

Índice

1. Instalación

2. Inicio Rápido

3. Métodos de Control

- 3.1 Amateur
- 3.2 Clic-Profesional
- 3.3 Definitivo

4. Controles del Juego

- 4.1 La Bolsa de los Palos
- 4.2 El Indicador de Swing
- 4.3 El Indicador de Postura
- 4.4 La Vista del Plano
- 4.5 La información del hoyo
- 4.6 La información del jugador

5. Pantallas de Usuario

- 5.1 Idioma
- 5.2 Menú Principal
- 5.3 Selección de la partida
- 5.4 Reanudar la Partida
- 5.5 Configuración del Jugador
- 5.6 Configuración del Campo
- 5.7 Opciones
- 5.8 Récor ds
- 5.9 Multijugador

6. Solución de Problemas

- 6.1 Notas Generales de Instalación
- 6.2 Instalación de Controladores OpenGL
- 6.3 Uso del Controlador OpenGL que has Instalado
- 6.4 Instalación de Controladores Alternativos
- 6.5 Otras Notas de Instalación
- 6.6 Desinstalar el Juego
- 6.7 Ejecutar el Juego
- 6.8 Salir del Juego
- 6.9 Red
- 6.10 Sonido
- 6.11 Sitios Web y Asistencia Telefónica

7. Créditos

1. Instalación

Nota: Ultimate Golf requiere que Windows 95™ o Windows 98™ esté instalado en tu ordenador para poder ejecutarse.

Antes de comenzar a instalar U-Golf por primera vez, te sugerimos que primero emplees un par de minutos en examinar la sección de solución de problemas que hay al final de este manual.

Te recomendamos que salgas de otros programas antes de instalar o ejecutar Ultimate Golf.

Para instalar Ultimate Golf...

Inserta el CD en tu unidad de CD-ROM.

El CD debería ejecutarse automáticamente y el programa de instalación te guiará por el proceso de instalación.

Si el CD no se ejecuta automáticamente por alguna razón, puedes iniciar manualmente el proceso de instalación, como sigue...

1. Pulsa el botón 'Inicio' de Windows.
2. Selecciona 'Ejecutar' en el menú de Inicio.
3. Teclea 'D:\SETUP' (donde D:\ representa la letra de tu unidad de CD-ROM).
4. Pulsa 'Aceptar'.

El programa de instalación te guiará por el proceso de instalación.

Nota importante: Por favor, ten mucho cuidado a la hora de elegir los controladores. Te recomendamos que utilices controladores OpenGL. Ver la sección de solución de problemas más adelante en este manual, para mayor información.

Actualización de los controladores de vídeo:

Cuando comiences la instalación de los controladores para tu tarjeta gráfica, se te propondrá una lista de controladores:

- ⇒ Si eliges una de las siguientes opciones, sólo tienes que seguir las instrucciones que aparezcan en la pantalla: "Controladores Direct3D", "Controladores Glide", "Controladores de representación en software" o "No instalar controladores de vídeo en este momento".
- ⇒ **Si eliges la opción recomendada "Instalar controladores OpenGL para tu tarjeta gráfica", la pantalla te avisará que esta parte del proceso de instalación no está traducida al español. A continuación tienes la traducción de este proceso, con las imágenes de las pantallas correspondientes.**

1 – XX: Esta pantalla propone actualizar el programa GLSetup, que controla la instalación de los controladores.

A fecha actual, esta actualización no es necesaria, así que pulsa "**CONTINUE**" ("CONTINUAR") para seguir con la instalación.

Pulsa "**GO TO WEB**" ("IR A LA WEB") sólo si tienes una tarjeta gráfica reciente (que haya salido al mercado después de marzo del 2000) o si vas a experimentar con esta parte de la instalación (no se reconoce tu modelo de tarjeta, etc.)

2 – XX: Esta pantalla te aconseja que cierres todos los programas antes de continuar con la instalación y te recuerda que este programa está protegido por las leyes y tratados internacionales de derechos de autor. Pulsa "**CANCEL**" ("CANCELAR") para salir o "**NEXT**" ("SIGUIENTE") para continuar.

3 – XX: Esta pantalla te permite seleccionar dónde instalar el programa GLSetup. Pulsa **"BROWSE"** (EXAMINAR) para cambiar el directorio por defecto o **"NEXT"** ("SIGUIENTE") para continuar.

4 – XX: Esta pantalla muestra información sobre GLSetup, como los errores comunes conocidos. Pulsa **"GO TO WEB"** ("IR A LA WEB") para mayor información o **"CONTINUE"** ("CONTINUAR") para continuar..

5 – XX: Esta pantalla muestra el acuerdo de usuario final para utilizar GLSetup. Pulsa **"YES"** ("SÍ") para aceptar los términos o **"NO"** para salir de la instalación.

6 – XX: Esta pantalla te informa de qué tarjeta gráfica ha detectado el programa en tu ordenador y cómo desinstalar GLSetup si falla la instalación de los controladores. Más adelante encontrarás el procedimiento de desinstalación traducido. Pulsa **"NEXT"** ("SIGUIENTE") para continuar y comenzar a instalar los controladores.

7 – XX: Esta pantalla te propone mantenerte informado a través del correo electrónico de las futuras actualizaciones de los controladores. Rellena tu dirección y pulsa **"REGISTER"** ("REGISTRAR") si quieres estar informado de manera regular o **"SKIP"** ("PASAR") para continuar.

8 – XX: Esta pantalla te recuerda que DirectX 7 es necesario para ejecutar GLSetup. Como ya ha sido instalado con los archivos del juego, todo lo que necesitas hacer es pulsar **"CONTINUE"** ("CONTINUAR"). **"GO TO WEB"** ("IR A LA WEB") te proporcionará más información sobre DirectX 7.

9 – Los controladores ahora estarán instalados en tu ordenador. Cada fabricante tiene una forma diferente de instalar los controladores de sus tarjetas gráficas, así que sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para continuar.

C – Terminar la instalación:

Cuando el juego y sus controladores estén instalados, se te pedirá que reinicies el PC.

D – Desinstalar GLSetup:

Si GLSetup no reconoce tu tarjeta gráfica o si experimentas problemas con Ultimate Golf u otros juegos después de haber actualizado los controladores de vídeo con GLSetup, esto es lo que debes hacer:

- Reinicia Windows en el "Modo a prueba de fallos"
- Abre el Panel de Control
- Elige "Agregar/Quitar Programas"
- Selecciona GLSetup
- Reinicia tu ordenador de forma normal

Para iniciar Ultimate Golf...

Te recomendamos que salgas de los demás programas antes de ejecutar Ultimate Golf. Puedes iniciar Ultimate Golf seleccionando el acceso directo creado en tu Menú de Inicio, como sigue...

1. Pulsa el botón 'Inicio' de Windows.
2. Ve a 'Programas'.
3. Ve a 'Juegos de Ubi Soft'.
4. Ve a 'Ultimate Golf'.
5. Selecciona 'Ejecutar Ultimate Golf'

El juego debería iniciarse ahora.

Dependiendo de la configuración de tu sistema, podrás aumentar la resolución del juego y activar algunas de las opciones gráficas en el menú Opciones (ver 5.7.). El juego por defecto está en 640*480 con todas las opciones gráficas desactivadas.

Si tienes algún problema mientras instalas o ejecutas el juego, consulta la sección **Solución de Problemas** de este manual (sección 6).

1-

2- Inicio Rápido

Si lo deseas, puedes empezar a jugar a Ultimate Golf directamente sin tener que leer todo el manual. Para ayudarte, aquí tienes un recorrido rápido del primer hoyo en el campo del bosque, para iniciarte. Si eres zurdo, consulta la nota al final de esta página.

Recorrido del Hoyo 1 del Campo del Bosque...

1. Sigue las instrucciones en la Sección 1 para **instalar e iniciar el juego**.
2. **Selecciona el idioma** que desees utilizar pulsando la bandera correspondiente.
3. En la pantalla "Menú Principal", selecciona '**Iniciar Partida**'.
4. En la pantalla "Tipo de Partida", selecciona el **modo 'Práctica'**.
5. En la pantalla 'Introducción del Jugador', pulsa el botón 'Cargar' y elige al **jugador de 'Inicio Rápido'**.
6. Pulsa el botón 'Aceptar' (marca de verificación) en la parte inferior de la pantalla.
7. En la pantalla 'Selección del Circuito', pulsa otra vez el botón 'Aceptar' para **comenzar a cargar** el primer hoyo.

Ahora estás listo para dar el **primer golpe**...

Guía de juego de rápido

El jugador de 'Inicio Rápido' estará configurado para utilizar el **método de control 'Amateur'**, que está diseñado para facilitar la vida a los principiantes. No necesitas preocuparte por no dar a la pelota, sólo concentrarte en hacer un swing lo más suave posible.

