

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN,  
DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER  
SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für die „UNIRALLI™“ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

**ACHTUNG!** Der Netzschalter muß ausgeschaltet sein, wenn Du die Spielkassette in Dein Super Nintendo ein- oder aussteckst, sonst besteht die Gefahr, daß gespeicherte Daten verlorengehen. Vermeide auch das wiederholte Ein- und Ausschalten des Gerätes, da ansonsten ebenfalls Speicherdaten verlorengehen könnten. Vermeide das Ausschalten des Super Nintendo Gerätes, bevor Du den Spielstand gespeichert hast, wenn es nicht unbedingt nötig ist.

# Inhalt

4 • Auf geht's!

6 • So fing alles an!

8 • So wird gespielt!

10 • Controller-Funktionen

12 • Stunts

16 • Menüs

24 • Liga/Spieler

28 • Tracks

32 • Tours

34 • Tips & Tricks

36 • Techno-Notizen

37 • Memo

39 • Gewährleistung

## Auf geht's!

*Du möchtest anfangen? Nichts einfacher als das! Wäre es einfacher, könntest Du es glatt im Schlaf machen – aber dann würdest Du dieses tolle Spiel verpassen!*

Ok, solltest Du das hier tatsächlich lesen, dann hast Du Dein **STECK'S REIN** Super Nintendo erst kürzlich gekauft und bist noch sehr vorsichtig. Also dann: Vergewissere Dich, daß Dein Super Nintendo auch ausgeschaltet ist. Bist Du paranoid veranlagt, dann schau lieber nach, ob die Kassette sich nicht doch noch in der Verpackung befindet. Gut! Drücke nun die „UNIRALLY“-Spielkassette fest in Dein Super Nintendo. Alles klar? Na prima!

Jetzt mußt Du nur noch Dein Super Nintendo einschalten. Wenn jetzt **SCHALTE AN** nichts Ungewöhnliches oder Geheimnisvolles passiert, müßtest Du eigentlich das folgende Bild sehen:



Der batteriegestützte Speicher sichert Deine „Unirally“-Daten. Eine Sache solltest Du allerdings nicht tun und zwar Dein Super Nintendo schnell hintereinander Ein- und Ausschalten. Wenn das geschieht, könnte der Inhalt des Speichers etwas durcheinander kommen, was wiederum Dein Stimmungsbarometer in ein Tief stürzen würde.

Am liebsten würdest Du gleich loslegen, richtig?

### UNGEDULDIG?

Wer könnte Dir das vorwerfen? Setze den Pfeil auf 1P und drücke entweder den A-, B- oder Start-Knopf. Drücke nochmal einen davon, um das erste Unicycle zu schnappen, das vorbeikommt. Warte ein paar Sekunden. Nach ein paar verzweifelten Versuchen wirst Du bald merken, daß das Weiterlesen dieser Spielanleitung eine gute Idee ist. Doch, doch!



# So fing alles an!

**Die Sonne geht nicht auf, der Mond ist auch nicht zu sehen. Dicke Wolken verweigern ebenfalls ihren Auftritt und die Nacht ist weder dunkel noch stürmisch. Kein Schatten wandert durch den Hinterhof, von der Morgenröte sprechen wir lieber gar nicht erst. All das existiert nicht – nicht im Universum der Unicycles.**

Darauf legt hier auch niemand Wert. Es gibt nämlich weitaus wichtigere Dinge, als eine romantische Landschaft. Was, fragst Du? Na, zum Beispiel Rennen und ...hmm, eigentlich gibt es nur Rennen – denn das ist das Leben eines Unicycles. Alles begann irgendwie wie folgt:

Vor langer, langer Zeit sah ein mächtiger Unigott in die Tiefe seines Universums und langweilte sich ganz fürchterlich. Ein kleiner Planet da, eine friedliche Welt hier, all das war mittlerweile Routine und schlimmer noch – es beeindruckte die Göttinnen schon lange nicht mehr und auf eine hatte er es besonders abgesehen. Tja, und ausge-rechnet diese Göttin hatte ein Faible für das Außergewöhnliche.

Du kannst Dir sicherlich vorstellen, wie dem Unigott dabei zumute war. Also versteckte er sich in einem schwarzen Loch und grübelte und grübelte. Und siehe da, die Erleuchtung kam in Form von Einrädern. Unicycles in dem ultimativen Rennen, das könnte ihn retten!!! Außerdem wäre ein solches Rennen der perfekte Party-Renner!

So lautet die Legende, die sich die Unicycles erzählen – sollten sie mal langsam genug fahren, um sich dabei unterhalten zu können.

Ob der Unigott seine Göttin bekommen hat oder nicht, das vermag kein Unicycle zu sagen. Genaugenommen interessiert das auch niemanden, denn hier geht es nur um eins:

RENNEN, was die Reifen geben!

So entstand die Welt der Unicycles und, Junge, was sind das für Rennmaschinen! Eine Rasse verrückter Einräder, die ihr Dasein genießen und nichts als Rennen im Sinn haben. Tage- und nächtelang, seit Ewigkeiten.

Aber da ist noch etwas anderes. Auch wenn kein Racing-Partner zu finden ist, taucht aus dem blauen Nichts ein Geister-Cycle auf, um die Herausforderung anzunehmen. Diese Geister sprechen nicht, und verschwinden wieder, wie sie gekommen sind. Für einige sind es die Seelen vergangener Unicycles, verdammt zu ewigen Rennen, da sie einst versagten. Andere behaupten, es wären die persönlichen Cycles des Unigottes, der sie einst schuf, um den Willen zum Rennenfahren aufrecht-zuhalten.

Und am Ende eines jeden Tages erzählen sich die Unicycle die Legende des Anti-Unis, dem ultimativen Racer, den niemand finden kann, niemand außer dem Besten! Werde Du derjenige, und treffe auf das Anti-Uni in dem ultimativen Rennen ...



# So wird gespielt!

**RENNE! Renne, renne, renne, renne, was das Zeug hält! So mußt Du spielen! Was meinst Du, Du möchtest mehr wissen? „Unirally“ ist ein Rennen! Deswegen kommt das Wort „RALLY“ auch in „Unirally“ vor... UniRALLY! Es ist ein Rennen und Du rennst das Rennen! Wie, nicht deutlich genug? Nun gut...**

Wie wird gespielt? Schnapp Dir diesen ergonomischen Controller und...

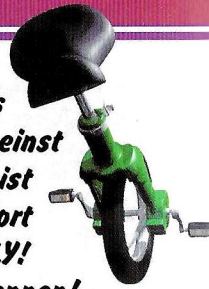
Jedes Rennen wird auf einem Track ausgefochten! Drei Typen lassen sich unterscheiden: Race, Circuit und Stunt. Um es



gleich klar zu stellen: Es schadet nicht, als erster die Zielinie zu überqueren. Schnupper mal in „Tracks“ auf Seite 28 rein.

