

Helsing

Manual do jogo

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

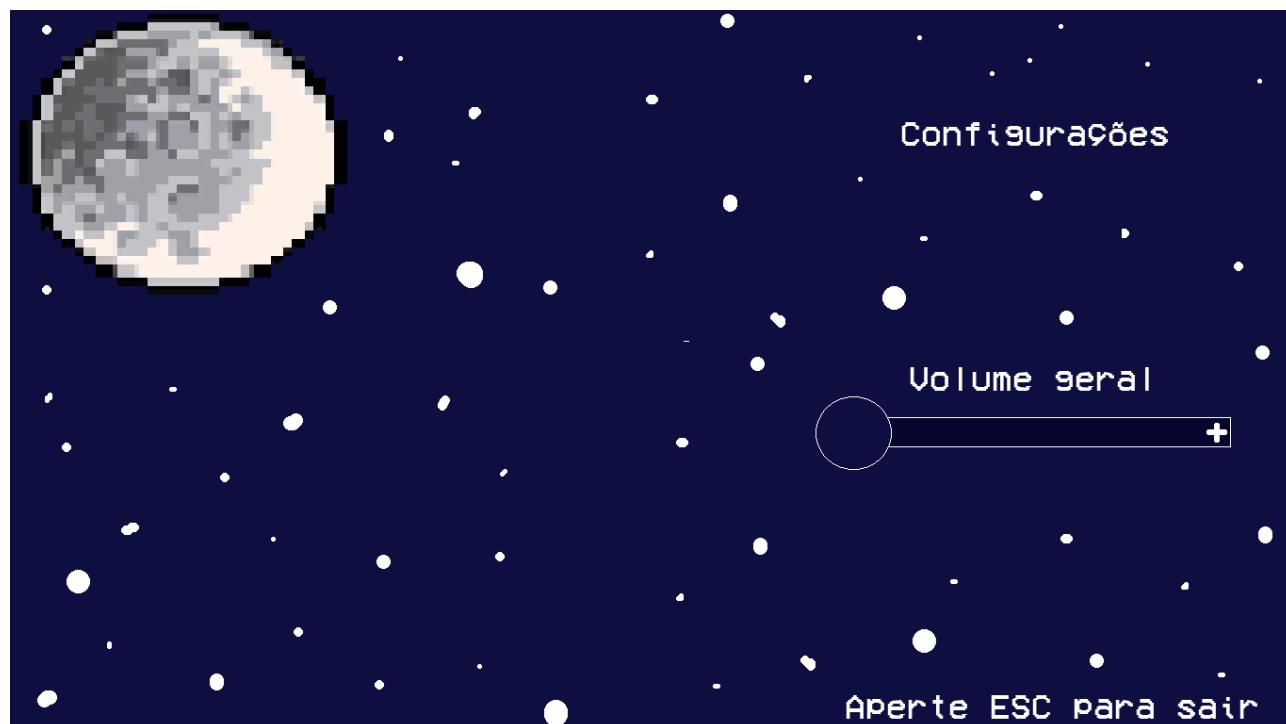


O menu oferece as principais opções do jogo. Você poderá escolher entre Jogar, Configurações e Sair.

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 esquerdo do mouse | Botão esquerdo do mouse |

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 amalgamo 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!