Un swing de práctica

Para apuntar: Elige tu punto de impacto en el hoyo, utilizando las teclas de cursor Derecha/Izquierda para girar al golfista a la derecha o a la izquierda, o simplemente pulsando con el botón izquierdo del ratón en la vista principal, adonde quieras apuntar. Cuando estés satisfecho con la puntería, puedes comenzar el swing. Cuando el golfista gira, se puede volver transparente y desaparecer el palo de golf. Esto significa que el golfista no puede golpear la pelota desde su posición actual y tendrás que girarlo a otro ángulo para que pueda dar el golpe.

Para ajustar la potencia: Pulsa y mantén pulsado el botón derecho del ratón y arrastra el ratón a la derecha. Deberías ver al golfista que comienza a llevar el brazo hacia atrás. Observa que a diferencia de la mayoría de los juegos de golf, estás controlando el palo directamente en tiempo real cuando mueves el ratón. Cuando subes el palo, observa como aumenta la potencia en el indicador de swing. La distancia que se muestra justo encima del indicador de swing te da una indicación aproximada de la distancia que recorrerá la bola cuando la golpees (aunque esto no tiene en cuenta factores como el viento o la dirección de la pelota, que tienes que calcular tú mismo).

Para golpear la bola: Mantén pulsado el botón derecho del ratón y arrastra el ratón a la izquierda, moviéndolo en **diagonal desde arriba a la derecha abajo a la izquierda**, lo más suavemente posible.

Cuando la bola cae y se para: Se te presentarán las opciones dependiendo de dónde haya caído la pelota. Habrá disponible una selección de las siguientes opciones dependiendo de dónde se haya detenido la pelota.

Repetir	Te permite ver la repetición de la acción del golpe anterior.
Mulligan	Vuelve a dar el golpe anterior sin penalización. Sólo se permite un mulligan por hoyo para cada jugador. ¡Utilízalos con cautela!

Reponer	Repone la pelota cerca de donde haya aterrizado, pero en una posición legal. Se aplica una penalización de un golpe.
Volver a Golpear	Vuelve a dar el golpe anterior desde el mismo lugar. Se aplica una penalización de un golpe.
Aceptar	Le pasa el turno al siguiente jugador.

Sigue jugando todo el tiempo que quieras. Cuando metas la pelota en el hoyo, verás las puntuaciones de la ronda. Pulsa Aceptar para pasar al siguiente hoyo.

Cuando hayas terminado, pulsa **'ESCAPE' para salir** del modo práctica y volver a los menús.

Jugadores zurdos

Si eres zurdo, puedes elegir al jugador 'Inicio Rápido (Z)' en el paso 5 anterior. Este jugador está configurado para que jueguen los zurdos. Sigue las mismas instrucciones que hemos dado antes, y ten en cuenta que los movimientos del ratón están invertidos, por lo que cuando arrastras el ratón a la izquierda, ajustas la potencia y hacia la derecha golpeas la pelota.

3. Métodos de Control

Hay tres métodos de control que puedes utilizar para simular la acción de swing del palo. Estos métodos están descritos a continuación. La orientación de diestro o zurdo que se puede elegir en la pantalla Configuración del Jugador (ver 5.5.2.) afecta a los métodos Amateur y Definitivo, determinando en qué dirección debe mover el jugador el cursor para simular un swing.

3.1. Amateur

El método de control Amateur está diseñado para principiantes. Con este método nunca fallas la pelota, pero no la golpeas tan lejos como en los otros métodos de control. Para entrar en el modo swing, pulsa y mantén pulsado el botón derecho del ratón. Mueve el ratón a arriba a la derecha (arriba a la izquierda para los jugadores zurdos, opción que se puede configurar en las pantallas de usuario) mientras sigues manteniendo pulsado el botón derecho del ratón, para que el golfista de la pantalla eleve el palo hacia atrás. La barra de potencia aumentará para dar al jugador una idea de la distancia que recorrerá la pelota. Por último, moviendo el ratón suavemente en diagonal hacia la derecha (la izquierda para los jugadores zurdos), el golfista de la pantalla hará el swing.

3.2. Clic-Profesional

El sistema de control de tres pulsaciones está basado en los utilizados en muchos de los otros juegos de golf. Como en los otros sistemas más avanzados, primero debes apuntar al jugador en la dirección en la que quieres se dirija el golpe y seleccionar el palo para la distancia necesaria.

El siguiente paso es pulsar el botón derecho del ratón, con lo que la barra se empezará a mover hacia la derecha de la pantalla. La siguiente pulsación del botón derecho del ratón selecciona la potencia del golpe, deberías ver un triángulo pequeño que aparece en el punto en el que hayas pulsado. Si detienes la barra a la derecha del triángulo pequeño que hay en la escala, el jugador se excederá con el swing. Esto puede hacer que ganes algunas yardas vitales para el golpe, pero a costa de la dirección. ¡Ten cuidado! Después de la primera pulsación, la barra comenzará a moverse hacia la izquierda de la pantalla. Verás dos líneas azules, que indican el punto de impacto del palo. Si detienes la barra demasiado a la derecha, el golpe corte y demasiado a la izquierda hará que el golpe de una curva. Si detienes la barra fuera de la zona azul de seguridad, el golfista fallará y no dará a la pelota.

Si comienzas a mover la barra y no ajustas la potencia adecuadamente pulsando y dejando que la barra vuelva al centro, no podrás dar el golpe.

Practica unos cuantos hoyos con el sistema de control para hacerte una idea de la velocidad a la que se mueve la barra y la distancia a la que puedes golpear la pelota.

3.3. Definitivo

El método de control Definitivo utiliza el mismo estilo que el Amateur, pero proporcionando al jugador mayor control y distancia si se utiliza correctamente. El método para golpear la pelota es idéntico al método Amateur, pero el jugador necesitará utilizar la Ayuda de Control (el punto de mira con un punto que se mueve cuando mueves el ratón). El golpe ideal es hacer que el punto se mueva en una diagonal perfecta desde arriba a la derecha hasta abajo a la izquierda (como en el método Amateur, la dirección es la contraria para los jugadores zurdos) pasando por el centro del punto de mira. Como el eje vertical representa el ángulo de la muñeca durante el swing, y el ángulo horizontal representa el ángulo de los hombros durante el swing, el golpe ideal está en el centro del punto de mira. Cualquier imprecisión causará que la pelota se desvíe del golpe ideal, Esto puede hacer que tenga un efecto hook y slice y se vea afectada la distancia. Una de las principales ventajas de utilizar este método es que te da mayor sensación de estar

dando el golpe de verdad y no simplemente pulsando un ratón. También hay una ligera ventaja de distancia cuando utilizas este método, para recompensarte por el aprendizaje extra que se necesita para dominarlo.

4. Controles del Juego

4.1. La Bolsa de los Palos

La Bolsa de Palos está diseñada para permitir al jugador tener acceso rápido a las opciones que pueda necesitar durante la partida. Cuando mueves el cursor cerca de la esquina inferior izquierda de la pantalla, aparecerá la bolsa de palos que te permite cambiar las opciones que hay en ella.



Seleccionar palo

Selecciona el palo que utilizar de entre los disponibles en tu bolsa de palos.



Activar/desactivar cámara insertada

Activa o desactiva la vista de la cámara insertada. La vista insertada te proporciona un ángulo de cámara alternativo desde el que ver un golpe, y también te permite inspeccionar las diferentes zonas del campo pulsando la vista del plano (ver la sección 3.4).



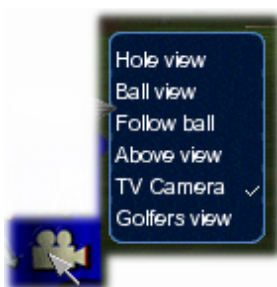
Cambiar de vista de 1ª persona

Cambia entre los puntos de vista de 1ª y 3ª persona.



Activar/Desactivar la ayuda de golpe

La ayuda del golpe proporciona ayuda al principiante, sugiriendo un palo adecuado e indicando la ruta de la pelota y si es posible que golpee algo o no.



Seleccionar cámara de vista de pájaro

Selecciona una de las diferentes vistas de la cámara para cuando la pelota esté en el aire.

Vista del hoyo - La cámara está situada junto al hoyo.

Vista de la pelota - La cámara está situada en la pelota.

Seguir la pelota - La cámara sigue a la pelota.

Vista de pájaro - Vista desde encima de la pelota

Cámara de TV - Vista de estilo TV desde varias cámaras de TV situadas por todo el campo.

Vista del golfista - La vista del golfista de la pelota. Si cambias a la vista de primera persona (más arriba), puedes jugar toda la partida desde el punto de vista del golfista.



Activar/desactivar la cuadrícula del green

La cuadrícula del green te permitirá juzgar la inclinación del green cuando hagas un putt. Cuando estés en el modo Andar (ver a continuación), puedes inclinarte para inspeccionar la inclinación más de cerca (utilizando Avanzar Página).



