

nintendo
Wi-Fi
connection

Magician's Quest Mysterious Times

NINTENDO **DS**[™]



**INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS**

EmuMoviez

KONAMI

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:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

- 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

REV-E

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.



THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.



- To complete the Nintendo Wi-Fi Connection setup you will also need access to a wireless network device (such as a wireless router) and an active broadband or DSL account.
- The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available online at www.nintendowifi.com/terms.
- For additional information on the Nintendo Wi-Fi Connection or setting up your Nintendo DST visit www.nintendowifi.com (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).
- To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail or home address when communicating with others.

LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



Getting Started

1. Make sure your Nintendo DS™ is turned off and firmly insert the Magician's Quest: Mysterious Times Game Card into the Nintendo DS™ Game Card slot until it clicks into place.
2. Turn the Nintendo DS™ pt on and you will see the Health and Safety Screen. Touch the Touch Screen once you have read and understood the information.
3. Touch the Magician's Quest: Mysterious Times panel on the Nintendo DS™ Menu Screen and the game will begin.
*If your Nintendo DS™ pt is set to Auto Mode the game will begin automatically. See your Nintendo DS™ Instruction Booklet for more details.
4. Instructions continue on page 2.

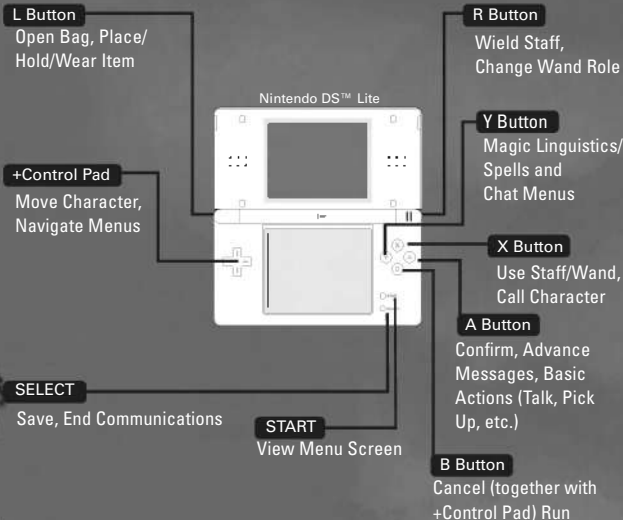
Contents

Controls.....	2
Starting the Game.....	3
The Field.....	4
Actions & Items.....	4
Magic.....	7
Game Menus.....	8
Classes.....	9
Dorm Life.....	10
Magician 101.....	11
Playing with Others.....	12



Controls

Magician's Quest: Mysterious Times uses both the stylus and buttons.



Starting the Game

When the game begins, the title screen will appear. Press START or touch the Touch Screen to display the title menu.

★ Title Menu

If you are playing for the first time, select “Enroll” to sign up for magic school. If you have already enrolled, select “Continue” to resume from where you left off. If you have two or more player data files, select the file you want to load.

Select “Other” to delete data for the entire school, or just one player. You can also download available items in “Other” by choosing the “Nintendo Wi-Fi Connection” option. “Other” is also where you transfer data using the DS Wireless Communications. This action brings your character to another player’s school. Select “Send” or “Accept” to begin the process.

*Transferred player data will be deleted from original Game Card.

★ About Saving

To save, either press SELECT or select “Save” from the Gateway of the Beginning and End in the dorm. Saving will return you to the title screen. Select “Continue” the next time you play to resume your game from the Gateway of the Beginning and End. Make sure you save before you turn the power off!

★ Enrolling in Magic School

Select “Enroll” from the title menu to sign up for magic school. To begin the enrollment process, answer Principal Sol’s questions. Use the onscreen keyboard to input any information Principal Sol requires. After giving your name and birthday, your character’s appearance will be chosen for you. If you want to choose your character’s appearance yourself, select “Let me pick”.

★ Choose a School Name

Enter a name for your school to complete your enrollment.

*If you already have player data and a magic school in your Game Card, you will not be able to enter a school name.

The Field



Field Screen

In the field you can touch icons on the Touch Screen to perform actions such as checking your current items and wielding your staff.

Bag Icon

Press the L Button or touch the icon to open your bag.

Hand Icon

Press the R Button or touch the icon to wield your staff. The hand icon will then become one of the staff or wand icons.