## SCREEN LAYOUT

Im Spielverlauf gibt es einige Anzeigen, an denen Du ablesen kannst, wie Du Dich hältst. Deutlich erkennbar sind die Zeitanzeige – die nicht lügt und Dir zeigt, wie abgrundtief schlecht Du bist – sowie die Anzahl der fertigen Runden (z.B. 2/5 im Circuit-Modus). Wenn Du zurückfällst, weist ein blinkender Winkel (in Bumerang-Form) in die Richtung des anderen Unicycles. Je mehr davon erscheinen, desto weiter hängst Du zurück!



## SPIEL-ARENA

Die Spiel-Arena umfaßt ein Menge, eine ganze Menge Tracks. Das Unicycle läßt sich sowohl am Boden, als auch in der Luft kontrollieren. In der Luft sind die tollsten Stunts möglich, wodurch Du wiederum eine höhere Geschwindigkeit erreichst. (Jets sind schneller als Autos, richtig? Autos sind am Boden, Jets in der Luft, richtig? Ergo bist Du schneller in der Luft! Alles klar?) Natürlich spornt das auch zu besonders heiklen Manövern an, wie es sich für ein spektakuläres Spiel gehört!

## DINGE, DIE AUCH WICHTIG SEIN KÖNNTEN

Im 1-Spieler-Rennen spielst Du gegen ein „Ghost Unicycle“, das Dich in Grund und Boden fahren wird – ausgenommen, Du taugst doch noch etwas.

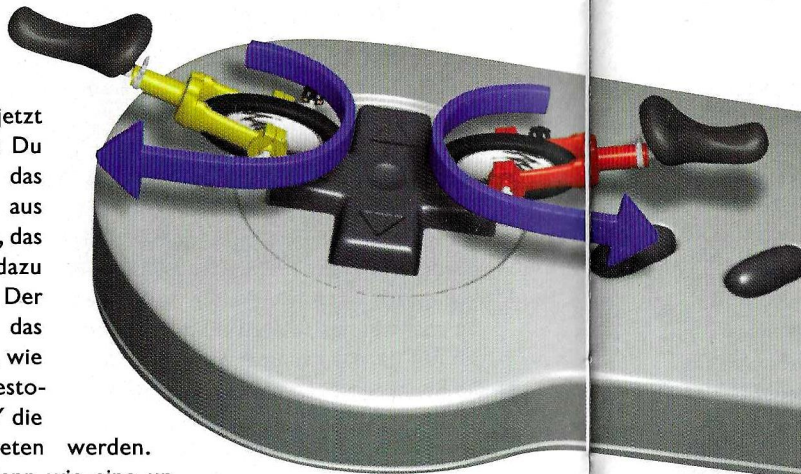
Im Liga-Modus wird die Reihenfolge der Teilnehmer durch das Super Nintendo bestimmt. Auf diese Weise kann niemand jammern, es sei unfair. (Natürlich könnte es noch immer unfair sein, aber Du würdest es nicht merken!) Die Teilnehmer der Liga werden paarweise nach ihren Fähigkeiten zusammengestellt: Die beiden besten, die nächstbesten, die zwei schlimmsten und so weiter. Ist dies nicht der Fall (ja, das kann passieren – finde Dich damit ab), dann werden die Rennpaarungen vollkommen willkürlich festgelegt.

## Controller-Funktionen

**Einige der Knöpfe besitzen unterschiedliche Funktionen, je nachdem ob das Unicycle durch die Luft wirbelt oder am Boden fährt. Aber keine Bange, Du wirst da schnell durchblicken.**



Warum sich mit Worten abgeben, wenn ein Künstler die ganze mühselige Arbeit mit einem Bild übernehmen kann? Links und rechts auf dem Steuerkreuz machen ihren Namen alle Ehre, indem sie Dein Unicycle nach links und rechts bewegen. Oben und unten machen gar nichts, jedenfalls jetzt noch nicht. Springst Du in die Luft, sieht das schon ganz anders aus (nicht Du persönlich, das Unicycle), aber dazu kommen wir noch. Der B-Knopf befördert das Unicycle in die Luft, wie von der Tarantel gestochen, während mit Y die Bremsen durchgetreten werden. Das muß Du Dir dann wie eine unheimliche Begegnung der „Mauerigen Art“ vorstellen – es sei denn, Du bist in der Luft. Wegen B, Du weißt schon...



Nichtsdestotrotz.... die L- und R-Knöpfe haben unterschiedliche Funktionen, je nachdem wo sich Dein Unicycle gerade befindet. In der Luft bringen Sie Dein Unicycle zum Drehen.

So, das waren erst einmal die nötigsten Infos. Hänge nicht weiter rum und starte das Rennen, bis Du dieses gewisse Kribbeln im Magen spürst, das Dir sagt „Ich brauche Stunts“. Wenn das passiert, dann blättere voller Panik durch die Seiten dieser Spielanleitung, bis Deine Augen bei dem Abschnitt „Stunts“ hängenbleiben!\*



\* Tip: Er befindet sich auf der nächsten Seite.

**Viel zu einfach... Alles was Du zu tun hast, ist Dein Unicycle lateral, diagonal und ... ähhh, irgendwie zu drehen. Was das alles bedeutet? Das bedeutet, Du beschleunigst mit Flips, Spins, Twists usw. Kapiert? Das ist ein wichtiger Punkt. SO WIRST DU SCHNELLER! Also, laß Dir was einfallen...**

Stunts sind in den unterschiedlichsten Formen möglich. Es gibt den Stunt als solchen: einfach, flach und mittelmäßig heroisch. Ein Flip (Salto) zum Beispiel. Schaffst Du es, zweimal den Salto auszuführen, bevor Du auf dem Boden landest, ist das ein Double Flip. Das ist mehr als heroisch, das ist definitiv wagemutig!

Mehr als drei kann schon niemand mehr benennen, auch wenn er sie schafft (außerdem hören sich Quadra-Flip, Penta-Spin und Hexa-Twist etwas lächerlich an). Also, einigen wir uns ab vier gleichen Stunts auf Spin City oder Flip City usw.

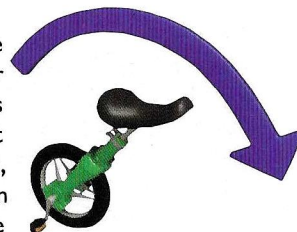
Natürlich ist es besser, wieder auf Dein Rad zu fallen. Versagst Du, erscheint unausweichlich „Wipeout!“ (Ausgelöscht), was wiederum zur Folge hat, daß Du den Raum geknickt verlassen mußst, und Dich zu schämen hast.

Stunts können mit unterschiedlicher Geschwindigkeit ausgeführt werden. Ein Twist ist schneller als eine Rolle. Enge Situationen verlangen schnelle Stunts! So, jetzt weißt Du's!