Ajustar la postura

Este botón activa y desactiva el panel de ajuste de la postura (ver la sección 3.3. "El Indicador de Postura").

El indicador de postura permite al jugador ajustar el ángulo de los pies y la posición de la pelota para un golpe, y así ajustar la rotación de la pelota.



Pasada volando del hoyo

Esta opción activará una pasada volando del hoyo en juego, permitiendo al jugador inspeccionar la distancia completa del hoyo desde el aire.

Modo andar

El modo andar permite al jugador andar para inspeccionar un hoyo tomándose su tiempo.

Utiliza las teclas de cursor en el teclado para moverte. Mantén pulsada la tecla mayúsculas para andar más deprisa.

Retroceder Página y **Avanzar Página** miran arriba y abajo. **Inicio** y **Fin** elevan y bajan el punto de vista.



Salir

Sale del juego.

...o **Sale** de la partida actual y vuelve a las pantallas de usuario.

4.2. El Indicador de Swing



Utiliza el indicador de swing para ayudarte a medir el tipo de golpe que quieras dar.

Indicador de potencia

El indicador de potencia te muestra la cantidad de potencia que se aplicará al disparo cuando se golpee la pelota. Por lo general, cuanto más potencia se aplique, más lejos llegará la pelota.

La **distancia** que se muestra encima del **Indicador de Swing** te da una indicación aproximada de la distancia que es probable que recorra la pelota con el palo actualmente seleccionado. Observa que sólo es una idea aproximada, y no tienen en cuenta factores importantes como la dirección de la pelota o el viento. Para tener en cuenta estos factores debes utilizar tus propios juicios y experiencia.

Control definitivo

La potencia real conseguida con el golpe también dependerá de la suavidad y la precisión con las que realices tu swing. Utiliza el **Indicador de Swing** para ayudarte a conseguir el swing perfecto.

Control amateur

La potencia real conseguida con el golpe también dependerá de la suavidad con la que realices tu swing.

Método Clic-Profesional

El sistema de clic-profesional utiliza una pantalla diferente para configurar el golpe. Ver la sección anterior en la que se explicaba con detalle como realizar golpes con el sistema de Clic-Profesional.

Indicador de Swing



El indicador de swing muestra la posición de los hombros y la muñeca del jugador durante un swing. Estas dos ilustraciones muestran la ruta del movimiento del ratón cuando se da un golpe. La ilustración de la izquierda muestra un golpe con slice – este golpe hará que la bola se desvíe ligeramente hacia la izquierda. La otra imagen muestra un tiro con hook, que hará que la bola dibuje una curva hacia la derecha mientras está en el aire.

Control definitivo

Este indicador está directamente correlacionado con el movimiento del ratón. Durante un swing (manteniendo pulsado el botón derecho del ratón), verás un pequeño punto en el indicador. Mueve el ratón arriba y abajo para ajustar el ángulo de la muñeca del jugador y muévelo a la derecha y la izquierda para mover los hombros del jugador.

Para conseguir el golpe perfecto, el jugador debería apuntar y mover los dos hombros y la muñeca suavemente de un extremo al otro, para golpear la bola con las muñecas derechas. Esto se corresponde a mover el punto desde la esquina superior derecha del indicador (es decir, hombros y muñeca totalmente atrás), hasta la esquina inferior izquierda del indicador (hombros y muñeca totalmente delante), pasando por el centro exacto (hombros y muñeca derechos). Esto te dará la potencia máxima posible sin ninguna desviación de la pelota. (Consejo: utiliza el indicador de postura para añadir un efecto deliberado al golpe).

Control de Clic-Profesional

El indicador de swing no se utiliza con este método.

Control amateur

Cuando utilizas el método de control Amateur, las muñecas están controladas automáticamente, por lo que sólo necesitas juzgar la distancia necesaria y hacer un swing lo más suave posible para mantener la potencia en el golpe.

Cuando utilices los métodos de control **Definitivo** y **Clic-Profesional**, si fallas el golpe, el resultado será una pérdida de potencia y un efecto descontrolado de la pelota. El método de control **Amateur** está diseñado para los principiantes y nunca fallará un golpe, pero sólo puedes golpear la pelota a una distancia menor que con los otros dos métodos de control.

4.3. El Indicador de Postura

El indicador de postura permite al jugador ajustar el ángulo de los pies y la posición de la pelota para cambiar su rotación durante el vuelo.

Ajuste de la posición de la pelota

Alejando la pelota del jugador harás que la cara del palo golpee la pelota más cerca de la parte superior. Esto reduce la cantidad de efecto de la pelota (llamado **topping**) y hace que vuele en una trayectoria mucho más baja y con una elevación menor de la pelota. Esto hará que recorra una distancia menor en el aire, pero la pelota tenderá a 'correr' cuando aterrice en el suelo, rodando más lejos de lo que lo haría normalmente.

Si acercas la pelota al jugador, harás que la cara de palo golpee la pelota más cerca de la parte inferior. Esto aumenta la cantidad de efecto de la pelota y hará que vuele en una trayectoria más alta, pero caerá rápidamente y se detendrá en seco en el suelo.

Ajuste del ángulo de los pies

Ajustando el ángulo de los pies del jugador, se puede producir un efecto de hook o slice en la pelota para que rodee un obstáculo en el camino del jugador.

Mover el pie derecho hacia delante y el izquierdo hacia atrás se llama '**abrir la postura**' y hará que la pelota sea golpeada ligeramente a la derecha del centro, inclinando la rotación de la pelota hacia la derecha durante su vuelo. Inicialmente esto hará que la pelota se desplace ligeramente a la izquierda, pero luego dará una curva de izquierda a derecha, debido a que la rotación empuja la pelota hacia la derecha. Eso se conoce como **fade** o **slice** para los jugadores diestros.

Mover el pie izquierdo hacia delante y el derecho hacia atrás se llama '**cerrar la postura**' y causará el efecto contrario que una postura abierta. La pelota es golpeada ligeramente a la izquierda del centro, inclinando la rotación de la pelota hacia la izquierda durante su vuelo. Inicialmente esto hará que la pelota se desplace ligeramente a la derecha, pero luego dará una curva de derecha a izquierda. Eso se conoce como **draw** o **hook** para los jugadores diestros.

Golpes con efecto

La cantidad de efecto de la pelota cuando es golpeada está determinado por la inclinación de la cara del palo y la velocidad de la cabeza del palo en el momento del impacto. Un efecto mayor generará un empuje cuando la bola esté en el aire, haciendo que recorra mayores distancias y se detenga más súbitamente cuando caiga al suelo. En casos extremos, mucho efecto puede hacer que la pelota 'retroceda' cuando caiga en el green, rodando en dirección al jugador.

Las maderas o los hierros tienden a crear más efecto, siendo las cuñas las que más lo hacen, pero la rotación también dependerá de la fuerza con la que se golpea la bola y de la posición del jugador. (Consejo: utiliza el indicador de postura para ajustar la cantidad de efecto aplicado a la bola).

Efectos Hook y Slice

La cantidad de efecto lateral sobre la bola cuando es golpeada hará que el vuelo de la pelota se curve a la izquierda (llamado hook o draw) o a la derecha (llamado slice o fade). Observa que estos términos son al contrario para los jugadores zurdos.

El efecto lateral ocurre cuando se falla la bola o cuando se añade de forma deliberada ajustando la posición del jugador con el indicador de postura. (Consejo: Normalmente el jugador prefiere golpear la pelota lo más recto posible, pero a veces es útil poder trazar una curva para esquivar un obstáculo como un árbol).

Resumen de la Postura

'Curvar la bola hacia la izquierda (draw)' – pie izquierdo delante, pie derecho atrás
(*Tecla de acceso directo '<'*)

'Curvar la bola hacia la derecha (slice)' – pie derecho delante, pie izquierdo atrás
(*Tecla de acceso directo '>'*)

Menor efecto, trayectoria más baja y la bola rueda – alejar la pelota del jugador
Mayor efecto, trayectoria más alta y la bola se detiene rápidamente – acercar la pelota al jugador

4.4. La vista del Plano

La vista del plano muestra una vista desde arriba del hoyo entero, y se utiliza para ayudar al jugador a apuntar las posiciones en el hoyo que puede no ser visible en la vista principal.

Si pulsas la vista del plano, apuntas a ese punto del hoyo y también se activará la vista insertada, mostrando la zona de interés.

La vista del plano también muestra la 'zona de juego' del palo actual y la dirección de puntería.

4.5. La Información del Hoyo



Hoyo, par y distancia al hoyo

Muestra el número de hoyo y el Par para este hoyo, así como la distancia en yardas del jugador hasta la banderola.

Indicador de la posición de la pelota

Muestra la posición actual de la pelota.

