⊕ Stärken

+ schicker Seattle-Nachbau
+ motivierende Kampagne
+ gute Tutorials

⊖ Schwächen

- schludrige Programmierung
- störender Shooter-Part

Abgesehen von schäbigen Bodentexturen sieht **Seattle** toll aus. Für volle, ruckelfreie Details benötigen Sie allerdings einen NASA-Supercomputer.

Take on Helicopters

Militärkram raus, Großstadt rein: Bohemia Interactive lagert die Hubschrauber-Passagen aus der Arma-Serie aus und verwandelt sie in eine coole zivile Simulation. Eine Punktlandung sieht jedoch anders aus. Von Fabian Siegismund

Genre: **Simulation** Publisher: **Peter Games** Entwickler: **Bohemia Interactive (Arma 2, GameStar 08/09: 76 Punkte)**
Termin: **16.12.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7668

Der Helikopter ist das wohl komplizierteste Fortbewegungsmittel, das sich der Mensch jemals ausgedacht hat – gleich nach dem Pogostick. Dieses Gefühl vermittelt die Hubschrauber-Simulation **Take on Helicopters** von Bohemia Interactive hervorragend: Die kleinste Unachtsamkeit genügt, schon vergräbt sich unser Heli in Nachbars Garten. Und das ist vermutlich genau das, was Hubschrauber-Enthusiasten erwarten. Darüber hinaus bietet **Take on Helicopters** noch einige Überraschungen – jedoch nicht alle angenehmer Natur.

Die erste Überraschung: **Take on Helicopters** hat eine Story. Das Spiel erzählt die Geschichte der Gebrüder Larkin, Tom und Joe, die nach dem Tod des Vaters dessen Hubschrauber-Fluggesellschaft erben. Tom, der Spieler, hat zwar eine gewisse Erfahrung mit der Fliegerei, muss aber nach einer langen Flugpause sein Wissen auffrischen und bekommt deshalb einen Lehrer an die Hand. Ein netter Kniff, um die Tutorials des Spiels einzubinden. Hier lernen wir alles Nötige übers Hubschrauberfliegen, angefangen von der richtigen Start-Sequenz bis hin zum Autorotations-Training für Notfälle. Die Theorie ist dabei denkbar einfach (der Schubregler bestimmt den Auftrieb, die Neigung des Hubschraubers die Flugrichtung), doch die Praxis umso schwerer. Die ersten Missionen der Kampagne bestehen entsprechend nur aus simplen Geradeausflügen mit anschließender Landung. Doch die ist im Anbetracht des hohen Schwierigkeitsgrads von **Take on Helicopters** umso befriedigender. Im Laufe der Kampagne werden die Aufträge komplizierter: Punktlandungen auf windigen Hochhäusern, Transportflüge mit untergeschnallten Lasten oder Formationsflüge mit anderen Maschinen, gerne auch mal unter knappen Zeitlimits. Außerdem berichtet Joe regelmäßig von seinen

Ein schnöseliger Kunde schickt uns auf **Golfplatz-Begutachtungs-Tour** durch Seattle.

In Joes Rückblenden fliegen wir sogar **Kampfeinsätze**.

Lernen durch Schmerzen
Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Die ersten Stunden Take on Helicopters sind wie die ersten Stunden Ski-Kurs: Man kracht alle drei Meter irgendwo in den Wald, berauscht sich aber schon an gemächlichen Geradeausfahrten und ist nahezu euphorisiert, wenn man mal heil unten angekommen ist. Take on Helicopters hat für Genre-Veteranen vermutlich nicht allzu viel zu bieten, weil es sich ganz auf das pure Fliegen konzentriert, aber gerade das macht mir in diesem Spiel großen Spaß. Schade, dass das Spiel dabei so schludrig programmiert ist. Wie so oft bei Titeln von Bohemia setze ich nun große Hoffnung auf die Modding-Community. Die wird's mal wieder richten müssen.

