

La **prima e gigantesca espansione di Dying Light, The Following**, arriva insieme all'Enhanced Edition del gioco originale e dimostra, ancora una volta, **il cambio di passo produttivo da parte di Techland**. Se ricordate, ai tempi di Dead Island: Riptide una delle critiche al gioco - fra le più sensate, a mio modo di vedere - si concentrò su un'offerta di contenuti che, a conti fatti, faticava a guadagnarsi la dignità di capitolo standalone. The Following, dal canto suo, avrebbe avuto maggiori ragioni per presentarsi in solitaria, a fronte di aggiunte più longeve e curate, ma Techland ha comunque optato per **un'offerta diversificata, ben più golosa rispetto a Riptide**. Chi non ha mai provato il gioco può far sua l'Enhanced Edition, comprensiva di Dying Light e di tutti i DLC e aggiustamenti disponibili fino a oggi, mentre chi ha già il titolo originale può acquistare il solo The Following, a un prezzo assolutamente congruo alla qualità/grandezza della nuova mappa, agli elementi inediti e alla mole di quest da sbrogliare. Gli zombie ringraziano.

GRANO ROSSO SANGUE

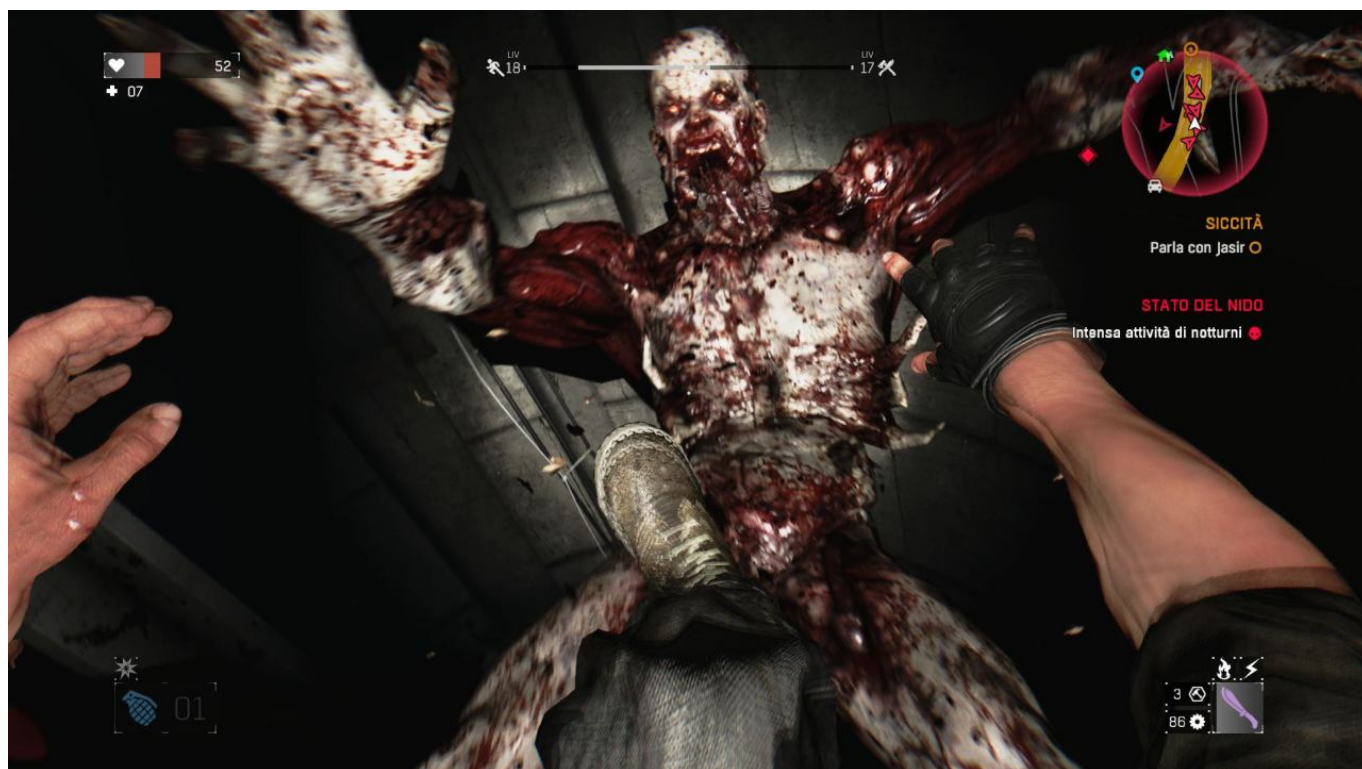


L'introduzione non è scritta a caso, o solo per mettere in risalto la gradita scelta del