Indicador de la velocidad y la dirección del viento

Muestra la velocidad actual del viento en MPH (millas por hora), así como la dirección en la que sopla.

Activar/Desactivar vista de pájaro (Tecla de acceso directo 'O')

Este botón activa o desactiva la vista de pájaro del hoyo.

4.6. La Información del Jugador

La información del jugador aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla y muestra los siguientes datos del jugador actual...

Nombre del jugador

Número de golpes dados

Puntuación actual

Control con el Teclado

Controles principales

Flechas Izquierda/Derecha
Intro o Espacio

Apuntar al golfista
Confirmar

1-6

Selección de cámara principal

1

Vista de 3ª persona

2

Vista de 1ª persona

3

Vista del caddy

4-8

Cambiar la cámara de a bordo

Cuando estás en el modo de a bordo o caddy, utiliza las teclas de cursor en el teclado numérico y las teclas '+' y '-' para girar alrededor del jugador y acercarte y alejarte respectivamente.

>

Abrir la postura (fade a la derecha)

<

Cerrar la postura (draw a la izquierda)

[
]

Palo anterior
Siguiendo palo

Escape

Salir de la partida

Controles del modo andar

Teclas Izquierda/Derecha
Flecha Arriba
Flecha Abajo
Mantener Pulsado Mayúsc
Retroceder Página
Avanzar Página

Girar la vista
Avanzar
Retroceder
Andar más deprisa
Mirar arriba
Mirar abajo

5. Pantallas de Usuario

5.1. Idioma

Simplemente pulsa el icono del idioma deseado.

5.2. Menú Principal

- **Iniciar Partida** – Inicia una partida (ver 5.3).
- **Cargar Partida** – Carga una partida guardada (ver 5.4).
- **Opciones** – Configura las opciones de gráficos, sonido y entrada (ver 5.7).
- **Multijugador** – Inicia una partida multijugador (ver 5.9).
- **Récords** – Ver los récords del jugador y del campo (ver 5.8)

5.3. Selección de la Partida

- **Juegos por Golpes** – Esta es la forma más típica de golf, en la que pueden competir hasta cuatro jugadores. El jugador con el menor número acumulado de golpes en todos los hoyos, es el ganador. Es decir, un jugador que necesite 67 golpes para terminar la ronda, ganará al jugador que necesite 68 golpes para terminarla.
- **Juego por Hoyos** – Esta es una competición cara a cara en la que se necesitan por lo menos dos jugadores. El jugador con la menor puntuación por hoyo es el ganador del hoyo. El ganador que gane más hoyos al final de la ronda es el ganador absoluto.
- **Cuatro Bolas** – Partida por equipos, en la que cuatro jugadores compiten en dos equipos de dos jugadores cada uno. El sistema de puntuación es el mismo que en el Juego por Hoyos, pero sólo cuenta la menor puntuación de cada equipo. Participan todos los jugadores.
- **A Cuatro** - Partida por equipos, en la que cuatro jugadores compiten en dos equipos de dos jugadores cada uno. El sistema de puntuación es el mismo que en el Juego por Hoyos. El primer jugador de cada equipo juega el primer golpe, el segundo jugador da el siguiente golpe y así se van alternando dentro de su mismo equipo. La menor puntuación por hoyo es la que gana ese hoyo.
- **Torneo** – En el torneo pueden jugar un máximo de cuatro jugadores, además de los jugadores controlados por ordenador. Las reglas son las mismas que en el Juego por Golpe, y el jugador con la menor puntuación al final de la ronda es el que gana el Torneo. Los torneos se pueden jugar en cualquier campo, es decir, hay tres torneos diferentes.
- **Práctica** – Permite al jugador practicar cualquier hoyo de los tres campos.

5.4. Reanudar la Partida

Selecciona esta opción para poder seguir jugando un hoyo terminado anteriormente. Se conservan las puntuaciones de los jugadores y el orden de los equipos.

5.5. Configuración del Jugador

Estas tres pantallas permiten añadir jugadores a la partida en marcha (hasta cuatro) y personalizar a los jugadores según sea necesario. A la partida se pueden añadir jugadores nuevos, guardados y del ordenador. A medida que se van añadiendo, aparecerán en la lista de jugadores en el centro de la pantalla – estos serán los jugadores utilizados en la partida en curso. Observa que para los Modos Cuatro Bolas y A Cuatro, debes seleccionar cuatro jugadores. Los dos primeros elegidos serán el Equipo 1 y los segundos serán el Equipo 2. Los botones Configuración y

Eliminar funcionan con el jugador que haya seleccionado en esos momentos en la lista de jugadores, pulsa un jugador de la lista para cambiar la selección.

5.5.1. Introducción del Jugador

- **Nuevo Jugador** – Púlsalo para crear un jugador nuevo. Al pulsarlo pasas a la pantalla Configuración del Jugador (ver 5.5.2.) en la que puedes personalizar al nuevo jugador según necesites. Al volver a la pantalla Introducción del Jugador, este jugador será añadido a la lista de jugadores.
- **Cargar Jugador** – Abre un cuadro de diálogo que muestra los jugadores guardados. Pulsa el jugador que quieras añadir a la lista de jugadores.
- **Jugador del Ordenador** – Abre un cuadro de diálogo de los ocho jugadores del ordenador disponibles (ver 5.). Pulsa el jugador del ordenador que quieras añadir a la lista de jugadores.
- **Configuración** – Si el jugador seleccionado en la lista de jugadores es un jugador humano, pasarás a la pantalla de Configuración del Jugador en la que puedes configurarlo más.
- **Eliminar** – Eliminará al jugador de la lista de jugadores seleccionado.

5.5.2. Configuración del Jugador

Esta pantalla permite configurar al jugador seleccionado. El personaje se guardará al salir de la pantalla pulsando la marca de verificación, mientras que si pulsas la cruz, cancelarás los cambios realizados.

- **Nombre** – Pulsa el cuadro de introducción de nombre y teclea el nombre del personaje.
- **Personaje** – Selecciona el personaje que quieras de los ocho disponibles.
- **Entrada** – Elige el método de control desde el ratón (recomendado).
- **Orientación** – Selecciona control diestro o zurdo (sólo afecta a los métodos de control Profesional y Definitivo). Esto determina la dirección horizontal de movimiento cuando realizas un swing en una partida.
- **Bolsa de Palos** – Púlsalo para ir a la pantalla Configuración de los Palos (ver 5.5.3.) y configurar el palo que utilizará el jugador.
- **Método de Control** – Elige entre los métodos de control Amateur, Profesional y Definitivo para manejar el swing. (Ver en 6 una explicación más detallada de estos métodos).
- **Bola** – Elige entre cuatro las bolas disponibles (Ver 5.5.4).
- **Ropa del Personaje** – Cada personaje tiene tres conjuntos diferentes que pueden ponerse. Pulsa uno de estos tres botones para elegir el conjunto.

5.5.3. Configuración del Palo

Cada jugador puede tener un máximo de catorce palos en su bolsa. El usuario será avisado si selecciona más de este número. El mango y la cabeza del palo se pueden cambiar para cada uno individualmente. Siempre se lleva un putter.

- **Palo** – Pulsa un palo para seleccionarlo o deseleccionarlo.
- **Bola** – Hay tres tipos diferentes de pelotas entre las que puede elegir el jugador y que ofrecen diferentes características para adaptarse a diferentes jugadores.

Bola Fácil <i>Surlyn Dura de 2</i> <i>Piezas</i>	Bola de principiantes, Más fácil de golpear en línea recta que las otras, pero a costa de la distancia.
Maestro de Control <i>Surlyn Dura de 3</i> <i>Piezas</i>	Esta bola se puede controlar con mayor precisión que los otros tipos.
Profesional	Difícil de golpear en línea recta, pero tiene una ventaja en

<i>Tour Mediana de 2 Piezas</i>	distancia debido a su construcción.
-------------------------------------	-------------------------------------

5.6. Configuración del Campo

Puedes jugar una ronda en cualquiera de los tres campos disponibles. Elige entre Bosque (Inglaterra), Cañón (Arizona) e Isla (Hawaii). Los campos varían en dificultad, desde el relativamente fácil campo del Bosque al más difícil de la Isla.

5.6.1. Selección del Campo

- **Selección del Campo** – Pulsa las flechas derecha e izquierda para elegir el campo que desees.
- **Fuerza del Viento** – Mueve el mando de control para cambiar el viento entre muy suave y fuerza máxima.
- **Botones de Meteorología** – Pulsa un botón de meteorología para ajustar la condición meteorológica deseada o selecciona aleatorio para conseguir un efecto realista.

5.6.2. Información del Campo

Esta pantalla te da más información sobre cada uno de los hoyos de los tres campos, mostrando un mapa a vista de pájaro de cada hoyo y su par y distancia. Pulsa los botones de flecha para cambiar el campo y el hoyo seleccionados. En el modo Práctica, utiliza esta pantalla para seleccionar el hoyo de práctica deseado.

