

# Savage : The Battle for Newerth



Savage peut être considéré comme un jeu hybride, mélangeant plusieurs style. À la fois RTS, FPS et avec une petite dose de RPG. Le résultat est plutôt convaincant, et vous fait découvrir une nouvelle expérience de jeu en ligne.

- [Présentation](#)
- [Les unités](#)
  - ◆ [Les humains](#)
  - ◆ [Les bêtes](#)
- [Les armes](#)
  - ◆ [Des humains](#)
  - ◆ [Des bêtes](#)
- [Vidéo](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation

Dans Savage on peut choisir d'être un commandant (commander) ou vous jouerez un jeu de stratégie (rts), contrôlant une base à construire et faire évoluer, où choisir d'être un guerrier ou vous jouerez un jeu de shoot à la première personne (fps).

Le jeu combine à merveille ces 2 modes de jeu, pendant que le commandant en mode de RTS, s'occupe de la gestion des ressources, du développement de la base, et de l'avancée en technologie, les guerriers en mode fps, mènent l'assaut sur l'ennemi. vous maîtriserez beaucoup d'armes (une fois que le commandant aura fait les améliorations nécessaires), des unités puissantes, et des véhicules de siège pour livrer bataille rapide.

Au début de la partie vous devrez choisir un camp, celui des bêtes ou celui des humains. Les bêtes comptent sur leurs forces et leur magie pour anéantir leurs ennemis, tandis que les humains privilégie leurs armes et la technologie. Les 2 camps sont bien équilibrés, et ont une progression similaire, malgré que les armes et équipements soient différents.

## Les unités

Chaque unité (humaine ou bête) va gagner des points d'expérience au fur et à mesure du jeu et en fonction de ses actions (construire ou réparer un bâtiment, récolter des ressources, combattre, soigner, ...).

Ces points d'expérience (XP) vont lui permettre de passer des niveaux. A chaque niveau le joueur améliore ses compétences. Par exemple au niveau 1 vous augmentez votre aptitude à récolter, au niveau 3 vous gagnez un bonus d'armure, ...

### **Les humains :**



**Nomad**

Le nomad est l'unité de base des humains. Il est faible, ses coups sont rapides mais pas très puissants. De base le nomad utilise deux haches pour attaquer.



**Savage**

Plus puissant et plus fort que le nomad, le savage utilise une grande lame pour attaquer son ennemi.



**Légionnaire**

Le légionnaire est le guerrier le plus fort et le plus résistant des humains, il utilise une énorme hache pour attaquer, mais ses attaques sont lentes.



**Chaplain**

Le chapelain est une sorte de moine capable de soigner et ressusciter ses coéquipiers. Il peut aussi utiliser des fioles de potions pour régénérer la vie de plusieurs personnes. Pour se défendre il utilise un simple bâton qu'il manie avec élégance.



**Baliste**

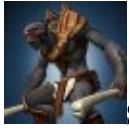
Les balistes sont des armes d'assaut, capable de tirer un projectile sur de longue distance, leurs attaques sont puissantes mais lentes. De plus les balistes ont un angle de tir réduit.



**Catapulte**

Les catapultes sont des armes d'assaut plus sophistiquées que les balistes. Elles sont mieux protégées et plus puissantes, mais plus lente et ont un angle de tir encore plus réduit.

### **Les bêtes :**



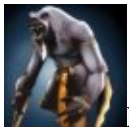
**Scavenger**

Le scavenger est l'unité de base de la horde. Il est faible, ses coups sont rapides mais pas très puissant. De base le scavenger utilise deux sabres pour attaquer.



**Stalker**

Plus puissant et plus fort que le scavenger, le stalker utilise ses griffes pour attaquer son ennemi.



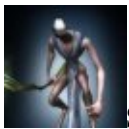
**Predator**

Le predator est sûrement la plus féroce des bêtes de la horde. Il possède deux énormes griffes sur chaque bras, mais sa vitesse de frappe est assez lente.



**Shaman**

Les shamans sont les guérisseurs de la horde, ils peuvent soigner, ressusciter et protéger. Le shaman utilise un gros maillet pour se défendre mais n'est pas très résistant.



**Summoner**

Les summoner sont des magiciens très puissant, leur sort est capable de terrasser un ennemi d'un seul coup. En contre partie la vitesse de tir du summoner est très très faible. Le summoner est aussi très utile pour attaquer des bâtiments de loin, car ses tirs ont une très longue portée.



