

**NEED HELP WITH INSTALLATION,  
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE  
WWW.NINTENDO.COM**

*or call 1-800-255-3700*

*MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time  
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,  
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO  
WWW.NINTENDO.COM**

*ou appelez le 1 800 255-3700*

*LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique  
(Heures sujettes à changement)*

**Nintendo®**

Nintendo of America Inc.  
P.O. Box 957  
Redmond, WA  
98073-0957 U.S.A.  
www.nintendo.com

64472A



PRINTED IN U.S.A.  
IMPRIMÉ AUX É.-U.

**NINTENDO DS™**



**MASTER OF  
ILLUSION™**

**INSTRUCTION BOOKLET  
MODE D'EMPLOI**

**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.**

### **WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

<b>Convulsions</b>	<b>Eye or muscle twitching</b>	<b>Loss of awareness</b>
<b>Altered vision</b>	<b>Involuntary movements</b>	<b>Disorientation</b>

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

### **WARNING - Radio Frequency Interference**

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

### **WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

### **WARNING - Battery Leakage**

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

### **Important Legal Information**

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

### NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at [www.nintendo.com/games](http://www.nintendo.com/games), feature walkthroughs, frequently asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit [www.nintendo.com/community](http://www.nintendo.com/community).

If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529.

This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

## You too can become a magician!

Want to try your hand at magic and perform amazing feats? Want to impress your friends and family with incredible tricks?

Master of Illusion was created to allow you to do those things and more! And all you need to do it is a Nintendo DS and a Master of Illusion Game Card.



### Contents

Getting Started

06

Magic Show

12

Controls

09

Magic Training

14

Solo Magic

10

Becoming a Master

16



Nintendo®

# Getting Started



Check to make sure that the power is OFF and insert the Master of Illusion DS Game Card until you hear it click.

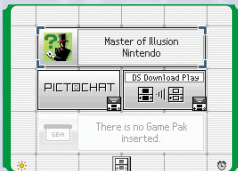
**1** If you turn the power ON, the screen on the right will appear. Once you've read the contents, tap the Touch Screen. The DS Menu screen will appear.

**2** Please tap "Master of Illusion" on the DS Menu screen. The title screen will appear.

\* When the start-up settings are set to Auto-Mode, then you will not need to take this step. Please check the Nintendo DS hardware instruction booklet for more information.

**3** Once the title screen has appeared, tap it to start the game. When playing for the first time, the time and date will display. If you've played before, the main menu will appear.

\* In this manual  represents the top screen and  represents the bottom screen.




## Checking the Date and Time


When playing for the first time, please first confirm the date and time. If the date and time are correct then tap YES to go to the main menu. If they're incorrect, tap NO to end the game and go to the DS Menu screen and set the date and time before playing.




## Main Menu

Please choose from the five selections below. Your "Magician Rank" will appear after you choose "Showtime!" after completing a Magic Show.  p.13




Solo Magic  p.10

Enjoy magic tricks by following the instructions on the screen.


Magic Show  p.12

Perform magic tricks for your friends.

Magic Training  p.14

Practice the skills used by magicians.

Magician Rank

Check out a rank determined by the number of times you've performed a Magic Show.  p.13

More  p.8

Check Magic Points  p.11, turn the BGM on or off, perform mic test, and more.



## More

Tap any section to select it. You'll be able to choose darkened areas as you progress through the game.



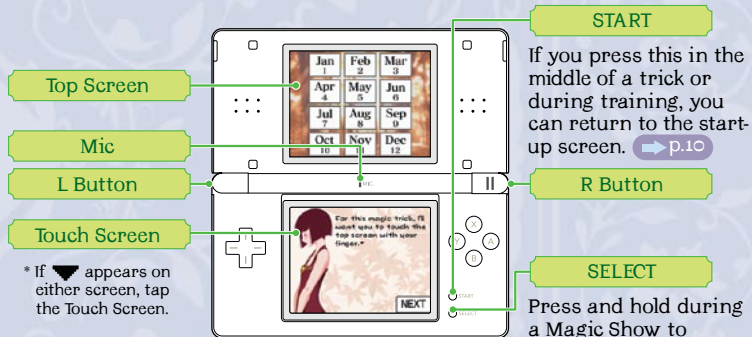
Magician Tips	Check tips for magicians → p.12 here.
Magic Points	Take a look at the Magic Points you've earned through Solo Magic → p.14 and Magic Training → p.14, etc.
Rank	Check your Magic Training ranking.
BGM On/Off	Turn the music on or off.
Mic Test	Perform a mic test. You can do this either by blowing or speaking into the mic. When your voice is registered, the yellow bar will move. If there is no response, please contact a Nintendo Service Center.

