

## Gas Station Simulator

# WENN ALIENS TANKEN WOLLEN



Genre: **Alltagssimulation** Publisher: **Movie Games S.A., Heartbeat Games** Entwickler: **Drago Entertainment** Termin: **15.9.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Menschen verkleidet als Aliens, ein Mafia-Onkel und eine Tankstelle in der Wüste: Der Gas Station Simulator ist keine alltägliche Simulation, aber gerade das macht ihn besonders. Von Florian Franck

Als Sam, so der Name unseres Protagonisten, durchqueren wir eine Wüstenregion der USA, und nach einer endlos wirkenden Linkskurve sehen wir unser neues Zuhause: eine Tankstelle. Nach der langen Autofahrt legen wir uns das erste und einzige Mal im Spiel freiwillig schlafen. Ohne Vogelgezwitscher wachen wir in den frühen Morgenstunden auf und stellen mit Erschrecken fest: Unsere Tankstelle ist alles andere als ansehnlich, und ein Abriss wäre vermutlich günstiger als die komplette Renovierung.

Ohne die nötigen finanziellen Mittel gestaltet sich der Neuaufbau der Tanke allerdings schwierig, und so machen wir das, was das Spiel von uns erwartet: Wir bewaffnen uns mit Mülltüten, einem Besen und Farbrolle und bringen die alte Tankstelle auf Vordermann. Dabei stellt sich nicht nur ein-

mal die Frage, warum sich Berge von Müll überall auf dem Gelände türmen und wie um alles in der Welt »Rudy«, der kleine Frontlader, unbeschadet die gefühlte Ewigkeit allein überlebt hat. Rudy wird schnell zum einzigen und besten Freund, den wir im Gas Station Simulator haben.

## Erste Hektik

Mit Rudy räumen wir Sand vom Gelände weg und sorgen so dafür, dass Kunden die Zapfsäulen erreichen. Im Anschluss beginnen bereits zahlreiche Quests, Minispiele und Icons blinken überall. Erste Hektik breitet sich aus, wo einst noch staubiger Frieden herrschte. Nachdem wir Wände und Dach der Tankstelle nach unseren Vorlieben gestrichen haben und mächtig stolz sind, »honoriert« das Spiel unseren Erfolg mit Vandalismus. Dennis ist ein kleiner Rowdy, der mit einer Spraydose bewaffnet die frisch gestrichenen Wände unserer Tankstelle mit Graffiti beschmiert. Für die einen mag es Kunst

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr den Geruch von Diesel liebt.
- ... ihr schon immer mal eine Tankstelle wolltet.
- ... ihr wiederholende Aufgaben mögt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Hunderte Stunden Spielzeit erwartet.
- ... ihr eine packende Story erwartet.
- ... ihr eine realistische Simulation erwartet.

sein, uns als Tankstellenwart ist es eher ein Dorn im Auge. Vertrieben wird Dennis, indem wir ihm Gegenstände entgegenschleudern oder ihn in den Optionen einfach ausschalten. Einen Vorteil erhaltet ihr durch Dennis nicht, und am Ende freut ihr euch über etwas mehr Ruhe im hektischen Alltag.

## Upgrades sorgen für Abwechslung

Dann rüstet ihr die Tankstelle auf. Stehen euch zu Beginn nur zwei Zapfsäulen zur Verfügung, baut ihr das Grundstück sukzessive durch eine Werkstatt und weitere Parkplätze

## MEINUNG

Florian Franck  
@SirMetalizer



Trotz all der Hektik mag ich den Gas Station Simulator wirklich gerne, und ich bereue den Kauf nicht. Die Alltagssimulation nimmt sich selbst nicht allzu ernst, und somit kann man auch kleinere Fehler verzeihen. Nach den ersten zehn Stunden hätte ich nicht damit gerechnet, noch weitere 20 damit zu verbringen, Kundenwünsche zu erfüllen, neue Upgrades für die Tankstelle zu kaufen und auf den besten Preis für modische Biertrinkhelme zu warten. Was mir am Ende fehlt, sind realistische Abläufe, neue Schauplätze und nach 30 Stunden die Motivation, noch einmal von vorne zu beginnen oder einfach endlos weiterzuspielen. Aber immerhin schätze ich jetzt die Arbeit von Tankstellenwarten mehr denn je. Sofern mein Auto von ihnen betankt wird und es keinen SB-Service gibt.



Wie es aussieht, ist unsere Tankstelle Anlaufpunkt Nummer eins für verrückte Alien-Fans.

aus. Das Innere stattet ihr mit Verkaufsständen, Eistruhen, Snack-Regalen und jeder Menge Deko aus. Jede Erweiterung läutet dabei ein neues Kapitel in der »Geschichte« des Spiels ein. Allerdings ist die Story sehr flach, vorhersehbar und gerät nach kurzer Zeit in Vergessenheit. Zwar gibt es immer wieder Momente, bei denen man sich fragt: »War da nicht noch eine Aufgabe, die ich erledigen musste? Und wann kommt der nächste Anruf, der die Story weitererzählt?« Doch all das ist nach etwa fünf bis zehn Spielstunden längst vergessen. Zu diesem Zeitpunkt boomt die Tankstelle bereits, und wir bieten zahlenden Kunden sogar Zugang zu einer Toilette, die allerdings regelmäßig gereinigt werden möchte.

