



Dieser Patient hat die Windpocken. Die sind ganz leicht diagnostiziert und behandelt. Nicht alle Fälle sind so easy.

Project Hospital

ICH MACH DICH, KRANKENHAUS!

Genre: **Simulation** Publisher: **Oxymoron Games** Entwickler: **Oxymoron Games** Termin: **30.10.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Indie-Krankenhaussimulation Project Hospital macht uns zum Architekten, Manager und Oberarzt auf einmal.

Von Sascha Penzhorn

Unser erster Besucher klagt über Müdigkeit und Triftnase. Könnte ein grippaler Infekt sein. Oder doch Heuschnupfen? Wir machen sicherheitshalber einen Pricktest. Und siehe da – die Untersuchung bestätigt den Heuschnupfen. Jetzt verschreiben wir schnell noch Antihistaminika und schicken den Patienten nach Hause. All diese Schritte erledigen wir wahlweise von Hand oder überlassen sie einem KI-Arzt, der sich seinem Fertigungslevel entsprechend mehr oder weniger kompetent schlägt. Liegt eine Diagnose mal daneben, kommt der Patient eine Weile später zurück und klagt über weitere Symptome. Dieses Detektivspiel ist der unterhaltsamste Teil von Project Hospital.

Wachsende Herausforderungen

So ein Krankenhaus ist groß und die Liste der möglichen Leiden lang. Eine andere Pa-

tientin hat es etwa mit dem Rücken. Zur Linderung verschreiben wir Schmerzmittel oder Bewegungstherapie, aber die genaue Ursache ihres Leidens können wir erst feststellen, wenn wir in unserem Krankenhaus eine Abteilung für Radiologie eröffnen. Mit der Power von Röntgenstrahlen erkennen wir dann ganz fix Skoliose. Außerdem können wir eine Intensivstation, eine Notaufnahme oder Abteilungen für Orthopädie, Neurologie oder Kardiologie eröffnen und mit ordentlich Fachpersonal ausstatten. Spieltechnisch funktionieren die zwar allesamt gleich, trotzdem motiviert es, wenn man nach und nach immer mehr Patienten kurieren kann. Die diversen Abteilungen unseres Hospitals entstehen auch nicht einfach so von selbst, sondern müssen im Baumodus von uns erstellt und eingerichtet werden. Wenn der Einstieg in diesen Spielbereich doch nur nicht so frustrierend wäre!

Murphys Gesetz

Laut Tutorial benötigt ein neues Behandlungszimmer ein paar obligatorische Einrichtungsgegenstände. Ganz oben auf der

Liste steht ein Computer. Den wählen wir aus, können ihn aber nirgends abstellen, weil er auf einen Tisch gehört. Also zurück in die Auswahl, einen Tisch ausgesucht, aufgestellt, den Rechner darauf geparkt und dann einen neuen Facharzt eingestellt. Und der rührt sich nicht, weil er laut Fehler-Popup keinen Arbeitsplatz hat. Was uns keiner gesagt hat: Vor den Tisch mit dem Rechner muss auch ein Stuhl, sonst wird kein Arbeitsplatz draus. Wir haben den Tisch aber so doof in einer Ecke geparkt, dass dort kein Platz mehr für Sitzmöbel ist. Wir können den Tisch nicht verschieben, weil sich darauf der Computer befindet. Den wiederum können wir erst bewegen, als wir einen zweiten Tisch kaufen, auf dem wir den PC vorübergehend abstellen. Dank der fixen Kameraperspektive ist es auch nicht immer ganz einfach, kleinere Objekte mit der Maus zu fassen zu kriegen und zu bewegen.

Wenn man über all diese Details Bescheid weiß, ist es halb so wild. Das Tutorial erklärt sie aber nicht anständig. Zudem sind die Bildschirmtexte in der deutschen Übersetzung voller Rechtschreibfehler und teilweise



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Grundsätzlich taugt Project Hospital als Simulation und ist sein Geld wert, wenn man die Zeit und Geduld aufbringt, sich in seine Spielmechaniken reinzufuchsen. Trotzdem ging es mir auf den Keks, als ein Computer als lebensnotwendig angezeigt wurde, das Mobiliar jedoch nicht. Wenn dann noch die Bildschirmtexte lausig geschrieben sind oder auch mal mitten im Satz aufhören, verbessert das den Ersteindruck nicht. Project Hospital ist deshalb mehr was für die Liebe auf den zweiten Blick. Mit englischen Spracheinstellungen und dem Wissen, wie Räume miteinander verbunden und Arbeitsplätze aufgebaut sein müssen, macht besonders der Teil des Spiels Spaß, in dem ich bei der Diagnose und Behandlung von Krankheiten helfen kann. Oder ich überlasse das der KI und kümmerge mich einfach nur ums Aufbauen und um die Finanzen.

arg unglücklich formuliert. Immerhin: Wer Lust darauf hat, kann jede Abteilung unterschiedlich dekorieren und Dresscodes für Uniformen festlegen. Das dient, ähnlich wie die unzähligen Deko-Gegenstände allerdings nur der Optik. Wer das alles zu fummelig findet, kann Räume auch komplett fertig eingerichtet kaufen.

