

Indice

1. Installazione

2. Partenza rapida

3. Metodi di controllo

- 3.1 Amatoriale
- 3.2 Pro-clic
- 3.3 Ultimate

4. Comandi di gioco

- 4.1 La borsa delle mazze da golf
- 4.2 L'indicatore dell'azione di tiro
- 4.3 L'indicatore di posizione
- 4.4 La mappa
- 4.5 Le informazioni sulla buca
- 4.6 Le informazioni sul giocatore

5. Le schermate iniziali

- 5.1 Selezione della lingua
- 5.2 Menù principale
- 5.3 Selezione della partita
- 5.4 Riprendi la partita
- 5.5 Impostazioni del giocatore
- 5.6 Selezione del campo
- 5.7 Opzioni
- 5.8 Record
- 5.9 Multiplayer

6. Risoluzione dei problemi

- 6.1 Note sull'installazione
- 6.2 Installare i driver per OpenGL
- 6.3 Come usare i driver per OpenGL appena installati
- 6.4 Installare i driver alternativi
- 6.5 Ulteriori note sull'installazione
- 6.6 Disinstallare il gioco
- 6.7 Eseguire il gioco
- 6.8 Uscire dal gioco
- 6.9 Giocare via Internet
- 6.10 Audio
- 6.11 Siti web e numeri telefonici del supporto tecnico

7. Credits

1- Installazione

Nota: Per poter eseguire Ultimate Golf è necessario che sul vostro computer vi sia installato Windows 95™ o Windows 98™.

Prima di iniziare la procedura di installazione di U-Golf per la prima volta, vi consigliamo di leggere la sezione dedicata alla risoluzione dei problemi che troverete in fondo a questo manuale.

Vi consigliamo, inoltre, di chiudere tutti gli altri programmi in esecuzione prima di installare o eseguire Ultimate Golf.

Per installare Ultimate Golf...

Inserite il CD nel vostro lettore CD-ROM.

Il CD dovrebbe partire automaticamente e il programma di installazione vi guiderà attraverso tutto il relativo processo.

Se, per un qualsiasi motivo, il CD non partisse automaticamente, potrete avviare manualmente la procedura di installazione, seguendo questi passi:

1. Cliccate sul tasto Start/Avvio.
2. Selezionate Esegui dal menù che appare.
3. Digitate D:\SETUP (dove D: indica la lettera corrispondente al vostro lettore CD-ROM).
4. Premete OK.

A questo punto, il programma di installazione vi guiderà lungo tutto il relativo processo.

Nota importante: Prestate attenzione alla scelta dei driver. Noi vi consigliamo di usare gli OpenGL. Per ulteriori informazioni, consultate la sezione relativa alla risoluzione dei problemi che potete trovare in fondo a questo manuale.

Aggiornamento dei driver video:

Quando iniziate l'installazione dei driver per la vostra scheda video, vi verrà chiesto quali desiderate installare:

- ⇒ Se sceglierete una delle seguenti opzioni, allora vi basterà seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo: "driver Direct3D ", "driver Glide ", "driver per il rendering software " o "al momento non installare alcun driver per la scheda video".
- ⇒ **Se invece scegliete l'opzione raccomandata "Installa i driver OpenGL per la scheda video", allora apparirà una schermata che vi avvertirà che le istruzioni relative al processo di installazione non sono state tradotte in italiano. In ogni caso, qui di seguito trovate la traduzione di queste istruzioni, accompagnata da alcune immagini relative alle varie schermate che incontrerete.**

1 – XX: Questa videata vi propone di aggiornare il programma GLSetup, che controlla l'installazione dei driver.

Attualmente, questo aggiornamento non è necessario, quindi cliccate su **CONTINUE** (continua) per procedere con l'installazione.

Cliccate su **GO TO WEB** (vai al web) solo se avete una scheda video molto recente (rilasciata dopo il Marzo 2000) o se avete riscontrato dei problemi con questa parte dell'installazione (ad esempio, se non viene riconosciuto il modello della vostra scheda).

2 – XX: Questa schermata vi consiglia di chiudere tutti i programmi prima di procedere nell'installazione e vi ricorda che questo programma è coperto dalle leggi sul copyright e dagli accordi internazionali. Cliccate su **CANCEL** (annulla) per uscire o su **NEXT** (successivo) per procedere.

3 – XX: Questa schermata vi consente di scegliere dove desiderate installare il programma GLSetup. Cliccate su [BROWSE](#) (sfoglia) per cambiare la directory predefinita o su [NEXT](#) (successivo) per procedere.

4 – XX: Questa schermata mostra delle informazioni relative al GLSetup come, ad esempio, i bug noti. Cliccate su [GO TO WEB](#) (vai al web) per avere ulteriori informazioni o su [CONTINUE](#) (continua) per procedere.

5 – XX: Questa schermata mostra l'accordo di utilizzo di GLSetup. Cliccate su [YES](#) (sì) se accettate tutti i termini o su [NO](#) per uscire dall'installazione.

6 – XX: Questa schermata mostra una lista di tutte le schede video che sono state rilevate sul vostro computer e vi spiega come disinstallare GLSetup se l'installazione dei driver non fosse andata a buon fine. Più avanti, troverete anche la traduzione della procedura di disinstallazione. Cliccate su [NEXT](#) (successivo) per procedere con l'installazione dei driver.

7 – XX: Questa schermata vi propone di tenervi informati via e-mail sui futuri aggiornamenti dei driver. Inserite il vostro indirizzo e cliccate su [REGISTER](#) (registrati) se volete ricevere periodicamente queste informazioni o su [SKIP](#) (salta) per procedere.

8 – XX: Questa schermata vi ricorda che è necessaria la presenza delle DirectX 7 per eseguire GLSetup. Dal momento che sono state installate assieme ai file di gioco, vi basterà cliccare su [CONTINUE](#) (continua). [GO TO WEB](#) (vai al web) vi permetterà di ottenere ulteriori informazioni sulle DirectX 7.

9 – I driver non verranno installati sul vostro computer. Ogni produttore ha le proprie procedure per installare i driver per le sue schede video, quindi per continuare limitatevi a seguire le istruzioni che appariranno su schermo.

C – Terminare la procedura di installazione:

Una volta che avrete installato il gioco e i driver, vi verrà chiesto di riavviare il computer.

D – Disinstallare GLSetup:

Se GLSetup non riesce a riconoscere la vostra scheda video o se riscontrate dei problemi con Ultimate Golf o con altri giochi in seguito all'aggiornamento dei relativi driver, allora disinstallate GLSetup. Ecco come fare:

- Riavviate Windows in modalità provvisoria
- Aprite il Pannello di Controllo
- Selezionate Aggiungi/Rimuovi
- Selezionate GLSetup
- Riavviate normalmente il vostro computer

Per eseguire Ultimate Golf...

Vi consigliamo di chiudere tutti gli altri programmi in esecuzione prima di lanciare Ultimate Golf.

Potrete avviare questo gioco selezionando il percorso che avete creato partendo dal menù Start/Avvio di Windows:

1. Cliccate su Start/Avvio.
2. Selezionate Programmi.
3. Selezionate 'Ubi Soft Games'.
4. Selezionate 'Ultimate Golf'.
5. Selezionate 'Start Ultimate Golf'

A questo punto, il gioco dovrebbe partire.

A seconda della configurazione del vostro sistema, potrete aumentare la risoluzione grafica del gioco modificando alcune delle opzioni video che troverete nel menù Opzioni (consultate il paragrafo 5.7 per maggiori informazioni). Il valore di default è 640X480, con tutte le opzioni disattivate (OFF).

Se incontrate dei problemi durante l'installazione o l'esecuzione del gioco, fate riferimento alla sezione **Risoluzione dei problemi** di questo manuale (paragrafo 6).

2- Partenza rapida

Se lo desiderate, potrete giocare subito a Ultimate Golf senza dovervi prima leggere tutto il manuale. Per aiutarvi, qui c'è un breve tutorial che vi guiderà alla prima buca del campo da golf nella foresta. Se siete mancini, leggete la nota in fondo a questa pagina.

Campo nella foresta, buca 1...

1. Seguite le istruzioni riportate nella Sezione 1 per **installare e avviare il gioco**.
2. **Selezionate la lingua** che desiderate utilizzare cliccando sulla relativa bandiera.
3. Nel 'Menù Principale', cliccate su '**Inizia Partita**'.
4. Nella schermata 'Tipo di Partita', selezionate la **modalità 'Pratica'**.
5. Nella schermata 'Impostazioni del Giocatore', cliccate sul tasto 'Carica' e selezionate poi il **giocatore** relativo alla '**Partenza Rapida**' ('QuickStart')
6. Cliccate sul pulsante OK posto nella parte inferiore della videata.
7. Nella schermata 'Selezione del Campo', cliccate di nuovo sul pulsante 'OK' per **avviare il caricamento** della prima buca.