## About Saving Data

Game progress and Magic Points are automatically saved at the end of each trick. If you want to erase all saved data, press **(A) + (B) + (X) + (Y) + (L) + (R)** while starting the game up to clear the data. **Once the data is cleared, however, it cannot be restored, so be careful.**

# Controls

The majority of the controls for Master of Illusion are done via the Touch Screen. Follow onscreen instructions and make your selections by tapping.



\* If ▼ appears on either screen, tap the Touch Screen.

\* Press **(L) + (R) + (START) + (SELECT)** to return to the title screen.



\* Closing the DS hardware will put it in Sleep Mode, which will minimize battery usage. It will come out of Sleep Mode when the DS is opened.

\* When using the Nintendo DS (NTR-001) instead of a Nintendo DS Lite, please check the Nintendo DS hardware instruction booklet.

# Solo Magic

Here you can enjoy magic by yourself. Just follow the instructions and tap and slide on the Touch Screen.

## Magic Selection

Choose which trick you'd like to see. Tap  or  to make the screen scroll and tap "BACK" to go to the previous screen.





## Starting a Trick

Tap "START" to start a trick.

**Cards**

Tricks with this icon will use actual cards.

## About and


You'll need the Master of Illusion deck of cards when performing tricks with . You'll want to turn the volume on the Nintendo DS up before performing tricks with .

\* Master of Illusion cards are created specifically to perform magic tricks. Please do not use them for anything else.



## Experiencing Magic

You can experience a trick just by following the steps on the screen. Tap "NEXT" and "MORE" on the Touch Screen to progress through the tricks.



\* You can press  in the middle of a trick to return to the magic start-up screen.



Let's take a look at the **5** cards you chose, hm?~

NEXT

## Magic Points

Playing Solo Magic, Magic Show  p.12, and Magic Training  p.14 will earn you Magic Points. These points will allow you to unlock other magic tricks.

### Magic Points

  10pts

To unlock the next trick, you need this many points: 30.

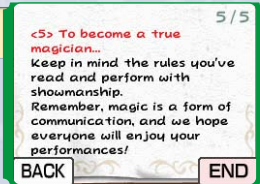
NEXT

# Magic Show

Perform magic tricks for your friends and family using the Nintendo DS. Learn them well and surprise everyone!

## Magician Tips

When performing a Magic Show for the first time, Magician Tips will appear. Remember the points it makes and stay true to the trick. You can check these in “More” on the Main Menu.



## Magic Selection

Choose which trick you're going to perform and read the trick's secret. Scroll through the screens with ▲ and ▼ and tap “BACK” to return to the previous screen. New tricks will be labeled **NEW** in the upper-left corner.



## Magic's Secret

When you've selected a trick that you've never performed before, press and hold  SELECT and read the secret before you begin. Once you've read through it, press and hold  SELECT to go to the confirmation screen and tap “Start” to begin the trick.

\* You can check these secrets at any time during the trick by pressing and holding  SELECT.

Start off by reading the secrets and learn how to present each trick.

How to Check Secrets  
Press and hold SELECT.

BACK

## Performing Magic Tricks

Perform a trick following the instructions in the Magic's Secret. When you're done with the trick you'll be asked if it was a rehearsal or a performance. Your magician rank will change from “Rising Magician” to “Star Magician,” etc., the more you perform tricks.

\* While performing magic, press  START to return to the beginning of the trick.

Two Candles

Performance Record

That was...

Just a rehearsal.

Showtime!

# Magic Training

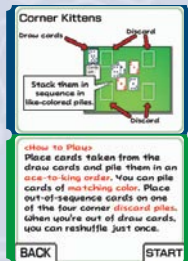
Here you hone your magic skills with the cards, and by exercises like counting time. Your training record will be saved as a part of your ranking.

## Training Selection

Tapping a training name will take you to the training confirmation screen. Tap “START” and begin training. When doing a particular training for the first time (or after you tap “RULES”) the rule screen will appear.

