

Megaquarium

Correva l'anno **1997** quando uscì **Theme Hospital** sul mercato, quello che per me era (e credo possa rimanere) il miglior gestionale di sempre. Difficile emularlo, difficilissimo riuscire a ricreare quel clima di gioco frenetico - ricordo ancora quando iniziavano a entrare pazienti di continuo, era in quelle occasioni che dimostravi di essere un vero uomo - e divertente allo stesso tempo. Nell'agosto di quest'anno è uscito **Two Point Hospital**, un gestionale chiaramente ispirato a **Theme Hospital** ma in chiave un po' più moderna.

Oggi in tema di gestionali si trova veramente di tutto in commercio: ma avete mai provato a gestire un **acquario**?



Una Piacevole Scoperta

Megaquarium, sviluppato da **Twice Circled**, è un coloratissimo gestionale che ci vedrà impegnati nello **sviluppo di un acquario** in diversi contesti geografici. Dalle calde acque tropicali a quelle gelide dell'Artico si dovranno soddisfare i requisiti necessari per il corretto funzionamento di ogni acquario, prestando particolare attenzione a quali siano le condizioni imposte da ogni esemplare marino per poter esistere e/o coesistere con le altre specie all'interno dello stesso ambiente acquatico.

Ogni pesce ha un proprio habitat ideale e il suo mangime, ma richiede anche la temperatura dell'acqua (**calda o fredda**), così come anche la purezza della stessa: infatti per ogni acquario che costruiremo, si dovranno abbinare, di base, almeno un filtro (**per la pulizia dell'acqua**) e un termostato (**per la temperatura**), oltre ai contenitori adatti di mangime. Più avanti nel gioco si sbloccheranno anche diverse combinazioni di filtri più potenti, pompe di flusso e altri macchinari per

i pesci più esigenti.



Lo Scopo del Gioco

L'obiettivo è quello di totalizzare il maggior numero di punti in modo da poter andare avanti nel gioco sbloccando le specie più rare e i macchinari migliori. Ci sono **tre tipologie di punti**: punti **stella** (ci faranno salire di rango dandoci accesso ad accessori, macchinari e pesci sempre più rari), **natura** (per sbloccare i pesci) e **scienza** (per i macchinari), ottenibili più agevolmente dai grandi acquari più decorati e popolati. Ma in questo gioco non saranno solo le specie ittiche a richiedere la nostra attenzione: come dei bravi gestori di una attività che si rispetti, **dovremo curarci anche dei nostri affezionati avventori!** Si dovranno costruire bagni, corner-shop, panche e distributori di bevande e viveri. Inoltre, grazie ai fondamentali operai che si potranno assumere durante la sessione di gioco (i quali variano di numero in base alla grandezza dell'acquario che andremo a costruire), ci prenderemo cura dei nostri pesci, dei macchinari e della galleria stessa costruendo ripostigli, banchi da lavoro e lavabi.

Uno dei tratti interessanti dei nostri piccoli operai, è sicuramente il fatto che andando avanti nel gioco, potremo **sviluppare le loro skill**, in modo da migliorare quelle in cui sono già più ferrati, oppure dargliene di nuove per ricoprire più incarichi all'interno della galleria. Quasi come fosse una sorta di **semplistic schema di sviluppo RPG**, davvero molto originale per la tipologia di videogioco proposta dal developer.

In conclusione

Anche se graficamente il gioco non è al passo con i suoi antagonisti, come lo stesso [Two Point Hospital](#), e la **colonna sonora** si riduca a una orecchiabile melodia, d'altro canto è evidente come **Megaquarium** punti sull'immediatezza e sul divertimento, in modo da poter offrire agli appassionati quel "quid" che li stimolerà a rimanere incollati allo schermo un po' più del previsto - per intenderci quando pensi tra te e te: «sì ok dai faccio questo e stacco... ok, ok, completo solo questo magari e poi vado via... ma sì dai, la mia fidanzata potrà andarci anche sola a far la spesa no?».

Ecco, avete trovato il gioco che fa per voi.