## ROLLE

Ups, jetzt überschlägt sich Dein Unicycle sattelüber nach vorne. Und ... ach, schau Dir doch einfach das Bild an. (Es sagt übrigens mehr als tausend Worte). Halte in der Luft entweder den L- oder R-Knopf gedrückt, je nachdem in welche Richtung Du rennst.



## FLIP



Der gleiche Stunt wie die Rolle, nur in umgedrehter Richtung! Na ja, genau genommen ist es nicht der gleiche Stunt, aber es ist die verkehrte Richtung. Das Unicycle rotiert aus seiner Sicht nach hinten. Wie wird dieses einmalige Ereignis vollbracht? Drücke den L- oder R-Knopf, abhängig von Deiner Fahrtrichtung.



## TWIST

Was möchtest Du jetzt machen? Einen Vortrag zur „Zweifachen Richtungs-Rotation um die vertikale Achse“ lesen, oder lieber das Bild betrachten und ein „Aha“ ausstoßen?

Diesen kleinen Trick vollbringst Du mit den A-Knopf. Halte ihn gedrückt, während Du rechts und links betä-

tigst, bis irgendwann etwas passiert. Kleiner Scherz, links gibt natürlich einen Twist nach links, rechts verursacht einen Twist nach rechts. Das ist die Gelegenheit, Deine Freunde zu beeindrucken!

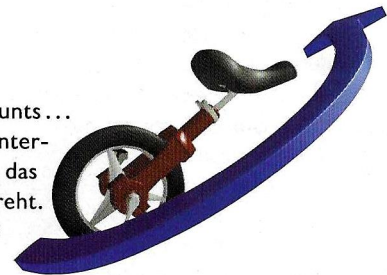


## ZEE-FLIP

Er ist anders, als andere Stunts... zumindest ein wenig. Der Unterschied besteht darin, daß sich das Unicycle nur halb zur Seite dreht.

In welche Richtung fragst Du?

Das hängt davon ab in wel-



chem Winkel Du Dich gerade befindest. Genaugenommen ist es geradeaus und jeder, der das nicht auf die Reihe kriegt, ist ein totaler Trottel!



## MEGA

Pssst, das ist ein Geheimnis. Aber da Deine Glubschaugen wie gebannt auf das phosphorleuchtende „MEGA“-Zeichen bei den Stunt Scores auf Deinen Bildschirm starren werden, sind ein paar einleitende Worte angebracht: Mega steht für Stunts, die eigentlich nicht im Spiel sein dürften, so daß Du Punkte erhältst, die Du eigentlich nicht bekommen dürftest, für Stunts, die eigentlich nicht möglich sind.

Cool, was? Drücke wahllos sämtliche Knöpfe und siehe, was so alles passiert.



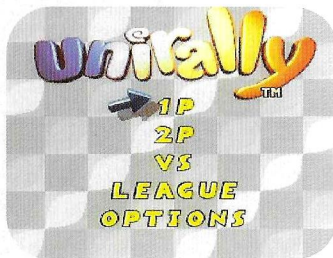


**Rennen starten bei den Menüs. Sie eignen sich hervorragend, um ein paar Feinheiten einzustellen. Setze den Pfeil (das ist das komische Ding, das auf dem Bildschirm tanzt) mit dem Steuerkreuz auf das Menü Deiner Wahl.**

Es gibt riesige Mengen an Informationen und Einstellungsmöglichkeiten – genug, um Dich in den Wahnsinn zu treiben. Nichtsdestotrotz ist es einfach, sich in das Rennen zu stürzen und nur die Menüs zu verwenden, auf die Du Lust hast. Mit B & A blätterst Du Dich durch die Menüs nach vorne durch, während Y & X zurückblättern. Oh, noch etwas: Menüs sind dazu da, daß Du Dir etwas aussuchen kannst. Ein Bildschirm präsentiert dagegen Informationen und sieht gut aus und tut sehr wichtig und überhaupt...



Hier nimmt alles seinen Anfang (in gewisser Weise). **HAUPT-MENÜ** 1 oder 2 Spieler, das ist die Frage. Setze den Pfeil auf Deine Wahl und drücke A oder B. Du kannst nichts falsch machen. Mit links und rechts gelangst Du dann in ein weiteres Menü. Steht bereits ein ganze Reihe von Freunden hinter Dir, wähle lieber „League“, um den Liga-Modus aufzurufen.



## 1P & 2P & VS

Als erstes wählst Du sicherlich den 1-Spieler-Modus (oder etwa nicht?). Egal, was Du wählst, danach erscheint das Unicycle Auswahl-Menü. Hier entscheidest Du Dich für die Tour, die Du rennen möchtest und auf welchem Track. Einfach, nicht? Nun rennst Du gegen ein gespenstisches Unicycle, kontrolliert vom Super Nintendo.

Der 2-Spieler-Modus ist fast genauso, außer daß Du hier gegen einen menschlichen Herausforderer trittst anstelle eines Computer-gesteuerten Geistes. (Huch, gehörst Du etwa zu denjenigen, die alleine den 2-Spieler-Modus spielen, um ganz sicher zu gewinnen?)

Im VS- (Versus-) Modus gibt es keine Kompromisse. Der Gewinner des ersten Rennens bleibt solange dabei, bis ihn jemand schlägt. Das Spiel fragt nach einem Herausforderer.

Am Ende des Rennens erscheinen erstaunliche und lebensnotwendige Informationen über Deine Leistung. Entweder man fordert Dich auf, den nächsten Track zu besuchen ... oder auch nicht. In diesem Fall kannst Du den nächsten Track aussuchen ... oder auch nicht.



## LIGEN

Sobald sich rumspricht, daß Du im Besitz eines „Unirally“-Spiels bist, wird Deine Haustür den Ansturm spielwütiger Nachbarn nicht standhalten – und genau hier erweist sich der Liga-Modus als äußerst nützlich. Klick ihn an und, wie Du es sicherlich erraten hast, können sich nun eine ganze Handvoll Spieler gegenseitig in Grund und Boden rennen.

Du wirst mit einer Liste aktuell aktiver Ligen konfrontiert. Suche eine davon ganz normal aus (Du erinnerst Dich doch noch, wie Du vor- und zurückblättern kannst?) und eine Liste mit den Positionen aller Spieler in dieser Liga erscheint. Wähle die RACE-Option, um das Rennen zu starten. (Vorher sind in SETUP bei Options noch Einstellungen durchführbar, schau da also auch mal rein.) Die Spieler werden in einer bestimmten Reihenfolge rennen, bestimmt durch seltsame und geheime Auswahlkriterien. Keine Bange, es geht alles mit rechten Dingen zu.



## OPTIONS

Schon mal jemanden getroffen, der nicht alles ändern möchte? Ha, Du bist auch nicht anders, als der Rest der Welt und wirst solange Chaos stiften, bis es Dir paßt. Klicke Options an und das Options-Menü scrollt butterweich heran. Nun wird alles klar. (Zumindest, was die Optionen angeht.)

