

Two Point Campus

STUDIUM DER LACHOLOGIE

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Sega** Entwickler: **Two Point Studios** Termin: **9.8.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Auf DVD: Test-Video

Lanzenreiten, dunkle Zauberei und Cheeseball-Matches halten in Two Point Campus eure Studierenden auf Trab, während ihr das Drumherum managt: In der Universitäts-Wirtschaftssimulation habt ihr viel zu tun und noch mehr zu lachen. Von Gloria H. Manderfeld

»Die Universität schenkt euch sonnige Zukunftsaussichten, überschattet von Schulden!« Mit dieser nonchalanten Durchsage wurde ich in Two Point Campus an meiner ersten Uni begrüßt und hatte sofort das

heißgeliebte Two-Point-Hospital-Gefühl zurück, nur ohne Wehwechen. Neben liebevoll-witzigen Animationen, irren Studiengängen und chaotischen Studis bekam ich es auch gleich mit einer geballten Ladung An-

spruch zu tun – genau wie erhofft! Wie Entwickler Two Point Studios die Universitätsverwaltung aufgezogen hat und ob die dem Vergleich zum Krankenhausvorgänger standhalten kann, lest ihr in unserem Test.

Unsere Gastronomiestudenten schrauben gemeinsam am wohl größten Burger der Welt.



Praktischer Alltag, unpraktische Zuweisungen

Schon die ersten Stunden beim Uni-Verwalten vergehen wie im Flug und sind dank Tutorial und meiner Erfahrung mit dem Vorgänger leicht gemeistert. Meine Studis kommen in Schlafsälen unter und ernähren sich stillrecht ungesund mit Fastfood aus dem Automaten. Daneben Sorge ich für angenehmes Klima, ausreichend Unterhaltung, Hygiene und genug Klos in Reichweite.

Je nach angebotenen Fächern tummeln sich Goths, Punker, Clowns, Schnösel und sogar Studis in Ritterrüstung auf dem Campus und spazieren übers Gelände, das ich endlich auch außen dekorieren darf. Dazu später mehr. Der Ernst des Lebens wartet in Hörsälen, Bibliotheken und Seminarräumen – dort fordern Dozenten und Assistenten in Forschung und Lehre ordentlich Hirnschmalz ein. Hausmeister räumen dafür auf dem Campus hinter den Studis her, verjagen Eindringlinge oder führen Upgrades durch. Will ich einzelnen Mitarbeitenden jedoch bestimmte Aufgaben zuweisen, gibt es dafür keine praktische Übersichtstabelle mehr, sondern nur noch einen extra Reiter in der Mitarbeiterinfo. Das wird bei größerer Personalmenge ziemlich unübersichtlich.

Was bei der Zuweisung fehlt (warum eigentlich?), hat die Weiterbildung an Be-

Cheeseball ist nicht nur ein herausfordernder Sport, die Sportarena braucht auch richtig viel Platz.



quemlichkeit gewonnen. Lernwillige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter werden in einer Tabelle dargestellt, und der lästige Gruppenunterricht bei Lehrern entfällt. Weise ich in der neuen Lernkapsel neue Kenntnisse zu, werden diese automatisch abgearbeitet, sobald die Person Zeit dafür hat – super!

Lieben, lachen, lernen

Nur glückliche Studierende schaffen den Abschluss: Sinkt die Laune in den Keller, hapert es auch mit dem Lernen. Neben erfüll-

ten Grundbedürfnissen müssen meine Studis Freundschaften sowie Beziehungen finden und ihre persönlichen Ziele erreichen. In Uni-Clubs werden sie zudem in die Kunst des Powermappings eingeweiht, dürfen als Speedwalker über den Campus und lernen effizienter lesen, was den Uni-Alltag deutlich erleichtert.

Platziere ich genug Sitzbänke, Aktivitätsdeko und Knutschmöglichkeiten, klappt es auch mit dem Anbandeln. Persönliche Ziele der Studentinnen und Studenten hängen von ihrer Persönlichkeit ab. Goths mögen beispielsweise düstere Deko, andere hoffen auf Partys, gepflanzte Blümchen oder neue Lerneinrichtung. Eine echte Bindung zu einzelnen Studis entsteht aber auch trotz der Persönlichkeiten nicht, dafür wuseln spätestens im dritten Studienjahr einfach zu viele Leute über den Campus.