Actions and Items

★ Walking and Running

To make your character walk, touch an area near your character with the Stylus or use the +Control Pad. To run, touch an area away from your character with your Stylus or press the B Button together with the +Control Pad.

★ Basic Actions

To talk to characters or open doors, touch the characters or doors when nearby or press the A Button. You can also perform various other actions such as picking up items and pulling out weeds.



★ Use Staff/Wave Hand

Touch the hand icon or press the R Button to wield your staff. To use it, touch your character or press the X Button. Press the X Button when your hands are empty to wave your hand.

Your wand can turn into various tools!

Every time you touch the wand icon or press the R Button, your wand will turn into a different tool.

Watering Can

Used to give water to flowers and other plants.



Empty Hands

When you are not holding your wand.
*While transformed into a wizard this becomes a staff icon, allowing you to use staff magic.



Shovel

Used for digging.



Fishing Pole

Used for fishing when near water.



Insect Net

Used for catching insects.



How to Fish

If you get a bite, touch your lure with your Stylus or press the X Button to reel your line in. Touch your character or press the B Button to stop fishing.



Actions and Items

★ Opening your Bag

Touch the bag icon or press the L Button to open your bag. Here you can view your current items and money (Ritch). You can also select the pencil icon to chat and the exclamation icon to view the menu.

★ Placing, Holding, and Wearing Items

Move an item outside your bag to place it there. By moving an item over your character, you can hold it and show it to others, or wear it.

★ Riding your Broom

If you have a broom, you can ride it by moving it over your character from your bag. Press the B Button while riding it to increase your speed. To get off, press the A Button.

★ Chatting

Open your bag and either touch the pencil icon or press the Y Button to chat using magic linguistics. Select the magic linguistics you want to use by touching the corresponding icon. Touch "OK" and the words will appear in the top screen. Touch "Type" to switch screens and chat with the keyboard instead.



Magic

★ Magic Linguistics

Magic Linguistics are special symbols that are used for both spell casting and communication.

Touch to change the input type.

★ Transforming into a Wizard

Spin your character around clockwise with the stylus or +Control Pad to transform into a wizard. As a wizard you can cast magic spells.

★ Staff Magic

You can give your staff mysterious powers by casting staff magic spells with special combinations of magic. Staff magic spells can be learned in magic school classes.

While as a wizard, press the X Button to wave your staff/wand and cast magic.

★ Incantations

You can cause mysterious things to occur by casting spells with special combinations of magic that can be learned in magic school classes.

★ Ending Transformation

To turn back into your previous form, use the stylus or +Control Pad to spin around counterclockwise.



Game Menus

When in the field either press START or open your bag and touch the exclamation icon to open the menu screen. Here you can view various information.

★ Menu Screen

Touch the menu icons to select them. To return to the field, touch the X icon or press the B Button.

★ Wizard ID

This contains information on your character. The stars indicate your current grade.

★ Info

Here you can view your titles and change your staff or wizard's hat. Touch an icon to open the corresponding menu.

★ Magic

View all the magic spells you've learned in magic school.

★ Town Map

View a map of the field. Touch a building to see its name and who lives there.

★ Telegrams

View telegrams you have received.

★ Friends

View friends you have registered to your friend roster or add new friends. You can also view your friend codes and see which friends are currently playing.

★ Registering Friends

Touch "Register" at the Friend menu to register a person to your friend roster.

Touch the arrows to select numbers and enter your friend's friend code. You must then enter their name and the name of their school.

Classes

Classes are held every day at magic school. You should try to attend as many classes as possible because here is where you'll learn your magic spells.

★ About Grades

Your grades as a wizard will increase the more you attend classes and solve mysteries. Your current grades are represented by the number of stars in your Wizard ID.

★ How to Attend Classes

Talk to the teacher outside the classroom and select the subject of the class you want to take. Classes include "Introduction", "Staff Magic", "Incantations", and "Magic Linguistics". The only class you can select at first is "Introduction". After completing this class, the subject will change as time passes.

*You can only take one class from each subject in a day, with the exception of "Introduction", which you can take multiple times in one day. Lessons change from week to week, so keep checking back to see what's new.