## ZERSTÖRE ALLES, HÄ, HÄ, HÄ, HÄ, HÄ!

Vom Haupt-Menü aus läßt sich der gesamte batteriegestützte Speicher löschen. Drücke dazu das Steuerkreuz nach links und betätige gleichzeitig den A-, L- und R-Knopf. Eine Bestätigung wird erbeten. Tust Du das, kannst Du ALLE gespeicherten Daten in den Wind schreiben!

Ja, richtig, dies ist ein umfangreicher Abschnitt! Aber keine Angst, auch hier bewegt das Steuerkreuz den Pfeil und die Knöpfe funktionieren auch noch. Wenn der Pfeil auf das Menü-Symbol zeigt, kannst Du dies als äußerst glücklichen Umstand betrachten (doch, doch). Überwinde Deine Freude und drücke B, um zu wählen.

Sobald Du damit durch bist, erscheint ein weiterer Bildschirm und erklärt Dir kurz, was alles so passiert (Du hast es nämlich sicher schon vergessen!). Was? Na, wer gegen wen auf welchem Track rennt. Logisch, oder?

Es ist so einfach, daß Du das hier wahrscheinlich gar nicht liest. Hast Du es dennoch getan, muß dieses belohnt werden: Du darfst Dich jetzt als gewissenhaften Helden betrachten.

## SPIELER-AUSWAHL

Die Unicycles haben bereits alle einen Namen. Das sollte Dich aber nicht daran hindern, sie nach Deinen konfuse Vorstellungen zu ändern. Aber dazu kommen wir noch. Im Moment brauchst Du nur irgendetwas zum Rennen auszusuchen. Im 2-Spieler- oder VS-Modus wird das ganze Prozedere natürlich wiederholt. Wie Du siehst, hat jedes Unicycle seine eigene Farbe – für den individuellen Touch.



## TOUR-AUSWAHL

Acht Touren hat der Unigott geschaffen. Suche die attraktivste aus und wähle einen der mitgelieferten Tracks. Jede Tour wird schwerer als die vorherige.



## TRACK-AUSWAHL

Um zum nächsten Track zu kommen, mußt Du diese Option anklicken. Eine Liste mit fünf Tracks (eine Mischung aus Stunt, Race und Circuit) erscheint auf wundersame Weise.

Wirf jetzt diese Anleitung hoch in die Luft. Wenn Sie wieder landet, sollte eigentlich der Abschnitt „Tracks“ offenliegen. Ist dies nicht der Fall – und darauf solltest Du gefaßt sein – blättere die Seite mit dem oben genannten Abschnitt auf, für nähere Informationen.



## Options-Menü

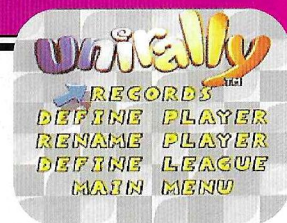
Alle Wege führen nach ... na, Du weißt schon. Aber von wo starten sie? Genau, von hier! Die wichtigen Scores, haufenweise Optionen zum Rumspielen – Du bestimmst, wo es langgeht!

### RECORDS

Damit gelangst Du in das übersichtliche Score-Menü, wo sich sämtliche Spieler über die Leistung des anderen totlachen. Da das bei Parties immer besonders gut ankommt, hat dieser Abschnitt sogar eine eigene Überschrift bekommen.

### DEFINE PLAYER

Jetzt scrollt das Spieler-Menü auf Deinen Bildschirm. Hier kannst Du sie alle eingeben, Deine mutigen und waghalsigen Freunde. Gehe zum Liga/Spieler-Abschnitt in dieser Spielanleitung, um näheres zu erfahren. Du weißt, es hilft.



## RENAME PLAYER

Nanu, was soll das? Magst Du nicht unsere Namen für die Unis? Nun gut, hier kannst Du sie nach Belieben ändern. Mach doch einfach, was Du willst ...

## DEFINE LEAGUE

Jetzt scrollt das Liga-Menü herein. Siehst Du, langsam bekommst Du den Bogen raus. Klicke einfach drauflos. Entweder es ändert sich etwas oder Du kommst sonstwo hin. Um rauszubekommen, wie Du neue Ligen bestimmst, alte löschst oder veränderst und so weiter, schau mal in den Abschnitt „Liga/Spieler“ in dieser Anleitung.

## MAIN MENU

Und schwupps, das Haupt-Menü erscheint. Doch, doch!



## Score Bildschirm

Hier sind sie, die heißbegehrten Renn-Statistiken. Sämtliche Ergebnisse und Informationen sind in unterschiedlichen Bildschirmen aufgelistet.

### TRACK RECORDS

Nur die Besten der Besten erhalten hier Einzug. Diese Liste enthält die Bestzeiten für jeden einzelnen Track. Einige Spieler werden auf bestimmten Tracks besser sein, als andere. Ein Stern in der Farbe des Spielers zeigt an, ob es sich um Gold, Silber oder Bronze handelt.



# Score Bildschirm *Fortsetzung*

## HIGH SCORES

Wer ist der Größte? Warst Du der Schnellste? Hast Du die meisten Rennen gewonnen? Oder ist Dein Punktekonto das höchste? Hier findest Du die Antwort!

HIGH SCORES		
CATEGORY:	NUX	BY
MOST WINS:	1	COLIN
MOST LOSSES:	0	STEVE
MOST RACES:	1	COLIN
BEST MIN AVG:	100%	COLIN
WORST MIN AVG:	100%	COLIN
TOTAL SCORE:	62	COLIN
BEST AVG SC:	62	COLIN
WORST AVG SC:	62	COLIN

## PLAYER SCORES

Deine eigenen Leistungsstatistiken findest Du hier. Ab sofort wird es persönlich! Mit oben oder unten auf dem Steuerkreuz durchblätternst Du die nervösen und durchgeschwitzten Spieler, bis Du genug hast. Mit den üblichen „Next“- (Nächstes) und „Back“ (Vorheriges)-Knöpfen gelangst du zum vorherigen Bildschirm zurück, in diesem Fall zum Options-Menü.

PLAYER SCORES	
PLAYER:	CRAIG
PLAYED:	0
WON:	0%
LOST:	0%
FAILED:	0%
SCORE:	0

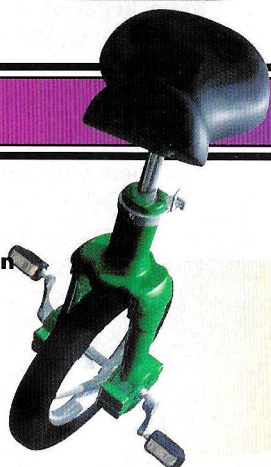
## GROUP TABLES

Welche der Ligen führt? Welche ist heiß genug, um Blei zu schmelzen? Drücke das Steuerkreuz nach oben und unten, um die Ligen zu vergleichen.

