**ESERCIZIO W1D4 EPICODE GDPT0225IT**

**GIOCO:** BLOODBORNE

**MECCANICA MODIFICATA:** RALLY  
I colpi non rigenerano parte degli HP immediatamente dopo aver subito danno, ma solo dopo un certo periodo di tempo con attacchi consecutivi. Ogni colpo aumenta una “barra del tempo” che, una volta riempita, genera parzialmente HP in base ai danni inflitti.  
Subire un colpo azzera la barra ed annulla la possibilità di recuperare vita, costringendo il player ad usare consumabili, servirsi di un checkpoint o tentare di subire un altro colpo.  
  
**CONSEGUENZA:** Il gioco diventa molto più frenetico e punitivo, cercando una precisione quasi assoluta da parte del player, allungando di conseguenza anche la durata delle sessioni di gioco.