

Tables des matières

1. Installation

2. Démarrage rapide

3. Méthodes de contrôle

- 3.1 Amateur
- 3.2 Double clic
- 3.3 Réaliste

4. Commandes du jeu

- 4.1 Le sac de clubs
- 4.2 Le contrôleur du swing
- 4.3 L'indicateur de position
- 4.4 La vue en plan
- 4.5 Les informations relatives au trou
- 4.6 Les informations relatives au joueur

5. Ecrans de l'interface

- 5.1 Langue
- 5.2 Menu principal
- 5.3 Choix du type de jeu
- 5.4 Reprise d'une partie enregistrée
- 5.5 Configuration d'une partie de golf
- 5.6 Configuration du parcours
- 5.7 Options
- 5.8 Records
- 5.9 Mode multi-joueurs

6. Dépannage

- 6.1 Notes d'installation générales
- 6.2 Installation des pilotes OpenGL
- 6.3 Utilisation du pilote OpenGL installé
- 6.4 Installation d'autres pilotes
- 6.5 Remarques diverses sur l'installation
- 6.6 Désinstallation du jeu
- 6.7 Exécution du jeu
- 6.8 Sortie du jeu
- 6.9 Utilisation en réseau
- 6.10 Fonctions audio
- 6.11 Sites Web et assistance téléphonique

7. Crédits

Installation

Remarque : Ultimate Golf fonctionne sous Windows 95™ ou Windows 98™.

Lors de la première installation du jeu Ultimate Golf, il est vivement conseillé de consacrer quelques minutes à la lecture de la section Dépannage prévue à la fin de ce manuel.

Veuillez prendre le temps de quitter tous les programmes en cours d'exécution avant d'installer ou d'exécuter Ultimate Golf.

Pour installer Ultimate Golf...

Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.

Le CD et le programme d'installation démarrent automatiquement.

Si ce n'était pas le cas, sachez qu'il est possible de lancer la procédure d'installation de façon manuelle, en procédant comme suit :

1. Cliquez sur le bouton 'Démarrer' de Windows.
2. Choisissez 'Exécuter...' dans le menu Démarrer.
3. Tapez 'D:\SETUP' (D: désignant ici le lecteur de CD-ROM).
4. Cliquez sur 'OK'.

Contentez-vous ensuite de suivre chacune des étapes du programme d'installation.

Remarque importante : Le choix des pilotes est primordial. Optez de préférence pour un pilote OpenGL. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section Dépannage à la fin de ce manuel.

Mise à jour des pilotes vidéo :

Lors de l'installation des pilotes de votre carte vidéo, plusieurs choix vous sont proposés :

- ⇒ Si vous sélectionnez l'une des options suivantes ("Support Direct3D", "Support Glide", "Pilotes de rendu logiciel" ou "Ne pas installer les pilotes vidéo maintenant"), suivez simplement les instructions données à l'écran.
- ⇒ **Si vous sélectionnez l'option recommandée ("Pilotes OpenGL pour votre matériel"), un écran vous signale que cette partie de la procédure d'installation n'a pas été localisée dans votre langue. Voici le descriptif complet du processus avec les captures d'écran correspondantes.**

1 – XX: Cet écran vous propose de mettre à jour le programme GLSetup dont le rôle est de gérer l'installation des pilotes.

A la date de commercialisation du jeu, cette mise à jour n'était pas nécessaire. Veuillez donc cliquer sur "**CONTINUE**" pour poursuivre l'installation.

Cliquez sur "**GO TO WEB**" uniquement si vous disposez d'une carte vidéo récente (commercialisée après mars 2000) ou si cette partie de l'installation pose des problèmes (le modèle de votre carte n'est pas reconnu, etc.).

2 – XX: Cet écran vous invite à quitter tous les programmes en cours d'exécution avant d'aller plus loin et vous rappelle que ce jeu est protégé par des droits d'auteur et des traités internationaux. Cliquez sur "**CANCEL**" pour arrêter l'installation ou sur "**NEXT**" pour continuer.

3 – XX: Cet écran permet de choisir le répertoire réservé au programme GLSetup. Cliquez sur "**BROWSE**" pour changer le répertoire proposé par défaut ou sur "**NEXT**" si cet emplacement vous convient.

4 – XX: Cet écran affiche un certain nombre d'informations au sujet de GLSetup, comme par exemple les bogues actuels connus. Cliquez sur "**GO TO WEB**" pour en savoir plus ou sur "**CONTINUE**" pour poursuivre l'installation.

5 – XX: Cet écran vous présente l'accord de licence final pour l'utilisation du programme GLSetup. Cliquez sur **"YES"** pour en accepter les termes ou sur **"NO"** pour cesser immédiatement l'installation.

6 – XX: Cet écran signale le modèle de carte vidéo détecté par le programme sur votre machine et explique comment désinstaller GLSetup en cas d'échec de l'installation des pilotes. La procédure de désinstallation est décrite ci-après. Cliquez sur **"NEXT"** pour continuer et commencer l'installation des pilotes.

7 – XX: Cet écran propose de vous avertir par courrier électronique dès que de nouveaux pilotes sont disponibles sur le marché. Tapez votre adresse et cliquez sur **"REGISTER"** pour être tenu informé ou cliquez sur **"SKIP"** si cela ne vous intéresse pas.

8 – XX: Cet écran vous précise que DirectX 7 est indispensable pour exécuter GLSetup. Etant donné que cet utilitaire a déjà été installé avec les fichiers du jeu, il vous suffit de cliquer sur **"CONTINUE"**. Le bouton **"GO TO WEB"** permet d'obtenir des informations supplémentaires sur DirectX 7.

9 – Les pilotes sont maintenant en place sur votre machine. Le mode d'installation des pilotes vidéo varie d'un fabricant à un autre. Vous ne devriez, cependant, avoir aucune difficulté si vous respectez scrupuleusement les instructions affichées à l'écran.

C – Fin de l'installation :

Une fois le jeu et les pilotes installés, vous êtes invité à redémarrer l'ordinateur.

D – Désinstallation du programme GLSetup :

Si, après avoir procédé à la mise à jour des pilotes vidéo à partir du programme GLSetup, ce dernier ne reconnaît pas votre carte vidéo ou si vous ne parvenez plus à jouer avec Ultimate Golf ou avec d'autres jeux, pensez à désinstaller GLSetup. Voici comment faire :

- Redémarrez Windows en mode sans échec
- Ouvrez le Panneau de configuration
- Cliquez deux fois sur "Ajout/Suppression de programmes"
- Sélectionnez GLSetup
- Redémarrez votre ordinateur de façon normale

Pour lancer Ultimate Golf...

Il est conseillé de quitter tous les programmes en cours d'exécution avant de lancer Ultimate Golf.

Voici comment démarrer Ultimate Golf à l'aide du raccourci créé dans votre menu Démarrer :

1. Cliquez sur le bouton 'Démarrer' de Windows.
2. Accédez au menu 'Programmes'.
3. Sélectionnez le sous-menu 'Jeux Ubi Soft'.
4. Choisissez 'Ultimate Golf'.
5. Sélectionnez 'Lancer Ultimate Golf'

Le jeu doit maintenant démarrer.

La configuration de votre système vous permettra éventuellement d'augmenter la résolution d'affichage et d'activer certains paramètres vidéo proposés dans le menu Options (comme indiqué à la section 5.7). La résolution par défaut est de 640*480 au démarrage du jeu. Il faut savoir, en outre, qu'aucune des options vidéo n'est activée.

Si vous avez des difficultés à installer ou exécuter le jeu, n'hésitez pas à vous reporter à la section **Dépannage** à la fin de ce manuel (Section 6).

1- Démarrage rapide

Si vous êtes pressé de jouer à Ultimate Golf, vous pouvez commencer immédiatement sans consulter le manuel. Voici comment aborder le premier trou du parcours en forêt. Si vous êtes gaucher, lisez la note à la fin de cette section.

Parcours Forêt, Trou 1...

1. Suivez les instructions données à la Section 1 pour **installer et démarrer le jeu**.
2. **Sélectionnez la langue** qui vous intéresse en cliquant sur le drapeau correspondant.
3. Choisissez '**Commencer**' dans le menu principal.
4. Optez pour le mode '**Entraînement**' dans l'écran 'Choix du type de jeu'.
5. Cliquez sur le bouton 'Charger' à partir de l'écran 'Entrée des joueurs' et choisissez le joueur '**QuickStart**'.
6. Cliquez sur le bouton 'OK' (marque de validation) en bas de l'écran.
7. Cliquez sur 'OK' dans l'écran 'Choix du parcours' pour **charger** le premier trou.