GROUP SCORES		
TEAM TOMMY		
PLAYER	0	0
ANDREW	0	0
MELISSA	0	0
AMY	0	0
MALCOLM	0	0
NICHELLE	0	0
TOMY	0	0
KEN	0	0
ALICE	0	0

# Result Screen

Sofortige Ergebnisse nach jedem Rennen? Kein Problem! Auf insgesamt drei unterschiedlichen Bildschirmen (den drei Track-Varianten entsprechend), kann sich Dein Uni-Herz erfreuen.



## RACE RESULT

Alles Notwendige auf einen Schlag! Hier werden Schlagzeilen gemacht, ob Du als erster, zweiter oder . . . sonst irgendwas durch das Ziel gerast bist. Sollte sich etwas Drehendes in der Nähe Deines Namens befinden, betrachte das als gutes Zeichen. Es sind besondere Auszeichnungen.

DRAGSTER COMPLETE		
PLAYER	TIME	
ANDREW	0:26.77	1
SOMEONE	NO TIME	7
SOMEONE	NO TIME	1
SOMEONE	NO TIME	

## CIRCUIT RESULT

Na, sind das Infos, oder was? Diese kleinen runden Dinger fallen, bis sie steckenbleiben und zwar genau dort, wo sich ein Lap (Runde) befand. Klar? Nein?? OK, hör zu: Für jede geschaffte Runde zeigt Dir ein Ball in Deiner Farbe an, wie gut Du warst. Das Ultra-wichtige kommt jetzt: Je niedriger die Bälle, desto besser.

PLAYER	TOTAL	BEST LAP
ANDREW	1:12.05	0:26.44
BRONSEN	1:21.12	0:26.74
0:27		
0:25		

LAPS ON ZOOK ZOO

## STUNT RESULT

Hier ist eine Tabelle mit Stunts, die Du irgendwie zufällig zustande gebracht hast. Eine ganze Menge Zahlen werden addiert und meistens richtig hin- und hergeschoben, bis der Gewinner feststeht.

BOWL						
	X1	X2	K3	X4		
	IP	2P	1P	2P	IP	2P
ROLL:	2	-	1	-	0	-
FLIP:	3	-	0	-	1	-
TWIST:	2	-	2	-	0	3
ZEE:	6	-	0	-	0	-
MEGA:	0	-	0	-	0	-
SOMEONE					0	
ANDREW					14%	
QUALITY					68	

OK. Das sollte ersteinmal reichen. Menüs über Tracks, Ligen, Spieler und so weiter sind auch noch vorhanden, vergiß das ja nicht!

*Worauf um alles in der Welt wartest Du eigentlich noch?*

# GO!

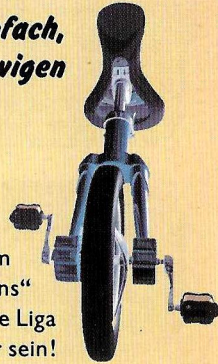
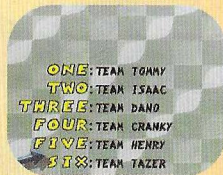
**Wie Du Unsterblichkeit erlangst? Ganz einfach, bilde Dein eigenes Team! (Abgesehen vom ewigen Leben natürlich...)**

## LIGA-MENÜ

Um eine Liga aufzubauen, benötigst Du erst einmal das richtige Menü. Gehe im Haupt-Menü zu „Options“ und dann zu „Define League“. (Doch Vorsicht! Wenn die Liga noch nicht definiert wurde, wird sie es bald nicht mehr sein! Dieser Schritt löscht alles, was bisher hier gespeichert wurde. Um solch ein Mißgeschick zu vermeiden, – wenn z. B. das Telefon läutet oder Du Dir Kaffee über den Kopf gießt und dadurch abgelenkt wirst – müssen die Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden. Das geschieht mit Select + Y + A. (Dies erscheint vorsichtshalber auf dem Bildschirm. Du könntest ja mittlerweile vom Blitz getroffen geworden sein und eine Gedächtnislücke aufweisen.)



Was ist überhaupt eine Liga? Tja, eine Liga ist ein Haufen von Unicycles, die ein Team formen. Ein Unicycle darf auch Mitglied mehrerer Ligen sein. Eine Liga besteht aus maximal acht Unicycles. Bis zu sechs Ligen sind möglich. Ist da also jemand, der heldenhafter ist als der Rest, der aufrecht geht, bei dessen Anblick Leute in Ehrfurcht erstarren, wenn er oder sie den Raum betritt,...



dann kann dieser jemand seinen Ruhm noch vergrößern, indem er mehreren Ligen angehört!

## DEFINIERE EINE LIGA

Schau an, Du möchtest also eine Liga bilden?! Gut.

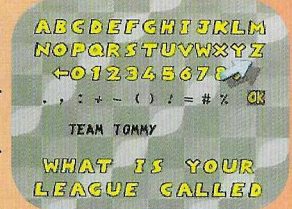
Jetzt geht's zur Sache. Ein Bildschirm mit allen Unicycles erscheint. Diejenigen, die einer Liga angehören, sind mit einem Kreuz gekennzeichnet. Noch gibt es keine Liga, mit der Du starten kannst... noch nicht. X und Y entfernen ein Unicycle aus der Liga, während A und B eines hinzufügen. (In die Liga, raus aus der Liga, in die Liga, raus aus der Liga, das ist alles.) Danach mußt Du noch mit Start bestätigen.



## BENENNE EINE LIGA

Eine gute Liga braucht einen guten Namen. Wähle diese Option und aus dem Nichts erscheint ein Bildschirm mit allen Buchstaben des Alphabets.

Jeder Liga-Name darf bis zu 19 Buchstaben lang sein. Andererseits wirst Du das auch schon selbst merken, wenn Du versuchst eine Liga mit etwas wie „Atomare Legion der ostfriesischen Seetang-Mutanten“ zu benennen. Das sind nämlich 50 Buchstaben, was wiederum nicht hinhaut.



Das Definieren eines Spielers ist einfach, es funktioniert nämlich genauso und wird deshalb nicht weiter beschrieben. Jedes

## **SPIELER-MENÜ** *Unicycle*

wird der spezielle Freund des Spielers. Mehr noch, es ist das Unicycle, das ihn über die Spiele hinweg begleiten wird, auch wenn das Super Nintendo ausgeschaltet wird. Auf diese Weise glänzen die Besten der Besten für lange, lange Zeit. (Die Schlimmsten allerdings nicht minder!) Wenn Du Dir ein hübsch gefärbtes Unicycle aussuchst, erscheint eine Warnung, um ganz sicher zu gehen, daß Du bei klarem Verstand bist und weißt, was Du tust, schließlich gehen bereits gespeicherte Daten unwiederbringlich verloren.