5.7. Opciones

Desde estas pantallas de opciones se puede entrar en todas las opciones del juego. Se deben extremar las precauciones con las opciones avanzadas de gráficos, ya que seleccionar determinadas opciones dependiendo de la tarjeta gráfica que se esté utilizando, puede degradar el rendimiento.

5.7.1. Configuración del Sonido

- **Controlador de Sonido** – Utilízalo para seleccionar un controlador de sonido alternativo en caso de necesidad.
- **Volumen de la Música** – Utiliza el mando de control para cambiar el volumen de la música.
- **Volumen de los Efectos de Sonido** – Utiliza el mando de control para cambiar el volumen de los efectos de sonido.
- **Interruptores** – Enciende y apaga la música y los efectos de sonido.
- **Botones de Prueba** – Reproducirá una muestra para probar los niveles de volumen.

5.7.2. Configuración de los Gráficos

- **Modo Pantalla** – Permite la selección de una resolución específica de pantalla y las profundidades de bit disponibles.
- **Gamma** – Utiliza el mando de control para cambiar el brillo relativo de la pantalla.
- **En Ventana** – Cambia entre los modos de pantalla completa y en ventana.
- **Opciones Avanzadas de Gráficos** – Configurar más opciones avanzadas.
-

5.7.3. Configuración Avanzada de los Gráficos

- **Niebla** – Niebla de distancia y efectos de niebla meteorológica.
- **Mapeado Mip** – Puede producir mejores resultados cuando se ven objetos de cerca.

- **Reflejos** – Reflejos del jugador y los objetos del campo.
- **Sombras** – Sombras del jugador.

5.7.4. Configuración del Ratón

- **Controlador de Entrada** – Utilízalo para cambiar el controlador si es necesario.
- **Sensibilidad del Ratón** – Cambia la sensibilidad del swing.

5.8. Récords

Estas pantallas te dan acceso a todos los récords y las estadísticas de jugadores que haya almacenados. Las flechas derecha e izquierda en la parte superior de la pantalla permiten cambiar de pantalla. Hay otras pantallas disponibles para cambiar al jugador seleccionado cuando sea necesario.

5.8.1. Trofeos

Muestra todos los trofeos que haya ganado ese jugador

5.8.2. Récords Personales

Muestra todas las estadísticas relevantes que hay almacenadas para cada jugador, incluyendo las rondas jugadas, la puntuación más baja y la puntuación media.

5.8.3. Récords del Campo (Mejor Tarjeta de Puntuación)

Muestra las puntuaciones más bajas conseguidas en cada uno de los campos desde cada tee y los jugadores que las han conseguido.

5.8.4. Récords del Hoyo

Proporciona detalles sobre la última ronda jugada, detallando los jugadores que han participado y las puntuaciones conseguidas.

5.9. Multijugador

Desde estos menús se puede configurar una partida multijugador en red. Las partidas se jugarán en una red IPX con un máximo de cuatro jugadores. Las partidas en red están limitadas a un jugador humano por máquina.

5.9.1. Conexión

- **Introducción del Jugador** – Añade jugadores locales de la misma forma que en una partida no en red. Para continuar se debe seleccionar por lo menos un jugador.

5.9.2. Selección de la Partida

- **Crear una Partida** – Selecciona esta opción para ser el anfitrión de una partida nueva. El anfitrión es el único que puede configurar las opciones de una partida en red y si el anfitrión cancela la partida mientras está en estas pantallas, la partida quedará cancelada.
- **Unirse a una Partida** – Pulsa esta opción para abrir una partida de otro anfitrión. La partida a la que te unas será la que selecciones de la lista de partidas en red disponibles de la parte inferior de la pantalla.
- **Lista de Partidas** – Esta zona muestra todas las partidas en marcha actualmente en la red especificada. Selecciona una partida para ver a los jugadores que ya están en ella (a no ser que la partida ya esté cerrada). Antes de unirse a una partida, selecciónala aquí y pulsa el botón Unirse a Partida. Esto sólo funcionará si la partida está abierta y todavía no tiene el número máximo de jugadores.

5.9.3. Configurar la Partida

El anfitrión (el jugador que elige crear la partida) es el único que puede configurar una partida multijugador, y lo puede hacer seleccionando un campo como en una partida normal (ver 5.6). El control pasará a la pantalla Esperar a la Conexión (ver 5.9.4) donde los demás jugadores estarán esperando a que el anfitrión inicie la partida.

5.9.4. Esperar a la Conexión

- **Iniciar la Partida** – (sólo para el anfitrión) Selecciona esta opción cuando todos los jugadores estén listos para comenzar la partida en red. Los jugadores esperarán en esta pantalla hasta que el anfitrión haya configurado las opciones de la partida y haya pulsado esta opción.

5.9.5 Cliente de Game Service

Para jugar en el cliente de Game Service de Ubi Soft, debes tener instalada la opción de cliente de Game Service. Ver en la sección de solución de problemas de red, más información sobre la instalación.

Si todavía no has creado un jugador del cliente de game service, hazlo ahora pulsando el elemento nuevo usuario. Pulsando 'ayuda' puedes recibir ayuda adicional en cualquier momento.

Para iniciar Ultimate Golf, ejecuta el Cliente de Game Service. Asegúrate que tu conexión con Internet esté activa antes de iniciar el Cliente de Game Service.

Introduce tu nombre y tu contraseña para conectarte al servicio y verás una lista de las opciones de juego. El anfitrión de la partida debería seleccionar U-Golf y a continuación pulsar "nueva partida". Los demás jugadores verán que el nombre del anfitrión aparece en la ventana de su cliente de game service, momento en el que pueden resaltar la partida y seleccionar "unirse a partida". El anfitrión pulsa "iniciar partida" y Ultimate Golf debería cargarse y ejecutarse. Pulsando 'ayuda', puedes conseguir ayuda adicional sobre el cliente de game service.

5.9.6 Personajes del Jugador

Hay ocho personajes predefinidos contra los que pueden competir los jugadores, cada uno con sus diferentes capacidades y habilidades. Los jugadores también eligen a uno de estos personajes cuando configuran a su jugador.

Lo principiantes de Ultimate Golf deberían probar con jugadores como Chan o Tisha, ya que su control del swing es más permisivo y, por tanto, son más fiables. Los jugadores más experimentados puede que prefieran utilizar a Bud o Lei con sus mayores distancias, aunque por eso también necesitan de un mejor swing con el mando de control. Un jugador como Martin puede ser útil en campos en los que los obstáculos son un problema, debido a su habilidad especial mejorada (facilitando jugar con obstáculos o mal tiempo) dado que los golpes seguros pueden ser más importantes que la distancia. Cada jugador tiene sus puntos fuertes y débiles, y diferentes personajes pueden ser más útiles en determinadas situaciones que otras. La experimentación es la clave para descubrir los puntos débiles y fuertes de cada jugador.

6 - Solución de Problemas

6.1 Notas Generales de Instalación

Ultimate Golf requiere para ejecutarse una tarjeta gráfica aceleradora 3D. Todas las tarjetas enumeradas en el lateral de la caja deberían funcionar, así como las de otros fabricantes que contengan el mismo hardware que una de esas tarjetas (por ejemplo una tarjeta Righteous Orchid Voodoo Graphics es igual que cualquier otra tarjeta Voodoo Graphics / Voodoo 1).

Ultimate Golf requiere un mínimo de 32 Mb de RAM en el ordenador, para poder ejecutarse.

Ultimate Golf requiere 150 Mb de espacio libre en el disco duro para poder ser instalado.

Ultimate Golf requiere un CD-ROM, para que puedas instalar el juego desde el CD y reproducir música durante la partida..

Ultimate Golf no necesita una tarjeta de sonido para funcionar, pero se recomienda tener una.

Para ejecutar Ultimate Golf se recomienda tener un procesador Pentium 200MMX, o equivalente, como mínimo. En procesadores más lentos, la velocidad de animación podría ser inferior a la ideal para jugar una partida.

Se requiere tener Windows 95, 98 o una versión "9X" posterior de Windows para instalar y ejecutar Ultimate Golf.

Si no has instalado antes el juego, el programa de instalación debería iniciarse automáticamente cuando colocas el CD en la unidad de CD-ROM. Si no se inicia, por favor, pulsa dos veces "setup.exe" en la raíz del CD.

La primera vez que instalas el juego, necesitas seleccionar la opción "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" del primer menú del programa de instalación, después de la selección de idioma, así como la opción "Instalar Archivos de Juego y Reproductor FMV". Sólo necesitas instalar "Cliente de Game Service de Ubi Soft" si deseas jugar a Ultimate Golf a través de Internet.