Vous êtes prêt à jouer votre premier coup à partir du **tee**...

Instructions

Le mode 'Démarrage rapide' utilise par défaut la '**méthode de contrôle Amateur**' destinée à rendre la vie plus facile aux débutants. Aucun risque pour vous de manquer la balle. Concentrez-vous simplement sur votre swing en essayant de faire un mouvement aussi fluide que possible.

Exécution du swing

Pour viser : Choisissez d'abord la zone que vous souhaitez atteindre sur le trou, en vous servant des touches fléchées Gauche/Droite pour faire pivoter le golfeur dans le sens adéquat ou en cliquant sur la vue principale avec le bouton gauche de la souris à l'endroit voulu. Il suffit, à présent, de réussir votre swing. Si, lors de la rotation du golfeur, celui-ci devient transparent et vous perdez le club de vue, cela signifie que le coup n'est pas jouable dans cette position. Faites-le pivoter de nouveau afin de trouver l'angle de tir idéal.

Pour définir la puissance : Tout en maintenant le **bouton droit de la souris enfoncé**, faites glisser la souris vers la droite. Cela permet de faire remonter le bras du golfeur et d'armer la frappe. A la différence de la plupart des autres jeux de golf, vous avez un contrôle direct et en temps réel du mouvement du club. Vous pouvez remarquer que la puissance représentée sur l'indicateur du swing augmente à mesure que vous ramenez le club vers le haut. La distance affichée juste au-dessus de l'indicateur de swing vous donne une idée approximative de la longueur du coup (attention : la force du vent et la position de la balle ne sont pas prises en compte). C'est à vous de juger de l'influence qu'auront ces phénomènes.

Pour frapper la balle : Gardez le doigt sur le bouton droit de la souris et **déplacez-la dans le sens diagonal du coin supérieur droit vers le coin inférieur gauche**, en essayant d'avoir un mouvement aussi régulier que possible.

Pour continuer dès que la balle s'arrête de rouler : Plusieurs options sont proposées en fonction du point de chute de la balle.

Ralenti	Permet de revoir le coup que vous venez de réaliser.
Mulligan	Permet de recommencer le coup précédent sans aucune pénalité. Chaque joueur a droit à un mulligan par trou. Faites-en bon usage !
Dropper	Permet de sortir la balle d'un endroit injouable et de la déposer à proximité moyennant la perte d'un coup.
Rejouer	Permet de recommencer le coup précédent à partir du même endroit. Cela vous fait perdre un coup.
OK	Permet de donner la main au joueur suivant.

Jouez autant de coups que cela est nécessaire. Chaque fois que vous rentrez une balle dans le trou, la carte des scores apparaît. Cliquez simplement sur OK pour passer au trou suivant.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **'ECHAP'** pour quitter le mode Entraînement et revenir aux menus.

Remarque à l'attention des gauchers

Si vous êtes gaucher, pensez à sélectionner l'option 'Démarrage rapide(LH)' lors de l'étape 5 au début de cette section.

Suivez les instructions qui vous sont données, en acceptant l'inversion des mouvements de la souris. Vous devrez donc faire glisser la souris vers la gauche pour définir la puissance et revenir vers la droite pour frapper la balle.

3. Méthodes de contrôle

Il existe trois façons de contrôler et de simuler l'action du club lors de la phase d'exécution du swing. L'option permettant de changer l'orientation dans l'écran Configuration des joueurs (voir Section 5.5.2) a réellement de l'importance en mode Amateur et en mode Réaliste. Elle indique dans quel sens le joueur doit déplacer la souris pour effectuer son swing.

3.1. Amateur

Cette méthode évite de manquer la balle mais ne permet pas de l'envoyer aussi loin qu'avec les autres méthodes. Elle convient donc aux débutants. Il suffit de maintenir le bouton droit de la souris enfoncé et de déplacer le curseur vers le coin supérieur droit (ou gauche si vous êtes un gaucher et avez choisi d'inverser le sens du mouvement) pour commencer la phase de montée du swing. La puissance qui sera exercée sur la balle est matérialisée par une barre. Ramenez le curseur, dans le sens diagonal, vers le coin inférieur gauche (ou inférieur droit pour un gaucher) dans un geste fluide pour réussir la descente du swing et frapper la balle avec un maximum d'efficacité.

3.2. Double clic

Ce mode est similaire à celui employé dans les autres jeux de golf. Vous devez d'abord, comme dans tout jeu de golf évolué, orienter le golfeur dans la bonne direction et sélectionner le club qui vous permettra d'atteindre la distance voulue. Vous voyez la barre progresser vers la partie droite de l'écran dès que vous cliquez sur le bouton droit de la souris. Le clic suivant (même bouton de la souris) détermine la puissance délivrée par le club. Un petit triangle apparaît pour matérialiser le point correspondant sur la barre. Si la barre s'arrête à droite du petit triangle représenté sur l'échelle de valeurs, c'est l'overswing ! Vous pouvez gagner ainsi quelques mètres précieux, mais vous risquez aussi de perdre le contrôle de la direction de la balle. La barre revient ensuite vers la gauche. Observez la zone délimitée par les deux traits bleus. Il est important de cliquer (toujours avec le même bouton) au moment précis où la barre parvient au centre de cette zone pour donner la trajectoire la plus droite possible à la balle. Vous éviterez ainsi le slice (vous avez réagi trop tôt : la barre s'est arrêtée à droite du point central) ou le hook (vous avez réagi trop tard : la barre s'est arrêtée trop à gauche). Si vous arrêtez la barre hors des limites de la zone bleue, le coup est manqué.

Si vous n'avez pas réussi à cliquer à temps pour donner à la balle la puissance que vous souhaitiez lui administrer, laissez revenir la barre pour éviter de jouer le coup.

Prenez le temps de vous exercer sur quelques trous pour mieux vous rendre compte de la vitesse à laquelle la barre se déplace et mieux estimer la distance à laquelle vous pouvez envoyer la balle.

3.3. Réaliste

La technique est similaire à celle décrite pour le mode Amateur, mais l'utilisation de l'indicateur de swing vous offre un meilleur contrôle et une plus grande force de frappe. Le but du jeu est de déplacer la souris afin de faire voyager le petit point du coin supérieur droit vers le coin inférieur gauche de l'écran (ou dans le sens inverse si vous êtes gaucher) en passant par le centre du réticule. Le tout étant de décrire une diagonale aussi droite que possible afin de réussir le coup parfait. Comme l'axe vertical représente l'angle du poignet au moment du swing et l'axe horizontal l'angle de rotation des épaules, le centre du réticule correspond à la position idéale. La moindre imprécision a des conséquences immédiates sur la trajectoire de la balle (hook/slice) et sur la distance. Le principal avantage de cette méthode est de mieux sentir le coup au moment de la frappe. L'impression n'est pas la même lorsque vous cliquez sur la souris. Sachez également que cela permet de gagner en puissance.

4. Commandes du jeu

4.1. Le sac de clubs

Le sac de clubs donne au joueur la possibilité d'accéder instantanément aux options qu'il est susceptible de changer en cours de partie. Il suffit de positionner le curseur de la souris près du coin inférieur gauche de l'écran pour faire apparaître le sac de clubs.



Choix du club

Faites votre choix parmi les différents clubs disponibles.



Caméra incrustée

Ce bouton active ou désactive la caméra incrustée. Ce type de vue permet de changer l'angle de la caméra lorsque vous jouez un coup et d'examiner différentes parties du parcours lorsque vous cliquez sur la vue en plan (voir Section 3.4).



Vue subjective

Ce bouton permet de passer du point de vue d'un golfeur à un autre.



Assistance

Ce bouton permet au joueur débutant de bénéficier de conseils avisés avant de jouer un coup. Il pourra ainsi connaître le club le mieux adapté à la situation, vérifier la trajectoire de la balle et savoir si elle risque de heurter un obstacle.



Caméra volante

Sélectionnez la caméra permettant de suivre la balle en vol.

Vue trou – Caméra située à proximité du trou

Vue balle - Caméra à même la balle

Suivi balle - Caméra volante placée derrière la balle

Vue de dessus – Caméra volante placée juste au-dessus de la balle

Caméra TV – Caméras positionnées à divers endroits du parcours permettant de filmer la séquence comme à la télévision.

Vue golfeurs – Caméra placée au niveau des golfeurs. En

changeant la vue subjective (voir ci-avant), vous pouvez jouer toute la partie du point de vue des golfeurs.



