

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 **semplificativo 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.