Ora siete pronti per **dare il colpo iniziale...**

Breve Guida al Gioco

Per il giocatore in modalità 'Partenza Rapida' verrà automaticamente predisposto il **metodo di controllo Amatoriale**, che prevede delle partite più semplici per i principianti. Non dovrete preoccuparvi di non colpire la palla: concentratevi solo sull'esecuzione di una buona traiettoria di lancio.

Un po' di pratica con i tiri

Per prendere la mira: Scegliete il punto in cui volete colpire la palla usando le frecce direzionali destra e sinistra per ruotare il golfista nelle relative direzioni, oppure semplicemente cliccando con il tasto sinistro del mouse sul punto nel quale avete deciso di dirigere il tiro. Quando sarete soddisfatti del punto scelto, potrete iniziare a sollevare la mazza. Quando il golfista inizia a ruotare, potrebbe diventare trasparente e la mazza sparire. Questo significa che il giocatore non si trova nella corretta posizione e che quindi non è in grado di colpire la palla. Per porvi rimedio, dovrete ruotare un po' il giocatore.

Per impostare la potenza del tiro: Cliccate e **tenete premuto il pulsante destro del mouse** e trascinate il mouse verso destra. Dovreste vedere che il giocatore inizia a portare indietro il braccio. Notate che, diversamente dagli altri giochi di golf, siete voi stessi a controllare la mazza in tempo reale mentre muovete il mouse. Appena tirate indietro la mazza, l'indicatore di potenza inizierà ad aumentare. La distanza mostrata proprio sotto l'indicatore di potenza indica la distanza che, approssimativamente, percorrerà la palla (questo valore però non tiene conto di fattori come il vento, a cui dovrete pensare voi).

Per colpire la palla: Tenete premuto il pulsante destro del mouse e trascinate il mouse indietro verso sinistra, facendo un **movimento diagonale da destra-alto a sinistra-basso** il più lento e fluido possibile.

Quando la palla si ferma: Vi verranno presentate alcune opzioni a seconda di dove atterra la palla. In base al punto in cui si sarà fermata la palla, potrete scegliere tra:

Replay	Vi permette di rivedere il tiro precedente.
Mulligan	Vi permette di ripetere il tiro senza incorrere in alcuna penalità. Ogni giocatore ha a disposizione un solo Mulligan per buca, quindi usatelo con moderazione!
Drop	Riposiziona la palla in un punto vicino a quello in cui è atterrata, ma in una <u>posizione permessa</u> . Verrà applicata una penalità di un tiro.
Ritira	Vi consente di ripetere il precedente tiro partendo dalla medesima posizione. Verrà applicata una penalità di un tiro.
OK	Vi permette di passare la mano al giocatore successivo.

Continuate a giocare finché ne avete voglia. Quando mandate la palla in buca, verrà visualizzato il punteggio che avrete ottenuto. Cliccate su OK per andare alla buca successiva.

Quando avete finito, premete **'ESC'** per uscire dalla modalità Pratica e tornare ai menù.

Giocatori mancini

Se siete mancini, potrete selezionare il giocatore 'QuickStart(LH)' (dove LH sta per left-handed, mancino) al punto 5 della procedura descritta sopra.

Questo giocatore è stato configurato per giocare con la mano sinistra. Seguite le istruzioni riportate sopra e ricordate che tutti i movimenti del mouse andranno invertiti, quindi trascinate il mouse verso sinistra per impostare la potenza del tiro e verso destra per colpire la palla.

3. Metodi di controllo

Ci sono tre metodi di controllo che possono essere utilizzati per simulare l'azione di rotazione della mazza. Qui di seguito ne trovate una descrizione. Il fatto che siate mancini o destrimani, opzione che avrete precedentemente impostato nella schermata 'Impostazioni Giocatore' (consultate la sezione 5.5.2 per maggiori dettagli), influisce solo sui metodi di controllo Amatoriale e Ultimate determinando la direzione nella quale il giocatore deve spostare il cursore per simulare il movimento della mazza durante lo swing.

3.1. Amatoriale

Questo metodo di controllo è stato pensato per i principianti. Qui non mancherete mai di colpire la palla, ma non la manderete lontano come con gli altri metodi di controllo. Premendo e tenendo premuto il tasto destro del mouse, metterete il giocare in posizione di lancio. Spostando il mouse dall'angolo superiore destro (superiore sinistro se siete mancini – opzione che può essere impostata nelle prime schermate di gioco), sempre tenendo premuto il tasto destro, farete sì che il golfista porti indietro la mazza. La barra della potenza del tiro inizierà ad aumentare per darvi un'idea della distanza che percorrerà la palla. Poi, spostando lentamente il mouse in modo diagonalmente verso l'angolo inferiore sinistro (inferiore destro se siete mancini) darete il via all'azione di rotazione della mazza.

3.2. Pro-clic

Questo metodo di controllo, basato su tre clic, è quello che viene normalmente impiegato negli altri giochi di golf.

Come negli altri sistemi più avanzati, dovete prima impostare la direzione in cui volete che il giocatore lanci la palla e poi scegliere la mazza adeguata alla distanza che le volete far percorrere.

A questo punto, cliccate con il tasto destro del mouse. La barra indicatrice inizierà a muoversi verso il lato destro dello schermo. Cliccando ancora una volta con il tasto destro, imposterete la potenza del tiro e dovrete vedere apparire un piccolo triangolo nel punto in cui avete cliccato. Fermando la barra a destra del triangolo imprimerete più potenza alla palla facendole guadagnare qualche metro importante, ma rischiando anche di sbagliare la direzione. State attenti!

Dopo il primo clic, la barra indicatrice inizierà a spostarsi indietro verso sinistra: noterete due piccole linee blu che indicano il punto in cui dovrete riuscire a colpire la palla. Dovrete riuscire a fermare la barra della potenza, cliccandovi sopra con il tasto destro del mouse, appena si trova in posizione centrale rispetto alle due linee blu. Fermandola prima, taglierete la palla; fermandola dopo, colpirete la palla con un tiro a gancio. Se fermerete la barra fuori dalle due linee blu, il golfista mancherà il colpo.

Se iniziate l'azione di tiro e sbagliate a impostare la potenza rilasciando al momento sbagliato il tasto del mouse e facendo tornare la barra al centro, non riuscirete ad effettuare il tiro.

Fate un po' di pratica per abituarvi a questo metodo di controllo, imparando così la velocità a cui si muove la mazza e quanto lontano potete lanciare la palla.

3.3. Ultimate

Questo metodo di controllo sfrutta lo stesso stile impiegato in quello Amatoriale, ma vi offre un controllo molto più preciso e vi consente di coprire una distanza maggiore con il tiro, se lo usate correttamente. Per colpire la palla, dovrete fare proprio come descritto nel paragrafo relativo al metodo creato per i principianti, ma qui dovrete usare anche un Controllo di Aiuto (un mirino che si muove ogni volta che spostate il mouse). Per effettuare il colpo ideale, dovrete far percorrere al punto centrale del mirino una diagonale che parta dall'angolo superiore destro e arrivi a quello inferiore sinistro (l'opposto se siete

mancini), passando attraverso il punto in cui si incontrano le assi del mirino stesso. Dal momento che l'asse verticale rappresenta l'angolo di rotazione del polso e quello orizzontale l'angolo delle spalle rispetto alla mazza, il colpo ideale dovrà essere effettuato proprio al centro del mirino. Qualsiasi imprecisione causerà delle variazioni del tiro ideale, producendo dei tiri a gancio, delle palle tagliate, e una maggiore o minore distanza. Uno dei maggiori vantaggi di questo metodo di controllo è che è in grado di darvi la sensazione di colpire davvero la palla. Ci sono anche dei vantaggi dal punto di vista della distanza che la palla potrà percorrere, ma dovrete diventare davvero bravi per sfruttarli appieno.

4. Comandi di gioco

4.1. La borsa delle mazze da golf

La borsa delle mazze è stata creata per permettervi di accedere velocemente alle opzioni che potreste desiderare modificare durante la partita. Quando con il mouse spostate il cursore verso l'angolo inferiore sinistro dello schermo, la borsa delle mazze apparirà, consentendovi di modificare le opzioni desiderate.



Selezionare la mazza

Selezionate quella che più preferite, tra quelle contenute nella vostra borsa, per il tiro che dovete compiere.



Passare alla visuale ravvicinata

Potete attivare o disattivare la visuale ravvicinata della telecamera. Questa visuale vi fornisce un angolo di inquadratura alternativo a quello normale, permettendovi così di osservare il vostro tiro da un altro punto di vista e di esaminare da vicino varie zone del campo cliccando col pulsante sinistro del mouse sulla mappa (per maggiori dettagli, consultate la sezione 3.4).



Passare alla visuale in prima persona

Vi permette di passare dalla visuale in prima persona a quella in terza persona e viceversa.



Passare alla modalità di tiro assistito

Il tiro assistito dà ai principianti un aiuto durante l'azione di tiro, suggerendo la mazza più adatta alla situazione e indicando il percorso che dovrebbe compiere la palla, nonché la probabilità che avete di mancare il colpo.



Selezionare la telecamera aerea

Vi permette di selezionare una delle visuali che avete disposizione per seguire la traiettoria della palla in volo.