Grille du Green

Cette grille permet de juger de l'inclinaison du terrain au moment du putt. En mode Exploration (voir ci-après), vous pouvez même vous baisser pour examiner la configuration du terrain de plus près (à l'aide de la touche Page bas).



Position

Ce bouton active ou désactive l'écran de contrôle de position (voir la Section 4.3). L'indicateur de position permet au joueur d'éloigner ou de rapprocher la balle et de changer la position des pieds au moment d'exécuter un coup, afin de donner plus ou moins d'effet à la balle.



Vue aérienne

Ce bouton permet d'examiner le trou actuel vu du ciel et d'avoir ainsi une idée plus précise de la longueur à parcourir.

Mode exploration

Ce mode permet au joueur de se déplacer à pied sur le trou et de prendre le temps d'inspecter le terrain de plus près.

Servez-vous des **touches fléchées** du clavier pour aller dans la direction souhaitée. Pour marcher plus vite, maintenez la **touche Maj.** enfoncée.

Les touches **Page haut** et **Page bas** permettent de regarder en haut ou en bas.

Les touches **Origine** et **Fin** servent à augmenter ou réduire l'angle de vue.



Sortie du jeu

Ce bouton permet de quitter le jeu

...ou de **quitter** la partie en cours et de revenir à l'interface.

4.2. Le contrôleur du swing

Il permet de mieux juger le coup que vous allez jouer.



Indicateur de puissance

Ce compteur signale la puissance qui sera délivrée lors de l'impact sur la balle. En règle générale, plus le coup est violent, plus la balle a des chances d'aller loin.

La **distance** affichée au-dessus du **contrôleur du swing** donne une idée approximative de la distance parcourue par la balle avec le club actuel. Cette mesure ne prend pas en compte, cependant, certains facteurs importants comme, par exemple, la position de la balle sur le sol (lie) ou la force du vent. C'est à vous d'être assez clairvoyant pour estimer l'impact que cela aura sur le jeu.

Mode Réaliste

La puissance réelle dépendra également de la fluidité et de la précision du swing. Pour réussir le swing parfait, servez-vous de l'**indicateur de swing**.

Mode Amateur

La puissance réelle dépendra également de la fluidité du swing.

Mode Double clic

Ce mode utilise un système de mise au point différent. Pour en savoir plus, reportez-vous à la Section 3.2 ci-avant.

Indicateur de swing



Cet indicateur représente la position des épaules et du poignet au cours du swing. Ces deux images illustrent la trajectoire du curseur lors de l'exécution du coup. Celle de gauche montre comment obtenir un slice, c'est-à-dire comment donner un léger effet à gauche à la balle. Celle de droite correspond à un hook : la trajectoire de la balle aura tendance à s'incurver vers la droite en vol.

Mode Réaliste

Cet indicateur est lié directement au mouvement imprimé à la souris. Lorsque vous vous apprêtez à exécuter votre swing (bouton droit de la souris maintenu enfoncé), vous voyez apparaître un petit point. Il suffit de déplacer la souris vers le haut ou vers le bas pour modifier l'angle du poignet, ou de la déplacer vers la gauche et la droite pour changer la position des épaules.

Le mieux est de bouger à la fois les épaules et le poignet dans un mouvement ample et régulier, en veillant à ce que les poignets restent tendus au moment de l'impact. Cela revient à déplacer le point du coin supérieur droit de l'indicateur (les épaules et le poignet tournés vers l'arrière) au coin inférieur gauche (les épaules et le poignet pivotant vers l'avant), en passant par le centre (les épaules et le poignet restant bien droits). Vous pourrez ainsi frapper la balle au maximum de la puissance sans effet particulier (hook ou slice). *Conseil : Pour faire dévier intentionnellement la trajectoire de la balle vers la droite (hook) ou vers la gauche (slice), servez-vous de l'indicateur de position.*

Mode Double clic

L'indicateur de swing n'a aucune utilité en mode Double clic.

Mode Amateur

Dans ce mode, le mouvement des poignets se fait de façon automatique. Il suffit de contrôler la distance à parcourir et de réussir votre swing pour optimiser la puissance du coup.

Si vous optez pour le mode **Réaliste** ou **Double clic**, la moindre erreur ne pardonne pas : vous risquez de perdre de la puissance et rater votre hook ou votre slice. Le mode **Amateur** s'adresse tout particulièrement aux débutants dans la mesure où le coup est immanquable. En contrepartie, la balle ne peut parcourir qu'une fraction de la distance indiquée.

4.3. L'indicateur de position



Il permet de changer la position des pieds et de rapprocher ou non la balle du joueur afin d'influencer le vol de la balle.

Position de la balle

Si vous éloignez la balle du joueur, la face du club viendra frapper la moitié supérieure de la balle. Le backspin (aussi appelé **topping**) appliqué est beaucoup moins important et la balle suit une trajectoire plus basse et moins incurvée. La distance parcourue dans les airs sera moindre, mais la balle aura plus tendance à rouler au moment du contact sur le sol.

Le fait de rapprocher la balle du joueur permet de frapper la partie inférieure et donc d'augmenter le backspin et d'élever la trajectoire de la balle, mais aussi de la faire retomber plus rapidement et d'arrêter plus brutalement sa course sur le sol.

Position des pieds

En modifiant la position des pieds par rapport à la balle, un joueur pourra donner l'effet voulu à la balle (hook ou slice) afin de contourner un obstacle embarrassant.

On parle de '**position ouverte**' lorsque le joueur avance son pied droit et recule son pied gauche. Cela permet d'excentrer le point d'impact à droite et d'imprimer un mouvement de rotation vers la droite pendant le vol. La balle partira légèrement à gauche avant que le mouvement de rotation la ramène vers la droite. Cette trajectoire particulière est appelée **fade** ou **slice** pour un droitier.

On parle de '**position fermée**' lorsque le joueur avance son pied gauche et recule son pied droit. Cela produit l'effet inverse d'une position ouverte : avec un impact excentré à gauche, le mouvement de rotation implique une trajectoire curviligne de la droite vers la gauche (appelée **draw** ou **hook** pour un droitier).

Backspin

L'effet arrière (backspin) donné à la balle sera plus ou moins important selon l'angle d'ouverture de la face du club (loft) et la vitesse de la tête du club à l'impact. Plus il est important, plus la balle va loin et plus elle a tendance à rester sur place une fois qu'elle touche le sol. Vous pouvez même la faire revenir en arrière sur le green.

Les bois ou les fers longs (et notamment les wedges) génèrent plus de backspin que les autres. Tout dépend également de la puissance de frappe et de la position du joueur. Conseil : Pour obtenir l'effet arrière voulu, servez-vous de l'indicateur de position.

Hook et Slice

L'effet permettant de faire revenir la balle vers la gauche est appelé hook ou draw. L'effet permettant d'infléchir la trajectoire de la balle vers la droite est appelé slice ou fade. Ces termes prennent le sens inverse pour les gauchers.

Ces effets de côté peuvent être accidentels (lorsque la frappe est manquée) ou délibérés (lorsque le joueur ajuste intentionnellement sa position). Conseil : Les joueurs essaient toujours de donner la trajectoire la plus rectiligne possible à la balle, mais il est parfois nécessaire d'arrondir la course de la balle pour éviter un obstacle tel qu'un arbre.

Récapitulatif sur la position

'Faire revenir la balle sur la gauche (draw)' poser le pied gauche en avant et le pied droit en arrière (**Raccourci clavier : '<'**)

'Faire revenir la balle sur la droite (fade)' – poser le pied droit en avant et le pied gauche en arrière (**Raccourci clavier : '>'**)

Produire un backspin moins important, faire monter la balle moins haut, faire courir la balle sur le sol – éloigner la balle du joueur

Produire un backspin plus important, faire monter la balle plus haut, ralentir brutalement la course de la balle au sol – rapprocher la balle du joueur

4.4. La vue en plan

Ce mode propose une vue aérienne complète du trou très pratique lorsque la vue principale ne permet pas au joueur de voir la position qu'il souhaite atteindre.

Il lui suffit de cliquer sur la vue en plan à l'endroit qui l'intéresse. Cela a pour effet, en outre, d'afficher la zone en question en incrustation.

La vue en plan présente également la zone de tir en fonction du club actuellement sélectionné et de la direction dans laquelle vous visez.

4.5. Les informations relatives au trou



Indication du trou, du par et de la distance

Permet de connaître le numéro du trou sur lequel vous jouez, le PAR à réaliser et la distance en yards jusqu'au drapeau.

Lie

Montre la position de la balle sur le sol.

