

INHALT

1. Installation	
2. Schnellstart	
3. Spielmodi	
3.1 Amateur	
3.2 Pro-Click	
3.3 Ultimativ	
4. Spielkontrolle	
4.1 Schlägertasche	
4.2 Schwungmesser	
4.3 Stellungsanpassung	
4.4 Kartenansicht	
4.5 Lochinfo	
4.6 Spielerinfo	
5. Spieloptionen	
5.1 Sprache	
5.2 Hauptmenü	
5.3 Neues Spiel	
5.4 Spiel fortsetzen	
5.5 Spieler-Setup	
5.6 Platzauswahl	
5.7 Optionen	
5.8 Rangliste	
5.9 Multiplayer	
6. Problemlösung	
6.1 Systemanforderungen	
6.2 Installation des OpenGL-Treibers	
6.3 Nutzung des vorinstallierten OpenGL-Treibers	
6.4 Installation von alternativen Treibern	
6.5 Weitere Installationsanweisungen	
6.6 Deinstallierung des Spiels	
6.7 Spielen	
6.8 Spiel beenden	
6.9 Netzwerk	
6.10 Sound	
6.11 Web Sites und telefonischer Support	
7. Credits	

INSTALLATION

Achtung: Ultimate Golf benötigt Windows 95™ oder Windows 98™, um auf Ihrem Computer installiert werden zu können.

Vor der ersten Installation von Ultimate Golf empfehlen wir dem Leser, sich mit dem Kapitel 6 Problemlösung am Ende des Handbuchs zu beschäftigen.

Wir empfehlen, alle anderen Anwendungen zu schließen, bevor Sie Ultimate Golf installieren oder spielen.

Um Ultimate Golf zu installieren...

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Daraufhin wird die CD automatisch gestartet, und das Installationsprogramm wird Sie durch den weiteren Installationsprozess führen.

Sollte die CD nicht automatisch starten, können Sie den Installationsprozess wie folgt manuell einleiten:

1. Klicken Sie auf die Windows „Start“-Schaltfläche.
2. Wählen Sie die Funktion „Ausführen...“ im Startmenü.
3. Geben Sie ‚D:\SETUP‘ ein (wobei D: den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks bezeichnet).
4. Klicken Sie auf „OK“.

Das Installationsprogramm wird Sie durch den weiteren Installationsprozess führen.

Wichtiger Hinweis: Seien Sie bitte sehr vorsichtig bei der Auswahl der Treiber. Wir empfehlen die Benutzung des OpenGL-Treibers. Lesen sie das Kapitel 6 Problemlösung am Ende des Handbuchs für weitere Informationen.

Grafiktreiber Update:

Wenn Sie die Installation der Grafiktreiber starten, wird Ihnen eine Auswahl von Treibern vorgeschlagen:

- Sollten Sie eine der folgenden Optionen wählen, folgen Sie einfach den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm: „Direct3D-Treiber“, „Glide-Treiber“, „Software Rendering-Treiber“ oder „Installieren Sie Ihre Video-Treiber nicht jetzt“.
- **Sollten Sie die empfohlene Option „OpenGL-Treiber für Ihre Video Karte installieren“ wählen, werden Sie darauf hingewiesen, dass dieser Teil des Installationsprozesses nicht in Ihre Sprache übersetzt worden ist. Nachfolgend finden Sie die Übersetzung dieses Prozesses inklusive der screenshots der betreffenden Meldungen auf Ihrem Bildschirm.**

1 – Diese Meldung schlägt Ihnen vor, ein Update für das GLSetup-Programm durchzuführen, welches die Treiberinstallation überwacht. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung ist dieses Update nicht nötig, klicken Sie also auf „CONTINUE“, um mit der Installation fortzufahren.



Klicken Sie nur dann auf „GO TO WEB“, wenn Sie eine neue Grafikkarte haben (neueres Modell als März 2000) oder wenn Sie Probleme mit diesem Teil des Installationsprozesses haben (Ihre Grafikkarte wurde nicht automatisch erkannt...).



2 – Diese Meldung empfiehlt Ihnen, alle anderen Anwendungen zu schließen, bevor Sie mit dem Installationsvorgang fortfahren und erinnert daran, dass dieses Programm durch internationale Verträge sowie durch Copyrights geschützt ist. Klicken Sie auf „CANCEL“, um das Programm zu verlassen oder auf „NEXT“ um fortzufahren.

3 – Hier haben Sie die Möglichkeit, den Speicherort für das GLSetup-Programm auszuwählen. Klicken Sie auf „BROWSE“ um den vorgegeben Speicherort zu verändern oder auf „NEXT“ um fortzufahren.



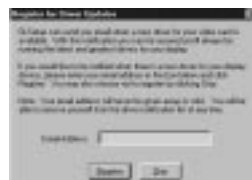
4 – Diese Maske zeigt Informationen über GLSetup, wie z.B. aktuell bekannte Programmfehler. Klicken Sie auf „GO TO WEB“ für mehr Information oder auf „CONTINUE“, um fortzufahren.

5 – Hier werden die Bedingungen für die Nutzung von GLSetup aufgeführt. Klicken Sie auf „YES“, um die Bedingungen zu akzeptieren, oder auf „NO“, um die Installation zu beenden.



6 – Dieser Bildschirm zeigt Ihnen, welche Grafikkarte das Programm auf Ihrem Rechner entdeckt hat und wie man GLSetup deinstalliert, falls die Treiberinstallation scheitert. Unter 6.6 finden Sie die übersetzte Anweisung zur Deinstallation des Programms. Klicken Sie auf „NEXT“, um fortzufahren und mit der Installation der Treiber zu beginnen.

7 – Diese Maske schlägt Ihnen vor, Sie per E-Mail über Treiber und Updates auf dem laufenden zu halten. Tragen Sie Ihre E-Mail Adresse ein und klicken Sie auf „REGISTER“, falls Sie regelmäßig informiert werden wollen, oder auf „SKIP“, um fortzufahren.



2-SCHNELLSTART

Wenn Sie möchten, können Sie Ultimate Golf spielen, auch ohne vorher das Handbuch durchzulesen. Um Ihnen weiterzuhelfen, folgt nun die Schnelleinführung für das erste Loch auf dem Wald-Platz. Sind Sie Linkshänder, lesen Sie bitte die Notiz am Ende dieses Kapitels.

WALD-PLATZ, LOCH 1

1. Folgen Sie den Instruktionen in Abschnitt 1 zur **Installation** und zum **Start** des Spiels.
 2. **Wählen Sie die Sprache**, welche Sie benutzen wollen, durch Mausklick auf die entsprechende Landesflagge.
 3. Im ‚Hauptmenü‘ wählen Sie **‚Spiel starten‘**.
 4. Im Menü ‚Spielart einstellen‘ wählen Sie **‚Trainieren‘**.
 5. Im Menü ‚Player Entry‘, klicken Sie auf ‚Laden‘, und wählen Sie **‚QuickStart‘**.
 6. Klicken Sie auf die ‚OK‘-Schaltfläche am Fuß der Seite.
 7. Im Menü ‚Platzauswahl‘ klicken Sie wieder auf ‚OK‘, um das erste Loch zu laden.
- Sie sind jetzt bereit abzuschlagen...

SCHNELLSPIELANWEISUNG

Der ‚Quick Start‘ Spieler wird zunächst im ‚Amateur‘ Modus konfiguriert, welcher so gestaltet wurde, dass er das Leben eines Golfpros für Anfänger leichter macht. Machen Sie sich keine Gedanken über nicht getroffene Bälle und feilen Sie zunächst einmal an Ihrem Schwung.

EIN PROBESCHLAG

Zielen: Wählen Sie Ihren Zielpunkt auf das Loch, entweder, indem Sie die Links/Rechts-Pfeiltasten benutzen, um den Golfer entsprechend zu drehen, oder indem Sie mit Linksklick das Ziel einfach auf der Hauptansicht markieren. Sobald Sie mit der Zielauswahl zufrieden sind, können Sie mit dem Schlag beginnen. Während sich der Golfer dreht, kann es passieren, dass er durchsichtig wird und der Schläger verschwindet. Dies zeigt an, dass der Golfer den Ball aus seiner jetzigen Position nicht ansprechen oder schlagen kann. Sie müssen den Golfer in einen anderen Winkel bringen, damit Sie den Ball spielen können.

Halten Sie die **rechte Maustaste** gedrückt und ziehen Sie die Maus nach rechts. Der Golfer sollte jetzt zum Schlag ausholen. Achten Sie darauf, dass Sie jetzt, anders als in anderen Golfspielen, den Schläger in Echtzeit kontrollieren, während Sie die Maus bewegen. Achten Sie auf die Schlagstärke, welche sich auf dem Schwungmesser erhöht, während Sie die Maus bewegen. Die Distanz, die Ihnen direkt über dem Schwungmesser angezeigt wird, gibt Ihnen eine ungefähre Abschätzung der Strecke, die der Ball wahrscheinlich zurücklegen würde, wenn Sie den Ball treffen (allerdings werden Faktoren wie Wind oder Balllage nicht einberechnet. Das ist Ihre Aufgabe).

Schlagen: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus so gleichmäßig wie möglich wieder nach links, indem Sie die Maus **in einer diagonalen Bewegung von rechts oben nach links unten** führen.

Ruhender Ball: Ihnen werden mehrere Auswahlmöglichkeiten präsentiert, die von der momentanen Balllage abhängen.

Wiederholen	Ermöglicht Ihnen, eine Wiederholung des letzten Schlages zu sehen.
Mulligan	Sie können den letzten Schlag neu spielen ohne dafür mit einer Strafe belegt zu werden. Sie haben nur einen Mulligan pro Loch zur Verfügung, überlegen Sie also den Einsatz genau.
Drop	Dropt den Ball nahe der Stelle, an welcher er landete, aber in einer regelkonformen Position. Ein Strafschlag!!!
Rehit	Den letzten Schlag noch mal vom selben Ort spielen. Ein Strafschlag!!!
OK	Das Spiel wird an den nächsten Spieler im Flight übergeben.

