

Neun Fragen an PMDG

Die derzeit wohl erfolgreichste Schmiede für erstklassige Addons rund um unseren Flugsimulator ist ohne Zweifel PMDG. Grund genug, Robert S. Randazzo, Gründer und Präsident der PMDG zu einem Interview zu bitten, um einmal etwas hinter die Kulissen zu hören. Das Interview führte Florian Harms.

Robert, seid Ihr von dem Erfolg der Flugzeuge aus der PMDG-Schmiede überrascht worden? Als Beispiel ist ja euer letzter Großflieger, die MD11 ein richtiger Erfolg.

Nun, "überrascht" ist vielleicht nicht das richtige Wort, dankbar würde ich eher verwenden. Unser Grundsatz seit Jahren ist ja, die Flieger zu bauen, die wir selbst gerne fliegen würden. Und dies war schon mit der 757, die wir für FLY vor etwa zehn Jahren entwickelten, unser Motiv, das ist es heute, während wir an der PMDG 737NGX feilen.

Die PMDG MD-11 ist wirklich populär, insbesondere bei europäischen Nutzern und denjenigen, die nach einer wirklich realistischen und komplexen Airliner-Simulation suchen. Das Schöne an der MD-11 ist ja, dass die Maschine soweit automatisiert geflogen werden kann, wie der virtuelle Pilot das wünscht. Wenn Du also eine einfache Simulation haben willst, lass einfach alles auf „Auto“ stehen. Möchtest du aber den Flieger richtig kennen und studieren, so ist die PMDG MD-11 genau hierfür bereit.

Nach den großen Airlinern habt Ihr nun einen kleinen Commuter veröffentlicht. Wie kamt ihr denn auf die Idee?

Nun, die Basisidee für einen kleinen Prop-Commuter kam ursprünglich von Vin Scimone schon im Jahr 2004. Sie resultierte in der sehr populären PMDG B1900C/D-Serie. Vier Jahre später starteten wir die Planung

für die PMDG 737 NGX, in der wir neue Techniken einsetzen wollen. So beschlossen wir, ein Interimsprojekt zu entwickeln, um die Technik einmal auf Herz und Nieren zu testen.

Mit der Entwicklung des Interims wurde Henning van Rensburg, Aeroworx, beauftragt und er kam unmittelbar auf die JetStream 4100, seinem Lieblingsflugzeug zu der Zeit. Er war sich mit seiner Idee sicher und versuchte mir, den Vogel als richtiges Produkt schmackhaft zu machen. Natürlich ahnte er nicht, dass ich als Airline-Pilot Tausende Stunden als Pilot in Command auf der JetStream geflogen habe ...

Na, das war dann wohl eine Überraschung für ihn ... Sind denn noch kleinere Flugzeuge (zum Beispiel aus der General Aviation Klasse) Ziele für euch, oder will PMDG eher bei den größeren Vögeln bleiben?

PMDG's Fokus wird bei der Airliner-Klasse bleiben. Erfreulicherweise haben wir inzwischen eine sehr enge Beziehung zu der Boeing Company entwickeln können, wie der Flight-sim-Pilot nach dem Release der NGX feststellen werden kann. Boeing spielt eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung der PMDG 737NGX. Natürlich verschlingt dies Projekt eine Unmenge an Zeit in der Detailumsetzung. Um nun uns selbst, das Team also, aber auch die Flugsim-Piloten, unsere Kunden „bei der Stange“ zu halten,



haben wir die PMDG BAe JetStream 4100 an den Start gebracht, Ende 2010 folgt dann eine PMDG Dash 8.

Es ist derzeit nicht einschätzbar, welche anderen kleineren Projekte wir noch umsetzen werden. Diese Projekte dienen uns ja, um neue Techniken zu testen. Sie helfen aber auch, um bei unseren Entwicklern die Monotonie eines Großprojekts zu brechen.

Okay, wenn wir etwas in die Vergangenheit zurückblicken, dann gibt es ja eine PMDG B737, die ja lediglich nicht auf den FSX umgesetzt wurde ...

Na, die PMDG 737NGX ist eine brandneue Entwicklung, die vom ersten Strich auf dem Papier bis zur Auslieferung neu konstruiert wird. Diese neue 737 hat nichts mit dem alten Werk zu tun, sie wird dieselben Technologien beinhalten, wie sie zum Beispiel im virtuellen Cockpit der PMDG BAe