Vitesse et sens du vent

Affiche la vitesse actuelle du vent en miles par heure (MPH) ainsi que la direction dans laquelle il souffle.

Vue aérienne (Raccourci clavier : 'O')

Ce bouton permet d'activer ou de désactiver la vue aérienne du trou.

4.6. Les informations relatives au joueur

Ces informations affichées dans le coin supérieur gauche de l'écran concernent le joueur actuel :

Nom du joueur

Nombre de coups joués

Score actuel

Utilisation du clavier

Commandes de contrôle principales

Flèches gauche/droite
Entrée ou Barre espace

Viser
Confirmer

1-6

Sélection de la caméra principale

1

Vue tierce personne

2

Vue subjective

3

Vue du caddy

4-8

Changement de caméra volante

Lorsque vous passez en mode Caddy ou Caméra volante, les chiffres du pavé numérique et les touches '+' et '-' permettent respectivement de faire pivoter la vue autour du golfeur et d'effectuer un zoom avant ou arrière.

>

Position ouverte (fade)

<

Position fermée (draw)

[
]

Club précédent
Club suivant

Echap

Quitter le jeu

Commandes de contrôle du mode Exploration

Flèches gauche/droite

Faire pivoter la vue

Flèche haut

Avancer

Flèche bas

Reculer

Maj. maintenue enfoncée

Marcher plus vite

Page Haut

Regarder en haut

Page Bas

Regarder en bas

5. Ecrans de l'interface

5.1. Langue

Cliquez simplement sur l'icône correspondant à la langue souhaitée.

5.2. Menu principal

- **Commencer** – Pour débiter une partie (voir Section 5.3).
- **Charger partie** – Pour charger une partie enregistrée (voir Section 5.4).
- **Options** – Pour changer les paramètres du matériel vidéo, audio et d'entrée (voir Section 5.7).
- **Multi-joueurs** – Pour jouer à plusieurs (voir Section 5.9).
- **Records** – Pour afficher les records qui ont été établis (voir Section 5.8).

5.3. Choix du type de jeu

- **Stroke-play** – Il s'agit de la forme la plus courante du jeu de golf opposant quatre joueurs maximum. Tous les coups réalisés par chaque joueur sont comptabilisés sur l'ensemble du parcours. Le gagnant est celui qui rend la meilleure carte à l'issue de la manche (67 coups au lieu de 68 pour le concurrent, par exemple).
- **Match-play** – Tête à tête dans lequel seul le nombre de coups réalisés sur chaque trou est important. La manche revient à celui qui gagne le plus de trous.
- **Quatre balles** – Match disputé entre deux équipes de deux joueurs. Comme dans le Matchplay, seul le meilleur score par équipe est pris en compte sur chaque trou. Tous les joueurs jouent leur propre balle.
- **Foursome** – Match mettant aux prises 2 équipes de 2 joueurs. Le système de comptabilisation des points est le même qu'en Matchplay. La particularité de la formule est que chaque joueur au sein d'une même équipe joue la même balle à tour de rôle. L'équipe qui réussit le meilleur score sur un trou remporte le trou.
- **Tournoi** – Compétition permettant à quatre joueurs maximum de se mesurer entre eux et de se confronter aux joueurs contrôlés par l'ordinateur. Les règles sont les mêmes qu'en Strokeplay : le joueur ayant réalisé le meilleur score à la fin de la manche est déclaré vainqueur. Il est possible de disputer trois tournois sur autant de parcours différents.
- **Entraînement** – Méthode permettant au joueur de travailler ses coups sur les trous de son choix parmi les trois parcours proposés.

5.4. Reprise d'une partie enregistrée

L'option Reprendre partie enreg permet au joueur de reprendre le jeu à partir du dernier trou terminé.

Les scores des joueurs et l'ordre dans lequel chaque équipe avait convenu de jouer sont préservés.

5.5. Configuration d'une partie

Les trois écrans suivants servent à désigner et à personnaliser les joueurs (quatre maximum) qui participeront à la partie de golf en cours. Au fur et à mesure que vous ajoutez des joueurs, leur nom apparaît dans la liste au centre de l'écran. Les modes Quatre balles et Foursome se jouent impérativement à quatre. Les deux premiers joueurs sélectionnés feront partie de l'équipe 1 et les deux derniers seront associés dans l'équipe 2. Les boutons Configurer et Supprimer s'appliquent au golfeur actuellement sélectionné dans la liste des joueurs. Pour en sélectionner un autre, il suffit de cliquer sur son nom dans la liste.

5.5.1. Entrée des joueurs

- **Nouveau** – Ce bouton permet de définir un nouveau joueur. Il vous renvoie, en fait, à l'écran Configuration des joueurs (voir Section 5.5.2) à partir duquel plusieurs modes de personnalisation sont possibles. Le nouveau venu sera ajouté à la liste des joueurs dès que vous reviendrez à l'écran Entrée des joueurs.
- **Charger** – Ce bouton affiche une boîte de dialogue contenant l'ensemble des joueurs définis. Cliquez sur celui que vous comptez ajouter à la liste des joueurs.
- **Ordinateur** – Ce bouton présente les huit joueurs contrôlés par l'ordinateur (voir Section 5.9.6). Cliquez sur celui qui vous intéresse afin de l'ajouter à la liste.
- **Configurer** – Si le joueur sélectionné dans la liste des joueurs n'est pas contrôlé par l'ordinateur, ce bouton affiche l'écran Configuration des joueurs.
- **Supprimer** – Ce bouton permet de retirer le joueur sélectionné de la liste.

5.5.2. Configuration des joueurs

Cet écran permet de personnaliser le joueur sélectionné. Pour enregistrer le nouveau profil du joueur, quittez l'écran en cliquant sur la marque de validation. Pour annuler vos modifications, cliquez sur la croix.

- **Nom** – Cliquez sur le champ de saisie du nom et tapez le nom qui convient.
- **Personnage** – Faites votre choix parmi les huit personnages proposés.
- **Périph. d'entrée** – Optez de préférence pour la souris.
- **Orientation** – Choisissez le contrôle main gauche/droite (cette option concerne uniquement les modes Double clic et Réaliste) afin d'indiquer le sens dans lequel le swing sera exécuté par le joueur en question en cours de partie.
- **Changer sac de clubs** – Cliquez sur ce bouton pour définir l'équipement du joueur à partir de l'écran Sac de clubs (voir Section 5.5.3).
- **Changer type de contrôle** – Indiquez la façon dont vous souhaitez exécuter votre swing en cours de jeu (voir Section 3). Vous avez le choix entre les modes Amateur, Double clic et Réaliste.
- **Changer balle** – Sélectionnez l'une des quatre balles à votre disposition (voir Section 5.5.3).
- **Changer tenue** – Chaque personnage a la possibilité de revêtir trois tenues différentes. Cliquez sur celle qui convient.

5.5.3. Sac de clubs

Etant donné qu'il est interdit de jouer avec plus de quatorze cannes, un message d'avertissement apparaît si vous sélectionnez plus de clubs que vous avez le droit d'en transporter dans votre sac. Le putter fait automatiquement partie de votre panoplie. Il est possible de changer les caractéristiques du manche et de la tête de chaque club.

- **Club** – Cliquez sur un club pour le sélectionner ou le désélectionner.
- **Balle** – Il existe trois types de balles adaptées à chaque type de joueur.

EasyBall <i>Hard 2-piece Surlyn</i>	Plus facile à diriger que les autres balles, mais voyage sur une moins longue distance. Cette balle convient tout particulièrement aux débutants.
ControlMaster <i>Hard 3-piece Surlyn</i>	Offre une plus grande précision que les autres balles.
ProBall <i>Medium 2-piece Tour</i>	Sa composition la rend plus difficile à diriger, mais lui permet d'aller beaucoup plus loin.

5.6. Configuration du parcours

Trois parcours de golf vous sont proposés dans ce jeu : Forêt (Angleterre), Canyon (Arizona) et Ile (Hawaï). Le degré de difficulté varie d'un parcours à l'autre. Le parcours en Forêt est relativement simple comparé au parcours sur l'île.

5.6.1. Choix du parcours

- **Parcours** – Cliquez sur les flèches gauche et droite pour faire votre sélection.
- **Force du vent** – Déplacez le curseur pour passer d'un vent très léger à un vent très fort.
- **Conditions météo** – Cliquez sur le bouton correspondant aux conditions météorologiques voulues ou choisissez l'option Aléatoire pour obtenir un effet réaliste.