★ During Class

During class touch the Touch Screen or press the A Button to listen to the teacher's lecture. When the teacher asks a question, press the A Button to raise your hand and answer. The better you answer questions, the higher your grades become.

★ About your Attendance Card

When you attend a class you will receive a stamp for that subject. The more stamps you have, the higher your grades become. You can view your attendance card by talking to the appropriate teacher in the staff room.

★ Class Reviews

To retake a class you have taken before, talk to the teacher outside the classroom and select "Past Classes" then select the class you want to take.



Playing with Others

You can visit friends' schools or have them visit your school through DS Wireless Communications and Nintendo Wi-Fi Connection.

★ Communication Room

Select "Communication Room" at the Gateway of the Beginning and End to begin communications.

Choose "Study Abroad" or "Ask a Friend to Play" and then choose a communications method, either "Multi-Card Play" or "Nintendo WFC". You can also choose "Friend code" to connect to Nintendo Wi-Fi Connection and obtain your friend code.

★ Registering Friends to your Friend Roster

Select "Friend Code" at the Communication Room to obtain your friend code. After exchanging friend codes with the friend you want to play with, register each other's friend codes at the Friend menu.

★ Ending Communications

To end communications, press SELECT or select "Communication Room" from the Gateway of the Beginning and End. Then select "Yes" to confirm and the game will automatically save your data before ending communications and returning you to the Gateway of the Beginning and End.

WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty and Technical Service number at 310.220.8330 or 310.220.8331 from 9:00 am PST to 5:00 pm PST, Monday-Friday, or send an email to support@konami.com. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service Representative and an RMA number assigned prior to returning the product, all products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative can not reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service RMA #XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

CUSTOMER SERVICE

If you feel stuck in the game or just need a boost, don't worry! You can write to our game experts at support@konami.com or view our Support section at www.konami.com.

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

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 être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à 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:
Perte de conscience
Tics oculaires ou musculaires
Désorientation
- 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 22 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 consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
 - Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils 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 ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

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. Les parents devront 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.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, évitez tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface 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 d'acide des piles :
- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
 - Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
 - Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
 - Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
 - Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Informations légales importantes

Le jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.



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^{MC}.



Carte sans-fil Multi-Card

1-4

CE JEU PERMET DE JOUER SANS-FIL À PLUSIEURS JOUEURS, CHAQUE SYSTÈME DS DOIT AVOIR SA PROPRE CARTOUCHE DE JEU.

⚠ ATTENTION - Utilisation du stylet

Pour éviter toute fatigue excessive et privilégier le confort d'utilisation du stylet, ne le maintenez pas avec une force démesurée et évitez d'appuyer trop durement sur l'écran. Détendez vos doigts, mains, poignets et bras. Des mouvements longs, souples et réguliers sont tout aussi efficaces que des mouvements rapides et excessifs.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



Commencer la partie

1. Assurez-vous que votre Nintendo DS^{MC} est éteint et insérez la carte de jeu Magician's Quest: Mysterious Times dans la fente et poussez-la jusqu'à ce qu'un clic se fasse entendre pour prouver qu'elle est bien en place.
 2. Allumez votre Nintendo DS^{MC} et vous verrez l'écran de Santé et Sécurité à droite. Après avoir lu et compris les informations, appuyez sur l'écran tactile.
 3. Appuyez sur l'icône Magician's Quest: Mysterious Times sur l'écran du menu du Nintendo DS^{MC} pour faire débiter la partie.
- *Si vous avez réglé votre Nintendo DS^{MC} en Auto Mode (mode automatique), la partie commencera automatiquement. Regardez dans le livre d'instruction de votre Nintendo DS^{MC} pour de plus amples informations.
4. Les instructions continuent à la page 18.

Contenu

Commencer la Partie.....	17
Commandes.....	18
Le Champs	20
Actions et Items.....	20
Magie	22
Menus de la partie	22
Cours	23
Vie en dortoir.....	24
Magicien 101.....	25
Jouer avec d'autres joueurs.....	26

Commandes

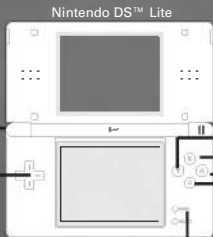
Magician's Quest: Mysterious Times utilise à la fois le stylet et les boutons.

