

Alles hört auf Ihr Kommando!

Savage

Echtzeitstrategie trifft auf 3D-Action:
Das Multiplayer-Projekt verbindet beide
Welten mit hübscher Grafik.

Unsere Leserumfragen zeigen immer wieder: Die beliebtesten Genres sind 3D-Shooter und Echtzeit-Strategiespiele. Das bislang unbekannte Team von S2 Games will diese erfolgreichen Spielarten zusammenbringen und mit einem knackigen Multiplayer-Konzept veredeln. Bis zu 64 Akteure sollen bei **Savage** in todschicken Landschaften um die Vorherrschaft kämpfen und taktieren.

Technik gegen Magie

Prinzipiell geht es bei **Savage** in jeder Schlacht um den Kampf Menschen gegen Monster. Erstere verlassen sich auf Technik und Schwerter, während die Bestien mehr auf Naturkräfte und Zaubersprüche setzen. Wer zuerst die Basis des Gegners zerstört, gewinnt. Jede Seite tritt mit bis zu 32 Spielern an, einer davon ist der Kommandeur. Dem präsentiert sich die Spielwelt wie in einem Echtzeit-Strategie-

spiel. Das Interface erinnert an **WarCraft 3**. Sie bauen eine Basis, Produktionsstätten und Upgradefabriken, in denen sich neue Waffensysteme erforschen lassen. Auch für die Errichtung von Schutzwällen und Verteidigungstürmen ist der Commander zuständig.

Alle anderen Spieler schlüpfen in die Rolle von Einzelkämpfern. Die erhalten vom Oberkommandierenden Befehl, vorzurücken oder bestimmte Gegner anzugreifen. Diesen Anweisungen müssen Sie aber nicht unbedingt folgen. Stattdessen nutzen Sie etwa die Zeit, um gegen neutrale, CPU-gesteuerte Kreaturen anzutreten. So gibt's Erfahrungspunkte, und Sie steigen im Level auf, wodurch die Spielfigur nicht nur stärker wird, sondern auch komplexere Waffensysteme benutzen kann. Für den balierenden Untergebenen beginnt jede Partie in der Basis, wo er sich je nach Erfahrungsstufe



Aus der **Kommando-Perspektive** bauen Sie die Basis aus und forschen.



Diese **Menschen-Kämpfer** müssen sich noch mit Ausrüstung eindecken.

mit Waffen und Schilden ausgerüstet. Nach dem vorzeitigen Exitus geht es ebenfalls von hier aus (nach einer kurzen Wartezeit) wieder in den Kampf.

Basis-Demokratie

Ein besonderes Schmankerl haben sich die Entwickler für den Fall ausgedacht, dass sich die kämpfenden Einheiten den Anweisungen ihres Befehlshabers verweigern. Wenden sich mehr als zwei Drittel aller Kampftruppen gegen den Kommandeur, wird er abgesetzt, und ein anderer Spieler übernimmt dessen Rolle.

Die Grafik von **Savage** sieht im Gegensatz zu vielen Online-spielen sehr ansprechend aus

und steht Grafischönheiten wie **Gothic 2** oder **Morrowind** in nichts nach. Allerdings gab es bislang noch keine bewegten Bilder zu sehen. Die Entwickler wollen aber Geforce- und Radeon-karten konsequent ausnutzen und die ausgetauschten Online-Daten auf ein Minimum reduzieren, damit sich Ihr Held ruckelfrei durch die schöne Landschaft bewegen kann. Einen zentralen Server, auf dem Sie spielen können, wird es nicht geben. Dafür sind auch keine monatlichen Gebühren fällig. Ein offener Betatest soll noch im Frühjahr stattfinden, bevor die Gefechte online oder im LAN beginnen. **MIC**



Nahkämpfe werden erheblich häufiger stattfinden als Attacken aus großer Entfernung.

Savage

Genre: 3D-Action **Entwickler:** S2 Games
Termin: 2. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Die Genremischung von Savage ist genauso gewagt wie interessant. Grafisch sieht's toll aus, und das Fantasyszenario wirkt sehr ansprechend. Ich bin auf die Betaphase gespannt, in der Savage sich beweisen muss. Dann wird sich zeigen, ob die Kommunikation zwischen Basisbauer und Kämpfern funktioniert.«