

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.

[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...



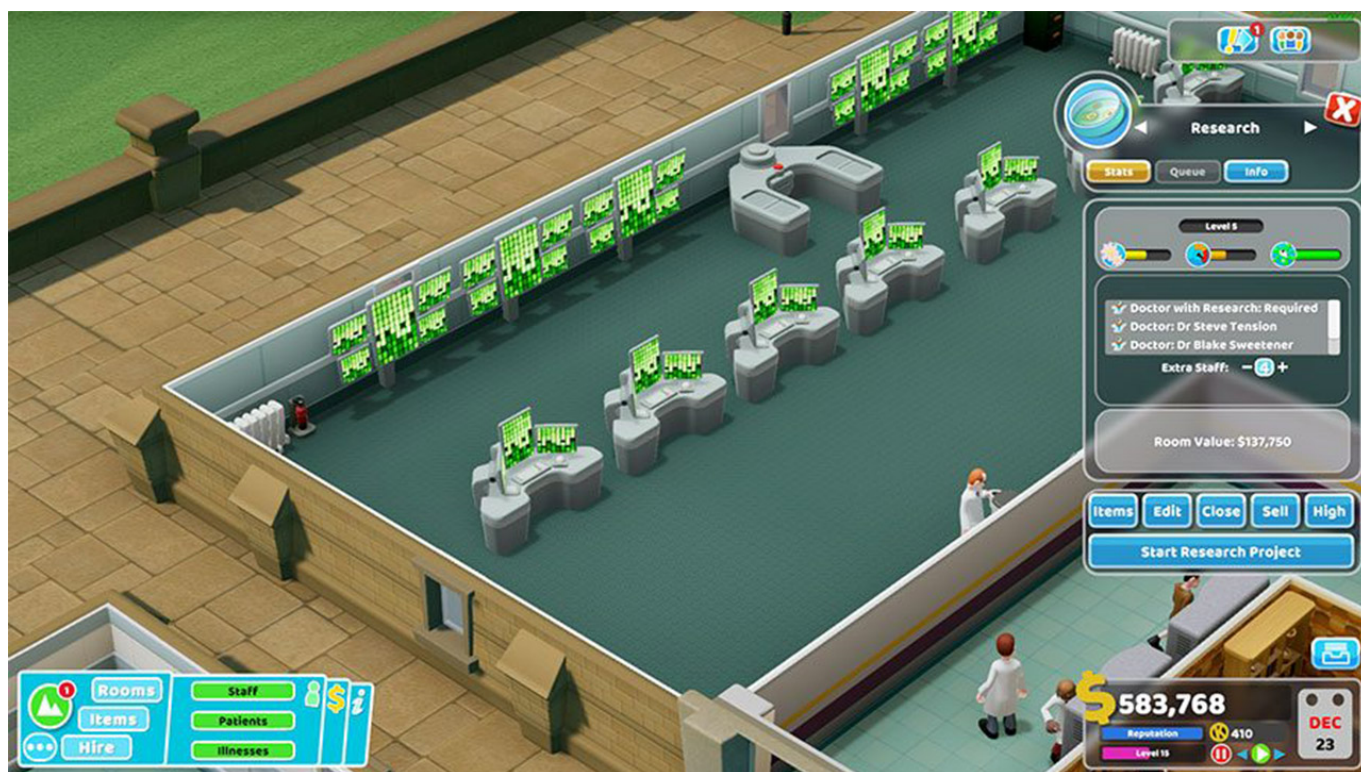
I'm no Superman

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!

[Altri 10 giochi interessanti dell'E3 2018](#)

Vi avevo descritto ed enunciato, [in un precedente articolo](#), quelli che erano i 10 giochi più interessanti dell'E3. Le pretese di esaustività in certi articoli stanno a zero, perciò mi ero riservato di selezionarne altrettanti.

La fiera di Los Angeles è ormai terminata da tre settimane, ed è un buon momento per chiedersi quali, dei titoli restanti, siano rimasti impressi, e su quali la curiosità permanga ancora.



Two Point Hospital

Annunciato mesi fa e [ripresentato al PC Gaming Show](#), non smette di destare interesse di trailer in trailer: il successore di **Theme Hospital** (sviluppato da Two Point Studio e pubblicato da SEGA) si presenta ricchissimo, alternando una grande cura dell'impianto gestionale "classico" della struttura ospedaliera con una serie di situazioni surreali destinate a renderlo soltanto più vario, come hanno mostrato la community manager **Lauran Carter** e il brand manager **Craig Laycock** [nell'ultimo, spassoso trailer rilasciato proprio ieri](#).



Ooblets

Sviluppato da Glumberland, *Ooblets* è un life simulator sulla falsariga di ***Harvest Moon*** e ***Animal Crossing*** con un tocco di ***Pokémon***, che gode di un art-style giocoso e un immaginario di grande varietà. Vi stupisce che abbia voluto pubblicarlo Tim Schafer con la sua Double Fine?



