

Die einen ballern gern drauflos, die anderen taktieren lieber aus der Distanz. In diesem Spiel kommt keiner der beiden ohne den anderen aus.

# Savage 2



Wie in einem Strategiespiel errichten wir als Commander Gebäude und erforschen so neue Klassen.

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4595  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4596

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Schon vor fünf Jahren rannte das freche Indie-Spiel **Savage** gegen Genre-Grenzen an und kreuzte Action mit Strategie, und das auch noch im Internet. Große Schlachten finden sich genauso im Programm wie ein rudimentäres Wirtschaftssystem und strategischer Gebäudebau. Dazu kommen Levelaufstiege, magische Ausrüstung, allerhand Statistiken – und das Ganze online im Zusammenspiel mit anderen Menschen. Während sich der Großteil der Spieler in actionreiche Gefechte stürzt, koordiniert ein vom Team gewählter Commander alle Aktionen wie in einem Strategiespiel. Mit **Savage 2** ist nun der Nachfolger da, und am originellen Spielprinzip hat sich

nichts geändert. Dafür gibt's zeitgemäße Grafik und einige Detailverbesserungen.

## Aufbauen

Wie in klassischen Online-Spielen suchen Sie im Serverbrowser nach einer geeigneten Partie und wählen eine der beiden Parteien, Menschen oder Bestien. Wie in einem Rollenspiel wählen Sie zu Beginn aus drei Klassen mit unterschiedlichen Fertigkeiten, vier weitere muss Ihr Team nach und nach freischalten. Das funktioniert wiederum wie in einem Echtzeit-Strategiespiel: Gasvorkommen vermehren den Reichtum, sobald ein Team eine Mine darauf errichtet hat. Nach und nach erweitern dann von Mitstreitern ge-

steuerte Arbeiter die Basis mit neuen Gebäuden, die den Spielern Zugriff auf stärkere Klassen gewähren. Viel effizienter ist es allerdings, wenn ein erfahrener Spieler die Rolle des Commanders übernimmt. Der beobachtet das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive und ist als Einziger für den Gebäudebau verantwortlich. Darüber hinaus weist er seinem Team Bewegungs- und Angriffsbefehle zu und greift mit Unterstützungszaubern ein. Im Kampf verschafft er Spielern etwa mehr Rüstungsschutz oder erhöht für kurze Zeit die Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit seiner Schützlinge. Sogar gefallene Kameraden darf er direkt auf dem Schlachtfeld wiederbeleben.

## Zerstören

Der Commander hat zwar die Übersicht, Schlachten werden allerdings am Boden gewonnen. Hat ein Team das gegnerische Kommandozentrum zerstört, ist die Runde vorbei. Das klappt jedoch nur, wenn die Spieler zusammenarbeiten. Die unterschiedlichen Klassen ergänzen sich dabei wie in Online-Rollenspielen oder Multiplayer-Shootern. Priester heilen im Gefecht, sollten aber nicht alleine unterwegs sein. Fernkämpfer beharken Feinde mit Pfeil und Bogen, müssen sich aber um Munitionsnachschub kümmern. Daher sollten die Teams Nahkämpfer wie die Legionäre zur Deckung abkommandieren, die Gegnern mit ihrer Axt zu Leibe rücken. Arbeiter hingegen stellen Munitionszelte auf, die für eine gewisse Zeit den Nachschub für die Fernkämpfer bereitstellen. Die Bestien haben für alle erwähnten Klassen das entsprechende Pendant. Manchmal unterscheiden sich die



Als Einzelgänger haben wir keine Chance gegen die feindliche Abwehr. Allein der Blitzturm hält mehrere Gegner gleichzeitig in Schach.

## Nette Ideen

Neben der klassischen Statistik über Ihre Spielerfolge erweitert Savage 2 seinen Online-Bereich um einige interessante Funktionen.

