Valve nuovamente a lavoro su Half-Life

Stiamo parlando naturalmente del titolo che ha dato origine alla serie e non di *Half-Life 3*: durante la notte un update ha fatto capolino su **Steam**, il primo dopo parecchi anni. Evidentemente al *Quartier Generale* di **Valve** qualcuno lavora ancora per fixare il gioco. Encomiabile il fatto che a distanza di quasi **20 anni dall'uscita** il team segua ancora il feedback degli utenti per poter migliorare l'esperienza di gioco in *Half-Life*. Di seguito il changelog:

- Fixed crash when entering certain malformed strings into the game console. Thanks to Marshal Webb from BackConnect, Inc for reporting this.
- Fixed crash when loading a specially crafted malformed BSP file. Thanks to Grant Hernandez (@Digital_Cold) for reporting this.
- Fixed malformed SAV files allowing arbitrary files to be written into the game folder. Thanks to Vsevolod Saj for reporting this.
- Fixed a crash when quickly changing weapons that are consumable. Thanks to Sam Vanheer for reporting this.
- Fixed crash when setting custom decals

Insieme ad *Half-Life* sono stati aggiornati anche altri titoli che usano lo stesso engine di gioco, come ad esempio le espansioni *Blue Shift* e *Opposing Force*.