Two Point Campus

AUFBAUSTRATEGIE MIT AUGENZWINKERN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Two Point Studios** Termin: **2022**

Two Point Campus wird der Nachfolger zur urkomischen Wirtschaftssimulation Two Point Hospital. Wir verraten euch in unserer Preview, was euch erwartet. Von Géraldine Hohmann

»Die Patienten werden gebeten, nicht auf den Fluren zu sterben!« Wer bei diesem Satz genau wie wir albern kichern muss, der hat wohl ebenfalls noch Theme Hospital in wohliger Erinnerung, die Krankenhaussimulation der ehemaligen Bullfrog-Entwickler, die 2018 mit dem Quasi-Remake Two Point Hospital zurückkehrte. Und wer jetzt ratlos mit dem Kopf schüttelt, der sollte trotzdem einen Blick auf das kommende Aufbaustrategiespiel Two Point Campus werfen. Wir haben uns die Simulation angeschaut und mit den Entwicklern gesprochen.

Akademiker und Lanzenturniere

Der Titel lässt es schon erahnen: In Two Point Campus baut ihr eure eigene Sockenfabrik ... äh, wir meinen natürlich Universität auf. Die steht im beschaulichen Two Point County, in dem schon das Two Point Hospital beheimatet war. Wir können also vermutlich mit einigen Anspielungen und Gastauftritten rechnen. Und auch sonst orientiert sich Campus stark an seinem Vorgänger. Zumindest auf den ersten Blick.

Ihr spielt einen Mix aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation – und manchmal auch ein bisschen Gott. Das Ziel des Spiels: eurer Universität zu schwarzen Zahlen verhelfen, die Studenten gut vorbereitet ins Berufsleben schicken und dabei nicht den Spaß vernachlässigen. Neben Kursen (von denen ihr in bekannter Two-Point-Manier auch nichts allzu Ernstes erwarten solltet) gibt es zahlreiche Freizeitbeschäftigungen, Vereine und Partys für die Studies. In der ersten Präsentation zeigten sich bereits viele abgedrehte Szenen: Auf dem Hof gibt es etwa einen Platz für Lanzenturniere, auf denen sich als Ritter verkleidete Studenten gegenseitig eine reindonnern.

Im Gespräch erzählt uns Creative Director Gary Carr (der unter anderem schon an Dungeon Keeper und Theme Hospital mitarbeitete): »Wir sind keine Ärzte, wir sind keine Akademiker, wir sind nur Leute. Aber das ist eine großartige Sache, denn so können wir eine eigene Welt schaffen.« Und auch Art Director Mark Smart, der unter anderem die Fable-Reihe mitgestaltete, betont: »Es ist wie schon bei Two Point Hospital – wir würden nicht sagen, dass wir medizinische Experten wären. Aber wir haben dem Ganzen unseren besonderen Stempel aufgedrückt.«

In Two Point Campus managt ihr eine Universität – hier im Bild seht ihr einen Ritter-Campus.

 »Turnier« stammt aus dem Mittelhochdeutschen: »turnier« (Kampfspiel) und »turnieren« (das Pferd tummeln, wenden, drehend bewegen).

Bauen und wirtschaften

In einigen Punkten hat sich Campus gegenüber dem Vorgänger weiterentwickelt. Vor allem sollen wir wesentlich mehr Freiheit im Baumodus bekommen als noch in Hospital. Es gibt zwar weiterhin optional vorgefertigte Gebäude und Grundstücke, wir werden aber jeden Baum und jede Bank frei verschieben und austauschen können. Und zwar ohne dabei an ein enges Raster gebunden zu sein. Das dürfte vor allem Aufbaufans abholen, die mit Hospital bisher nichts anfangen konnten. Dennoch soll sich jeder sein ideales Spielerlebnis selbst zusammenbasteln können – je nachdem, ob ihr lieber baut oder wirtschaftet. Oder ob ihr eher eine entspannte Feierabendrunde oder eine knallharte Herausforderung sucht.