Im 1-Spieler-Modus trittst Du gegen einen Computer-kontrollierten Gegner an. Solltest Du noch immer daran zweifeln, daß Maschinen eines Tages die Weltherrschaft übernehmen werden, dann bedenke, daß

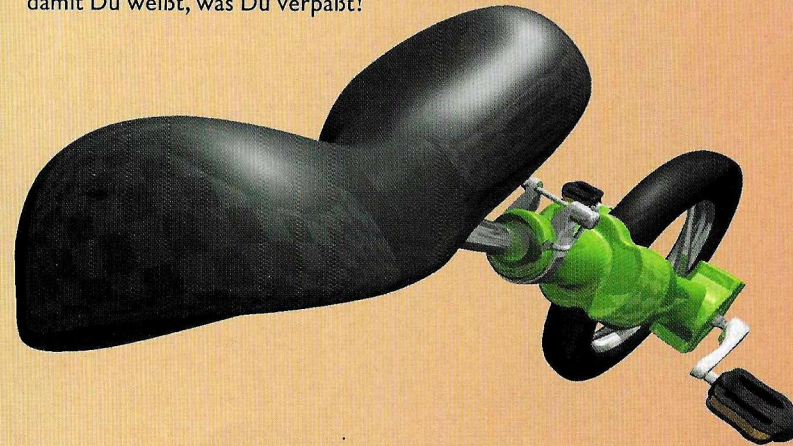
## **GEISTER-UNICYCLE** *bei der Geburt des Geister-Unicycles*

das Programm so gut war, daß dieses erst umgeschrieben werden mußte, um menschlichen Wesen eine Chance einzuräumen. Insgesamt existieren drei Geister-Cycles, entsprechend dem bronzenen, silbernen und goldenen Spiel-Level. (Siehe „Tours“ für beinahe ähnliche Informationen – aber in einer neuen, dynamischen und witzigen Art präsentiert.) Der Namen des Bronze-Geistes lautet Bronsen, der Silber-Geist hört auf Silvia, während der Gold-Geist als Goldie bekannt ist. Sehr einfallsreich, meinst Du nicht?

Hast Du schon mal eine Bedienungsanleitung in der Hand gehalten, auf der plötzlich eine leere Seite erschien? So was gibt es hier nicht.

## **OHNE BEDEUTUNG**

Nicht bei uns! Sollte dennoch durch absolut unerklärliche Umstände eine solche Seite auftauchen, dann werden wir sie füllen, selbst wenn wir über Pizza schreiben müßten. Apropos Pizza, haßt Du nicht auch diese kleinen tiefgefrorenen Dinger, die den Durchmesser einer CD haben (und genauso dick sind), zu Dutzenden verpackt werden und anscheinend nur aus zermanschten Tomaten bestehen, mit einem einzelnen Streifen aus irgendetwas, daß sich beim Durchlesen der Packungsrückseite als Käse entpuppt? Ist es nicht genau das, was Du immer im Gefrierfach Deines Kühlschranks findest? Genau deshalb solltest Du ausgehen und Dir eine saftige, extrem cholesterinhaltige Pizza in der Größe einer Satellitenschüssel (und genauso teuer) holen, damit Du weißt, was Du verpaßt!



# Tracks



*Es gibt drei Arten von Tracks. Jeder davon muß unterschiedlich angegangen werden. Ein kleiner Blick bei den Tips & Tricks wäre gar nicht mal so schlecht – genaugenommen ist es sogar eine gute Idee. Aber wo Du schon mal hier angefangen hast,...*

**RACE** Race Tracks sind die schnellsten Tracks im Spiel. Das sind die „jetzt geht die Post ab, nimm kein Gefangenen, krieg sie, solange sie noch am Boden liegen, kämpfe bis zum bitteren Ende, Mad Max ist ein Witz dagegen, Hyper-Mega-Atomic-Action“-Rennen, in denen nichts, aber auch rein gar nichts zählt! Oder anders ausgedrückt: Das einzige Ziel bei diesen Tracks ist es, so deutlich und so schnell wie möglich zu gewinnen! Nur Deine Staubwolke darf zu sehen sein!



**STUNT** In den Stunt Tracks wird die große Show abgezogen. Du weißt doch, was ich meine? Oder wußtest Du bisher, wohin mit Deinem Mut und dem Talent? Na, siehst Du! Hier ist „Hotdogging“ ausnahmsweise wichtiger als Geschwindigkeit.



**CIRCUIT** Circuit Tracks ähneln den Race Tracks. Allerdings drehst Du Runde für Runde und endest wieder dort, wo Du auch angefangen hast. Circuits sind kürzer und haben kleine Nummern, die von Zeit zu Zeit aufblinken, um Dir zu zeigen, wie Du einzustufen bist. Eine Null bedeutet die Führung, eine andere Ziffer ist gleichzusetzen mit der Zeit, die Du hintendranhängst. (Was wiederum ein Hinweis für Jammer, Verhängnis und Desaster ist.)



Was bedeuten bloß diese bunten Streckenabschnitte? Versteckt sich da gar etwas, das uns allen Reichtum und Wohlstand verspricht? Tatsächlich GIBT es eine Bedeutung, aber Sie ist überhaupt nicht versteckt! Du mußt lernen, den Track zu „lesen“, jede subtile (und auch weniger subtile Veränderung) zu erkennen, um auf der Stelle zu reagieren, statt eine Pause einzulegen und nachzudenken.

## BLAU & GRÜN

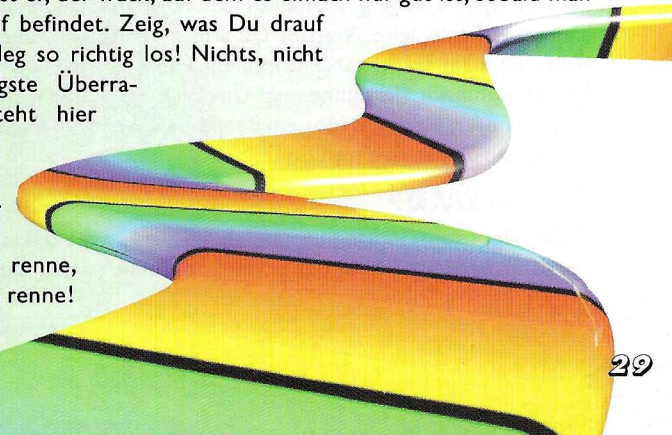
Ein ganz normaler Track. Kein Grund, nachts wach zu bleiben und sich Sorgen zu machen. Du bist in keiner Gefahr, wenn die Farben des Track-Abschnitts blau oder grün blinken.

## ROT & BLAU

Weit auseinander auftauchende rote Stellen, weisen auf eine Richtungsänderung hin. Merke Dir das gut, ansonsten könntest Du ein paar absolut unnötige Momente damit verbringen, quietschend zum Stehen zu kommen. Wenn die roten Stellen dicht beieinander liegen, dann darfst Du, egal was passiert, unter keinen Umständen springen. BLEIBE AUF DEM TRACK!!!!!! (Zugegebenermaßen ist das einzige, was Dir passieren könnte, ein größerer Zeitverlust und daß Du zum Gespött der Leute wirst, also nichts WIRKLICH Schlimmes...)