- ▶ **Bonusgegenstände:** Wenn Sie einen Freund werben, erhalten Sie zur Belohnung ein Rubbel-Los. Je nachdem, welche Felder Sie freimachen, wird Ihnen aus drei Kategorien ein Gegenstand zusammengestellt, der Ihnen fortan Boni bietet – aber auch unfaire Vorteile bringt und so die Spielbalance beeinträchtigt.
- ▶ **Spieldatenbank:** Auf einer eigenen Webseite (▶ Quicklink: 4613) werden automatisch alle Partien als Wiederholung gespeichert. So können Sie sich Ihre größten Schlachten so oft Sie wollen erneut anschauen.
- ▶ **Karma:** Am Ende jeder Partie dürfen Sie dem Spieler Ihrer Wahl einen Karma-Punkt verleihen oder wegnehmen. Eine spielerische Auswirkung hat dies zwar nicht, aber es ist ein Zeichen der Ehrung oder der Schmach.



Zu den Gebäuden unserer Basis gehört auch ein **Schildturm**, der die Verteidigung im Umkreis erhöht.



Als Commander unterstützen wir unser Team, indem wir die **Rüstung der Feinde** schwächen.

Einheiten aber in mehr als nur der Grafik: Gegen Gebäude ziehen die Menschen etwa mit schweren Belagerungsmaschinen ins Feld, die Bestien setzen da lieber auf den Behemoth. Hoch wie ein Haus und bewaffnet mit einem Baumstamm drückt das langsame Untertum feindliche Befestigungen nieder. Bei zwei sehr unterschiedlichen Fraktionen und 14 verschiedenen Klassen gibt es nur ein Problem: Erklärungen zu den einzelnen Fertigkeiten bekommen Sie nur vor einer Partie, im Spiel selbst müssen Sie sich allein an den entsprechenden Symbolen orientieren. Wenn Sie die zuvor nicht fleißig auswendig gelernt haben, hilft nur Ausprobieren – gute Spielerführung ist das nicht.

### Für den Kampf

Die lange Einarbeitungszeit war bereits im ersten **Savage** ein



Mit seinem Baumstamm haut der **Behemoth** gewaltig zu.

großes Problem. Ein Schritt in die richtige Richtung ist im Nachfolger immerhin das Tutorial, das Ihnen **Savage 2** anbietet. Dort lernen Sie das grundlegende Spielprinzip und machen erste Erfahrungen mit dem Kampfsystem. Das mag gerade in großen Schlachten nach wilder Rumklickerei aussehen, bedarf in Wahrheit aber einiger Übung – zumindest, wenn Sie länger als zwei Minuten überleben möchten. Der Nahkampf funktioniert konsequent nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip: Ein normaler Schlag kann mit der mittleren Maustaste geblockt werden, was den Angreifer für eine kurze Zeit betäubt. Ein Block wiederum kann einem Sekundärangriff nicht standhalten, der allerdings wenig Schaden verursacht. Die Kämpfe sind zwar sehr schnell und actionlastig, spielen sich dank des Kampfsystems aber auch äußerst taktisch. Reagieren Sie nicht passend auf die Angriffe Ihres Gegners, sind Sie zunächst betäubt und dürfen schließlich auf den Neueinstieg warten.

### Für die Ewigkeit

In **Savage 2** sind Sie außer im Tutorial und in einer Trainingsarena ausschließlich mit menschlichen Mitspielern unterwegs – KI-Gegner gibt es nur in Form kleiner Gruppen, die auf den Karten stra-

tegisch wichtige Punkte bewachen und nach ihrem Ableben Erfahrungspunkte bringen. Im Laufe einer Partie steigen Sie durch Kämpfe und die Unterstützung Verbündeter im Level auf und dürfen wie in einem Rollenspiel etwa Stärke oder Ausdauer erhöhen. Allerdings geht dieser Fortschritt bei der Beendigung des Spiels oder einem Serverwechsel verloren. **Savage 2** stellt Ihr Abschneiden in allen Partien aber in einer

