

Wohl 'ne Schraube locker?

Im Test von Car Mechanic Simulator 2015 nehmen wir Autos auseinander, bauen sie wieder zusammen und haben hinterher trotzdem noch ein paar Schraubchen übrig. Egal, Hauptsache, die Kisten fahren wieder. Von Christian Weigel

Genre: **Simulation** Publisher: **PlayWay S.A.** Entwickler: **PlayWay S.A., Red Dot Games** Termin: **23.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

W

enn ein Kfz-Mechaniker Sätze sagt wie »Mit den abgenudelten Bremsen kann ich Sie hier echt nicht aus der Werkstatt fahren

lassen!«, »Der Zahnriemen hält keine 500 Kilometer mehr!« von sich gibt, während unser treues Auto auf seiner Hebebühne alle Räder von sich streckt, dann kann uns das den ganzen Tag vermiesen.

Car Mechanic Simulator 2015 lässt uns selbst einmal in die Rolle des Autodoktors zu schlüpfen. Leider tauchen die Besitzer der kaputten Karren im Spiel nicht auf, wir sind immer alleine in der Werkstatt. Deswegen bekommen wir den schönsten Part des Mechanikerdaseins nicht simuliert. Also Kunden zu erklären, warum eine defekte Vergaserinnenbeleuchtung bedeutet, dass auch gleich das Getriebe ausgetauscht, die Zündkerzen neu kalibriert und die Hutablage frisch aufgeraut werden müssen.

Viel zu sauber

Stattdessen bekommen wir mit jedem Auftrag ein Vehikel in die (unrealistisch blitzblanke und aufgeräumte) Werkstatt gestellt, das irgendeine Art von automobilerem Wehwechen aufweist, wie wir dem Auftragschein entnehmen. Zu Beginn sind das relativ simple Aufgaben wie olles Öl bei ei-



Was dem Bolt Reptilia fehlt, findet unser Mechanikerinstinkt während der Probefahrt heraus.

nem japanischen Kompaktwagen zu wechseln: Auto auf die Hebebühne stellen, Hebebühne hochfahren, den Motor von unten betrachten, die Ölablass-Schraube aufdrehen und danach sofort laut losfluchen – wir haben vergessen, den Ölauffang unter den Wagen zu rollen, um das Altöl aufzufangen. 100 Euro Strafe kostet uns das. Beim nächsten Mal wissen wir es besser. Die folgenden Aufträge sind schon etwas komplizierter und erfordern Schraubarbeit: zugerostete Brems-

sättel austauschen etwa oder einen kaputten Anlasser. Die meisten größeren Teile lassen sich mit einem simplen Rechtsklick demontieren, bei einigen Komponenten ist dann noch ein Lösen der Bolzen, Schrauben oder Muttern einzeln nötig.

Wie aus dem Überraschungsei

Das Auseinandernehmen der Autos gestaltet sich in etwa so schwierig wie das Zerlegen eines Spielzeugs aus dem Überraschungsei. Stets wird uns farblich angezeigt, was wir in welcher Reihenfolge abschrauben können. Etwas schwieriger ist dann das Zusammenbauen, nicht immer finden wir auf Anhieb die durchscheinende Silhouette eines Bauteils, die uns anzeigt, wo etwas angebracht werden muss. Auch die Kamera erschwert uns unsere Aufgabe zuweilen ein wenig, wenn sie sich partout nicht auf ein bestimmtes Stück zentrieren möchte. Das kommt aber mit etwas Übung zunehmend seltener vor.

Detektiv und Mechaniker

Richtig interessant wird der Car Mechanic Simulator erst, wenn wir uns ein paar Sporten als Schrauber verdient haben und bei den Aufträgen nicht mehr haarklein vorgekauft bekommen, welches defekte Teil ausgetauscht werden muss, denn eigentlich ist der Car Mechanic Simulator 2015 nämlich ein



So, ein paar Liter Öl nachfüllen. Wann der Motor gut geschmiert ist, müssen wir abschätzen.

