

TUTORIAL RPG MAKER XP®

EXAMPLES OF EVENTS

Por Marcelo Cavaco (marcelocavaco@click21.com.br)

CONHECENDO OS RECURSOS BÁSICOS

EXAMPLES OF EVENTS

(EXAMPLES)

(EXAMPLES)



CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Devido à falta de tutoriais a respeito desta ferramenta de criação de jogos, decidi aplicar um pouco de meu tempo e o meu pequeno conhecimento do assunto para mudar este quadro. Estou fazendo isso por vontade própria e com o intuito de ajudar. Espero conseguir neste tutorial...

Por favor, me avisem se existirem erros (podem existir erros de português, sobre o RPG Maker XP®, erros de tradução ou qualquer coisa). Todos os erros serão corrigidos.

Este tutorial é destinado a quem deseja conhecer os recursos básicos no assunto, portanto não esperem explicações sobre recursos avançados ou algum ponto específico. Este tutorial não é um guia para solucionar problemas. Se você não consegue executar o aplicativo, não será aqui que seu problema será solucionado. Este tutorial é de nível intermediário. Um conhecimento básico é necessário para utilizá-lo.

O Maker utilizado neste tutorial é uma versão em inglês, mas TODOS os nomes em inglês têm sua tradução entre parênteses. Não conheço nem utilizo versões em português. Não conheço quem traduziu outras versões e podem existir diferenças entre as traduções. Fiz curso de "Inglês Técnico I" e "Inglês Técnico II" e acho que a tradução deve estar razoável e coerente com a realidade, apesar disso, podem ocorrer erros. Por favor, me avisem caso encontrem algum.

Não estou aqui querendo afirmar nada sobre nada nem ninguém. Não quero ofender nenhum leitor, ou o vizinho, ou o cachorro do vizinho, ou o papagaio de qualquer um que seja. Não estou tentando provar nada. Não sou "guru" do RPG Maker XP®. Portanto, tenham paciência...

E me desculpem por qualquer tipo de transtorno e muito obrigado aos que me ajudaram e incentivaram.

Fora isso, boa leitura...



AGRADECIMENTOS

Creio que sem ajuda ninguém é nada... Mesmo os seres mais arrogantes da face da terra, que negam receber qualquer forma de ajuda, um dia tiveram que receber a ajuda de alguém. Mesmo que esta tenha sido há muito tempo atrás quando o médico ajudou esta pessoa a nascer... Mas vamos parar de enrolar e vamos ao que interessa.

Agradeço à:

Minha família, por me criar e aturar...

Meus amigos de RPG, por jogarem comigo...

Colegas de RPG Maker XP®, por tirarem muitas de minhas dúvidas...

Se faltar alguém, faça o favor de me avisar. A memória às vezes (várias vezes) falha...



SUMÁRIO

Tutorial RPG Maker XP®	1
Considerações Iniciais	2
Agradecimentos	3
Sumário	4
Como Utilizar este Tutorial	5
Começando	6
Exemplos Completos	7
Introdução	7
Exemplo 1 (Mais Recursos das Mensagens)	8
Exemplo 2 (Tomando um Soco)	11
Exemplo 3 (Ganhando Nível, Morte e Saída)	12
Exemplo 4 (Um Dormitório ou Estalagem)	13
Exemplo 5 (Uma Porta)	14
Exemplo 6 (Mapa de Introdução)	14
Exemplo 7 (Baú com Itens)	16
Exemplo 8 (Bandeiras / Lâmpadas / Fontes / Chaminés / Cristais)	18
Exemplo 9 (Porta Dupla)	19
Exemplo 10 (Shop)	21
Exemplo 11 (Transformação)	22
Exemplo 12 (Mapa do Mundo)	24
Exemplo 13 (Saco de Dormir)	26
Exemplo 14 (Escolhendo um Nome)	28
Exemplo 15 (Troca de Itens)	29
Exemplo 16 (Introdução do Jogo)	30
Exemplo 17 (Mexendo numa Alavanca)	31
Conclusão	32



COMO UTILIZAR ESTE TUTORIAL

Para aproveitar da melhor forma possível este tutorial, devemos saber para que ele serve. Na verdade este documento é um documento com exemplos utilizando os recursos básicos do aplicativo. Aqui não existem explicações de como trabalhar melhor com o aplicativo ou recursos avançados.

Existem imagens de telas onde setas e círculos vermelhos indicam pontos importantes. Estas setas e círculos vermelhos não são parte da tela e não aparecem no aplicativo. Elas foram adicionadas neste tutorial apenas com o objetivo de auxiliar o leitor a localizar pontos importantes na tela.

Este tutorial é de nível intermediário. Só é aconselhável à leitura deste tutorial após se certificar de que já conhece os recursos básicos. Após a leitura deste documento, podemos passar para o próximo tutorial da série chamado "Criando um Jogo Básico com RPG Maker XP®".

Podem vir a surgir novos tutoriais, sendo que a lista pode aumentar... Só o tempo dirá o que está por vir...



COMEÇANDO

Todos os exemplos deste tutorial foram feitos para mostrar os recursos da tela de eventos. Nem todos os exemplos são convencionais e servem apenas para que o leitor se familiarize com o funcionamento dos eventos.

Como foi mencionado anteriormente, este tutorial foi dividido em 4 (quatro) partes por questões técnicas. Vale a pena lembrar que os exemplos são feitos para servirem de base. Alguns podem ser simples ou até mesmo sem sentido, mas num grande jogo, com certeza muitos destes comandos serão necessários.

Muitos dos exemplos terão vários comandos juntos de duas ou até mesmo das três abas da tela de eventos. Portanto, é melhor conhecer bem os eventos antes de se aventurar nos exemplos.



EXEMPLOS COMPLETOS

Introdução

Na tela de eventos, temos um campo grande denominado Event Commands (Comandos do Evento). Ele terá diversos comandos diferentes, em vários dos exemplos que veremos. Os exemplos podem ser feitos em eventos separados, mas nada impede que estes exemplos sejam testados no mesmo evento bastando limpar o campo Event Commands (Comandos do Evento) antes de iniciar o teste de outro exemplo.

Para testar os exemplos de eventos execute o jogo em "Test Play" (Testar o Jogo) ou pressione a tecla de atalho "F12" e depois aproxime o nosso herói para perto do personagem ou do objeto e pressione a tecla [Enter] ou "C".

Desta forma o evento será ativado pelo Trigger (Gatilho) Action Key (Tecla de Ação) e os comandos serão executados.

Em alguns exemplos, note que o "Trigger" (Gatilho) está em uma posição diferente. Neste caso, não será necessário pressionar a tecla [Enter] ou "C".

Para saber detalhes sobre como executar os comandos dos eventos ou como ativa-los é extremamente importante que você conheça o funcionamento dos eventos. Para saber mais, você pode ler os tutoriais anteriores a este que são:

- a) Conhecendo o RPG Maker XP®
- b) Conhecendo os Recursos do RPG Maker XP® (Eventos da Aba 1)
- c) Conhecendo os Recursos do RPG Maker XP® (Eventos da Aba 2)
- d) Conhecendo os Recursos do RPG Maker XP® (Eventos da Aba 3)

Sem o conhecimento adequado, estes exemplos não serão compreendidos facilmente. Recomenda-se ler os tutoriais indicados.