## BLAU & GELB

Und hier ist er, der Track, auf dem es einfach nur gut ist, sobald man sich darauf befindet. Zeig, was Du drauf hast und leg so richtig los! Nichts, nicht die geringste Überraschung steht hier zwischen Dir und dem ultimativen Sieg. Also renne, renne und renne!



## ROT & GELB

Du bist verloren! Das ist der Track, der nur gelegt wurde, um die Unicyles davor zu bewahren, für immer und ewig in die Unendlichkeit zu stürzen. Es bedeutet auch, daß Du weit von der Rennstrecke entfernt bist.

## PINK & ORANGE, SCHOTTENKARO, POLKA PUNKT

Hmmm, fängst Du an, Tracks solcher Farbe zu sehen, bist Du entweder zu lange wach geblieben, hast zu tief in Dein Cola-Glas geschaut oder leidest unter etwas, was Ärzte und andere sachkundige Personen als „ein paar Schrauben locker haben“ zu bezeichnen pflegen.

## ROT & ORANGE & GELB & GRÜN & BLAU & INDIGO & VIOLET

Was Du siehst, ist ein Regenbogen, der nicht Teil dieses Spiels ist. Auch wenn das alles sehr cool ist, solltest Du Dich lieber auf das Spiel konzentrieren!

## Dinge

**Da gibt es noch ein paar andere Dinge, die Du bei Deiner Art zu denken wirklich berücksichtigen solltest.**

### LAP-PUNKTE

Sie sind äußerst wichtig! Da mußt Du durch, damit Deine Runde überhaupt anerkannt wird. Verpaßt Du also einen Lap-Punkt, gurkst Du weiter über den Track, während irgendjemand, der weiß, was er tut, den ganzen Ruhm für sich einheimst! Um Dich bei dieser wichtigen Aufgabe zu unterstützen, ertönt ein Beep Beep, wenn Du durch den korrekten Lap-Punkt gefahren bist.

### LAP-ZEITEN

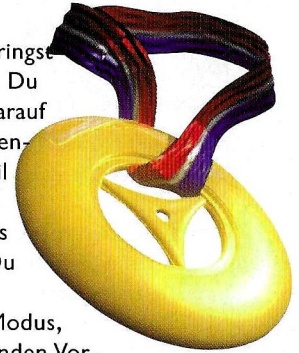
Nach jedem vollständigen Lap auf einem der Circuit Tracks erscheint die dafür benötigte Zeit. Bei jedem Lap-Punkt (siehst Du, es hängt

alles zusammen!) wird Dir die Zeit angezeigt, die Du hinter dem führenden Cycle bist. So kannst Du sehen, ob Du Dich von Lap zu Lap verbesserst.

### AUS-ZEIT

Zehn Minuten und Du hast verspielt! Verbringe Du soviel Zeit auf einem Track, dann bist Du offensichtlich dermaßen unfähig, daß Du darauf gefaßt sein mußt, daß Dich eine Horde wütender Super Nintendo-Besitzer verfolgt, weil sie Dich für einen totalen Tölpel halten. Zehn Minuten, das ist die Zeit, nach der das Spiel sich denkt „Was soll das überhaupt?“. Du kannst es doch besser, oder?

Die Ausnahme dazu findet sich im VS-Modus, wenn Dein Gegner Dich mit mehr als 6 Sekunden Vorsprung haushoch schlägt. Dann ist Dein Rennen sofort vorbei.



### STOPPUHR

Du bist besser, als erwartet und erhoffst Dir eine Belohnung? Zum Glück erscheint jedesmal eine Stoppuhr, wenn Du Deine persönliche Bestzeit (und wir sprechen gar nicht von dem Rekord eines anderen...) übertriffst und zeigt Dir an, daß Du es geschafft hast! Hebe es mit Stolz hervor!

Oh, na gut, nun folgen ein paar Worte für den Fall, daß Du einen anderen Spieler schlägst: „Hä, hä, hä, hä, schlucke meinen Staub!“ Dieses Ereignis könnte Dir sogar eine Medaille einbringen. Diese wird neben den derzeitigen Rekordhalter eingeblendet.

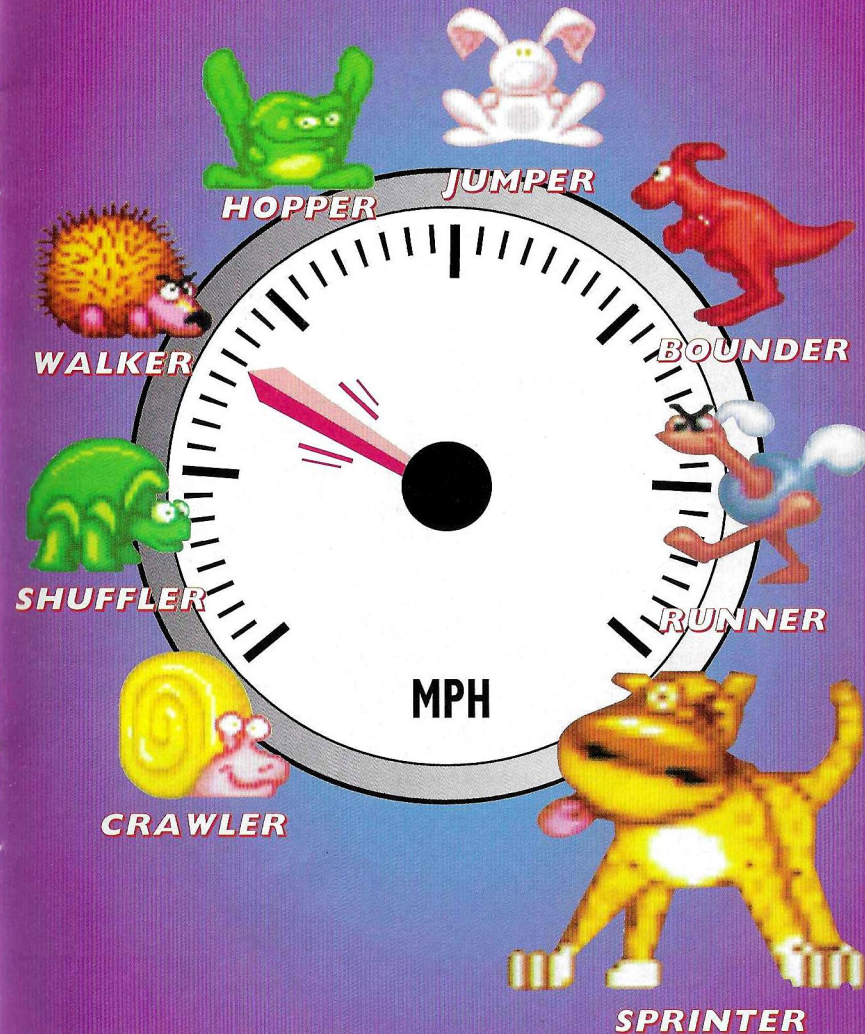


**Alle Tracks sind unter dem Begriff „Tours“ gesammelt. Sie werden komplexer und schwieriger und sind von einer ganzen Reihe von Mitgliedern des Tierreiches gesponsort, die Du eigentlich wiedererkennen solltest. (Wenn nicht, warum?) Wie weit kommst Du? Bist Du ein Kriecher oder ein Sprinter?**

Jede Tour besteht aus fünf (Du kannst ruhig nachzählen) Tracks. Für jede Tour, sind die Tracks wie folgt geordnet: Race, Circuit, Stunt, Race, Circuit, was insgesamt eine Summe von ... ach, rechne doch selber nach. (Du hast im Mathe-Unterricht doch nicht etwa gefehlt, oder?)