Bouton L
Ouvrir le Sac, Placer/
Tenir/Porter un Item

**+Flèches
directionnelles**
Déplacer le
personnage,
Naviguer dans
les menus

SELECT
Sauvegarder,
Mettre fin aux
communications

START
Voir l'écran
du Menu



Bouton R
Changer de personnel,
Modifier le rôle du
personnel

Bouton Y
Menus de la langue
magique/des sorts et
du clavardage

Bouton X
Utiliser la baguette,
Appeler le personnage

Bouton A
Confirmer, Messages
d'avance, Actions de base
(Parler, Ramasser, etc.)

Bouton B
Annuler (fait en même
temps que les flèches
directionnelles) Courir

Commencer la partie

Lorsque la partie commence, l'écran du titre apparaît. Appuyez sur le bouton START ou touchez l'écran tactile pour afficher le menu.

★ Menu du titre

Si vous jouez pour la première fois, choisissez Enroll (Inscription) afin de vous inscrire à l'école de magie.

Si vous vous êtes déjà inscrit, sélectionnez " Continue " pour reprendre la partie où vous l'avez laissée. Si vous possédez deux profils de joueurs ou plus, choisissez celui que vous voulez charger.

Choisissez " Other " (Autre) pour effacer entièrement les données de l'école ou seulement celles d'un joueur. Vous pouvez aussi charger les items disponibles dans " Other " (Autre) en choisissant l'option " Nintendo Wi-Fi Connection ". " Other " (Autre) est aussi l'endroit où vous pouvez transférer des données en utilisant DS Wireless Communications. Cette action vous permet d'amener votre personnage dans l'école d'un autre joueur. Sélectionnez " Send " (Envoyer) ou " Accept " (Accepter) pour débiter le processus.

*Les données de joueurs transférées seront effacées de la cartouche de jeu originale.

★ À propos de la sauvegarde

Afin de sauvegarder, vous pouvez soit appuyer sur SELECT ou choisir l'option " Save " (Sauvegarder) lorsque vous êtes à la passerelle d'entrée et de sortie du dortoir. Le fait de sauvegarder vous ramènera à l'écran titre. Choisissez " Continue " la prochaine fois que vous jouerez pour recommencer à partir de la passerelle d'entrée et de sortie.

★ Inscription à l'école de magie

Choisissez " Enroll " (Inscription) à partir du menu d'introduction pour vous inscrire à l'école de magie. Afin de débiter le processus d'inscription, répondez aux questions du directeur Sol. Utilisez le clavier à l'écran pour inscrire toutes les informations que vous demande le Directeur Sol. Après avoir donné votre nom et votre date d'anniversaire, le jeu choisira aléatoirement l'apparence de votre personnage. Si vous voulez choisir l'apparence de votre personnage vous-même, sélectionnez " Let me pick " (Laissez-moi choisir).

★ Choisissez le nom de votre école

Pour terminer votre inscription, vous devez nommer votre école.

*Si vous possédez déjà des données de joueur et une école de magie dans votre carte de jeu, vous ne serez pas capable de nommer votre école.

Le Champs

Dans le champ, vous pouvez toucher aux icônes sur l'écran tactile afin d'effectuer les actions telles que de vérifier vos items actuels et de changer de personnel.

Icône du Sac

Appuyez sur le Bouton L ou touchez sur l'icône pour ouvrir votre sac.

Icône de la main

Appuyez sur le bouton R ou touchez sur l'icône pour remplacer votre personnel. L'icône de la main deviendra par la suite l'une des icônes de votre personnel.

Actions et Items

★ Marcher et Courir

Afin de faire marcher votre personnage, touchez sur une zone près de votre personnage avec votre stylet ou utilisez les flèches directionnelles +. Pour courir, touchez une zone éloignée de votre personnage avec votre stylet ou appuyez sur le bouton B en même temps que les flèches directionnelles.

★ Actions de base

Pour parler aux personnages ou pour ouvrir les portes, touchez les personnages ou les portes avoisinantes ou appuyez sur le bouton A. Vous pouvez aussi effectuer de nombreuses autres actions telles que ramasser des items ou arracher des herbes.

★ Utilisez la Baguette/Faire un signe de la main

Touchez l'icône de la main ou appuyez sur le bouton R pour agiter votre baguette. Pour l'utiliser, touchez votre personnage ou appuyez sur le bouton X. Appuyez sur le bouton X lorsque vos mains sont vides afin de faire un signe de la main.

