



## The Show - Jetzt im Handel!

Bereits seit Freitag dem 23.02.2007 ist das neueste Werk aus dem Hause sixteen tons entertainment im Handel erhältlich. Das Spiel erscheint in einer DVD-Box und kostet ca. 30 Euro. Enthalten ist eine DVD sowie das Handbuch.

Wir konnten The Show - mit freundlicher Unterstützung von 16t - bereits einige Tage vor dem offiziellen Erscheinungstermin ausprobieren und werden euch in dieser Ausgabe unsere Erfahrungen und Testergebnisse mitteilen!

## The Show Demo verfügbar

Für alle die The Show antesten wollen, ist seit einigen Tagen eine knapp 711 MB schwere Demo verfügbar. Hier können die ersten beiden Missionen der Kampagne gespielt werden um sich so einen ersten Eindruck zu machen. Den Download findet ihr auf allen großen Downloadportalen oder auch auf der offiziellen The Show Internetseite.

## Patch 1.1 veröffentlicht

Bereits einen Tag vor dem offiziellen Release von The Show wurde der erste Patch (Version 1.1) bereitgestellt. Die Entwickler aus Tübingen empfehlen diesen unbedingt zu installieren, da sonst das Spielen im Mehrspielermodus nicht möglich ist. Außerdem wurden einige weitere kleinere Fehler beseitigt. Der Patch wird automatisch beim Starten des Multiplayermodus gedownloadet, optional ist dieser auch auf der offiziellen The Show Internetseite erhältlich.



## TESTBERICHTE

### „The Show“ Testbericht von godra

Kalifornien, 2097. Der einstige „goldene Staat“ hat sich vom Rest der USA abgespalten und wird nun vom Diktator „Lou Baxter“ regiert, welcher seine Macht mit eiserner Hand durchsetzt. In seinem Polizeistaat wird jeder, welcher der Regierung in die Quere kommt, rücksichtslos verhaftet und in Gefängnisse gesteckt: Egal ob politischer Gegner oder einfacher Krimineller. Wer Pech hat landet am Ende sogar in „The Show“, einer TV-Sendung in welcher die Inhaftierten als „Team Outlaw“ um ihr Überleben kämpfen müssen.

Für viele von uns ist diese Story nicht ganz unbekannt – Arnold Schwarzenegger befand sich in seinem Film „Running Man“ bereits in einer ähnlichen Situation und hat kurzerhand einen ganzen Staat aus der Hand eines Diktators und seiner Fernsehshow befreit. Bei 16t's neuem Ausflug in das Genre des RTS wird die Rolle von „Arni“ vom Topagenten „Frank Harris“ übernommen, welcher in die Show eingeschleust wird um dem Gemetzel ein Ende zu setzen. Hierzu lässt sich dieser in Kalifornien verhaften und einige Zeit später findet er sich wieder auf einer riesigen künstlichen Insel ein. Hier wird die Sendung „The Show“ produziert.

### Holo-Technologie - ein bisschen Star Trek?

Die künstliche Insel wird natürlich nicht in mühevoller Handarbeit umgebaut und neu gestaltet. Laut Story wird mit Hilfe von Hologrammen eine künstliche Welt geschaffen, welche jederzeit verändert werden kann. Dies macht sich vor allem bei Kämpfen bemerkbar: Wird mehr Energie für Waffen und Kämpfe usw. benötigt, bröckelt die schöne Welt und die Umgebung beginnt zu flackern – kein Grafikfehler, ein besonders schönes Feature! Diese Holofehler machen sich auch ab und dann an einzelnen Bäumen bemerkbar. Praktisch: Durch dieses storytechnische Merkmal, müssen sich die Designer nicht zwingend an logische Vorgaben halten. Auch wenn davon abgesehen wurde, Dschungel, Großstadt und Burgenbau zu vermischen, bietet das Leveldesign doch recht viele Facetten. So kämpft man einmal im tropischen Regenwald, während man in anderen Levels mittelalterliche Gegenden mit Burgen als Schlachtfeld zur Verfügung hat. Hier wurde für reichlich Abwechslung gesorgt – Langweile für's Auge tritt garantiert nicht auf! Auch die Grafik im Allgemeinen wirkt stimmig, auch wenn sie bei genauerem Hinsehen an manchen Stellen etwas eingestaubt wirkt. Dies gleicht sich allerdings wieder durch die vielen Licht-, Partikel- und Animationseffekte aus.





