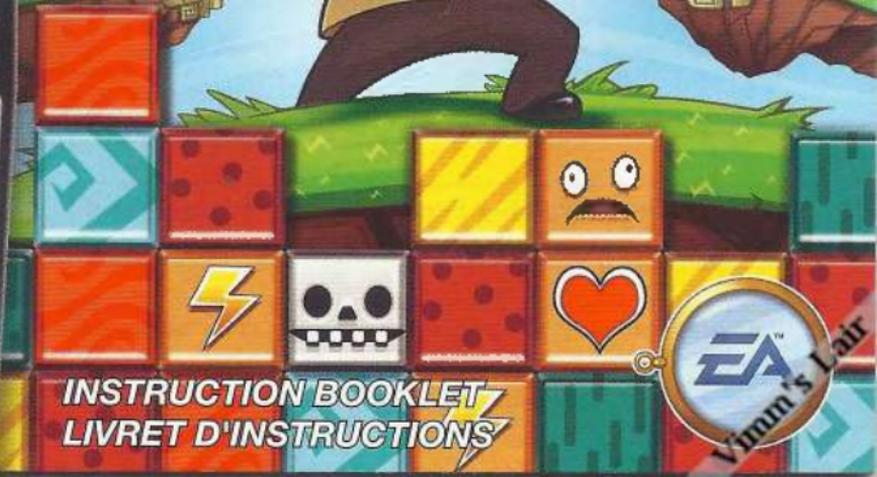
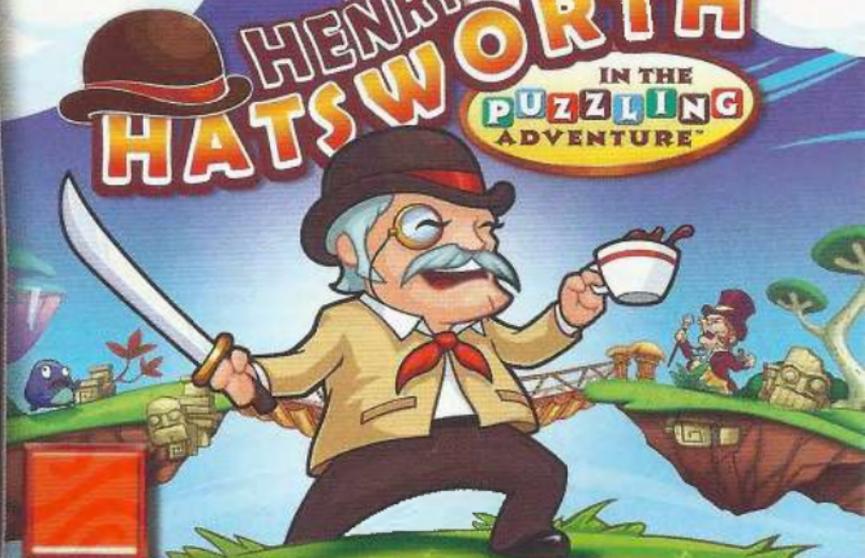


NINTENDO DS™

# HENRY WORTH

IN THE  
PUZZLING  
ADVENTURE™



INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS



Vinn's Lair

**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**

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.

KEY-E

Victim's Lair

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.

### 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.



LICENSED BY

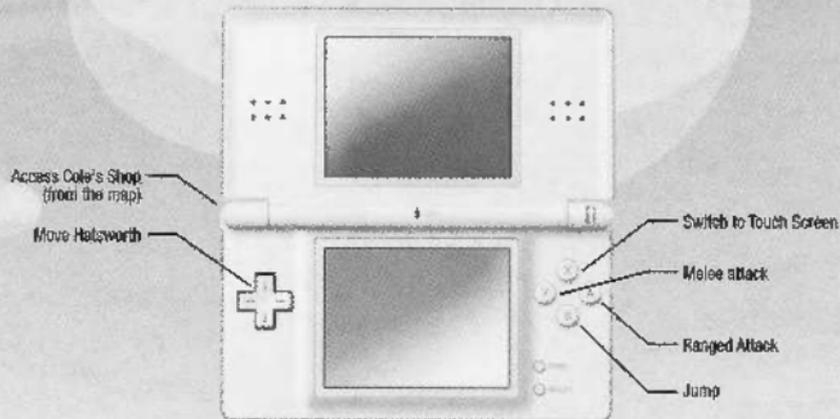


NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

## COMPLETE CONTROLS GENERAL GAMEPLAY

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| Pause game/Access menu     | START    |
| Advance dialog             | A Button |
| Back up to previous screen | B Button |

## ADVENTURE CONTROLS (TOP SCREEN)



- Control pad ↑ + Y Button: Uppercut
- Control pad ↑ + A Button: Special attack
- Control pad ↓ + Y Button: Ducking attack

## PUZZLE CONTROLS (TOUCH SCREEN)

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| Move the cursor      | +Control Pad |
| Swap pieces          | B Button     |
| Switch to top screen | X Button     |

 You can also use the Nintendo DS stylus to control puzzle movement.

