

Take On Helicopters



Na Bohemia Interactive jsem osobně velmi pyšný především proto, že se jedná o český tým, a zároveň jde v tomto případě o naprosto profesionální programátorský tým, skládající již dlouhá léta značné úspěchy na mezinárodním poli videoherního průmyslu. Přitom udržet se na špičce v této branži rozhodně není jednoduché. Mezi hlavní ingredience úspěchu společnosti dodnes patří především všeobecný smysl pro detail, globálně pokrokové vlastnosti prezentace videohry, špičková podpora současného hardware a využití nejnovějších programátorských technologií, promítající se především do komplexně skvěle propracovaného 3D prostředí. A i díky nadstandardnímu ozvučení a schopnosti realizace pokročilých vlastností umělé inteligence včetně propracované fyziky se jejich vojenské simulační hry staly nejžádanějším artiklem tohoto žánru a zároveň měřítkem mezinárodního kalibru, oslovujícím i profesionální vojenské složky.

PROČ SIMULÁTOR VRTULNÍKU?

Možnost pilotovat vrtulník, být v arkádově laděné verzi, nám vývojáři nabídli již v titulu Arma. Bylo to součástí hry, součástí „otevřeného světa“ 3D grafického prostředí s pokročilými fyzikálními vlastnostmi. Mnoho z nás – příznivců leteckých simulátorů, kteří jsme měli možnost vyzkoušet si Armu a Armu2 – si častokrát kladlo otázku, proč Bohemia Interactive neudělá letecký simulátor.

V tak propracované, detailní, rychlé a skvěle optimalizované grafice by létání na vyšší úrovni realismu mohlo doslova způsobit malou revoluci videoherního žánru leteckých simulátorů. 3D grafický engine je totiž klíčový pro to, aby mohly vyniknout aspekty fyzikálního modelu letounu či vrtulníku. Jen hrstka ze stávajících leteckých simulací se může pyšnit špičkovým grafickým prostředím a detaily v bezprostřední blízkosti země, umocňujícími pocit „z reálného“ letu.

V tomto směru se od programátorů společnosti Bohemia Interactive mohou učit i vývojáři proslulejších studií.

PŘÍBĚH

Krach kdysi úspěšného leteckého podniku Harryho Larkina se zdá být nevyhnutelný. Ekonomická krize zasahuje většinu menších společností působících na trhu reálné aviatiky a ukončení činnosti malého podniku se zdá být jediným řešením. Synové zemřelého Harryho Larkina však mají jiný názor a chtějí otci pomoci zachránit firmu, kterou budoval téměř celý svůj život. Žít se létáním přece stojí za to! Kariérní režim s dějovou linií vám nabídne možnost létat řadu rozmanitých misí, úzce spjatých s realistickým využitím vrtulníků v reálném letectví. Během kariérního režimu budete mít možnost seznámit se s celou řadou zajímavých osobností, významně zasahujících do znovuoživení otcova podniku. Klíčové obchodní partnery nemůžete odmít-

Pilotovat v arkádovém módu helikoptéru ve hrách společnosti Bohemia Interactive jsme již mohli. Take On Helicopters je však prvním z titulů českých vývojářů, který má co nabídnout nejen herním nadšencům, tak rovněž virtuálním i reálným letcům.



Nad virtuálními scénériemi města Seattle je radost létat. Je libo vyhlídkový let?



3D interaktivní kabiny jsou velmi kvalitní, postupy jsou však zjednodušené.

nout, proto je zapotřebí se všemi zúčastněnými jednat „v rukavičkách“. Na své vlastní základně se skromným heliportem budete mít mnoho příležitostí zhodnotit manažerské schopnosti a v případě, že se bude dařit, máte možnost dále svůj podnik rozvinout a zakoupit též celou řadu zajímavé výbavy pro snazší plnění pozdějších úkolů. Kariéra však na mě působí poněkud rozpolceně. Ačkoliv je součástí model poškození vrtulníku, běžný servis i údržba, tyto aspekty simulátoru jsou vyhodnocovány příliš náhodně a ne zcela zapadají do reálného kontextu. Zkušení aviatci tak mnohdy budou zmateni. Pokud by se autorům podařilo do kampaně zahrnout i běžná a všudypřítomná témata vyplývající z života soukromé společnosti včetně nástrah cíhajících z pronájmu a leteckých prací (včetně náročného servisu a údržby), měli bychom před sebou smysluplnou kampaň těžící především z reálné předlohy. V tomto smyslu by to chtělo více spolupracovat s reálnou tuzemskou

firmou provozující vrtulníky a kariérní režim by mohl získat naprosto ultimátní a doposud nezažitou podobu. Na druhé straně, mise jsou rozmanité, mají spád a o adrenalinové situace není nouze.

LÉTÁNÍ BEZ OMEZENÍ!

