

# TAKE ON HELICOPTERS



## „Take oooooon, take ooooooff”

**D**e când am arestat X52Pro-ul din redacție, să-mi joc și eu simulatoarele spațiale ca omul mileniului trei, lumea care contează (atunci când se împart norocul și paginile) își închipuie că mă aflu în aceeași relație intimă cu simulatoarele de zbor (în special cele de elicopter) ca Ghinea cu simulatoarele auto. Este adevărat că de-a lungul timpului am învățat să simulez interesul și priceperea într-o gamă largă de domenii, inclusiv cel al simulării, dar realitatea crudă este

că, atunci când sunt nevoit să pun în practică cunoștințele acumulate în lungile sesiuni de lectură manuale (pe care le citesc din scoarță în scoarță, fără glumă), reușesc să mă prăbușesc ca pilotul rom la marginea heliportului. Expertul nostru unic și adevărat în materie de simulare a zborului este entitatea redacțională Ștefan a PIIG. Care entitate a fost ispitită cu Take on Helicopters, dar a refuzat cu politețe și fermitate o asemenea cinste aeronautică. Și fiindcă m-a mâncat în fund să mușc mai mult decât pot duce (DCS: BlackShark, o bijuterie de simulator, dar foarte neprietenos cu începătorii), privirile stăpânirii s-au îndreptat către singurul om care și-a manifestat dorința de a deveni al doilea expert în domeniul

simulării din redacție, fără să țină seama că, dacă i se va împlini vrerea, va trebui să se bată pentru cele două simulatoare lansate la fiecare cinci, șase ani. Atât de mare a fost încrederea stăpânirii și atât de greșit au fost interpretate lacrimile din ochii mei când am aflat că am de scris Take on Helicopters, că am primit cinci zile pentru a-i delecta pe cei șase pasionați ai simulării cu un articol demn de un al doilea Ștefan a PIIG. Țeapă. Mă prăbușesc și a-nceput să-mi placă. Trădare, ați ajuns pe mâna unui diletant. Însă tot e bine, căci acest diletant are bunul simț să nu se plângă de complexitate într-o simulare. Și, câteodată e bine să afli de la un începător cât de prietenos cu el a fost un sim...





## Comaniile te caută!

Dar să o luăm de la început și să discutăm puțin despre câteva particularități ale simulatorului nostru care nu au neapărat legătură cu simularea. Take on Helicopters este creația studiourilor Bohemia Interactive, cunoscute publicului amator de militărie pentru seria ARMA. În mod ciudat, Take on Helicopters nu este un simulator militar (probabil ar fi avut un concurent serios în DCS: Black Shark), ci tratează un domeniu ușor ignorat, și anume aviația civilă. Mai exact, elicopterele civile. Cool.

Nu știu absolut nimic despre elicopterele civile, dar cum sunt mai puțin de învățat decât în Black Shark, unde sistemul de armament și ABRIS-ul erau două jocuri în sine, mă simt mai puțin copleșit de mărimea zborului. Singurul neajuns ar fi lipsa exploziilor, care cresc factorul distraxie, dar Take on Helicopters a apelat la o șmecherie interesantă pentru a arăta jucătorilor că și civilia poate fi EPICĂ și FUN. Este vorba de o campanie single de vreo cincisprezece misiuni, cu un storyline care ne introduce în combinezonul lui Tom Larkin, fiul decedatului Harry Larkin și unul dintre proaspeții moștenitori ai companiei Larkin Aviation. Compania trece prin vremuri grele, competiția (Vrana Corp) nu doarme, iar micul pilot Larkin va trebui să o repună pe picioare acceptând diverse contracte, de la tururi aeriene ale Seattle-ului până la o filmare de... balene. Bani câștigați pot fi investiți în alte aparate de zbor și așa mai departe. Foarte drăguță abordarea, mai ales că storyline-ul reu-



șește să-ți dea impresia că nu e pus acolo doar de umplură. Majoritatea misiunilor se desfășoară, cum îi stă bine simulatorului, în două zone imense, Seattle (aproximativ 3 600 de kilometri pătrați) și Asia de Sud (vreo 14 400 de kilometri). Zonele sunt superbe și detaliate, dar tot dezmățul grafic are un preț: eu n-am reușit nicicum să obțin un FPS mai mare de 18. Recunosc, am cam rămas în urmă cu tehnologia, dar nici jocului nu i-ar fi stricat o optimizare mai acută. Oricum, dacă vă ține racheta (sau nervii să îl jucați cu un framerate submediocru), vă veți bucura ochii cu o serie de peisaje (citadine sau nu) încântătoare. Sau cel puțin așa par din aer.



## Zboară, bă!

Elicopterul, stimați cititori și cititoare, este o creatură nobilă a văzduhului, pe cât de frumoasă, pe atât de greu de strunit. Dacă într-un simulator de avion, oricât de neprișor și ai fi, tot reușiți să ridicăți păsăroiul de la pământ după câteva încercări, elicopterul este ceva

mai perșiv și necesită ceva mai multă atenție. Din fericire pentru amatori și/sau începători, Bohemia s-a gândit și la cei mai neprișor dintr-un noi și a introdus o serie de tutoriale foarte utile. Și interactive. Probabil ca să compenseze manualul cam subțirel pentru un simulator (vreo 50 de pagini). Apreciez efortul, mai ales că respectivele tutoriale chiar au reușit să mă învețe ceva și să facă jocul mai abordabil până și pentru un începător ca mine.

Oricine a încercat (și, probabil, a eșuat) să învețe karate spălând geamuri, ca ninjalul ăla mic din Karate Kid, probabil va încerca să joace și Take on Helicopters cu tastatura (chiar găsisem pe net un reviewer care l-a jucat cu mouse și tastatură). Sau cu un gamepad. Probabil merge dacă optați pentru un model de zbor foarte simplificat (sunt trei setări), deși nu e chiar floare la ureche. Pe simulare, e puțin mai complicat și aveți nevoie de un stick bun ca de aer. Eventual și de o pereche de pedale. Nefiind un veteran al domeniului, nu-mi pot da cu părerea cât de autentic sunt simulate aparatele de zbor și cât de realist se comportă, dar vă pot spune cu siguranță că, pe nivel maxim de realism, Take On Helicopters se joacă și se simte ca un simulator, nu ca un arcade semi-școlit cum era, de exemplu, seria Comanche. Probabil copiii minune ai zborului virtual îi vor găsi câteva chichițe, dar pentru amatorii cu pretenții de simmeri și vise de mărire, Take On Helicopters pare „the real deal”.

cioLAN

## VERDICT LEVEL



- ▶ elicoptere
- ▶ tutorialele
- ▶ campania single
- ▶ fomist de resurse

### PE SCURT:

N-ar strica să îl încerci dacă sunteți pasionați de zbor și elicoptere, dar vă e frică de gigantul genului (din nou, revin la Black Shark).



Gen Simulator de zbor **Producător** Bohemia Interactive **Distribuitor** Bohemia Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** takeonthegame.com  
**CERINTE MINIME:** Procesor Intel Core 2 Duo 2GHz Memorie 2 GB RAM **Accelerare** 512 MB VRAM, Shader Model 3.0

**ALTERNATIVA DCS: BLACK SHARK**  
 Simulator de elicopter de asalt prin excelență.