## BRONZE-, SILBER- & GOLD-LEVEL

Währenddessen... Es gibt drei verschiedene Levels: Bronze, Silber und Gold. Einfacher ausgedrückt: Im Silber-Level ist das Geister-Unicycle besser, als im Bronze-Level. Gold ist schwieriger, als alles zusammen. Wenn Du also wie von der Tarantel gestochen durch eine Tour preschst, dann gibt es immer noch eine größere Herausforderung! Gewinnst Du auf einem bestimmten Track, wird ein Haken daneben gesetzt. Ergatter Dir einen für alle fünf Tracks und Du wirst gefragt, ob Du es erneut in einem höheren Level probieren möchtest. Nachdem Du eine Tour mit Gold beendet hast, wirst Du zu einer neuen Tour aufgefordert. Wenn Du sämtliche Touren rauf und runtergerast bist und überall Gold erhalten hast, gibt es nichts mehr, was Du noch schaffen könntest ... oder? Gerüchte über Touren für die Elite, die Crème de la Unicycle-Crème machen ihre Runde. Wie weit kann man gehen? Niemand weiß es. Wenn es weitere Touren gibt, dann müssen Sie außergewöhnlich angsteinflößend sein. Was meinst Du?



## ***Tja, wie gehst Du diese ernste Sache am besten an, um der größte lebende Unicyclist in der gesamten unbegreiflichen Unendlichkeit der Schöpfung zu werden?***

Nun, eine Stunde Training am Tag, wäre schon ein guter Anfang. Vergiß all diese albern kleinen Dinge, an die Du Dich gewöhnt hast, wie Essen und Schlafen. Aber was ist mit diesen schwer faßbaren Tips, die nicht sofort eindeutig sind? Versuch's doch mal hiermit:

- Verliere nicht.
- Wenn Du aus einer Halbröhre herauskommst, hast Du noch Platz, um Dein Unicycle in der Luft nach rechts oder links zu drehen. Auf der Skala wichtiger Sachen wäre das eine 9,5. Noch wichtiger ist das (9.999999 auf dem Wichtigkeit-o-Meter), wenn es mehrere Halbröhren nacheinander gibt. Verlasse die Halbröhre, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst und das Steuerkreuz nach links oder rechts betätigst.
- Führe Stunts so oft aus, wie nur möglich. Wir haben uns besonders angestrengt, Stunts in das Spiel zu bringen und es wäre zum Heulen, wenn Du diese nicht benutzen würdest. Außerdem befindest Du Dich bei einem Stunt mitten in der Luft, wodurch Du eine größere Distanz zurücklegst und schneller wirst. Behalte diese Information für einen unfairen Vorteil für Dich, schließlich ist sie ja streng geheim!

- Wie wär's mit einem rasanten Start? Halte den Brems-Knopf gedrückt und drücke nach links oder rechts. Lasse die Bremse los und..... wuuuuuschhhhhhh!!!!!!
- Führe auf einer Geraden folgendes wiederholt aus: Sprung, Rolle, Sprung, Rolle und so weiter, um eine Riesengeschwindigkeit aufzubauen!
- Kannst Du Dich an diese lächerlichen Leute im Fernsehen erinnern, die laufend behaupteten „Abwechslung würde das Leben interessant machen“? Na, ausnahmsweise hatten sie mal recht! Auf einem Stunt Track ist die Anzahl unterschiedlicher Stunts, die Du versuchst, weitaus lobenswerter, als der einfache Versuch eine „Twist City“ 10 billionenmal hintereinander auszuführen.



# Technische Notizen

## Die Theorie über „Unirally“

Jede Uni-Welt, durchnummeriert von 0 bis 3, ist im Grunde genommen die gleiche Welt, nur eben anders gekennzeichnet. Die Unterschiede basieren auf den vier, in den parallelen Raumzeiten, existierenden Welten. Die vierdimensionale „Welten-Linie“ der eigentlichen Welt (von der Physik beschrieben) wird als Thema-Welt bezeichnet. Pyrokinetische Themen zum Beispiel existieren in allen vier Instanzen eines einzelnen Begriffs durch die oben erwähnten dimensional Welten. Die gesamtumfassende Theorie des Universums der Unicycles ist die einer geschichteten Realität, von Tracks und Welten, Themen und Unicycles als eine separat abstrakte Schicht, die sich auf der normalen dehnbaren dreidimensionalen Raumzeit befindet.

Die Manifestation einer solchen Schicht in unserem erfaßbaren Universum wird nur dadurch ermöglicht, indem eine Scheibe aus dieser abstrakten Schicht herausgeschnitten, in digitale Bit-Stückchen umgewandelt und dann in einem Gerät wie einem Fernseher oder Monitor wiedergegeben wird. Die Funktion übernimmt das Super Nintendo. Durchaus vergleichbar mit einem Radio, empfängt es die ausgestrahlten „Realitäts-Wellen“.

Ha, ich wette Du dachtest, wir würden nur Videospiele programmieren!

NB: LOOKS GOOD.



MUST REMEMBER  
TO BUY MORE  
COFFEE.

## Memo

Ach, wann hast Du denn zum letzten Mal eine Memo-Seite am Ende einer Spielanleitung benutzt? Du willst doch nicht etwa jetzt damit anfangen? Erlaube mir, daran zu zweifeln. Aber bitte, der Tradition zuliebe: Hier ist eine Memo-Seite (zwar nur eine kleine, aber trotzdem viel Spaß!).

Psst! Hey Ihr da,  
eigentlich darf ich es ja  
nicht verraten, aber in  
Unirally gibt es noch einen  
anderen Stunt!

'Tabletop' oder so ähnlich.  
Es geht ganz einfach:  
Du mußt nur... äh Moment  
mal, wie war das noch  
gleich?  
Ups, da kommt irgendwas...  
muß weg

Der Verfasser

## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH · Nintendo-Center  
63760 Großostheim · (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges. m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A - 5027 Salzburg  
Tel.: A - 06 62-88 1476**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH - 4052 Basel  
Tel.: CH-0 61-3 11 88 18**