Exemplo 1 (Mais Recursos das Mensagens)

Para nosso exemplo iremos precisar de um evento com 3 (três) páginas. Nós vamos usar os comandos Message (Mensagem), "Input Number" (Digitar Número), "Conditional Branch" (Condição Secundária), "Show Choices" (Mostrar Opções/Escolhas), usaremos Variable (Variáveis) e Switch (Interruptores). A primeira página deve ficar semelhante à figura 01.

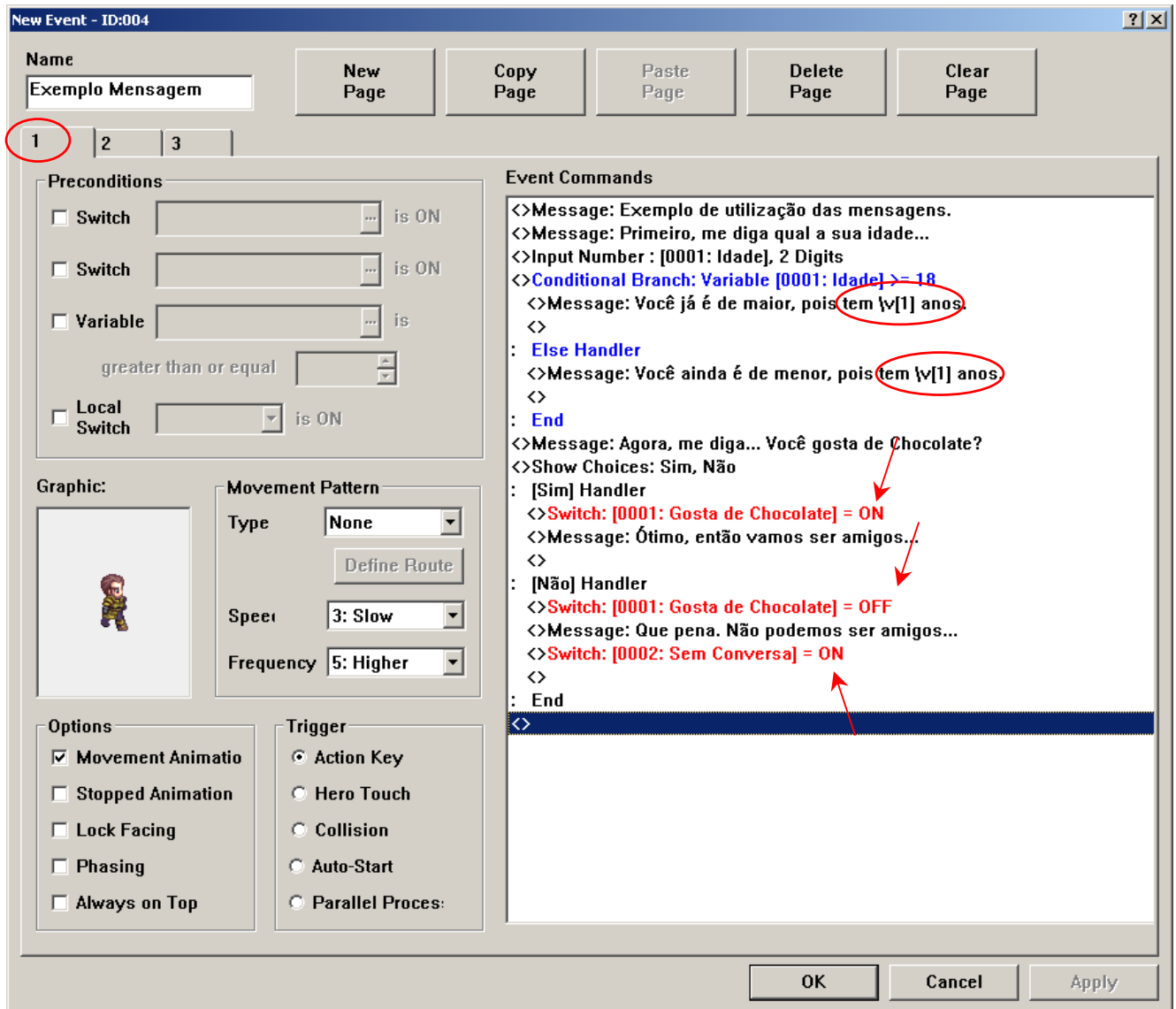


Figura 01
Primeira página do exemplo 1 de eventos.

A segunda página deve ser semelhante à da figura 02.

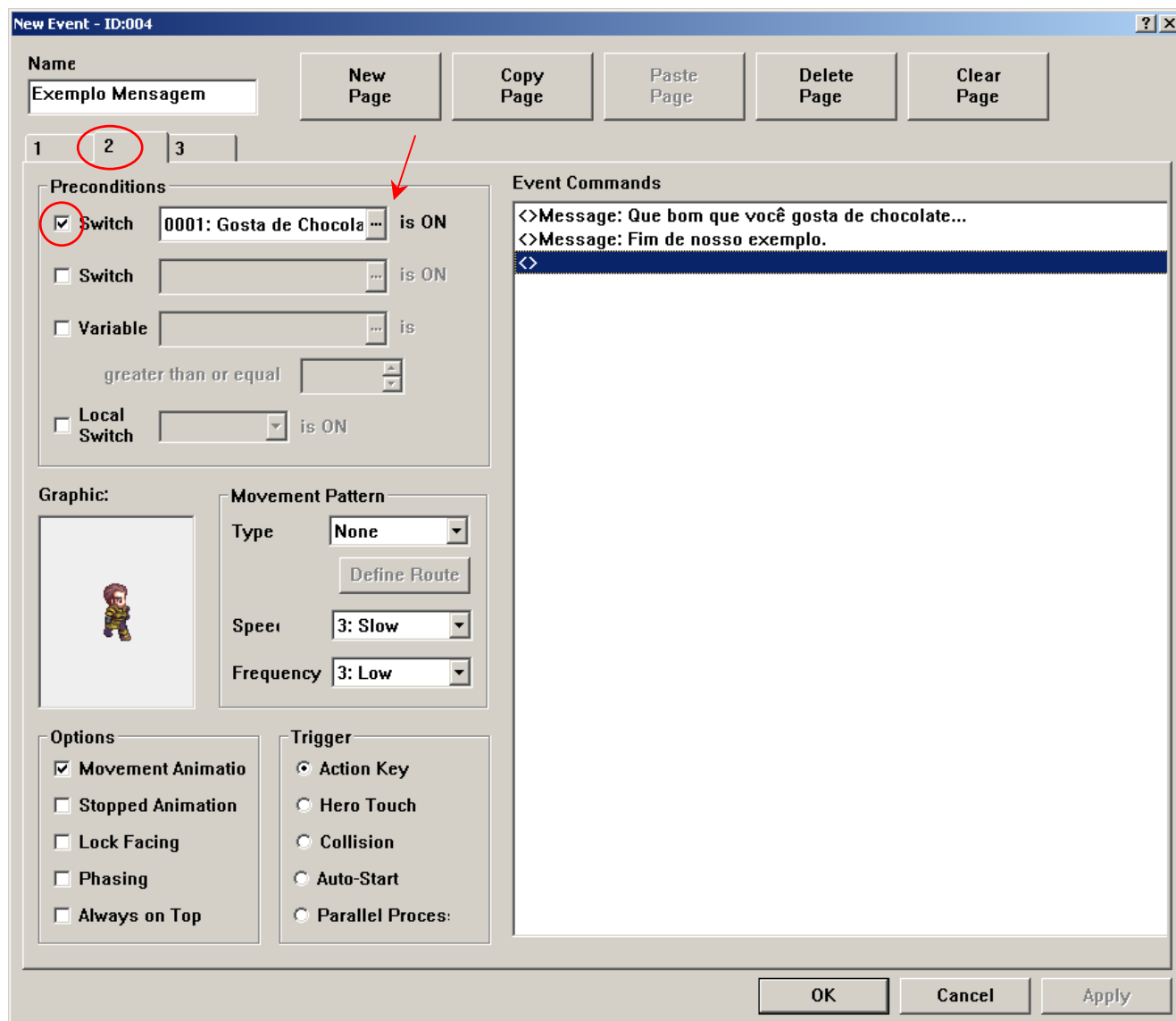


Figura 02
Segunda página do exemplo 1 de eventos.