Visuale dalla buca - La telecamera è posta vicino alla buca

Visuale della palla - La telecamera è posizionata all'interno della palla

Visuale che segue la palla - La telecamera segue ogni movimento della palla

Visuale sopra la palla - Visuale della palla d'alto

Telecamera televisiva - Visuale in stile televisivo, che mostra le immagini tratte da diverse telecamere TV sparse lungo tutto il percorso.

Visuale del golfista - La palla vista dagli occhi del golfista. Se passate alla visuale in prima persona (si veda sopra), potrete giocare tutta la partita vedendo ciò che vede il giocatore.



Passare alla griglia del green

La griglia del green vi aiuterà a valutare la pendenza del green mentre vi accingete a compiere il putt (tiro per far entrare la palla in buca). Nella modalità Camminare (leggete più avanti) potrete usare il tasto PagGiù per chinarvi ad analizzare più da vicino il terreno di gioco.



Regolazione della posizione di tiro del giocatore

Questo pulsante vi permette di attivare o disattivare il pannello dal quale potrete modificare la posizione di tiro del vostro golfista (consultate la sezione 3.3 "L'indicatore di Posizione").

L'indicatore di posizione vi permette di regolare la posizione dei piedi del golfista,

la loro angolazione, nonché la posizione della palla prima di effettuare il tiro, in modo da modificare l'effetto di rotazione impresso sulla palla stessa.



Passaggio alla buca

Questa opzione vi permette di passare a una visuale ravvicinata della buca verso cui state per tirare, consentendovi così di analizzare dall'alto tutto il percorso che dovrà compiere la palla.

Modalità Camminare

Questa modalità vi consente di camminare lungo tutto il campo al fine di analizzare il terreno che circonda la buca.

Usate le **freccie direzionali** per muovervi e tenete premuto il **tasto Shift** per camminare più velocemente.

PagSu e **PagGiù** vi permettono di guardare in su e in giù. Con **Home** e **Fine**, invece, potrete alzare o abbassare la vostra visuale.



Chiudi

Per uscire dal gioco.

...o **Esci** per chiudere la partita in corso e tornare alle videate iniziali.

4.2. L'indicatore dell'azione di tiro



Usate questo indicatore per valutare il tipo di colpo che intendete effettuare.

Indicatore di potenza

Questo indicatore vi mostra quanta potenza conferirete al tiro nel momento in cui colpirete la palla. In genere, più forza applicherete, più lontano andrà la palla.

La **distanza** mostrata sopra l'**indicatore dell'azione di tiro**, vi dà un'indicazione approssimativa della distanza che percorrerà la palla usando la mazza che avete selezionato. Ricordate, comunque, che questo valore è solo indicativo e non tiene conto, ad esempio, di fattori come il vento. Dovrete usare tutta la vostra abilità e il vostro giudizio per valutare anche questi fattori.

Controllo Ultimate

La potenza del colpo dipende anche da quanto è precisa e fluida la vostra azione di tiro. Usate l'**indicatore dell'azione di tiro** per aiutarvi ad effettuare un tiro davvero perfetto.

Controllo Amatoriale

La potenza del colpo dipende anche da quanto è precisa e fluida la vostra azione di tiro.

Metodo Pro-clic

Questo sistema usa una diversa schermata per impostare l'azione di tiro. Consultate la relativa sezione precedentemente descritta per avere più dettagli a riguardo.

Indicatore dell'azione di tiro



Questo indicatore mostra la posizione delle spalle del golfista e la sua rotazione durante l'esecuzione del lancio.

Le due immagini che vedete qui mostrano il percorso del movimento del mouse quando viene effettuato un tiro. L'immagine sulla sinistra mostra un colpo tagliato, che causa una leggera curva verso sinistra nella traiettoria della palla. L'altra figura mostra un tiro a gancio, che fa virare la palla verso destra quando è in volo.

Controllo Ultimate

Questo indicatore è direttamente correlato all'input del mouse. Durante l'azione di tiro (tenete premuto il tasto destro del mouse) vedrete un puntino sull'indicatore. Muovendo il mouse in alto e in basso, regolerete la rotazione del polso del giocatore, mentre muovendolo a destra e a sinistra, regolerete la posizione delle sue spalle.

Per effettuare un tiro davvero perfetto, dovrete muovere sia le spalle che il polso in modo fluido da un estremo all'altro e colpire la palla quando il polso è teso. Per fare ciò, dovrete muovere il puntino dall'angolo superiore destro dell'indicatore (le spalle e il polso ruotano indietro) a quello inferiore sinistro (le spalle e il polso tornano in avanti). Questo vi permetterà di accumulare molta potenza senza correre il rischio di compiere un tiro tagliato o a gancio. (*Consiglio: usate l'indicatore di posizione per effettuare volutamente un tiro tagliato o uno a gancio*).

Controllo Pro-clic

L'indicatore dell'azione di tiro non viene utilizzato in questo sistema di controllo.

Controllo Amatoriale

Con questo sistema di controllo, il movimento dei polsi è regolato automaticamente, quindi dovrete limitarvi a valutare la distanza che dovrà percorrere la palla e ad effettuare un tiro sufficientemente fluido per limitare la potenza da imprimere alla palla.

Quando usate i metodi di controllo **Ultimate** o **Pro-clic**, un colpo mancato provoca una diminuzione della potenza e un tiro incontrollato a gancio o tagliato. Il controllo **Amatoriale** è stato pensato per i principianti e quindi non rischierete mai di mancare un colpo, ma di contro, la distanza massima che potrà percorrere la palla sarà inferiore a quella concessa con gli altri metodi di controllo.

4.3. L'indicatore di posizione



L'indicatore di posizione vi permette di regolare l'angolazione dei piedi e la posizione della palla sul terreno di gioco al fine di impostarne la rotazione durante il tiro.

Come regolare la posizione della palla

Allontanando la palla dal golfista farete in modo che la mazza colpisca la palla nella parte superiore, riducendo così la retro-rotazione (il backspin) della palla (questa procedura è chiamata **topping**) e facendola volare su una traiettoria più bassa e più vicina al terreno. In questo modo, la palla percorrerà una distanza aerea inferiore, anche se una volta atterrata essa tenderà a continuare ancora la sua corsa fermandosi un po' più in là del necessario.

Spostando invece la palla indietro e quindi più vicino al golfista, la mazza la colpirà nella parte inferiore, aumentandone la retro-rotazione e facendola volare più in alto. Essa però ricadrà a terra più velocemente e si fermerà immediatamente sul terreno nel punto in cui è atterrata.

Come regolare l'angolazione dei piedi

Questa operazione vi permette di effettuare deliberatamente un tiro a gancio o tagliato al fine di far curvare la palla in modo che eviti un ostacolo situato sul percorso.

Spostando il piede destro in avanti e quello sinistro indietro (**posizione aperta**), potrete colpire la palla leggermente a destra rispetto al centro, imprimendole una rotazione aerea verso destra. Inizialmente la palla roteerà verso sinistra, ma poi inizierà a muoversi verso destra a causa della forza di rotazione. Questo tiro si chiama **a parabola o tagliato** per un giocatore destrimano.

Spostando il piede sinistro in avanti e quello destro indietro (**posizione chiusa**), potrete ottenere gli effetti opposti a quelli della posizione aperta. La palla viene colpita sulla sinistra e quindi anche la rotazione aerea sarà in quella direzione; inizialmente la palla andrà verso destra, ma la rotazione la porterà a cambiare la sua direzione verso sinistra. Questo tiro si chiama **effettato o a gancio** per un giocatore destrimano.

Effetti di retro-rotazione (Backspin)

La retro-rotazione impressa alla palla dopo che è stata colpita dipende dall'inclinazione della mazza e dalla velocità con cui essa la colpisce. Una maggiore retro-rotazione provocherà una parabola aerea, facendo viaggiare la palla più velocemente e facendola fermare proprio nel punto in cui atterra. In casi estremi, una retro-rotazione eccessiva può far rotolare indietro la palla una volta che è atterrata sul green.

Le mazze da golf più alte in legno e in ferro tenderanno a creare un maggior effetto di retro-rotazione, che sarà ancora superiore con quelle cuneiformi, ma la rotazione dipende anche dalla forza con la quale viene colpita la palla e dalla posizione del golfista. (Consiglio: usate l'indicatore di posizione per regolare la retro-rotazione che volete imprimere alla palla).

Effetti nei tiri a gancio o tagliati

La rotazione laterale impressa alla palla la farà curvare a sinistra (tiro a gancio o effettato) o a destra (tiro tagliato o a parabola). Nota: questi due termini vengono invertiti per i giocatori mancini.

La rotazione laterale si verifica anche quando sbagliate un colpo, o quando decidete di effettuarla deliberatamente regolando la posizione del golfista agendo sul relativo indicatore. Consiglio: Normalmente il giocatore vuole lanciare la palla il più dritto possibile, ma qualche volta sarà necessario che essa curvi per evitare ostacoli come gli alberi.