The Quiet Man

Il titolo richiama alla mente un vecchio film di **John Ford**, ma il setting narrativo sembra allontanare ogni accostamento. Del gioco si sa pochissimo, tranne quel che ha detto Square Enix, che, dopo averlo presentato [nel corso di una conferenza a dire il vero un po' sottotono](#), di **The Quiet Man** dice: «porta i giocatori al di là del suono con un'esperienza cinematografica narrativa e coinvolgente che può essere completata in una sola partita. Il gioco unisce alla perfezione delle scene reali in altissima qualità, delle immagini realistiche in computer grafica e azione al cardiopalma.»

E questo, unito a un trailer assai interessante, ci pare abbastanza per tenerci gli occhi puntati.



Jump Force

I [crossover](#) costituiscono sempre un enorme rischio, sempre in bilico tra il grande ed esaltante mash-up e un confusionario potpourri. Ma pare difficile si possa mancare il colpo quando metti insieme in un roboante fighting game alcuni dei più personaggi principali dei migliori manga e anime del momento. Il trailer lanciato [nel corso della conferenza Microsoft](#) mostra character da IP come **Dragon Ball Z**, **One Piece**, **Naruto** e dal più recente **Bleach**, con combattimenti che comprendono anche sessioni **3v3**.

Scaldate i palmi delle mani, ci sarà da divertirsi.



Noita

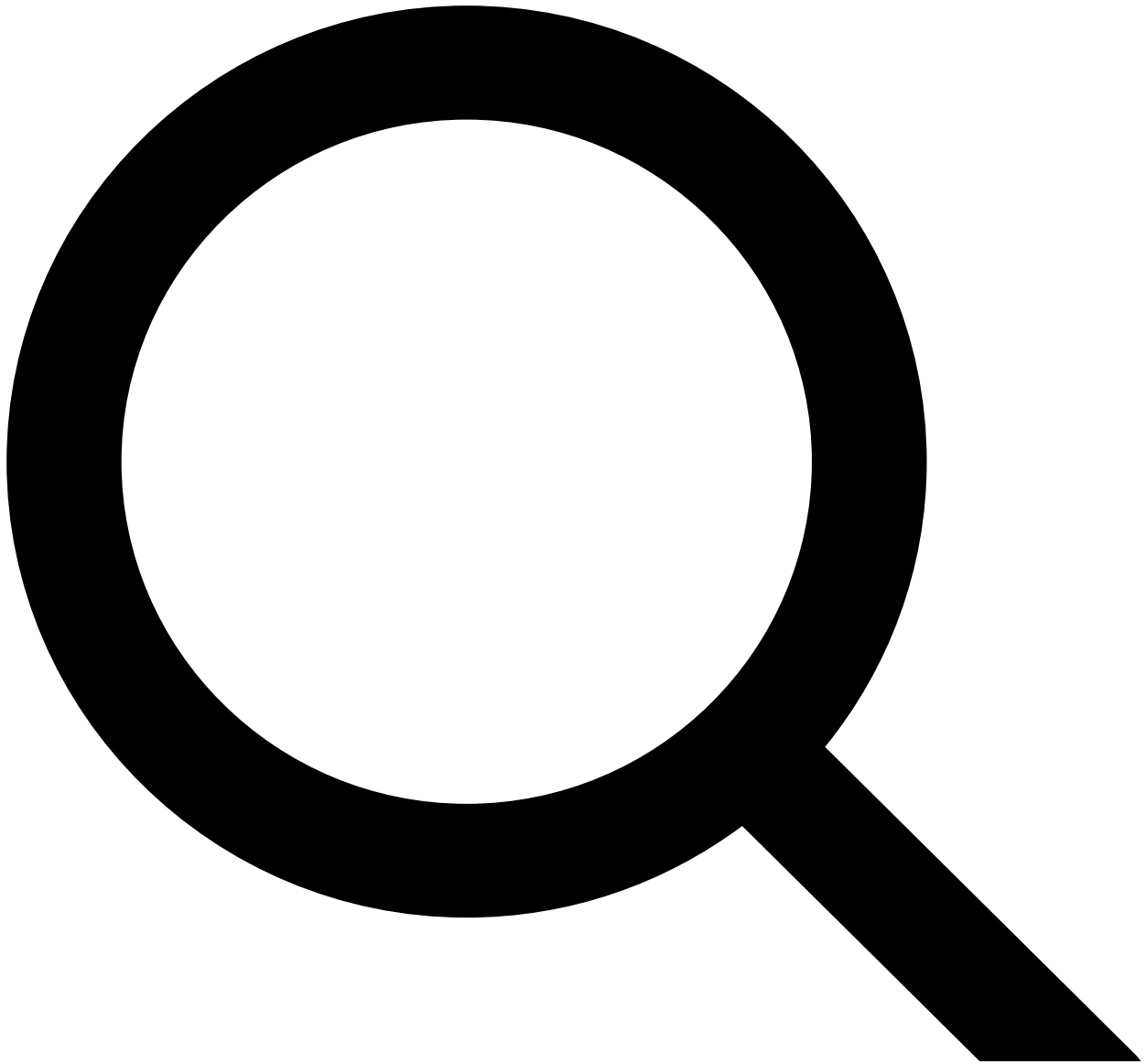
La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. **Noita** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti leva su principi della fisica e della chimica per permettere al nostro protagonista di variare ogni singolo quadratino. Esplosioni, rocce impazzite, fiamme, liquidi, sangue... ogni cosa potrà servire all'interazione con il mondo di gioco. E i risultati sembrano pazzeschi già dal trailer.