Votre baguette peut se transformer en de nombreux outils !

Chaque fois que vous touchez l'icône de la baguette; ou que vous appuyez sur le bouton R, votre baguette se transformera en un outil différent.

Arrosoir

Utilisez-le pour arroser les fleurs et les autres plantes.



Mains Vides

Lorsque vous ne tenez pas votre baguette.



*Lorsque vous vous transformez en magicien, cela se transforme en un icône de baguette, ce qui vous permet de faire de la magie.

Pelle

Utilisez-la pour creuser.



Canne à pêche

Utilisez-la pour pêcher lorsque vous êtes près d'un point d'eau.



Filet à insectes

Utilisez-le pour capturer des insectes.



Comment pêcher

Si vous avez une touche, touchez votre appât avec votre stylet ou appuyez sur le bouton X pour ramener votre ligne. Touchez votre personnage ou appuyez sur le bouton B pour arrêter de pêcher.

★ Ouvrir votre sac

Appuyez sur l'icône du sac ou appuyez sur le bouton L pour ouvrir votre sac. À cet endroit, vous pouvez visionner vos items actuels et votre argent (Ritch). Vous pouvez aussi choisir l'icône du crayon pour clavarder et l'icône du point d'exclamation pour voir le menu.

★ Placer, Tenir et Porter les items

Déplacer un item à l'extérieur de votre sac pour le placer où vous le désirez. En déplaçant un item sur votre personnage, vous pouvez le tenir et le montrer à d'autres personnages, ou le porter.

★ Voler sur votre balai

Si vous possédez un balai, vous pouvez l'utiliser en le sortant du sac et en l'amenant vers votre personnage. Appuyez sur le bouton B lorsque vous êtes sur le balai afin d'augmenter votre vitesse. Pour descendre du balais, appuyez sur le bouton A.

★ Clavardage

Pour clavarder en utilisant un langage magique, ouvrez votre sac. Vous pouvez soit toucher l'icône du crayon ou appuyer sur le bouton Y. Choisissez les mots magiques que vous voulez utiliser en touchant sur l'icône correspondant. Appuyez sur OK et les mots vont apparaître dans l'écran supérieur. Touchez sur TYPE pour changer d'écran et clavarder avec le clavier.

Magie

★ Langage Magique

Les mots magiques sont représentés par des symboles et utilisés pour jeter des sorts et communiquer.

Touchez pour changer la sorte d'entrée.

★ Se transformer en magicien

Faites tourner votre personnage dans le sens horaire avec votre stylet afin de le transformer en magicien. Lorsque vous êtes magicien, vous pouvez lancer des sortilèges.

★ Baguette Magique

Vous pouvez donner à votre baguette des pouvoirs mystérieux en lançant des sorts avec une combinaison spéciale de magie. Les sortilèges de la baguette peuvent être appris en suivant les cours de l'école de magie.

Lorsque vous êtes un magicien, appuyez sur le bouton X pour faire balancer votre baguette et faire de la magie.

★ Incantations

Vous pouvez provoquer des choses mystérieuses en lançant des sortilèges combinés avec des combinaisons spéciales de magie vous pouvez apprendre ces derniers lors des cours à l'école de magie.

★ Transformation de retour

Pour revenir à votre forme antérieure, utilisez votre Stylet afin de tourner dans le sens antihoraire.

Menus de la Partie

Lorsque vous êtes dans le champ, vous pouvez soit appuyer sur START ou ouvrir votre sac et toucher l'icône du point d'exclamation pour ouvrir l'écran du menu. À cet endroit, vous pouvez visionner de nombreuses informations.

★ Écran du Menu

Appuyez sur les icônes du menu afin de les sélectionner. Pour retourner dans le champ, touchez l'icône X ou appuyez sur le bouton B.

★ Identification du Magicien

Elle contient les informations à propos de votre personnage. Les étoiles indiquent votre note actuelle.

★ Info

À cet endroit, vous pouvez voir vos titres et changer votre baguette ou votre chapeau de magicien. Touchez une icône pour ouvrir le menu correspondant.

★ Magie

Voyez tous les sortilèges que vous avez appris dans vos cours de l'école de magie.

