

The Fallen Hero: Lifes






Como ter acesso ao The Fallen Hero: Lifes?

Nosso jogo está disponível em um repositório no GitHub. Lá está todo o código. Então, é só clicar no link na parte final desse FAQ e você será direcionado para o site.

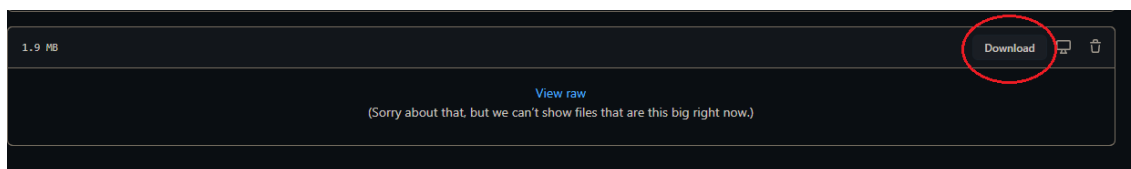
Lembrando, ele é totalmente gratuito, mas você pode fazer doação para o criador.

Ok, estou no GitHub, e agora?

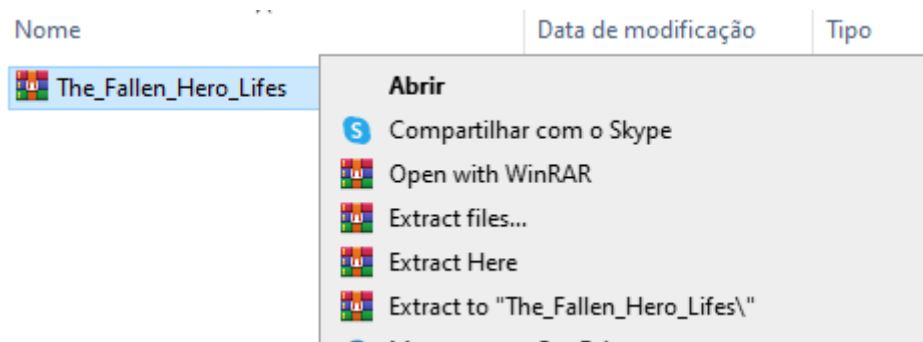
1º Passo: Clicar no nome do jogo.

 .gitignore	Initial commit
 README.md	Initial commit
 The_Fallen_Hero_Lifes.rar	Add files via upload

2º Passo: Clicar em Download.



3º Passo: Extraia o arquivo para o local que você desejar



4º Passo: Agora, se você apenas deseja jogar, é só precisa clicar 2 vezes nesse arquivo:

Nome	Data de modificação	Tipo
sprites	15/05/2022 14:50	Pasta de arquivos
ImagensRPG	13/05/2022 00:27	Pasta de arquivos
.vscode	13/05/2022 00:31	Pasta de arquivos
alleg42.dll	12/08/2016 17:17	Extensão de aplica..
Funcs	15/05/2022 11:52	Arquivo Fonte C ...
Combate	15/05/2022 16:01	Arquivo Fonte C ...
Fallen_Hero	15/05/2022 13:46	Arquivo Fonte C
Fallen_Hero	15/05/2022 16:02	Aplicativo

Pronto! Fácil, né? Divirta-se!

Quero visualizar e editar o código do jogo. Como faço isso?

Muito bem, isso também é simples! Mas lembrando, daqui para frente é apenas para quem deseja mexer com o código. Não é necessário para quem quer apenas jogar. Sabendo disso, primeiramente você deve ter feito até o 3º passo ensinado anteriormente. Tudo feito? Então vamos lá!

Primeiro, instale uma IDE que rode C. Tem dúvida de qual usar? Sem problema, vou te recomendar duas porque você é meu amigo, viu? Instale o VS Code (minha favorita), ou DevC++ (mais simples de usar). Não sabe como baixar? Ao final desse FAQ, junto com o link para o repositório no GitHub, vou deixar um link para um tutorial no Youtube de como baixar o DevC++ versão 5.11 (A que eu utilizo).

Feito isso, também precisaremos baixar outra coisa. Allegro. Não sabe o que é isso? Ela é uma engine de interface gráfica. Graças a ela que TFHL tem menu e mapa! Como baixar o Allegro versão 4.2.1 (Minha versão)? É óbvio que não vou te deixar na mão! Mas, dessa vez é graças a um colega de turma

chamado Elizeu, que gentilmente fez um vídeo exclusivamente para você conseguir instalar sem nenhum problema! Também vou deixar o link do vídeo dele junto com os outros. Obrigado, Elizeu!