Erreichte Ziele steigern die Laune und sorgen für zusätzliche Erfahrung, die am Ende jeden Monats als Geldbonus unseren Verdienst erhöht. Anders als in Two Point Hospital, in dem es sofort Cash für erfolgreiche Behandlungen gab, wird monatlich abgerechnet: Personalkosten gegen eingenommene Studiengebühren, dazu der Erfahrungsbonus – je mehr positive Erfahrungen wie erreichte Ziele, Lernerfolge oder geknüpfte Beziehungen, desto mehr Extrageld.



In der Uni-Bibliothek herrscht buntes Allerlei: Streber, Clowns, Punks und Normalos holen Lektüre nach.

Unser Hausmeister macht in der Zauberer-Uni dem fiesen »Lebensmampfer«-Eindringling mit der Super-Soaker den Garaus.



MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Endlich wieder ins Two Point Country, endlich wieder neues Wusel-WiSim-Futter! Ich hatte mich lange auf diesen Test gefreut und wurde nicht enttäuscht: witzige Animationen, abgedrehte Fächer, abwechslungsreiche Herausforderungen an jeder Universität. Man merkt deutlich, dass das Entwicklerteam durch die DLCs fürs Vorgängerspiel gelernt hat, mutiger und kreativer mit dem Thema WiSim umzugehen, da an jeder Uni ein neues Szenario wartet, das mich zum Umdenken und Anpassen meiner Strategie zwingt.

Davon ab kann ich mich an den ulkigen Animationen auch nach der dreißigsten Stunde im Spiel nicht sattsehen, was mir auch bei Two Point Hospital oft passiert ist. Als echter Fan habe ich alle DLCs ausgiebig gespielt und mich besonders darüber gefreut, wie viele Anspielungen auf den Vorgänger in TPC stecken, sowohl bei den Uni-Gästen als auch im Radio und bei ausgebuddelten Artefakten gibt es viel zu entdecken. Wäre der dauernde Bauzwang nicht, könnte ich die Verwaltung noch mehr genießen, aber vermutlich ist das eine Frage der Gewöhnung – bei mir hat Two Point Campus jedenfalls wieder total reingekickt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ungewöhnliche Simulationen mögt.
- ... schräger Humor euer Ding ist.
- ... ihr gerne gestaltet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Statistiken und viel Kontrolle liebt.
- ... euch Abgedrehtheit nicht lockt.
- ... euch Gestalten und Umbauen schnell nerven.

Am Ende jedes Studienjahrs gibt es für Abschlüsse und Erfolge wie beispielsweise weitergebildete Mitarbeitende oder die meisten neuen Liebesbeziehungen zusätzliches Geld und die Spezialwährung Kudosh. Mit Kudosh schaltet ihr wie schon in TPH neue Dekorationen und hilfreiche Gegenstände für alle Räume oder den Campus frei.

Kritisch beäugt vom Dozenten unternehmen zwei Rittersportwissenschaftsstudis einen Lanzengang.



Während im Labor ein Roboter zusammengesraubt wird, steigt im Aufenthaltsraum daneben eine Party.



Lieber lässig Lanzenstechen

Kaum sind alle Studis in den Ferien, entscheide ich, ob vorhandene Studiengänge ausgebaut werden sollen, damit mehr Studenten aufgenommen und hochwertiger ausgebildet werden können, oder ob es einen neuen Studiengang geben soll. Ganze 17 Fächer stehen zur Verfügung, von zahmer Gastronomie über Zauberei bis hin zu Finanzjonglage, Spionage und Rittersportwissenschaften, in denen Lanzenstechen und höfische Manieren gelehrt werden.