Gesamtstatistik zusammen und errechnet daraus einen weiteren Level. Aus dieser Einstufung Ihrer Fähigkeiten ergibt sich, welche Server Ihnen empfohlen werden. So spielen Neulinge zwischen Level 1 und 5 nicht mit Profis auf Level 20 und mehr zusammen. Der Balance tut das gut; neben den ausgewogenen Fraktionen ist mit diesem System auch unter den Spielern für ein gewisses Gleichgewicht gesorgt. **YCH**

## SAVAGE 2

ONLINE-ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	S2 Games (Savage, GS 12/03: 66 Punkte)	TERMIN (D)	16.1.2008
PUBLISHER	S2 Games	CA. PREIS	30 Dollar (ca. 20 €)
SPRACHE	Englisch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	Download (700 MByte)		

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

### TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD
1,0 GB RAM (Vista)	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM
700 MB Festplatte	700 MB Festplatte	700 MB Festplatte
Internet-Zugang (DSL)	Internet-Zugang (DSL)	Internet-Zugang (DSL)

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ –

TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

**3D-GRAFIKKARTEN**

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

### BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> hübsches Bestien-Design <span style="color: green;">+</span> tolle Effekte</li> <li><span style="color: red;">-</span> nur wenige Landschafts-Sets</li> </ul>	6 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> passende Effekte <span style="color: green;">+</span> hilfreiche Treffergeräusche</li> <li><span style="color: green;">+</span> wenig abwechslungsreicher Soundtrack</li> </ul>	8 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> alle Klassen sinnvoll <span style="color: green;">+</span> Fraktionen ausgewogen</li> <li><span style="color: red;">-</span> Rubbel-Lose verschafften Vorteile <span style="color: red;">-</span> schlechte Spielerführung</li> </ul>	7 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Tag-Nacht-Wechsel <span style="color: green;">+</span> spannende Schlachten</li> <li><span style="color: red;">-</span> Karten sind nur große Arenen, daher austauschbar</li> </ul>	7 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> eingängige Shooter-Steuerung <span style="color: green;">+</span> Gleiches gilt für den Commander-Modus</li> <li><span style="color: red;">-</span> Lags bei großen Schlachten</li> </ul>	9 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> viele Statistiken <span style="color: green;">+</span> Spieldatenbank</li> <li><span style="color: red;">-</span> wenige Karten</li> </ul>	6 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Schnee- und Waldgebiete <span style="color: green;">+</span> Kämpfe verteilen sich über Karte</li> <li><span style="color: red;">-</span> keine Überraschungen</li> </ul>	6 / 10
TEAMWORK	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Klassen ergänzen sich <span style="color: green;">+</span> Commander hält Team zusammen</li> <li><span style="color: green;">+</span> Teamwork wird durch Erfahrungspunkte belohnt</li> </ul>	10 / 10
WAFFEN	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> jede Klasse hat ihre eigenen Waffen und Fertigkeiten</li> <li><span style="color: green;">+</span> keine Waffe überflüssig <span style="color: red;">-</span> kein Nachladen nötig</li> </ul>	9 / 10
MULTIPLAYER-MODI	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> spannende Gefechte um die Kommandozentren</li> <li><span style="color: red;">-</span> nur ein Spielmodus <span style="color: red;">-</span> keine weiteren Einstellmöglichkeiten</li> </ul>	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 100 Stunden

74  
SPIELSPASS

### Vom Adler zum Mammut

**Yassin Chakhchoukh:** Reine Strategiespiele fesseln mich nur für eine gewisse Zeit, danach fehlt mir einfach das Mittendrin-Gefühl. Wenn ich in Savage 2 genug vom Kommando-Sessel habe, dann springe ich einfach selbst ins Getümmel. Und das kann sich dank der tollen Effekte wirklich sehen lassen. Mich stört allerdings, dass ich zunächst alle Fertigkeiten auswendig lernen muss, bevor ich loslegen kann. Bis man endlich den Durchblick hat, vergeht doch eine ganze Weile.

redaktion@gamestar.de

GameStar 04/2008

Ohne den reinen Internet-Vertrieb und mit eigenem Publisher läge der Kaufpreis laut S2 Games bei etwa 50 Euro.

83