## Rules

Check the explanation and rules and tap “START.”



## Training

Train just as the rules explain. Training multiple times might reveal a new training game or fortune.

\* Press **O** START while training to return to the training confirmation screen.



## Magic Level

Once you have completed one Training, with the exception of “Daily Horoscope,” your Magic Level will be displayed based on your results.

## Ranking

After your Magic Level is displayed, the rankings will appear. The top ten rankings for each Training game are recorded. These can be checked at any time under “More” in the Main Menu.

	00:30.06	11/26	Try#2
	00:50.41	11/26	Try#1
	00:51.27	Today	Try#1
	00:52.61	11/27	Try#1
	01:34.65	11/26	Try#5

END



# Becoming a Master

## Q. What do I do when I make a mistake?

**A.** When you make a mistake at the end of a trick...

Act like the Nintendo DS made the mistake. For example, when the spectator has selected a different card, say, "Ah, that's not right! It should have given you the card that you'd chosen... Looks like the DS isn't feeling well." and show them another trick. The DS is a machine and for it to make a mistake is not out of the question. As long as you don't admit having made a mistake, it never happened!

**A.** If you make a mistake part way through...

Act like you made a mistake by pressing **O**<sub>START</sub> and say, "Oops! It reset. Let's try that again!" and start from the beginning. When your spectator is holding the DS say, "Can I take a look at the screen?" and press **O**<sub>START</sub> at that time.

Or, you can say, "So now that you have an idea of how the trick will work, let's start from the beginning." and press **O**<sub>START</sub> and start over. However, there are some tricks in which the controls will change if they are redone, revealing their secrets—so be careful. Once you realize that you've made a mistake with tricks like these, show the trick to the end and act like the DS made the mistake and move on to another trick.

## Q. What if someone asks me to show them how it's done?

**A.** You cannot share your secrets. Not only will you no longer be able to perform similar types of tricks for that spectator, but they'll be disappointed that the mystery is no longer there. It also goes against magician's etiquette. If someone persists, saying, "Why not?! I wanna know how it's done!" just say, "I know! It doesn't seem possible!" and build the conversation up from there. For those who still insist, just say, "Technology sure can do some amazing things these days," and play it off as though you don't know exactly how you did it either.

## Q. What do I do if someone figures out what my secret is?

**A.** Say something like, "That's impressive. You have a keen eye. Well then, why not try another trick?" Never say, "You got me!" The secret is to laugh when this happens and not look bothered at all. By looking calm, you can make your spectator feel as though they might not really know the secret—that's the key.

When your spectator says, "I got it!" it doesn't mean that they have it all—they might know a portion of the trick or maybe think that they know something.

Regardless, always respond with "You've got a keen eye," and smile. It's easier to pull this off when you understand that your spectator will never know all of what is happening.

## Q. Is there a special way to practice that will make me better?

**A.** The words you speak are key to tricks using the Nintendo DS. As much as possible, speak out loud when you practice. When playing anywhere but at home, the size of the table and the location of your spectator will change. For example, when your spectator is controlling the DS, you might have to look at the Top Screen. Can you do this when the table is large or when your audience is standing right in front of you? Think about all of these situations when you practice and you will learn what factors might trip you up and avoid such situations.

Place the DS System and cards down when you practice and imagine where your spectator will be. Try to imagine what kind of mistakes you might make as a really good magician knows these in advance and understands how to avoid them. If you still make a mistake, understand why it happened and prevent it from happening next time. The more you practice, the less likely you are to make a mistake, and the more confident you will be. That is the way to polish your skills.

## Q. What is the essential point of magic?

**A.** The key to being a good magician is being prepared, which includes practicing. Before beginning a trick, you must understand how the trick will start, how it will end, and the process in-between. If you need to enter something in advance, make sure to take care of this step early. Most of the tricks can be performed without advanced preparation but make sure that you yourself are prepared. The spectator has no idea what is going to happen, but you must be well prepared in advance—that's the secret to making it look as though magic has happened.