Entsprechend abwechslungsreich sind auch die unterschiedlichen Uni-Settings gestaltet, die mit im Anspruch ansteigenden Sterneherausforderungen aufwarten. Mit einem verdienten Stern schaltet ihr neue Universitäten frei, drei Sterneherausforderungen fordern im Mid-Game dann viel Verwaltungskönnen von euch. Mal baut ihr in einem Hogwarts-ähnlichen fluchverseuchten

Schloss eine mächtige Zauberschule auf (was auch sonst?), mal lasst ihr Studierende Artefakte ausbuddeln (und verkauft sie für bessere Uni-Finanzen), bildet die Pop-Sternchen von morgen aus oder bringt ein Cheeseball-Sportteam auf Vordermann.

Das abwechslungsreiche Campusradioprogramm und die detailverliebten Animationen bringen viel Leben in den Uni-Alltag und verleiten auch einfach mal zum Innehalten und genießen.

Megalomanie erfreut nie

Dass ich ausgerechnet den Baumodus etwas kritischer sehen würde, hätte ich vor dem Anspielen allerdings nicht erwartet: Endlich kann ich Uni-Gebäude samt Eingängen selbst bauen und die Umgebung aufhübschen, einige Möbel gibt es sogar in mehreren kostenlosen Farbvarianten. Mit Kudosh schalte ich auch noch zusätzliche

Früh übt sich, wer als Pop-Sternchen richtig viel Erfolg haben will.





Boden- und Tapetenvarianten frei. Besonders schick: Mehrere gleichartige Möbel in einem Raum werden mit anderen Accessoires dekoriert, sodass immer ein bisschen optische Abwechslung herrscht. Ideal, um sich stundenlang mit der Deko zu beschäftigen und wirklich tolle Räume zu basteln! Das Problem mit dem Bauen liegt im Platzhunger der Seminarräume: Die sind extrem groß gestaltet und kommen schon in ihrer Grundversion mit einer Größe von sechs mal sechs Kästchen daher, Sportareale machen es nicht unter zwölf mal neun Kästchen.

Nach Studienjahresende müssen zusätzlich beim Aufwerten eines Fachs neue Räume gebaut werden, damit ihr ein neues Jahr überhaupt starten könnt. So kommt ihr nicht

um ständige Erweiterung des Uni-Geländes samt neuen Serviceräumen zur Vermeidung langer Laufwege herum. Notwendige Zusatzgegenstände für die Seminarräume passen zudem selten in die Grundversion hinein, sodass weiteres Um- und Ausbauen nötig wird. Spätestens im Mid-Game nimmt dieser Spielaspekt sehr viel Raum ein (höhö!) und wird eher nervig als herausfordernd.

Daneben bleiben die Studis gern in Türen stehen und blockieren Wege – vor allem in kleineren Räumen. So zwingt mich auch die Wegfindungs-KI zum Großbauen. Solange euch diese Macken nicht stören, ist Two Point Campus aber ein würdiger Nachfolger der abgedrehten Hospital-WiSim und ein Garant für viele knifflige wie witzige Stunden. ★



Neben Gebäuden können wir auf dem Campus auch neue Wege basteln.

TWO POINT CAMPUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6100 / FX 4350
GT 1030 / AMD RX 550
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 6600 / Ryzen 1600x
GTX 1060 / AMD RX 580
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- spaßiger Comic-Look
- viele ulkige Animationen
- detaillierte Einrichtung
- abwechslungsreiches Radioprogramm
- dudelige Hintergrundmusik

SPIELDESIGN



- sehr unterschiedliche Herausforderungen
- vielfältiges Bausystem
- kreativer Spielraum
- hakelige Wegfindungs-KI
- viele platzfressende Räume

BALANCE



- übersichtliche Verwaltung
- fair
- Rückkehr zu vorherigen Levels möglich
- Lernkurve steigt langsam und stetig an
- häufiger Bauzwang

ATMOSPHÄRE / STORY



- witzige Studienfächer
- viele Lacher
- jede Uni einzigartig gestaltet
- Uni-Alltag vielseitig umgesetzt
- viele Bezüge auf Two Point Hospital

UMFANG



- zwölf Unis in unterschiedlichen Klimazonen
- viele Achievements
- hoher Wiederspielwert
- Sandbox-Modus
- nur ein Spielstand

FAZIT

Gelungene Wirtschaftssimulation mit abgedrehten Fächern, chaotischen Studierenden und viel Schmunzelpotenzial.