**Behemoth**

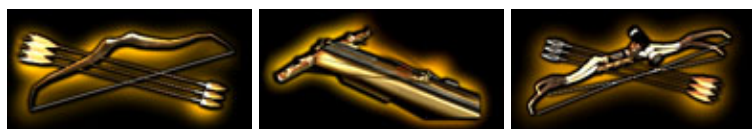
Le behemoth est un colosse monstrueux, au moins 10 fois la taille d'un prédateur. Il est très résistant mais très lent. De plus il n'utilise aucune arme de jet, il doit être au contact pour pouvoir attaquer, ce qui le rend peu efficace sur les cibles en mouvement. Il utilise un tronc d'arbre pour écraser les malheureux qui seraient à sa portée, le behemoth est parfait pour démolir les tours adverses.

## Les armes

Pour que ces armes soient disponibles, il faut que *le Commandeur* ait construit les bâtiments nécessaires, et ait débloqués les armes.

Les armes de niveau 1 sont disponibles gratuitement, tandis que les armes de niveau 2 et 3 sont payantes.

## Des humains :



L'arc de chasse, l'arbalète, l'arc de tireur d'élite.

Ces armes utilisent des flèches comme projectiles. Elles sont assez précises et ont une cadences de tir assez élevée.



Le Scattergun, le Repeater, le Coil Rifle.

Ces armes sont des armes à feu conventionnelles.  
Ces armes ne sont disponibles qu'avec un « Magnetic Factorium ».



Le lance flamme, le lance grenades, le lance roquettes.

Catégorie des armes incendiaires et explosives. Elles sont très efficaces.  
Ces armes ne sont disponibles qu'avec un « Chemical Factorium ».



Le déchargeur, le pistolet à flux, le canon à impulsion.

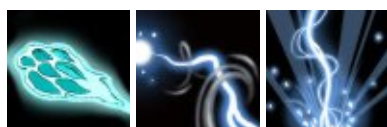
Armes électrique, elles ne font pas de gros dégâts, mais ont une vitesse de tir bien plus rapide que les autres armes.

Ces armes ne sont disponibles qu'avec un « Electrical Factorium ».

## Des bêtes :



Ember (lv11), Blaze (lv12), Fireball (lv13).



Frost Bolts (lv11), Tempest (lv12), Lightning (lv13).



Chaos Bolt (lv11), Surge (lv12), Rupture (lv13).

## Vidéo

[Télécharger la vidéo](#)



## Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?  
[Consultez notre Faq !](#)

Ce jeu est présent sur les dépôts de [Dijl](#).

Pour installer Savage, récupérez [ce fichier](#) sur notre ftp (152Mo).

Ensuite il vous suffit de taper ceci dans une console :

```
mkdir savage
cd savage
tar -xvzf ~/SFE-Standalone.tar.gz
Pour lancer le jeu vous devez taper :
```

```
cd ~/savage
./savage.sh
```

Le pack SFE permet d'installer en une seule fois le jeu et les mises à jour, si vous aviez déjà une version antérieure de Savage, nous vous conseillons de supprimer l'ancien répertoire du jeu avant d'installer le SFE.

### Astuces :

- ▶ Sur certaine distribution il se peut que vous ayez un message d'erreur au lancement « *ImportError : libtiff.so.3 : cannot open shared object file* », dans ce cas consultez [notre faq](#).
- ▶ A chaque lancement du jeu, l'updater va vérifier que le jeu est bien à jour, si vous voulez entrer directement dans le jeu vous devez éditer le fichier savage du répertoire Savage (/home/mon\_nom/Savage) est remplacer cette ligne : `LD_LIBRARY_PATH=libs:$LD_LIBRARY_PATH ./savage.bin`  
/home/mon\_nom/savage par : `LD_LIBRARY_PATH=libs:$LD_LIBRARY_PATH`  
`./silverback.bin /home/mon_nom/savage`



## En bref

- ▶ Développeur : S2 Games
- ▶ Genre : Stratégie ( rts ) / Shoot ( fps )
- ▶ Langue : anglais
- ▶ Mode de jeu : multijoueur
- ▶ Licence : Commerciale, gratuit

► Configuration :

Processeur	600 MHz
Mémoire	128 MB RAM
Espace disque	600Mo
Carte graphique	GeForce ou Radeon série
Accélération graphique	requise

**Info :**

A l'origine Savage est un jeu commercial payant sorti en avril 2004. Mais à l'approche de Savage2, S2game décida de rendre gratuit Savage.

## Liens

- [Site officiel](#)
- [Le site du paquet SFE \(non officiel\)](#)
- [Vidéo de Savage](#)

## Portfolio



---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jeuvinux.net