Agora você pode visualizar e editar sem nenhum problema meus 3 arquivos. Estes estão marcados na foto abaixo para você não ter dúvidas!

Nome	Data de modificação	Tipo	Tamanho
sprites	15/05/2022 16:21	Pasta de arquivos	
ImagensRPG	13/05/2022 00:27	Pasta de arquivos	
.vscode	13/05/2022 00:31	Pasta de arquivos	
alleg42.dll	12/08/2016 17:17	Extensão de aplica...	266 KB
Funcs	15/05/2022 11:52	Arquivo Fonte C ...	2 KB
Combate	15/05/2022 16:01	Arquivo Fonte C ...	27 KB
Fallen_Hero	15/05/2022 16:59	Arquivo Fonte C	101 KB
Fallen_Hero	15/05/2022 16:30	Aplicativo	420 KB

Após clicar no arquivo Fallen_Hero, por exemplo, será mais ou menos assim:

```
21 > void init(){...
22
23 // função main
24 > int main() {...
25     END_OF_MAIN();
26 }
27
28 // Mapa do Jogo
29 > int Mapa(BITMAP *buffer){...
30
31 // A primeira tela do jogo
32 > void inicio_allegro(BITMAP *buffer){...
33
34 // A segunda tela do jogo
35 > void menu_allegro(BITMAP *buffer){...
36
37 // VARIÁVEIS GLOBAIS
38 char MAPA[3][10] = {"Praca", "Igreja", "Vielas"}, MAPA1[5][30] = {"EntradaFloresta", "Riacho", "Cabana"}, MAPA2[5][30] = {"Andar1", "Andar2", "Andar3"};
39 int escolha[100][100]; // Variável para todas as escolhas do jogo
40 int Praca = 0, igreja = 0, viela = 0, Kahlran = 0, entradaFloresta = 0, centroFloresta = 0, segundaTorre = 0; // variável para quando Você terminar o dialogo na
41 // peça da vida, e quiser por algum motivo voltar para lá, pode repetir tudo novamente
42 int opcaoMenu = 1, loopMenu = 1, tamanhoNome = 0, classeEscolhida = 0;
43
44 //
45 > void inicioJogo(){...
46
47 // Dialogo inicial na taberna. Aqui descobrimos um pouco mais sobre a doença
48 > void taberna1(){ // SEGUNDO...
49
50 > void MapaPraca(){ // QUARTO (NA VERDADE A PESSOA PODE ESCOLHER PRAÇA OU IGREJA NA ORDEM QUE QUISER)
51
52 > void MapaIgreja(){ // QUINTO (NA VERDADE A PESSOA PODE ESCOLHER PRAÇA OU IGREJA NA ORDEM QUE QUISER)
53
54 > void alguemNaIgreja(){ // QUINTO 2ª PARTE: APENAS DIÁLOGOS QUE APARECEM NO MAPA DA IGREJA
55
56 > void alguemChamadoZigurIgreja(){ // QUINTO 3ª PARTE: APENAS DIÁLOGOS QUE APARECEM NO MAPA DA IGREJA
57
58 > void saindoDaIgreja(){ // QUINTO 4ª PARTE: APENAS DIÁLOGOS QUE APARECEM NO FINAL DO MAPA DA IGREJA
59
60 > void MapaVielas(){ // STIMO: VIELA, ELA É O LOCAL QUE O PADRE TE DA A LOCALIZAÇÃO
61
62 > void queroVoltarVida(){ // STIMO 2ª PARTE: ESSA PARTE SERVE PARA QUANDO Você ACABAR TODO O DIÁLOGO QUE ACONTECE NO MAPA DA VIELA, E Você DECIDE VOLTAR A VIDA
63 // Você morre na VIELA
```

Prontinho! Faça bom uso do meu querido joguinho! Quero dizer, meu não. Agora é nosso!

LINKS:

Repositório no GitHub: <https://github.com/AiisakaTaiga/The-Fallen-Hero-Lifes>

Instalação do DevC++: <https://www.youtube.com/watch?v=OWbvSbniVYs>

Instalação do Allegro 4.2.1: <https://youtu.be/7uhzLm9sDT0>