Note que esta página de comandos só será executada se o Switch (Interruptor) "Gosta de Chocolate" estiver marcado como "ON" (Ligado).

A terceira página deve ficar semelhante à da figura 03.

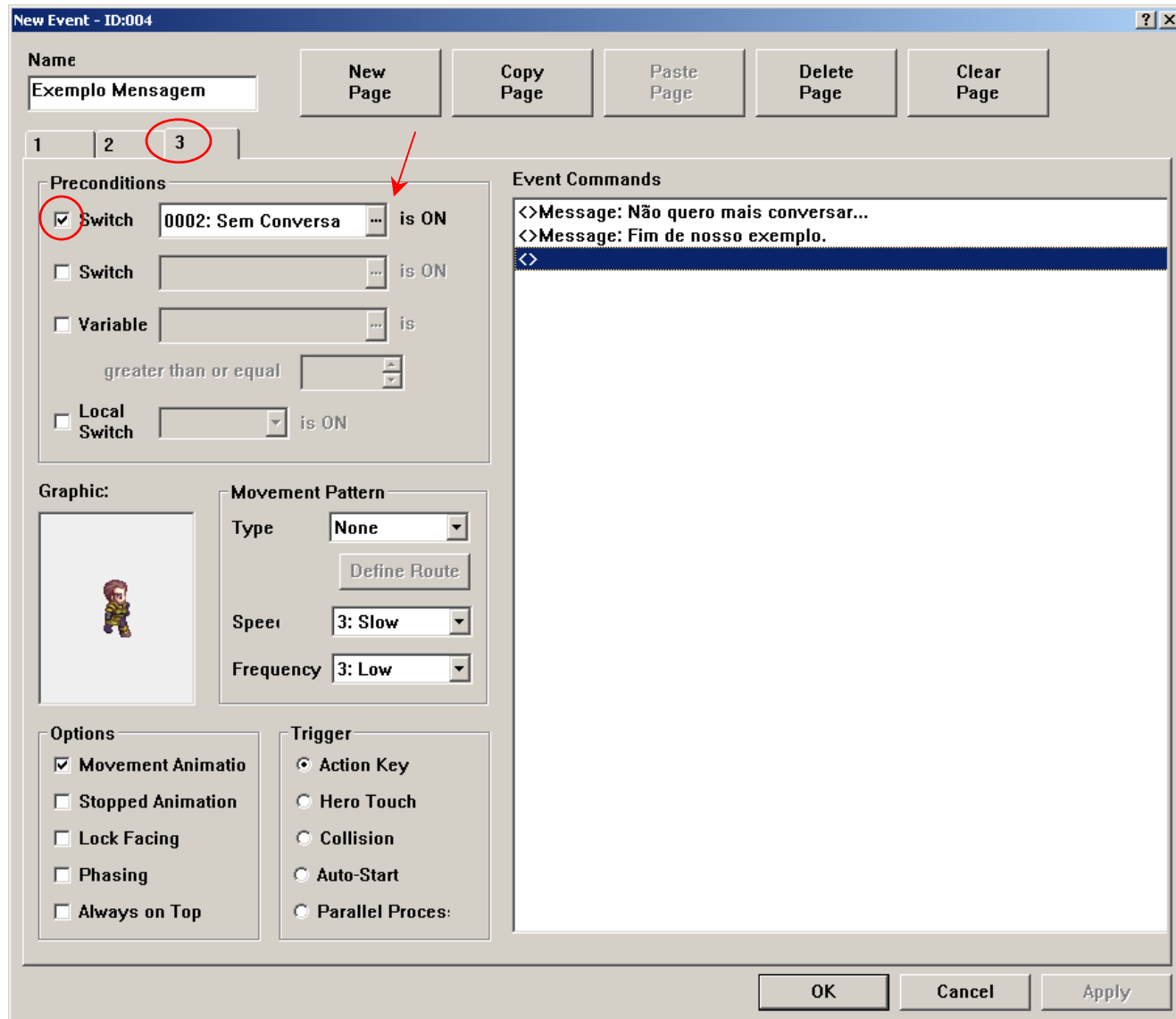


Figura 03
Terceira página do exemplo 1 de eventos.

Note que esta página de comandos só será executada se o Switch (Interruptor) "Sem Conversa" estiver marcado como "ON" (Ligado).

Exemplo 2 (Tomando um Soco)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos Message (Mensagem), "Show Battle Animation" (Mostrar Animação de Batalha), "Change HP" (Alterar Pontos de Vida), "Show Choices" (Mostrar Escolhas/Opções), "Conditional Branch" (Condição Secundária), "Loop" (Repita), Wait (Espere), "Flash Screen" (Piscar Tela) e Variable (Variáveis). Nosso evento deve ficar como o da figura 04.