5.6.2. Infos sur le parcours

Cet écran vous donne des informations plus détaillées sur chacun des trous des trois parcours. Il présente une vue aérienne de chacun d'eux en indiquant le PAR et la distance respectifs. Les boutons fléchés permettent de passer d'un trou et d'un parcours à un autre. Cet écran sert aussi à sélectionner le trou sur lequel vous souhaitez vous exercer en mode Entraînement.

5.7. Options

Les options de jeu ont été regroupées dans les écrans suivants. Prêtez une attention particulière aux options avancées car elles peuvent avoir une incidence sur les performances (cela dépend de la carte vidéo utilisée).

5.7.1. Paramètres audio

- **Changer pilote audio** – Servez-vous de ce bouton pour choisir un autre pilote audio, si besoin est.
- **Volume musique** – Faites glisser le curseur pour réduire/augmenter le son.
- **Volume effets sonores** – Faites glisser le curseur pour réduire/augmenter le son.
- **Boutons Sans** – Ils servent à activer/désactiver les effets sonores ou la musique.
- **Boutons Test** – Utilisez-les pour vérifier le volume sonore.

5.7.2. Paramètres vidéo

- **Configuration écran** – Ce bouton permet de sélectionner une résolution d'écran spécifique et le nombre de bits utilisés pour coder ces informations.
- **Valeurs gamma** – Ce curseur permet de régler la luminosité relative de l'écran.
- **Fenêtrage** – Ce bouton permet de passer d'un affichage sous forme de fenêtre au mode plein écran.
- **Options avancées** – Ce bouton donne accès à des options vidéo particulières.

5.7.3. Options avancées

- **Brouillard** – Génère des effets de brouillard et une sorte de brume au loin.
- **Mip-Mapping** – Donne généralement de meilleurs résultats lorsque vous visualisez les objets de plus près.
- **Réflexions** – Affiche le reflet du joueur et des objets sur le parcours.
- **Ombres** – Projette les ombres des joueurs.

5.7.4. Options d'entrée

- **Pilote** – Permet de choisir un autre pilote pour le périphérique d'entrée.
- **Sensibilité** – Permet de changer la sensibilité du swing.

5.8. Records

Ces écrans donnent accès à l'ensemble des records et des statistiques disponibles. Les flèches gauche et droite en haut de l'écran servent à naviguer d'un écran à l'autre. D'autres flèches apparaissent au moment opportun pour vous donner la possibilité de changer de joueur.

5.8.1. Trophées

Cet écran présente l'ensemble des trophées remportés par le joueur sélectionné.

5.8.2. Records personnels

Cet écran affiche toutes les données statistiques compilées pour chacun des joueurs (manches jouées, meilleur score et moyenne).

5.8.3. Records/parcours (meilleure carte de score)

Cet écran récapitule les meilleurs scores réalisés sur chacun des parcours et indique à chaque fois les auteurs de ces records.

5.8.4. Records/trous

Cet écran vous donne des informations détaillées sur la dernière manche jouée et notamment sur les joueurs qui y ont participé et les scores qu'ils ont obtenus.

5.9. Mode multi-joueurs

Les menus suivants permettent de configurer une partie de golf sur un réseau (de type IPX). Quatre joueurs maximum sont admis, à raison d'une personne par machine.

5.9.1. Connexion réseau

- **Entrée des joueurs** – La procédure d'ajout des joueurs au niveau local est la même, que vous jouiez en réseau ou non. Vous devez sélectionner au moins un joueur pour continuer.

5.9.2. Type de jeu en réseau

- **Organiser** – Cliquez sur ce bouton pour être l'hôte d'une nouvelle partie sur le réseau. Seul l'hôte est capable de définir les options de jeu en réseau et éventuellement d'annuler la partie si tel est son désir.
- **Participer** – Cliquez sur ce bouton pour vous joindre à une partie organisée par quelqu'un d'autre sur le réseau. Il suffit de faire votre choix dans la liste des parties disponibles en bas de l'écran.
- **Liste des parties** – Cette liste répertorie toutes les parties actuellement disputées sur le réseau indiqué. Sélectionnez la partie qui vous intéresse afin de connaître vos futurs adversaires (à condition que la partie ne soit pas déjà close). Pour vous confronter à d'autres personnes sur le réseau, veuillez d'abord sélectionner la partie avant de cliquer sur le bouton Participer. Votre admission n'est possible que si les inscriptions sont encore ouvertes et si le nombre maximum de joueurs autorisé n'est pas dépassé.

5.9.3. Configuration jeu en réseau

Seul l'hôte (le joueur ayant choisi d'organiser la partie) a le droit de configurer une session multi-joueurs. Il devra désigner le parcours sur lequel aura lieu la confrontation (en procédant comme indiqué à la Section 5.6) et attendre que d'autres joueurs se portent candidats avant de démarrer la partie depuis l'écran Wait For Connection (voir ci-après).

5.9.4. Wait for connection

- **Commencer** (option sélectionnable uniquement par l'hôte) – Tous les joueurs désireux de participer à la partie organisée par l'hôte doivent attendre que celui-ci définisse les options de jeu et clique sur ce bouton pour se mesurer entre-eux.

5.9.5 Game Service Ubisoft

Il est nécessaire d'installer cette option pour jouer à partir du Game Service Ubisoft. Vous trouverez des informations détaillées sur l'installation dans la partie ayant trait au réseau dans la section Dépannage.

Si vous n'avez pas encore créé de joueur Game Service Ubisoft, il est temps de le faire en cliquant sur l'option prévue à cet effet. Si vous avez besoin d'informations supplémentaires, n'hésitez pas à cliquer sur le bouton d'aide.

Pour lancer Ultimate Golf, commencez par exécuter Game Service Ubisoft. Assurez-vous avant toute chose que la connexion à Internet est active, puis tapez votre nom et le mot de passe de connexion au service. Une liste d'options de jeu vous est alors

présentée. Le joueur chargé d'organiser le jeu doit sélectionner U-Golf, puis cliquer sur "New game". Les autres joueurs verront apparaître la partie en question dans leur fenêtre Game Service Ubisoft. Il leur suffit de mettre le nom de la partie en surbrillance et de cliquer sur "Participate". L'hôte n'a plus dès lors qu'à cliquer sur "Commencer" pour charger et exécuter Ultimate Golf.

Pour en savoir plus sur le Game Service Ubisoft, cliquez sur le bouton d'aide.

5.9.6 Personnages

Vous pouvez vous mesurer à un ou plusieurs des huit golfeurs prédéfinis. Chacun d'eux possède des aptitudes différentes qui en font des adversaires plus ou moins dangereux pour vous. C'est également à partir de l'un de ces personnages que vous devez configurer votre propre profil de joueur.

Les débutants ont tout intérêt à choisir Chan ou Tisha comme modèle de joueur car leur swing est plus facile à maîtriser, ce qui les rend beaucoup plus fiables que les autres. Les plus chevronnés préfèrent, en général, des joueurs plus puissants comme Bud ou Lei, même si leur swing est plus délicat à réaliser. Les qualités de Martin s'expriment mieux sur des terrains difficiles où les pièges sont nombreux. Quels que soient les obstacles ou les conditions météorologiques, il saura toujours vous tirer d'un mauvais pas. C'est en essayant chacun des personnages que vous apprendrez à connaître leurs forces et leurs faiblesses. C'est à vous de savoir en tirer partie en fonction de la situation.

6 - Dépannage

6.1 Notes d'installation générales

Ultimate Golf est prévu pour être utilisé avec une carte accélératrice 3D. Toutes les cartes mentionnées sur le côté de la boîte d'emballage donnent des résultats satisfaisants, tout comme les cartes d'autres fabricants basées sur la même technologie (les cartes de type Orchid Voodoo Graphics sont comparables, par exemple, aux autres cartes Voodoo Graphics / Voodoo 1).

Ultimate Golf a besoin d'un minimum de 32 Mo de RAM pour fonctionner.

Pour installer Ultimate Golf, prévoyez environ 150 Mo d'espace libre sur le disque dur.

Vous devez impérativement disposer d'un lecteur de CD-ROM pour pouvoir installer Ultimate Golf à partir du CD et écouter la musique pendant que vous jouez.

Il est fortement recommandé d'avoir une carte son même si cela n'est pas indispensable pour jouer à Ultimate Golf.

Un processeur Pentium 200MMX ou un processeur équivalent est le minimum conseillé pour jouer à Ultimate Golf. En dessous de cette capacité, la vitesse de défilement des images serait loin d'être idéale.

Vous ne pouvez installer et utiliser Ultimate Golf qu'avec Windows 95, Windows 98 ou une version ultérieure "9X" de Windows.