Spielen Sie so lange Sie mögen. Sobald Sie den Ball eingelocht haben, erhalten Sie das Ergebnis für die Runde. Klicken Sie auf OK, um das nächste Loch zu spielen.

Sind Sie mit dem Training fertig, drücken Sie auf die Taste **„ESCAPE“**, um den Trainingsmodus **zu verlassen** und zu den Menüs zurückzukehren.

LINKSHÄNDER

Wenn Sie Linkshänder sind, können Sie in Schritt 5 QuickStart (LH) auswählen. Dieser Spieler ist für das Linkshänderspiel konfiguriert. Folgen Sie den Anweisungen wie oben. Der Unterschied ist, dass die Mausbewegungen umgekehrt ausgeführt werden müssen, also ziehen Sie die Maus nach links, um auszuholen und nach rechts, um zu schlagen.

3-SPIELMODI

Es gibt drei verschiedene Modi, in denen das Schwungsverhalten eines Schlägers simuliert werden kann. Diese werden im folgenden beschrieben. Die Links- oder Rechtshänderkonfiguration, welche im Menü Spieler-Setup (siehe Kapitel 5.5.) ausgewählt werden kann, beeinflusst die Amateur- und Ultimativ-Kontrolle dadurch, dass sie festlegt, in welche Richtung der Spieler seinen Cursor bewegen muss, um einen Schwung zu simulieren.

3.1. AMATEUR

Der Amateur-Modus ist für Anfänger gestaltet. Man wird den Ball nie verfehlen, allerdings auch nicht so weit schlagen wie in den anderen Modi. Indem man die rechte Maustaste gedrückt hält, bringt man den Spieler in die Schwungvorbereitung. Die Bewegung der Maus nach rechts oben (links oben für Linkshänder - diese Option kann vorher eingestellt werden), während man immer noch die rechte Maustaste gedrückt hält, bringt den Golfer dazu, zum Schlag auszuholen. Der Stärkemesser steigt, um dem Spieler einen Eindruck von der voraussichtlichen Entfernung zu geben, die er erreichen wird. Die dann folgende Bewegung der Maus von rechts oben nach links unten (rechts unten für Linkshänder) bringt den Golfer auf dem Bildschirm dazu, den Schlag auszuführen.

3.2. PRO-CLICK

Dieser Drei-Klick-Modus basiert auf dem in den meisten anderen Golfspielen benutzten System. Wie in allen anderen fortgeschrittenen Kontrollsystemen muss man zunächst den Golfer in der gewünschten Schlagstellung ausrichten und den Schläger für die zu erzielende Distanz wählen. Im nächsten Schritt klicken Sie die rechte Maustaste. Der Balken bewegt sich nun zur rechten Seite des Bildschirms. Der nächste Klick der rechten Maustaste bestimmt die Stärke des Schlages, Sie sollten nun ein kleines Dreieck am Punkt Ihres Klicks erkennen. Hält man den Balken rechts neben dem Dreieck an, schlägt der Spieler den Ball härter als sonst. Dies kann zwar ein paar zusätzliche Yards bringen, sich allerdings auch negativ auf die Richtung und Kontrolle des Schlages auswirken, seien Sie also vorsichtig! Nach dem zweiten Klick wird sich der Balken wieder nach links bewegen. Sie werden zwei kleine blaue Linien bemerken, welche den sogenannten „Sweet Spot“ des Schlägers anzeigen. Sie müssen den Stärkebalken innerhalb dieser beiden blauen Linien mit einem Klick auf die rechte Maustaste anhalten. Halten Sie den Balken zu weit rechts an, spielen Sie einen Slice, halten Sie den Balken links vom Sweet Spot an, spielen Sie einen Hook. Halten Sie den Balken außerhalb der blauen Sicherheitszone an, wird der Golfer den Ball verfehlen.

Wenn Sie den Balken starten und die Schlagstärke nicht einstellen, verhindern Sie die Ausführung des Schlages.

Spiele Sie ein paar Trainingslöcher mit dem neuen Kontrollsystem, um ein Gefühl für die Geschwindigkeit des Balkens und die Distanz Ihrer Schläge zu bekommen.

3.3. ULTIMATIV

Der Ultimativ-Modus funktioniert wie der Amateur-Modus, gibt aber dem Spieler Extra-Kontrolle und -Schlagweite, wenn er richtig angewendet wird. Die Schlagweise ist identisch mit der des Amateurs, der Spieler muss aber zusätzlich den Schlagindikator benutzen (das Fadenkreuz mit dem Punkt in der Mitte, welches auf dem Bildschirm erscheint, während man die Maus bewegt). Der perfekte Schlag gelingt, wenn man den Punkt in einer genauen Diagonale von oben rechts

nach unten links durch das Zentrum des Fadenkreuzes wandern lässt (für Linkshänder entgegengesetzt zum Amateur-Modus). Da die vertikale Achse den Handgelenkwinkel während des Schwungs darstellt, und die horizontale Achse den Winkel der Schultern, macht man den perfekten Schlag im Zentrum des Fadenkreuzes. Jegliche Ungenauigkeit wird den Ball sofort vom perfekten Schlag abweichen lassen. Dies kann die Schlagdistanz beeinflussen und zum Hook oder Slice führen. Einer der Hauptvorteile dieses Modus ist, dass man ein direkteres Gefühl für den Schlag bekommt als bei Pro-Click. Außerdem erzielt man in diesem Modus einen kleinen Distanzvorteil, um den erhöhten Aufwand beim Erlernen dieser Methode zu belohnen.

4-SPIELKONTROLLE

4.1 DIE SCHLÄGERTASCHE

Die Schlägertasche ist so aufgebaut, dass der Spieler schnellen Zugang zu den Optionen hat, die er während des Spiels ändern muss. Wenn Sie den Mauszeiger zum linken unteren Bildrand des Bildschirms bewegen, wird die Schlägertasche erscheinen und Ihnen die gewünschten Änderungen ermöglichen.



Schaltfläche Schläger auswählen

Wählen Sie den gewünschten Schläger aus den in der Schlägertasche verfügbaren aus.



Schaltfläche Umschalten Inset-Kamera

Schalten Sie die Inset-Kamera ein oder aus. Die Inset-Perspektive bietet Ihnen einen alternativen Blickwinkel, aus dem Sie sich Ihren Schlag ansehen können, und erlaubt Ihnen zusätzlich, auch verdeckte Gegenden des Kurses per Linksklick auf der Kartenansicht zu inspizieren. (Kapitel 4.4)



Schaltfläche Ansicht 1. Person

Schalten Sie die Golferperspektive ein.



Schaltfläche Caddy

Der Caddy hilft dem Anfänger, indem er den Schläger vorschlägt, die Flugbahn vorgibt und Ihnen sagt, ob der Ball wahrscheinlich ein Hindernis trifft oder nicht.



Schaltfläche Auswahl Perspektive

Wählen Sie eine der zur Verfügung stehenden Kameraperspektiven für die Spielansicht, während der Ball in der Flugphase ist.



Lochansicht – Kamera ist neben dem Loch platziert

Ballansicht – Kamera ist im Ball

Ball folgen – Kamera folgt dem Ball

Aufsicht – Perspektive über dem Ball

TV Kamera – Ansicht im TV-Stil mit mehreren auf dem ganzen Kurs verteilten Kameras

Golferperspektive – Aus der Perspektive des Golfers. Wenn Sie die Ansicht 1. Person wählen (siehe oben), können Sie das ganze Spiel aus der Sicht des Golfers verfolgen.



Schaltfläche Grünraster

Das Grünraster hilft Ihnen beim Lesen des Grüns. Wenn Sie im Geh-Modus sind (siehe unten), können Sie sich bücken, um das Grün genauer zu inspizieren (indem sie ‚Bild Ab‘ drücken).



Schaltfläche Stellungsanpassung

Hier können Sie die Stellungsanpassung an- und abschalten (siehe auch Kapitel 4.3 Die Stellungsanpassung). Diese erlaubt dem Spieler, die Fußstellung und Ansprechposition zu verändern, um den Effekt auf den Ball vorzugeben.

Schaltfläche Lochübersicht

Wenn Sie diese Schaltfläche wählen, wird Ihnen eine Gesamtluftansicht vom aktuell zu spielenden Loch im Überflug geboten.

Schaltfläche Geh-Modus

Der Geh-Modus erlaubt dem Spieler, sich auf dem Grün zu bewegen und das Loch so lange er mag aus allen Blickwinkeln zu inspizieren. Benutzen Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um sich zu bewegen. Wenn Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, bewegen Sie sich schneller. **Bild Auf** und **Bild Ab** lassen Sie nach oben und unten schauen. **Pos1** und **Ende** senken und heben den Blickwinkel.

Schaltfläche Spiel beenden

Beendet das Spiel.

Oder **verlassen** Sie das aktuelle Spiel und beginnen Sie wieder neu.

4.2 DER SCHWUNGMESSER

Benutzen Sie den Schwungmesser, um die Art Ihres Schlages besser einschätzen zu können.



Stärkemesser

Der Stärkemesser zeigt an, wieviel Kraft Sie in den Schlag legen, wenn Sie den Ball treffen. Normalerweise gilt die Regel: Je mehr Kraft aufgewendet wird, desto weiter fliegt der Ball.

Die **Entfernung**, welche über dem **Schwungmesser** angezeigt wird, gibt Ihnen eine ungefähre Einschätzung der Distanz, welche der Ball mit dem ausgewählten Schläger wahrscheinlich zurücklegen wird. Bedenken Sie, dass es sich hier nur um einen groben Maßstab handelt, und so wichtige Faktoren wie Balllage und Wind nicht berücksichtigt werden. Hier müssen Sie Ihre Fähigkeiten und Erfahrungen in die Abschätzung des Schlages einbringen.

