

Two Point Hospital

DIAGNOSE: RETROFIEBER

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Sega** Entwickler: **Two Point Studios** Termin: **30.08.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Two Point Hospital zeigt sich im Test als würdiger Nachkomme des kultigen Theme Hospital. Dieser geistige Nachfolger ist viel besser als jedes Remaster. Von Johannes Rohe

Vor der Entleuchtungsklinik stauen sich die Patienten, unser bester Arzt droht mit Kündigung, ein längst verstorbener Patient geistert noch immer durch die Flure. Und warum beseitigt eigentlich niemand diese Monobrauen-Plage? Die Biester kriechen hier überall durch die Gegend. Lasst das bloß nicht den Gesundheitsinspektor sehen, der gerade zu Besuch ist!

Der Alltag eines Krankenhausleiters in Two Point Hospital lässt unser Herzinfarktrisiko fix in besorgniserregende Höhen schießen. Für Management-Veteranen ist das natürlich keine neue Erkenntnis. Im Jahr 1997 schon bewies Bullfrog mit Theme Hospital, dass Wirtschaftssimulationen weder langweilig noch dröge sein müssen. Ausge-

rechnet eine Krankenhaussimulation verursachte mit aberwitzigen Gebrechen und eingängigem Spieldesign gleichzeitig Lachkrämpfe und Herzrasen.

Den verantwortlichen Entwicklern Mark Webley und Gary Carr gelang damals ein echter Überraschungshit. Heute haben die beiden ihr eigenes Studio – und vollführen den gleichen Coup einfach nochmal. Two Point Hospital hält sich zwar streng ans Erfolgsrezept des 21 Jahre alten Originals, spielt sich aber trotzdem erfrischend modern. So reanimiert man einen Klassiker!

Das Krankenhaus-ABC

Als Manager ist es eure Aufgabe, in Two Point County ein erfolgreiches Netzwerk an Privatkliniken aus dem Boden zu stampfen. Jeder Ort stellt euch vor eigene Herausforderungen und bringt in der Regel neue Krankheitsbilder mit sich. Das Bergsteiger-Mekka Tumble zieht nicht nur viele Kletterer an, die mit Knochenbrüchen in eure Klink gepurzelt kommen, Erdbeben richten auch noch regelmäßig Chaos in eurem Haus an. An der Mit-

ton-University zieht ihr ein Ausbildungskrankenhaus hoch, könnt deshalb aber nur unqualifizierte Studenten einstellen, die ihr schnell in Schulungen schickt, bevor sie zu viele Patienten versehentlich umbringen.

Bevor ihr euch solchen vergleichsweise komplexen Aufgaben stellt, führt euch Two Point Hospital recht gemächlich in die Materie ein. In Hogsport lernt ihr die Grundlagen einer gut funktionierenden Klinik – und die kommen Theme-Hospital-Kennern sehr vertraut vor. In den vorgegebenen Grundriss zieht ihr mit wenigen Klicks (und wahlweise im Pause-Modus) Arztpraxen, Apotheken, Diagnose- und Behandlungszimmer ein und stattet sie mit medizinischem Equipment und Deko aus. Bis hin zur Möblierung entsprechen viele Räume dabei dem Original. Erst nach und nach lernt ihr neue exotische Krankheiten und deren abgedrehte Behandlungsmethoden kennen.

Ein Clown muss weinen

Hier zeigen Webley, Carr und ihr Team, dass sie nichts von ihrem wunderbaren britischen



Dicke Icons warnen vor zu langen Warteschlangen. Den Gebäudeflügel rechts haben wir hinzugekauft.



Jedes Zimmer bauen wir einzeln. Das macht anfangs Laune, mit zunehmender Routine nervt es.

Humor verloren haben. Narrzissmus-Patienten im Clownskostüm werden in den Depri-mator gelockt und gesund getrauert, verbalen Durchfall heilt man in der Apotheke, und Topfschmerzen, indem man den Betroffenen das Küchenutensil mit einem übergroßen Magneten von der Rübe rupft.

Die Diagnose eines neuen Wehwehchens ist immer ein Highlight. Die witzigen Beschreibungstexte büßen durch die deutsche Übersetzung erstaunlich wenig von ihrem Wortwitz ein und sorgen regelmäßig für Lacher. Noch besser wird es, wenn wir zum ersten Mal der Behandlung beiwohnen. Die liebevoll animierten Figuren müssen Behandlungen über sich ergehen lassen, die jedem Mittelalter-Quacksalber die Haare zu Berge stehen ließen. Ganz zu schweigen davon, dass schon die Krankheitsbilder einzigartig sind. Vor unseren Praxen tummeln sich Pixelmännchen, Farblose und Menschen mit Glühbirne statt Schädel. Insgesamt zaubert Two Point Hospital mit seinem stimmigen Cartoon-Look solch ein wunderbares Gewusel auf den Bildschirm, dass wir über simple Texturen und eine generelle Detailarmut bei den Umgebungen problemlos hinwegsehen.