Erlebnissen im Kriegseinsatz irgendwo in Südost-Asien (sieht aber verdächtig nach Afghanistan aus). In Rückblenden müssen wir dann sogar Kampfeinsätze fliegen. Dann jedoch übertreiben es die Entwickler: In einer dieser Missionen wird Joes Hubschrauber abgeschossen, und wir finden uns plötzlich mit Sturmgewehr in der Hand in einem Ego-Shooter wieder! Bohemia Interactive hat **Take on Helicopters** auf dem Fundament der hauseigenen Militär-Shooterserie **Arma** aufgebaut, inklusive der Sol-

Knifflig, aber befriedigend

daten-Elemente, und von denen wollte sich das Team wohl nicht trennen. Die Passage ist zudem selbst für Action-Experten wahnsinnig knifflig: Die KI-Gegner schießen uns auf 300 Metern lässig in den Kopf, bevor wir die Typen überhaupt in einem Matsch aus Brauntönen erkennen können. So etwas hat in einer Hubschrauber-Simulation (obendrein einer zivilen!) nichts zu suchen.

Auch wenn die Story von **Take on Helicopters** keinen Preis gewinnen wird, die Dialoge dümmlich sind und die Zwischensequenzen diese Bezeichnung nicht verdienen, hat die Kampagne einen großen Reiz. Hier kommt nämlich noch eine kleine Wirtschaftskomponente hinzu, denn wir können Hubschrauber an- und verkaufen, die Mühlen nach dem eigenen Geschmack umlackieren und Zusatzausstattung wie Seilwinden oder Spezialkameras kaufen, die uns dann weitere Missionen eröffnen, zum Beispiel Transportflüge oder Walbeobachtungen. Außerdem gibt's in der Kampagne Einsätze, die im freien Spiel nicht vorkommen. So müssen wir zum Beispiel Söldner für Auslandseinsätze trainieren: Tiefflüge zwischen Baumwipfeln, schnelle Landungen auf Waldlichtungen und andere militärische Manöver. **Take on Helicopters** geizt allerdings mit Feedback; regelmäßig wissen wir nicht, was das Spiel von uns will. Als wir etwa über dem Heliport von Larkin Aviation warten sollen, bis der Luftraum frei wird, schweben wir in der Nähe herum und sehen einem großen Hubschrauber aus hundert Metern Entfernung beim Entladen zu. Plötzlich gilt die Mission als gescheitert: Angeblich haben wir den anderen Heli beim Startvorgang behindert. Hätte uns das Spiel einfach gesagt, wie viel Abstand wir halten sollen, müssten wir jetzt nicht zurück zum letzten Speicherpunkt; freies Speichern ist nicht möglich. Der Rücksetzpunkt liegt, wie so oft, einige (ereignislose) Flugminuten zurück.

Simulations-Enthusiasten werden bei **Take on Helicopters** ein dickes Handbuch erwarten, mit Details zu Avionik, Flugverhalten und technischer Ausstattung. Stattdessen gibt's nur ein dünnes Beiheft mit lediglich rudimentären Informationen. Allerdings hat man das System der Hubschrauber schnell durchschaut, anders als bei **A-10C Warthog** etwa müssen wir keine 400 Seiten Handbuch lesen, um die Mühlen überhaupt vom Boden zu bekommen. Das Anlassen und Abschalten der Motoren etwa hat Bohemia Interactive auf minimalistisches Knöpfchendrücken reduziert, und wer will, kann selbst das automatisch ablaufen lassen, genauso wie die Trimmung oder den Schwebeflug. Neben dem Südostasien-Szenario bietet **Take on Helicopters** vor allem eins: den kompletten Großraum Seattles, halbwegs korrekt nachgebaut. Was auf Bildern großartig aussieht, entpuppt sich im laufenden Spiel jedoch als Klumpfuß: **Take on Helicopters** ist derart hardware-hungrig, dass wir selbst aus High-End-PCs nur selten mehr als 30 Bilder pro Sekunde herauskitzeln – sogar bei niedriger Auflösung und reduzierten Details! Dabei stören vor allem aufpoppende Texturen und Objekte. Das nervt besonders da, wo Helikopter naturgemäß am liebsten unterwegs sind: im Tiefflug. **Take on Helicopters** hält sich dabei an keine Systemvoraussetzungen, ob das Programm auf Ihrem System flüssig läuft ist also ein Glücksspiel. Hinzu kommt die Bohemia-typische Schludrigkeit bei der Programmierung, inklusive Abstürzen und voreingestellten Konflikten in der Tastenbelegung. Immerhin erkennt das Spiel die meisten Joysticks und Schubregler automatisch. Zur Steuerung reicht an sich eine Maus (so fliegt es sich sogar entspannter als mit einem Pilotenknüppel), für den Gashebel empfehlen wir aber ausdrücklich eine analoge Schubkontrolle, denn hier reagiert die Tastatur zu träge. FAB