Si alguna vez cambias el hardware instalado en el ordenador (como por ejemplo una tarjeta gráfica, una tarjeta de sonido etc.), por favor, ejecuta el programa de instalación del juego (pulsando dos veces "setup.exe" en la raíz del CD del juego) y seleccionando SÓLO "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" desde el primer menú. Esto asegurará que se instalan los controladores actuales para tu hardware sin volver a instalar todo el juego, sobrescribir las partidas guardadas, etc.

Si deseas examinar el rendimiento de tu tarjeta gráfica sin ejecutar el juego, puedes utilizar el atajo "Probar Rendimiento de Tarjeta Gráfica" que debería aparecer en el menú de inicio en "Juegos de Ubisoft / Ultimate Golf" después de haber instalado el juego.

6.2 Instalación de Controladores OpenGL

Ultimate Golf requiere una tarjeta gráfica compatible con OpenGL 1.1 para ejecutarse. A continuación tienes las instrucciones para asegurarte que tienes ese controlador. Por favor, observa que el "mini controlador Quake" no funcionará. Si no sabes lo que es un mini controlador Quake, por favor, ignora este comentario.

Si ya tienes un controlador OpenGL 1.1 funcionando para tu tarjeta, y estás seguro de que está actualizado y completamente libre de errores, no necesitas instalar ningún controlador de vídeo (es decir, puedes seleccionar la opción "No Instalar Controladores de Vídeo en Este Momento" de la lista de opciones de controladores OpenGL.).

Si no estás seguro de si tu controlador OpenGL funciona completamente o no, o no estás seguro de qué es OpenGL, por favor, sigue el siguiente procedimiento:

Cuando llegues al menú de instalación de "Opciones de OpenGL" (durante cualquier instalación para la que hayas seleccionado "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" en el primer menú después del de idiomas), selecciona la opción "Controladores OpenGL para tu hardware", **si no tienes** una tarjeta 3dfx (3dfx Voodoo 1, 2, Rush, 3 o Banshee). En este caso (si tienes una tarjeta 3dfx), puedes elegir la opción "controlador OpenGL" o la opción "controlador Glide" (el "controlador Glide" también es un controlador compatible con OpenGL 1.1, pero está suministrado especialmente para ser utilizado con Ultimate Golf SÓLO con tarjetas 3dfx).

Nota: Si eliges instalar el controlador "Glide" en una tarjeta 3dfx, se te advertirá de que debe haber instalada una versión de Glide adecuada para tu tarjeta gráfica. Normalmente esto habrá sucedido cuando tú (o tu proveedor de PC) instalaste los controladores de la tarjeta por primera vez. En ese caso, sólo tienes que pulsar la advertencia para continuar. Si estás preocupado por esto, por favor, ponte en contacto con el fabricante de tu PC o tarjeta gráfica para mayor información.

El programa de instalación te debería guiar por la instalación de un controlador OpenGL con el que funcione el juego y que sea apropiado para tu hardware.

Importante: Si en cualquier momento se te pregunta si quieres mantener un archivo existente porque es más reciente que el que se está instalando o sobrescribirlo, **elige siempre sobrescribir el archivo existente, y no mantener el más reciente que ya tienes.**

Si el programa de instalación no encuentra un controlador para tu tarjeta, y tienes acceso a Internet, por favor, ve al sitio web de glsetup (<http://www.glsetup.com>) y sigue las instrucciones que se te den allí para descargar el controlador que necesitas.

Si el programa de instalación no encuentra un controlador para tu tarjeta y no tienes acceso a Internet, por favor, ponte en contacto con el fabricante de tu tarjeta gráfica o PC para averiguar cómo obtener el controlador que necesitas.

Nota: Los controladores para la mayoría de las tarjetas 3D comunes deberían estar en el CD del juego (y se puede instalar con la opción "Controladores OpenGL para tu hardware") o, para las tarjetas que salieron al mercado después del juego, en el sitio web de glsetup. Los controladores para todas las tarjetas enumeradas en el lateral de la caja deberían estar en el CD del juego e instalarse con la opción "Controladores OpenGL para tu hardware".

Si, durante la instalación del controlador, se te indica que el paquete "glsetup" está anticuado y ha caducado, por favor, ve al sitio web de glsetup (<http://www.glsetup.com>) para descargar una versión más reciente, si tienes acceso a Internet. Esto no te debería llevar mucho tiempo, ya que puedes descargar desde el sitio web una versión pequeña de glsetup que luego descarga los controladores reales si los necesitas.

Si aparece el mensaje indicándote que "glsetup" ha caducado y no tienes acceso a Internet, no te preocupes: el programa de instalación seguirá funcionando e instalará los controladores que funcionen. La única razón para descargar una versión nueva, si la versión del CD del juego está caducada, es obtener controladores más recientes, ya que los controladores que hay en el CD del juego es muy posible que estén obsoletos en este momento. Eso significa que seguirán funcionando, pero algunas características del juego pueden no estar disponibles.

Por favor, ignora cualquier mensaje acerca de comprobar la presencia de DirectX 6 o 7 o el uso de controladores de 3dfx que puedan aparecer durante la instalación del controlador OpenGL. DirectX 7 lo instalará el juego, y el juego ha sido modificado para funcionar con los nuevos controladores OpenGL de 3dfx, como se menciona en el mensaje de advertencia.

Si tu PC contiene dos tarjetas aceleradoras 3D (una 3dfx Voodoo 1 o 2, más otra tarjeta), sólo podrás instalar el controlador OpenGL para una de estas tarjetas durante una ejecución del programa de instalación. Por favor, selecciona la tarjeta con la que gustaría ejecutar el juego e instala los controladores para esa tarjeta. Si quieres poder elegir ejecutar el juego con cualquiera de las dos, selecciona una tarjeta e instala los controladores para esa tarjeta. Después de haber reiniciado el PC y haber terminado la instalación normal del juego, asegúrate que el CD del juego esté en la unidad y pulsa dos veces "setup.exe" en la raíz del CD. Selecciona sólo "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" en el primer menú que aparece después de la selección de idioma y selecciona la otra tarjeta. Cuando la instalación haya terminado, debes volver a reiniciar el PC y estarás listo para ejecutar el juego con cualquiera de las dos tarjetas, seleccionando si quieres utilizar la tarjeta 3dfx o la otra, cuando inicies el juego.

Nota: Esta opción (seleccionar si ejecutar el juego con una tarjeta 3dfx Voodoo 1 o 2 u otra tarjeta 3D cuando se inicia el juego) sólo está disponible si seleccionas la opción "Controladores OpenGL para tu hardware" para ambas tarjetas. Si seleccionas la opción "controlador Glide", el juego siempre se ejecutará con la tarjeta 3dfx, aunque puedes volver a ejecutar el programa de instalación del juego en otro momento y seleccionar sólo "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" y cambiar la opción "controlador Glide" por "controlador OpenGL para tu hardware" para la tarjeta 3dfx.

Si crees que has cometido un error en cualquier momento de este proceso, siempre puedes volver a insertar el CD del juego en la unidad, pulsar dos veces setup.exe, seleccionar sólo "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" en el primer menú después de la selección de idioma y repetir la instalación del controlador.

6.3 Uso del controlador OpenGL que has instalado

Cuando hayas terminado el proceso anterior, puedes probar a ejecutar el juego.

En el momento de lanzamiento de Ultimate Golf, parece que, aunque la mayoría de las tarjetas 3D disponibles tendrán controladores OpenGL funcionando, los controladores de algunos fabricantes pueden no estar completamente libres de errores. Los comentarios detallados estarán en el CD del juego, en la raíz, en el archivo de texto llamado "leeme.txt".

Para las tarjetas gráficas a la venta antes del lanzamiento de Ultimate Golf y las recomendadas en la caja, el juego te debería advertir si intentas seleccionar una opción que no vaya a funcionar con tu tarjeta, por ejemplo una resolución de pantalla muy alta o un efecto especial no admitido como la niebla densa.

6.4 Instalación de Controladores Alternativos

Si tienes una tarjeta gráfica que haya salido a la venta después de Ultimate Golf, o que no esté recomendada en el lateral de la caja del juego, y tienes problemas con tu controlador de vídeo, como por ejemplo cuando utilizas resoluciones muy altas o utilizas algunos efectos especiales, puedes volver a ejecutar el programa de instalación (pulsando dos veces "setup.exe" en la raíz del CD), seleccionar sólo "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware" en el primer menú después de la selección de idioma e instalar el "controlador D3D" desde el menú "Opciones del Controlador OpenGL". Esto hará que los controladores D3D para tu tarjeta gráfica tengan el aspecto de los controladores compatibles OpenGL 1.1 para Ultimate Golf, para que se pueda ejecutar con ellos. El rendimiento puede ser menor que con el controlador OpenGL "normal", y la calidad visual puede ser peor. Para cambiar al controlador OpenGL, sólo tienes que volver a ejecutar el instalador (seleccionando sólo "Instalar / Actualizar Controladores de Hardware") y seleccionar "Controladores OpenGL para tu hardware" en el menú "opciones de vídeo".