Riassunto delle posizioni del golfista

'Effettare la palla verso sinistra' – piede sinistro in avanti e piede destro indietro
(tasto '<')

'Parabola della palla a destra' – piede destro in avanti e piede sinistro indietro
(tasto '>')

Meno retro-rotazione, traiettoria più bassa, una volta atterrata la palla continua a rotolare – allontanare la palla dal golfista.

Più retro-rotazione, traiettoria più alta, la palla si ferma nel punto in cui atterra – avvicinare la palla al giocatore.

4.4. La mappa

La mappa mostra una visuale dall'alto della buca e vi è d'aiuto per prendere la mira quando essa si trova lontana dalla posizione di partenza del giocatore e quindi non visibile dalla visuale principale.

Cliccando sulla mappa, potrete mirare direttamente la buca. Verrà inoltre attivata la visuale ravvicinata per poter analizzare più dettagliatamente l'area di interesse.

La mappa mostra, quindi, l'intera area di gioco per una determinata buca e la traiettoria ideale di tiro.

4.5. Le informazioni sulla buca



Buca, par e distanza dalla buca

Indica il numero della buca, il par a essa associato e la distanza del giocatore dalla buca stessa espressa in iarde.

Indicatore di posizione della palla

Mostra il punto in cui giace la palla.

Velocità del vento e indicatore di direzione

Indica la velocità del vento espressa in miglia orarie e la direzione in cui esso soffia.

Attivare la visuale dall'alto (tasto 'O')

Vi permette di attivare e disattivare la visuale dall'alto della buca.

4.6. Le informazioni sul giocatore

Le informazioni sul giocatore vengono mostrate in una finestra posta nell'angolo superiore sinistro della schermata; in essa potrete trovare le seguenti informazioni sul golfista selezionato ...

Nome del giocatore

Numero di tiri effettuati

Punteggio attuale

Comandi sulla tastiera

Comandi principali

Frecce direzionali destra e sinistra
Invio o Spazio

Prendere la mira
Conferma

1-6	Selezione della telecamera principale
1	Visuale in terza persona
2	Visuale in prima persona
3	Visuale del caddy
4-8	Selezione di una delle visuali aeree

Quando siete in modalità Caddy o in una delle visuali aeree, usando le frecce direzionali del tastierino numerico e i tasti + e – potrete ruotare attorno al giocatore e zoomare o allontanare la visuale.

>	Posizione aperta (parabola a destra)
<	Posizione chiusa (effetto a sinistra)

[	Mazza precedente
]	Mazza successiva

Esc

Esci dalla partita

Comandi della modalità Camminare

Frecce direzionali destra e sinistra	Ruotare la visuale
Freccia su	Avanti
Freccia giù	Indietro
Shift	Camminare più velocemente
PagSu	Guardare su
PagGiù	Guardare giù

5. Le schermate iniziali

5.1. Selezione della Lingua

Cliccate semplicemente sull'icona della vostra lingua.

5.2. Menù principale

- **Inizia partita** – Per iniziare una nuova partita (paragrafo 5.3).
- **Carica partita** – Per caricare una partita precedentemente salvata (paragrafo 5.4).
- **Opzioni** – Per impostare le opzioni grafiche, audio e video (paragrafo 5.7).
- **Multiplayer** – per iniziare una partita in multiplayer (paragrafo 5.9).
- **Record** – Per vedere i record del giocatore e del campo da golf (paragrafo 5.8)

5.3. Selezione della partita

- **Partita basata sul numero di tiri** – Questa modalità di gioco è quella tipica del golf, in cui un massimo di quattro giocatori si sfidano su un percorso di golf. Il giocatore che conclude il percorso con il minor numero di tiri vince la partita. Ad esempio, un golfista che finisce con 67 tiri batte uno che ne ha fatti 68.
- **Sfida testa a testa** – Questa è una competizione testa a testa, per la quale è necessario almeno un altro giocatore. Il giocatore con il punteggio più basso vince quella buca. Colui che vince il maggior numero di buche è il vincitore della partita.
- **A squadre** – Competizione a squadre dove quattro giocatori si dividono in due squadre da due componenti l'una. Il sistema di punteggio è quello della modalità Sfida testa a testa, ma conta solo il minor punteggio di ogni squadra. Tutti i partecipanti giocano.
- **Sfida a quattro** – Anche qui due squadre di due giocatori l'una si sfidano su un percorso da golf. Il sistema di punteggio è quello della modalità Sfida testa a testa. Il primo giocatore di ogni squadra effettua il primo tiro e i secondi effettuano il secondo e la partita continua così fino alla sua conclusione. La buca viene vinta dalla squadra che ottiene il minor punteggio per quella buca.
- **Torneo** – Un massimo di quattro giocatori si scontrano in un torneo contro altri giocatori controllati dal computer. Le regole sono quelle della Partita basata sul numero di tiri e il giocatore con il minor punteggio alla fine di tutte le buche vince il Torneo. Il Torneo può essere giocato su qualsiasi campo. Ci sono tre diversi Tornei.
- **Pratica** – In questa modalità potrete fare un po' di pratica con qualsiasi buca presente in tutti e tre i campi a disposizione.

5.4. Riprendi la partita

Questa opzione vi permette di riprendere la partita dall'ultima buca che avevate completato.

Nel momento in cui riprendete una partita verranno ripristinate le stesse impostazioni che avevate quando l'avete interrotta.

5.5. Impostazioni del giocatore

Da queste tre schermate potrete aggiungere tutti i giocatori che hanno intenzione di partecipare alla competizione (un massimo di quattro) e di personalizzare i vostri golfisti come più preferite. Alla partita in corso potrete aggiungere i giocatori nuovi, quelli precedentemente salvati e quelli controllati dal computer. Quando avrete

apportato tutte le modifiche, i giocatori verranno inseriti nella relativa lista al centro della schermata (che elenca i giocatori che parteciperanno alla competizione che vi accingete a iniziare). Ricordatevi che per la modalità A squadre e per quella Sfida a quattro dovrete selezionare quattro giocatori: i primi due selezionati andranno a formare la squadra 1 e gli ultimi due la squadra 2. I pulsanti Modifica e Rimuovi agiscono sui giocatori presenti nella lista, che potrete selezionare cliccandovici sopra.

5.5.1. Impostazioni del giocatore

- **Nuovo giocatore** – Cliccando su questo pulsante creerete un nuovo giocatore. Da qui accederete alla schermata Modifica giocatore (paragrafo 5.5.2) dalla quale potrete personalizzare il vostro personaggio come più preferite. Quando tornate alla schermata Impostazioni del giocatore, noterete che il nuovo giocatore è stato aggiunto alla lista.
- **Carica giocatore** – Cliccando su questo pulsante apparirà una finestra di dialogo contenente una lista dei giocatori precedentemente salvati: cliccate su quello che desiderate aggiungere alla lista dei giocatori.
- **Giocatore controllato dal computer** – Cliccando su questo pulsante apparirà una finestra di dialogo contenente la lista degli otto giocatori controllati dal computer che sono stati messi a vostra disposizione (paragrafo 5.). Cliccate su quello prescelto per aggiungerlo alla lista dei giocatori.
- **Modifica** – Se il giocatore selezionato dalla lista è umano, accederete alla videata Modifica giocatore, che vi permetterà di personalizzarlo ulteriormente.
- **Rimuovi** – Questo pulsante vi permetterà di rimuovere dalla lista il giocatore che avete selezionato.

5.5.2. Modifica giocatore

Questa videata vi permette di personalizzare il giocatore che avete selezionato. Quando uscirete da questa schermata le modifiche verranno salvate se cliccherete sul segno di spunta, mentre verranno annullate se cliccherete sulla croce.

- **Nome** – Cliccate sul riquadro di scrittura e digitate il nuovo nome da assegnare al personaggio.
- **Personaggio** – Selezionate il personaggio tra gli otto messi a vostra disposizione.
- **Input** – Cambiate il metodo di input del mouse (consigliato).
- **Orientamento** – Selezionate Mancino o Destrimano (ha effetto solo nelle modalità di controllo Professionista e Ultimate). In questo modo, modificherete i movimenti dell'azione di tiro durante la partita che state per iniziare.
- **Borsa delle mazze** – Cliccatevi sopra per accedere alla schermata Impostazione della mazza (paragrafo 5.5.3) da cui potrete selezionare la mazza che desiderate usare nella partita.
- **Metodo di controllo** – Potete scegliere fra Amatoriale, Pro-clic (professionale) e Ultimate, che vi permetteranno di gestire in diversi modi l'azione di tiro. (Consultate il paragrafo 6. per ulteriori informazioni a riguardo).
- **Palla** – Potrete scegliere fra le quattro palle a vostra disposizione (paragrafo 5.5.4).
- **Abiti del personaggio** – Ogni personaggio ha tre set di abiti diversi che può indossare durante la partita; cliccate su quello che desiderate per farlo mettere al vostro personaggio.

5.5.3. Impostazione della mazza

Ogni giocatore ha un massimo di quattordici mazze all'interno della propria borsa. Se ne selezionerete di più, verrete avvertiti. Per ogni mazza, potrete anche cambiare il manico e la testa. All'interno di essa, inoltre, verrà inserito anche un putter.