# Warranty & Service Information

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

### HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

### GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

### SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

### WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACTED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

**Notes**

**Notes**

**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.**

**RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.**

### **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
  - Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
  - Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :
- | <b>convulsions<br/>troubles de la vue</b> | <b>tics oculaires ou musculaires<br/>mouvements involontaires</b> | <b>perte de conscience<br/>désorientation</b> |
|---|---|---|
|---|---|---|
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
    1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
    2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
    3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
    4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
    5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

### **AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio**

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

### **AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire**

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylos, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

### **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie**

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, évitez tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

### **Renseignements légaux importants**

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.



Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.



Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.

### BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site [www.nintendo.com/games](http://www.nintendo.com/games), des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez [www.nintendo.com/community](http://www.nintendo.com/community).

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

## Vous aussi pouvez devenir un magicien!

Vous voulez essayer de faire de la magie et des exploits époustouflants? Vous voulez impressionner vos amis et votre famille avec des tours incroyables?

Master of Illusion a été conçu pour vous permettre de faire toutes ces choses et encore plus! Vous n'aurez besoin que de votre Nintendo DS et d'une carte de jeu Master of Illusion.



### Table des matières

Commencer	26	Magic Show (Spectacle de magie)	32
Commandes	29	Magic Training (Entraînement de magie)	34
Solo Magic (Magie solo)	30	Devenir un maître	36



Nintendo®

# Commencer



Vérifiez que votre Nintendo DS est éteinte et insérez la carte de jeu Master of Illusion jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.

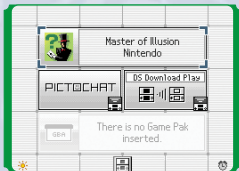
**1** Si vous allumez votre appareil, l'écran à droite s'affichera. Après avoir lu le texte, tapez l'écran tactile. L'écran du Menu DS s'affichera.

**2** Veuillez taper « Master of Illusion » sur l'écran du Menu DS. L'écran titre s'affichera.

\* Quand les paramètres de démarrage sont réglés au mode Auto, vous ne devrez pas passer par cette étape. Veuillez vous référer au mode d'emploi de la Nintendo DS.

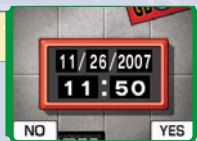
**3** Une fois que l'écran titre est affiché, tapez-le pour commencer une partie. Quand vous jouez pour la première fois, l'heure et la date seront affichées. Si vous avez joué auparavant, le menu principal s'affichera.

\* Dans ce mode d'emploi,  représente l'écran du haut et  représente l'écran du bas.



## Vérification de la date et de l'heure

Quand vous jouez pour la première fois, veuillez confirmer la date et l'heure. Si la date et l'heure sont correctes, tapez YES pour vous rendre au menu principal. Si elles ne sont pas correctes, tapez NO pour terminer le jeu et vous rendre à l'écran du Menu DS, où vous pourrez régler la date et l'heure avant de jouer.



## Menu principal

Veuillez choisir parmi les cinq sélections ci-dessous. Votre « Magician Rank » s'affichera si vous choisissez « Showtime! » après avoir fait un Magic Show. ➔ p.33



Solo Magic (Magie solo) ➔ p.30

Faites des tours de magie amusants en suivant les instructions à l'écran.

Magic Show (Spectacle de magie) ➔ p.32

Faites des tours de magie pour vos amis.

Magic Training (Entraînement de magie) ➔ p.34

Pratiquez les aptitudes que possèdent les magiciens.

Magician Rank (Rang de magicien)

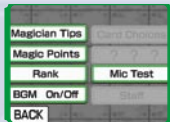
Vérifiez le rang déterminé par le nombre de fois que vous avez fait un Magic Show. ➔ p.33

More (Plus) ➔ p.28

Vérifiez les Magic Points ➔ p.31, activez ou désactivez la musique de fond (BGM), faites un test de micro et plus.

## More (Plus)

Tapez n'importe quelle section pour la choisir. Vous pourrez choisir les zones ombragées à mesure que vous progressez dans le jeu.