## HATSWORTH'S FAR-FLUNG ADVENTURES



Henry Hatsworth begins his well-dressed adventure deep in the jungle, where he is looking for a legendary golden hat. Rumor has it, the hat is cursed, but Hatsworth is far too much of a realist to believe in such things. However, if he finds such a hat, and the curse is actually true, perhaps it would be just the first of many exploits...

Unfortunately, Hatsworth isn't the only adventurer searching for lost treasures. He's got competition, namely his rival, Weasley, the Pompous Adventurers' Club's #2 adventurer. Arrogant and resourceful, Weasley will stop at nothing to prove he's a better adventurer than Hatsworth—even resorting to sneaky, underhanded tactics.

## PLAYING THE GAME

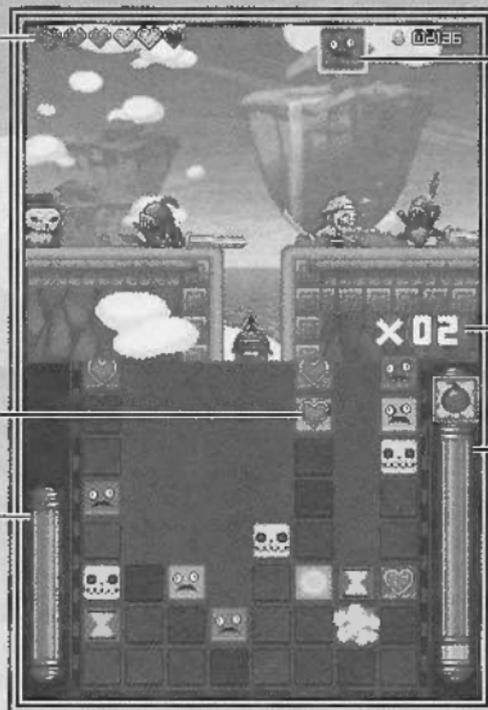
Select one of the three Save Slots and then press the A Button. You can save up to three separate games.

## GAME SCREEN

**Hatsworth's health—**  
The hearts indicate Hatsworth's health. Silver hearts appear when he is younger. When they're gone, his hat loses its power and he becomes old again. Recharge the hat to restore the silver hearts (see *Filling the Super Meter*).

Powerup

**Puzzle meter—**The higher this meter, the more time you have in the Puzzle Realm. When it runs out, Hatsworth goes back into the real world. To increase this meter, attack enemies on the top screen.



Puzzle enemy

**Combo meter—**The current number of combination attacks

**Super meter—**This meter shows Hatsworth's primary energy source and his weapon/ammo capability (see below).

Swap blocks between horizontal positions to create groups of three.

## FILLING THE SUPER METER

If you run out of silver hearts, you can refill the super meter by making matches in the Puzzle Realm. Refill it once (it turns green) to re-activate the hat, make Hatsworth younger, and gain additional silver hearts.

If you fill the super meter again when Hatsworth is young, (the meter turns orange) it's Tea Time! Activate Tea Time and Hatsworth dons his powerful robot suit for a limited time.

## ON THE IMPORTANCE OF SILVER HEARTS

Henry's magical hat makes him younger, increasing his health by adding protective silver hearts. Be warned! Should Henry take too much damage his hat is stripped of it's power, rendering him older in the blink of an eye! Silver hearts can be recharged by activating the health powerup, so keep an eye out for them.

## CREATING COMBOS AND REAPING THE REWARDS

When you create combos either by linking together chains in the Puzzle Realm or attacking multiple enemies in the top screen, the effectiveness of your powerups is increased. Be sure to activate them though! If your combo window expires and the combo counter disappears, powerups return to their normal effectiveness.

## SECONDARY WEAPONS/ATTACK

There are three secondary weapons—Henry's standard energy shot, bombs, and boomerangs. These secondary weapons are found as you progress through Hatsworth's adventure. Each of these also comes with a different special attack.

**TIP:** To power up a secondary weapon, shoot a projectile and then switch to the Puzzle Realm and create chains to increase the potency and size of your projectiles.

## SAVING AND LOADING

Each time you complete a location, your game is automatically saved. You can always go back to a previously completed level too and look for hidden areas or collect treasures to buy upgrades at Cole's shop.

To load a game, choose a save slot and press the **A** Button. You start in the world where you were last playing.

If you run out of lives, you can choose to **CONTINUE** playing. You are returned to the map screen where you can choose which location you want to play. So don't fret—even when things seem dire, remember to keep a stiff upper lip!

