

¿Estrategia ó acción? Un poco de todo.

SAVAGE 2

Probablemente Savage fue el primer Action-RTS comercial disponible nativamente para GNU/Linux que la mayoría de los jugones de nuestra plataforma habrá probado en alguna ocasión. Siendo un gran juego, con poco presupuesto, la comunidad que lo apoyaba fue desarrollando una "lista de mejoras" para su secuela, que finalmente, no sin cierto retraso, se ha estrenado este año. Los chicos de S2 Games han tenido muy en cuenta esa lista de mejoras.

POR VICENTE CARRO

Las mejoras que se proponían por parte de la comunidad para Savage 2 eran principalmente un lavado de cara estético, un mejor sistema de tutoriales, y algunos cambios en la jugabilidad, pero dejando siempre intacto el espíritu del juego. Dicho y hecho. Los 6 miembros de S2 Games [1] (junto a otros diez colaboradores externos) han sabido mejorar cada aspecto del juego anterior en esta nueva versión.

Buen Lavado de Cara

S2 Games nos ofrece un motor gráfico completamente nuevo, el K2 Engine. Este motor supera al anterior en todos sus aspectos y, lo que realmente importa, se ve mejor y va más fluido. Los modelos de los jugadores han mejorado muchísimo, mejores texturas y modelados más complejos. Además el motor es más adaptable que el anterior, garantizando de esta manera un juego sin

ralentizaciones con casi cualquier configuración de hardware. Lógicamente esto tiene su lado malo: sólo veremos el juego en todo su esplendor si disponemos de lo último en hardware.

Cumplido el requisito de un mejor aspecto gráfico, lo siguiente en la lista era mejorar los tutoriales.

Tutoriales

Aunque en realidad la complejidad del juego no se ha reducido, lo que sí es notable es la inclusión de un sistema de tutoriales que, vista su eficacia, debería convertirse en un nuevo estándar. Por un lado, en el menú principal nos encontramos una opción de "Tutorial". Aquí se nos irá guiando paso a paso con explicaciones escritas y habladas de cada punto a explicar. El tutorial acaba poniéndonos en la piel del comandante de un equipo contra otro equipo controlado por la máquina. Así, en cuestión de 30 minutos a una hora, estaremos preparados para pasar a combatir en el modo principal de juego online.

Pero esto es sólo una parte del tutorial. Una vez empezamos a jugar en el modo online se activará una locución-tutorial cada vez que veamos, seleccionemos o interactuemos con algo desconocido. Además la locución no bloquea el juego, por lo que podemos seguir jugando mientras vamos escuchando las explicaciones pertinentes; aunque, si llega a molestarnos, siempre podemos apagar este comportamiento en el menú de opciones.

Voz Casi Perfecta

Ahora una mala noticia: el juego está 100% en inglés. Pero no todo está perdido, porque la calidad de las locuciones de los tutoriales es muy alta, de las mejores que hemos escuchado en mucho tiempo; así que, a poco inglés que sepamos, entenderemos lo que nos quiere decir con bastante facilidad.

A esto se le añade una correcta banda sonora y unas voces de personajes muy bien elegidas, especialmente las monstruosas "voces" del equipo "Beasts", que casi nos asustaron la primera vez que las escuchamos.

¿Action-RTS?

Savage 2 tiene un sistema de juego muy particular. Por un lado es un RTS (estrategia en tiempo real), ya que hay un comandante que puede crear unidades, edificios, lanzar hechizos y demás acciones habituales de un RTS. Sin embargo, también se puede jugar en el papel de cualquiera de los jugadores de cada equipo con un estilo de juego FPS (juego de disparos en primera persona). De este modo tendremos control absoluto sobre este personaje, ya que el comandante no puede dar órdenes directas a los jugadores.

El objetivo de todas las partidas siempre es el mismo: destruir la base principal del enemigo. Pero es virtualmente imposible lograrlo a base de ataques individuales, por lo que será necesario que todos los jugadores y el comandante se pongan de acuerdo para ir avanzando estratégicamente, tomando posiciones, abriendo el paso y destruyendo la estructura económica del enemigo para limitar su capacidad de expansión. Finalmente el adversario se replugará a su base y, en un último envite, venceremos.

Además de otras herramientas, destaca la comunicación VoIP entre todos los miembros de un mismo equipo para así poder coordinar todas estas acciones.

Dinerillo

Como en todo RTS, hay un sistema económico de fondo. Savage 2 basa su economía en el oro, que se obtiene de las minas. Cada bando podrá explotarlo para su beneficio o destruir las del enemigo para entor-



pecer su desarrollo, siendo esto último casi un objetivo secundario en todas las partidas.

Los personajes también pueden obtener oro personal realizando ciertas acciones que dependen de cada tipo de personaje. Este oro se puede usar para renacer como un tipo de personaje superior (incluso como un vehículo de combate) o bien se puede donar al comandante para que lo use, por ejemplo, en la creación de nuevos edificios.

¡Pierdo mi Experiencia!