★ Carte de la ville

Visionnez une carte du champ. Touchez un édifice pour voir son nom et qui y vit.

★ Télégrammes

Lisez les télégrammes que vous avez reçus.

★ Amis

Voyez le nom des amis que vous avez enregistrés dans votre liste d'amis ou ajoutez de nouveaux amis. Vous pouvez aussi voir les codes de vos amis et voir lequel d'entre eux joue présentement.

★ Enregistrer des amis

Touchez " Register " (Enregistrer) dans le menu Friend (Ami) pour enregistrer une personne dans votre liste d'amis.

Touchez les flèches pour sélectionner le nombre et pour entrer le code ami de vos amis. Vous devez par la suite entrer leur nom et le nom de leur école.

Cours

Les cours sont donnés chaque jour à l'école de magie. Vous devriez essayer d'être présent au plus grand nombre de cours que possible car c'est là que vous allez apprendre vos sortilèges.

★ Sur les notes

En tant que magicien, plus vous allez assister à des cours et plus vous résoudrez des mystères, plus vos notes augmenteront. Vos notes actuelles sont représentées par le nombre d'étoiles indiqué dans votre Identification de magicien (Wizard ID).

★ **Comment assister à des cours**

Parlez au professeur qui se trouve à l'extérieur de la classe et sélectionnez le sujet du cours que vous voulez suivre. Les cours incluent Introduction, Magie avec la baguette, Incantations et Langage magique. Au départ, le seul cours disponible est Introduction. Après avoir réussi ce cours, le sujet va évoluer au fil du temps.

*Vous pouvez seulement choisir un seul cours de chaque sujet par jour, sauf Introduction, lequel vous pouvez suivre plusieurs fois par jour. Les leçons changent de semaines en semaines, donc, regardez souvent pour voir quelle est la nouveauté.

★ **Dans les cours**

Pendant les cours, touchez l'écran tactile ou appuyez sur le bouton A afin d'écouter les explications du professeur. Lorsque le professeur pose une question, appuyez sur le bouton A pour lever la main et y répondre. Plus vous répondez correctement aux questions, plus vos notes augmenteront.

★ **Concernant votre carte de présence**

Lorsque vous assistez à un cours, vous allez recevoir une étampe correspondante à ce sujet. Plus vous possédez d'étampes, plus vos notes seront élevées. Vous pouvez visionner votre carte de présence en parlant au professeur approprié dans la salle du personnel.

★ **Révision du cours**

Pour refaire un cours que vous avez déjà suivi, parlez au professeur situé à l'extérieur de la classe et sélectionnez " Past Classes " (Cours déjà faits) et choisissez ensuite celui que vous voulez suivre.

La Vie En Dortoir

★ **Votre chambre**

Vous possédez votre propre chambre dans le dortoir. Vous pouvez la décorer avec vos meubles favoris et vous pouvez aussi modifier le papier peint et le tapis à votre goût.

★ **Passerelle d'entrée et de sortie**

Examiner la passerelle d'entrée et de sortie du deuxième étage du dortoir vous permet d'entrer en connexion avec d'autres joueurs et de sauvegarder votre partie.

★ **Parler au responsable du dortoir**

Vous pouvez parler à Reginald, le responsable du dortoir. Il se trouve au premier étage du dortoir. Choisissez " Ask something " (Demander quelque chose) pour en apprendre plus sur la vie en dortoir, pour savoir comment se rendre à l'école et pour retrouver votre chemin en ville. De plus, si un paquet qui vous est destiné est arrivé, vous pouvez sélectionner " Download " (Charger) pour le recevoir.

★ **Endroits en ville**

Dans la ville vous retrouvez de nombreuses installations utiles. Vous allez retrouver des endroits tels que des magasins pour acheter des items, une banque et même un bureau de poste.

On retrouve plusieurs endroits intéressants à découvrir en ville, assurez-vous donc de visiter la ville en entier ! De plus, vous devez savoir que plusieurs changements se font quotidiennement dans les magasins. Si vous ne trouvez pas l'item que vous recherchez, essayez de nouveau le lendemain.

★ **Comment vendre**

Dans quelques magasins, vous pouvez vendre des items. Sélectionnez " Sell " (Vendre) puis déplacez l'item que vous voulez vendre de votre sac dans la fenêtre de droite. Sélectionnez " Confirm " (Confirmez) pour vendre l'item et recevoir de l'argent (Ritch).