## NAVIGATING BETWEEN THE TWO WORLDS

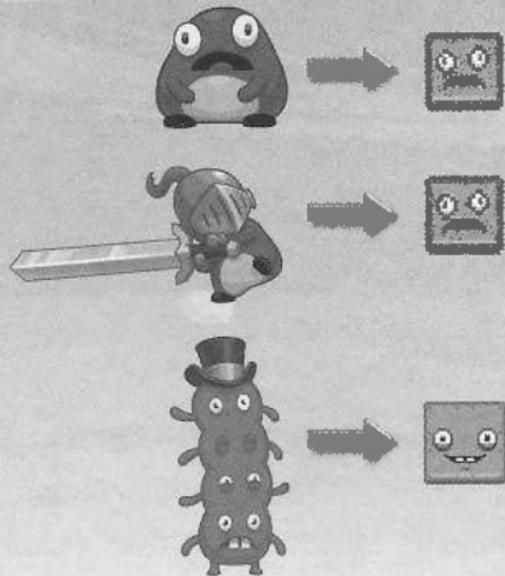
Once Henry Hatsworth discovers the cursed hat, he opens a portal between the Puzzle Realm and the real world. The enemies that Hatsworth defeats in his jaunts around the world fall into the Puzzle Realm once he defeats them. From there they can re-appear once the blocks reach high enough to transport them back to the world. The only way to be truly rid of these troublemakers is to defeat them in the Puzzle Realm.



[WWW.HENRYHATSWORTH.COM](http://WWW.HENRYHATSWORTH.COM)

## REAL WORLD FOES AND PUZZLE ENEMIES

You encounter many different types of baddies in the real world. Each of them falls into one of eight classes. The types of enemies you meet—and defeat—in the real world determine the enemies who appear in the Puzzle Realm as certain enemies become different types of block enemies.



To switch back and forth from the world (top screen) to the Puzzle Realm (Touch Screen), press the X Button.

Happily, there are some good things that can come out of the Puzzle Realm too.

## THE PUZZLE REALM

The goal in the Puzzle Realm is to align blocks in lines of three or more. Once they're aligned, they turn into energy which becomes absorbed by your super meter. Puzzle Blocks can only be swapped horizontally, but your groups of three can be either horizontal or vertical.

Press the +Control Pad to highlight two blocks and then press the B Button to swap them. Or you can use the stylus to drag blocks into a new position.

## CHAINS

When you line up three or more blocks in such a way that they cause other blocks to line up once they disappear, you've created a chain. Chains are a good way to build up your super meter quickly.

## PUZZLE ENEMIES

The enemies that Hathsworth defeats in the world are dispatched to the Puzzle Realm. As the blocks rise ever higher, there is a chance that the enemies can reappear in the world as stronger enemies and really present a danger. Keep an eye on the Touch Screen and make sure the blocks aren't high enough to let them back out. If the blocks get too high, quickly switch to the puzzle and get things in hand!

## PUZZLE REALM ASSISTANCE BLOCKS

These friendly blocks can help you! Match puzzle blocks while these are on-screen in the top screen to activate them. Then you can jump on these to access secret areas, slow down obstacles, and more in the real world.

## PUZZLE ITEMS (POWERUPS)

There are some items in the Puzzle Realm that can help Hatsworth in the real world. These special items include extra lives, health, and more. Powerups affect both the Touch Screen (first) and the top screen (second). Just line them up with two other blocks of the same color and they're automatically given to Hatsworth once you leave the Puzzle Realm.

### METER ENHANCERS

-  Extra Life—Gives Hatsworth an extra life.
-  Health—Allows Hatsworth to take an extra hit.
-  Super Meter Crystal—These fill up the Super Meter faster.

### TEMPORARY POWERUPS

-  Freeze Time—Freezes enemies on the top screen and freezes the puzzle meter on the bottom screen.
-  Double Damage—On the top screen, Hatsworth inflicts more damage. On the Touch Screen, activating this destroys a row or column, depending on the direction of the matched three blocks that activated it.
-  Area Damage—When activated on the top screen, all enemies take damage. On the Touch Screen, all the blocks of that same color are destroyed.

### POWERING UP YOUR POWERUPS

By making combos in either the top screen or the Touch Screen, you can increase the strength of your powerups! Once you have initiated a combo, energy flows from your defeated foes back into the puzzle realm, causing any powerup blocks in the puzzle to blink. The more combos you make before activating these powerups, the stronger they will be on the top screen.

### TEA TIME

Nothing saves the day like a nice cup of tea. When you see the tea cup on your Touch Screen, it's tea time! Touch the cup and Hatsworth dons his robot suit, making him invulnerable for a time and granting him special moves. So sip away and dispense with enemies cavalierly.

**TIP:** The robot suit can also self-destruct in case of emergency. Touch the exclamation mark on the Touch Screen to cause the suit to self-destruct. As it does, it causes damage to enemies around Hatsworth and frees him of the suit.

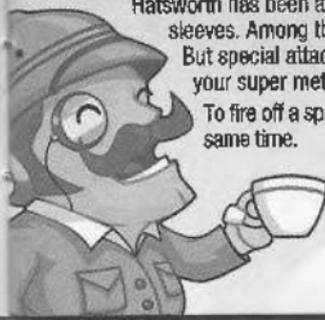
### TEA TIME MOVES

The Robot suit allows Hatsworth to perform numerous special moves that he would normally not be able to perform. As his adventure progresses, Hatsworth gains access to more and more powerful attacks!