Hitman 2

È arrivato così, alla fine del PC Gaming Show, zitto zitto: dopo una prima stagione di buon successo, l'**Agente 47** ritorna sviluppato dalla solita IO Interactive ma questa volta pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment, includendo modalità d'assassinio in cooperativa e almeno 6 location diverse sin dalla release.

Imperdibile.



The Sinking City

I videogame tratti dall'opera letteraria di H.P. Lovecraft non hanno alle spalle una storia fortunata, pochi quelli davvero riusciti sul piano autoriale, e difficilmente hanno avuto un buon successo commerciale. Con questa avventura in terza persona, gli ucraini di Frogwares vogliono fare meglio dei predecessori, offrendo un titolo open world molto esplorativo e ampiamente focalizzato sull'investigazione.



We Happy Few

Sviluppato da Compulsion Games e pubblicato da Gearbox Publishing, questo controverso titolo è ambientato alla metà degli anni '60, in un'ucronia che vede un diverso esito della seconda guerra mondiale. Nell'fittuale città di Wellington Wells (anch'essa distopica, ça va sans dire), buona parte degli abitanti è dipendente da una droga allucinogena che li obnubila, rendendoli facilmente manipolabili. Il gioco combina caratteristiche di RPG, survival e alcuni elementi roguelike in una prospettiva in prima persona e con forte attenzione alla narrativa. Elementi che ce lo fanno sembrare molto, ma molto appetibile.



Babylon's Fall

E arriviamo al classico last, but not least": **Babylon's Fall** sembra collegarsi ad *Attack on Titan*, come suggerisce il riferimento all'impero Helos. Nel trailer abbiamo una cronologia degli eventi che porta fino allo scontro armato fra due giganti. Insomma, le informazioni non sono tante: ma a pubblicarlo è Square Enix e, soprattutto, a svilupparlo è PlatinumGames. Vorremmo negare fiducia Kamiya e al team che ha creato *Nier: Automata* e la saga di *Bayonetta*?

[Speciale E3 2018: PC Gaming Show](#)

A cavallo tra la conferenza [Ubisoft](#) e quella [Sony](#), trova spazio il **PC Gaming Show**, giunto al suo terzo anno di vita. Quest'anno si è deciso di cambiare obiettivo, puntando più sui giochi e meno sull'hardware: andiamo a vedere quali titoli sono stati annunciati!

Lo show è stato inaugurato da **Satisfactory**, titolo di **Coffee Stain Studios** che ci vedrà alle prese con una gigantesca macchina da usare come una catena di montaggio.

Si passa, quindi, al trailer di un titolo indie quale **Neo Cab**, che ci metterà nei panni di un tassista alle prese con delle scelte importanti per il proseguo del gioco, e ambientato in un mondo a metà tra

il futuristico e il noir.

Si cambia radicalmente genere con ***Maverick's Proving Grounds***, che, come si può intuire dal titolo, è un **battle royale** dalla smodata ambizione, visto che punta ad avere 1.000 giocatori in una singola mappa!

Dopodiché arriva il momento di ***The Forgotten City***: popolare mod di ***The Elder Scrolls V: Skyrim***, che adesso verrà "promosso" a titolo **standalone**. Il gioco avrà qualche miglioramento audiovisivo e uscirà per il 2019.

È il turno di ***Star Control: Origins***, ambizioso strategico fantascientifico che offrirà un massiccio supporto alle **mod**. La beta è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 34,99€.

Si è visto anche ***Hunt: Showdown***, FPS horror in prima persona di **Crytek** che presenta nuove armi, come un coltello da lancio e vari tipi di balestra. Il titolo è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 29,99€ e uscirà dallo stato di early access il 17 luglio.

