Next Up Hero

Oggi giorno sono realmente pochi i giochi che riescono ad amalgamare egregiamente il genere **roguelike** con la modalità **multiplayer**, e tra questi si può sicuramente annoverare ***Next Up Hero***.
Con questo titolo dalle tinte retrò, la **Digital Continue** catapulterà in un gameplay degno dei cabinati anni ’80 con annesse gioie e frustrazioni. Il gioco ci darà la possibilità di scegliere tra uno dei 7 personaggi selezionabili ogni volta che inizieremo una partita, ognuno dei quali avrà diverse abilità, attacchi e peculiarità con ampia scelta tra un approccio ravvicinato o a distanza. Una volta selezionata la partita da fronteggiare, ci si ritroverà in un classico **beat em’up** dalla visuale isometrica, dalle mappe procedurali e divise per livelli colme di mostri di vario genere pronti a farci a pezzi. Ma il gioco non è così basilare come appare: è proprio qui che la componente **multiplayer ha la sua maggior funzione.** Durante i piani della nostra run, potremmo trovare i cadaveri degli eroi di altri giocatori che sono caduti in battaglia in quel preciso punto e sarà proprio lì che il nostro personaggio griderà «**NEXT UP HERO!**», riuscendo a resuscitarlo per farlo così combattere al proprio fianco in veste di **NPC**.

Insomma, più giocatori avranno fallito durante l’avventura, più possibilità avremo di sopravvivere. In compenso, ogni **dungeon** avrà una difficoltà crescente facendoci arrivare al Boss finale in preda al panico, con la consapevolezza che sia impossibile terminare la partita con un **good ending**. Ma non disperate, il gioco è stato appositamente programmato per avere un’estrema difficoltà nel Boss finale proprio perché questi sarà l’unica creatura che condividerà i punti vita con la community: ogni giocatore che arriverà a fronteggiarlo toglierà infatti permanentemente vita al boss creando una sorta di raid, una volta morto, ogni giocatore riceverà una somma di monete dipendente dalla percentuale di vita tolta. Una volta finita la **run**, che l’abbiate completata o meno, riceveremo per l’appunto una somma di monete che ci permetterà di fare un **upgrade** del personaggio cambiando

skin o acquistando abilità; ma non è la sola cosa acquistabile. Esiste infatti un **sistema di *achievement*** che ci permetterà di acquisire dei **bonus permanenti** durante le nostre avventure: questi si acquisiranno uccidendo un certo numero di mostri e, una volta raggiunta la somma richiesta, potremo usufruire del potere speciale del mostro e usarlo con qualsiasi eroe selezionato. Prima ho parlato di selezione dell'avventura poiché nel gioco non esistono mappe pre-costruite dagli sviluppatori ma solo dungeon creati da altri giocatori, essendo possibile cambiare la difficoltà, i numeri dei piani e la possibilità di incontrare mosti rari, ovviamente, pagando una cospicua somma di monete.

Ma non è tutto oro ciò che luccica: il gioco nonostante, sia ancora in fase beta, appare ancora in uno stato embrionale al punto da rendere impossibile intravedere il risultato finale. Tutte le modalità sono ancora bloccate facendoci solo lontanamente percepire una ipotetica profondità nel multiplayer, le mappe sono ancora molto spoglie e visibilmente monotone, alcuni personaggi non sono ancora selezionabili ma soprattutto il gameplay risulta profondamente squilibrato in relazione al personaggio che si usa. Durante le nostre **run** non avremo quasi mai la possibilità di curarci, questo rende l'approccio ravvicinato coi nemici totalmente evitabile poiché uno scambio di colpi non eguaglierà mai un personaggio in grado di colpire da lontano, con maggior danno e senza essere mai colpiti.

Nel complesso il gioco si presenta con un'idea originale ma al contempo molto scarna: per quanto sia stato lanciato come *beta*, il contenuto attuale lo rassomiglia più a un'***alpha***.
Le premesse per renderlo un gioco di rango ci sono tutte, e speriamo che Digital Continue riesca a riempire tutte le falle presenti nel titolo prima del lancio ufficiale.
Next Up Hero arriverà nei primi mesi del 2018 su PC, Linux, PS4, Xbox One e Nintendo Switch.
Non ci resta che aspettare.