### SPECIAL ATTACKS

Hatsworth has been around the block and he's got quite a few tricks up his well-tailored sleeves. Among these tricks are special attacks that he can use once he finds them. But special attacks require a lot of energy, so use them sparingly and keep an eye on your super meter when you do.

To fire off a special attack, press the **←** Control Pad **↑** and press the **A** Button at the same time.



## MAP SCREEN

This screen shows you the lands that Hatsworth ventures to in his explorations.



### MYSTERIA

A dark and mysterious realm, filled with thick, impenetrable jungles, and vast, murky swamps. Rumor has it, the spooky graveyard located at the far side of the continent may house an ancient relic.

### SKYSLAND

The floating island of Skysland is not one for the mild-mannered. Rising majestically from amidst the clouds, its scattered ruins promise treasure—and adventure!

### ATLANTIA

This sunken continent contains the ruins of a once proud southern culture. Deeply immersed in water and lava, it is a treacherous land—only fit for those who are able to breathe underwater.

## PUZZLE REALM

The fabled Puzzle Realm is home to treasures beyond comprehension—as well as monsters. None have dared enter it since the time of The Gentleman, and indeed its shifting block terrain inspires madness—and terror!

## TEALAND

Where lies the famous Pompous Adventurer's Club? Why in Tealand, of course. But not all of Tealand's inhabitants are as pleasant as Hatsworth and his young apprentice—some are even down right Weasel-ly.

## HIDDEN LEVELS

There are exits to hidden levels that you can find by thoroughly exploring each world. Once you find an alternate exit, it unlocks a hidden level on the map. Hidden levels have special chests filled with rare gems (worth more)—and even other pieces of the suit!

## THE POMPOUS ADVENTURERS' CLUB

Hatsworth and Weasleby are both members of this prestigious club. Hatsworth occupies the number one position as the club's best adventurer—a fact that does not exactly please Weasleby. Will Weasleby's dastardly ways advance him in the club rankings?

## COLE'S SHOP OF PUZZLE REALM-INSPIRED GOODS

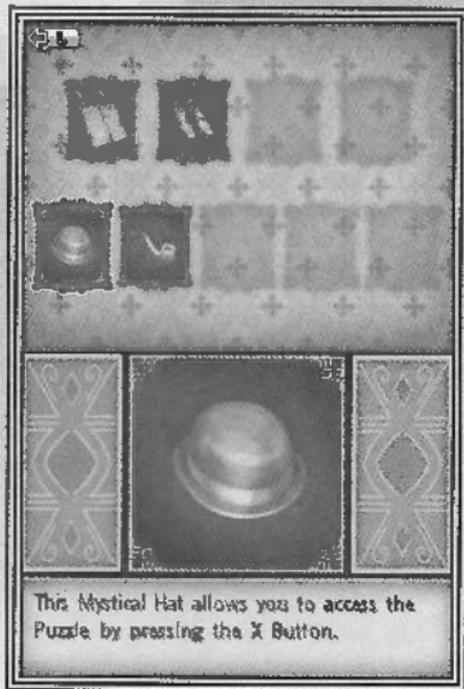
Hatsworth can spend the treasures he finds on upgrades at Cole's Shop. Here Hatsworth can use his hard won cash on a number of items that will aid him in his adventure. Press the L Button from the map screen to enter the shop.

Once in the shop, press the +Control pad  $\downarrow$  to scroll through items. You can read the description of the highlighted item on the Touch Screen. Items that cost too much (or are otherwise unavailable) are grayed-out.



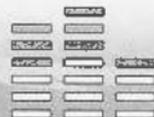
## ARTIFACT WALL

See which artifacts the dapper and daring Hatsworth has so far acquired and what they enable him to do.



## HINTS AND TIPS

-  Hatsworth can duck down and hide under his hat if he gets in a tight spot. Press +Control Pad ↓ to duck.
-  Keep a close eye on enemies trapped in the Puzzle Realm, lest they escape! A good adventurer is always aware of what's going on around him!
-  Having trouble beating a boss? Return to the Shop frequently to upgrade Hatsworth as you progress.
-  Be sure to search for secret level exits! These often lead to hidden levels and hidden artifacts.



**YOU PLAYED THE GAME. NOW PLAY THE MUSIC.**

**EA SOUNDTRACKS AND RINGTONES AVAILABLE AT  
[WWW.EA.COM/EATRAX/](http://WWW.EA.COM/EATRAX/)**



# LIMITED 90-DAY WARRANTY

## Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## EA Warranty Information

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

*Online:* <http://warrantyinfo.ea.com>

*Automated Warranty Information:* You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (650) 628-1001

## EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty  
9001 N I-35 Suite 110  
Austin, TX 78753

## Notice

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved.

## Technical Support Contact Info

**Knowledge WebSite:** For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://support.ea.com>.

**Telephone Support:** Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at US 1 (650) 628-1001. **No hints or codes are available from Technical Support.**

**Mailing Address:** Electronic Arts Technical Support  
9001 N I-35 Suite 110  
Austin, TX 78753

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

**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 connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des 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:

|                          |                               |                    |
|--------------------------|-------------------------------|--------------------|
| convulsions              | tics oculaires ou musculaires | troubles de la vue |
| mouvements involontaires | perte de conscience           | 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 d'abord 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**

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, 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, éviter 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**

Ce 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.