Detektiv-Puzzlespiel. Wenn die Fehlerdiagnose eines Autos nur aus »Es lenkt sich komisch« und »Der Motor zieht nicht richtig« besteht, dann ist unsere Spürnase gefragt.

Der gläserne Patient

Zuallererst betrachten wir dann das Auto von allen Seiten, setzen unseren strengen Mechanikerblick auf und machen per Knopfdruck die Karosserie unsichtbar – das Innenleben des Autos liegt so quasi nackt vor uns. Bauteile in passablem Zustand glänzen schön metallisch-frisch, während Rostbefall anzeigt, dass da etwas im Argen liegt. Zusätzlich schalten wir noch den Inspektionsmodus ein, der alle bereits inspezierten Einzelteile je nach Zustand farblich markiert, rot für schlecht, grün für gut. Weiße Teile sind in noch unbekanntem Zustand. Um uns einen groben Überblick zu verschaffen und schon einige Bauteile abzuklopfen, drehen wir mit solchen Problemfall-Autos erst einmal eine Runde über die Teststrecke. Beschleunigen, Bremsen, Slalom und Rüttelpiste – nach kurzer Fahrt werden grundlegende Bauteile des Autos automatisch im Zustand markiert, ohne dass wir sie gesondert in Augenschein nehmen müssen, und die Autos fahren sich sogar entsprechend ihrer Fehlerbeschreibung: Ein Auto mit kaputter Lenkung schaukeln wir nur ganz schwer um die Kurve.

Wir sparen uns Arbeit

Je mehr und genauer wir diagnostizieren, desto mehr Arbeit ersparen wir uns. In einem besonders peinlichen Fall haben wir nämlich einmal einen ganzen Motorblock in mühevoller Kleinarbeit in seine Einzelteile zerlegt, ohne einen Fehler zu finden. Es



Mechaniker, seht euch vor!

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe einen Heidenspaß mit dem Car Mechanic Simulator 2015. Im Gegensatz zum Vorgänger-Spiel, dem Car Mechanic Simulator 2014, der auch schon sehr unterhaltsam war, darf ich hier endlich den ganzen Motorblock auseinanderschrauben. Ein bisschen mehr Spiel, zum Beispiel die erwähnten Kundendialoge oder die Möglichkeit, Autos zu verändern, würden dem Titel aber sicherlich gut tun. Das Erfahrungspunktesystem und die naheinander freischaltbaren Diagnosetools sind aber ein Schritt in die richtige Richtung.

Eines kann man dem Spiel nicht vorwerfen: dass er eine lieblos dahingeschluderte Simulation ist, die auf der aktuellen Sim-Trendwelle mitschwimmt, um schnelles Geld zu verdienen. Seit ich mich mit dem Car Mechanic Simulator 2014 und jetzt auch dem 2015er-Modell beschäftige, bin ich mir aber immerhin sicher: Ich habe nun genug gefährliches Halbwissen darüber, wo bei meinem Auto welches Bauteil sitzt, um meinem Mechaniker im echten Leben gehörig auf den Zeiger zu gehen.



Unser erster Auftrag: Ein Ölwechsel an diesem Kleinwagen. Das sollte kein Problem darstellen.

stellte sich dann heraus, dass einfach nur die Benzinpumpe defekt war, deren Austausch aus einem Handgriff bestand.

Um uns unsere Arbeit weiter zu erleichtern und ein Auseinanderbauen auf Verdacht zu vermeiden, schalten wir mit den Erfahrungspunkten, die wir uns mit unserer Schraubertätigkeit verdienen, weitere Diagnosemöglichkeiten frei: Ein Prüfstand testet Bremsen, Federung und Stoßdämpfer, mit einem Druckmessgerät checken wir die Zylinder, ohne den ganzen Motor demontieren zu müssen, und ein OBD-Scanner (OnBoard Diagnostics) vermisst die Elektronik.

