

# Helsing

## Manual do jogo

Dedicado à professora Magali.

# Sumário

## 1. Introdução

- 1.1. Manual
- 1.2. Jogo

## 2. Menu

- 2.1. Jogar
- 2.2. Configurações
- 2.3. Sair

## 3. Controles

- 3.1. Jogador
- 3.2. Interações

## 4. Armas

- 4.1. Revólver
- 4.2. Tocha
- 4.3. Besta
- 4.4. Katana

## 5. Bosses

- 5.1. Lobisomem
- 5.2. Frankstein
- 5.3. Vampiro
- 5.4. Dragão

## 6. Créditos

- 6.1. Desenvolvedores
- 6.2. Agradecimentos

# 1. Introdução

## 1.1. Manual

Bem-vindo ao mundo de **Helsing**!

Obrigado por embarcar nesta aventura épica! Este manual foi criado para guiá-lo pelos detalhes do jogo, e ajudá-lo a aproveitá-lo ao máximo.

Em **Helsing**, você enfrentará inimigos poderosos, descobrirá armas lendárias e lutará com chefões temíveis em uma jornada desafiante. Prepare-se para enfrentar o mundo de **Helsing**!

## 1.2. Jogo

Van Helsing é um caçador de monstros encarregado por um padre de eliminar os horrores que aterrorizam a vila local. Entre esses seres estão o Lobisomem, Frankstein, Vampiro e o Dragão. Com a ajuda do padre, Helsing utiliza armas poderosas para vencer os monstros e salvar a vila do mal.

## 2. Menu

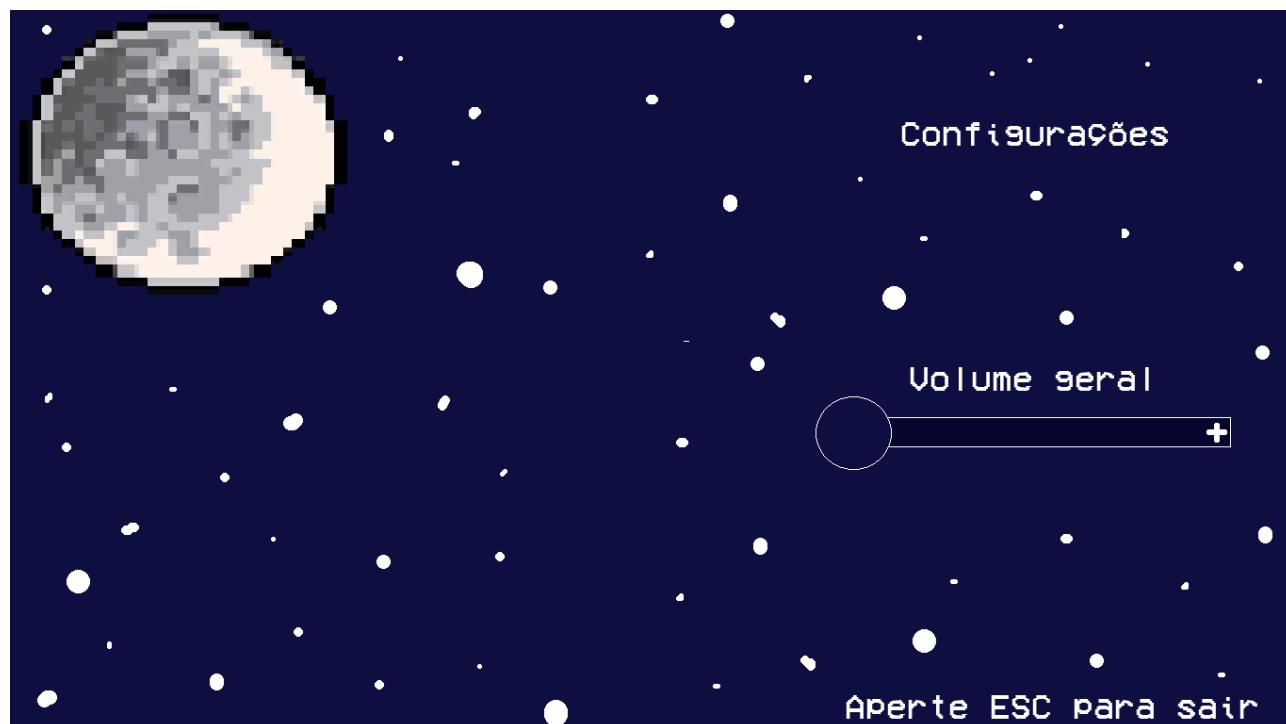


O menu oferece as principais opções do jogo. Você poderá escolher entre Jogar, Configurações e Sair.

### 2.1. Jogar

Irá iniciar a campanha do jogo. Você será introduzido ao mundo de Helsing, sendo levado à primeira fase, para se familiarizar com o jogo e iniciar a sua aventura.

## 2.2. Configurações



Ao seleccionar Configurações no menu principal, você irá para a tela de Configurações.

Irá ter a opção de você ajustar o volume geral do jogo (trilhas sonoras, efeitos sonoros), seja diminuindo ou aumentando, de zero à cem.