S2 Games ha elegido un discutido sistema de experiencia. Cada jugador puede acumular experiencia al jugar, la cual se puede usar para evolucionar, mejorar sus habilidades (con un menú que permite repartir puntos de habilidad) y obtener objetos especiales. Sin embargo, toda ella se perderá al terminar la partida.

No obstante hay una serie de objetos especiales que se consideran permanentes y que sí se guardarán de partida en partida. Además el jugador (su cuenta) irá aumentando de puntuación y nivel, lo que nos dará ciertas ventajas.

Dos Maneras de Jugar

El juego como comandante (juego RTS) presenta pocas novedades. Lo más destacable es que éste no puede ordenar nada a las unidades, es decir que cada unidad actuará bajo su propio criterio.

Dado que el papel del comandante es fundamental en la partida, cada 5 minutos se permite echar al actual para que otro ocupe su lugar si fuese necesario. Este procedimiento se hace por votación democrática que se aprueba con mayoría del 85% de los votos.

Por otro lado, cuando jugamos como un jugador normal, el ratón nos permitirá realizar las acciones del llamado modo de combate "melee" o cuerpo a cuerpo.

Hay 3 acciones posibles en este modo: Ataque, bloqueo e interrupción.

El ataque no requiere explicación. El bloqueo permite detener un ataque, dejando al atacante desprotegido durante un breve instante. La novedad viene con la interrupción (interrupt), que realmente es una carga hacia el enemigo que no puede ser bloqueada, pero que sin embargo es muy vulnerable a un ataque.

Este sistema de 3 opciones convierte a estos combates casi en un juego de piedra-papel-tijera. También se puede hacer un feroz ataque en salto que no se puede bloquear, pero que deja agotado al personaje,

por lo que no se hace recomendable su utilización.

¡Un Hellbourne! ¡¡¡Hazte a un Lado!!!

Si el combate va bien, nuestro enemigo acabará muerto y nosotros absorberemos su alma. ¿Para qué? Pues las almas recolectadas pueden usarse para invocar a Hellbournes, criaturas terribles traídas directamente desde el infierno que mejor no encontrarse de frente. Algunas de estas "delicadas" criaturas provocan incluso que todo el escenario se vea teñido de rojo, con cenizas y ascuas flotando por todos lados como si estuviéramos en el centro del averno, y acompañados de una banda sonora que terminará de ponernos en situación. Sus habilidades son igualmente terribles, yendo desde una fuerza desmedida que puede matar a cualquier personaje de un solo golpe, hasta hechizos de larga distancia y efectos devastadores.

Pero invocarlos no es tan fácil. Además de las almas requeridas tendremos que localizar una "marca" en la tierra, y después hay que construir un Altar Infernal (Hell Shrine) sobre ella. Estos lugares también suelen tener un grupo de criaturas infernales protegiéndolos, que se alinearán a favor del bando que tenga allí su altar.

Pensando en la Comunidad

Savage 2 se ha diseñado pensando exclusivamente en el juego online.

S2 Games tiene en su web [1] una gran cantidad de contenidos, además de varios foros [2]. Y por otro lado, el propio juego incluye algunas opciones novedosas: Cada partida jugada en servidores oficiales se almacena, de manera que es posible descargarla la repetición de la misma después, pudiendo aprender así de los mejores jugadores.

Y hay más. Cuando se termina hay que votar al comandante y, opcionalmente, a algún jugador que haya destacado por su buen o mal juego.

También se ha mejorado el minimapa. El comandante puede indicar puntos de interés e incluso dibujar en él para marcar el camino a los jugadores hacia algún objetivo. Los propios jugadores pueden llamar la atención del comandante haciendo que éste los vea resaltados en el mapa cuando pulsen F1.



Figura 1: Si esos nos ven podemos tener un problema...

No Funciona...

El instalador actual de la versión GNU/Linux no añade ningún enlace que arranque directamente el juego. Además los binarios no funcionan si hacemos doble click sobre ellos, con lo que tendremos que hacer lo siguiente para poder jugar:

```
$ cd /ruta/hasta/la/carpeta/
instalada/
$ ./savage2.bin
```

NOTA: El nombre del ejecutable puede cambiar según la versión.

Conclusión

Si al lector le gustan los RTS no puede perderse este título. Además, la opción de poder jugar de dos maneras distintas en una misma partida permite que todos puedan divertirse. Si a esto le unimos que sólo hay que pagar al adquirir el juego (no hay cuotas), quedan muy pocos puntos flacos por donde atacar a este gran título.

Puntuación

Lo mejor <ul style="list-style-type: none"> • Rinde bien en "cualquier" máquina • Gráficos muy correctos • Dos jugabilidades distintas 	8.5
Lo peor <ul style="list-style-type: none"> • Está en inglés • No es software libre ni gratuito 	

RECURSOS

[1] Página de Savage 2 <http://savage2.s2games.com/main.php>

[2] Foros de Savage 2 <http://forums.s2games.com>