Si c'est la première fois que vous installez le jeu, le programme d'installation doit démarrer automatiquement dès que vous insérez le CD dans votre lecteur. Si ce n'est pas le cas, cliquez deux fois sur le fichier "setup.exe" à la racine du CD.

Lors de la première installation, n'oubliez pas de sélectionner l'option "Installer/MàJ gestionnaires matériels" (dans le premier menu qui apparaît après le choix de la langue) et

l'option " Installer les fichiers du jeu et FMV player ". Si vous envisagez de vous mesurer à d'autres joueurs sur Internet, il vous suffit d'installer le client "Ubisoft Game Service".

Si vous changez un élément quelconque de votre configuration matérielle (carte vidéo, carte son, etc.), réexécutez le programme d'installation (en cliquant deux fois sur "setup.exe" à la racine du CD du jeu) puis choisissez uniquement l'option "Installer/MàJ gestionnaires matériels". Cela permet de copier les pilotes qui conviennent à votre nouvel équipement sans avoir à réinstaller complètement le jeu et sans risquer de remplacer les parties enregistrées.

Pour vérifier les possibilités de votre carte vidéo avant de lancer le jeu, servez-vous du raccourci "Test de performances de la carte vidéo" créé dans le menu Démarrer lors de la procédure d'installation, sous "Jeux Ubisoft / Ultimate Golf".

6.2 Installation des pilotes OpenGL

Ultimate Golf requiert un pilote de carte vidéo compatible OpenGL 1.1. Pour savoir si le pilote que vous utilisez est correct, reportez-vous aux instructions ci-après. Sachez que le mini-pilote Quake ne convient pas (ne tenez pas compte de ce commentaire si vous ignorez ce qu'est un mini-pilote Quake).

Si vous êtes sûr que le pilote OpenGL 1.1 de votre carte est à jour et ne présente aucun bogue, il est inutile d'installer un pilote vidéo. Veuillez, dans ce cas, sélectionner "Ne pas installer les pilotes vidéo maintenant" dans la liste des options OpenGL.

Si vous n'êtes pas certain que votre pilote OpenGL est fonctionnel ou si vous ne savez pas de quel pilote OpenGL il s'agit, procédez comme indiqué ci-après :

Dès que vous accédez au menu "Options OpenGL " (après avoir choisi "Installer/MàJ gestionnaires matériels" dans le premier menu qui apparaît à la suite de l'écran relatif à la langue), sélectionnez l'option "Pilotes OpenGL pour votre matériel", **sauf** si vous possédez une carte 3dfx (3dfx Voodoo 1, 2, Rush, 3 ou Banshee). Dans ce cas, vous avez le choix entre l'option "Support OpenGL" ou l'option "Support Glide ". Le pilote Glide est un pilote compatible OpenGL 1.1 prévu UNIQUEMENT pour jouer à Ultimate Golf avec des cartes 3dfx.

Remarque : Si vous préférez utiliser un pilote "Glide" avec votre carte 3dfx, un message vous signale qu'il faut d'abord installer, si cela n'est déjà fait, une version Glide appropriée pour votre carte vidéo. Ce message s'affiche, en principe, la première fois que vous (ou votre fournisseur d'ordinateur) installez les pilotes de la carte. Contentez-vous de cliquer sur le message d'avertissement en question pour continuer. Si cela vous préoccupe, veuillez prendre contact avec le fabricant du PC ou de la carte vidéo pour en savoir plus à ce sujet.

Le programme d'installation vous indiquera, étape par étape, comment installer un pilote OpenGL compatible avec le jeu et votre matériel.

Important : Si à un moment quelconque de l'installation, vous êtes invité à écraser ou à conserver un fichier sur le disque dur (selon qu'il est plus récent ou plus ancien), **veuillez toujours remplacer le fichier existant.**

Si le programme d'installation ne trouve pas de pilote pour votre carte, recherchez et téléchargez le pilote qui convient à partir du site Web glsetup (<http://www.glsetup.com>).

Si vous n'avez pas accès à Internet, adressez-vous au fabricant de votre carte vidéo et/ou du PC afin de vous procurer le pilote approprié.

Vous devriez être en mesure de trouver les pilotes des principales cartes 3d sur le CD du jeu (et les installer au moyen de l'option "Pilotes OpenGL pour votre matériel") ou sur le site Web glsetup (dans le cas des cartes commercialisées depuis la sortie du jeu). Le CD du jeu

contient les pilotes correspondant à l'ensemble des cartes mentionnées sur l'emballage. Il suffit de sélectionner l'option "Pilotes OpenGL pour votre matériel" pour les copier sur votre disque dur.

Si, lors de l'installation du pilote, un message vous indique que le produit "glsetup" n'est plus à jour et que la date d'expiration a été dépassée, veuillez vous rendre sur le site Web glsetup (<http://www.glsetup.com>) afin de télécharger une version plus récente. Cela ne prend que quelques minutes. Il est possible, en outre, de rapatrier une version réduite du programme glsetup qui se chargera de télécharger les pilotes appropriés lorsque cela sera nécessaire.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, ne vous alarmez pas car le programme d'installation ne devrait avoir aucune difficulté à copier les pilotes adaptés. La seule raison de télécharger une nouvelle version est d'éviter les risques liés à l'expiration des pilotes fournis sur le CD du jeu. Les pilotes devenus obsolètes continueraient à fonctionner mais ne permettraient plus de bénéficier de toutes les fonctions du jeu.

Veuillez ignorer les messages d'avertissement (en rapport avec les versions DirectX6 ou 7 ou les pilotes 3dfx) qui risquent d'apparaître pendant l'installation du pilote OpenGL. Le jeu se charge d'installer DirectX7 à votre place et a été spécialement étudié pour fonctionner avec les nouveaux pilotes 3dfx OpenGL, comme cela est précisé dans le message d'avertissement.

Si votre PC est équipé de deux cartes accélératrices 3d (une de type 3dfx Voodoo 1 ou 2 plus une d'un autre type), vous ne pourrez copier que le pilote OpenGL correspondant à l'une ou l'autre de ces cartes lors de l'exécution du programme d'installation du jeu. Sélectionnez la carte avec laquelle vous comptez jouer et copiez les pilotes appropriés. Si vous préférez jouer tantôt avec l'une, tantôt avec l'autre, commencez par sélectionner une carte et à installer les pilotes qui conviennent. Après avoir réinitialisé le PC et terminé la phase d'installation, assurez-vous que le CD du jeu est en place dans le lecteur et cliquez à nouveau deux fois sur le fichier "setup.exe" à la racine du CD. Choisissez "Installer/MàJ gestionnaires matériels" uniquement à partir du premier menu (après l'écran de sélection de la langue), puis "Pilotes OpenGL pour votre matériel" dans le menu d'options du pilote OpenGL. Sélectionnez ensuite l'autre carte. Une fois l'installation terminée, l'ordinateur doit redémarrer. Il vous suffira désormais de désigner la carte 3dfx Voodoo 1 ou 2 ou l'autre carte 3d au lancement du jeu.

Remarque : Cela n'est possible, toutefois, que si vous utilisez l'option "Pilotes OpenGL pour votre matériel" pour les deux cartes vidéo en question. Si vous optez pour le pilote Glide, le jeu fonctionnera systématiquement à partir de la carte 3dfx. Mais rien ne vous empêche de réexécuter par la suite le programme d'installation, de sélectionner "Installer/MàJ gestionnaires matériels" et d'appliquer l'option "Pilotes OpenGL pour votre matériel" à la carte 3dfx à la place de l'option "Support Glide".

Si vous pensez avoir commis une erreur au cours de cette procédure, vous pouvez remettre le CD du jeu en place dans le lecteur, cliquer deux fois sur setup.exe, sélectionner "Installer/MàJ gestionnaires matériels" uniquement dans le premier menu (après l'écran relatif à la langue) et recommencer l'installation du pilote.

6.3 Utilisation du pilote OpenGL installé

Après avoir installé le pilote OpenGL, essayez d'exécuter le jeu.

Au moment de la commercialisation du jeu Ultimate Golf, la plupart des cartes 3d disposaient de pilotes OpenGL fonctionnels, même si tous apparemment n'étaient pas exempts de bogues. Vous trouverez un certain nombre de commentaires à ce sujet dans le fichier texte "readme.txt" à la racine du CD du jeu.

Si vous essayez de sélectionner une option non compatible avec votre carte vidéo (une résolution d'écran trop importante ou un effet de brouillard trop dense, par exemple), un

message vous le signale. Cela ne concerne, cependant, que les cartes mentionnées sur l'emballage et commercialisées avant Ultimate Golf.