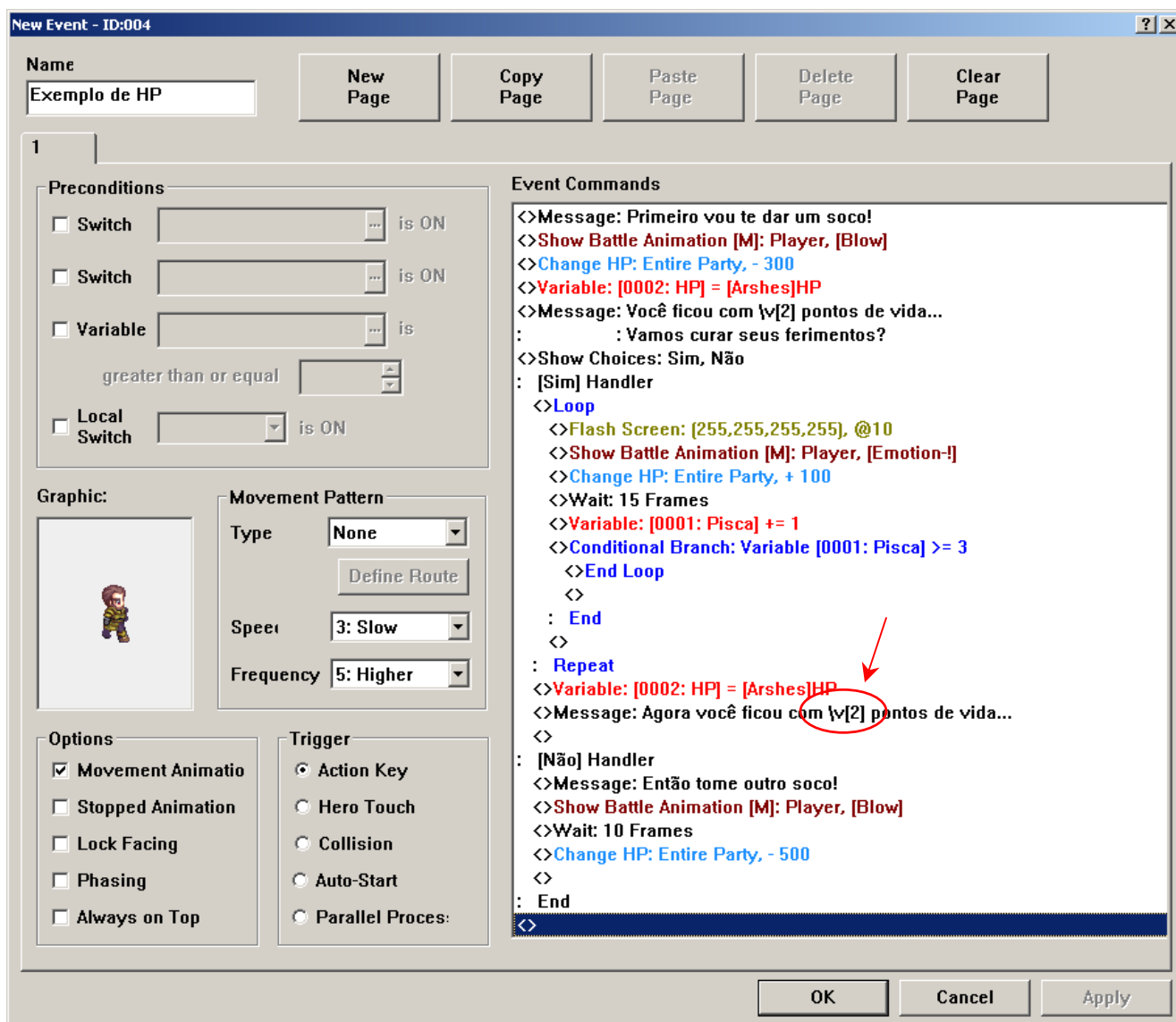


Figura 04
Exemplo 2 (Tomando um Soco).

Exemplo 3 (Ganhando Nível, Morte e Saída)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos Message (Mensagem), "Show Choices" (Mostrar Escolhas/Opções), "Enter Hero Name" (Digitar Nome do Herói), "Change Level" (Alterar Nível), "Return to Title Screen" (Voltar para a Tela de Inicio), "Game Over" (Fim de Jogo), "Change Base Statistics" (Alterar as Estatísticas Básicas) e Variable (Variáveis). Nosso evento deve ficar como o da figura 05.

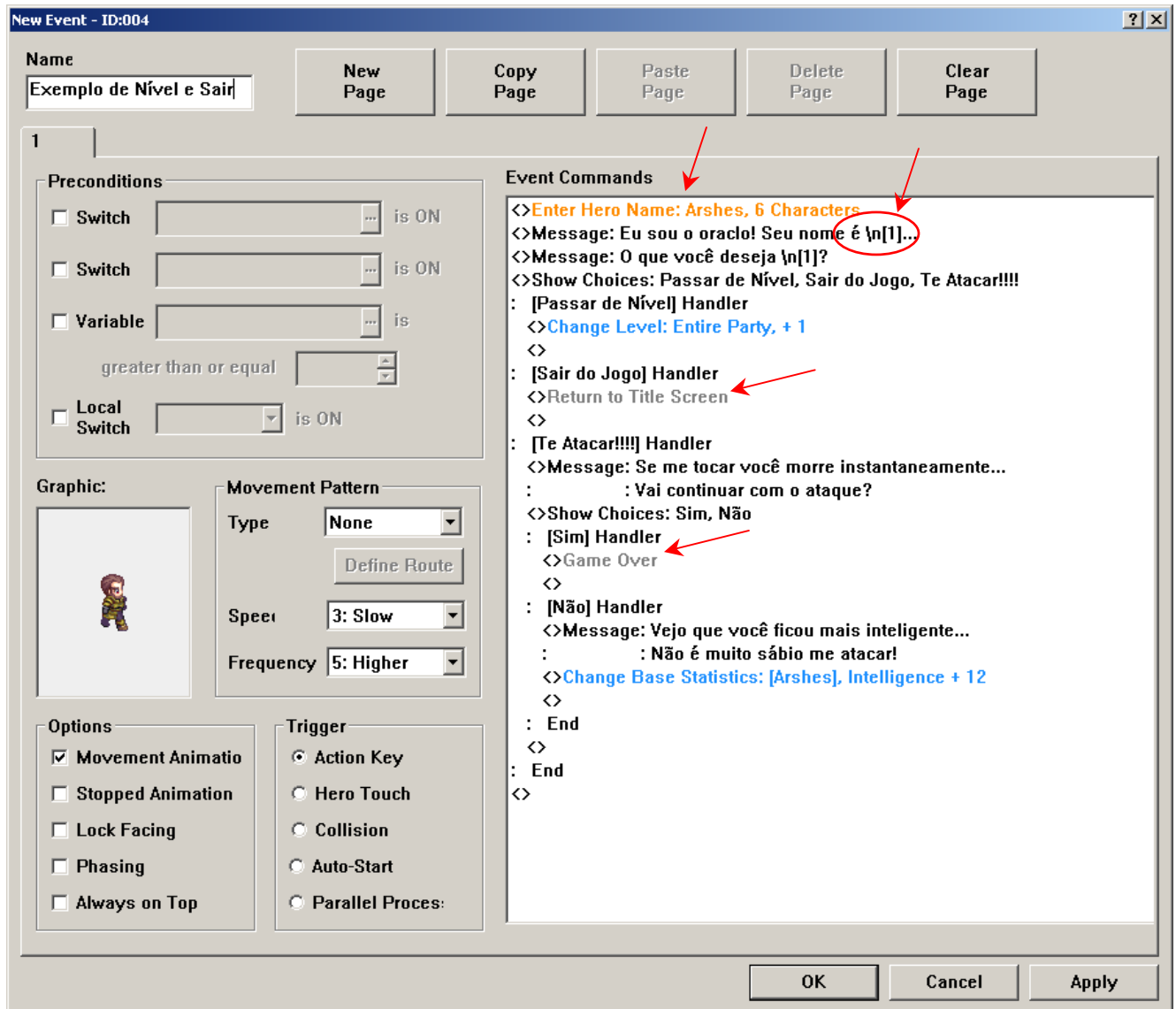


Figura 05
Exemplo 3 (Ganhando Nível, Morte e Saída).

Exemplo 4 (Um Dormitório ou Estalagem)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos Message (Mensagem), "Show Choices" (Mostrar Escolhas/Opções), "Conditional Branch" (Condição Secundária), "Memorize BGM/BGS" (Memorizar BGM/BGS), Fade Out BGM (Diminuir Volume do BGM), Wait (Espere), "Tint Screen" (Pintar Tela), "Play ME" (Tocar Efeito Musical), "Change Money" (Alterar Dinheiro) e "Play Memorized BGM/BGS" (Tocar BGM/BGS Memorizado). O evento deve ficar como o da figura 06.