REV-E

Whinn's Lair

*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'a agréé pas le 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™.**

### **▲ Mise en garde - Utilisation du stylet**

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.



SOUS LICENCE DE



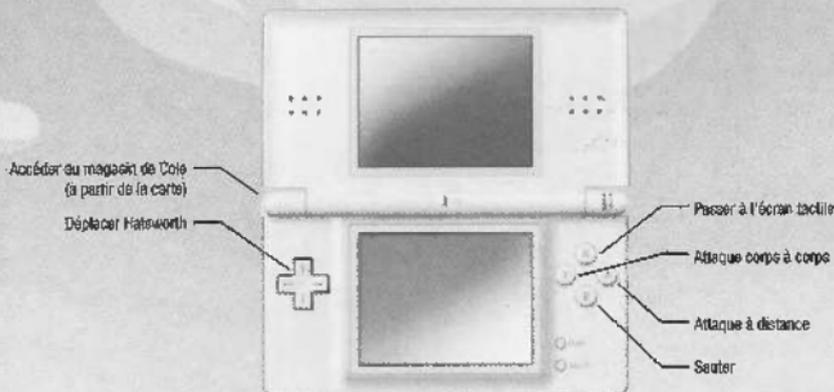
NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

## COMMANDES GÉNÉRALES

|                                    |          |
|------------------------------------|----------|
| Interrompre le jeu/Accéder au menu | START    |
| Avancer le dialogue                | Bouton A |
| Retour à l'écran précédent         | Bouton B |

## COMMANDES D'AVENTURE (ÉCRAN SUPÉRIEUR)



- ◄ Croix directionnelle ↑ + bouton Y: Uppercut
- ◄ Croix directionnelle ↓ + bouton A: Attaque spéciale
- ◄ Croix directionnelle ↓ + bouton Y: Attaque accroupi

## COMMANDES DES ÉNIGMES (ÉCRAN TACTILE)

|                            |                       |
|----------------------------|-----------------------|
| Déplacer le curseur        | +Croix directionnelle |
| Changer de pièces          | Bouton B              |
| Passer à l'écran supérieur | Bouton X              |

 Vous pouvez aussi utiliser le stylet Nintendo DS pour contrôler le mouvement du casse-tête.

## LES AVENTURES INSOLITES DE HATSWORTH



Henry Hatsworth amorce son aventure bien habillé au fond de la jungle où il est à la recherche d'un légendaire chapeau doré. La rumeur veut que le chapeau soit maudit, mais Hatsworth est bien trop réaliste pour croire en de telles choses. Cependant, s'il trouve pareil chapeau et s'il s'avère qu'il y a vraiment malédiction, il pourrait s'agir du premier de nombreux exploits...

Malheureusement, Hatsworth n'est pas le seul aventurier à la recherche de trésors perdus. Il a un concurrent, soit son rival, Weasleby, aventurier no 2 du Club des Aventuriers Prout-Prout. Arrogant et rusé, Weasleby fera tout pour prouver qu'il est meilleur aventurier que Hatsworth, même s'il lui faut utiliser des tactiques sournoises et mesquines.

## COMMENT JOUER

Sélectionnez un des trois espaces de sauvegarde, puis appuyez sur le bouton A. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties.

## ÉCRAN DE JEU

**Santé de Hatsworth**—  
Les cœurs indiquent la santé de Hatsworth. Des cœurs argentés apparaissent lorsqu'il est plus jeune. Lorsqu'ils ont disparu, son chapeau perd de sa puissance et il redevient vieux. Rechargez le chapeau pour restaurer les cœurs argentés (voir *Remplir la Super Jauge*).

Powerup

**Jauge Énigme**—Plus cette jauge est pleine, plus vous avez de temps dans le Royaume Énigme. Lorsque le temps s'est écoulé, Hatsworth retourne dans le vrai monde. Pour augmenter cette jauge, attaquez les ennemis sur l'écran supérieur.



Ennemis Énigme

**Compteur de combos**—Le nombre actuel d'attaques combinées

**Super Jauge**— Cette jauge indique la source d'énergie principale de Hatsworth et ses aptitudes pour les armes/munitions (voir ci-dessous).

Changez les blocs de positions horizontales pour créer des groupes de trois.

## REEMPLIR LA SUPER JAUGE

Si vous manquez de cœurs argentés, vous pouvez remplir votre Super Jauge en faisant des jumelages dans le Royaume Énigme. Remplissez-la une fois (elle devient verte) pour réactiver le chapeau, rajeunir Hatsworth et gagner des cœurs argentés supplémentaires. Si vous remplissez la jauge de nouveau alors que Hatsworth est jeune (la jauge devient orange), c'est l'heure du thé! Activez l'heure du thé et Hatsworth s'affuble de son Armurobot pour un temps limité.