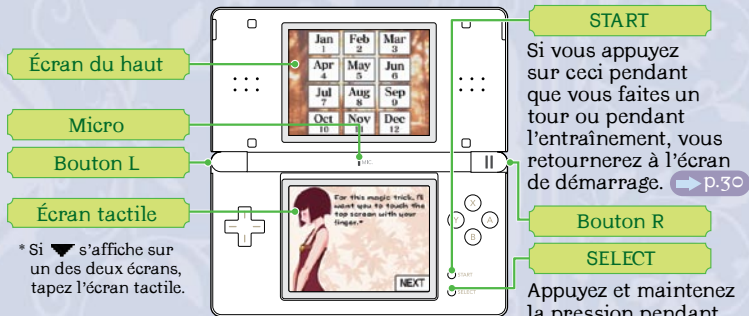
Magician Tips (Conseils de magicien)	Vérifiez les conseils des magiciens ➔ p.32 ici.
Magic Points (Points de magie)	Jetez un coup d'œil aux Magic Points ➔ p.31 que vous avez ramassés dans Solo Magic ➔ p.34 et Magic Training ➔ p.34 , etc.
Rank (Rang)	Vérifiez votre classement pour Magic Training.
BGM On/Off (Musique de fond activée/désactivée)	Allumez ou éteignez la musique.
Mic Test	Faites un test de micro. Vous pouvez le faire en soufflant ou en parlant dans le micro. Quand votre voix est enregistrée, la barre jaune bougera. S'il n'y a pas de réponse, veuillez communiquer avec le Service à la Clientèle.

## Au sujet de la sauvegarde des données

Les progrès du jeu et les Magic Points sont sauvegardés automatiquement à la fin de chaque tour. Si vous voulez effacer toutes vos données sauvegardées, appuyez sur **A+B+X+Y+L+R** en démarrant le jeu pour les effacer. **Soyez vigilant, car les données effacées sont irrécupérables.**

# Commandes

La majorité des commandes pour Master of Illusion sont faites sur l'écran tactile. Suivez les instructions à l'écran et faites vos choix en tapant.



\* Si ▼ s'affiche sur un des deux écrans, tapez l'écran tactile.

\* Appuyez sur **L+R+O+START+O+SELECT** pour retourner à l'écran titre.

\* Fermez votre appareil DS pour le mettre en mode de veille, ce qui réduira la consommation des piles. Quand vous rouvrez la DS, elle sortira du mode de veille.

\* Quand vous utilisez la Nintendo DS (NTR-001) au lieu de la Nintendo DS Lite, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre appareil Nintendo DS.

**START**  
Si vous appuyez sur ceci pendant que vous faites un tour ou pendant l'entraînement, vous retournerez à l'écran de démarrage. ➔ p.30

**Bouton R**

**SELECT**

Appuyez et maintenez la pression pendant un Magic Show pour afficher le secret du tour. ➔ p.33

# Solo Magic (Magie solo)

Voici une façon de faire de la magie seul en vous amusant. Suivez simplement les instructions et tapez et glissez sur l'écran tactile.

## Sélection de la magie

Choisissez quel tour vous aimeriez voir. Tapez ▲ ou ▼ pour faire défiler le texte à l'écran et tapez «BACK» pour retourner à l'écran précédent.





### Cartes

Les tours avec cette icône nécessitent l'utilisation des cartes.

## Commencer un tour

Tapez «START» pour commencer un tour.


### Au sujet de et

Vous devrez prendre le paquet de cartes Master of Illusion quand vous faites des tours avec . Vous devrez monter le volume afin de faire des tours avec .

\* Les cartes Master of Illusion ont été créées pour faire des tours de magie. Veuillez ne pas les utiliser pour autre chose.



## Faire l'expérience de la magie

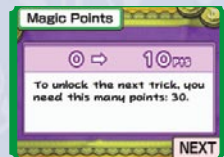
Vous pouvez faire l'expérience d'un tour en suivant les étapes à l'écran. Tapez «NEXT» et «MORE» sur l'écran tactile pour avancer dans les tours.

\* Vous pouvez appuyer sur  START pendant un tour pour retourner à l'écran de démarrage.



## Magic Points (Points de magie)

Jouer dans Solo Magic, Magic Show  p.32 et Magic Training  p.34 vous donnera des Magic Points. Ces points vous permettront de déverrouiller d'autres tours de magie.





# Magic Show (Spectacle de magie)

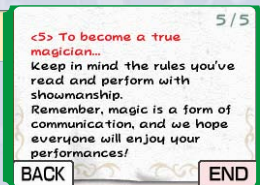
Faites des tours de magie pour vos amis et votre famille en vous servant de la Nintendo DS. Apprenez-les bien et surprenez tout le monde!