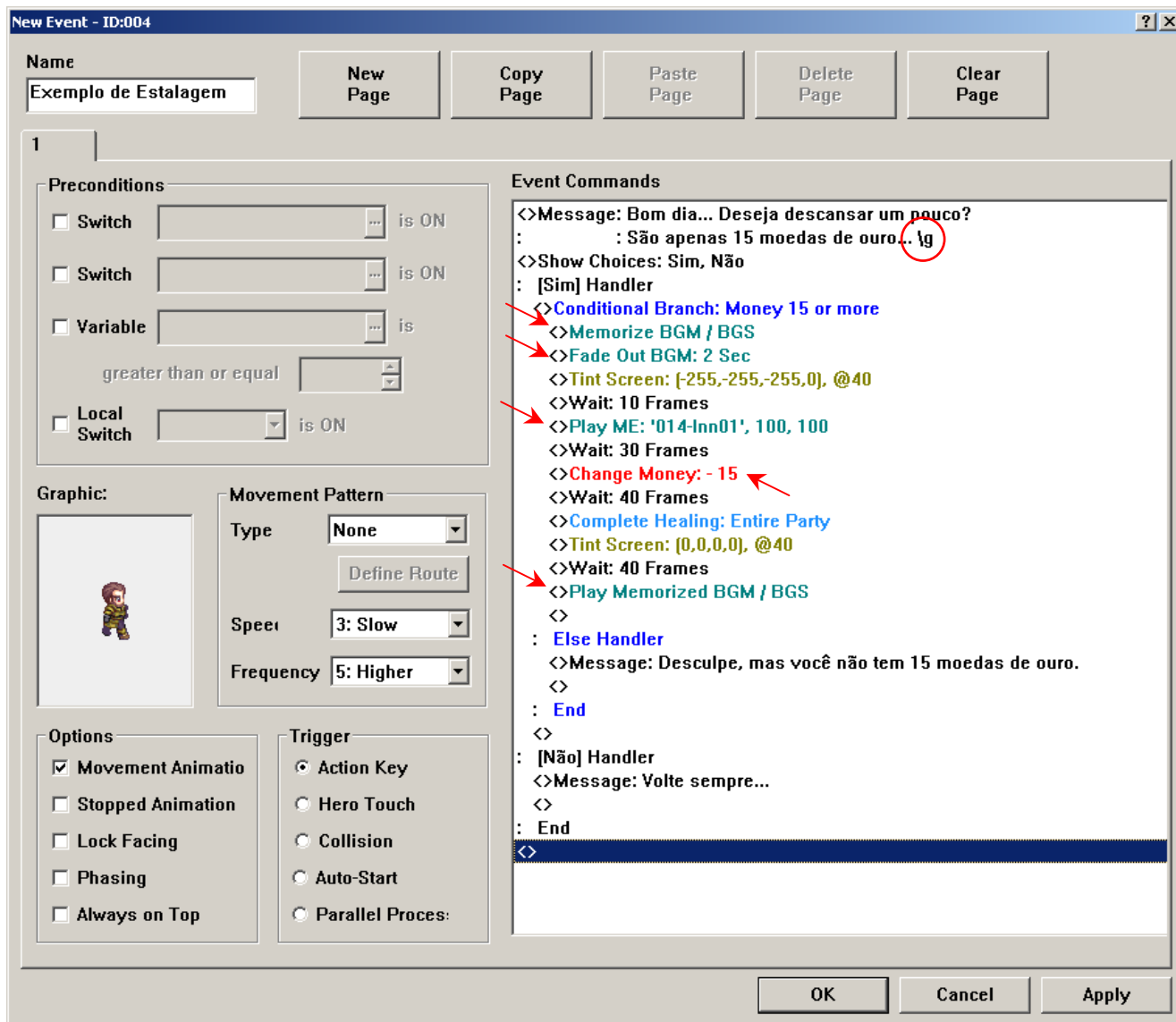


Figura 06
Exemplo 4 (Um Dormitório ou Estalagem).

Exemplo 5 (Uma Porta)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos "Play SE" (Tocar Efeito Sonoro), "Move Event" (Mover Evento), Wait (Espere) e Teleport (Teletransporte). Nosso evento deve ficar como o da figura 07.

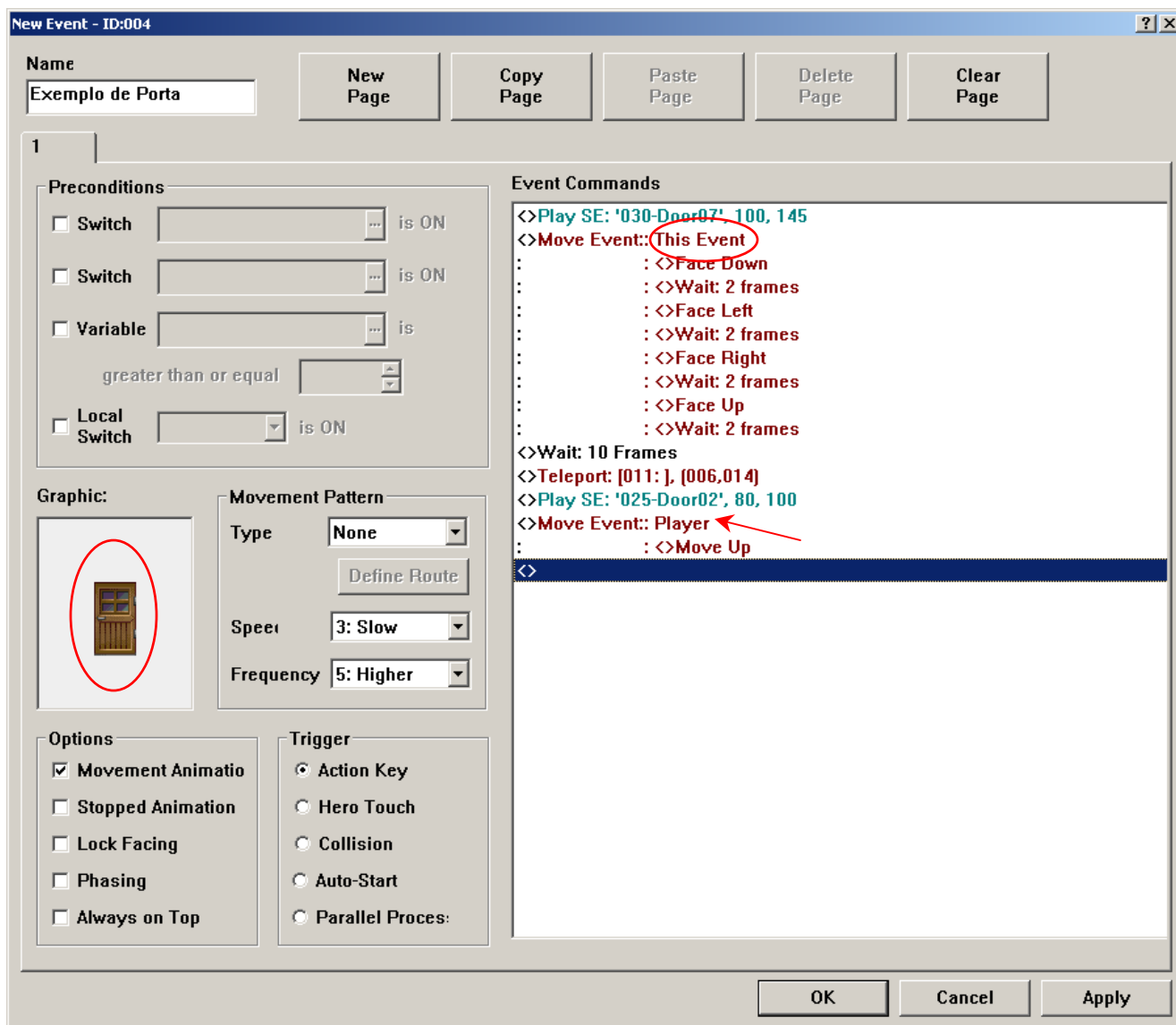


Figura 07
Exemplo 5 (Uma Porta)

Exemplo 6 (Mapa de Introdução)

EXEMPLOS DE EVENTOS

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos "Tint Screen" (Pintar Tela), "Change Hero Transparency" (Alterar Transparência do Herói), "Show Picture" (Mostrar Figura), Message (Mensagem), "Erase Picture" (Apagar Figura) e Teleport (Teletransporte). Nosso evento deve ficar como o da figura 08.

