



Die Autos fahren sich so, wie das Spiel aussieht: grässlich.

State Shift

DVD
Test-Check

Vor dem Rennen fragt Sie das futuristische Baller-Rennspiel **State Shift**, ob Sie sich sicher seien. Unser Tipp: Beantworten Sie die Frage mit einem strengen »Nein« und ersparen Sie sich die grottige Grafik, die schwammige Steuerung und das öde Streckendesign. Zu gewinnen gibt es sowieso nichts, denn

die Fahrzeuge unterscheiden sich nur in der Bemalung. Spaß machen die Rasereien trotz Turbo- und Waffeneinsatz nicht. **CHS**

STATE SHIFT

GENRE Baller-Rennspiel
HERSTELLER Engine Software / Playlogic
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM

USK ab 6 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Die Minispiele und Dialoge sind vor allem eines: flach und anspruchslos.

Leisure Suit Larry Box Office Bust

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6080

Es ist amtlich: Die **Leisure Suit Larry**-Reihe ist tot! Ähnlich wie im Vorgänger **Magna Cum Laude** absolvieren Sie öde Minispiele der Marke »Sammle 15 Drehbuchseiten«. Vom Tempo und Spielwitz eines **Rayman Raving Rabbids** ist **Box Office Bust** meilenweit entfernt.

Zudem stören die bockige Kamera, unnötig lange Laufwege sowie unkomische Penis-Witze. **DM**

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Team 17 / Codemasters
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 3,2 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon X1300

USK ab 12 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Schnelle Notenfolgen sind wegen den regelmäßigen Rucklern kaum zu treffen.

Rocken mit Steven Tyler: Macht das Spaß? Ja, aber nur den Fans.

Guitar Hero Aerosmith

Stellen Sie sich ein Queen-Konzert ohne »We are the Champions« vor. Oder wie es wäre, wenn die Rolling Stones auf »Satisfaction« verzichten würden. Skandal! Schließlich will man als Fan die größten Hits seiner Lieblingsband hören. **Guitar Hero: Aerosmith** hat dasselbe Problem. Zwar dürfen Sie in Activision Blizzards Musikspiel 25 Songs der berühmten Rockgruppe (wie gewohnt mit einer Plastikgitarre) nachspielen, Chartstürmer wie »Crazy«, »Cryin'« oder die oscar-nominierte Ballade »I Don't Want to Miss a Thing« lässt die kurze Liste aber vermissen. Zwischen den weitgehend unbekanntem Liedern haben es zumindest ein paar Klassiker wie »Livin' on the Edge« und »Rag Doll« in die Auswahl geschafft. 15 zusätzliche Songs gibt's im Paket, aber die haben nichts mit Aerosmith zu tun. Stattdessen rocken Sie zu Melodien von Lenny Kra-

vitz, Joan Jett oder The Cult. Wie von der **Guitar Hero**-Serie gewohnt spielen sich die Lieder hübsch eingängig und sorgen vor allem im Koop-Modus für Partystimmung. Das Niveau der Kampagne schwankt allerdings stärker als bei **Guitar Hero 3**. Dank eines gut gemachten Tutorials und der vier Schwierigkeitsgrade kommen dennoch Einsteiger wie Profis auf ihre Kosten. Nett: Zwischen den Liedern erzählen die Bandmitglieder um Frontmann Steven Tyler in (pixeligen) Filmchen von deren Entstehungsgeschichte, und auch die virtuellen Ebenbilder der Aerosmiths sind gut getroffen. Allerdings leidet **Guitar Hero: Aerosmith** unter den aus dem Vorgänger bekannten Rucklern. **DM**

GUITAR HERO: AEROSMITH

GENRE Musikspiel
HERSTELLER Aspyr / Activision Blizzard
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis
MINIMUM 3,6 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon 9800

USK ohne Altersbeschr.

PREIS/LEISTUNG **Gut**



Second-Hand-Rock

Daniel Matschijewsky: Trotz netter Biografie-Filmchen und der gelungenen Präsentation packt mich **Guitar Hero: Aerosmith** nicht, weil es dem (nicht gerade umfangreichen) Spiel an Höhepunkten fehlt. Als Fan möchte ich die Hits meiner Lieblingsband spielen, nicht die Lieder aus der zweiten Reihe. Zwar macht es nach wie vor Spaß, zusammen mit dem Kollegen Fabian die Plastikklampfe hochzureißen, ein wirklich erstklassiges Rock-Konzert hört sich aber anders an.



danielm@gamstar.de