## Conseils de magicien

Quand vous faites un Magic Show pour la première fois, des conseils de magicien s'afficheront. N'oubliez pas ces conseils et faites le tour tel qu'expliqué. Veuillez vous y référer dans «More» sur le menu principal.

## Sélection de la magie

Choisissez quel tour vous voulez faire et lisez le secret du tour. Faites défiler le texte à l'écran avec ▲ et ▼ et tapez «BACK» pour retourner à l'écran précédent. Les nouveaux tours porteront la mention **NEW** dans le coin supérieur gauche.



## Secret de magie

Quand vous avez choisi un tour que vous n'avez jamais fait auparavant, appuyez et maintenez la pression sur **O SELECT** et lisez le secret avant de commencer. Quand vous l'avez lu, appuyez et maintenez la pression sur **O SELECT** pour vous rendre à l'écran de confirmation et tapez «Start» pour commencer le tour.

\* Vous pouvez vérifier ces secrets en tout temps pendant un tour en appuyant et en maintenant la pression sur **O SELECT**.

Start off by reading the secrets and learn how to present each trick.  
How to Check Secrets  
**Press and hold SELECT.**

BACK

## Faire des tours de magie

Faites un tour en suivant les instructions dans Magic's Secret. Quand vous avez terminé le tour, on vous demandera si c'était une pratique (rehearsal) ou un spectacle (showtime). Votre rang de magicien changera entre «Rising Magician» et «Star Magician», etc., plus vous faites des tours.

\* Tout en faisant de la magie, appuyez sur **O START** pour retourner au début du tour.

Two Candles

Performance Record

That was...

Just a rehearsal.

Showtime!

# Magic Training

## (Entraînement de magie)

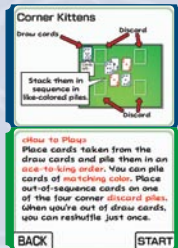
Ici, vous faites vos tours de magie avec les cartes et avec les exercices comme compter le temps. Vos résultats d'entraînement seront sauvegardés dans votre classement.

### Sélection de l'entraînement

Taper un nom d'entraînement vous amènera à l'écran de confirmation. Tapez « START » pour commencer votre entraînement. Quand vous faites un entraînement pour la première fois (ou après avoir tapé « RULES ») l'écran des règles s'affichera.

### Règles

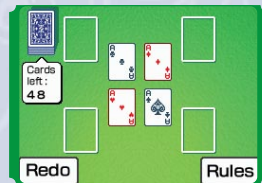
Vérifiez les explications et les règles et tapez « START ».



### Entraînement

Entraînez-vous en suivant les règles. S'entraîner plusieurs fois pourrait dévoiler un nouveau jeu d'entraînement ou une fortune.

\* Appuyez sur **O** START pendant l'entraînement pour retourner à l'écran de confirmation de l'entraînement.



### Niveau de magie

Après avoir complété un entraînement, à l'exception de « Daily Horoscope », votre niveau de magie sera affiché selon vos résultats.

### Classement

Dès que votre niveau de magie est affiché, les classements s'afficheront. Les dix meilleurs classements pour chaque jeu d'entraînement sont enregistrés. Vous pouvez vous y référer en tout temps sous « More » dans le menu principal.

	00:30.06	11/26	Try#2
	00:50.41	11/26	Try#1
	00:51.27	Today	Try#1
	00:52.61	11/27	Try#1
	01:34.65	11/26	Try#5

END

# Devenir un maître

## Q. Que fais-je quand je fais une erreur?

### R. Quand vous faites une erreur à la fin d'un tour...

Faites comme si la Nintendo DS avait fait l'erreur. Par exemple, quand le spectateur a choisi une carte différente, dites, « Ah! ce n'est pas correct! Elle aurait dû te donner la carte que tu as choisie... La DS ne se sent pas très bien. » et montrez-leur un autre tour. La DS est une machine et il n'est pas impossible qu'elle fasse une erreur. En autant que vous n'admettiez pas que vous avez fait une erreur, ce n'est pas arrivé!

### R. Si vous faites une erreur au milieu d'un tour...

Faites comme si vous aviez fait une erreur en appuyant sur **O** START et dites, « Oups! Ça s'est réinitialisé. Essayons de nouveau », puis recommencez à partir du début. Quand votre spectateur tient la DS, dites « Puis-je regarder l'écran? » et appuyez sur **O** START à ce moment-là.