Si è fatto rivedere anche il fu ***Call of Chtulhu***, ora conosciuto come ***The Sinking City***. Si è visto anche qualche spezzone del titolo di **Frogware**, ispirato all'omonima storia dello scrittore horror **H.P. Lovecraft**, oltre a qualche aggiornamento riguardo lo sviluppo del gioco.

Buona notizia per tutti gli appassionati di **Warframe**: il popolare free to play riceverà un'espansione chiamata **The Sacrifice** entro la fine di giugno 2018.

Viene successivamente mostrata una carrellata di giochi **SEGA** in arrivo su **Steam**: tra i titoli troviamo **Shining Resonance: Refrain**, le remaster dei due capitoli di **Shenmue**, e tre novità: **Valkyria Chronicles 4**, e, per la prima volta su PC, [Yakuza Kiwami](#) e [Yakuza Zero](#)!

Arriva un'espansione anche per l'apprezzato FPS **Killing Floor 2**: questa volta dovremo vedercela con un branco di clown assetati di sangue. L'espansione, chiamata **The Summer Sideshow: Treacherous Skies** è già disponibile gratuitamente.

Sempre a cura di **Tripwire Interactive**, arriva il particolare **Maneater**, un open world dove controlleremo uno squalo mangia uomini. Il titolo è attualmente in sviluppo e non ha una data d'uscita.

Si cambia genere con **Bravery Network Online**, particolare mix tra **MMO** e **strategico a turni** con una grafica cartoonesca e una colonna sonora composta dalla musicista jazz Mickie.

Overwhelm è un platform in stile retrò ambientato in un mondo horror. È già disponibile su [Steam](#) al prezzo scontato di 6,55€

Arriva quindi il momento del particolare **Morning Star**: simulatore di fattoria post-cyberpunk, sviluppato da **Untitled Publisher**, dove i computer e i dati informatici prendono il posto della terra e dei semi.

Secondo titolo ambientato in un taxi questo **Night Call**: le somiglianze con **Neo Cab**, presentato in precedenza, finiscono qui, visto che il gioco di **Raw Fury**, in uscita per il 2019, sembra più dark e con un taglio artistico molto più vicino ad una graphic novel.

Aggiornamento in arrivo per **Star Citizen**, immenso **MMO** fantascientifico di **Cloud Imperium**, che si prepara all'arrivo dell'alpha 3.2.

Viene presentato **Sable**, un'avventura coadiuvata da un art design che ricorda i lavori dello **Studio Ghibli**. Il titolo di **Shedworks** è in arrivo per PC e console per il 2019.

Nuova espansione anche per **Don't Starve**, apprezzatissimo survival di **Klei Entertainment**. **Don't Starve: Hamlet** uscirà per l'inverno del 2018 e aggiungerà una serie di nemici alla caccia del protagonista, lo scienziato **Wilson**.

Irrompe sulla scena **Team 17**: il popolare sviluppatore di titoli come **Worms** torna indietro nel tempo con un FPS fantascientifico, che ricorda un'altra hit degli sviluppatori britannici, come **Alien Breed**.

Questo **Genesis Alpha One** uscirà a settembre per **PC**, PlayStation 4 e **Xbox One**.

Buone notizie per gli amanti di **The Walking Dead**: infatti, è stato presentato l'attesissimo **Overkill's The Walking Dead**, che, al contrario dell'avventura grafica di **Telltale**, è un FPS con alcuni elementi gestionali.

Il titolo uscirà in Nord America il 6 novembre 2018, e, due giorni più tardi, nel resto del mondo.

Ottime notizie per tutti i fan dei gestionali e di una gemma del genere come **Theme Hospital**: infatti è stato presentato il successore spirituale **Two Point Hospital** con dei divertenti spezzoni di gameplay che ricordano molto lo storico gioco di **Bullfrog**.

Il titolo è in uscita su **Steam** per l'autunno del 2018.

Torna, dallo scorso E3, **Noita**: platform bidimensionale che ricorda **Terraria**, e che ha la particolarità di applicare una fisica realistica per ogni pixel del gioco. Il titolo non ha ancora una data d'uscita, e sarà disponibile, a detta di **Nolla Games**, "quando sarà pronto".

Ooblets, sviluppato da **Double Fine**, è un colorato e pacifico titolo che sicuramente farà la felicità degli amanti di titoli come **Stardew Valley** e **Pokémon**.

Ennesimo **battle royale** in arrivo, questa volta con i personaggi delle popolari strisce fumettistiche di **Cyanide and Happiness**, catapultate in un universo 3D isometrico.

Rapture Rejects, questo il nome del titolo, è sviluppato da **Galvanic Games** ed è attualmente disponibile in alpha su RaptureRejects.com.

Lo show si conclude con l'annuncio di ***Hitman 2***, popolare saga stealth pubblicata da **Square Enix**. È stato annunciato che il titolo non sarà più diviso in episodi, e che uscirà il 13 novembre su **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.