossima generazione di processori denominata Coffee Lake, l'entry level Core i3-8300 sembra che disporrà di **4 Core e 8 Threads**. Quindi cosa lo differenzia dal Core i5? Sappiamo che variante i3 non sarà dotata della tecnologia Turbo Boost in modo che il processore funzioni al massimo della frequenza che dispone. Quindi una possibilità per le varianti i5 potrebbe essere **6 core fisici** ma con l'Hyper Threading disabilitato per differenziarla dalla linea i7, anche se alcune **SKU** consentiranno anche l'**overclocking spinto**. Ma allora cosa succede con i7? L'8a generazione Coffee Lake Core i7 non solo ha **6 core fisici** ma anche **6 core logici** per un totale complessivo di **12 thread**. Di seguito sono riportate le specifiche complete della linea:

La fonte ha anche rivelato la linea temporale per i processori:

- La produzione di massa dei PCH Coffee Lake è iniziata dai primi di agosto e viene elencata in ottobre.
- Gli Engineering Sample di Cannonlake PCH sono stati tolti dalla vendita alla fine di luglio di quest'anno, a novembre inizierà la produzione di massa dei QS che usciranno entro gennaio del prossimo anno, con la quotazione entro la fine di febbraio 2018.
- Gennaio 2018, le serie 200 e H110 saranno tolte dalla produzione e sostituite da Coffee Lake-S.

Una conferma da parte di **ASRock** ha anche rivelato che Intel non sarà in grado di supportare i processori Coffee Lake sul chipset serie 200. Ciò significa che la nuova piattaforma **Z270 Skylake** non sarà in grado di supportare le offerte di Intel **Coffee Lake**. Anche se questo lo abbiamo già visto da **Intel** per un bel po' di tempo, le cose dovrebbero cambiare a causa del monopolio della società che viene rotto con Zen. Tuttavia, questo non sembra essere il caso per quanto riguarda la gestione di Intel. Poiché i processori Intel di 8° Generazione non funzioneranno sul socket **LGA 1151**, ciò significherebbe che le schede madri serie 100 e 200 non supportino i processori basati su Coffee Lake-S. Questo include i 6 core fino alla parte **Celeron**. Mentre è stato originariamente pensato che il supporto potrebbe essere incluso, si pensa che Intel sta lavorando su una nuovo socket **LGA 1151 v2** che, pur avendo lo **stesso numero di pin** non permetterà la retro compatibilità con il vecchio LGA 1151. Quindi questo nuovo LGA 1151 sarà la nuova **serie 300**. Ad ogni modo Intel sembra molto fiduciosa delle proprie scelte di mercato. AMD al contrario ha sempre avuto una filosofia di primo consumo molto aggressiva, mentre Intel può essere dichiarato solo come un netto contrasto

con lo stesso. Dal momento che **il socket è praticamente lo stesso** per tutti gli scopi, la non compatibilità sarà causata da un **“blocco”** tramite il **microcode** a limitare la compatibilità all'indietro, possiamo quindi solo supporre che Intel sta facendo questo per stimolare più vendite. Intel non si rende conto su che minaccia sia l'architettura Zen di AMD che fino adesso sta facendo le mosse giuste per poter contrastare Intel.

La serie Coffee Lake-S avrà due varianti, **4 + 2** (Quad Core + GT2 Graphics) e **6 + 2** (Hexa Core + GT2 Graphics). La variante 4 + 2 avrà una dimensione di **126mm²** mentre la variante 6 + 2 avrà una dimensione di **149mm²** che è la stessa delle future varianti di Coffee Lake X. La grafica sarà la stessa della **9° Gen** con **24 EU** e la variante più potente sarà chiamata **UHD Graphics 730**. Una delle notizie trapelate più interessanti è stato il diagramma a blocchi **CNL-PCH** che descrive i processori di serie Lake Lake-S e Coffee Lake-H. Intel manterrà intatto il supporto sul CNL-PCH. Sul nuovo chipset significa che Intel ha dato la possibilità di cambiare il socket e considerando la struttura inusuale della matrice e successivamente il supporto per i processori da **10 nm**, ci si può aspettare che ciò accada. LGA 1151 avrà già servito due generazioni di processori da allora, Skylake e Kaby Lake. A partire dai dettagli, abbiamo i processori della serie Coffee Lake-S / H in grado di supportare la memoria **DDR4 2400 MHz** nativa in modalità dual channel. Le GPU su questi chip consentono il supporto per la connettività **DP 1.2** a **HDMI 2.0** e **HDCP 2.2**. Ci sono anche diverse linee **x16 PCIe Gen 3.0** che possono essere utilizzate per alimentare schede grafiche discrete e pannelli **eDP** per una maggiore velocità delle immagini. Il PCH Cannonlake serie 300 dispone di due controller **Alpine Ridge** per fino a **4 porte USB Type-C**. Non sappiamo l'esatta quantità di piste **PCIe** offerte dal PCH ma sembrano tante. Le linee **PCIe 3.0** offrono **due slot M.2** per il supporto **Optane/SSD**. Un slot **PCIe 3.0 x4** e **3.0 x1** è alimentato anche dal PCH, ma c'è anche un **lettore SD Card**. L' **I/O** comprende anche la porta **Ethernet GbE PHY**, il **sensore di impronte digitali**, **NFC**, **codec**, **touch screen**, **6 porte Type A/C USB 3.1**, **fotocamera UF**, **ODD**, **HDD 2x SATA 3** e il controller **Douglas Peak** che offre **WiGig** + Supporto **Wi-Fi** + **BT**.