Kariéra s dějovou linií je zajímavá, není však nutná k tomu, abyste si Take On Helicopters nadmíru užili v jiných režimech létání. Jednou z možností je režim volného letu, ve kterém strávíte rozhodně nejvíce času, ať již v offline, tak rovněž v online režimu, v němž můžete odhalovat krásy scénérie se svými přáteli. Pokud jde o reálné lokace, připravili nám autoři výše reálné scénérie Seattle (60 x 60 km) a také samostatnou „mapu“ jižní Asie (120 x 120 km). Při zachování vysokého počtu detailů topografické situace zemského terénu se v obou případech scénérií jedná o naprosto dostačující rozlohu. Detaily Seattlu jsou naprosto úchvatné a doslova vybízejí k pořádání

vyhlídkových letů. 3D grafické prostředí je odvozené ze simulace Arma2, a i v tomto případě budete uchvázeni nejen detaily na zemi, ale také změnou podmínek počasí, speciálními grafickými efekty denní doby a obrovským množstvím detailů během letů těsně nad zemí. Možnost přistát ve volném terénu, na heliportu výškové budovy anebo třeba na VPD letišti KBFI nabízí mnoho hodin zábavného létání. Navíc máte kdykoli možnost po přistání vrtulník vypnout, vylézt ven a „nadýchat se čerstvého vzduchu“. Tento rozměr, kdy můžete z vlastního pohledu procházet volně terénem, prohlédnout si vrtulník z exteriéru, popřípadě provést předletovou prohlídku, činí z Take On Helicopters vysoce originální letecký simulátor, výrazně zasahující do prvků virtuální reality.

PRVKY REALITY

Take On Helicopters dokáže být zábavnou hrou pro každého, přesto v sobě >>>

PC FLYING | TAKE ON HELICOPTERS



ukrývá mnoho prvků snažících se zasáhnout i komunitu virtuálních letců a dokonce i piloty skutečných vrtulníků. Na výběr máte tři stupně obtížnosti fyziky a celkem tři kategorie vrtulníků, liší se fyzikálními vlastnostmi. Pokud máte zkušenosti se simulátory vrtulníků, na nejtěžší obtížnost nebudete mít výrazné problémy s pilotáží. V tomto případě lze fyzikální model hodnotit jako střed mezi tím, co umí MSFS a Dodosim. Bohužel však i na nejtěžší stupeň obtížnosti je fyzika stále v mnoha ohledech nedotažená a chybí. Přesto však zůstává atraktivní výzvou i pro zkušenější letce a rozhodně se vymyká jakémukoli arkádovému pojetí. Naštěstí lze v tomto směru počítat s vylepšením v podobě bezplatného patche. Jednotlivé vrtulníky obsahují 3D interaktivní kabiny s většinou výbavou palubního vybavení včetně kvalitně animovaných jehel palubních přístrojů. Ačkoliv je možné využít i manuální sekvenci spouštění, tato část je velmi zjednodušená. Chybí radionavigační i radiokomunikační vybavení a letištní i letový provoz. Postrádáme reálné vedenou radiokomunikaci a reálnou databázi Jeppesen. Chápu, že chci možná až příliš, ale právě kvůli to-

mu, že je Take On Helicopters v ostatních nabídkách programu tak excelentní, nabízejí se tyto prvky zcela přirozeně.

K dispozici máme několik výukových lekcí včetně detailně vedené předletové přípravy. Předletovku můžete udělat kdykoliv, což hodnotím velmi pozitivně. Realismus dílčích prvků v Take On Helicopters na vás jakoby číhá, chce zaútočit, a ve chvíli, kdy se mu to konečně podaří, cítíte jisté nedotažení. Pocítí ho však spíše reální piloti, kterým se Take On Helicopters velmi líbí (a nám se vážně hodně líbí) a chtěli by zkrátka ještě víc! Ale jedná se o první vlašťovku tohoto druhu z dílny Bohemia Interactive, a simulátor sám je již dnes připraven na rozšíření v podobě nových scénérií i vrtulníků, módy pocházející od komunity TOH a určitě nás nemine též vylepšení vlastností fyzikálního modelu.

DO KABINY!

Take on Helicopters má své chyby, mnoho hráčů může uchvátit, mnoho letců může v dílčích aspektech i trochu zklamat. Stále však jde o naprosto originální vstup Bohemia Interactive do žánru letecké simulace, přinášející především vynikající atmosféru a zábavu. Celkově vynikající prezentace titulu, možnost snadné optimalizace a přizpůsobení ovládání v podobě rozličného hardwarového vybavení (včetně přímé podpory TrackIR 5) nabídne příležitost každému, kdo projeví zájem o to, zalétat si na originálně zpracovaném simulátoru vrtulníků. Autoři během vývoje programu spolupracovali s několika firmami působícími na trhu reálné aviatiky. Ve výsledku je však znát tak trochu nervozita a nedostatek času během setkání s reálnými piloty a leteckými společnostmi. Pokud nadejde čas, kdy bude Bohemia Interactive uvažovat o druhém dílu, mohu doporučit následující: otravujte reálné piloty častěji, pozorujte provozovatele vrtulníků z větší blízkosti a pokuste se lépe pochopit jednotlivé souvislosti. Take On Helicopters si více reálné aviatiky v dalším dílu určitě zaslouží. ✈️