- **Mazza** – Cliccando su una mazza potrete decidere se selezionarla o deselezionarla.
- **Palla** – Ci sono tre diversi modelli di palla con caratteristiche differenti che possono meglio adattarsi agli stili di gioco dei singoli golfisti.

Palla Semplice (Dura 2-pezzi Surlyn)	La palla adatta ai principianti, in quanto è più facile delle altre da colpire facendola andare dritta, ma non va troppo lontano.
Palla Master (Dura 3-pezzi Surlyn)	Questo secondo modello può essere controllato meglio degli altri tipi.
Palla Professionista (Media 2-pezzi Tour)	Difficile da far andare dritta, ma va molto lontano grazie alla sua linea.

5.6. Selezione del campo

Potete giocare una partita su uno qualsiasi dei tre campi che vi abbiamo messo a disposizione. Potrete scegliere tra Foresta (Inghilterra), Canyon (Arizona) e Isola (Hawaii). I campi variano dal punto di vista della difficoltà: quello inglese è il più semplice, mentre quello alla Hawaii è il più arduo.

5.6.1. Selezione del campo

- **Selezione del campo** – Cliccando sulle frecce direzionali destra e sinistra potrete scegliere il campo sul quale volete giocare.
- **Forza del vento** – Spostando il relativo cursore, potrete impostare la forza del vento che soffierà durante la partita.
- **Pulsanti meteo** – Cliccando su questi pulsanti, potrete impostare le condizioni atmosferiche che desiderate ci siano durante la partita. Se selezionerete Casuale, gli effetti saranno variabili proprio come nella realtà.

5.6.2. Informazioni sul campo

Questa schermata vi fornisce maggiori dettagli su ognuna delle buche presenti nel campo che avete selezionato, fornendovi anche una mappa aerea che vi permetterà di vedere ogni buca, il rispettivo par e la distanza che dovrà percorrere la palla. Cliccando sulle frecce, cambierete sia il campo che la buca. Nella modalità Pratica, potrete usare questa schermata per selezionare la buca sulla quale volete esercitarvi.

5.7. Opzioni

Attraverso questa schermata potrete accedere a tutte le opzioni di gioco. Fate molta attenzione quando modificate le opzioni grafiche avanzate relative alla scheda grafica in quanto potreste ridurre eccessivamente le prestazioni del gioco.

5.7.1. Impostazioni Audio

- **Driver audio** – Per selezionare, se necessario, degli altri driver audio.
- **Volume della musica** – Agite sul cursore a video per alzare o abbassare il volume della musica.
- **Volume degli effetti sonori** – Agite sul cursore a video per alzare o abbassare il volume degli effetti sonori.
- **Pulsanti di attivazione** – Per attivare o disattivare la musica e gli effetti sonori.
- **Pulsanti di prova** – Per sentire un pezzo di musica in modo tale da capire se il volume che avete impostato vada bene.

5.7.2. Impostazioni Video

- **Modalità Video** – Per impostare la risoluzione dello schermo e la profondità di bit scegliendo tra quelle a disposizione.
- **Gamma** – Agite sul cursore per impostare la luminosità dello schermo.
- **Modalità In finestra** – Vi permette di passare dalla modalità di gioco a pieno schermo a quella in finestra.
- **Opzioni grafiche avanzate** – Vi consente di modificare le opzioni grafiche più avanzate.

5.7.3. Opzioni grafiche avanzate

- **Nebbia** – Nebbia di distanza e effetti meteo di nebbia.
- **Dettaglio (Mip Mapping)** – Per vedere meglio gli oggetti da vicino.
- **Riflessi** – Riflessi dei giocatori e degli oggetti presenti sul campo da golf.
- **Ombre** – Ombre dei giocatori.

5.7.4. Impostazione del mouse

- **Driver di input** – Per cambiare, se necessario, i driver di input.
- **Sensibilità del mouse** – Per modificare la sensibilità del mouse durante l'azione di tiro.

5.8. Record

Questa schermata vi permette di accedere a tutti i record dei giocatori e alle relative statistiche archiviate. Le frecce destra e sinistra poste nella parte superiore della schermata vi consentono di navigare tra le varie schermate. Le altre frecce servono per cambiare il giocatore selezionato.

5.8.1. Trofei

Visualizza tutti i trofei vinti dal giocatore selezionato.

5.8.2. Record personali

Fornisce tutte le statistiche archiviate relative a ciascun giocatore, comprese le partite giocate, i punteggi più bassi e il punteggio medio.

5.8.3. Record del campo (Miglior scheda dei punteggi)

Mostra i migliori punteggi ottenuti su ogni tee di ciascuno dei tre campi e il nome del giocatore che li ha realizzati.

5.8.4. Record della buca

Fornisce i dettagli sull'ultima partita giocata: informazioni sui giocatori che vi hanno preso parte e i punteggi che hanno ottenuto.

5.9. Multiplayer

Potrete impostare le opzioni per le partite multiplayer in rete attraverso questi menù. Le partite verranno giocate con il protocollo IPX e vi possono prendere parte al massimo quattro giocatori. In questo tipo di partite, su ciascun computer potrà giocare solo un singolo giocatore.

5.9.1. Connessione

- **Impostazioni del personaggio** – Potrete modificare o aggiungere un giocatore proprio come nelle partite non in rete. Per poter procedere, dovrete aver selezionato almeno un giocatore.

5.9.2. Selezione della partita

- **Crea la partita** – Per creare una nuova partita come conduttore. Solo il conduttore può impostare le opzioni del gioco in rete e, se decide di annullare una partita mentre è in una di queste schermate, essa verrà eliminata.
- **Partecipa alla partita** – Per unirvi a una partita già esistente e creata da qualcun altro. Potrete selezionare quella a cui volete partecipare dalla lista delle partite disponibili posta nella parte inferiore della schermata.
- **Lista delle partite** – Qui troverete un elenco di tutte le partite attive. Selezionatene una per vedere quali giocatori vi prendono parte (a meno che la partita non sia già stata chiusa). Prima di unirvi a una partita, selezionatela e poi cliccate sul pulsante Partecipa alla partita. Questo pulsante funziona solo se la partita è ancora aperta e se non ha ancora raggiunto il numero massimo di giocatori consentiti.

5.9.3. Impostazione della partita

Solo il conduttore (ossia il giocatore che ha creato la partita) può impostare una partita multiplayer selezionando il campo di gioco (paragrafo 5.6) come avviene per una partita normale. A questo punto, accederete alla schermata di Attesa di connessione (paragrafo 5.9.4) dove tutti i partecipanti attenderanno che il conduttore dia il via alla partita.

5.9.4. Attesa di connessione

- **Inizia partita** – (solo per il conduttore) Selezionate questa opzione quando tutti gli altri giocatori sono pronti. Tutti attenderanno che il conduttore abbia finito di impostare le opzioni di gioco e cliccato su questo pulsante.

5.9.5 Client di gioco

Per giocare sul client del game service di Ubi-soft, dovrete aver installato l'opzione client del game service. Consultate la sezione relativa alla risoluzione dei problemi correlati alla rete per avere maggiori informazioni su questo argomento.

Se non avete ancora creato un client sul game service, fatelo ora cliccando sulla relativa opzione. In qualsiasi momento potrete avere un aiuto cliccando sul pulsante Guida in Linea.

Per avviare Ultimate Golf, avviate prima il Client del Game Service. Assicuratevi che la vostra connessione a Internet sia attiva prima di lanciare il Client del Game Service. Inserite il vostro nome e la password per collegarvi al servizio. A questo

punto, verrà visualizzata una lista delle opzioni di gioco. Il conduttore deve selezionare U-Golf e cliccare su Nuova partita. Ora, gli altri giocatori dovrebbero vedere apparire la partita del conduttore nella finestra del client del game service, la dovranno selezionare e premere poi Partecipa alla partita. Il conduttore selezionerà Inizia la partita e il gioco dovrebbe caricarsi e avviarsi. Per maggiori informazioni cliccate sul pulsante Guida in Linea.

5.9.6 I personaggi dei giocatori

Ci sono otto personaggi predefiniti che potrete sfidare, ognuno con le proprie abilità e capacità. I giocatori potranno anche scegliere uno di questi personaggi per personalizzarlo a proprio piacimento.

I principianti dovrebbero iniziare con personaggi come Chan o Tisha dal momento che il loro stile di gioco è più semplice da controllare. I giocatori che, invece, hanno più esperienza possono scegliere Bud o Lei che sono in grado di effettuare tiri a grandi distanze e il cui stile di gioco richiede una maggiore dimestichezza con i metodi di controllo più avanzati. Se siete davvero bravi, potrete scegliere Martin che è molto bravo su quei campi ricchi di ostacoli il cui superamento richiede una certa abilità (ed egli è in grado di fare tiri che mandano in buca la palla e di giocare anche con condizioni atmosferiche pessime) e sui quali il controllo della palla è più importante della distanza che siete in grado di far percorrere alla stessa. Ogni giocatore ha i propri punti di forza e di debolezza e ognuno è più adatto a particolari situazioni rispetto agli altri. Provarli un po' tutti è il miglior modo per scoprire tutto su questi personaggi.