Ou, vous pouvez dire « Alors, maintenant que vous n'avez aucune idée comment le tour fonctionne, recommençons à partir du début. », puis appuyez sur **O** START et recommencez. Toutefois, il y a certains tours pour lesquels les commandes changeront s'ils sont refaits, dévoilant leurs secrets – alors soyez vigilant. Après avoir réalisé que vous avez fait une erreur avec des tours comme ça, montrez le tour à la fin et faites comme si la DS avait fait une erreur et faites un autre tour.

## Q. Que devrais-je faire si quelqu'un me demande de lui montrer comment ça se fait?

**R.** Vous ne pouvez pas partager vos secrets. Vous ne serez non seulement plus capable de faire des tours semblables pour ce spectateur, mais ils seront déçus parce que le mystère n'existe plus. Si quelqu'un insiste, en disant, « Pourquoi pas?! Je veux savoir comment tu fais! », dites simplement « Je sais! Ça ne semble pas possible! » et continuez la conversation à partir de là. Pour ceux qui insistent toujours, dites « La technologie peut faire des choses incroyables de nos jours, » et faites semblant ne pas savoir vous-même exactement comment ce tour est fait.

## Q. Que fais-je si quelqu'un découvre mon secret?

**R.** Ditez quelque chose du genre, « Très impressionnant. Vous avez un bon sens de l'observation. Alors, pourquoi ne pas essayer un autre tour? » Ne dites jamais « Vous m'avez eu! ». Le secret est de rire quand cela se produit et de ne jamais avoir l'air embêté. En ayant l'air calme, vous sèmerez le doute chez votre spectateur et il croira qu'il n'a peut-être pas vraiment découvert le secret; voilà la clé.

Quand votre spectateur dit, « Je le sais! » ça ne veut pas dire qu'il connaît tout le secret; il pourrait seulement avoir trouvé une portion du tour ou peut-être qu'il croit savoir quelque chose.

Peu importe, répondez toujours en disant, « Vous avez un bon sens de l'observation, » et souriez. Il est plus facile de réussir à agir ainsi quand vous comprenez que votre spectateur ne saura jamais tout ce qui se passe.



## Q. Y a-t-il une manière spéciale de pratiquer qui me rendra meilleur?

**R.** Les mots que vous dites sont des tours en utilisant la Nintendo DS. Autant que possible, parlez à voix haute quand vous pratiquez. Quand vous jouez ailleurs qu'à la maison, la grosseur de la table et l'emplacement de votre spectateur changeront. Par exemple, quand votre spectateur contrôle votre DS, vous pourriez avoir à regarder l'écran du haut. Pouvez-vous le faire quand votre table est grosse et que les spectateurs sont directement en face de vous? Pensez à toutes ces situations quand vous pratiquez et vous apprendrez quels sont les facteurs qui pourraient vous nuire, puis évitez ces situations.

Déposez le système DS et les cartes quand vous vous pratiquez et imaginez l'endroit où vos spectateurs se trouvent. Essayez d'imaginer quels genres d'erreurs vous pourriez faire, car un bon magicien sait tout ça à l'avance et sait comment les éviter. Si vous faites encore une erreur, essayez de comprendre comment cela s'est produit pour éviter que ça ne se reproduise la prochaine fois. Plus vous pratiquez, moins vous risquez de faire une erreur, et plus vous aurez confiance en vous. Voilà comment vous pourrez polir vos talents.

## Q. Quel est le point essentiel de la magie?

**R.** La clé pour devenir un bon magicien est d'être préparé, ça inclut donc la pratique. Avant de commencer un tour, vous devez comprendre comment le tour commence, comment il se termine et le processus entre les deux. Si vous devez entrer quelque chose à l'avance, assurez-vous de faire cette étape tôt. La plupart des tours peuvent être faits sans une préparation à l'avance, mais assurez-vous d'être prêt vous-même. Le spectateur n'a aucune idée de ce qui va se produire, mais vous devez être préparé à l'avance; c'est le secret pour faire croire que la magie s'est réellement produite.

## Renseignements sur l'entretien et la garantie

**Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant.** Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

### GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

### GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

### ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

### LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.