

***Mario's
Adventure***

Mario's Adventure

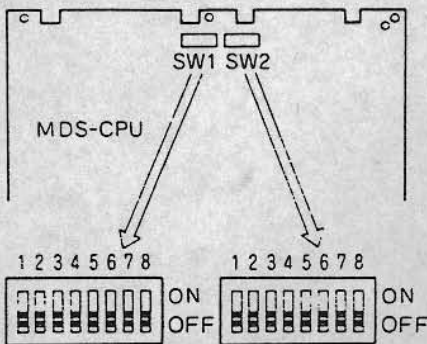
Eines Tages dringen in das friedliche Königreich der Mushroomleute (Pilzleute) die Koopa ein, ein Schildkrötenstamm, der für seine schwarze Magie bekannt ist. Die friedliebenden Mushroomleute werden in Steine, Klötze und sogar in Feld-Rohhaar-Pflanzen verwandelt und das Mushroom-Königreich geht in den Ruin.

Die einzige, die den magischen Zauber auf die Mushroomleute beseitigen und sie wieder in die ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln kann, ist die Prinzessin Toadstool, die Tochter des Mushroo-Königs. Unglücklicherweise befindet sie sich in den Händen des großen Koopa-Schildkrötenkönigs.

Mario, der Held der Geschichte, hört von der Notlage der Mushroomleute und macht sich auf die Suche nach der Mushroom-Prinzessin, um sie von dem bösen Koopa zu befreien und das gefallene Königreich der Mushroomleute wieder zu errichten.

Sie sind Mario! Erlösen Sie die Mushroomleute von der schwarzen Magie der Koopa!

Game Option Settings MDS P.C. Board



SW1...MAIN: linker Schalter nur für VS Dualsystem

SW2...SUB: rechter Schalter für VS Dual- und Uni-System

		1	2	3	4	5	6	7	8
CREDIT/COIN	1/1	OFF	OFF	OFF					
	1/2	OFF	OFF	ON					
	1/3	OFF	ON	OFF					
	2/1	OFF	ON	ON					
	3/1	ON	OFF	OFF					
FREE PLAY	4/1	ON	OFF	ON					
	5/1	ON	ON	OFF					
		ON	ON	ON					
NUMBER OF LIVES	3				OFF				
	2				ON				
EXTRA LIFE COINS	100					OFF	OFF		
	150					OFF	ON		
	200					ON	OFF		
	250					ON	ON		
TIMER	SLOW							OFF	
	FAST							ON	
CONTINUE MODE LIVES	4								OFF
	3								ON

1. Einsetzen der ROM's.

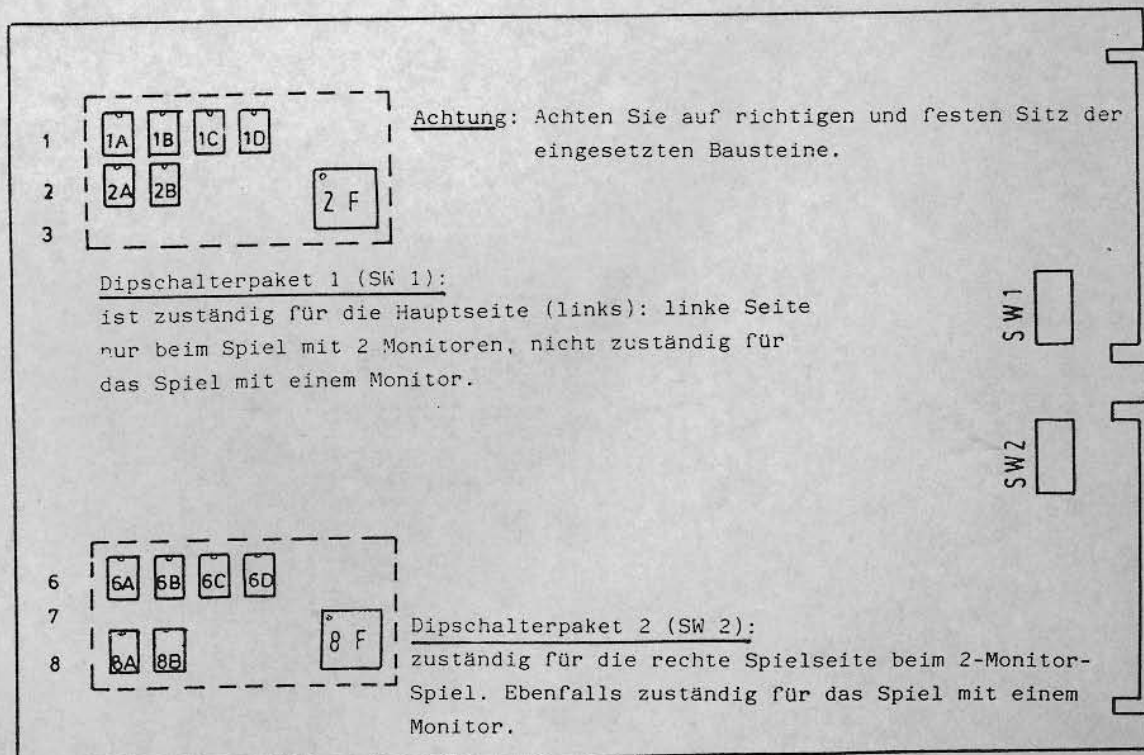
Jedes Software-ROM ist mit einer Kennnummer versehen.
(Diese Nummer ist gleichbedeutend mit den Koordinaten auf der PCB und muß an dieser Stelle eingesetzt werden.)