Nota: Debes tener instalados para tu tarjeta controladores Direct3D antes de ejecutar el programa de instalación, si quieres utilizar la opción "controlador D3D" desde el menú "Opciones del Controlador OpenGL". Se te advertirá de esto durante la instalación, por favor, pulsa la marca de verificación para continuar. Cualquier tarjeta aceleradora que tengas, debería tener instalados automáticamente estos controladores. Si estás preocupado por esto, por favor, ponte en contacto con el fabricante de tu PC o tu tarjeta gráfica.

Nota: Como para el controlador Glide, si instalas el controlador D3D, no tendrás la opción de ejecutar con una tarjeta 3dfx u otra tarjeta gráfica cuando inicies la partida, sino que automáticamente se ejecutará con la tarjeta 3dfx.

Si no deseas utilizar los controladores OpenGL 1.1 /Glide o el Direct3D, repite el procedimiento de instalación anterior para el controlador Direct3D, pero selecciona "Controladores de representación en software" en el menú "Opciones del controlador OpenGL". Esto hará que Ultimate Golf se ejecute en software, es decir, sin utilizar ninguna aceleración 3D de tu tarjeta gráfica. Por favor, ten en cuenta que esto puede ser más lento de lo adecuado para jugar correctamente, a no ser que tengas un PC rápido (Pentium II mínimo). Además, la calidad visual puede ser más baja que si estuvieras utilizando un acelerador 3D.

Nota: Si instalas los controladores de representación en software, aparecerá un mensaje sobre la ubicación del archivo de licencia y el "SDK" original del controlador. Este es un requisito legal, pulsa el mensaje para continuar.

Si no estás satisfecho con la calidad visual de Ultimate Golf, utilizando los controladores OpenGL para tu tarjeta o el *wrapper* de Direct3D, puede que quieras probar GLDirect (ve al sitio web de Scitech en <http://www.scitechsoft.com> para mayor información). GLDirect 1.0 funciona con Ultimate Golf, y se probarán con él las posibles versiones posteriores.

6.5 Otras Notas de Instalación

Si quieres jugar a Ultimate Golf a través de Internet, por favor, asegúrate de seleccionar la opción del cliente de "Game Service de Ubisoft" cuando instales el juego, en el primer menú del programa de instalación después de la selección del idioma. Si cambias de opinión y quieres instalarlo más tarde, puedes volver a ejecutar el programa de instalación (pulsando dos veces "setup.exe" en la raíz del CD del juego) y seleccionar sólo la opción "Game Service de Ubisoft" para instalar el cliente de Internet.

Si seleccionas "Game Service de Ubisoft" como una opción de instalación, puede que necesites pulsar un botón "Salir" una vez que hayas terminado la instalación antes de que puedas continuar la instalación del juego. Por favor, no hagas esto hasta que se haya terminado de instalar Game Service de Ubisoft.

Para tu información, DirectX 7 (a no ser que ya haya presente una versión posterior de DirectX) y Microsoft ActiveMovie serán instalados cuando instales el juego. No necesitas hacer nada al respecto.

Necesitarás controladores de Windows 95/98 para cualquier joystick o periférico (como por ejemplo un volante...) que quieras utilizar con el juego. Estos controladores deberían venir con el joystick u otro hardware e instalarse automáticamente cuando configures el nuevo hardware.

6.6 Desinstalar el Juego

Para desinstalar el juego, por favor, utiliza el acceso directo "Juegos de Ubisoft / Ultimate Golf / Desinstalar Ultimate Golf" en el menú Inicio. Por favor, ten en cuenta que esto no desinstalará ningún controlador OpenGL que hayas podido instalar y lo tienes que hacer de forma separada. Tampoco desinstalará el cliente de Game Service de Ubisoft, si lo has instalado. No obstante, sí que desinstalará los controladores de vídeo "Glide", "D3D" y "Representación en Software", si los has instalado.

Para desinstalar cualquier controlador OpenGL que hayas instalado, utiliza el acceso directo "Configuración del Controlador OpenGL / Desinstalar Controladores OpenGL" en tu menú Inicio. Esto se puede hacer de forma totalmente separada a la desinstalación del juego.

Para desinstalar el Cliente de Game Service de Ubisoft, utiliza el acceso directo "Juegos de Ubisoft / Desinstalar un Producto de Ubisoft" en tu menú Inicio. Esto se puede hacer de forma totalmente separada a la desinstalación del juego. Observa que este acceso directo NO se puede utilizar para desinstalar el juego propiamente dicho, aunque sea un juego de Ubisoft.

6.7 Ejecutar el Juego

Puedes ejecutar el juego desde el acceso directo del menú("Ultimate Golf \ Ejecutar Ultimate Golf").

Si inicias el juego desde el acceso directo del menú y ver partes de un vídeo ejecutándose, pero el juego no se inicia adecuadamente, puede que haya un problema con ActiveMovie (el reproductor que se utiliza para los archivos de vídeo) en tu PC, aunque no pareciera que hubiera ninguno durante las pruebas. Para comprobarlo, puedes examinar el directorio en el que instalaste el juego y pulsar dos veces el archivo "golf.exe", que iniciará el programa de forma normal, pero sin ejecutar el reproductor de vídeo. Si haces esto, (ejecutar el juego pulsando dos veces "golf.exe" directamente), por favor, configura la pantalla en Windows (en el panel de control / pantalla) a una profundidad de color de 16 bits (65536 colores) antes de iniciar el juego.

Si deseas reproducir pistas de música durante la partida, el CD de Ultimate Golf debe estar en la unidad de CD.

Si tienes una tarjeta 3dfx Voodoo 1 o 2 además de otra tarjeta 3D (como por ejemplo Riva TNT) en el PC, o una tarjeta Voodoo Rush y has elegido la opción "Controladores OpenGL para tu hardware" en el menú mientras instalabas el juego, el juego te debería preguntar al inicio si quieres ejecutarlo con una tarjeta 3dfx. Pulsa "Sí" para ejecutarlo en la tarjeta 3dfx Voodoo 1, 2 o Rush, y "No" para ejecutarlo en cualquier tarjeta gráfica no 3dfx 3D que tengas instalada.

Ultimate Golf debería funcionar con cualquier tarjeta gráfica admitida si la profundidad del color (configurada en el panel de control / pantalla) es de 16 bits (65536 colores) cuando se inicia. Si la profundidad de color de Windows es de 8 bits (256 colores), los menús de usuario pueden no mostrarse adecuadamente. Si la profundidad de color es de 24 o 32 bits (color verdadero), el juego se debería iniciar, pero puede que no se ejecute adecuadamente, dependiendo de tu tarjeta gráfica (por ejemplo, las tarjetas 3dfx no pueden hacer que el juego se ejecute adecuadamente rápido en 24 o 32 bits). Consulta al fabricante de tu PC o tarjeta gráfica y el archivo "leeme.txt" en el CD del juego, para mayor información.

El juego te debería advertir si lo inicias con una profundidad de color diferente a 16 bits, siempre que lo inicies desde el acceso directo del menú. Si eliges continuar, por ejemplo en 32 bits, el juego debería comprobar si puede ejecutarse lo suficientemente rápido para dejarte jugar adecuadamente, y salir con un mensaje de advertencia si la ejecución del juego fuera a ser excesivamente lenta en esta profundidad de color.

Si te encuentras con que el juego se cierra de esta forma, o se ha iniciado pero se está ejecutando extremadamente lento, puedes ir al panel de control / pantalla en Windows, cambiar la profundidad de color a 16 bits (65536 colores) y volver a ejecutar el juego.

Sólo para Usuarios Avanzados: En algunas tarjetas gráficas y versiones de Windows, algunas opciones pueden estar disponibles sólo si inicias el juego con una profundidad de color del escritorio de 24 o 32 bits. Por ejemplo, es posible que no puedas seleccionar una profundidad más alta del buffer z que los 16 bits por defecto, en la pantalla "Opciones de Vídeo" (aunque puedas mover el mando de control, el juego te dará de todas formas una profundidad inferior en el buffer z, porque no es capaz de proporcionar una profundidad superior con un escritorio de 16 bits). Las profundidades mayores del buffer z, si son admitidas por tu acelerador 3D, pueden proporcionarte una representación ligeramente más suave en el juego.

Además, si seleccionas "Plantilla" en la pantalla "Opciones Avanzadas de Gráficos" (que normalmente produciría sombras si está activada, que aparecen translúcidas en vez de opacas), puede no funcionar en algunas tarjetas si tu escritorio no está en la profundidad de color correcta, por ejemplo con una tarjeta Riva TNT en Windows 95, deberías seleccionar profundidad de color de 32 bits (color verdadero) y la profundidad del buffer z (en la pantalla "Opciones de Vídeo") a 24 bits antes de activar "Plantilla" en la pantalla "Opciones Avanzadas de Gráficos". Si seleccionas "Buffer de Plantilla" y no se pueden proporcionar sombras translúcidas verdaderas, el juego utilizará sombras punteadas en vez de opacas, si están disponibles.