Ultimativ-Modus

Die tatsächliche Kraft, die von Ihrem Schlag freigesetzt wird, hängt ebenfalls davon ab, wie ruhig, gleichmäßig und genau Sie schwingen. Benutzen Sie den Schlagindikator, um Ihnen dabei zu helfen, den perfekten Schwung zu machen.

Amateur-Modus

Die tatsächliche Kraft, die von Ihrem Schlag freigesetzt wird, hängt auch davon ab, wie gleichmäßig Ihr Schwung ist.

Pro-Click-Modus

Das Pro-Click-System benutzt eine andere Art der Darstellung, um den Schlag vorzubereiten. Lesen Sie den obigen Abschnitt, um eine vollständige Erklärung für diese Methode zu erhalten.

Der Schlagindikator



Der Schlagindikator stellt die Winkelstellung von Handgelenken und Schultern während des Schwunges dar.

Diese beiden Bilder zeigen den Weg der Maus, wenn der Schlag gespielt wird. Das Bild links zeigt einen Slice – das bedeutet, dass der Ball leicht nach links dreht. Das andere Bild zeigt einen Hook, was den Ball nach rechts abdriften lässt.

Ultimativ-Modus

Dieser Indikator verbindet sich direkt mit der Mauseingabe. Während eines Schwungs (rechte Maustaste gedrückt halten) werden Sie einen kleinen Punkt auf dem Indikator erkennen können. Die Auf- und Abbewegung der Maus passt den Winkel der Handgelenke des Spielers an, während die Links- und Rechtsbewegung der Maus die Schultern des Golfers bewegt. Um den perfekten Schlag zu machen sollte der Spieler Schultern und Handgelenke sanft von einem Extrem ins andere bewegen, und den Ball mit geraden Handgelenken zu treffen. Dies hängt direkt mit der Bewegung des Punktes von der oberen rechten Ecke des Indikators (z.B. Schultern und Handgelenke ganz zurück) zur unteren linken Ecke des Indikators (Schultern und Handgelenke vorne) mit Durchlauf des Zentrums (Schultern und Handgelenke gerade) zusammen. Diese Methode ermöglicht Ihnen die maximale Schwungstärke ohne ungewünschten Hook- oder Sliceeffekt auf den Ball (Tipp: Benutzen Sie die Stellungsanpassung, um absichtlich einen Hook oder Slice zu spielen).

Pro-Click-Modus

Der Schwungindikator wird für diese Kontrollmethode nicht verwandt.

Amateur-Modus

Wenn Sie im Amateur-Modus spielen, werden die Handgelenke automatisch kontrolliert. Sie brauchen nur die Schlagentfernung einzuschätzen und sich auf die Schulterbewegung zu konzentrieren, um die benötigte Kraft auf den Ball zu bringen.

Wenn Sie im **Ultimativ-** oder **Pro-Click-Modus** spielen, erleidet ein schlecht getroffener Ball Schlagstärke- und damit Distanzverlust, und es kommt zu ungewollten Hook- oder Sliceeffekten. Der **Amateur-Modus** ist für Anfänger gedacht, und man wird den Ball nie verfehlen. Sie werden den Ball allerdings auch nur zu einem gewissen Teil der möglichen Distanz weit schlagen.

4.3 DIE STELLUNGSANPASSUNG

Die Stellungsanpassung erlaubt dem Spieler, die Fußstellung sowie die Ansprechposition des Balles anzupassen, um den Spin des Balles während des Fluges zu beeinflussen.



Anpassung der Ansprechposition

Wenn Sie den Ball weiter vom Spieler weg positionieren, wird das Schlägerblatt den Ball weiter oben treffen. Dies reduziert die Stärke des Rückwärtsdralls des Balles (**toppen** genannt) und bringt den Ball in eine flachere Flugbahn mit geringerer Aufwärtsbewegung des Balles. Der Ball ist zwar nicht so lange in der Luft, wird aber auf dem Fairway viel weiter rollen.

Wenn Sie den Ball näher zum Spieler hin positionieren, wird das Schlägerblatt den Ball weiter unten treffen. Dies erhöht die Stärke des Rückwärtsdralls des Balles und bringt den Ball in eine höhere Flugbahn, er wird dann aber plötzlich steil nach unten fallen und fast direkt zum Stillstand kommen.

Anpassung der Fußstellung

Die Anpassung der Fußstellung erlaubt dem Spieler, einen absichtlichen Hook oder Slice zu spielen, um den Ball um ein Hindernis herum zu spielen.

Wenn Sie den rechten Fuß nach vorne bewegen, und den linken zurück, nennt man dies **‚Stand öffnen‘**, und man wird den Ball leicht rechts von der Mitte treffen, was dem Ball einen Rechtseffet mitgibt. Zunächst wird der Ball sich zwar leicht nach links bewegen, dann aber eine Rechtskurve beschreiben, sobald der Effet greift. Dies nennt man entweder **‚Fade‘** oder **‚Slice‘**, wenn man ein Rechtshänder ist.

Wenn Sie den linken Fuß nach vorne bewegen, und den rechten zurück, nennt man dies **‚Stand schließen‘**, und hat genau den umgekehrten Effekt wie der offene Stand. Da der Ball leicht links von der Mitte getroffen wird, erhält er einen Linkseffet. Zunächst wird der Ball sich zwar leicht nach rechts bewegen, dann aber eine Linkskurve beschreiben, sobald der Effet greift. Ist man Rechtshänder, nennt man dies **‚Draw‘** oder **‚Hook‘**.

Rückwärtsdrall

Die Stärke des Rückwärtsdralls, der dem Ball beim Schlag mitgegeben wird, hängt von dem Winkel des Schlägerblattes und der Geschwindigkeit des Schlägerkopfes im Treffmoment ab. Mit mehr Rückwärtsdrall wird man den Ball sehr hoch spielen, was den Ball weiter fliegen lässt, ihn aber auch schneller zum Stoppen bringt. In Extremfällen kann viel Rückwärtsdrall den Ball dazu bringen, zurückzurollen, wenn er auf einem Grün landet, und sich wieder in Richtung des Spielers zu bewegen.

Höhere Hölzer oder Eisen tendieren dazu, dem Ball mehr Rückwärtsdrall mitzugeben, wobei die Wedges den stärksten ermöglichen. Der Effet hängt aber auch von der Schlagstärke und der Fußstellung des Spielers ab (Tipp: Benutzen Sie die Stellungsanpassung, um den Rückwärtsdrall zu beeinflussen).

Hook und Slice

Die Menge des Seiteneffets, die dem Ball beim Schlag mitgegeben wird, bringt den Ball entweder dazu, eine Links- (dies nennt man **‚Hook‘** oder **‚Draw‘**) oder Rechtskurve (dies nennt man **‚Slice‘** oder **‚Fade‘**) zu beschreiben (Hinweis: Diese Begriffe gelten andersherum für Linkshänder).

Seiteneffet erzielt man entweder, wenn der Ball falsch getroffen wird, oder wenn man absichtlich durch entsprechende Stellungsanpassung Seiteneffet herbeiführt (Tipp: Normalerweise möchte der Spieler den Ball so gerade wie möglich treffen. Manchmal jedoch kann es hilfreich sein, den Ball um ein Hindernis herumzuspielen, wie z.B. um einen Baum).

Zusammenfassung Stellung

‚Den Ball nach links kurven‘ - linker Fuß vorwärts, rechter Fuß zurück - (Taste **‚<‘**)

‚Den Ball nach rechts kurven‘ – linker Fuß zurück, rechter Fuß vorwärts - (Taste **‚>‘**)

Weniger Rückwärtsdrall, niedrigere Flugkurve, Ball ‚läuft‘ – Ball vom Spieler weg positionieren

Mehr Rückwärtsdrall, höhere Flugkurve, Ball ‚stoppt‘ – Ball nah am Spieler positionieren

4.4 DIE PLANANSICHT

Die Planansicht zeigt eine Darstellung des gesamten Loches aus der Vogelperspektive, und hilft dem Spieler, Ziele anzupeilen, welche eventuell außerhalb seines normalen Sichtfensters liegen.

Per Mausklick auf die Planansicht kann der Spieler auf den entsprechenden Punkt des Loches zielen. Dadurch wird außerdem auf die Insetperspektive umgeschaltet, welche die entsprechende Gegend des Loches zeigt.

Die Planansicht zeigt ebenfalls den ‚Spielbereich‘ des momentan ausgewählten Schlägers sowie die Zielrichtung.

4.5 DIE LOCHINFO



Loch, Par und Distanz des Loches vom Tee

Zeigt die Nummer des Loches und sein Par, sowie die Distanz des Spielers zur Fahne in Yards.

Balllage-Indikator

Zeigt die momentane Balllage.

Windgeschwindigkeits- und Richtungsindikator

Zeigt die momentane Windgeschwindigkeit in mph (miles per hour), sowie die Richtung, aus welcher der Wind kommt.

Schaltfläche Aufsicht (Tastenkombination 'O')

Diese Schaltfläche schaltet die Aufsicht des Loches an oder aus.

4.6 DIE SPIELER-INFO

Die Spielerinfo wird am oberen rechten Bildrand eingeblendet und zeigt die folgenden Informationen über den Spieler an:

Spielername

Anzahl der bisher gemachten Schläge

Aktueller Score

TASTATURBELEGUNG

Hauptspielsteuerung

Links/Rechts-Pfeiltasten Ausrichten des Golfers

Eingabe- oder Leertaste Bestätigen

1-6 Hauptkameraeinstellungen

1 Perspektive eines Dritten

2 Spielersicht

3 Caddy-Perspektive

4-8 Ändern der Kameraperspektive, wenn der Ball fliegt

Wenn man sich im Caddy- oder im ‚Ballflug‘-Modus befindet, kann man außerdem auch die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock sowie die + und – Tasten dazu benutzen, um den Golfer zu drehen und näher heran oder weiter weg zu zoomen.