[Un simulatore di culto in cui si sacrificano persone a un Dio lovecraftiano](#)

The Shrouded Isle, pubblicato venerdì scorso su **PC** e **Mac**, è un singolarissimo gioco che porterà i giocatori in un piccolo villaggio i cui residenti appartengono a un particolare culto religioso. Il Dio che adorano richiede un **sacrificio** ogni stagione. Come leader bisognerà nominare un membro di ciascuna delle cinque famiglie principali del villaggio come proprio consulente ogni stagione. Una volta al mese si assegneranno a tre di questi consiglieri compiti atti a incoraggiare i principi della società, come **l'ignoranza**, **l'obbedienza** o il **fervore religioso**. Durante il corso della stagione si potranno scoprire tratti che alzano queste qualità più velocemente; per esempio, un consulente particolarmente violento potrà aumentare l'obbedienza. Scoprire anche i loro peccati è importante perché, alla fine della stagione, una di queste persone deve morire, e sarete voi a decidere.

Il bilanciamento dei peccati e delle virtù dei propri consiglieri sarà impegnativo: quando si sacrifica un consulente, la sua famiglia non reagirà bene e bisognerà quindi avere equilibrio nel modo in cui si gestisce la città in modo tale da ottenere la loro approvazione, affinché non diventino ribelli. Se i

peccati del consigliere sacrificato non sono abbastanza gravi, la famiglia sarà molto arrabbiata. A volte ci si troverà alla fine del mese con più di un consigliere ad avere un peccato grave, e la scelta si farà difficile. La presentazione visiva del gioco non migliora lo stato d'animo: le illustrazioni evocano stampe in legno, e la musica fredda e pesante dei violoncelli crea un ambiente cupo e tetro. Ogni volta che si tocca un membro di una famiglia, si imparerà un piccolo particolare su di loro.

È difficile manipolare tutto, nel corso del gioco, si cresce abbastanza da legarsi ai personaggi. Quando si scopre un ribelle, si è felici di sacrificarlo, le perdite diventano soddisfacenti quanto le vittorie.

Se non si dispone di un PC, c'è un'altro modo per servire il tuo Dio lovecraftiano: **Cthulhu Virtual Pet**, un gioco di simulazione di culto per smartphone in cui bisognerà curare il proprio Cthulhu per farlo crescere e aumentare il numero di seguaci.

[Valve presenta Artifact: The Dota Card Game](#)

Valve ha appena annunciato *Artifact: The Dota Card Game*. Il gioco di carte digitale vedrà la luce nel 2018 e sarà essenzialmente la versione card game di *Dota 2*, con tanto di **lane**, personaggi come **Bounty Hunter** e carte che produrranno **ondate di minion** al seguito.

Il teaser che vi proponiamo di seguito è stato accolto dalla folla che popolava la **Key Arena**, dove è stato presentato in occasione di **The International 7**, con un misto di eccitazione e disappunto.

[Atlas Rises arriverà in settimana](#)

Hello Games rilascerà un aggiornamento per *No Man's Sky* questa settimana, il quale apporterà cambiamenti alla storia principale e permetterà ai giocatori di viaggiare velocemente attraverso l'universo tramite l'uso dei portali. La versione **1.3**, soprannominata **Atlas Rises**, arriva nel primo anniversario dall'uscita del gioco su **PS4** e **PC** e proprio come gli aggiornamenti precedenti sarà completamente gratuita.

Nella mail inviata da **Sean Murray**, sviluppatore del gioco a capo del team, si possono leggere i ringraziamenti indirizzati ai fan che durante questo tumultuoso primo anno sono comunque rimasti

fedeli al titolo e a chi ha giocato **Waking Titan**, l'alternative reality game legato al precedente aggiornamento di *No Man's Sky*.