## L'IMPORTANCE DES CŒURS ARGENTÉS

Le chapeau magique de Henry le rajeunit et augmente sa santé en ajoutant des cœurs argentés protecteurs. Soyez averti! Si Henry subit trop de dommages, son chapeau perd de sa puissance et il vieillit à vue d'œil! Les cœurs argentés peuvent être rechargés en activant le powerup de santé; donc, surveillez leur présence.

## CRÉATION DE COMBOS ET RÉCOMPENSES

Lorsque vous créez des combos en liant des chaînes dans le Royaume Énigme ou en attaquant plusieurs ennemis à l'écran supérieur, l'efficacité de vos powerups augmente. Par contre, assurez-vous de les activer! Si votre fenêtre de combos expire et si le compteur de combos disparaît, les powerups retournent à leur efficacité normale.

## ARMES SECONDAIRES/ATTAQUE

Il y a trois armes secondaires—les coups d'énergie, les bombes et les boomerangs standard de Henry. Ces armes secondaires se trouvent au fil de l'aventure de Hatsworth. Chacune est associée à une attaque spéciale différente.

**ASTUCE :** Pour activer une arme secondaire, lancez un projectile, puis passez au Royaume Énigme et créez des chaînes pour augmenter la puissance et la taille de vos projectiles.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Chaque fois que vous terminez un endroit, votre partie est sauvegardée automatiquement. Vous pouvez toujours revenir à un niveau terminé antérieurement pour chercher des zones cachées ou pour récolter des trésors pour acheter des améliorations au magasin de Cole. Pour charger une partie, choisissez un espace de sauvegarde et appuyez sur le bouton A. Vous commencez dans le monde à l'endroit où vous étiez la dernière fois. Si vous manquez de vies, vous pouvez choisir de CONTINUER à jouer. Vous revenez à l'écran de la carte où vous pouvez choisir où vous voulez jouer. Donc, ne vous en faites pas, même si les choses semblent désespérées, gardez la tête haute!

## NAVIGATION ENTRE LES DEUX MONDES

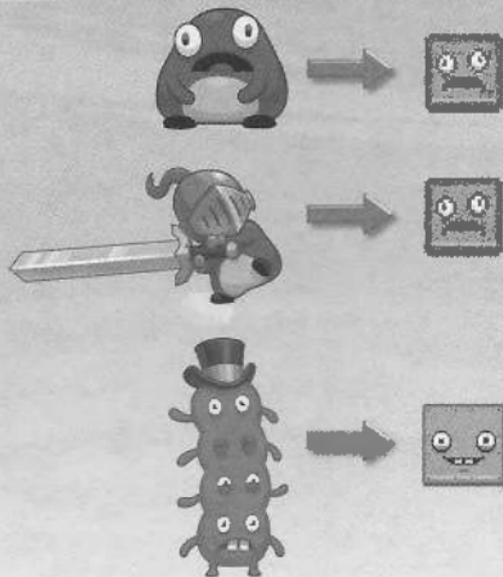
Une fois que Henry Hatsworth découvre le chapeau maudit, un portail entre le Royaume Énigme et le vrai monde s'ouvre. Les ennemis que Hatsworth vainc dans ses voyages autour du monde tombent dans le Royaume Énigme. Ils peuvent reparaitre une fois que les blocs sont assez hauts pour les ramener dans le monde. La seule façon de se débarrasser de ces fauteurs de troubles une fois pour toutes consiste à les vaincre dans le Royaume Énigme.



[WWW.HENRYHATSWORTH.COM](http://WWW.HENRYHATSWORTH.COM)

## ADVERSAIRES DU VRAI MONDE ET ENNEMIS ÉNIGMES

Vous rencontrez toutes sortes de méchants dans le vrai monde. Ils sont membres de huit classes différentes. Les types d'ennemis que vous rencontrez et vainquez dans le vrai monde déterminent les ennemis qui apparaissent dans le Royaume Énigme puisque certains ennemis deviennent des types différents d'ennemis blocs.



Pour balancer entre le monde (écran supérieur) et le Royaume Énigme (écran tactile), appuyez sur le bouton X.

Heureusement, le Royaume Énigme contient aussi de bien bonnes choses.

## LE ROYAUME ÉNIGME

L'objectif du Royaume Énigme consiste à aligner les blocs en lignes de trois ou plus. Une fois alignés, ils se transforment en énergie que votre Super Jauge absorbe. Les blocs énigmes peuvent être changés horizontalement seulement, mais vos groupes de trois peuvent l'être horizontalement ou verticalement.

Appuyez sur la +croix directionnelle pour mettre deux blocs en surbrillance, puis appuyez sur le bouton B pour les changer. Ou utilisez le stylet pour faire glisser les blocs dans de nouvelles positions.

## CHAÎNES

Quand vous alignez trois blocs ou plus de sorte qu'ils fassent s'aligner d'autres blocs une fois qu'ils ont disparu, vous créez une chaîne. Les chaînes sont une bonne façon de remplir votre Super Jauge rapidement.