.	Stand öffnen (Fade nach rechts)
,	Stand schließen (Draw nach links)
ü	Letzter Schläger
+	Nächster Schläger
Escape	Spiel verlassen

Geh-Modus

Links/Rechts-Pfeiltasten	Ansicht drehen
Pfeiltaste nach oben	Vorwärts
Pfeiltaste nach unten	Rückwärts
Umschalttaste gedrückt halten	Schneller bewegen
Bild Auf	Nach oben sehen
Bild Ab	Nach unten sehen

5-SPIELOPTIONEN

5.1 SPRACHE

Klicken Sie einfach auf die entsprechende Landesflagge.

5.2 HAUPTMENÜ

Spiel starten – Ein Spiel starten (siehe Kapitel 5.3).

Spiel laden/fortsetzen – ein gespeichertes Spiel laden (siehe Kapitel 5.4).

Optionen – Setup für Grafik, Sound und Eingabegeräte (siehe Kapitel 5.7).

Multiplayer – Start eines Multiplayerspiels (siehe Kapitel 5.9).

Rekorde – Sehen Sie sich Spieler- und Platzrekorde an (siehe Kapitel 5.8)

5.3 SPIELART WÄHLEN

Zählspiel – Dies ist die typischste Variante von Golf, in der bis zu 4 Spieler gegeneinander antreten können. Der Spieler mit der geringsten Anzahl der Schläge über alle Löcher gewinnt die Runde, z.B. gewinnt ein Spieler, der 67 Schläge für eine Runde brauchte, gegen einen Spieler, der 68 Schläge benötigte, um die Runde zu beenden.

Matchplay – Hier handelt es sich um einen ‚Eins-gegen-Eins‘-Wettkampf, an welchem mindestens zwei Spieler teilnehmen müssen. Der Spieler mit dem niedrigsten Score gewinnt das Loch. Der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Löcher gewonnen hat, ist der Gewinner des Spiels.

Vierball/Bestball – Dies ist eine Mannschaftsvariante, in der 4 Spieler in Zweierteams gegeneinander antreten. Gezählt wird wie im Matchplay, aber nur der niedrigste Score des jeweiligen Teams zählt. Alle Spieler nehmen am Spiel teil.

Vierer – In dieser Mannschaftsvariante treten 4 Spieler in Zweierteams gegeneinander an. Der erste Spieler in jedem Team spielt den ersten Schlag, der zweite den nächsten und so weiter. Der niedrigste Score gewinnt das Loch. Die Runde gewinnt das Team, das mehr Löcher gewonnen hat.

Turnier – Bis zu 4 Spieler können an einem Turnier mit weiteren Computerspielern teilnehmen. Die Regeln sind wie beim Zählspiel, und der Spieler mit der niedrigsten Gesamtzahl von Schlägen gewinnt das Turnier. Turniere können auf jedem Kurs gespielt werden, d.h. effektiv können 3 verschiedene Turniere gespielt werden.

Trainieren – Hier kann der Spieler alle Löcher der drei vorhandenen Kurse trainieren.

5.4 SPIEL FORTSETZEN

Sie können alle Spielstände abspeichern und jederzeit das gewünschte gespeicherte Spiel weiterspielen, indem Sie die Funktion ‚Spiel laden‘ auswählen. Wenn Sie ‚Spiel fortsetzen‘ wählen, können Sie nach dem letzten beendeten Loch weiterspielen. Spielstände und Teamanordnung werden bei Fortsetzung eines Spiels übernommen.

5.5 SPIELER-SETUP

Diese drei Menüs ermöglichen es, Spieler ins laufende Spiel aufzunehmen (bis zu 4) und sie auch wie gewünscht anzupassen. Neue, gespeicherte und Computerspieler können dem aktuellen Spiel hinzugefügt werden. Wenn die Spieler hinzugefügt wurden, erscheinen sie in der Spielerliste in der Mitte des Bildschirms – dies sind die Spieler, die am aktuellen Spiel teilnehmen. Beachten Sie, dass im Vierball/Bestball- und Vierermodus 4 Spieler ausgewählt werden müssen. Die ersten beiden ausgewählten sind in Team 1, die nächsten beiden in Team 2. Die Einstellen- und Entfernen-Schaltflächen beziehen sich auf den jeweils ausgewählten Spieler in der Liste. Wenn man einen Spieler in der Liste anklickt, ändert man diese Auswahl.

5.5.1 Spielernennung

Neu – Wenn Sie hierauf klicken, erstellen Sie einen neuen Spieler. Sie werden ins Menü Spieler-Setup (Kapitel 5.5.2) geführt, wo der neue Spieler individuell angepasst werden kann. Sobald Sie dann ins Menü Spielernennung zurückkehren, wird der neue Charakter in die Spielerliste aufgenommen.

Computer-Spieler – Zeigt Ihnen eine Auswahl der 8 verfügbaren Computer-Spieler (siehe 5.9.6). Klicken Sie auf den gewünschten Computer-Spieler, um ihn der Spielerliste hinzuzufügen.

Einstellen – Wenn der ausgewählte Spieler aus der Liste ein menschlicher Spieler ist, gelangt man hier in das Menü Spieler-Setup, um den Spieler noch weiter anzupassen.

Entfernen – Entfernt den ausgewählten Spieler aus der Spielerliste.

5.5.2 Spieler-Setup

In diesem Menü kann man den ausgewählten Spieler wie gewünscht anpassen. Der Charakter wird durch Klick auf den Haken gespeichert. Klickt man auf das Kreuz, verwirft man die Änderungen.

Name – Klicken Sie auf das Feld ‚Name eingeben‘ und schreiben Sie den gewünschten Namen.

Charakter – Wählen Sie einen der 8 verfügbaren Charaktere aus.

Eingabegerät – Wählen Sie die Eingabemethode per Maus (empfohlen).

Steuerung – Wählen Sie Links- oder Rechtshänderkontrolle (dies beeinflusst nur den Pro-Click- sowie den Ultimativ-Modus). Legt die horizontale Ausrichtung der Mausbewegung während der Schlagausführung fest.

Schlägertasche – Klicken Sie hierauf, um im Menü Schläger-Setup (Kapitel 5.5.4) den Schläger auszuwählen, den der Spieler benutzen soll.

Spielmodus – Wählen Sie zwischen Amateur-, Pro-Click- und Ultimativ-Modus, um den Schwung im Spiel zu steuern. (siehe Kapitel 6 für weitere Erläuterungen)

Ball – Wählen Sie einen der 3 verfügbaren Bälle aus (Kapitel 5.5.5).

Charakter-Kleidung – Jeder Charakter hat drei verschiedene Outfits, die er tragen kann. Der Klick auf eine der 3 Schaltflächen wählt ein Outfit aus

5.5.4 Schläger-Setup

Jeder Spieler kann bis zu 14 Schläger in seiner Tasche mitnehmen. Sollten Sie mehr Schläger auswählen, werden Sie gewarnt. Griff und Schlägerkopf jedes Schlägers können verändert werden. Ein Putter wird immer mitgenommen.

Schläger – Per Klick auf die einzelnen Schläger können Sie diese auswählen oder aussortieren.

5.5.5 Bälle

Ball – Es gibt drei verschiedene Arten von Bällen, aus denen der Spieler auswählen kann. Alle bieten verschiedene Eigenschaften, die zu verschiedenen Spielertypen passen.

EasyBall <i>Hard 2-piece Surlyn</i>	Anfängerball. Leichter in einer geraden Linie zu schlagen als die anderen Bälle, hat aber keine guten Distanzeigenschaften.
ControlMaster <i>Hard 3-piece Surlyn</i>	Dieser Ball kann besser kontrolliert werden als die anderen Bälle.
ProBall <i>Medium 2-piece Tour</i>	Sehr schwer, diesen Ball geradeaus zu spielen, hat aber dank seiner Konstruktion große Distanzvorteile gegenüber den anderen Bällen.

5.6 PLATZAUSWAHL

Der Spieler kann auf jedem beliebigen der drei verfügbaren Kurse spielen. Wählen Sie zwischen dem Wald-Platz (England), dem Canyon-Platz (Arizona) und dem Insel-Platz (Hawaii). Die Plätze unterscheiden sich in ihrem Schwierigkeitsgrad, beginnend beim einfacheren Wald- bis zum schwierigeren Insel-Platz.

5.6.1 Platzauswahl

Platzauswahl – Durch Klicken auf die Links- und Rechtspfeile wählen Sie den gewünschten Kurs aus.

Windstärke – Indem Sie den Schieberegler bewegen, können Sie die Windstärke von sehr schwach bis sehr stark einstellen.

Wetter einstellen – Klicken Sie auf die Wetter-Schaltfläche, um das gewünschte Wetter einzustellen. Sie haben auch die Möglichkeit, für realistische Wetterbedingungen die Option Zufall zu aktivieren.

5.6.2 Platzinformationen

In diesem Menü haben Sie Zugang zu allen Informationen über alle Löcher der drei verschiedenen Plätze, mit einer Loch-Aufsicht inklusive ihrer Pars und der Länge. Indem Sie auf die Pfeiltasten klicken, wechseln Sie das derzeit ausgewählte Loch. Im Modus Trainieren können Sie dieses Menü nutzen, um das gewünschte Loch zu trainieren.

5.7 OPTIONEN

Alle Spiel-Optionen können in diesen Masken verändert werden. Seien Sie besonders achtsam im Umgang mit dem Menüpunkt ‚Weitere Optionen‘ in den Video-Optionen, da die Auswahl einiger dieser Möglichkeiten, abhängig von der Qualität Ihrer Grafikkarte, die Leistung Ihres Rechners negativ beeinflussen kann.