Consulta al fabricante de tu PC o tarjeta gráfica y el archivo "leeme.txt" en el CD del juego, para mayor información sobre estos temas.

Si el juego se muestra en la pantalla muy claro o muy oscuro, y la configuración del monitor es la que prefieres utilizar, prueba a ajustar el "Factor Gamma" del juego con el mando de control de la pantalla "Opciones de Vídeo".

6.8 Salir del Juego

Debido a problemas con los controladores OpenGL suministrados por un pequeño número de fabricantes de tarjetas, la resolución de tu escritorio puede no volver a su estado anterior a iniciar el juego, en un número pequeño de sistemas, pero lo puedes restaurar desde la pantalla de Windows o el panel de control normalmente.

6.9 Red

Para ejecutar el juego utilizando el Game Service de Ubisoft, debes haber seleccionado la opción "Game Service de Ubisoft" durante la instalación inicial del juego o durante una instalación posterior para añadir esta función. También debes tener una conexión con Internet en funcionamiento, que debe estar ejecutándose y conectada a un ISP (Proveedor de Servicios de Internet) cuando intentes iniciar el Cliente de Game Service.

Para ejecutar el juego en el Game Service de Ubisoft, inicia el Cliente de Game Service (habrá un icono en el escritorio después de la instalación), conéctate al servicio de juegos e inicia una sesión de "U-GOLF", que debería aparecer en la lista desplegable de partidas disponibles.

Si no quieres utilizar el Game Service de Ubisoft, en los menús de Multijugador hay disponible la opción de jugar en una red IPX. Para utilizarla, inicia el juego normalmente, pero selecciona Multijugador. Para ejecutar el juego en este modo, debes estar conectado a una Red de Área Local (LAN), como una red de oficina, y esa red debe tener instalado un protocolo IPX en funcionamiento.

6.10 Sonido

Si tienes un problema con el sonido del juego (por ejemplo, la calidad del sonido no es muy buena), puede que quieras probar un controlador diferente de los que hay disponibles en tu sistema para tu tarjeta de sonido, utilizando la pantalla "Opciones de Sonido".

6.11 Sitios Web y Asistencia Telefónica

Sitios Web

Para preguntas sobre la instalación de controladores OpenGL, adquirir controladores actualizados, etc:

<http://www.glsetup.com>

Sólo para Usuarios Avanzados:

El código fuente modificado como parte del proyecto de Ultimate Golf y que está cubierto por L-GPL, GPL o licencias similares, está disponible en:

<http://www.pseudonymz.demon.co.uk>

Así como en el CD del juego, al que puedes entrar desde la opción de instalación "Personalizada". El contenido de este sitio web y la opción de instalación satisfacen los requisitos de licencia para el uso de este código.

Asistencia

Qué hacer si tienes un CD defectuoso

Si tienes un CD defectuoso, por favor devuélve sólo el CD (quédate el resto de las partes del juego) a nuestro Departamento de Atención al Cliente, junto con una nota describiendo el problema que has encontrado y se te suministrará un nuevo CD. Asegúrate de incluir tu nombre, dirección, fecha y número de teléfono.

Ubi Soft España, S.A.
Carretera de Rubí, 72-74
Edificio Horizon, 3ª planta
Sant Cugat del Vallès
08190 Barcelona

Preguntas o Problemas

Si tienes algún problema con este juego y no encuentras una solución en este manual, por favor, llama a nuestra línea de Soporte Técnico al 902.11.78.03, de 9:00 a 13:30 y de 15:00 a 18:30, de Lunes a Viernes, y un miembro de nuestro equipo de Soporte Técnico te atenderá. Te podremos ayudar mucho mejor si cuando nos llamas estás junto a tu ordenador. También puedes contactar con nosotros a través de e-mail:

servicio-tecnico@ubisoft.es

Para más información sobre Ubi Soft y nuestros productos, visita nuestro sitio web en Internet:

<http://www.ubisoft.es>

Copyright

© 2000 Ubi Soft. Todos los derechos reservados. Todo el resto de compañías o productos mencionados aquí son propiedad de, y marcas registradas de, sus respectivos propietarios.

Ver también en el archivo leeme.txt en la raíz del CD del juego, información que ha llegado demasiado tarde para ser incluida en el manual.

7- Créditos

Vertex

Programador jefe & 3D

Neal Tringham.

Programador de Herramientas

Martin Nicholas.

Programadores del Juego

Neal Tringham, Ian Johnson, Martin Nicholas, Will Cowling

Programador de Pantallas de Usuario

Stuart Hunt

Artista Jefe y Animador

Trevor Howis.

Artistas

Matthew Lee, Michael Leslie, Paul Leonard.

Diseño del Juego y Concepto Original

Tony Colgan e Ian Johnson.

Un agradecimiento especial a

Todas nuestras familias y amigos.

Especialmente a Caroline Preston, Pam Ayers y Beneve Delmark por toda su paciencia y apoyo.

Neal Tringham quiere dedicar su trabajo en este juego a las memorias de Leonard y Sylvia Tringham. También nos gustaría agradecer a Jeremy (Joanna), Meredith y Alison.

Nos gustaría agradecer a Brian Paul y los desarrolladores de Mesa por nuestro uso de Mesa, el clon de fuente abierta de OpenGL (el código fuente completo está incluido en el CD del juego) y Leigh McRae y altsoftware inc por su contribución a un wrapper D3D optimizado (este trabajo fue apoyado en parte por Ubisoft).

SGL's OpenGL for Windows is used by Ultimate Golf for software rendering. The full development environment and license are included on the game CD.

También nos gustaría agradecer a las siguientes personas, grupos de desarrollo y corporaciones por sus importantes contribuciones a Ultimate Golf: Chris Hecker (por GLSetup), Ulrich von Zadow (por paintlib), el Independent JPEG Group (por jpeglib), Sam Leffler y Silicon Graphics (por libtiff), los FreeType developers (por la biblioteca FreeType), Boris Fomitchev, HP, SGI y el centro de Moscú SPARC de Tecnología (por el STLPort), M. Coetmeur y la Free Software Foundation (por Flex++ y Bison++), Brad Grantham (por la ayuda con las técnicas de stripificación), themes.org (por las fuentes) y Allen Akin (por el código "isfast" y Glean).

Estas personas y empresas también nos han proporcionado ayuda y apoyo valiosos: 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, Daryll Strauss, Tim Sweeney, Gary Tarolli, Chuck Tuffli, Videologic, Rob Wheeler.

UBI SOFT

Producción del Juego

Productores	Yves Guillemot Vincent Minoué
Jefe de Producto	Jean-Bernard Jacon
Diseñador Jefe del Juego	Lionel Rico

Sonido y Música

Jefe de Producción de Sonido	Sylvain Brunet
Música del Juego	Daniel Masson
Efectos de Sonido	Guillaume Billaux
Diseño de Sonido	Lambert Combes

Localización

Jefe de Localización	Coralie Martin
Jefe de Proyecto de Localización	Xavier Kemmlein

Pruebas

Jefe de Pruebas Mundial	Vincent Paquet
Jefe GC	Eric Tremblay
Probador Jefe	Emmanuel-Yvan Ofoe
probadores	Paick Daigle, Jason Alleyne, David Rageault, Benoit Gagnon y Stephane Caissie.

Secuencia Introductoria

Jefe de Producción de Vídeo	Diane Bernard
Director	Gregoire Pedron
Cámara	Lazare Pedron
Editor de Vídeo	Gregoire Chevalier-Naud, Lionel Rico
Ayudante Postproducción	Marie Deschamps
Música Introducción	Claude Samard
Actores	Michael Carney, Oliver Jenkins

Marketing

Director de Marketing	Nicolas Metro
Jefe de Marketing Mundial	Sophie Colson, Gwenaelle Tibolla

Jefe de Producto Local:

GB	Jim Hill
Francia	Isabelle Poisson
Alemania	Petra Wellen
Italia	Christian Born
España	Oriol Rosel
Holanda	Lieke Otten
Bélgica	Carine Peña Gomez

Diseño	FKGB
--------	------

Un Agradecimiento Especial a

Jerome Antona, Cristian Giuglea, Alexandre Elsayad, Vera Shah, Aurelia Barth, Philippe Ponce, Fabrice Pierre-Elie, Clément Merville, Thibault Fron, Jean-Marc Marcin, Fabrice Cambounet, Valérie Beaufils, Raphaël Levi, Marc Blondeau, Jean-Christophe Petit y el Club de Golf de Fontenailles (Domaine de bois Boudran, 77370 Nangis, Francia)...