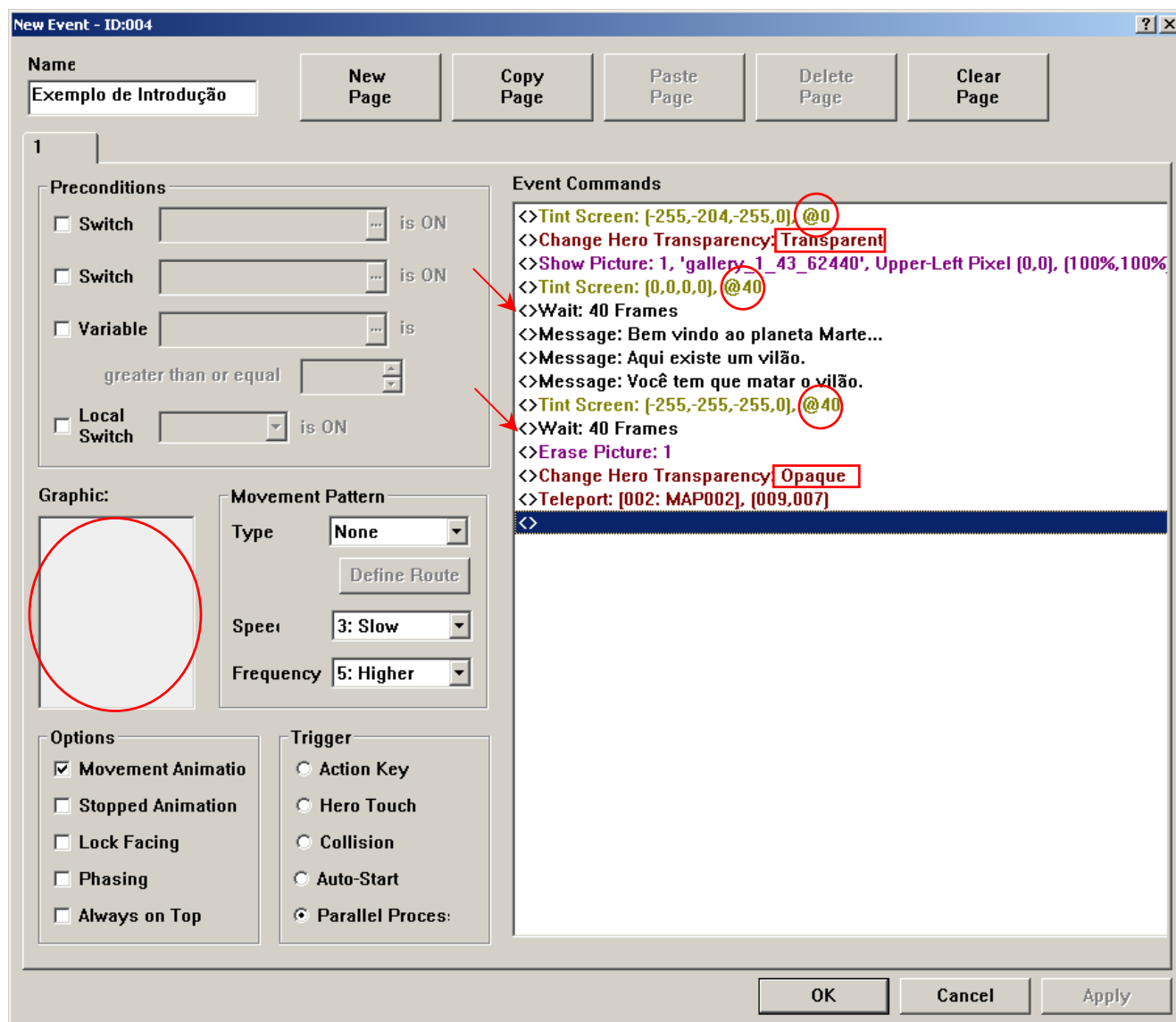


Figura 08
Exemplo 6 (Mapa de Introdução)

Exemplo 7 (Baú com Itens)

Neste exemplo vamos precisar de duas páginas de eventos. Vamos trabalhar com os comandos "Play SE" (Tocar Efeito Sonoro), "Move Event" (Mover Evento), Wait (Espere), Message (Mensagem), "Change Items" (Alterar Itens) e Switch (Interruptor). Nossa primeira página do evento deve ficar como o da figura 09.