Mario's Adventure hat Software-ROM's, und ein Kunden-IC, welche folgende Kennnummern haben:
1A oder 6A, 1B oder 6B, 1C oder 6C, 1D oder 6D, 2A oder 8A, 2B oder 8B, 2F oder 8F.
Jedes IC muß in den dafür vorgesehenen Sockel gesteckt werden.

VS. Dual-System (2 Monitore): wird Mario's Adventure in die Hauptseite (links) des Gehäuses eingebaut, sind die EPROM's an den Stellen 1A, 1B, 1C, 1D, 2A, 2B und 2F einzustecken.

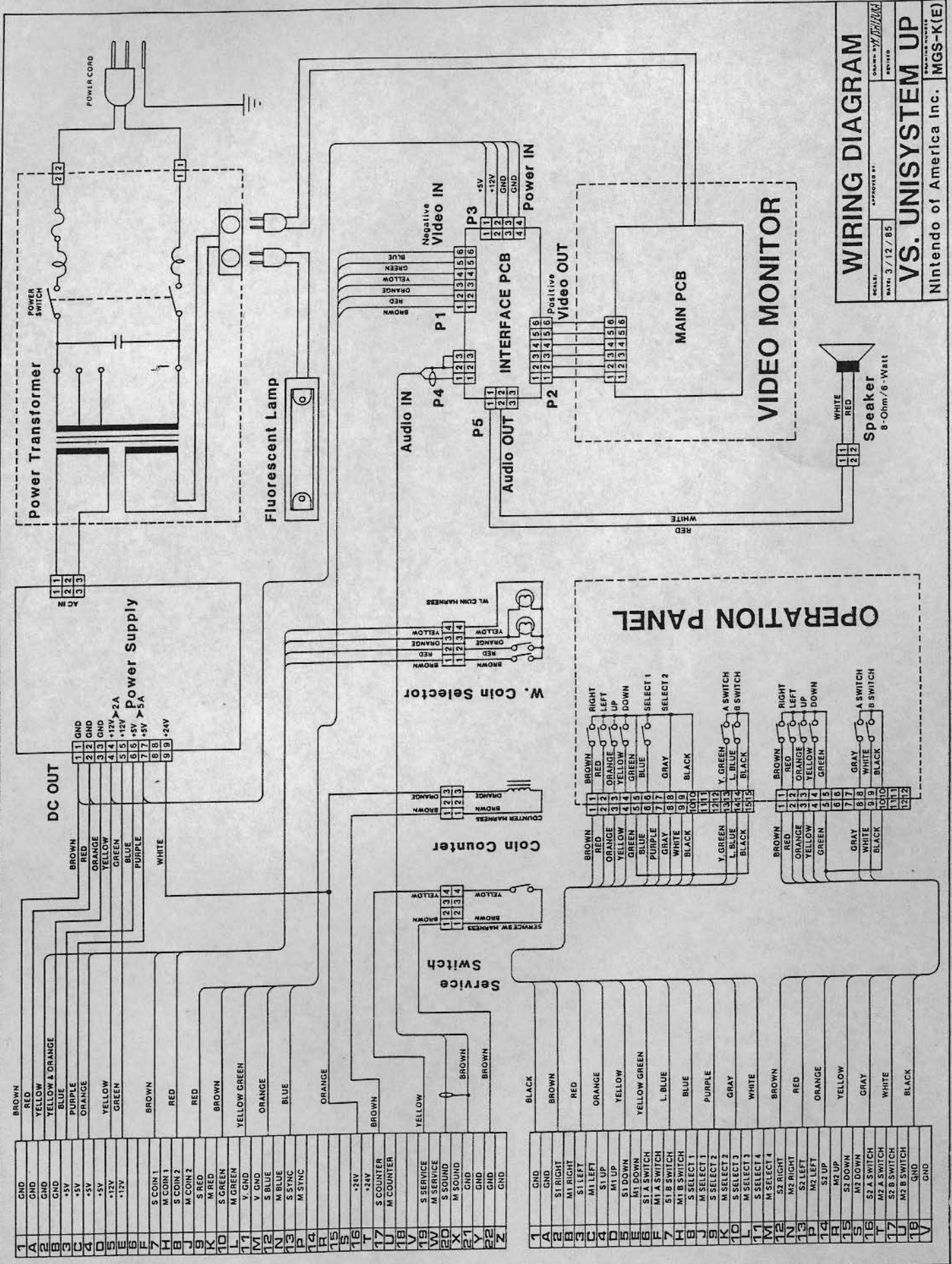
Soll die rechte Seite des Gehäuses benutzt werden, müssen die IC's entsprechend an den Stellen 6A, 6B, 6C, 6D, 8A, 8B und 8F eingebaut werden.

VS Uni-System (1 Monitor): Mario's Adventure EPROM's IC's müssen an den Stellen 6A, 6B, 6C, 6D, 8A, 8B und 8F eingesteckt werden.



Mario's Adventure

NOTE: Numbered pins are on component side and lettered pins are on solder side of P.C. board



WIRING DIAGRAM
 DRAWN BY: *Y. HIRAKAWA*
 REVISED:
VS. UNISYSTEM UP
 Nintendo of America Inc. MGS-K(E)