5.7.1 Audio-Einstellungen

Sound-Treiber – Hier können Sie bei Bedarf einen anderen Sound-Treiber auswählen.

Musik-Lautstärke – Bewegen Sie diesen Regler, um die Lautstärke zu verändern.

Lautstärke-Effekte – Bewegen Sie diesen Regler, um die Lautstärke der Sound-Effekte zu verändern.

Aus-Schaltflächen – Schalten die Sound-Effekte oder die Musik an oder aus.

Test-Schaltflächen – Spielt ein Demo ab, um die Lautstärke zu testen.

5.7.2 Video-Einstellungen

Bildschirmeinstellungen – Hier können Sie die Auflösung nach Wunsch anpassen.

Gamma-Anpassung – Bewegen Sie diesen Schieber, um die Helligkeit Ihres Bildschirms anzupassen.

Fenster-Modus – Schaltet zwischen Fenster- und Vollbild-Modus um.

Weitere Video-Einstellungen – Weitere Funktionen.

5.7.3 Weitere Video-Einstellungen

Nebel – Vernebelte Fernsicht und Wetter-Effekte.

Mip-Mapping – Hier können Sie beim genauen Hinsehen bessere Darstellungs-Resultate erzielen.

Reflexionen – Spiegelungen des Spielers und der Objekte auf dem Platz.

Schatten – Spieler-Schatten

5.7.4 Maus-Einstellungen

Eingabe-Treiber – Hier können Sie bei Bedarf den Eingabe-Treiber wechseln.

Maus-Empfindlichkeit – Hier können Sie die Empfindlichkeit Ihres Schwunges einstellen.

5.8 REKORDE

Dieses Menü gibt Ihnen Zugang zu allen Spielerstatistiken und bisher erzielten Rekorden. Die Pfeile am oberen Bildrand ermöglichen es Ihnen, zwischen den einzelnen Menüpunkten zu wechseln. Weitere Pfeile ermöglichen es Ihnen, den ausgewählten Spieler zu verändern.

5.8.1 Trophäen

Zeigt alle bisher gewonnenen Trophäen des ausgewählten Spielers.

5.8.2 Persönliche Rekorde

Zeigt alle maßgeblichen Statistiken an, welche für jeden Spieler abgespeichert werden, einschließlich gespielter Runden, niedrigster und durchschnittlicher Scores.

5.8.3 Platzrekorde (Beste Punktekarte)

Zeigt die niedrigsten Scores an, welche auf den verschiedenen Plätzen von den verschiedenen Abschlüssen erreicht worden sind und die Spieler, die diese Ergebnisse erzielten.

5.8.4 Loch-Rekorde

Zeigt die detaillierte Statistik der letzten gespielten Runde, einschließlich Einzelheiten der Spieler und der jeweils erzielten Scores.

5.9 MULTIPLAYER

Hier kann man ein Multiplayer-Spiel im Netzwerk erstellen. Die Spiele können über ein IPX-Netzwerk mit einer Höchstzahl von 4 Spielern ausgeführt werden. Das Netzwerk-Spiel kann mit höchstens einem Spieler pro Computer gespielt werden.

5.9.1 Verbindung

Spielernennung – Neue Spieler können auf die gleiche Art und Weise ins Spiel aufgenommen werden wie bei einem normalen Spiel. Mindestens ein Spieler muss ausgewählt werden, um fortfahren zu können.

5.9.2 Spiel-Auswahl

Spiel Erstellen – Wenn Sie der Host des neuen Spiels sein wollen, wählen Sie diese Funktion aus. Nur der Host kann die Netzwerk-Spiel-Einstellungen verändern. Sollte der Host während des Spiels aussteigen, wird das Spiel abgebrochen.

Spiel Beitreten – Wenn Sie hier klicken, können Sie in ein bestehendes Multiplayer-Spiel einsteigen. Wählen Sie dazu eines aus den verfügbaren Spielen am unteren Bildrand aus.

Spiel-Liste – Hier werden alle zur Zeit verfügbaren Spiele mit den zugehörigen Netzwerken aufgelistet. Wählen Sie eins der Spiele aus, um die bereits spielenden Teilnehmer zu sehen (es sei denn, das Spiel wurde bereits geschlossen). Bevor Sie in ein Spiel einsteigen, müssen Sie es hier auswählen und auf die ‚Spiel Beitreten‘-Schaltfläche klicken. Dies funktioniert jedoch nur, wenn das Spiel noch offen ist und noch nicht die maximale Anzahl der Mitspieler erreicht wurde.

5.9.3 Spiel-Einstellungen

Nur der Host (derjenige, der das Spiel erstellt) kann ein Multiplayer-Spiel starten, und er kann dies für jeden Kurs wie in Kapitel 5.6 beschrieben, ausführen. Sie kommen dann ins Menü ‚Warten auf Netzwerkverbindung‘ (siehe Kapitel 5.9.4), wo alle teilnehmenden Spieler darauf warten, dass der Host das Spiel startet.

5.9.4 Auf Netzwerkverbindung warten

Spiel Starten – (Nur für den Host) Wenn Sie diesen Punkt auswählen, sobald die anderen Spieler bereit sind, wird das Netzwerk-Spiel gestartet. Die ausgewählten Spieler warten in diesem Menü darauf, dass der Host die Spiel-Einstellungen anpasst und auf die entsprechende Schaltfläche klickt.

5.9.5 Ubi Soft Game-Service-Client

Um auf dem Ubi Soft Game-Service-Client zu spielen, müssen Sie zunächst diese Option installieren. Lesen Sie hierzu im Kapitel ‚Problemlösung‘ den Abschnitt ‚Netzwerke‘, um weitere Informationen zu diesem Thema zu erhalten.

Sollten Sie noch keinen eigenen Game-Service-Client erstellt haben, können Sie dies jetzt tun, indem Sie auf ‚Neuer Benutzer‘ klicken. Weitere Hilfestellung erhält man durch Anklicken von ‚Hilfe‘.

Um Ultimate Golf zu starten, benutzen Sie nun den Game-Service-Client. Stellen Sie jedoch vor Start des Game-Service-Client sicher, dass eine Internetverbindung hergestellt wurde. Geben Sie Ihren Namen und Ihr Passwort ein, um sich in den Service einzuloggen. Nach dem Einloggen werden Sie eine Auswahl von Spiel-Einstellungen erhalten. Der Host des Spiels sollte U-Golf auswählen und dann auf ‚Neues Spiel‘ klicken. Die anderen Spieler sollten dann das erstellte Spiel des Hosts in ihrer Spiele-Liste auftauchen sehen. Dann können sie das Spiel markieren und die Schaltfläche ‚Laufendem Spiel Beitreten‘ anklicken. Der Host klickt auf ‚Spiel Starten‘, wonach Ultimate Golf mit dem Ladevorgang beginnen und dann starten sollte. Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie im Game-Service-Client auf "Hilfe" klicken.

5.9.6 Spieler-Charakter

Es gibt acht vordefinierte Charaktere, gegen die der Spieler antreten kann und die alle verschiedene Fähigkeiten und Fertigkeiten haben. Der Spieler muss einen dieser Charaktere auswählen, um einen eigenen Charakter zu definieren.

Anfänger sollten zunächst vielleicht mit Spielern wie Chan oder Tisha spielen, weil ihre Schwungkontrolle mehr Fehler vergibt und sie somit verlässlicher sind. Erfahrenere Spieler werden wahrscheinlich lieber mit Bud oder Lei spielen, da sie größere Entfernungen überwinden können, auch wenn ihr Schwung eine bessere Kontrolle des Spielers voraussetzt. Ein Spieler wie Martin ist aufgrund seiner speziellen Fähigkeiten auf Kursen mit vielen Hindernissen nützlich (es ist leichter, mit diesem Spieler aus Hindernissen oder bei schlechten Wetterbedingungen zu spielen), da hier die Sicherheit des Schlages viel wichtiger ist als die maximale Distanz. Jeder Spieler hat seine Stärken und Schwächen, und je nach den Umständen können sie in bestimmten Situationen besser sein als die anderen. Experimente mit den einzelnen Charakteren können sich hier auszahlen, da man die Fähigkeiten der einzelnen Spieler kennen lernt.

6- PROBLEMLÖSUNG

6.1 SYSTEMANFORDERUNGEN

Ultimate Golf benötigt eine Grafikkarte mit 3D-Unterstützung. Alle Karten, welche auf der Seite der Verpackung aufgelistet sind, sollten funktionieren, wie auch die Karten von Herstellern, welche die gleiche Hardware nutzen (z.B. ist eine Righteous Orchid Voodoo Grafikkarte das selbe wie jede andere Voodoo Graphics-/Voodoo 1-Karte).

Ultimate Golf benötigt mindestens 32 MB RAM.

Ultimate Golf benötigt mindestens 150 MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.

Ultimate Golf benötigt ein CD-ROM Laufwerk, damit Sie das Spiel installieren und während des Spiels Musik abspielen können.

Ultimate Golf benötigt keine Soundkarte, sie ist aber empfohlen.

Ultimate Golf benötigt mindestens einen Pentium 200MMX oder gleichwertigen Prozessor. Ist Ihr Prozessor langsamer, kann die Bildwiederholungsrate reduziert werden.

Ultimate Golf benötigt Windows 95, 98 oder jede spätere Version von Windows „XX“ um installiert oder gespielt zu werden.

Wenn Sie das Spiel nicht bereits installiert haben, sollte der Installations-Assistent automatisch starten, sobald Sie die CD in Ihr Laufwerk einlegen. Sollte sie nicht automatisch starten, doppelklicken Sie bitte auf „setup.exe“ im Verzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerks.