## TESTBERICHTE

### Mechs, Bots und Aufzüge aus der Tiefe

Die Einheitenvielfalt unterscheidet sich auf den ersten Blick vor allem durch die Verwendung von Azteken und Wikingern als Vorbilder für das Design. Auf den zweiten Blick, ähneln sich manche der Krieger und Roboter in ihren Fähigkeiten doch noch etwas. Auch wenn jede Einheit charakteristische Funktionen besitzt, gehen diese oft im Kampfgetümmel unter. Nur bei kleineren Gefechten, lässt sich dies optimal ausnutzen. Die Entwickler in der Grafikabteilung haben aber trotzdem sehr gute Arbeit geleistet: Die Recken vom „Team Outlaw“ besitzen eher klassische Roboter, während für die Bots und Mechs der anderen Teams meist imposante und eindrucksvolle Tierrassen gewählt wurden. Zusammen mit schönen Animationen und einem tollen Design ergibt sich hier wiederum ein gutes Gesamtbild. Wirklich spannend ist für Non-Grafik/Detail-Fetischisten aber etwas anderes: Fast jede Einheit besitzt ein Upgradesystem. Hat man am Anfang der Kampagne noch wenig spezialisierte Kräfte, werden diese gegen Ende immer mächtiger und komplexer. So muss man sich seine Upgrades mit Hilfe einer Kontaktperson nach und nach aus unterirdischen Anlagen und Waffenkammern erkämpfen, um sie anschließend seinen Truppen zur Verfügung stellen zu können um so z.B. die Waffen oder die Rüstung zu verbessern. Hierbei ergeben sich viele taktische Möglichkeiten welche am Ende eines harten Kampfes durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden können. Sämtliche Einheiten werden mit Hilfe von Aufzügen aus den tiefen der Anlage auf das Spielfeld befördert, denn unter der holografischen Fassade liegt eine Welt aus Korridoren, Anlagen und Räumen, welche man auch entdecken und erkunden kann und muss. Hier werden aber nicht nur die Gefangenen beherbergt oder Mechs gewartet: Während der Kämpfe können – wie oben beschrieben – aus manchen Teilen der Anlage wichtige Upgrades geborgen werden, welche man dann auf seine eigenen Einheiten anwenden kann. Oft werden diese unterirdischen Systeme durch Wachen oder auch Mechs geschützt - ein Grund für erhöhte Vorsicht!





## TESTBERICHTE

### Innovation mit Einfachheitsgen:

#### Das Ressourcen- und Außenpostensystem

Erzminen, Brunnen, Wälder die es abzuholzen gilt oder Steuereintreiber sucht man in „The Show“ vergeblich. Bei den Entwicklern von 16t hat wohl das „Einfachheitsgen“ zugeschlagen, denn im Spiel selbst gibt es nur zwei Ressourcen: Credits und Energie! Während die Anzahl der virtuellen Geldstücke damit festgelegt wird, wie viele Außenposten man unter seiner Gewalt hat, wird die Energie in Generatoren und Transformatoren erzeugt. Je mehr Außenposten vom Spieler kontrolliert werden, desto mehr Credits fließen auf das Konto. Wichtig ist hierbei allerdings, dass die Außenposten untereinander vernetzt bzw. mit der eigenen Basis verbunden sein müssen, denn nur dann „fließen“ die Credits. Will man also einen Posten am anderen Ende der Karte einnehmen, muss dieser zunächst die Möglichkeit einer Verbindung zum eigenen Netz haben. Aus diesem wirklich durchdachten Feature ergeben sich viele taktische Möglichkeiten: Vor allem auf den größeren Karten kann man die Ressourcenzufuhr des Gegners mit einem einzigen Schlag teilweise lahm legen, ohne jeden Stützpunkt einzeln einnehmen zu müssen. Quasi das Sahnehäubchen gilt allerdings eine andere Funktion: Das Netz von Außenposten kann auch als Transportmittel für die eigenen Einheiten benutzt werden. Greift der Gegner einen weit abgelegenen, schutzlosen Punkt auf der Karte an, können durch das Transportersystem sofort Unmengen an Mechs und Infanterie entsandt werden. Das lässt so manchen Gegner mächtig in die Röhre schauen!



