

Spätere Krankenhäuser sollen in Two Point Hospital richtig groß werden.



Two Point Hospital

# DAS PERSONAL WILL EIN KLO

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Two Point Studios** Termin: **2018**

**Auf der E3 konnte sich Michael Graf nicht von Two Point Hospital losreißen. Denn das ist weit mehr als nur ein geistiger Nachfolger von Theme Hospital.**

Von Michael Graf

Als 1997 Theme Hospital erscheint, bin ich wahnsinnig gelangweilt, weil ich seit vier Jahren Theme Park spiele. Also nicht durchgehend, aber immer mal wieder. Theme Hospital, das Neuwerk des Theme-Park-Studios Bullfrog, kommt mir damals gerade recht. Und Two Point Hospital heute auch. Denn es ist mehr als nur ein geistiger Nachfolger von Theme Hospital, sondern ein vielversprechendes Ausbauspiel.

## Das neue Theme Hospital

Theme Hospital ist eine Krankenhaussimulation, eine humorvolle noch dazu. Da gibt's dickköpfige Patienten mit »Aufgeblasenheit«, Elvis-Doubles mit »Schmalzstimme« und »spitzzüngige« Kranke, denen der Schlecklappen bis zum Hemdkragen baumelt. Ich würde das Spiel nicht als Klassiker bezeichnen, dafür ist es spielerisch schon damals zu herkömmlich und unspektakulär, eben ein Theme Park mit Krankenhaus statt Freizeitpark. Theme Hospital ist Charmeblitzen statt Meilenstein. Man schaut im bunten Pixeltreiben einfach gerne zu, wie »aufgeblasene« Patienten den Ballonschädel kleingesaugt oder Glatzköpfe in einer schmerzhaft aussehenden Maschine neues Haupthaar angeschweißt kriegen. Und zu-

mindest das Setting ist nahezu einzigartig, Krankhaussimulationen sind seltener als trinkbare US-Biere. Im Herbst 2018 soll sich das ändern – mit Two Point Hospital. Ex-Entwickler von Theme Hospital wollen mit ihrer Krankhaussimulation den Geist der Vorlage beschwören, und ich spiele es auf der E3 nicht nur an, sondern versinke darin. 30 Minuten soll mein Termin mit den Bullfrog-Veteranen Gary Carr und Mark Webley eigentlich dauern, letztlich werden es 60.

## Es ist ein PC-Spiel!

Um gleich die größte Sorge aufzugreifen: Two Point Hospital erscheint im Herbst 2018 als ganz normales PC-Spiel ohne Mikrotransaktionen und Echtgeld-Shop. Eine Multiplayer-Komponente hat das Spiel zwar, sie besteht aber nur daraus, dass man Freunden Herausforderungen stellen kann, die sie mit ihrem eigenen Krankenhaus bewältigen müssen. Wer keine Lust darauf hat, kann das komplett ignorieren. Und das war's. Keine Shared World, keine Sammelkarten. Nur DLCs wird es vielleicht geben, nach dem Release im Herbst 2018 wollen Webley und Carr Two Point Hospital weiter unterstützen und ausbauen. Beispielsweise soll es irgendwann auch möglich sein, den Garten des Krankenhauses zu designen – schließlich kann so ein Spaziergang an der frischen Luft sehr heilsam sein.

Vorerst konzentriert sich Two Point Hospital allerdings aufs Innenleben der Hospitäler. Innerhalb der vorgefertigten Grundmauern platziere ich die Rezeption und ein erstes Diagnosezimmer, es folgen eine Apotheke, Behandlungsräume, Toiletten, ein Ruhe-



Deko erhöht den Prestige-Level eines Raums und damit auch die Zufriedenheit der Patienten.

raum fürs Personal sowie ein Bettentrakt. Später kommen unter anderem noch eine Forschungs- und eine Marketing-Abteilung hinzu, ich spiele auf der E3 ja nur eine Stunde lang, und auch nur den allerersten Level – wer erfolgreiche Hospitäler errichtet, schaltet auf einer Art Kampagnenkarte nach und nach neue Schauplätze frei. Der Anfang ist dabei überschaubar; spätere Krankenhäuser, versprechen Carr und Webley, sind viel größer und verschachtelter.

Zu tun gibt's dennoch einiges. Zu klein sollten Räume nicht sein, also muss ich den Platz richtig nutzen. Neben notwendiger Einrichtung wie Diagnoseliegen und Drogenmischern (in der Apotheke) sollte ich auch Deko reinpacken, schicke Bilder und Pflanzen erhöhen nämlich die Prestige-Stufe eines Raums, was die Patienten glücklicher macht. Überdies gibt es nützliche Utensilien wie Feuerlöscher. Oder Mülleimer, damit Patienten ihren Abfall nicht auf den Boden schmeißen und der Hausmeister vor lauter Putzen zu nichts anderem mehr kommt.