Strömungsabriss

Im Laufe der Kampagne müssen Sie eine knifflige Ego-Shooter-Mission spielen, die selbst Profis verzweifeln lässt.

TERMIN 16.12.2011 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 16 Jahren

Take on Helicopters

Hubschrauber-Simulation

Publisher	Peter Games
Entwickler	Bohemia Interactive
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 60 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Securom

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Evakuierung (8), Koop (4)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** ja
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
WERTUNG BEFRIEDIGEND
»Minimal ausgestattet, aber mit viel Platz für coole Mods«

GRAFIK 7/10
+ objektreiche Landschaften + hübsche Hubschraubermodelle
− matschige Bodentexturen − massive Performance-Einbrüche
− ständiges Aufpoppen

SOUND 7/10
+ sattes Motorenbrummen + launige Dudelmusik ...
− ... die auf Dauer nervt − kaum richtiger Funkverkehr
− schlechte Sprecher − keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE 6/10
+ anpassbarer Realismus + drei Schwierigkeitsgrade
+ hilfreiche Tutorials − teils schlecht gesetzte Speicherpunkte
− unangemessen schwierige Ego-Shooter-Mission

ATMOSPHÄRE 9/10
+ tolles Fluggefühl + nette Story-Einbindung
+ riesiger Seattle-Nachbau
− künstliches Gesamtbild

BEDIENUNG 7/10
+ gut steuerbar mit Joystick, Gamepad oder Maus + Tastatur frei konfigurierbar + Track-IR-Unterstützung − unzugängliche Tastenbelegung für Nicht-Arma-Kenner − Programmabstürze

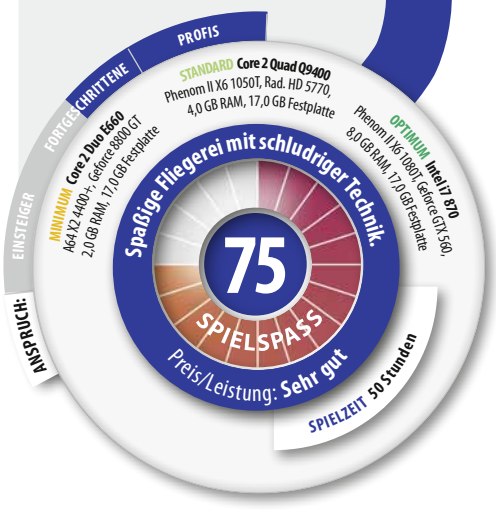
UMFANG 8/10
+ Missionseditor + zwei riesige Einsatzgebiete
+ Herausforderungen + Zeitprüfungen
− nur drei unterschiedliche Hubschraubermodelle

MISSIONSDESIGN 8/10
+ abwechslungsreiche Aufgaben in der Kampagne + auch militärische Einsätze − im Freiflugmodus eintönige Auftragsschemata − Missionsziele nicht immer klar

KAMPAGNE 8/10
+ nette Geschichte + motivierendes Mini-Wirtschaftssystem
− schlechte Dialoge − statische Zwischensequenzen
− roboterhafte Animationen

WAFFEN & EXTRAS 7/10
+ Zusatz-Ausstattung wie Seilwinden oder Nachtsichtgeräte
+ variable Lackierungen + funktionale Cockpits ... − ... aber nicht komplett bedienbar − minimalistisches Schadensmodell

REALISMUS 8/10
+ glaubwürdiges Flugmodell + gute Mischung aus Anspruch und Spielbarkeit − beizeiten überempfindliche Hubschrauber
− kaum Wettereinfluss



Die nervige Shooter-Passage hat dem ansonsten harmlosen Take on Helicopters prompt eine Altersfreigabe ab 16 beschert.