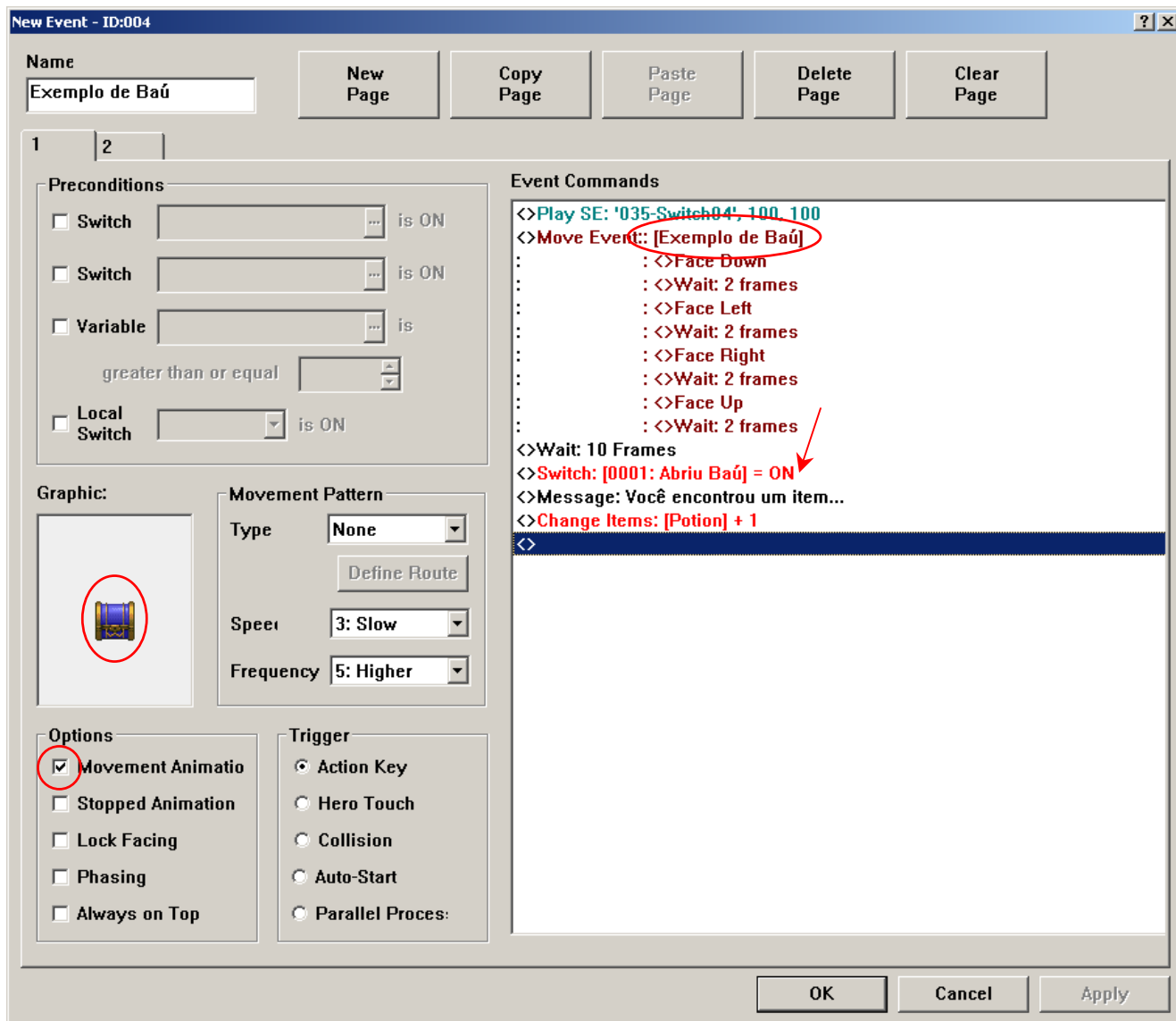


Figura 09
Primeira página do exemplo 7 (Baú com Itens)

Na segunda página deste evento faremos conforme a figura 10.

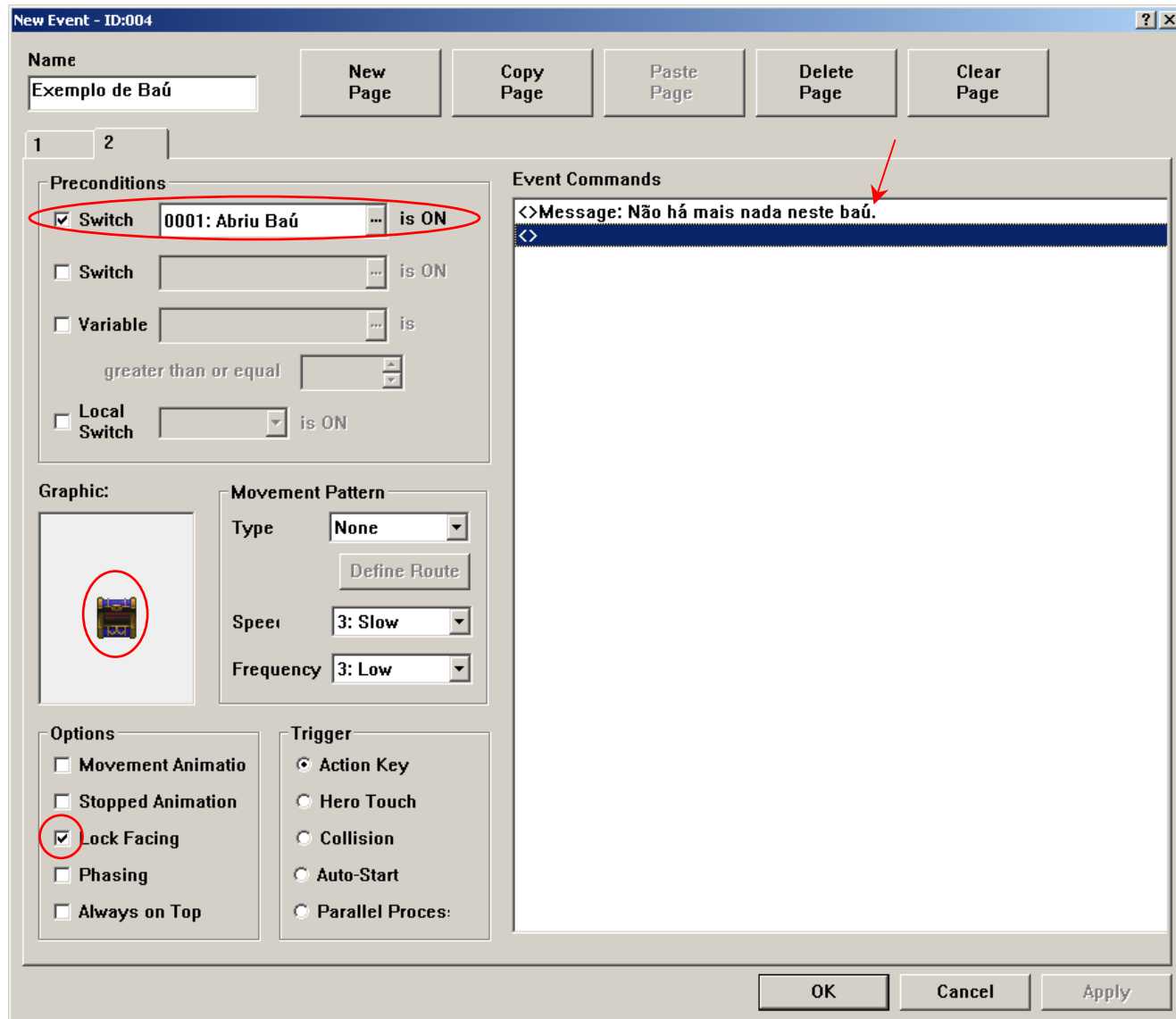


Figura 10
Segunda página do exemplo 7 (Baú com Itens)

Exemplo 8 (Bandeiras / Lâmpadas / Fontes / Chaminés / Cristais)

Neste exemplo vamos ver como configurar um evento para que ele sirva como uma bandeira ou uma fogueira (por exemplo). Nosso evento deve ficar como o da figura 11.

