

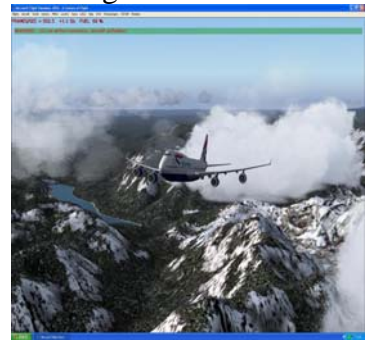


Recensione UT Europe By Staff Staff FsRunway.it

Al sentirmi proporre di testare sul campo Ultimate [Terrain Europe](#) non ho avuto esitazioni. Memore del bellissimo passo avanti avuto all'installazione di Ground Environment sotto il punto di vista della grafica non avevo ragione di dubitare la competenza dei ragazzi alla [Flight1](#), e loro non hanno deluso ogni aspettativa. Anzi a dire il vero hanno fatto anche troppo e speriamo che continuino a farlo. Affermazione strana che è spiegata nel corso di questa parte della recensione.

Si perché a meno che il boss non decida di editare questo scritto per meglio integrarlo al suo (nel qual caso queste righe le leggeremo solo in due), sappiate che questa recensione è stata praticamente fatta a quattro mani e tre computer. Due mani e un computer appartengono al sottoscritto, il resto al boss.

Per quanto riguarda il mio punto di vista, col mio povero [PC](#), un miserrimo [Athlon Xp 2700](#) con una seppure ottima, ma datata [Geforce Fx 5700](#) posso dire che l'installazione è andata liscia, con backup dei dati precedenti all'installazione e settaggio ottimale della nuova grafica.



Ma il pacchetto richiede una quantità di memoria su [hard disk](#), quasi [3 gigabyte](#), che è qualcosa da crampo allo stomaco per il mio povero PC. Ho dovuto rinunciare perfino al mio fido 744 iFly per racimolare spazio a sufficienza allo scopo di installare UT Europe. Purtroppo fino a fine anno mi sarà impossibile upgradare e sono attualmente molto limitato sotto questo punto di vista.

Comunque, dopo l'installazione di [UT Europe](#) l'aspetto geografico della nostra penisola nel simulatore era migliorata incredibilmente, al punto da essere assolutamente simile al reale. Da paura. Un esempio per tutti, la zona di Agropoli, zona di villeggiatura estiva abbastanza conosciuta dalle mie parti, era impressionante. Fedele al reale fino al punto da mostrare il porto e il fiumiciattolo tra il lungomare e il paese vecchio (che è veramente qualcosa di piccolissimo) e perfino alcune tra le insenature più nascoste e che solo chi è del posto o ci ha villeggiato a lungo (come me) conosce.

L'aspetto delle montagne anche è impressionante, Monte Vergine, la montagna che domina Avellino, dove io risiedo, ma anche le altre montagne dell'Avellinese e del Beneventano... identiche fino all'assurdo. Infinitamente più fedeli al reale di quanto perfino le comunque ottime mesh di Mauri permettano. Le strade poi sono uno spettacolo, non si arrampicano più per le colline,

ma hanno la proprietà di essere flattened. Cioè sono sempre in piano con l'orizzonte. Cosa che è bellissima a vedere e che incrementa la fedeltà visiva della grafica al reale in modo impressionante, ma che purtroppo, per la legge del contrappasso, aiuta a portare via molta potenza alla [CPU](#).

Ovviamente non solo le vicinanze dove abito sono state magnificate da questo add-on, anche altre parti della penisola, per esempio Modena e Misano Adriatico (due posti che mi sono particolarmente cari, nella Romagna)... sembra a volte di essere riusciti a portare in qualche modo l'aereo di Flight Simulator in [Google Earth](#).



Note negative? , si. Il calo drastico di prestazioni del simulatore sul mio povero processore e lo spazio preso su hard disk (parzialmente colpa mia, lo ammetto, per non avere ancora upgradato, purtroppo non mi è ancora possibile) è stato qualcosa di troppo e che mi ha costretto a malincuore a disinstallare questo pacchetto, rimandandone l'installazione su una macchina più dotata che probabilmente acquisterò a fine anno.

C'è anche una nota soggettiva, il grande incremento di strade in ogni città grava fortissimamente sull'autogen. È un qualcosa che anche i ragazzi della [Flight1](#) segnalano nei file di help. Per una limitazione di Flight Simulator, l'autogen può essere prodotto solo ad una certa distanza dalle strade, si aggiunga che poi la grandezza delle case e degli alberi di autogen è fissa e non scalabile. Questo porta l'utilizzatore di UT Europe a dover scegliere se avere più strade e meno autogen o diminuire il numero di strade e quindi far crescere qualche albero e fabbricare qualche casa in più.



È purtroppo un compromesso che bisogna giungere con Flight Simulator di cui [UT Europe](#) non ha colpa.

Considerazioni finali? Consigliato. Ma solo a coloro che hanno o stanno per comprare un computer con i contromuscoli, parecchia memoria [RAM](#) (niente al di sotto del gigabyte e se più, meglio) e un hard disk capiente. Purtroppo la qualità in un modo o nell'altro si paga, ciò è da considerarsi normale, infondo siamo sempre noi Simmer che spingiamo le software-house a dare il massimo per rendere sempre più reale il simulatore della Microsoft pertanto ne consegue una spesa per upgradare il nostro computer, se non lo facessimo non potremmo apprezzare tutte le qualità che questo addon ci offre.

I test sono stati eseguiti anche con un secondo computer molto più performante e di ultima generazione:

Scheda madre: ASUS A8N SLI 939 NF4
Processore: ATHLON 64 DUAL CORE 4800+
Scheda Video: 2 x NVG70 GF7800 GTX 256M
Ram: Corsair XMS DDR4400 2 G.
Hard Disk: Toshiba SATA2 16mb 500GB.

Valutazione Finale: ★★★★★

Copyright © by Fs Runway Tutti i diritti riservati.