Wenn Sie Ultimate Golf zum ersten Mal installieren, müssen Sie im ersten Menü des Installations-Assistenten nach der Sprachauswahl die Funktion „Installieren/Aktualisieren der Hardwaretreiber“ auswählen. Ebenfalls müssen Sie die „Install Game Files“- sowie die „FMV-Player“- Funktion auswählen. Dies sind die für die Nutzung des Spiels erforderlichen Hauptdateien und der Video-Player. Diese Komponente müssen Sie installieren, damit das Spiel funktioniert.

Den „Ubi Soft Game-Service-Client“ müssen Sie nur dann installieren, wenn Sie auch im Internet spielen wollen.

Sollten Sie Ihre installierte Hardware jemals auswechseln (z.B. Grafik- oder Soundkarte etc.), müssen Sie bitte den Installationsassistent aufrufen (per Doppelklick auf „setup.exe“ im Verzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerks). Dann können Sie die Funktion „Nur Installation/Update Hardware-Treiber“ auswählen. Dies stellt die korrekte Installation der entsprechenden Hardware-Treiber sicher, indem nur die jeweiligen Treiber-Dateien überschrieben werden.

Sollten Sie die Leistung Ihrer Grafikkarte testen wollen ohne das Spiel zu starten, können Sie nach erfolgter Installation die Verknüpfung „Leistungstest für Grafikkarte“ anklicken, welche automatisch im Startmenü unter „Ubi Soft Games/Ultimate Golf“ erstellt worden ist.

6.2 INSTALLATION DES OPENGL-TREIBERS

Ultimate Golf benötigt einen OpenGL 1.1 kompatiblen Grafiktreiber. Nachfolgend erhalten Sie eine Anleitung, wie Sie sicherstellen können, dass Sie einen solchen Treiber installiert haben. Bitte beachten Sie: Ein „Quake mini driver“ funktioniert nicht. Sollten Sie nicht wissen, was ein Quake mini driver ist, ignorieren Sie diesen Kommentar einfach.

Wenn Sie bereits einen funktionierenden OpenGL 1.1 Treiber auf Ihrem System installiert haben, bei dem Sie sicher sind, dass dieser auf dem neuesten Stand und komplett fehlerfrei ist, brauchen Sie keine Grafiktreiber zu installieren (Sie können jetzt die Option „Installieren Sie Ihre Video-

Treiber nicht jetzt“ aus der Liste der OpenGL Treiber-Optionen auswählen) Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr OpenGL-Treiber funktioniert, oder Sie nicht genau wissen, was ein OpenGL-Treiber ist, dann befolgen Sie bitte die folgende Anleitung:

Sobald Sie in das Menü „OpenGL-Optionen“ gelangen (während jeder Installation, bei der Sie „Installieren/Aktualisieren Hardware-Treiber“ aus dem ersten Menü nach der Spracheingabe ausgewählt haben), wählen Sie die Option „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ – außer Sie haben eine 3dfx-Karte (3dfx Voodoo 1, 2, Rush, 3 oder Banshee). In diesem Fall können Sie entweder die Option „OpenGL-Treiber“ oder „Glide-Unterstützung über Wrapper“ auswählen (Der „Glide-Treiber“ ist ebenfalls ein OpenGL 1.1-kompatibler Treiber, wird aber ausschließlich zur Benutzung von Ultimate Golf mit 3dfx-Karten mitgeliefert).

Beachten Sie: wenn Sie sich entscheiden, den Glide-Treiber für Ihre 3dfx-Karte zu installieren, werden Sie eventuell gewarnt, dass bereits ein Glide-Treiber auf Ihrem System installiert worden ist. Normalerweise passierte dies, als Sie (oder Ihr Fachhändler) die ersten Treiber für Ihre Grafikkarte installierten.

In diesem Fall klicken Sie einfach auf die Meldung, um fortzufahren. Wenn Sie sich Sorgen deswegen machen, kontaktieren Sie bitte Ihren Fachhändler oder den Grafikkarten-Hersteller für weitere Informationen.

Der Installations-Assistent sollte Sie dann durch den weiteren Installationsprozess eines für Ihre Hardware angepassten OpenGL-Treibers leiten.

Wichtig: Sollten Sie zu irgendeinem Zeitpunkt während der Installation gefragt werden, ob Sie eine existierende Datei behalten wollen, weil sie neuer ist als die zu installierende, oder sie überschreiben wollen, **wählen Sie bitte immer die Option „überschreiben“, behalten Sie nie die neuere Datei.**

Falls der Installations-Assistent keinen Treiber für Ihre Karte findet, und Sie einen Internetanschluss besitzen, besuchen Sie bitte die GL-Setup Homepage (<http://www.glsetup.com>) und befolgen Sie die dortigen Anweisungen zum Download der von Ihnen benötigten Treiber.

Falls der Installations-Assistent keinen Treiber für Ihre Karte findet, und Sie keinen Internetanschluss besitzen, kontaktieren Sie bitte den Hersteller der Grafikkarte oder Ihres PCs, um dort die benötigten Treiber zu erhalten.

Beachten Sie: Für alle gewöhnlichen 3D-Grafikkarten sollten sich die Treiber entweder auf der Spiele-CD befinden (und somit im Menüpunkt „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ installierbar sein) oder auf der GLsetup-Homepage erhältlich sein (für Grafikkarten, die nach der Spielveröffentlichung auf den Markt kamen). Für alle auf der Verpackung gelisteten Grafikkarten werden Treiber auf der Spiele-CD mitgeliefert und können im Menü „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ installiert werden.

Werden Sie während des Installationsvorganges darauf hingewiesen, dass das „GLsetup“-Paket veraltet und ausgelaufen ist, besuchen Sie bitte die GLsetup-Homepage (<http://www.glsetup.com>), um eine neuere Version herunterzuladen. Dies sollte nicht allzu lange dauern. Sie haben die Möglichkeit, nur einen kleinen Teil von GLsetup herunterzuladen, welches dann die benötigten Treiber lädt.

Sollten Sie die Warnung „GLsetup ist abgelaufen“ erhalten und Sie haben keinen Internetzugang, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Der Installationsassistent wird trotzdem funktionieren

und kompatible Treiber installieren. Der einzige Grund dafür, eine neuere Version herunterzuladen, ist, dass die Treiber auf Ihrer Spiele-CD irgendwann veraltet sind (d.h. sie funktionieren zwar immer noch, einige Spielmöglichkeiten stehen aber eventuell nicht zur Verfügung).

Bitte ignorieren Sie alle Warnungen bezüglich des Vorhandenseins von DirectX6 oder 7 und die Warnungen bezüglich der Benutzung von 3dfx-Treibern während der OpenGL-Treiberinstallation. DirectX 7 wird für Sie installiert, und das Spiel ist für die Nutzung von den neuen 3dfx-OpenGL-Treibern wie in den Warnungen beschrieben konfiguriert worden.

Haben Sie zwei 3D-Beschleunigerkarten in Ihrem Rechner installiert (eine 3dfx Voodoo 1 oder 2 plus eine andere Karte), können Sie pro Installationsvorgang nur die OpenGL-Treiber für eine dieser Karten installieren. Bitte wählen Sie die Karte aus, die Sie für dieses Spiel nutzen möchten, und installieren Sie die entsprechenden Treiber. Wenn Sie die Möglichkeit haben wollen, zwischen den beiden Karten zu wählen, installieren Sie die Treiber für die erste Karte, und nach dem Neustart des Computers doppelklicken Sie dann wieder auf „setup.exe“ im CD-Rom-Verzeichnis. Wählen Sie die Option „Nur Installation/Update Hardware-Treiber“ und wählen Sie die andere Karte aus. Nach der Installation der Treiber für diese Karte müsste der PC wieder neu starten, und Sie können das Spiel mit Unterstützung einer der beiden Karten spielen.

Achtung: Diese Option (Auswahl des Spiels mit Unterstützung einer 3dfx-Voodoo 1 oder 2 oder einer anderen 3D-Karte, sobald das Spiel beginnt) erhält man nur, wenn man die Option „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ für beide Grafikkarten wählt. Wenn Sie den „Glide-Treiber“ auswählen, wird das Spiel immer die Unterstützung der 3dfx-Karte anfordern, obwohl Sie natürlich jederzeit den Installations-Assistent wieder starten können, die Option „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ auswählen und dann von „Glide-Treiber“ zu „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ für die 3dfx-Karte wechseln können.

Sollten Sie Angst haben, einen Fehler bei der Installation gemacht zu haben, können Sie die Spiele-CD wieder ins CD-ROM Laufwerk einlegen, auf „setup.exe“ doppelklicken, die Funktion

„Nur Installation/Update Hardware-Treiber“ aus dem ersten Menü nach der Sprachfestlegung auswählen und die Treiberinstallation wiederholen.

6.3 NUTZUNG DES VORINSTALLIERTEN OPENGL-TREIBERS

Wenn Sie erst einmal den oben beschriebenen Prozess abgeschlossen haben, können Sie versuchen, das Spiel zu starten.

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels sollten für alle erhältlichen 3D-Karten voll kompatible OpenGL-Treiber vorinstalliert sein, allerdings könnten die einiger Hersteller nicht ganz fehlerfrei sein. Detaillierte Kommentare hierzu finden Sie auf Ihrer Spiele-CD in der Textdatei „readme.txt“.

Bei Grafikkarten, die schon vor der Veröffentlichung von Ultimate Golf erhältlich waren und die auf der Verpackung empfohlen werden, erhalten Sie in den entsprechenden Menüs eine Meldung, wenn die Einstellungen mit Ihrer Karte nicht funktionieren sollten, z.B. eine sehr hohe Bildschirmauflösung oder ein nicht unterstützter Spezialeffekt wie „Dichter Nebel“.