6.4 Installation d'autres pilotes

Si votre carte vidéo est plus récente que le jeu Ultimate Golf ou ne figure pas sur le côté de l'emballage, n'hésitez pas à réexécuter le programme d'installation en cas de problème avec votre pilote vidéo (lorsque vous sélectionnez une résolution supérieure ou des effets spéciaux, par exemple). Pour ce faire, cliquez deux fois sur "setup.exe" à la racine du CD du jeu, choisissez "Installer/MàJ gestionnaires matériels" uniquement dans le premier menu après celui de la langue, puis installez le "pilote D3D" à partir du menu "Options OpenGL". Ultimate Golf considère alors les pilotes Direct3D de votre carte vidéo comme des pilotes compatibles OpenGL 1.1. Cela risque de réduire quelque peu les performances par rapport à un pilote OpenGL "normal" et de dégrader la qualité visuelle. Si vous souhaitez revenir au pilote OpenGL initial, exécutez de nouveau le programme d'installation (en sélectionnant "Installer/MàJ gestionnaires matériels" uniquement) et choisissez "Pilotes OpenGL pour votre matériel" dans le menu "Paramètres vidéo".

Remarque : Vous devez d'abord copier les pilotes Direct3D pour votre carte avant de commencer l'installation du jeu, si vous comptez utiliser l'option "Support Direct3D" du menu "Options OpenGL". Cliquez sur le message d'avertissement qui s'affiche à ce sujet au cours de l'installation pour continuer. Les cartes accélératrices 3d sont accompagnées, en principe, de ce type de pilote. Pour en savoir plus, prenez contact avec le fabricant de votre PC ou de votre carte vidéo.

Remarque : Comme c'était le cas déjà pour le pilote Glide, vous ne serez pas en mesure d'utiliser une autre carte 3d au démarrage du jeu si vous installez le pilote DirectD3, car Ultimate Golf sélectionne automatiquement la carte 3dfx.

Si vous n'avez aucunement l'intention d'utiliser les pilotes OpenGL 1.1 / Glide ou le pilote Direct3D, recommencez l'installation en procédant comme indiqué pour le pilote Direct3D, mais veillez à sélectionner "Pilotes de rendu logiciel" dans le menu "Options OpenGL". Ultimate Golf fonctionnera ainsi en mode logiciel, sans faire appel aux fonctions d'accélération 3d de votre carte vidéo. Le jeu risque, cependant, de ne plus être aussi fluide qu'auparavant sauf si vous disposez d'un ordinateur puissant (au moins un Pentium II). La qualité visuelle n'est pas aussi bonne qu'avec une carte accélératrice 3d.

Remarque : Si vous installez les pilotes de rendu logiciel, un message vous indique l'emplacement du fichier de licence et du fichier "SDK" original. Il s'agit d'une obligation légale. Cliquez simplement sur le message d'avertissement pour continuer.

Si vous n'êtes pas satisfait de la qualité des images dans Ultimate Golf, que ce soit avec les pilotes OpenGL ou le wrapper Direct3D, GLDirect est peut-être la solution qu'il vous faut (pour plus d'informations, visitez le site Web Scitech à l'adresse <http://www.scitechsoft.com>). GLDirect 1.0 fonctionne avec Ultimate Golf. Les prochaines versions du jeu devront faire l'objet de tests de compatibilité.

6.5 Remarques diverses sur l'installation

Si vous souhaitez jouer à Ultimate Golf sur Internet, n'oubliez pas de sélectionner l'option "Ubisoft Game Service" lors de l'installation du jeu, dans le premier menu qui apparaît après celui relatif à la langue. Si vous omettez de le faire, il suffit de réexécuter le programme d'installation (en cliquant deux fois sur "setup.exe" à la racine du CD du jeu) et de choisir uniquement l'option "Ubisoft Game Service" pour bénéficier du client Internet.

Si vous le faites au moment de l'installation, vous devrez éventuellement cliquer sur un bouton "Quitter" une fois l'option copiée pour pouvoir continuer l'installation du jeu. Ne cliquez sur ce bouton que si vous êtes sûr que l'option Ubisoft Game Service a bien été installée.

Deux éléments supplémentaires sont copiés sur votre disque dur lors de l'installation du jeu. Il s'agit de DirectX7 (sauf si vous disposez d'une version DirectX plus récente) et de Microsoft ActiveMovie. Cela ne demande aucune intervention de votre part.

Si vous avez l'intention d'utiliser un joystick ou tout autre périphérique de contrôle (un volant, par exemple) avec ce jeu, pensez à installer les pilotes Windows 95/98 qui conviennent. Ils sont généralement fournis avec le périphérique en question et copiés automatiquement lors de sa mise en place sous Windows.

6.6 Désinstallation du jeu

Pour désinstaller le jeu, servez-vous du raccourci "Jeux Ubisoft / Ultimate Golf / Désinstaller Ultimate Golf" à partir du menu Démarrer de Windows. Cela n'a pas pour effet de retirer les pilotes OpenGL éventuellement installés (ce qui peut être fait de façon indépendante) ou l'option Ubisoft Game Service (si vous aviez choisi de l'installer). Cela permet, en revanche, de désinstaller les pilotes "Glide", "Direct3D" et de "rendu logiciel" installés, le cas échéant, pour votre carte vidéo.

Pour désinstaller un pilote OpenGL indépendamment du reste du jeu, utilisez le raccourci "Configuration des pilotes OpenGL / Désinstaller pilotes OpenGL".

Pour désinstaller l'option Ubisoft Game Service indépendamment du reste du jeu, choisissez "Jeux Ubisoft / Désinstaller un produit Ubisoft" à partir du menu Démarrer de Windows. Ce raccourci ne permet PAS de retirer le jeu en tant que tel, bien qu'il s'agisse d'un jeu Ubisoft.

6.7 Exécution du jeu

Vous pouvez exécuter le jeu à partir du menu Démarrer en choisissant "Ultimate Golf \ Lancer Ultimate Golf".

Si une partie d'un film apparaît momentanément à l'écran mais que le jeu ne démarre pas correctement, le problème provient probablement du programme de lecture des fichiers vidéo (ActiveMovie, en l'occurrence), même si cela n'était pas visible lors du test. Pour en avoir le cœur net, accédez au répertoire d'installation du jeu et cliquez deux fois sur le fichier "golf.exe" afin d'exécuter le jeu sans passer par ActiveMovie. Veuillez, avant cela, changer les paramètres d'affichage sous Windows (en cliquant deux fois sur l'icône Affichage du Panneau de configuration) et sélectionner l'option 16 bits (65536 couleurs).

Si vous désirez écouter la bande sonore pendant que vous jouez, n'oubliez pas d'insérer le CD du jeu Ultimate Golf dans votre lecteur.

Si votre ordinateur est équipé d'une carte 3dfx de type Voodoo 1 ou 2 et d'une autre carte vidéo 3d (Riva TNT, par exemple) ou d'une carte Voodoo Rush, et si vous avez choisi l'option "Pilotes OpenGL pour votre matériel" dans le menu "Options OpenGL" lors de l'installation, Ultimate Golf vous invite à jouer avec la carte 3dfx au démarrage. Cliquez sur Oui pour utiliser la carte 3dfx Voodoo 1, 2 ou Rush ou sur Non pour jouer avec un modèle de carte 3d d'un autre type.

Au démarrage, Ultimate Golf fonctionne, en principe, avec n'importe quelle carte vidéo compatible si le nombre de couleurs choisi sous Windows à partir du Panneau de configuration est de 16 bits (65536 couleurs). Si l'option sélectionnée correspond à 8 bits (256 couleurs), les menus de l'interface risquent d'être illisibles. Si vous avez opté pour un affichage en 24 ou 32 bits (couleurs vraies), il est probable que cela pose un problème avec certaines cartes vidéo. Les cartes 3dfx ne permettent, par exemple, d'exécuter un jeu suffisamment vite en mode 24 bits ou 32 bits. Pour plus d'informations, adressez-vous au fabricant de votre ordinateur ou de votre carte vidéo et consultez le fichier "readme.txt" à la racine du CD du jeu.

Si vous lancez le jeu à partir du menu Démarrer, vous devriez obtenir un message d'avertissement vous indiquant qu'il est préférable de sélectionner un nombre de couleurs

équivalent à 16 bits. Si vous décidez de continuer en mode 32 bits, par exemple, le jeu vérifie s'il est capable de tourner suffisamment vite pour que vous puissiez jouer sans problème. Si cela n'est pas possible, vous recevez un message d'avertissement vous signifiant que le jeu va être interrompu.