## ENNEMIS ÉNIGMES

Les ennemis que Hathsworth vainc dans le monde sont envoyés dans le Royaume Énigme. Au fur et à mesure que les blocs s'empilent, il y a de plus en plus de chance que les ennemis puissent réparaître dans le monde comme des ennemis plus forts et s'avérer de véritables dangers. Surveillez l'écran tactile et assurez-vous que les blocs ne soient pas assez hauts pour qu'ils s'évadent. Si les blocs deviennent trop hauts, passez rapidement à l'énigme pour reprendre les choses en main!

## BLOCS D'AIDE DANS LE ROYAUME ÉNIGME

Ces blocs amis peuvent vous aider! Jumalez les blocs énigmes pendant qu'ils sont dans l'écran supérieur pour les activer. Vous pouvez alors sauter dessus pour accéder à des zones secrètes, ralentir des obstacles et plus encore dans le vrai monde.

## OBJETS ÉNIGMES (POWERUPS)

Il y a des articles dans le Royaume Énigme qui peuvent aider Hatsworth dans le vrai monde. Ces articles spéciaux comprennent vies supplémentaires, santé et plus encore. Les powerups ont un effet à la fois sur l'écran tactile (d'abord) et l'écran supérieur (ensuite). Alignez-les tout simplement avec deux autres blocs de la même couleur et ils sont remis automatiquement à Hatsworth une fois que vous quittez le Royaume Énigme.

### AMÉLIORATEURS DE JAUGE

-  Vie supplémentaire—Accorde une vie supplémentaire à Hatsworth.
-  Santé—Permet à Hatsworth de prendre un coup de plus.
-  Cristaux de Super Jauge—Remplissent la Super Jauge plus rapidement.

### POWERUPS TEMPORAIRES

-  Arrêt de temps—Gèle les ennemis à l'écran supérieur et la Jauge Énigme dans l'écran inférieur.
-  Dommages doubles—À l'écran supérieur, Hatsworth inflige plus de dommages. À l'écran tactile, les activer détruit une rangée ou une colonne selon la direction des trois blocs jumelés qui les ont activés.
-  Dommages de zone—Lorsqu'ils sont activés à l'écran supérieur, tous vos ennemis subissent des dommages. À l'écran tactile, tous les blocs de même couleur sont détruits.

### ACTIVER VOS POWERUPS

En faisant des combos soit dans l'écran supérieur soit dans l'écran tactile, vous pouvez augmenter la puissance de vos powerups! Une fois un combo initié, l'énergie de vos ennemis vaincus est transférée vers le Royaume Énigme; ainsi, les blocs powerups se mettent à clignoter. Plus vous faites de combos avant d'activer ces powerups, plus ils seront forts à l'écran supérieur.

### HEURE DU THÉ

Rien ne vaut une bonne tasse de thé. Lorsqu'une tasse de thé s'affiche à votre écran tactile, l'heure du thé est arrivée! Touchez la tasse et Hatsworth s'affuble de son Armurobot; cela le rend invulnérable pour un certain temps et lui permet d'exécuter des manœuvres spéciales. Donc, sirotez votre thé et fauchez vos ennemis avec désinvolture.

**ASTUCE :** L'Armurobot peut aussi s'autodétruire en cas d'urgence. Touchez le point d'exclamation à l'écran tactile pour que l'Armurobot s'autodétruise. Ainsi, les ennemis qui entourent Hatsworth subissent des dommages et Hatsworth se débarrasse de son armure.

### MANŒUVRES DE L'HEURE DU THÉ

L'Armurobot permet à Hatsworth d'effectuer de nombreuses manœuvres spéciales qui lui seraient impossibles autrement. Au fil de son aventure, Hatsworth accède à des attaques de plus en plus puissantes!



## ATTAQUES SPÉCIALES

Hatsworth n'est pas né de la dernière pluie et ses tranchées cachent bien des secrets. Parmi ceux-ci : des attaques spéciales qu'il peut utiliser n'importe où il les a trouvées. Mais les attaques spéciales requièrent beaucoup d'énergie, donc, utilisez-les avec discrétion et gardez votre Super Jauge à l'œil en l'occurrence.

Pour exécuter une attaque spéciale, appuyez sur la +croix directionnelle ↑ et sur le bouton A en même temps.

## ÉCRAN DE CARTE

Cet écran indique les terres où Hatsworth s'aventure.



## MYSTERIA

Royaume obscur et mystérieux couvert de jungles épaisses et impenétrables et de marais vastes et sombres. La rumeur veut qu'il se puisse que le cimetière sinistre de l'autre côté du continent cache une relique ancienne.

## ARCADIA

L'île flottante d'Arcadia n'est pas pour les gens bien élevés. Reposant sur de majestueux nuages, elle est couverte de ruines promettant trésors et aventures!

## ATLANTIA

Ce continent englouti contient les ruines d'une culture méridionale autrefois fière. Immergée profondément dans l'eau et la lave, elle s'avère une terre traîtresse, apte seulement pour ceux qui peuvent respirer dans l'eau.