[For Honor sarà giocabile gratuitamente nel weekend](#)

Nel prossimo weekend sarà possibile giocare a **For Honor** sulle piattaforme: **PC** tramite **Uplay** (dalle 19:00 del 10/08 alle 22:00 del 13/08), **Ps4** (è richiesto un abbonamento a **Playstation plus** per poter giocare online dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08) e **Xbox One** (è richiesto un abbonamento a **Xbox LIVE Gold** dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08).

Sarà possibile trasferire i salvataggi alla versione completa del gioco, ricordiamo che dal 15/08 inizierà la terza stagione del gioco: **Grudge & Glory** con delle novità riguardanti mappe, equipaggiamenti ed eroi.

FOR HONOR
FREE WEEKEND

EUROPE & MIDDLE-EAST
PS4
10/08/2017, 9AM CET → 15/08/2017, 01:59AM CET
XBOX
10/08/2017, 9AM CET → 15/08/2017, 01:59AM CET
PC
10/08/2017, 7PM CET → 13/08/2017, 10PM CET

THE AMERICAS
PS4
10/08/2017, 12AM PDT → 14/08/2017, 4:59PM PDT
XBOX
10/08/2017, 12AM PDT → 14/08/2017, 4:59PM PDT
PC
10/08/2017, 10AM PDT → 13/08/2017, 1PM PDT

ASIA & OCEANIA
PS4
10/08/2017, 3PM CST → 15/08/2017, 7:59AM CST
XBOX
10/08/2017, 3PM CST → 15/08/2017, 7:59AM CST
PC
10/08/2017, 1PM CST → 14/08/2017, 4AM CST

10-13 AUGUST, 2017

[Svelato il misterioso progetto UFO 50](#)

Se vi stavate chiedendo a cosa alludessero tutti gli hashtag **#UFO50** recentemente apparsi sui profili twitter di moltissimi sviluppatori indie, potete finalmente trovare la vostra risposta: **UFO 50** è una

collezione di cinquanta videogame a cura di 5 sviluppatori indipendenti, in arrivo nel 2018.

All'interno della collezione troveremo shooter a scorrimento laterale, platform, puzzle game, dungeon crawler e giochi sportivi sia in single che in multiplayer.

Derek Yu, il creatore di *Spelunky*, pubblicherà la raccolta il prossimo anno, dapprima su PC. Insieme a lui gli altri developer **Suhrke**, **Perry**, **Hubans** e **Fumoto**, rispettivamente autori di *Downwell* (questo mese presente sul PS+), *Ridiculous Fishing*, *Time Barons*, *Scorpulak* e *Madhouse*.

Stando a quanto dichiarato sul sito ufficiale, la collection comprenderà titoli in stile retro "tutti creati negli anni '80 da una compagnia fittizia, oscura ma avanti coi tempi" che saranno accomunati da "un'unica palette di 32 colori e altre restrizioni che abbiamo deciso di inserire per dare un feeling più autentico".

Lo sviluppatore tiene inoltre a precisare che i 50 titoli non saranno minigame ma **giochi completi**, anche se leggermente più brevi dei classici a 8-bit degli anni ottanta e che ci accompagneranno per oltre **100 ore di gioco**.

[Hellblade: il gioco autoelimina i salvataggi se muori tante volte](#)

Chi, dopo una giornata stressante, voglia giocare una partita a **Hellblade** per rilassarsi dovrà prima essere sicuro di essere molto bravo al punto di non morire molte volte. Il nuovo capitolo **Senua's Sacrifice** ha infatti un sistema **permadeath** in virtù del quale i file della partita vengono **eliminati** dopo un certo numero di sconfitte, costringendo il giocatore a iniziare tutto da capo.

Qui sotto il **trailer** ufficiale del nuovo **capitolo**:

Più avanti si va con la **storia** del gioco, più **difficile** sarà appunto il gameplay e, per **evitare** che i file vengano cancellati, sarà consigliabile ritornare al precedente **checkpoint** e continuare finché non si supererà il punto in questione. Il gioco è disponibile per **PS4** e **PC** al prezzo di 29.99€ sia su **Steam** che sul **PS Store**.

Qui sotto sono presenti alcuni **tweet** che possono interessare **riguardo** al gioco:

https://twitter.com/Com_Raven/status/894829992181366784?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fnerdmovieproductions.it%2F2017%2F08%2F08%2Fhellblade-addio-file-salvataggio-muori-troppe-volte%2F

https://twitter.com/BabyGotBell/status/894834161315434496?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fwww.eurogamer.net%2Farticles%2F2017-08-08-hellblade-deletes-your-save-file-if-you-die-too-much