publisher. Dall'incipit di gioco, infatti, **sembra quasi che Techland abbia inizialmente considerato l'ipotesi di un titolo a sé stante**: dopo un filmato introduttivo - circa le informazioni che arrivano da una nuova zona di Harran, sulla misteriosa immunità al virus dei suoi abitanti - troviamo il nostro Kyle Crane già sulla via della nuova area, all'interno di un condotto di scarico, senza introduzioni in-game degli NPC o luoghi di collegamento fra le mappe. D'altra parte, basta controllare skill e inventario per rendersi conto, all'inizio e dopo qualche ora di esplorazione, **che le caratteristiche del PG passano fluidamente da un salvataggio all'altro, e che tornando alla campagna principale ci ritroveremo fra le mani tutti i gingilli, progetti e punti esperienza accumulati in The Following.**

THE FOLLOWING
DIMOSTRA ANCORA DI
PIÙ IL CAMBIO DI PASSO
PRODUTTIVO DA PARTE DI
TECHLAND

Arrivati nella "Zona Rurale" è facile rendersi conto della **grandezza nella nuova ambientazione, più vasta delle due mappe di Dying Light messe insieme**. In particolare, strade e campi agricoli si aprono su spazi nettamente più allungati, e il motivo principale viene presentato nel giro di una quest, nella forma di una **sgangherata buggy che potremo upgradare nel corso del gioco** e che, appunto, ha bisogno di larghi orizzonti per dare il suo meglio. Obiettivi come la caccia agli zombie "Fulmine" sottendono all'uso del veicolo, e in generale tutte le percorrenze e gli eventuali limiti di tempo degli obiettivi sono stati rivisti in quest'ottica, insieme a un sistema di modifica/riparazione che si adatta perfettamente agli stilemi originali.



Ciò non toglie che **cittadine arroccate sulle scogliere, grotte e rifugi da conquistare ci porteranno spessissimo a confronto col gameplay originale** - fatto di arrampicate, fughe parkour e scontri prevalentemente melee. Fa piacere, però, rivelare come la presenza del buggy sia stata ben gestita, peraltro senza snaturare l'esperienza e, anzi, rendendola più varia. A prescindere dal livello di difficoltà avremo bisogno di tenere d'occhio i pezzi - motore, sospensioni, turbo e via così - soggetti a usura e quindi bisognosi di riparazioni, o peggio di sostituzione dopo qualche rattoppo (come le armi da mischia, d'altronde, perfettamente in linea col gioco base). Scenari e auto abbandonate nascondono a questo scopo tutta una serie di nuove risorse, come viti, cavi o batterie, insieme a riserve di benzina con cui fare frequentemente un rabbocco.

Allo stesso tempo, il buggy è oggetto di personalizzazione e potenziamento sulle sue componenti: **le migliorie estetiche sono connesse a quelle funzionali**, dal momento

L'INTRODUZIONE DEL
BUGGY È STATA BEN
GESTITA, SENZA
SNATURARE

che carrozzeria e cofano, ad esempio, fanno parte degli upgrade di resistenza, mentre scariche elettriche, lanciafiamme e mine passano per altri rami delle abilità del Pilota, tra i contenuti inediti di The Following in zona PG. Tutto questo, naturalmente, viene affiancato da **una serie di compiti opzionali più ovvi, come le corse a tempo o le sfide di mattanza automobilistica**, al solito più divertenti in cooperativa con un amico.

L'ESPERIENZA
ORIGINALE E, ANZI,
RENDENDOLA PIÙ VARIA

IL REGNO DEI NOTTURNI



Altre importanti introduzioni ruotano attorno ai Notturmi, le bestiacce di Dying Light che rendono molto più difficile (ma anche più remunerativa, in termini di XP) la vita del giocatore durante la notte. Tra gli obiettivi opzionali - che tanto opzionali non sono, come

vedremo fra poco - è infatti presente **la distruzione dei “nidi”, veri e propri dungeon in cui sradicare gli “zombie-madre” conficcati nel terreno**, districandoci più o meno in silenzio fra fittissime ronde di mostri.

I “NIDI” SONO VERI E PROPRI DUNGEON IN CUI SRADICARE GLI “ZOMBIE- MADRE” CONFICCATI NEL TERRENO

L'idea funziona egregiamente, e va interpretata in modo opposto rispetto al normale corso di Dying Light. Com'è logico che sia, nelle ore di buio i Notturni sono fuori dal nido - lasciando il proprio dominio alla più blanda e comunque pericolosa guardia degli zombie “semplici” - ed è questo il momento giusto per l'attacco dei giocatori. Nel corso delle missioni è **tuttavia possibile imbattersi in nidi molto più pericolosi**, come quello sotto la galleria dei treni, **all'interno dei quali i Notturni sono presenti a prescindere dal ciclo giorno-notte**. Lo scopo è di liberare le strade vicine dal controllo delle mostruosità, potendo così sbrigare le quest di notte e guadagnare maggiore esperienza, senza dover tenere puntati gli occhi sulla minimappa e sui convisivi dei cacciatori.