Reste verticken

Haben wir die Fehlerquellen gefunden, können wir die beschädigten Teile austauschen. Per Computer ordern wir Original-Ersatzteile, die wir an den passenden Stellen einbauen, wenn wir alles wieder zusammensetzen. Das Gute daran: Die beschädigten Alerteile dürfen wir behalten und an den Buntmetall- oder Schrotthändler verticken, so kommt etwas Geld in die Kasse. Besonders skrupellose Werkstattbetreiber bauen die schrottreifen Restteile dagegen in Autos ein, die wegen ganz anderer Reparaturen in der Werkstatt stehen. Das ist natürlich hunds-gemein. Alternativ dengeln wir die kaputten Alerteile an unserer Werkbank wieder gerade. Die Chancen auf eine erfolgreiche Reparatur sind anfänglich nur sehr gering, aber auch hier können wir Erfahrungspunkte in verbesserte Werkzeuge mit höherer Erfolgsquote investieren.

Haben wir einen ganzen Batzen Erfahrung angesammelt, nämlich 9.000 Punkte (das entspricht ungefähr 70 reparierten Autos), dürfen wir uns unseren eigenen Parkplatz kaufen und Auktionen besuchen, eigene Autos erstehen und sie liebevoll restaurieren. Vom Muscle-Car bis hin zum modernen SUV ist die Palette der Fahrzeuge recht groß, die Modelle orientieren sich an echten Autos. Ein Bolt Reptilia zum Beispiel sieht einer Corvette Stingray zum Verwechseln ähnlich.

Keine Knautscher, keine Crashes

Schade ist eigentlich nur, dass der Car Mechanic Simulator 2015 nur Verschleißteil-

Austausch simuliert und keine Unfallwagen-Reparaturen. Schaden wird einzig und allein durch Rost-Texturen auf den Teilen dargestellt, Verformungen und verbogenes Blech gibt es nicht. Genauso fehlen alle Möglichkeiten, ein Auto nach den eigenen Wünschen verändern, zu tunen oder auf irgendeine Art Feineinstellungen durchzuführen. So bleiben die Fahrzeuge tatsächlich nur Puzzles, die sich auseinandernehmen und wieder zusammenbauen lassen. Tuning und Unfallwagen dann bitte beim Car Mechanic Simulator 2016. Christian Weigel

Car Mechanic Simulator 2015

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3.1 GHz / Phenom II X3 2.8
Geforce GTX 560 / Radeon HD6870
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2300 / Athlon X4 760K
Geforce GTX 670 / Radeon HD7970
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- glänzende, schön modellierte Autos
- hübsche, konfigurierbare Werkstatt
- coole Röntgen-Ansicht des Auto-Innenlebens
- kein Schadensmodell außer Rosttexturen

SPIELDESIGN

- Detektiv-Aufgaben zur Fehlerfindung
- flüssiges Auseinander- und Zusammenbauen
- viele Diagnosewerkzeuge
- motivierendes Erfahrungssystem
- Kamerasteuerung manchmal etwas unpraktisch

BALANCE

- mehrere Aufträge zur Auswahl
- zwei Hebebühnen gleichzeitig
- Einbau von Schrottteilen
- Einbauort von Teilen nicht immer klar ersichtlich
- Freischaltung des Parkplatzes dauert ewig

ATMOSPHÄRE/STORY

- Werkstatt optisch aufrüstbar
- keine Kundenkontakte
- kein Tuning, keine Justierung, nur Teileaustausch
- keinerlei Story-Ereignisse
- klinisch reine Garage

UMFANG

- endlos viele zufällig generierte Aufträge
- Motor, Getriebe, Auspuff, Karosserie
- jedes Auto-Einzelteil kann ausgebaut werden
- viele Automodelle
- gut sortiertes Ersatzteilstellensystem

FAZIT

Schrauberherzen schlagen höher, auch wenn Car Mechanic Simulator 2015 eigentlich eher ein Puzzlespiel statt einer Simulation ist.