6.4 INSTALLATION VON ALTERNATIVEN TREIBERN

Sollten Sie eine Grafikkarte besitzen, die nach der Veröffentlichung von Ultimate Golf auf den Markt kam oder die nicht auf der Verpackung empfohlen wird, und dann Probleme mit Ihrem Grafiktreiber haben, z.B. wenn Sie eine hohe Auflösung auswählen, oder Spezialeffekte

einschalten, können Sie den Installations-Assistenten erneut aufrufen, indem Sie auf „setup.exe“ im Verzeichnis Ihres CD_ROM Laufwerkes doppelklicken und „Nur Installation/Update Hardware-Treiber“ aus dem ersten Menü nach der Sprachfestlegung auswählen. Hier können Sie jetzt den D3D-Treiber aus dem „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“-Menü installieren.

Dadurch hält Ultimate Golf die Direct3D-Treiber für Ihre Grafikkarte für OpenGL 1.1-kompatible Treiber und kann diese entsprechend benutzen. Die Leistung kann allerdings schlechter sein, als wenn man „normale“ OpenGL-Treiber benutzt, und die Darstellung kann sich verschlechtern.

Um wieder Ihren OpenGL-Treiber auszuwählen, starten Sie einfach den Installations-Assistenten neu. Wählen Sie „Nur Installation/Update Hardware-Treiber“ und dann „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ aus dem Menü Video-Einstellungen.

Beachten Sie: Sie müssen Direct3D-Treiber auf Ihrem System vorinstalliert haben, um den Installations-Assistent zu starten und die „D3D“-Option aus dem Menü „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ auswählen zu können. Sie werden im Laufe der Installation daran erinnert. Klicken Sie einfach auf die Meldung, um fortzufahren. Jede 3D-Beschleunigerkarte sollte diese Treiber vorinstalliert haben. Sollten Sie sich hierüber Gedanken machen, kontaktieren Sie bitte Ihren Fachhändler oder den PC-Hersteller.

Bitte beachten Sie außerdem: Wie auch beim „Glide-Treiber“ oben haben Sie nicht die Möglichkeit, bei Beginn des Spiels zwischen einer 3dfx-Karte oder einer anderen 3D-Karte auszuwählen. Das Spiel läuft automatisch über die 3dfx-Karte.

Sollten Sie weder OpenGL 1.1-, Glide- oder Direct3D-Treiber nutzen wollen, wiederholen Sie den oben beschriebenen Installationsvorgang wie für den D3D-Treiber, wählen aber die Option „Software-Rendering-Treiber“ aus dem Menü „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“. Dann läuft Ultimate Golf über die Software, also ohne jegliche 3D-Beschleunigung Ihrer Grafikkarte. Bitte beachten Sie, dass diese Methode langsamer läuft als es für die Spielaktion gut ist, es sei denn Sie haben einen schnellen PC (mindestens PII). Außerdem ist auch die Darstellung schlechter, als wenn man einen 3D-Beschleuniger nutzt.

Achtung: Wenn Sie die Software-Rendering-Treiber installieren, erhalten Sie eine Meldung bezüglich der Speicherorte der Treiberlizenz-Datei und des originalen „SDK“ wird eingeblendet. Hier handelt es sich um eine juristische Notwendigkeit. Klicken Sie einfach auf die Meldung, um fortzufahren.

Sollten Sie mit der grafischen Darstellung bei Nutzung entweder der OpenGL-Treiber oder der Direct3D-Wrapper von Ultimate Golf nicht zufrieden sein, sollten Sie vielleicht GLDirect ausprobieren (Für mehr Informationen besuchen Sie bitte die Homepage von Scitech <http://www.scitechsoft.com>).

GLDirect 1.0 funktioniert mit Ultimate Golf, und auch alle weiteren Veröffentlichungen sollten damit getestet sein.

6.5 WEITERE INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Wenn Sie Ultimate Golf im Internet spielen wollen, müssen Sie zunächst den „Ubi Soft Game-Service-Client“ installieren. Wählen Sie diese Option aus dem ersten Installationsmenü nach der Sprachauswahl bei der Installation. Sollten Sie später Ihre Meinung zum Netzwerkspiel überdenken, können Sie den Installationsassistenten einfach per Doppelklick auf „setup.exe“ im Verzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerks erneut starten und die Option „Nur Ubi Soft Game-Service“ auswählen, um den Game-Service-Client zu installieren.

Bei der Auswahl von „Ubi Soft Game-Service-Client“ als Installationsoption müssen Sie eventuell auf eine „Exit“-Schaltfläche klicken, um mit der weiteren Installation fortfahren zu können. Bitte tun Sie das jedoch nicht vor Beendigung der Installation des Clients.

DirectX7 (soweit keine späteren Versionen von DirectX auf Ihrem Rechner installiert sind) sowie Microsoft ActiveMovie werden auf Ihrem System installiert. Dies geschieht automatisch.

Sie benötigen Windows 95/98-Treiber für jegliche Joysticks oder andere Peripheriegeräte, die im Spiel verwendet werden sollen. Diese sollten mit Ihrem Joystick oder anderer Hardware mitgeliefert und automatisch installiert werden, wenn Sie die Hardwarekomponenten am Rechner anschließen.

6.6 DEINSTALLATION DES SPIELS

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie die Verknüpfung „Ubi Soft Games / Ultimate Golf / Ultimate Golf deinstallieren“ aus, welche automatisch in Ihrem Startmenü erstellt worden ist. Bitte beachten Sie, dass die installierten OpenGL-Treiber nicht entfernt werden; dies können Sie einzeln erledigen. Ebenfalls wird der Ubi Soft Game-Service-Client nicht deinstalliert, wenn Sie ihn vorher installiert haben. Die installierten „Glide“- , „D3D“- und „Software-Rendering“-Treiber werden allerdings entfernt.

Um die von Ihnen installierten OpenGL-Treiber zu deinstallieren müssen Sie die Verknüpfung „OpenGL-Treiber Einstellungen / Deinstallieren OpenGL-Treiber“ auswählen, welche in Ihrem Startmenü erstellt worden ist. Dies kann vollkommen getrennt von der eigentlichen Installation erfolgen.

Um den Ubi Soft Game-Service-Client zu deinstallieren, wählen Sie die Verknüpfung „Ubi Soft Games / Deinstallation eines Ubi Soft-Produktes“ in Ihrem Startmenü. Dies kann vollkommen getrennt von der eigentlichen Installation erfolgen. Beachten Sie, dass diese Verknüpfung nicht genutzt werden kann, um das eigentliche Spiel zu deinstallieren, obwohl es sich um ein Ubi Soft-Produkt handelt.

6.7 SPIELEN

Sie können das Spiel per Mausklick auf die Verknüpfung „Ultimate Golf / Ultimate Golf spielen“ im Startmenü starten.

Wenn Sie das Spiel so starten und Teile eines Videos sehen, das Spiel aber nicht richtig startet, kann es sich um ein Problem mit ActiveMovie (dem Player für Video-Dateien) handeln, obwohl während der Tests keine Probleme aufgetreten sind. Um dies zu überprüfen, können Sie das Verzeichnis suchen, in dem Sie Ultimate Golf installiert haben, und auf die Datei „golf.exe“ doppelklicken. Dadurch startet das Spiel ganz normal ohne die Nutzung des Video-Players. Bevor Sie dies tun, stellen Sie bitte Ihre Windows Anzeige-Optionen (Systemsteuerung/Anzeige) auf eine Farbtiefe von 16bit (65536 Farben). Möchten Sie während des Spiels Musikstücke abspielen, sollte sich die Ultimate Golf-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.

Sollten Sie sowohl eine 3dfx Voodoo 1 oder 2 als auch eine andere 3D-Karte installiert haben (z.B Riva TNT) oder eine Voodoo Rush-Karte, und Sie haben bei der Installation die Option „OpenGL-Treiber für Ihre Hardware“ aus dem Menü „OpenGL Treiber-Optionen“ ausgewählt, werden Sie bei jedem Start gefragt, ob Sie das Spiel mit Ihrer 3dfx-Karte spielen wollen. Klicken Sie auf „ja“, um mit der Unterstützung der 3dfx-Voodoo 1,2 oder Rush zu spielen, oder auf „nein“, um eine andere 3D-Karte Ihres Systems zu nutzen.

Ultimate Golf sollte mit jeder unterstützten Grafikkarte laufen, wenn die Windows Farbtiefe auf

16bit (65536 Farben) eingestellt ist, bevor das Spiel gestartet wird. Ist die Windows-Farbtiefe 8bit (256 Farben), kann die Darstellung der Spielformen darunter leiden. Ist die Farbtiefe auf 24 oder 32bit (true colour) eingestellt, wenn das Spiel gestartet wird, sollte es zwar starten, wird aber vermutlich nicht richtig laufen (abhängig von Ihrer Grafikkarte – z.B. können 3dfx-Karten das Spiel in 24 oder 32bit nicht schnell genug laufen lassen). Kontaktieren Sie Ihren PC- oder Grafikkartenhersteller und lesen Sie die Datei „readme.txt“ auf der Spiele-CD, um genauere Informationen zu erhalten.

Sollten Sie das Spiel mit der Verknüpfung im Startmenü in einer anderen Farbtiefe als 16bit starten, wird das Spiel Sie warnen. Wenn Sie sich dazu entscheiden, das Spiel mit einer Farbtiefe von z.B. 32bit fortzusetzen, sollte das Spiel testen, ob Sie nun in der Lage sind, das Spiel vernünftig spielen zu können oder mit der Warnung das Spiel verlassen, dass das Spiel in dieser Farbtiefe zu langsam laufen würde. Sollte das Spiel auf diese Art aussteigen oder sehr langsam laufen, können Sie in der Systemsteuerung / Anzeige die Farbtiefe auf 16bit (65536 Farben) umstellen und das Spiel erneut starten.