6 - Risoluzione dei problemi

6.1 Note generali sull'installazione

Per la sua esecuzione, Ultimate Golf richiede una scheda video acceleratrice 3D. Le schede elencate nel riquadro laterale dovrebbero funzionare tutte, così come le altre che contengono il medesimo hardware (ad esempio, una Righteous Orchid Voodoo funziona come qualsiasi altra scheda Voodoo Graphics / Voodoo 1).

Ultimate Golf richiede almeno 32 MB di RAM.

Ultimate Golf richiede almeno 150 MB di spazio libero su hard disk per l'installazione.

Ultimate Golf richiede un lettore CD-ROM, così potrete installare il gioco e sentire la musica direttamente dal CD.

Ultimate Golf non richiede una scheda audio per funzionare, anche se è consigliata.

Vi consigliamo almeno un Pentium 200 MMX o un processore equivalente per poter giocare con Ultimate Golf. Con processori meno potenti, il frame rate potrebbe ridursi eccessivamente.

Dovrete disporre di Windows 95, 98 o di una versione più recente per poter installare Ultimate Golf e giocarvi.

Se non avete già installato il gioco in precedenza, il programma di installazione partirà automaticamente appena inserirete il CD nel vostro lettore. Se non si dovesse avviare, cliccate due volte su "setup.exe" nella directory del CD.

La prima volta che installate il gioco, dovrete selezionare sia l'opzione "Installa / Aggiorna i driver hardware" dal primo menù del programma di installazione dopo la selezione della lingua che l'opzione "Installa file di gioco e riproduttore FMV". Dovrete poi installare il Client del Game Service Ubisoft se desiderate giocare via Internet a Ultimate Golf.

Se cambiate qualche parte hardware (schede video, audio, ecc) lanciate nuovamente il programma di installazione (cliccando due volte su setup.exe nella directory del CD) e selezionate "Installa / Aggiorna driver hardware". Questo vi assicurerà di avviare il gioco con i driver corretti, senza bisogno di reinstallare il gioco e sovrascrivere le partite precedentemente salvate.

Se volete controllare le prestazioni della vostra scheda video senza avviare il gioco, potete usare l'opzione "Test delle prestazioni della scheda video" che troverete nel menù di avvio, che appare dopo aver installato il gioco alla voce "Giochi Ubisoft / Ultimate Golf".

6.2 Installazione dei driver OpenGL

Per poter eseguire Ultimate Golf dovete disporre di una scheda video compatibile con i driver OpenGL 1.1. Qui sotto trovate le istruzioni per scoprire se avete proprio quel tipo di driver. Nota: "Quake mini driver" non funziona. Se non sapete che cosa esso sia, ignorate questa nota.

Se disponete già dei driver OpenGL 1.1 e se siete sicuri che essi siano aggiornati e privi di bug, non avrete bisogno di installare nessun altro driver (in questo caso, potrete selezionare l'opzione "Non installare alcun driver" per la scheda video dalla lista delle opzioni relative ai driver OpenGL).

Se non siete sicuri se i vostri driver siano perfettamente funzionanti, o se non sapete con certezza che cosa sia OpenGL, seguite la procedura riportata qui sotto:

Quando raggiungete il menù d'installazione "Opzioni OpenGL" (durante qualsiasi processo di installazione in cui abbiate selezionato "Installa / Aggiorna driver hardware" dal primo menù che incontrate dopo quello della lingua, selezionate l'opzione "Driver OpenGL per il tuo hardware", **a meno che** non abbiate installato una scheda 3dfx (3dfx Voodoo 1, 2, Rush, 3 o Banshee). In questo caso (se avete una scheda 3dfx) potete scegliere sia l'opzione "Driver OpenGL" che quella "Driver Glide" (essendo questi ultimi compatibili con i driver OpenGL 1.1, ma consigliati per l'uso di Ultimate Golf SOLO con schede 3dfx).

Nota: se installate i driver "Glide" su una scheda 3dfx, verrete avvertiti che sul vostro computer c'è già installata una versione aggiornata di Glide. Normalmente, questo avviene quando avete già dei driver installati per la vostra scheda. In questo caso, limitatevi a cliccare sul messaggio per procedere. Se non è il vostro caso, contattateci o contattate il produttore del vostro PC o della vostra scheda video per maggiori informazioni.

Il programma di installazione vi guiderà attraverso tutto il processo di installazione dei driver OpenGL adatti per il vostro hardware e necessari per eseguire il gioco.

Importante: Se durante tale processo vi viene chiesto se volete tenere la versione di un file già esistente sul vostro PC in quanto più recente rispetto a quello che state per installare o se invece preferite sovrascriverla, **scegliete sempre di sovrascrivere il file e non di tenere la vostra versione.**

Se il programma di installazione non trova un driver per la vostra scheda e se avete una connessione a Internet, accedete al sito web di installazione dei gl (<http://www.glsetup.com>) e seguite le istruzioni che troverete per scaricare i driver di cui avete bisogno.

Se il programma di installazione non trova un driver per la vostra scheda e se non avete una connessione a Internet, contattate il produttore della vostra scheda video e/o del vostro PC per sapere come ottenere ciò di cui avete bisogno.

Nota: i driver per la maggior parte delle schede audio 3d dovrebbero essere presenti sia sul CD del gioco (installabili selezionando l'opzione "Driver OpenGL per il vostro hardware"), che (per le schede che sono uscite dopo la messa in commercio del gioco) sul sito web di installazione dei gl. I driver per tutte le schede elencate nella finestra laterale dovrebbero essere presenti all'interno del CD del gioco e possono essere installati selezionando l'opzione "Driver OpenGL per il tuo hardware".

Se, durante l'installazione dei driver, vi viene detto che glsetup è scaduto, accedete al relativo sito web (<http://www.glsetup.com>) per scaricare la nuova versione (ovviamente se avete accesso a Internet). Questo procedimento non vi porterà via molto tempo; potete, infatti, scaricare una breve versione di glsetup dal sito e poi scaricare i driver completi quando vi servono davvero.

Se, invece, non avete accesso a Internet, non preoccupatevi: il programma di installazione continuerà il suo processo e installerà comunque i driver funzionanti adatti al vostro sistema. L'unica ragione per cui vi converrebbe scaricarli dal sito è che in questo caso installereste proprio i più recenti. (Anche quelli presenti sul CD funzioneranno, ma alcune caratteristiche del gioco potrebbero non essere disponibili).

Ignorate qualsiasi messaggio si riferisca al controllo della presenza delle DirectX6 o 7 o all'utilizzo dei driver 3dfx che possono apparire durante l'installazione dei driver OpenGL. Le DirectX7 verranno installate automaticamente dal gioco, che è stato modificato apposta per lavorare con i nuovi driver 3dfx OpenGL.

Se sul vostro PC vi sono due schede acceleratrici 3d (una 3dfx Voodoo 1 o 2 più un'altra scheda), potrete installare solo i driver OpenGL per una di queste schede durante il lancio del programma di installazione. Selezionate la scheda con la quale volete eseguire il gioco e installate i relativi driver. Se volete che il gioco funzioni su entrambe, selezionatene una e installate i relativi driver. Dopo aver riavviato il PC e aver terminato l'installazione del gioco, assicuratevi che il CD sia ancora presente nel lettore e cliccate su setup.exe nella directory dello stesso. Selezionate "Installa / Aggiorna driver hardware" dal primo menù che trovate dopo quello di selezione della lingua e scegliete "Installa driver OpenGL per il tuo hardware" dal menù delle opzioni relative ai driver OpenGL e selezionate l'altra scheda. Una volta terminata l'installazione, riavviate nuovamente il PC e quindi sarete pronti per eseguire il gioco con entrambe le schede, scegliendo se volete usare quella 3dfx o l'altra all'avvio del gioco.

Nota: questa opzione (se preferite giocare con una 3dfx Voodoo 1 o 2 o un'altra scheda 3d quando il gioco si avvia) sarà disponibile solo se avrete selezionato "Driver OpenGL per il tuo hardware" per entrambe le schede video. Se selezionate l'opzione "Driver Glide", il gioco funzionerà solo sulla scheda 3dfx, sebbene possiate rilanciare il programma di installazione successivamente selezionando "Installa / Aggiorna driver hardware" e passare da "Driver Glide" all'opzione "Driver OpenGL per il tuo hardware" per la scheda 3dfx.

Se ritenete di aver commesso qualche errore in qualche passaggio di questo processo, potrete comunque rimettere il CD nel lettore, cliccare nuovamente su setup.exe, selezionare "Installa / Aggiorna driver hardware" dal primo menù che compare dopo quello di selezione della lingua e ripetere ancora una volta la procedura di installazione.

6.3 Come usare i driver OpenGL che avete installato

Una volta terminato il processo sopra descritto, potrete tentare di avviare il gioco.