### Lampe auf dem Kopf

So scheint kein Gegenstand in Two Point Hospital reiner Selbstzweck zu sein. Neue Items schalte ich gegen eine zweite Ingame-Währung frei, die ich mit zufriedenen und gesunden Patienten verdiene – aber viel langsamer. Ach, Patienten! Wie seinerzeit in Theme Hospital leidet die Kundschaft unter absurden Wehwechen, mein Favorit ist die »Lightheadedness«, deren Opfer mit leuchtenden Kugelköpfen herumlaufen. Ehrensache, dass die Behandlungsgeräte wieder witzige Animationen abspielen.

Und dann wäre da ja noch das Personal: Krankenpfleger, Ärzte, Hausmeister und Büromitarbeiter wollen angeheuert werden. Manche davon sind fähiger, aber teurer, andere eigenen sich besonders gut für bestimmte Jobs oder haben gar Spezialfähigkeiten. Hausmeister mit entsprechendem Talent dürfen sogar Geister jagen, die entstehen, wenn Patienten sterben.

Es macht allein schon Spaß, dem Treiben zuzuschauen. Aber die E3-Demo lässt erah-



Na klasse, Mumien und Gespenster machen das Krankenhaus unsicher. Letzteren rückt der Hausmeister mit dem Staubsauger zu Leibe. Who you gonna call? Hausmeister!

nen, wie viel Potenzial in Two Point Hospital steckt. Im Herzen dreht sich das Spiel um das Management von Warteschlangen. Sobald zu viele Patienten vor Diagnoseraum, Apotheke, Bettentrakt oder irgendwo anders anstehen, knirscht das Räderwerk und wir müssen optimieren. Denn nur wer geheilt wird, bezahlt Geld. Und wer zu lange wartet, geht irgendwann nach Hause. Oder stirbt, je nachdem, ob zuerst die Laune oder der Gesundheitszustand im Keller ist. Bänke, Zeitungsstände und Snack-Automaten halten wartende Patienten ein bisschen bei Laune.

### Drama und Toiletten

Und das ist erst der Anfang. Während Mitarbeiter kleinerer Krankenhäuser noch in mehreren Räumen arbeiten können, muss ich das Personal später festen Arbeitsplätzen zuweisen. Toiletten wiederum sind anfangs unisex; wenn der Patientenandrang steigt, muss ich aber irgendwann separate Räumlichkeiten für männliche und weibliche Patienten anlegen. Und welche fürs Personal, das zum Porzellanbesuch möglichst nicht durchs halbe Krankenhaus stapfen soll.

Hinzu kommen neue Abteilungen vom Reha-Trakt bis zum Seminarraum für Fortbildungen. Marketing-Mitarbeiter locken mehr Patienten in die Klinik – oder fähiges Personal, falls das Krankenhaus in einer unbe-

liebten Gegend liegt. Die Eierköpfe der Forschungsabteilung erforschen hingegen frische Behandlungsmethoden und sezieren verstorbene Patienten.

Dann wären da noch die Beziehungen der Mitarbeiter untereinander. Jeder Charakter soll eine eigene Persönlichkeit haben und manche Kollegen mögen andere nicht. Also muss ich darauf achten, dass sich Streithähne möglichst wenig über den Weg laufen. Umgekehrt gibt es Romanzen, die für die Arbeit vielleicht auch nicht ideal sind. Und oft haben selbst die besten Mitarbeiter ihre Schattenseiten. Zum Beispiel der Chirurg, der sich nach dem Toilettenbesuch nie die Hände wäscht. Diese Doktoren!

Arbeiten müssen die Entwickler vor allem noch am Interface, manchen Menüs fehlen noch Klarheit und Struktur. Webey und Carr versprechen, dass sie diesen Wust in Kategorien unterteilen. Bis zum Herbst haben sie noch Zeit, die Wehwechen von Two Point Hospital zu heilen. Gute Besserung! ★



Das Personal entspannt in den Ruheräumen. Die gibt es erst in größeren Krankenhäusern.



Michael Graf  
@Greu\_Lich



Seit Theme Park bin ich anfällig für Managementspiele, auch Prison Architect hat mich viel beschäftigt. Apropos: Der Vergleich damit – und mit anderen moderneren Aufbauspielen – fällt mir derzeit noch schwer, weil die Qualität eines Aufbauspiels maßgeblich von der Langzeitmotivation abhängt. Und die kann ich bei Two Point Hospital noch nicht einschätzen. Ich hoffe, dass die Hospitäler größer, die Wechselwirkungen interessanter und die Spielmechanismen komplexer werden – die Pläne der Entwickler klingen danach. Und mit dem bis heute unverbrauchten Krankenhaus-Setting hebt sich Two Point Hospital schon jetzt von der Aufbaukonkurrenz ab. Nur der Grafikstil ist Geschmackssache: Die schimpansigen Gesichter haben mich erstmal stutzen lassen. Andererseits: Man gewöhnt sich an alles.