## 2.3. Sair

Ao seleccionar Sair no menu principal, você irá parar de executar o jogo.

# 3. Controles

## 3.1. Jogador

|  |       |
|--|-------|
| Andar para cima                              | “W”   |
| Andar para baixo                             | “S”   |
| Andar para esquerda                          | “A”   |
| Andar para direita                           | “D”   |
| Interagir                                    | “E”   |
| Recarregar arma                              | “R”   |
| Usar poção de força                          | “Q”   |
| Usar poção de vida                           | “F”   |
| Abrir e fechar o menu de tutorial            | “T”   |
| Guiar a mira do mouse                        | Mouse |
| Atirar/Bater com a arma<br>esquerdo do mouse | Botão |

## 3.2. Interações



Algumas interações estão em conversar com os NPCs como o padre, apertando “E” ao aproximá-lo.

Você poderá comprar poções de vida ou de força na loja ao lado do padre, se aproximando e apertando “E”.

Ao derrotar um *boss*, colete as moedas que eles deixarão, apertando “E”.

## 4. Armas

### 4.1. Revólver

A primeira arma do jogo.

Por fora, da pintura ao gatilho, um revólver comum, mas alterada por Van Helsing para ser uma arma lendária que derrotará o Lobisomem com sua munição de prata. Aperte “R” para recarregá-la.



### 4.2. Tocha

A segunda  
arma do  
jogo. É uma  
tocha comum  
que Van  
Helsing  
apanhou ao  
lado de uma  
caverna.

Apesar de  
nada

especial, a  
tocha além  
de iluminar

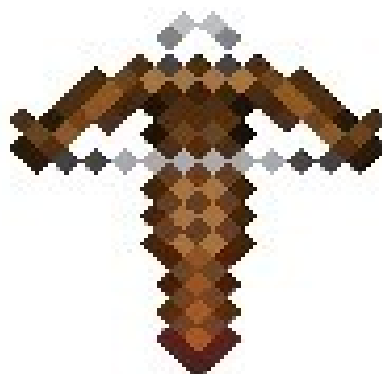
o caminho, explora a fraqueza do grande  
monstro Frankstein, o fogo.

Não requer recarregá-la.



## 4.3. Besta

A terceira  
arma do  
jogo. A  
tradicional  
besta do  
caçador Van  
Helsing, que  
o acompanha  
em todas as  
suas  
jornadas,  
construída  
por um  
lendário





ferreiro. Atira flechas feitas de prata e antagoniza o Vampiro.  
Aperte "R" para recarregá-la.

## 4.4. Katana

A quarta arma do jogo. Uma espada de lâmina curvada de um grande reino distante. Seu cabo é a raiz de uma árvore queimada e sua lâmina feita a partir de uma antiga técnica de embunhar aço de damasco nela, e corta tudo que nem papel, inclusive dragões.  
Não requer recarregá-la.



# 5. Bosses

## 5.1. Lobisomem

O Lobisomem é uma criatura amaldiçoada e terrível, metade homem e metade



lobo. Um verdadeiro gigante com garras afiadíssimas e uma boca enorme.

## Habilidades do Lobisomem

Mordida  
Garras

## 5.2. Frankstein

Um esverdeado experimento amálgamo aterrorizante. Esse monstro, criado em laboratório, leva o sobrenome de seu criador, Dr. Victor Frankstein.



Sua aparência grotesca fazê-lo subestimado por quem o vê. Em contra partida, ele tem uma força esmagadora.

## Habilidade do Frankstein

Joga cérebros  
Invoca mãos

### 5.3. Vampiro

Um **demônio** pálido sedento por sangue em um corpo de homem aristocrata. Uma criatura inteligente, poderosa e rica. Odeia alho, mas principalmente, prata. Não se engane pelo seu olhar penetrante.



### Habilidade do Vampiro

Invoca uma onda de morcegos  
Lança um rolo compressor

### 5.4. Dragão

O estrondoso **dragão**, um grande réptil alado que cospe bolas de fogo e com endurecidas escamas. Mas este aqui é mais especial. Além do fogo, controla o mar e o frio.



Possivelmente ancestral do Dragão de Komodo. Acumula o ouro e o crânio de suas vítimas.

## Habilidades do Dragão

Lança bolas de fogo  
Invoca espinhos de gelo  
Lança rajadas de água

## 6. Créditos

O manual infelizmente acabou, espero que tenha ajudado. Tenha um ótimo jogo.

### 6.1. Desenvolvedores

#### Programadores do jogo

Kevin I.  
João Victor

#### Programador do site

João Vitor

#### Designers

Giovanni P.  
Pedro M.

## Sonoplastas

Kevin I.  
João Vitor

## Documentação

Giovanni P.  
Gustavo

## Testers (testadores)

Gustavo  
Pedro M.

## 6.2. Agradecimentos

“Agradecemos à professora Magali pelo apoio essencial no desenvolvimento deste TCC. Sua orientação e dedicação foram fundamentais para superarmos desafios e alcançarmos nossos objetivos. Sem seu conhecimento e incentivo, este projeto não teria sido o mesmo.”

Muito obrigado!