Lass ihn pfeifen, wenn er nur arbeitet

Weil die Patienten nicht von allein gesund werden, stellen wir Personal ein: Ärzte und

Pfleger behandeln die Kranken, Assistenten stehen am Empfang und Hausmeister schrubben Flure, reparieren Spezialgerät und fangen Geister, wenn mal wieder jemand abgenippelt ist – die hinterlassen sonst überall Ektoplasma-Flecken.

Als guter Personaler schauen wir natürlich nicht nur auf Qualifikationen (zum Beispiel die Zulassung als Psychiater) und die Gehaltsvorstellungen der Kandidaten, sondern checken auch Charaktereigenschaften. Dass der neue Assistenzarzt schräg pfeift, können wir vielleicht ignorieren, wenn er gleichzeitig fleißig und charmant ist. Doch wir stellen sicher keinen Mitarbeiter an den Empfang, dessen Anblick allein bei Menschen Übelkeit auslöst.

Die Detailverliebtheit, die hier deutlich wird, zieht sich durch das ganze Spiel. Two Point Hospital sieht simpel aus, bedient sich eingängig, und die Grundlagen habt ihr schnell gelernt. Wer jedoch tiefer in die praktischen Menüs eintaucht, die allerdings nur unzureichend vorgestellt werden, entdeckt immer mehr Stellschrauben, mit denen sich Arbeitsabläufe optimieren lassen. Wir teilen Angestellte bestimmten Abteilungen zu, regeln Pausenzeiten und bestimmen die Preise jeder einzelnen Behandlung, um ein möglichst profitables Krankenhaus auf die Beine zu stellen.



Hier wurden gerade Topfschmerzen diagnostiziert. Gut, das hätte selbst der Hausmeister herausfinden können.



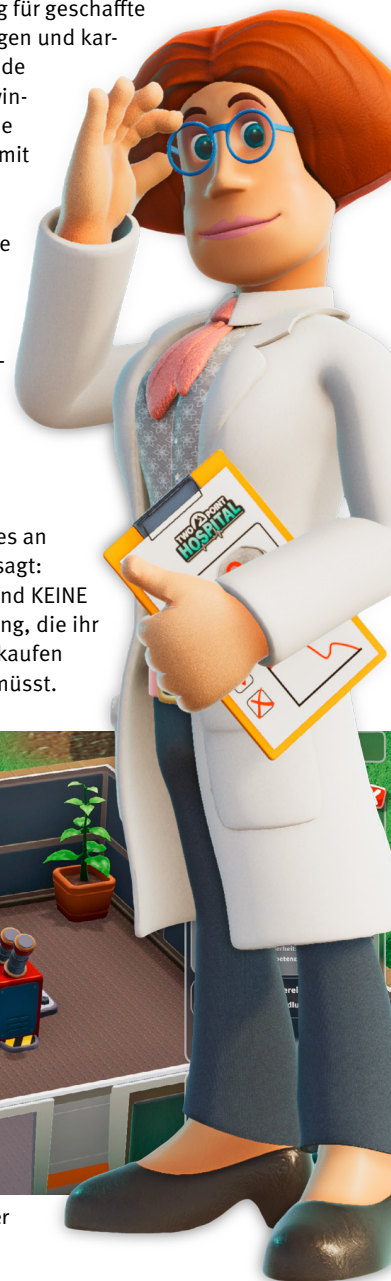
Auch in der Topferei geht es eher rabiat zur Sache. Aber Kendall soll sich nicht beschweren, er ist den Topf los.

Der Griff nach den Sternen

Zwingend notwendig ist das allerdings so gut wie nie. Wenn es euch nur darum geht, ein Level irgendwie zu schaffen, werdet ihr kaum ernsthafte Herausforderungen meistern müssen. Das Konto ist meist gut gefüllt, und die Missionsziele, um einen Stern zu ergattern, sind ziemlich simpel. Habt ihr das geschafft, könnt ihr direkt zum nächsten Krankenhaus wechseln. Ist Two Point Hospital also zu leicht?

Jein! In jeder Mission können wir nämlich noch zwei weitere Sterne einheimen, die ungleich schwerer zu erreichen sind. Spätestens hier müssen wir besser planen und optimieren. Oder wir kehren einfach später noch einmal zurück. Weil wir ein zusammenhängendes Klinik-Imperium aufbauen, stehen Behandlungsmethoden, Fortbildungen oder Marketing-Maßnahmen, die wir erst in späteren Missionen kennenlernen, ab diesem Zeitpunkt in jedem Haus zur Verfügung. So wird auch Hogsport vom Wald-und-Wiesen-Krankenhaus zur Spezialklinik. Ziele, die anfangs unerreichbar scheinen, kommen so in greifbare Nähe.