[Two Point Hospital](#)

Facciamo un salto indietro nel tempo: 1997, anno d'uscita di **Theme Hospital** di **Bullfrog**. Uno dei gestionali più amati di tutti i tempi: sia per il gioco in sé, vasto e profondo per l'epoca, sia per la sua incredibile ironia e leggerezza nel trattare un tema spinoso come quello delle malattie. In quegli anni era la prassi lottare con teste giganti ed imitatori di Elvis Presley, e il gioco fu una delle ultime hit dello studio inglese fondato da **Peter Molyneux** e **Les Edgar**, prima di essere accorpato agli studi inglesi di **Electronic Arts**.

Torniamo al presente: dopo ben ventuno anni esce **Two Point Hospital**, seguito spirituale di **Theme Hospital** creato da **Two Point Studios**, studio di sviluppo che vede nel team due figure fondamentali che hanno partecipato alla creazione del predecessore, i designer **Mark Webley** e **Gary Carr**.

Ma andiamo a vedere come si propone questo seguito spirituale...



I'm no Superman

Two Point Hospital ci presenta da subito un sistema di progressione simile a quello visto in giochi come **Overcooked**: con dei livelli (o meglio, strutture ospedaliere) dove si devono ottenere delle stelle. Per ottenerle, basta seguire delle simil-quest varie per livello, come l'ottenere un'alta reputazione o conseguire un certo numero di pazienti curati. Una struttura che ben si sposa con un titolo del genere, facendo contento sia chi voglia ottenere la singola stella atta a sbloccare le altre strutture nel minor tempo, che i completisti. Vi è anche un minimo di **backtracking**, visto che è possibile tornare nei precedenti livelli quando si vuole, direttamente dalla mappa di gioco, così da aggiungere stanze e oggetti sbloccati avanti nel tempo e magari ottenere quella tanto agognata terza stella.

Ma passiamo al gioco vero e proprio: il design è rotondo e gommoso, e il lavoro di **Ben Huskins** e **Gary Carr** sembra quasi un'evoluzione di **Theme Hospital**, e ben si sposa con l'atmosfera del titolo. Il gameplay è vario e, nei momenti più concitati, come le emergenze che consistono nell'arrivo di pazienti da curare il prima possibile, offre quel giusto grado di sfida tipica dei titoli del genere, e del predecessore. La costruzione e la pianificazione delle stanze che formeranno il nostro ospedale dei sogni è tanto semplice quanto completa, con un editor che prende a piene mani dal titolo originale e anche da giochi come **The Sims** di **Maxis**: in poco più di qualche secondo, avremo creato il nostro ospedale dei sogni, con stanze e oggetti che sbloccheremo man mano nel gioco. Siano esse ottenute tramite ricompensa per le stelle raggiunte, o sbloccate tramite i **kudosh**, punti accumulabili tramite varie quest lanciate dal nostro staff, una delle novità introdotte in **Two Point Hospital**.

I cultori dell'originale titolo **Bullfrog** sanno, però, che la *feature* più importante del gioco erano le malattie, ricettacolo di incredibile ironia e motivo di divertimento. Per fortuna, nonostante la lunga assenza, le patologie divertenti (per quanto possa risultare un ossimoro) non mancano. I testoni e gli imitatori di Elvis lasciano il posto a uomini-lampadina, pentole incastrate in testa, e soprattutto imitatori di **Freddie Mercury** e del **Tony Manero** de **La Febbre del Sabato Sera**. A tal proposito: un plauso alla localizzazione italiana per l'ottimo lavoro svolto, che ha visto trasformare l'originale "mock star" in "rapsodite", rendendo più netta e divertente il collegamento riguardante lo storico

frontman dei **Queen**. E non sarà nemmeno l'unica citazione pop nascosta nel gioco! **Two Point Hospital** offre di tutto, dai **Ghostbusters** passando a **Grey's Anatomy**, il gioco è una continua celebrazione della pop culture dagli anni '80 fino ai giorni nostri.



Insomma, concludendo, questo **Two Point Hospital** è un centro sotto tutti i punti di vista: il titolo è principalmente mirato agli orfani di **Theme Hospital** che hanno dovuto aspettare ben ventuno anni per avere un altro capitolo della serie, seppur come sequel spirituale. Le sfide sono tante, e tutto ciò va a favore della longevità del gioco, davvero vasto e capace di far pronunciare al giocatore le faticose parole "altri cinque minuti e stacco", come ogni buon gestionale che si rispetti. Ora, si spera solamente di non dover attendere altri vent'anni e passa per un sequel ufficiale... ma, nel frattempo, diamo il bentornato a uno dei capisaldi del genere gestionale!