

Dublin die Zweite

Blueprint EIDW Dublin



Jahrelang tat sich szeneriemäßig wenig in Irland. Aber innerhalb weniger Monate erschienen nun direkt zwei Nachbildungen des Hauptstadtflughafens Dublin. So konnte ich bereits im Dezember über die Version von EireSim schreiben. Jetzt, auf einmal will auch Blueprint Simulations in Europa aufblühen und präsentiert uns den Flughafen von Dublin in seiner Version. Immerhin, Blueprint's Produkt ist sowohl für den FS2004 als auch für den FSX – Benutzer des letzteren mussten bei EireSim immerhin noch einige Zeit auf ihre Version warten.

Wie EireSim will auch Blueprint Simulations rund 15 Euro für den Platz haben. Etwas schade, dass man diese 15 Euro gleich zwei Mal bezahlen muss, wenn man sich Dublin für beide Flugsimulatoren kaufen will. Was mich von vornherein aber etwas stört ist die Tatsache, dass Blueprint mit seinem ersten Flughafen in Europa direkt Dublin nachbaut, nachdem die bis dato unbekannte Gruppe EireSim nur knapp zwei Monate zuvor erschienen ist. Absicht oder Zufall? Wenn es Zufall war, dann gefällt er mir nicht. Und bei Absicht: es gibt doch noch so viele Flughäfen, die noch gar nicht behandelt wurden. Aber nein, Dublin muss es ja doppelt geben.

Zwei Mal Dublin – wer ist besser?

Für die Testzwecke und auch für den anschließenden Vergleich mit dem Produkt von EireSim schaue ich mir hauptsächlich die FS2004-Version von Blueprints Dublin an. Gleich vorweg sei gesagt, dass sich die FSX-Version nicht besonders von der für den „Alten“ unterscheidet. Die Gründe sind vielfältig, aber der Reihe nach.

Vergleicht man die Szenerie von Blueprint Simulations mit der von EireSim, fällt eines sofort auf. Während bei EireSim die Bodentexturen vom Apron und den Rollwegen in sich sehr stimmig waren, realitätsnah aussahen und passende Schmutzflecken aufwie-

sen, ist das Team von Blueprint auf das Thema Groundlayout nicht besonders gut eingegangen. Hier sind die Texturen sehr, sehr monoton und könnten auf den ersten Blick aus dem Standardrepertoire des Flugsimulators stammen. Oder sind sie gar daraus? Auch die Wegweiser am Boden, die zum Beispiel die Parkpositionen beschildern, sind viel zu kontrastreich. Hier besteht meiner Meinung nach noch viel Nachholbedarf.

Die im EireSim Review angesprochenen teilweise etwas unsauberen Texturen können nun wieder erwähnt werden. Denn bei Blueprint sind diese nicht besser, im Gegenteil. Die Texturen sind zwar zum Großteil