Magicien 101

★ **Relations entre les camarades de classe**

Vous allez rencontrer plusieurs autres étudiants à l'école de magie. Vos relations avec eux changeront selon ce que vous dites et ce que vous faites. Si vous jouez bien votre jeu certains d'entre eux deviendront de bons amis, et peut être même votre conjoint ou conjointe!

★ **Saisons et évènements**

Le temps s'écoule dans la ville comme il le fait dans la vraie vie. L'apparence de la ville change selon le temps du jour et de la saison; certains évènements et compétitions de magie se déroulent seulement à certaines périodes de l'année.

★ **Concernant le temps mystère**

De temps à autres, le ciel deviendra d'une couleur magenta. Lorsque cela se produit, le champ sera plongé dans un état " Mystery Time " (Temps Mystère). Au cours de cette période, vous pouvez trouver des items de grande valeur et rencontrer des personnages que vous ne pourriez pas voir normalement. Assurez-vous de faire le tour du champ attentivement au cours de cette période.

★ Évènements mystérieux

Partout dans le monde, on retrouve de nombreuses créatures mystérieuses. Si vous activez le Mystery Time (Temps Mystère) par vous-même, vous les rencontrerez et elles entraîneront des conséquences partout dans la ville.

Après avoir activé Mystery Time (Temps Mystère), vous serez capable de l'activer de nouveau après avoir résolu le mystère ou lorsqu'une semaine se sera écoulée et que les évènements seront terminés.

Jouer Avec Les Autres

Vous pouvez visiter les écoles de vos amis ou les inviter à visiter votre école en utilisant le DS Wireless Communications et la connexion Nintendo Wi-Fi.

★ Salle des communications

Choisissez "Communication Room" (Salle des communications) lorsque vous vous trouvez à la passerelle d'entrée et de sortie pour commencer la communication.

Sélectionnez "Study Abroad" (Étudiez à l'étranger) ou "Ask a Friend to Play" (Demander à un ami de jouer) et ensuite choisissez votre méthode de communication; soit Multi-Card Play ou Nintendo WFC. Vous pouvez aussi choisir "Friend Code" (Code d'ami) pour connecter une connexion Nintendo Wi-Fi et ainsi obtenir le code de votre ami.

★ Enregistrer des amis à votre liste d'amis

Choisissez "Friend Code" (Code ami) lorsque vous vous trouvez dans la salle des communications pour obtenir votre code ami. Après avoir échangé vos codes d'amis avec la personne avec laquelle vous voulez jouer, enregistrer chacun le code de l'autre dans le menu d'ami.

★ Mettre fin aux communications

Pour mettre fin aux communications, appuyez sur SELECT ou choisissez "Communication Room" (Salle des communications) à partir de la passerelle d'entrée et de sortie. Ensuite, sélectionnez YES (oui) pour confirmer et le jeu enregistrera automatiquement vos données avant de mettre un terme aux communications et de vous retourner à la passerelle d'entrée et de sortie

GARANTIE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'oeuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu "tel quel" et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANCIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler notre Centre de Garantie et de Support Technique au (310) 220-8330 ou au (310) 220-8331 du lundi au vendredi de 9 heures à 17 heures, heure normale de la pst, ou envoyez un courriel à support@konami.com. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.

Attention : Customer Service, RMA #XXXX

2381 Rosecrans Ave, Ste 200

El Segundo, CA 90245 U.S.A.

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Si vous êtes bloqué dans le jeu ou avez besoin d'aide, ne vous inquiétez pas! Vous pouvez vous adresser à nos experts au support@konami.com ou visionnez notre section de Support au : www.konami.com.

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offres spéciales et bien plus encore!

Yu-Gi-Oh!

STARDUST ACCELERATOR

WORLD CHAMPIONSHIP 2009



AVAILABLE
MAY 2009



Konami Digital Entertainment, Inc.
2381 Rosecrans Avenue, Suite 200,
El Segundo, CA 90245

© 2009 Konami Digital Entertainment.
KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

For more information please visit
<http://www.konami.com/yugioh>

PRINTED IN USA
FABRIQUÉ AUX USA

©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2008 NAS - TV TOKYO

KONAMI