Generell verbringt ihr sehr viel Zeit damit, den Schmutz anderer Leute zu entfernen und ihnen hinterherzuräumen. Spätestens nach dem ersten Partybus voller verfressener Cosplay-Aliens wünscht ihr euch einen Mitarbeiter, der auf dem gesamten Gelände mal so richtig sauber macht. Ja, der Wunsch wird euch sogar erfüllt. Im späteren Verlauf dürft ihr Mitarbeiter einstellen, die für euch kassieren, in der Werkstatt Fahrzeuge reparieren oder mit einem Kehrbesen euer Grundstück reinigen. Was eure Angestellten nicht machen: Dinge klauen, denn den Umgang mit einem Dietrich beherrschen sie nicht. Ihr selbst seid es, die im Gas Station Simulator kriminelle Energien entwickeln: Mit einem Dietrich knackt ihr Schlösser von Autos, und selbst die Cops schauen weg, wenn ihr den Kofferraum vom gerade geparkten Polizeiauto aufbrecht, während der Officer noch aussteigt.

### Das Geld liegt auf der Straße

In den Kofferräumen findet ihr nicht nur Geld, sondern auch antike Möbel, Uhren und Lampen, die ihr im Laden aufstellt, um für ein wenig mehr Flair in der sonst so trostlosen Region zu sorgen. Zwischen all dem Krempel platziert ihr Regale und Eistruhen,



Direkt zu Beginn werden wir beglückwünscht, der neue Besitzer der Dust Bowl Tankstelle zu sein.



Mit Drücken der linken Maustaste halten wir die Anzeige im grünen Bereich, damit die Wand wieder weiß wird.

die mit den passenden Produkten gefüllt werden. Die Waren werden euch nach der Bestellung direkt per Lkw geliefert. Nach dem Hupkonzert des Lkw-Fahrers öffnet ihr die Lagertore, räumt die Waren ein und sortiert sie im Anschluss im Verkaufsraum in die passenden Regale. Zeit zum Verschnaufen habt ihr nicht, da der nächste Kunde bereits an der Zapfsäule steht, in der Garage ein weiterer Kunde auf eine Reparatur wartet und die Cosplay-Aliens Dosenbier, Chips, Sonnenbrille und Tageszeitungen wollen. All das passiert oft zeitgleich, und während ihr keine Pause benötigt, genießen eure Mitarbeiter im angrenzenden Trailerpark ihren Feierabend. Somit bleiben viele Tätigkeiten und Minigames an euch hängen. Scant ihr Produkte nicht richtig, erhaltet ihr weniger Trinkgeld, und das, obwohl ihr dem Kunden die Tüte Chips nicht einmal berechnet habt. Er dankt es euch mit einem kleinen Wutanfall und verlässt stürmisch den Laden.

Mit einem fragenden Blick schauen wir dabei zu, wie er im Staub der amerikanischen Wüste verschwindet, und wundern uns, was aus der guten alten Zeit geworden ist. Die Zeit, in der das Leben und die ehrliche, schmutzige Arbeit eines Tankstellenwartes noch wertgeschätzt wurden. Eine Zeit, in der nicht alles hektisch war und in der nicht ständig seltsam verkleidete Menschen Dinge von einem verlangten. Der nächste Kunde in der Werkstatt reißt uns aus dem Tagtraum heraus, und so laufen wir rüber und reparieren in einem weiteren Minispiel noch einen fahrbaren Untersatz. ★

## GAS STATION SIMULATOR

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 4150T / Phenom II X4 920  
GTX 660 / Radeon HD 7870  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 6400 / FX-8300  
GTX 970 / Radeon RX 480  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- zur Wüste passende Optik
- viele Gestaltungsmöglichkeiten
- haarsträubende Physik-Bugs
- schwache Animationen
- verwaschene Texturen

### SPIELDESIGN



- unterschiedliche Tätigkeiten
- Optimierungsdrang
- Minigames motivieren
- keine wirkliche Simulation
- einigen Mechaniken fehlt es an Tiefe

### BALANCE



- Mitarbeiter entlasten Spieler
- viele Kunden
- kleiner Wirtschaftsteil
- Tutorial mit Story verknüpft
- dann und wann arg hektisch

### ATMOSPHERE / STORY



- verschiedene Events
- Störenfried Dennis ausschaltbar
- Cosplay-Aliens
- viele repetitive Aktivitäten
- Story wirkt aufgesetzt

### UMFANG



- immer neue Aufgaben
- angemessene Spielzeit
- besitzt man alles, gibt es keine Motivation mehr
- kein freier Modus
- nur eine Location

### FAZIT

Eine etwas andere Alltagssimulation, die sich oft nicht ernst nimmt und die allein dadurch schon zu einem Unikat wird.