Si cela se produit ou si vous constatez que le jeu est extrêmement lent, changez le paramètre d'affichage à partir du Panneau de configuration Windows et optez pour 16 bits (65536 couleurs) avant de recommencer à jouer.

Utilisateurs expérimentés uniquement : L'exécution du jeu en mode 24 bits ou 32 bits ne permet pas, sur certaines cartes vidéo et avec certaines versions de Windows, d'avoir accès à l'ensemble des options. Il est possible, par exemple, que la profondeur Z-Buffer sélectionnable soit limitée à la valeur par défaut (16 bits) dans l'écran "Paramètres vidéo". Vous pourrez déplacer le curseur sur une autre valeur, mais cela n'aura aucun effet dans la mesure où le jeu ne sera pas capable d'offrir une profondeur supérieure. Plus la valeur Z-Buffer est grande, plus le rendu du jeu est fluide (à condition évidemment que votre carte accélératrice 3d le permette).

Sachez également que l'option "Stencil buffer" dans l'écran "Options avancées" (qui permet de rendre les ombres translucides et non plus opaques) risque de ne pas fonctionner avec certaines cartes, sauf si vous avez choisi le nombre de couleurs approprié. Si vous disposez d'une carte Riva TNT sous Windows 95, par exemple, il vous faut d'abord sélectionner le mode 32 bits (couleurs vraies) et opter pour une profondeur Z-Buffer de 24 bits (dans l'écran "Paramètres vidéo") avant d'activer l'option "Stencil". Si cette option ne permet pas de donner des véritables ombres translucides, le jeu essaie de générer des ombres en pointillés.

Pour en savoir plus, adressez-vous au fabricant de votre carte vidéo et consultez le fichier "readme.txt" à la racine du CD du jeu.

Si les images sont trop sombres ou trop claires, mais que vous souhaitez conserver les réglages de votre moniteur, essayez de changer les "valeurs Gamma " du jeu à partir de l'écran "Paramètres vidéo" de l'interface.

6.8 Sortie du jeu

Les pilotes OpenGL fournis par un petit nombre de fabricants de cartes vidéo ne permettent pas toujours de rétablir les paramètres en vigueur avant l'exécution du jeu sur certains systèmes. Vous pouvez restaurer ces paramètres à partir de Windows ou de panneaux de configuration en procédant comme vous le faites normalement.

6.9 Utilisation en réseau

Pour bénéficier du service Ubisoft Game Service, il est nécessaire de sélectionner cette option lors de l'installation initiale ou de l'ajouter ultérieurement. Pour lancer Game Service Client, il convient évidemment d'avoir accès à Internet à partir de votre ordinateur et de vous connecter à un fournisseur d'accès Internet.

Pour exécuter le jeu sur Ubisoft Game Service, lancez le client en question (en cliquant sur l'icône correspondant créée sur votre bureau après l'installation), connectez-vous au service des jeux et ouvrez une session d'U-GOLF (qui figure, en principe, dans la liste déroulante des jeux disponibles).

Si vous ne souhaitez pas profiter d'Ubisoft Game Service, vous avez la possibilité de sélectionner l'option de réseau IPX à partir des menus "multi-joueurs". Pour ce faire, lancez le jeu de façon normale en choisissez le mode multi-joueurs. Il est nécessaire pour cela de se connecter à un réseau local (tel que le réseau d'une entreprise) fonctionnant avec un protocole IPX.

6.10 Fonctions audio

Si les fonctions audio du jeu posent un problème (la qualité du son n'est pas très bonne, etc.), essayez d'utiliser un autre pilote audio parmi ceux qui conviennent sur votre système, en procédant à partir de l'écran "Paramètres audio" de l'interface.

6.11 Sites Web et assistance téléphonique

Sites Web

Si vous avez des questions sur l'installation des pilotes OpenGL, l'acquisition des derniers pilotes ou des questions d'une autre nature, rendez-vous sur le site suivant :

<http://www.glsetup.com>

Utilisateurs expérimentés uniquement :

Vous pouvez vous procurer le code source modifié du projet Ultimate Golf (protégé par les accords L-GPL, GPL ou des licences similaires) à l'adresse suivante :

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

Vous pouvez y accéder également sur le CD du jeu au moyen de l'option d'installation personnalisée. Le contenu de ce site Web et l'option d'installation sont conformes aux termes de la licence d'utilisation du code.

Assistance

For localization:

To be put here the hot line phone / address email of the subsidiary concerned by the language

Vous trouverez également des informations de dernière minute dans le fichier readme.txt à la racine du CD du jeu.

7- Crédits

Vertex

Responsable de la programmation & 3D

Neal Tringham

Programmeur des outils

Martin Nicholas

Programmeurs du jeu

Neal Tringham, Ian Johnson, Martin Nicholas, Will Cowling

Programmeur de l'interface

Stuart Hunt

Responsable du graphisme et des animations

Trevor Howis

Graphistes

Matthew Lee, Michael Leslie, Paul Leonard

Conception du jeu et idée originale

Tony Colgan et Ian Johnson

Remerciements spéciaux à :

Toutes nos familles et tous nos amis.

Et à Caroline Preston, Pam Ayers et Beneve Delmark pour la patience dont elles ont fait preuve et pour le soutien qu'elles nous ont apporté.

Neal Tringham souhaite dédier son travail à Leonard et Sylvia Tringham. Il désire également remercier Jeremy (Joanna), Meredith et Alison.

Nous souhaitons remercier Brian Paul et les développeurs Mesa pour nous avoir aidés à utiliser Mesa, le clone source ouvert d'OpenGL (le code source complet est fourni sur le CD du jeu), et Leigh McRae ainsi qu'altsoftware inc pour nous avoir aidés à créer un wrapper D3D optimisé (leur travail a été financé en partie par Ubisoft).

Le rendu logiciel dans Ultimate Golf utilise la fonction OpenGL pour Windows de SGI. L'environnement de développement complet et la licence figurent sur le CD du jeu.

Nous souhaitons également remercier les personnes, les équipes de développeurs et les sociétés suivantes pour la part importante qu'ils ont prise lors de la mise au point d'Ultimate Golf : Chris Hecker (pour GLSetup), Ulrich von Zadow (pour paintlib), le groupe Independent JPEG (pour jpeglib), Sam Leffler et Silicon Graphics (pour libtiff), les développeurs FreeType (pour la bibliothèque FreeType), Boris Fomitchev, HP, SGI et le centre de Moscou pour la technologie SPARC (pour STLPort), M. Coetmeur et la fondation Free Software (pour Flex++ et Bison++), Brad Grantham (pour les techniques de stripification), themes.org (pour les polices) et Allen Akin (pour le code "isfast" et Glean).

Les personnes et les sociétés suivantes nous ont également été fort utiles : 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

UBI SOFT

Production du jeu

Producteurs	Yves Guillemot Vincent Minoué
Chef de projet	Jean-Bernard Jacon
Conception du jeu	Lionel Rico

Son et musique

Chef de production audio	Sylvain Brunet
Musique du jeu	Daniel Masson
Effets sonores	Guillaume Billaux
Ingénieur du son	Lambert Combes

Localisation

Responsable	Coralie Martin
Chef de projet	Xavier Kemmlein

Test

Responsable international	Vincent Paquet
Responsable Assurance qualité	Eric Tremblay
Responsables des tests	Emmanuel, Yvan Ofoe
Testeurs	Paick Daigle, Jason Alleyne, David Rageault, Benoit Gagnon et Stephane Caissie.

Séquence d'introduction

Chef de production vidéo	Diane Bernard
Réalisateur	Gregoire Pedron
Caméraman	Lazare Pedron
Editeur vidéo	Gregoire Chevalier-Naud, Lionel Rico
Assistant Post-production	Marie Deschamps
Musique d'introduction	Claude Samard
Acteurs	Michael Carney, Oliver Jenkins

Marketing

Directeur du marketing	Nicolas Metro
Responsables internationaux	Sophie Colson, Gwenaëlle Tibolla

Chef de produit local :

Royaume-Uni	Jim Hill
France	Isabelle Poisson
Allemagne	Petra Wellen
Italie	Christian Born
Espagne	Oriol Rosel
Pays-Bas	Lieke Otten
Belgique	Carine Peña Gomez

Conception	FKGB
------------	------

Remerciements spéciaux à

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 et le club de golf de Fontenailles (Domaine de bois Boudran, 77370 Nangis, France)...