## ROYAUME ÉNIGME

Le fabuleux Royaume Énigme cache des trésors au-delà de l'imagination, ainsi que des monstres. Nul n'a osé s'y aventurer depuis l'ère du Gentleman et, à vrai dire, son terrain de blocs mouvants inspire folie et terreur!

## LE ROYAUME

Où se trouve le Club des Aventuriers Prout-Prout? Dans Le Royaume, bien sûr. Mais ce ne sont pas tous les habitants du Royaume qui sont aussi agréables que Hatsworth et son jeune apprenti, certains sont absolument ambigus.

## NIVEAUX CACHÉS

Il existe des sorties vers des niveaux cachés que vous pouvez trouver en explorant chaque monde de fond en comble. Une issue auxiliaire trouvée, un niveau caché est déverrouillé sur la carte. Les niveaux cachés offrent des coffres spéciaux remplis de rares bijoux (de valeur supérieure) et même d'autres pièces de la tenue!

## LE CLUB DES AVENTURIERS PROUT-PROUT

Hatsworth et Weasleby sont tous deux membres de ce prestigieux club. Hatsworth, meilleur aventurier du club, occupe le premier rang, ce qui ne plaît pas à Weasleby. Les moyens détournés de Weasleby lui permettront-ils d'avancer dans le classement du club?

## MAGASIN D'OBJETS INSPIRÉS DU ROYAUME ÉNIGME DE COLE

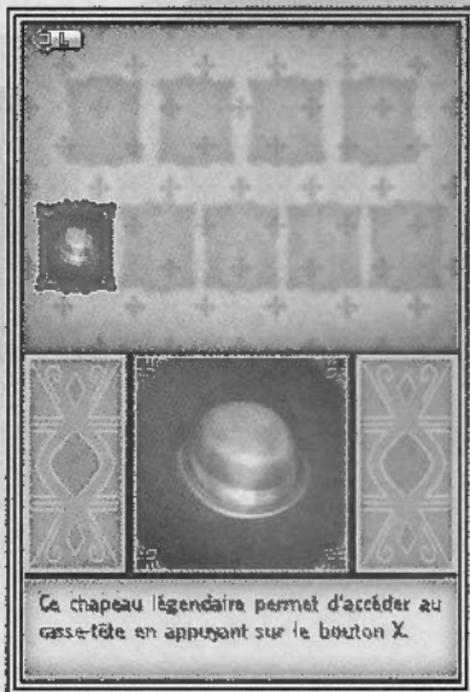
Hatsworth peut dépenser les trésors qu'il trouve sur des améliorations vendues au magasin de Cole. Ici, Hatsworth peut utiliser l'argent si durement gagné pour acheter divers articles qui l'aideront dans le cadre de son aventure. Appuyez sur le bouton L à partir de l'écran de carte pour entrer dans le magasin.

Une fois dans le magasin, appuyez sur la +croix directionnelle ↓ pour faire défiler les articles. Vous pouvez lire la description de l'article mis en surbrillance à l'écran tactile. Les articles qui sont trop dispendieux (ou qui ne sont pas disponibles) sont grisés.



## MUR DE TRÉSORS

Voyez quels trésors le charmant et audacieux Hatsworth a acquis et ce qu'ils lui permettent de faire.



## TRUCS ET ASTUCES

-  Hatsworth peut s'accroupir et se cacher sous son chapeau s'il se rend au bon endroit. Appuyez sur la +croix directionnelle ↓ pour vous accroupir.
-  Surveillez les ennemis piégés dans le Royaume Énigme et la peur qu'ils s'échappent! Un bon aventurier sait toujours ce qui passe autour de lui!
-  Vous avez de la peine à vaincre un patron? Retournez au magasin souvent pour améliorer Hatsworth au fil de ses progrès.
-  Assurez-vous de chercher les sorties vers les niveaux secrets! Elles mènent souvent à des niveaux cachés et à des trésors cachés.



**VOUS AVEZ JOUÉ AU JEU. ÉCOUTEZ MAINTENANT LA MUSIQUE.**  
**PISTES SONORES ET SONNERIES DE TÉLÉPHONE DE**  
**EA DISPONIBLES SUR [WWW.EA.COM/EA/FR/](http://WWW.EA.COM/EA/FR/)**



# GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

## GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des torts de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retracable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivant la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Service automatisé portant sur la garantie -- Notre système automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (650) 628-1001

## ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty  
9001 N I-35 Suite 110  
Austin, TX 78753

## AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel sans préavis. Des manuels et le produit décrit à l'intérieur de ce manuel sont protégés par droit d'auteur. Tous droits réservés.

## SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Support et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://support.ea.com> (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au É.-U. 1 (650) 628-1001, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support  
9001 N I-35 Suite 110  
Austin, TX 78753

Proof of Purchase/Preuve d'achat  
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure  
1904895



Electronic Arts  
209 Redwood Shores Parkway  
Redwood City, CA 94065

PRINTED IN U.S.A. / IMPRIMÉ EN É.-U.  
1904805

*Vimm's Lair*