### Alleine oder im Team?

Hier gibt es insgesamt drei Möglichkeiten: Entweder man entschließt sich, die Kampagne zu meistern und den Fusionsreaktor der Insel zu zerstören, oder man wählt den Gefechtsmodus um hier größere Schlachten ohne storytechnischen Hintergrund zu schlagen. Für Gruppenspieler bietet „The Show“ einen Multiplayermodus. Hier können in 3 verschiedenen Modi bis zu 4 Spieler auf 10 unterschiedlichen Karten gegeneinander kämpfen. Bei unseren Tests verlief hier alles zum Großteil flüssig, die KI der Computergegner verhält sich nahezu perfekt. Ein Feature haben die Entwickler allerdings versäumt: Obwohl es einen Coop-Modus gibt, kann dieser nur mit menschlichen Spielern bestritten werden. Finden sich also nur 3 Spieler, kann der vierte Platz im Coop-Modus nicht mit einem Computer besetzt werden.



## TESTBERICHTE

### Fazit

Die Programmierer von sixteen tons entertainment befinden sich – mal wieder – auf Abwegen und damit abseits von der doch sehr erfolgreichen „Emergency“-Reihe. Der kleine Ausflug ist ihnen ziemlich gut gelungen („The Show“ macht mächtig Spaß!), leider merkt man an manchen Ecken und Enden doch noch, dass man sich eventuell nicht genügend Zeit genommen hat, um das Produkt auch wirklich auf ein perfektes Niveau zu heben. Eingefleischte Strategie-Fans werden sich beim Anblick des abgespeckten, aber durchaus innovativen Ressourcensystems und der komplett landgestützten Einheiten eher zurückhalten. Auch der kleine Mangel im Multiplayermodus dämpft zunächst den Spielspaß. Lobenswert ist aber z. B. die ungewöhnliche Präsentation der Story in Rendervideos, sowie sowohl die Qualität als auch die Quantität eben dieser. Obwohl die Videos, welche jeweils über 3 Minuten Laufzeit haben, zwischen jeder der 15 Missionen gezeigt werden, haben es sich die Entwickler nicht nehmen lassen, ihnen eine sehr gute Optik zu verpassen. Durch diese Gelegenheit wird auch eine Art „Fernsehshow-Atmosphäre“ erzeugt. Während man im Spiel selbst den Kampf bestreitet, wird in den Rendervideos am Schluss bzw. Anfang jeder Mission das Fernsehprogramm mit Analysen, Werbung oder Ankündigungen fortgesetzt. Auch soundtechnisch gibt es nichts auszusetzen. Die von der renommierten Firma Dynamedion produzierten Tracks bieten für jedes Ohr etwas und auch die Soundeffekte sind qualitativ hochwertig. Im Großen und Ganzen hat man also in Tübingen ein durchaus ordentliches RTS-Game gezaubert, welches vor allem durch die neue, interessante Story, das Außenpostensystem und das neuartige Gameplay besticht. Damit sich der Titel aber unter den anderen Topiteln des Genres einreihen hätte können, hätten die Entwickler am Ende doch noch einmal die Feile ansetzen müssen.





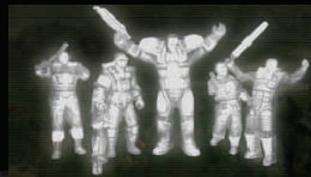
## TESTBERICHTE



### „The Show“ Testbericht von Escaton

Jetzt habe ich „The Show“ genau eine Woche getestet und es überrascht mich immer wieder. Die Story ist das, was mich an „The Show“ fesselt, immer wieder irgendeine Wendung, Betrug, Verrat, und dann ist doch wieder alles anders als gedacht. Was bleibt ist eigentlich nur eines: „Lou Baxter“ ist der Böse. Er schaltet sich auch während den Matches immer wieder ein, und lässt freche Sprüche los: „Es ist ja schön dass ihr unser Material schont, aber ich will Kämpfe sehen!“ „Das ist ja schlimmer als beim Bibelkanal, da geht’s ja mehr zur Sache als hier!“. Und auch die eigenen Leute geben immer wieder ihre Kommentare ab. Manchmal sind Baxters Kommentare sogar hilfreich, wenn er erzählt dass der Gegner Strom sparen sollte, drehen wir diesem am besten den Saft ab, indem wir ihre Transformatoren zerstören. Oft wird man so auch nebenbei über den Ausbau der gegnerischen Truppen informiert.