Der Hauptmodus von Two Point Campus soll eine Art »geführte Sandbox« werden. Wir können relativ frei tun, wonach uns der Sinn steht, bekommen aber immerhin einen roten Faden, an dem wir uns entlanghangeln können. An dieser Stelle waren die Entwickler allerdings noch recht vage. Es ist auch noch nicht klar, ob es dieses Mal direkt zu Beginn einen freien Sandbox-Modus geben wird. Im Fall von Two Point Hospital wurde der erst später nachgeliefert.

Auch kochen will gelernt (und gelehrt) sein: die Uni-Küche mit Riesenpizza.

Mehr Persönlichkeit

Toll finden wir, dass es mehr Bauoptionen gibt. Das freie Gestalten von Grundstücken und Gebäuden ist etwas, das Two Point Hospital noch gefehlt hatte und das noch mehr Aufbaufans abholen könnte. Ebenfalls eine wichtige Änderung im Vergleich zu Two Point Hospital: Die Charaktere sollen größere Rolle spielen. Das bedeutet, dass die Studenten mehr Persönlichkeit bekommen, da wir sie über mehrere Jahre begleiten werden und anders als in Hospital nicht nach wenigen Minuten wegschicken. Und ja, logisch, da sind auch noch die humorvollen Details: Der bekannte Two-Point-Humor und viele liebevoll gestaltete Kleinigkeiten dürften ähnlich abgedrehte Geschichten ermöglichen wie schon in Two Point Hospital.

Nach unserem ersten Blick auf das Spiel bleibt aber auch noch einiges unklar. Wie gut wird beispielsweise die Managementmechanik? Wir wissen bisher nicht viel darüber, welche Aspekte des Uni-Lebens wir wie mitgestalten können nd wie spannend der Wirtschaftsaspekt wird. Die von den Entwicklern angepriesene »geführte Sandbox« unterscheidet sich wahrscheinlich ebenfalls stark von den Missionen aus Two Point Hospital. Wie viel Motivation eine freie Langzeitkampagne bietet, müssen wir abwarten. Mehr erfahren wir vielleicht in Kürze, definitiv aber 2022, wenn Two Point Campus für PC und »alle großen Konsolen« erscheint. ★

Zum Auftrag des Managements gehört auch die Auswahl der verfügbaren Fächer.

Zur Ritter-Uni gehören natürlich die entsprechenden Kurse, etwa das Lanzenturnier.

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite

Ich liebe historisch korrekte Aufbaustrategie im Mittelalter. Aber ich liebe eben auch dumme Witze. Und manchmal habe ich Lust auf Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele, die sich nicht so schrecklich ernst nehmen. Two Point Campus könnte ein weiteres Mal den Charme von Theme Hospital und Theme Park zurückbringen. Two Point Hospital hat bereits bewiesen, dass die ursprünglichen Entwickler die Essenz von damals immer noch verstehen – und sie trotzdem mit einem modernen Anstrich versehen können. Angesichts dessen habe ich eigentlich wenig Sorgen, dass auch Two Point Campus mich wieder zum Lachen, Bauen und Wirtschaften bringt.

Den Gedanken, zugänglich für alle Spielertypen zu sein, finde ich grundsätzlich gut. Auch wenn ich hier noch skeptisch bin, ob das Kunststück gelingen wird. Immerhin gab es in letzter Zeit genügend Titel, die daran gescheitert sind, dass sie es zu vielen Spielertypen gleichzeitig recht machen wollten. Und ob die »geführte Sandbox« die richtige Wahl ist, muss sich auch erst noch zeigen. Trotzdem: Ich habe Lust, mal wieder an die Uni zurückzukehren. Und sei es nur, um diese Lanzenkampf-AG zu belegen.

Das Wort »Turnier« im Wettbewerbssinn fand erst 1912 Einzug in den deutschen Sprachgebrauch.