Als Belohnung für geschaffte Herausforderungen und karriereübergreifende Achievements winken Kudosh, eine Extra-Währung, mit der ihr neue Gegenstände freischaltet. Manche dienen nur der Zierde, andere haben einen praktischen Nutzen, weil sie zum Beispiel eure wartenden Patienten unterhalten. Sicherheitshalber sei es an dieser Stelle gesagt: Diese Kudosh sind KEINE Premium-Währung, die ihr für echtes Geld kaufen könnt oder gar müsst.





Der Fortschritt durch die Kampagne ist nicht ganz linear. Auf der Karte von Two Point wählen wir das nächste Hospital.



TWO POINT HOSPITAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6100 / AMD Fx-4350
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-6600 / Ryzen 1600x
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

zahllose witzige Animationen amüsante Radio- und Lautsprecherdurchsagen stillichere Comic-Look detaillierte Texturen langweilige Dudel-Musik

SPIELEDISIGN

cleveres Bausystem detaillierte Krankenhausverwaltung Levels mit immer neuen Herausforderungen Probleme auf den ersten Blick ersichtlich Spieleinstieg stets gleich

BALANCE

fares Sternesystem motiviert gute Menüs und Übersichten erleichtern das Managen Pause- und Vorspulfunktion Rückkehr zu vorherigen Levels möglich zu Beginn extrem leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

ideenreiche, ukige Krankheiten britischer Humor sorgt für viele Lacher witzige Texte und Beschreibungen keine echte Story Sprachenwirrwarr: deutsche Texte, nur englische Sprecher

UMFANG

15 Krankenhäuser in fünf Regionen viele Objekte zahlreiche Karriere-Achievements kein Sandbox-Modus statt echtem Multiplayer nur Freundes-Herausforderungen

FAZIT

Ein jahrzehntealter Klassiker mit unverwundlichem Spielprinzip auf clevere Art wiederbelebt. Herr Doktor, der Patient lebt!

80

Wir brauchen mehr Copy & Paste

Über einen Mangel können diese Mechaniken trotzdem nicht hinwegtrösten. Two Point Hospital ist auf Dauer zu repetitiv. Vor allem der Spielbeginn läuft immer nahezu identisch ab. Verschärft wird das Problem durch die relativ kurze Spielzeit der einzelnen Abschnitte. In Anno verbringen wir zig Stunden in einer einzigen Partie. Hier ziehen wir zumindest anfangs in zwei Stunden drei Krankenhäuser hoch.

Und während wir routiniert Arztpraxis, Apotheke, allgemeine Diagnose, die Station und so weiter platzieren und ausstatten, wünschen wir uns sehnlichst eine Blaupausen-Funktion, die uns diese Fleißaufgabe erleichtert. Die Möglichkeit, gelungene Raumdesigns abzuspeichern und unsere vorgefertigten Entwürfe mit einem Klick zu platzieren, das fehlt uns einfach.

Diese Chance, das alte Theme Hospital noch etwas runder und moderner zu gestalten, haben Carr und Webley also verpasst. Die übrigen Möglichkeiten nutzen sie dafür bravourös. In puncto Detailreichtum, Humor und Spielgefühl steht Two Point Hospital dem Klassiker in keiner Weise nach, sondern fängt dessen Geist ganz wunderbar ein. Grafisch und technisch spielt man natürlich auf einem ganz anderen Level. Ob krank oder gesund, diesem Krankenhaus sollten ihr einen Besuch abstatten! ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Gary Carr und Mark Webley haben in meinen Augen gleich zwei Auszeichnungen verdient. Eine für die Erfindung eines unverwundlichen Spielprinzips, das auch nach 21 Jahren noch tadellos funktioniert. Und die zweite dafür, wie clever sie es nun in die heutige Zeit geholt haben. Praktische Funktionen wie eine regelbare Spielgeschwindigkeit inklusive Pause, sinnvolle Übersichten und ein ebenso faires wie motivierendes Missionssystem feilen in der Simulation unnötige Ecken und Kanten ab.

Weil ich gerade gutmütig bin, gebe ich sogar noch eine dritte Auszeichnung obendrauf, nämlich für Kreativität und Humor. Natürlich hat der Gag mit den verrückten Krankheiten inzwischen einen Bart, und viele Gebrechen sind an die Wehwechen von damals angelehnt. Trotzdem entlockt mir Two Point Hospital regelmäßig ein Schmunzeln, wenn nicht sogar ein lautes Lachen. Schuld sind vor allem die Animationen während der Behandlungsmethoden. Teils entdecke ich sogar mehrere Varianten der gleichen Therapie. So soll es sein!



Ein echter Notfall: Acht Clowns mit Narzissmus müssen schnellstens geheilt werden



Heilung wartet in diesem Deprimator. Unser Pfleger bittet freundlich, einzutreten.



Die Behandlung ist nicht schön, aber wirksam. Dem Clown haben wir die Faxen ausgetrieben.