Im Prinzip macht man zunächst immer das Gleiche: Außenposten erobern, Upgrades suchen und den gegnerischen Anführer umhauen. Doch so kommt es einem bei weitem nicht vor. In jeder Mission muss man auf Neue schauen, wo und wie man sich am besten verteidigt, ob man sich erst die Außenposten und damit Einnahmen sichert, oder ob man doch erst die Schilde der Gegner in den unterirdischen Gängen sabotiert? Die KI der Gegner verhält sich ebenfalls richtig gut: Zunächst denkt man, dass man mit den paar Mechs alleine fertig wird, doch plötzlich tauchen unzählige getarnte Einheiten auf und man ist umzingelt. Kein Vor, kein Zurück: Die Einheiten oder der Außenposten sind damit für den Moment verloren.





## TESTBERICHTE



Alles in allem macht „The Show“ sehr viel Spaß, der Anreiz die Kampagne fortzusetzen ist zu jeder Zeit gegeben. Durch die Zwischenfrequenzen kann man sich regelrecht in das Jahr 2097 versetzen - mal werden Nachrichten gezeigt, mal Produktwerbungen oder einfach nur Sendungen rund um die Show. Einen negativen Punkt hatten wir während unserer Testphase leider auch: Zum Spielen im Multiplayermodus ist zwingend ein 100 MB großer Patch (Version 1.1) erforderlich, welcher aber von den Entwicklern bereits einige Tage vor dem Release bereitgestellt wurde. Damit läuft es dann auch Online genauso gut wie im „Offline-Modus“. Die Grafik macht ebenfalls einen sehr guten Eindruck, vor allem die Licht- und Partikeleffekte sehen spitze aus! Bereits am Anfang fallen dem Spieler einige Fehler in den Hologrammen auf: Manchmal verschwinden Teile der Vegetation für kurze Zeit oder werden zur Verzerrt und Verschwommen dargestellt. Diese Fehler häufen sich bedingt durch die Sabotageakte des Spielers, je weiter man mit der Kampagne fortschreitet. Auch bei großen Kämpfen macht sich der Energieverlust an den Hologrammen des Spielfeldes bemerkbar. Diese und noch viele andere Details wie z. B. Kamera- und Werbedrohnen, welche vor allem die Story noch authentischer wirken lassen, machen das Spiel gerade so interessant.

Fazit: „The Show“ ist genau das Richtige für RTS- oder „Running Man“-Liebhaber, aber auch Genreeinsteiger werden durch das einfache Ressourcensystem ihren Gefallen finden. Ebenso können Spieler zugreifen, welche in Sachen Hardware kein super-aktuelles Model besitzen. „The Show“ macht einen soliden Eindruck - die 30 € ist es auf jeden Fall wert!





## LETZTE SEITE

### Anmerkung der Redaktion

Mit der zweiten Ausgabe von der „Showtime“ gibt es gleich eine Premiere: Wir haben ein neues Layout entworfen, welches hiermit offiziell seinen Einstand feiert - hoffentlich gefällt es euch!

An dieser Stelle möchten wir uns außerdem noch einmal bei 16t, speziell bei Ralph Stock für das zur Verfügung stellen der Testversionen vor dem offiziellen Release bedanken! Ohne diesen Schritt, wäre eine rechtzeitige Veröffentlichung dieser Ausgabe nicht möglich gewesen.

### Links

[www.theshow-forum.de](http://www.theshow-forum.de)

[www.theshow.de](http://www.theshow.de)

[www.emergency-newstime.de](http://www.emergency-newstime.de)

[www.emergency-forum.de](http://www.emergency-forum.de)

[www.emergency4.info](http://www.emergency4.info)

[www.emergency-4.de](http://www.emergency-4.de)

[www.16T.de](http://www.16T.de)

[www.philosophenstammtisch.de](http://www.philosophenstammtisch.de)

### Die Showtime ist ein unabhängiges Privatprojekt.

Die Informationen in dieser Zeitung werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Herausgeber und Autoren dankbar. Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in dieser Zeitung gezeigten Artikel, Modifikationen, Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in dieser Zeitung erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

The Show, Emergency und Variationen dieser Worte/Abkürzungen sind Eigentum von Take2, Promotion Software GmbH™ und Sixteen Tons Entertainment™.

Diese Zeitung erscheint gemäß Artikel 5 des Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (Absatz 1). Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt. Sie stellt somit nur die Meinung der Autoren da.