Es geht immer ums Geld

Der dritte Teil des Spiels ist der Verwaltungsmodus, in dem wir für unsere Abteilungen Fachkräfte von Ärzten und Schwestern bis hin zur Putzkolonne anheuern. Hier ist es vor allem wichtig, wie wir mit unserer Kohle hantieren. Heuern wir richtig gute Ärzte an, kurieren diese sehr zuverlässig und ohne unsere Hilfe Patienten, langen beim Gehalt aber auch ordentlich hin. Mit unserem Geld müssen wir jedoch haushalten, falls wir neue Abteilungen und mehr Personal möch-



Die Schwestern und Reinigungskräfte der Nachtschicht verlassen am Morgen das Krankenhaus.

ten. Praktikanten und unerfahrene Kräfte sind eine billige Alternative. Denen müssen wir im Gegenzug aber auch oft bei Diagnosen und Behandlungen unter die Arme greifen. Kümern wir uns gut um unsere Patienten, steigt unser Ansehen und wir kassieren Boni von der Krankenkasse. Wird das Geld doch mal knapp, können wir Kredite beantragen, zahlen dann aber heftige Zinsen.

Neben einem offenen Sandbox-Modus gibt es außerdem Herausforderungslevels, in denen wir etwa das Ruder in einem überschuldeten Krankenhaus herumreißen oder einen stressigen Ansturm auf die Notaufnahme überstehen müssen.

Einige Schönheitsfehler

Für eine Simulation nimmt es Project Hospital mit der Logik nicht immer ganz genau. Gibt's beispielsweise über das Jobcenter gerade kein Personal für die Rezeption, müssen wir Geld abdrücken, um eine neue Reihe von Arbeitssuchenden zu bekommen. Eine gezielte Suche nach Rezeptionisten gibt's nicht. Und egal, wie fix unsere Putzkolonne aus der Allgemeinmedizin mit der Arbeit fertig ist – mal eben auch noch in der Radiologie durchwischen ist nicht. Jede Abteilung benötigt eine eigene Reinigungsgruppe mit

Besenkammer. Und die muss direkt über einen Gang und nicht etwas über die Toiletten zugänglich sein. Das sind alles Macken, die man erst nach ein paar gescheiterten Anläufen in den Griff bekommt. Danach hat man eine grundsätzliche, wenn auch grafisch schwache Krankenhausimulation. Optisch haut unser Krankenhaus nämlich niemanden vom Hocker. Besonders die Figuren sind langweilig gezeichnet. Immerhin ist aber alles schick animiert. Die Krankenhausmusik, die vor sich hin klimpert, wird jedoch schnell nervig. Bestimmt gibt es im Krankenhaus auch ein Beruhigungsmittel. ★

PROJECT HOSPITAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / AMD Athlon II X3 460
Geforce GT 710 / Radeon HD 6450
4 GB RAM, 800 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 530 / AMD Athlon II X3 460
Geforce GTX 750 / Radeon R7 265
4 GB RAM, 800 MB Festplatte

PRÄSENTATION

- gute Benutzeroberfläche
- viele optische Gestaltungsmöglichkeiten
- sehr schwache Grafik
- lahme Hintergrundmusik
- grausige deutsche Übersetzung

SPIELEDISIGN

- guter Mix aus Aufbau, Management und Diagnose
- motivierender Ausbau
- kein Klamauf
- teils unnötig fummelig in der Bedienung
- alle Abteilungen in der Spielmechanik identisch

BALANCE

- Schwierigkeitskurve wächst mit Krankenhaus
- Optionen für Bauen und Patiententode
- UI macht gut sichtbar auf Probleme aufmerksam
- schlechte Tutorials
- Personalsuche oft nervig

ATMOSPHÄRE / STORY

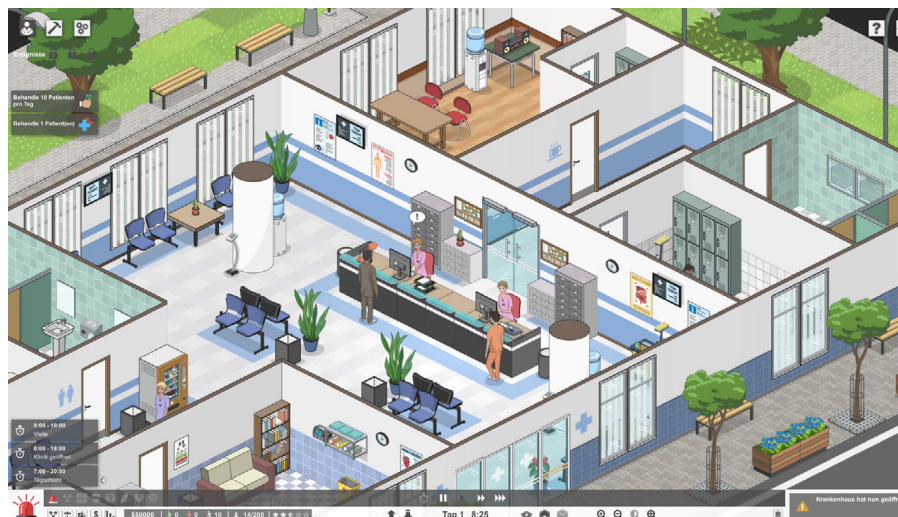
- realistischer Tagesablauf
- lebendig animiert
- Krankenhaus-Drama entsteht aus Gameplay
- Personalverwaltung mit Logikfehlern
- Figuren ohne Identität und visuell eintönig

UMFANG

- Sandbox-Modus
- knackige Herausforderungslevels
- Übungslevels von simpel bis sehr komplex
- mehrstöckige Krankenhäuser
- zig Krankheiten von Heuschnupfen bis Lupus

FAZIT

Komplexe, ernste Krankenhausimulation mit Aufbau-, Management- und Diagnose-Teil. Vor dem Spiel-spaß steht ein holpriger Einstieg.



Vor dem Gespräch mit dem Arzt schildern Besucher an der Rezeption ihre Symptome.