Al momento della messa in commercio di Ultimate Golf, nonostante le più comuni schede 3d disponibili avessero driver OpenGL perfettamente funzionanti, sembra che i driver di alcuni

produttori presentassero ancora dei bug. Troverete maggiori dettagli a riguardo nel file readme.txt che trovate nella directory del CD del gioco.

Per le schede video rilasciate prima che Ultimate Golf fosse ultimato e consigliate nell'apposita finestra, verrete avvertiti direttamente dal gioco se cercherete di installare dei driver che non funzionano con la vostra scheda: ad esempio una risoluzione video molto alta e un effetto speciale non supportato (come la nebbia fitta).

6.4 Installazione di driver alternativi

Se disponete di una scheda video rilasciata dopo l'uscita di Ultimate Golf, o una che non è compresa nella nostra lista di quelle raccomandate, e riscontrate dei problemi correlati ai driver video, potrete rilanciare il programma di installazione (cliccando su setup.exe nella directory del CD di gioco), selezionare "Installa / Aggiorna driver hardware" dal primo menù che incontrate dopo quello di selezione della lingua e scegliere "Driver D3D" dal menù "Opzioni driver OpenGL". Questa operazione farà sembrare al gioco che i vostri driver Direct3D siano compatibili con OpenGL 1.1, in modo che esso possa funzionare con questi ultimi. Le prestazioni potrebbero risultare leggermente inferiori rispetto a quelle ottenibili con i "normali" driver OpenGL e anche il dettaglio visivo potrebbe risultarne un po' ridotto. Per tornare ai vostri driver OpenGL, vi basterà semplicemente riavviare il programma di installazione (selezionare "Installa / Aggiorna driver hardware") e scegliere "Driver OpenGL per il tuo hardware" dal menù delle opzioni video.

Nota: Dovrete avere i driver Direct3D per la vostra scheda già installati prima di lanciare il programma di installazione se volete usare l'opzione Driver D3D dal menù "Opzioni driver OpenGL". Verrete avvertiti di ciò durante l'installazione; a questo punto, limitatevi a cliccare su tale messaggio per poter procedere. Tutte le schede acceleratrici 3d dovrebbero avere quel tipo di driver. In ogni caso, se avete dei dubbi a riguardo, contattate il fabbricante della vostra scheda video o del vostro PC.

Nota: Come per i driver Glide, se installate i driver D3D non potrete disporre dell'opzione che vi consente di scegliere su quale scheda eseguire il gioco al momento del suo avvio, in quanto verrà selezionata automaticamente la scheda 3dfx.

Se non volete usare i driver OpenGL 1.1 / Glide o quelli Direct3D, ripetete la procedura di installazione sopra indicata per i driver Direct3D, ma selezionate "Driver per il rendering software" dal menù "Opzioni driver OpenGL". Questa operazione farà sì che il gioco venga eseguito direttamente in modalità software, vale a dire senza sfruttare l'accelerazione 3d della vostra scheda video. Ricordate, però, che in questo modo tutto risulterà un po' più lento, il che potrebbe rovinare la vostra esperienza di gioco, a meno che, ovviamente, non disponiate di un PC davvero potente (almeno un Pentium II). Anche la qualità grafica risulterà inferiore rispetto a quella ottenibile usando una scheda acceleratrice 3d.

Nota: Se installate i driver per il rendering software, verrà visualizzato un messaggio che vi indicherà dove si trova il file della licenza dei driver e l'SDK originale. Questo viene imposto dalla legge, quindi limitatevi a cliccarvi sopra per poter procedere.

Se non siete soddisfatti della qualità grafica di Ultimate Golf che avete ottenuto sia usando i driver OpenGL che quelli Direct3D, potrete provare con GLDirect (accedete al sito web di Scitech all'indirizzo <http://www.scitechsoft.com> per avere maggiori dettagli a riguardo). GLDirect 1.0 funziona con Ultimate Golf e tutti i futuri aggiornamenti di questo driver verranno direttamente testati sul gioco.

6.5 Ulteriori note di installazione

Se volete giocare a Ultimate Golf su Internet, assicuratevi di aver selezionato l'opzione per il client del Game Service Ubisoft al momento dell'installazione del gioco dal primo menù che appare dopo quello di selezione della lingua. Se invece deciderete di installare questa opzione in seguito, potrete rilanciare il programma di installazione (cliccando su setup.exe

nella directory del CD del gioco) e selezionare solamente l'opzione del client del Game Service Ubisoft.

Se selezionate il "Game Service Ubisoft" come opzione di installazione, dovrete cliccare su "Esci" una volta che tale processo sarà finito al fine di poter procedere con l'installazione del gioco. Ricordate di non cliccare su tale pulsante fino a quando l'installazione del Game Service Ubisoft non sarà finita.

Vi ricordiamo inoltre che le DirectX7 (a meno che non ne abbiate già installata una versione ancora più recente) e Microsoft ActiveMovie verranno installati automaticamente durante il processo di installazione del gioco. Per effettuare tale installazione, non dovrete fare assolutamente nulla: avverrà tutto automaticamente.

Avrete bisogno anche dei driver per Windows 95/98 per il joystick o qualsiasi altra periferica di gioco (volante, ecc...) desideriate utilizzare. Questi dovrebbero essere compresi nell'hardware della periferica stessa e verranno installati automaticamente al momento della configurazione del nuovo hardware.

6.6 Disinstallare il gioco

Per disinstallare il gioco, cliccate su Start/Avvio > Giochi Ubisoft > Ultimate Golf > Disinstalla Ultimate Golf. Ricordate che in questo modo non disinstallerete tutti i driver OpenGL che avete installato; questa operazione dovrà essere fatta separatamente. Non disinstallerete nemmeno il client del Game Service Ubisoft, se lo avevate installato. Verranno invece disinstallati i driver video "Glide", "D3D" e quelli per il "rendering software", se li avevate installati.

Per disinstallare i driver OpenGL, selezionate l'opzione "Imposta driver OpenGL / Disinstalla driver OpenGL" presente nel vostro menù di avvio. Questo processo di disinstallazione può essere fatto separatamente da quello del gioco.

Per disinstallare il client del Game Service Ubisoft, selezionate l'opzione "Giochi Ubisoft / Per disinstallare un prodotto Ubisoft" dal vostro menù di avvio. Questo processo di disinstallazione può essere fatto separatamente da quello del gioco. Ricordate che questa opzione NON può essere utilizzata per disinstallare il gioco, anche se esso è in effetti un prodotto Ubisoft.

6.7 Eseguire il gioco

Potete avviare il gioco cliccando su Start/Avvio > Ultimate Golf > Avvia Ultimate Golf.

Se, a questo punto, vedete parti di un filmato, ma il gioco non viene effettivamente avviato, potrebbero esserci dei problemi con ActiveMovie (il programma usato per riprodurre i file video), sebbene durante la fase di testing del gioco non sia stato riscontrato alcun problema. Per accertarvene, sfogliate la directory in cui avete installato il gioco e cliccate su golf.exe, che vi permetterà di avviare normalmente il gioco, senza tuttavia sfruttare ActiveMovie. In questo caso, ricordatevi di impostare le opzioni dello schermo (Pannello di controllo > Schermo) sulla risoluzione a 16 bit (65536 colori) prima di lanciare il gioco.

Se durante l'esecuzione del gioco volete sentire la musica, ricordatevi di accertarvi che il CD sia ancora inserito nel lettore.

Se avete sia una scheda 3dfx Voodoo 1 o 2 che un'altra scheda 3d (come la Riva TNT), o una scheda Voodoo Rush e avete scelto l'opzione "Driver OpenGL per il tuo hardware" dal menù "Opzioni driver OpenGL" durante la sua installazione, il gioco vi chiederà se desiderate eseguire il gioco sfruttando una scheda 3dfx. Selezionate Sì per scegliere 3dfx Voodoo 1, 2 o Rush, No per scegliere qualsiasi altra scheda video 3dfx abbiate installato.

Ultimate Golf dovrebbe funzionare con qualsiasi scheda video supportata se lo schermo è configurato a 16 bit (65536 colori) (Pannello di controllo > Schermo) al momento dell'avvio del

gioco. Se la risoluzione è a 8 bit (256 colori), i primi menù di gioco non verranno visualizzati correttamente. Se, invece, la risoluzione è a 24 o 32 bit, il gioco si avvierà, ma potrebbe non funzionare correttamente a seconda della vostra scheda video (ad esempio, le schede 3dfx non rendono bene nella risoluzione a 24 o 32 bit). Consultate il produttore della vostra scheda video o del PC e leggete il file readme.txt che trovate sul CD del gioco, per avere maggiori informazioni a riguardo.

Il gioco dovrebbe avvertirvi se state cercando di avviarlo ad una risoluzione diversa da quella a 16 bit. Se scegliete di continuare in ogni caso, il gioco testerà questa risoluzione per vedere se è in grado di fornirvi delle buone prestazioni; in caso contrario, verrà visualizzato un messaggio che vi informerà che con la risoluzione scelta il gioco non funziona bene.