Nur für fortgeschrittene Anwender: Bei manchen Grafikkarten oder Windows-Versionen sind manche Einstellungsmöglichkeiten nur gegeben, wenn Sie mit einer Farbtiefe von 24 oder 32bit arbeiten. Z.B. kann es sein, dass Sie nicht auf eine höhere Farbtiefe der Z-Buffer umschalten können, als den in den Ausgangseinstellungen im Menü Video-Einstellungen vorgegebenen 16bit (obwohl Sie eventuell den Schieber bewegen können, gibt Ihnen das Spiel wahrscheinlich trotzdem eine niedrigere Farbtiefe der Z-Buffer vor, da es die größere Farbtiefe auf einem 16bit-Desktop nicht erzielen kann). Höhere Auflösung der Z-Buffer, soweit von Ihrem 3D-Beschleuniger unterstützt, können zu einer besseren Auflösung des Spiels führen.

Die Auswahl der Option „Schablonenspeicher“ im Menü „Weitere Video-Einstellungen“ (stellt normalerweise Schatten eher durchsichtig als solide dar, wenn diese Option eingeschaltet ist) funktioniert eventuell mit einigen Grafikkarten nicht, es sei denn Ihr Desktop hat die richtige Farbtiefen-Einstellung. Mit einer Riva TNT und Windows 95 beispielsweise sollten Sie die Farbtiefe auf 32bit (true colour) und die Z-Buffer-Tiefe (im Menü Video-Einstellungen) auf 24bit einstellen, bevor Sie die Option „Schablonenspeicher“ im Menü „Weitere Video-Einstellungen“ einschalten. Wenn Sie die Option Schablonenspeicher auswählen und durchsichtige Schatten nicht dargestellt werden können, wird das Spiel eher gefleckte als solide Schatten darstellen (soweit vorhanden).

Kontaktieren Sie bitte Ihren Grafikkartenhersteller und lesen Sie die „readme.txt“-Datei auf der Spiele-CD, wenn Sie hierzu weitere Informationen benötigen.

Erscheint die Darstellung des Spiels auf Ihrem Monitor sehr hell oder sehr dunkel und Ihre Monitoreinstellungen sind Ihre Standardeinstellungen, benutzen Sie bitte die Gamma-Anpassung im Menü „Video-Einstellungen“ zu Beginn des Spiels.

6.8 SPIEL BEENDEN

Auf Grund von Problemen mit den OpenGL-Treibern, die von einigen Herstellern für ihre Produkte geliefert werden, kann es dazu kommen, dass Ihre Desktopauflösung nicht auf die Einstellung zurückgesetzt wird, die Sie vor dem Spiel ausgewählt haben. In diesem Fall stellen Sie die Ausgangseinstellungen bitte manuell wieder her (Systemsteuerung / Anzeige).

6.9 NETZWERK

Um das Spiel mit dem Ubi Soft Game Service zu nutzen, muss man die Option „Ubi Soft Game Service-Client“ in einem vorherigen Installationsvorgang ausgewählt haben. Sie benötigen außerdem einen funktionierenden Internetzugang über einen ISP (Internet-Service-Provider), wenn Sie den Game Service-Client starten.

Um das Spiel mit dem Ubi Soft Game Service zu spielen, starten Sie den Ubi Soft Game Service-Client per Doppelklick auf die entsprechende Verknüpfung auf Ihrem Desktop (wird während der Installation automatisch erstellt) und erstellen Sie ein U-Golf Spiel. Dieses sollte in der ‚drop-down‘-Box erscheinen, die die verfügbaren Spiele anzeigt.

Wenn Sie den Ubi Soft Game Service nicht nutzen wollen, können Sie auch ein IPX-Netzwerkspiel in den „Multiplayer“-Menüs erstellen. Um dies zu tun, starten Sie das Spiel ganz normal, wählen aber „Multiplayer“ aus. Damit dies funktioniert, muss man an ein Local Area Network (LAN, z.B. Büro-Netzwerk) angeschlossen sein. Dieses Netzwerk benötigt die Installation eines funktionierenden IPX-Protokolls.

6.10 SOUND

Wenn Sie Probleme mit dem Spiel-Sound haben (z.B. schlechte Wiedergabequalität), können Sie versuchen, einen anderen Sound-Treiber der auf Ihrem System vorhandenen auszuwählen. Dies geschieht im Menü „Audio-Einstellungen“ zu Beginn des Spiels.

6.11 WEB SITES UND TELEFONISCHER SUPPORT

Web Sites

Zu Fragen über die Installation von OpenGL-Treibern, der Verfügbarkeit von Updates usw.:
<http://www.glsetup.com>

Support

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:
0190 – 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Telefon 0211 – 33 800 4466
Fax 0211 – 33 800 4423
e-mail software@ubisoft.de
Internet www.ubisoft.de

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Lesen Sie auch die Datei „readme.txt“ im Verzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerks. Hier gibt es eventuell noch weitere Informationen, die zum Zeitpunkt des Druckes dieses Handbuchs noch nicht verfügbar waren.

7- CREDITS

VERTEX

3D & Chefprogrammierer
System-Programmierer
Spiel-Programmierer

Front End-Programmierung
Chefdesigner und Animation
Grafiker

Spieldesign und
Originalentwurf

Neal Tringham.
Martin Nicholas.
Neal Tringham, Ian
Johnson, Martin
Nicholas, Will Cowling
Stuart Hunt
Trevor Howis.
Matthew Lee, Michael
Leslie, Paul Leonard.
Tony Colgan and Ian
Johnson.

Besonderen Dank an:

Alle Familien und Freunde

Besonders an Caroline Preston, Pam Ayers und Beneve
Delmark für Ihre Geduld und Unterstützung.

Neal Tringham möchte seine Arbeit an diesem Spiel dem
Andenken an Leonard und Sylvia Tringham widmen. Er
möchte sich auch bei Jeremy (Joanna), Meredith und
Alison bedanken.

Wir möchten uns bei Brian Paul und den Mesa Entwicklern
für unsere Benutzung von Mesa bedanken, dem Quelltext-
Clone von OpenGL (der vollständige Quelltext ist auf der CD
hinterlegt) und bei Leigh McRae und altsoftware inc für Ihre
Einbringung eines optimierten D3D-Wrappers (diese Arbeit
wurde teilweise von Ubi Soft unterstützt).

SGI's OpenGL für Windows wird von Ultimate Golf zum
Software-Rendering genutzt. Das komplette
Entwicklungsumfeld sowie die Lizenz sind auf der Spiel-CD
hinterlegt.

Wir möchten uns auch bei den folgenden Menschen,
Entwicklungsgruppen und Unternehmen für Ihre wichtige
Mitarbeit an Ultimate Golf bedanken: Chris Hecker (für
GLSetup), Ulrich von Zadow (für paintlib), die Independent
JPEG Group (für jpeglib), Sam Leffler und Silicon Graphics
(für libtiff), die FreeType-Entwickler (für die FreeType
library), Boris Fomitchev, HP, SGI und dem Moskauer
Zentrum für SPARC Technologie (für STLPort), M.
Coetmeur und der Free Software Foundation (für Flex++
und Bison++), Brad Grantham (für seine Hilfe mit
Stripification -Techniken), themes.org (für Fonts) und Allen
Akin (für den "isfast" Code und Glean).

Diese Personen und Firmen haben uns ebenfalls wichtige
Unterstützung und Hilfe zur Verfügung gestellt: ATI, 3dfx,
3DLabs, Guillaume Borgia, Luc Bouchard, Mark Butler, Tom
Forsyth, Michael Gold, Intel Corporation, Mark Kilgard,
Matrox Graphics, Jason Mitchell, NVidia, Eero Pajarre,
Philippe Ponce, Rendition, S3, Brian Sharp, Darryll Strauss,
Tim Sweeney, Gary Tarolli, Chuck Tuffli, Videologic, Rob
Wheeler.

UBI SOFT

Spielproduktion
Produzenten
Projektmanager
Chef-Spielesigner

Yves Guillemot, Vincent
Jean-Bernard Jacon
Lionel Rico

Sound und Musik
Manager Audioproduktion
Spielmusik
Soundeffekte
Sounddesign

Sylvain Brunet
Daniel Masson
Guillaume Billaux
Lambert Combes

Lokalisation
Lokalisationsleitung
Projektmanager

Coralie Martin
Xavier Kemmlein

Tests

Testleitung weltweit
Qualitätssicherung
Cheftester
Tester

Vincent Paquet
Eric Tremblay
Emmanuel-Yvan Ofoe
Paick Daigle, Jason
Alleyne, David Rageault,
Benoit Gagnon and
Stephane Caissie.

Intro

Video-Produktionsleitung
Regie
Kameramann
Videoschnitt

Diane Bernard
Gregoire Pedron
Lazare Pedron
Gregoire Chevalier-
Naud, Lionel Rico
Marie Deschamps
Claude Samard
Michael Carney, Oliver
Jenkins

Post Production
Intro Musik
Darsteller

Marketing

Marketingdirektor
Worldwide Marketing

Nicolas Metro
Sophie Colson,
Gwenaëlle Tibolla

Lokale Produktmanager:

UK
Frankreich
Deutschland
Italien
Spanien
Niederlande
Belgien
Design

Jim Hill
Isabelle Poisson
Petra Wellen
Christian Born
Oriol Rosel
Lieke Otten
Carine Peña Gomez
FKGB

Besonderer Dank an:

Jerome Antona, Cristian Giuglea, Alexandre Elsayad, Vera
Shah, Aurelia Barth, Philippe Ponce, Fabrice Pierre-Elien,
Clément Merville, Thibault Fron, Jean-Marc Marcin, Fabrice
Cambounet, Valérie Beauvils, Raphaël Levi, Marc Blondeau,
Jean-Christophe Petit and the Golf Club of Fontenailles
(Domaine de bois Boudran, 77370 Nangis, France)...