Sempre in tema di pericolose creature, **la modalità Be the Zombie torna a tormentare chi tiene totalmente aperta la relativa opzione** - magari insieme alle tante e ben fatte caratteristiche multigiocatore, che consentono di passare in un lampo dal single player al co-op in rete, in locale e, appunto, nella forma competitiva, grazie anche alla rapidità di qualsiasi caricamento. **Le novità sono quantitativamente poche ma contano tantissimo**, dal momento che velocissimi buggy e conformazione delle mappe impongono una collaborazione ancora più stretta fra i giocatori "umani", specie quando l'abominio controllato dallo sfidante si aggrappa a un veicolo (caratteristica che riguarda anche gli infetti Corridori, pur se con violenza minore) non upgradato a dovere. Ciò si va aggiungere al gameplay notturno di Dying Light, con le sue regole e il suo più alto grado di sfida, a disposizione di chi vuole fare durare Dying Light all'infinito. Techland ha pensato tanto anche a loro.

250 VOLTE LEGGENDARIO



L'attenzione all'endgame è un'altra notevole qualità di The Following, grazie all'introduzione di un sistema di crescita che, peraltro, riguarda tanto il DLC quanto il gioco base, come parte dell'aggiornamento gratuito pubblicato negli scorsi giorni. Accanto, infatti, alle classiche abilità (sopravvivenza, forza, agilità) e a quelle inedite del Pilota, compare ora un **nuovo comparto chiamato "Leggendario", con la bellezza di 250 livelli da sbloccare una volta completato uno dei suddetti rami**. Nuovi perk offrono progressivi miglioramenti per vitalità, stamina e danno, e ogni 25 livelli verremo ricompensati con emblemi, nuovi completi per Kyle, progetti e armi inedite, per finire in bellezza le decine e decine di ore passate su Dying Light. Ovviamente dovremo valutare tutti insieme la qualità degli upgrade, perché è impossibile farsi un'idea completa in sede di recensione, ma almeno l'offerta è limpidissima in termini quantitativi, così come è chiara la grandezza e la qualità media della nuova ambientazione.

Sotto il profilo grafico, infine, ci troviamo di fronte a una **versione pulita del predecessore, con poche migliorie su una base comunque valida, non straordinaria in termini di conteggio poligonale ma comunque attenta al dettaglio**, nella costruzione della vastissima area di gioco, nei passaggi nascosti tra le località oppure nel semplice arredo di una casa. Per la cronaca, la versione PC del gioco è rimasta incollato ai 60 fps con tutte le opzioni grafiche maxate, a 1080p, su un sistema composto da processore i5, Geforce 980 Ti e 16 GB di ram. E ci mancherebbe altro, direte voi, ma ultimamente non è sempre andata così.

L'ENDGAME INTRODUCE UN SISTEMA DI CRESCITA CHE COINVOLGE TANTO IL DLC QUANTO IL GIOCO BASE



Casomai, **è la struttura delle quest a tradire la semplice natura di espansione di The Following.** La colpa non è del soggetto - al contrario intrigante, con i misteriosi "Senzavolto" e un mistico percorso investigativo - bensì di una serie di compiti principali che, almeno all'inizio e nella parte centrale, consistono nella risoluzione di un certo numero di quest secondarie, con uno stratagemma non nuovo e oltretutto ripetuto più volte. **La qualità media delle missioni è elevata, però,** pur non collegandosi in modo sempre diretto alla trama principale, e riesce a non annoiare fino al momento del dunque, quando finalmente scopriremo cosa si cela dietro all'apparente immunità del "Countryside". Sarebbe davvero ingeneroso, inoltre, non ricordare proprio a questo punto che The Following è sostanzialmente questo, un DLC, e che è solo la sua notevole fattura a farci cercare il pelo nell'uovo. Uovo putrefatto, mi raccomando.

The Following è un'espansione poderosa e ben fatta, se considerata singolarmente, oppure un'esperienza addirittura gigantesca se acquistata con il gioco completo, nella Enhanced Edition. L'introduzione del Buggy non offusca il gameplay di Dying Light ma risulta comunque curatissima, oltre che coerente allo spirito originale. Il merito del risultato è in gran parte del game design, capace di modellare la nuova e enorme area sulle esigenze del veicolo e sulle vecchie consuetudini parkour e/o spaccaossa, qui un pochino rafforzate dalla maggiore (e non sempre perfetta, in termini di animazioni e resa visiva) presenza delle armi da fuoco. Resta l'incognita sulla lunga distanza dei Livelli Legendari, ma il voto qui sotto non li tiene nemmeno in conto. Pensate un po'.