Se con questa risoluzione il gioco si blocca o funziona troppo lentamente, potrete accedere al Pannello di controllo > Schermo e ripristinare la risoluzione a 16 bit (65536 colori) e quindi riavviare il gioco.

Solo per i giocatori esperti: Con alcune schede video e versioni di Windows, alcune opzioni potrebbero essere disponibili solo selezionando la risoluzione per il desktop a 24 o 32 bit. Ad esempio, potreste non essere in grado di selezionare una risoluzione dello z buffer superiore a quella di default a 16 bit dal menù "Opzioni Video" (benché possiate far scorrere il cursore, il gioco vi darà comunque una risoluzione dello z buffer inferiore perché non è in grado di supportare risoluzioni superiori con il desktop a 16 bit). (Risoluzioni superiori dello z buffer, se supportate dalla vostra scheda acceleratrice 3d, vi daranno un rendering leggermente più fluido durante il gioco).

Inoltre, selezionando "Stencil" dalla videata "Opzioni Grafiche Avanzate", questa opzione (che, se attivata, fa apparire le ombre traslucide invece che opache) potrebbe non funzionare con alcune schede video a meno che il desktop non sia impostato nella corretta risoluzione, che, ad esempio, con una Riva TNT e Windows 95 è a 32 bit (true colour), e la risoluzione dello z buffer (dal menù "Opzioni Video") sia impostata a 24 bit. Se selezionate "Stencil Buffer" e le ombre traslucide non sono supportate, il gioco userà ombre punteggiate invece di quelle opache, se disponibili.

Per ulteriori informazioni a riguardo, consultate il produttore della vostra scheda video e il file "readme.txt" contenuto nel CD del gioco.

Se il gioco viene visualizzato sul vostro schermo in modo troppo luminoso o troppo scuro, e le impostazioni del vostro monitor sono comunque quelle che voi preferite, provate a modificare il "fattore Gamma" del gioco facendo scorrere il relativo cursore nella schermata "Opzioni Video".

6.8 Uscire dal gioco

A causa di alcuni problemi con i driver OpenGL riscontrati con alcune schede, la risoluzione del vostro desktop potrebbe non venir ripristinata alle impostazioni che avete scelto prima di iniziare a giocare. Potrete farlo normalmente dal pannello di controllo o dal desktop di Windows.

6.9 Collegamento alla rete

Per avviare il gioco usando il Game Service Ubisoft, dovete selezionare l'opzione Game Service Ubisoft durante il processo di installazione o in una successiva sua installazione se volete aggiungere questa possibilità in un secondo momento.

Dovete disporre, inoltre, di una connessione a Internet funzionante, che vi dovrebbe automaticamente collegare al vostro ISP (Internet Service Provider) quando cercate di lanciare il Client del Game Service.

Per eseguire il gioco sul Game Service Ubisoft, avviate il Client del Game Service (ci sarà un'icona sul vostro desktop per attivarlo dopo l'installazione), connettetevi al server di gioco e avviate una sessione di U-GOLF, che dovrebbe apparire nella lista delle partite disponibili nella finestra a tendina sullo schermo.

Se non volete usare il Game Service Ubisoft, potrete scegliere l'opzione relativa al protocollo IPX che trovate nel menù "multiplayer". Per fare ciò, avviate normalmente il gioco, ma selezionate "multiplayer". Vi basterà essere collegati a una rete locale (LAN), tipo quelle presenti negli uffici, la quale dovrebbe già disporre di un protocollo IPX.

6.10 Problemi audio

Se riscontrate dei problemi con l'audio del gioco (ad esempio, la qualità sonora non è buona), potete provare a usare dei driver diversi scegliendo tra quelli disponibili per la vostra scheda audio, selezionando "Opzioni audio" dalla schermata iniziale.

6.11 Siti web e supporto telefonico

Siti web

Per qualsiasi domanda relativa all'installazione dei driver OpenGL, di un loro aggiornamento, ecc... andate all'indirizzo:

<http://www.glsetup.com>

Solo per utenti esperti:

Il codice sorgente modificato di Ultimate Golf, coperto da L-GPL, GPL o licenze simili, è disponibile all'indirizzo:

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

Potrete accedervi anche dal CD del gioco tramite l'opzione di installazione "Personalizzata". Il contenuto di questo sito web è conforme ai requisiti legali inerenti l'autorizzazione necessaria per l'utilizzo del nostro codice.

Supporto

Supporto On-line

Ubi Soft offre diverse tipologie di supporto per i suoi prodotti software.

Una di queste è il nostro sito web: <http://www.ubisoft.it>

Se riscontrate un problema specifico, per il quale non trovate alcuna soluzione sul nostro sito, potete sottoporci la questione inviandoci una e-mail all'indirizzo : hotline@ubisoft.it

Altre Tipologie di Supporto

Potete contattare il Supporto Clienti Ubi Soft anche via telefono, fax o posta.

Telefono : +39 (0)2 83 312 220

Fax : +39 (0)2 83 312 300

Orario : da lunedì a venerdì dalle 14.30 alle 18.30

Indirizzo : Ubi Soft Entertainment S.p.A.
viale Cassala 22
20143 Milano

Consultate, inoltre, il file **readme.txt** che trovate sul vostro CD per leggere gli ultimi aggiornamenti che non abbiamo fatto in tempo a inserire nel manuale.

7- Credits

Vertex

Capo Programmatore 3D

Neal Tringham.

Programmatore degli Strumenti

Martin Nicholas.

Programmatori del Gioco

Neal Tringham, Ian Johnson, Martin Nicholas, Will Cowling

Programmatore delle Schermate

Stuart Hunt

Responsabile Grafico e Animazione

Trevor Howis.

Grafici

Matthew Lee, Michael Leslie, Paul Leonard.

Game Design e Concetto Originale

Tony Colgan and Ian Johnson.

Si ringraziano

Tutte le nostre famiglie e i nostri amici.

Un grazie speciale a Caroline Preston, Pam Ayers e Beneve Delmark per la loro pazienza e il loro sostegno.

Neal Tringham desidera dedicare il proprio lavoro svolto su questo gioco alla memoria di Leonard e Sylvia Tringham. Egli vuole inoltre ringraziare (Joanna), Meredith e Alison.

Vorremmo ringraziare Brian Paul e gli sviluppatori del Mesa per l'uso fatto del Mesa, l'open source di OpenGL (l'intero codice sorgente è incluso nel CD del gioco), Leigh McRae e altsoftware inc per il loro contributo nel fornirci una versione ottimizzata dei driver D3D (lavoro parzialmente sostenuto da Ubisoft).

OpenGL di SGI per Windows è utilizzato da Ultimate Golf per il rendering del software. L'ambiente di sviluppo e la relativa licenza sono contenuti nel CD del gioco.

Vorremmo inoltre ringraziare le seguenti persone, gruppi di sviluppo e società, per il loro prezioso contributo a Ultimate Golf: Chris Hecker (per GLSetup), Ulrich von Zadow (per la libreria paint), il Gruppo Indipendente JPEG (per la libreria jpeg), Sam Leffler e Silicon Graphics (per la libreria tiff), gli sviluppatori FreeType (per la libreria FreeType), Boris Fomitchev, HP, SGI e il centro di Mosca della SPARC Technology (per il STLPort), M. Coetmeur e la Free Software Foundation (per Flex++ e Bison++), Brad Grantham (per l'aiuto

con alcune tecniche grafiche), themes.org (per i font) e Allen Akin (per il codice "isfast" e Glean).

Anche queste persone e società ci hanno dato un prezioso aiuto: 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

Produzione

Produttori	Yves Guillemot Vincent Minoué
Project Manager	Jean-Bernard Jacon
Game Designer	Lionel Rico

Audio e Musica

Manager della Produzione Audio	Sylvain Brunet
Musica del gioco	Daniel Masson
Effetti Sonori	Guillaume Billaux
Progettazione Audio	Lambert Combes

Localizzazione

Responsabile della Localizzazione	Coralie Martin
Project Manager per la Localizzazione	Xavier Kemmlein

Test

Test Manager Internazionale	Vincent Paquet
Responsabile Controllo Qualità	Eric Tremblay
Capo Tester	Emmanuel-Yvan Ofoe
Tester	Paick Daigle, Jason Alleyne, David Rageault, Benoit Gagnon and Stephane Caissie.

Sequenza Introduttiva

Responsabile della Produzione Video	Diane Bernard
Regista	Gregoire Pedron
Cameraman	Lazare Pedron
Video editor	Gregoire Chevalier-Naud, Lionel Rico
Assistente Post Produzione	Marie Deschamps
Musica Introduttiva	Claude Samard
Attori	Michael Carney, Oliver Jenkins

Marketing

Direttore Marketing	Nicolas Metro
Marketing Manager Internazionali	Sophie Colson, Gwenaelle Tibolla

Product Manager Locali:

UK	Jim Hill
Francia	Isabelle Poisson
Germania	Petra Wellen
Italia	Christian Born
Spagna	Oriol Rosel
Olanda	Lieke Otten
Belgio	Carine Peña Gomez

Design	FKGB
--------	------

Si ringraziano

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