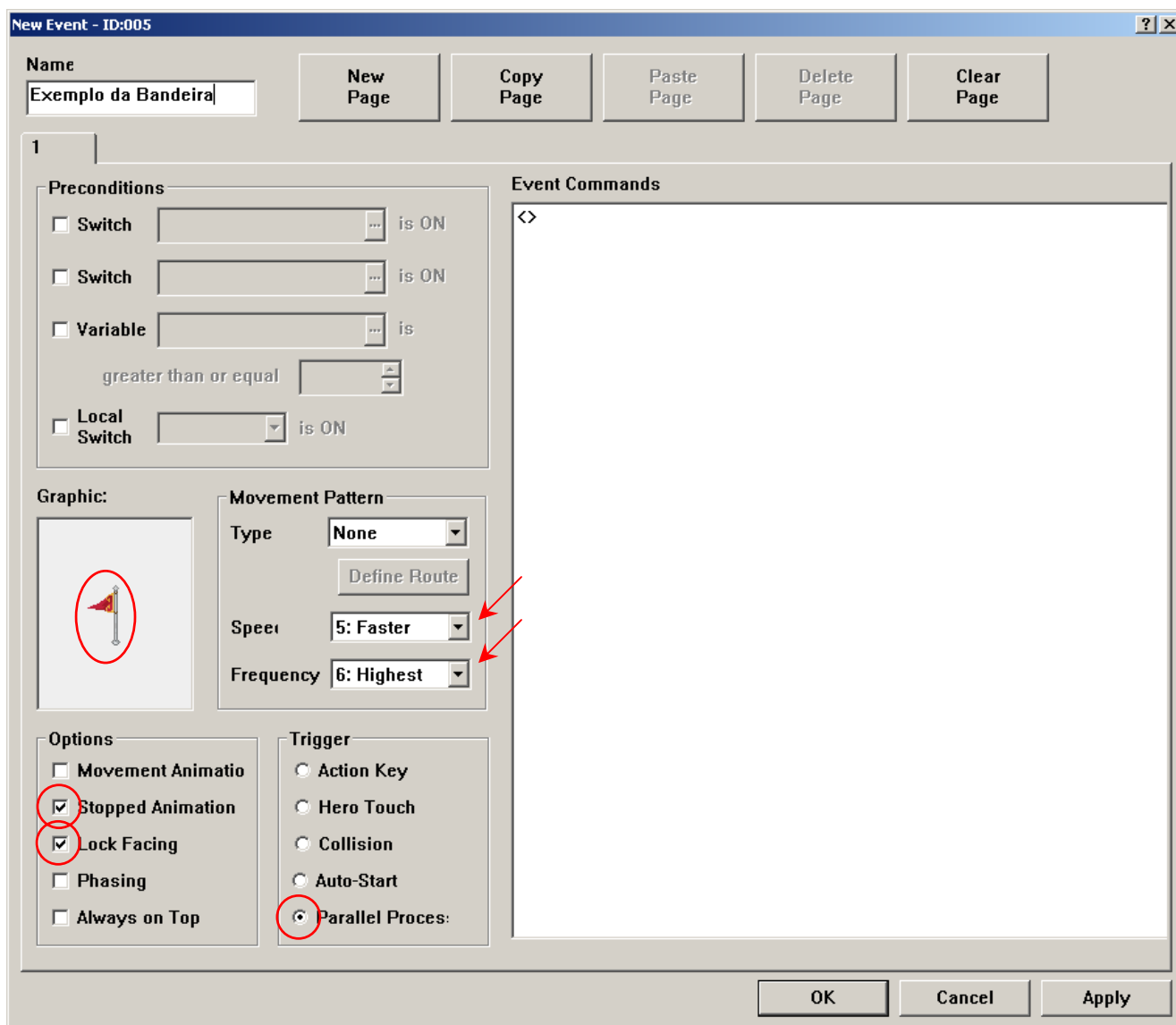


Figura 11
Exemplo 8 (Bandeiras / Lâmpadas / Fontes / Chaminés / Cristais)

Exemplo 9 (Porta Dupla)

Neste exemplo vamos ver como configurar dois eventos de porta sendo que um fica ao lado do outro. Precisamos criar dois eventos sendo que eles devem ficar lado a lado conforme podemos observar na figura 12. O Evento da porta da esquerda vamos chamar de "Porta Grande Esq" e o evento da porta da direita vamos chamar de "Porta Grande Dir". Vamos colocar o código nos dois eventos. Nosso evento da porta da esquerda deve ficar como o da figura 13.

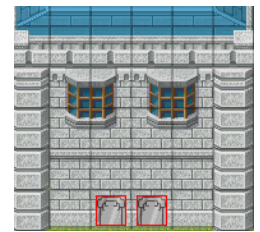


Figura 12
Exemplo 9

New Event - ID:002

Name: Porta Grande Esq

New Page Copy Page Paste Page Delete Page Clear Page

1

Preconditions

☐ Switch is ON

☐ Switch is ON

☐ Variable is greater than or equal

☐ Local Switch is ON

Graphic:

Movement Pattern

Type: None

Define Route

Speed: 3: Slow

Frequency: 3: Low

Options

☐ Movement Animation

☐ Stopped Animation

☐ Lock Facing

☐ Phasing

☐ Always on Top

Trigger

☒ Action Key

☐ Hero Touch

☐ Collision

☐ Auto-Start

☐ Parallel Proces:

Event Commands

```
<>Play SE: 'DoorSqueak', 80, 145
<>Move Event: This Event
: <>Face Down
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Dir]
: <>Face Down
: <>Wait: 2 frames
<>Wait: 2 Frames
<>Move Event: This Event
: <>Face Left
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Dir]
: <>Face Left
: <>Wait: 2 frames
<>Wait: 2 Frames
<>Move Event: This Event
: <>Face Right
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Dir]
: <>Face Right
: <>Wait: 2 frames
<>Wait: 2 Frames
<>Move Event: This Event
: <>Face Up
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Dir]
: <>Face Up
: <>Wait: 2 frames
<>Teleport: [025: MAP025], (007,014)
<>Play SE: 'DoorClose', 80, 100
<>
```

OK Cancel Apply

Figura 13

Nosso evento da porta da direita deve ficar como o da figura 14.

New Event - ID:003

Name: Porta Grande Dir

Preconditions:

- ☐ Switch [] is ON
- ☐ Switch [] is ON
- ☐ Variable [] is greater than or equal []
- ☐ Local Switch [] is ON

Graphic:

Movement Pattern:

Type: None

Speed: 3: Slow

Frequency: 3: Low

Options:

- ☐ Movement Animation
- ☐ Stopped Animation
- ☐ Lock Facing
- ☐ Phasing
- ☐ Always on Top

Trigger:

- ☒ Action Key
- ☐ Hero Touch
- ☐ Collision
- ☐ Auto-Start
- ☐ Parallel Proces:

Event Commands:

```

<>Play SE: 'DoorSqueak', 80, 145
<>Move Event: This Event
: <>Face Down
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Esq]
: <>Face Down
: <>Wait: 2 frames
<>Wait: 2 Frames
<>Move Event: This Event
: <>Face Left
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Esq]
: <>Face Left
: <>Wait: 2 frames
<>Wait: 2 Frames
<>Move Event: This Event
: <>Face Right
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Esq]
: <>Face Right
: <>Wait: 2 frames
<>Wait: 2 Frames
<>Move Event: This Event
: <>Face Up
: <>Wait: 2 frames
<>Move Event: [Porta Grande Esq]
: <>Face Up
: <>Wait: 2 frames
<>Teleport: [025: MAP025], [008,014]
<>Play SE: 'DoorClose', 80, 100
<>
    
```

OK Cancel Apply

Figura 14
Exemplo 9 (Porta Dupla) Direita.

Neste exemplo trabalhamos com os comandos "Play SE" (Tocar Efeito Sonoro), "Move Event" (Mover Evento), Wait (Espere) e Teleport (Teletransporte). Note que em alguns comandos usamos "This Event" (Este Evento) e em outros comandos usamos "Porta Grande Esq" ou "Porta Grande Dir". Note que uma das portas tem que ter o gráfico abrindo para um lado e a outra tem que abrir para o outro lado. É só escolher os gráficos cuidadosamente.

Exemplo 10 (Shop)

Neste exemplo vamos ver um exemplo bem simples de Shop (Loja). Aqui usamos os comandos Message (Mensagem), "Show Choices" (Mostrar Escolhas/Opções) e "Open Shop Window" (Abrir Tela da Lojas). Nosso evento deve ficar como o da figura 15.

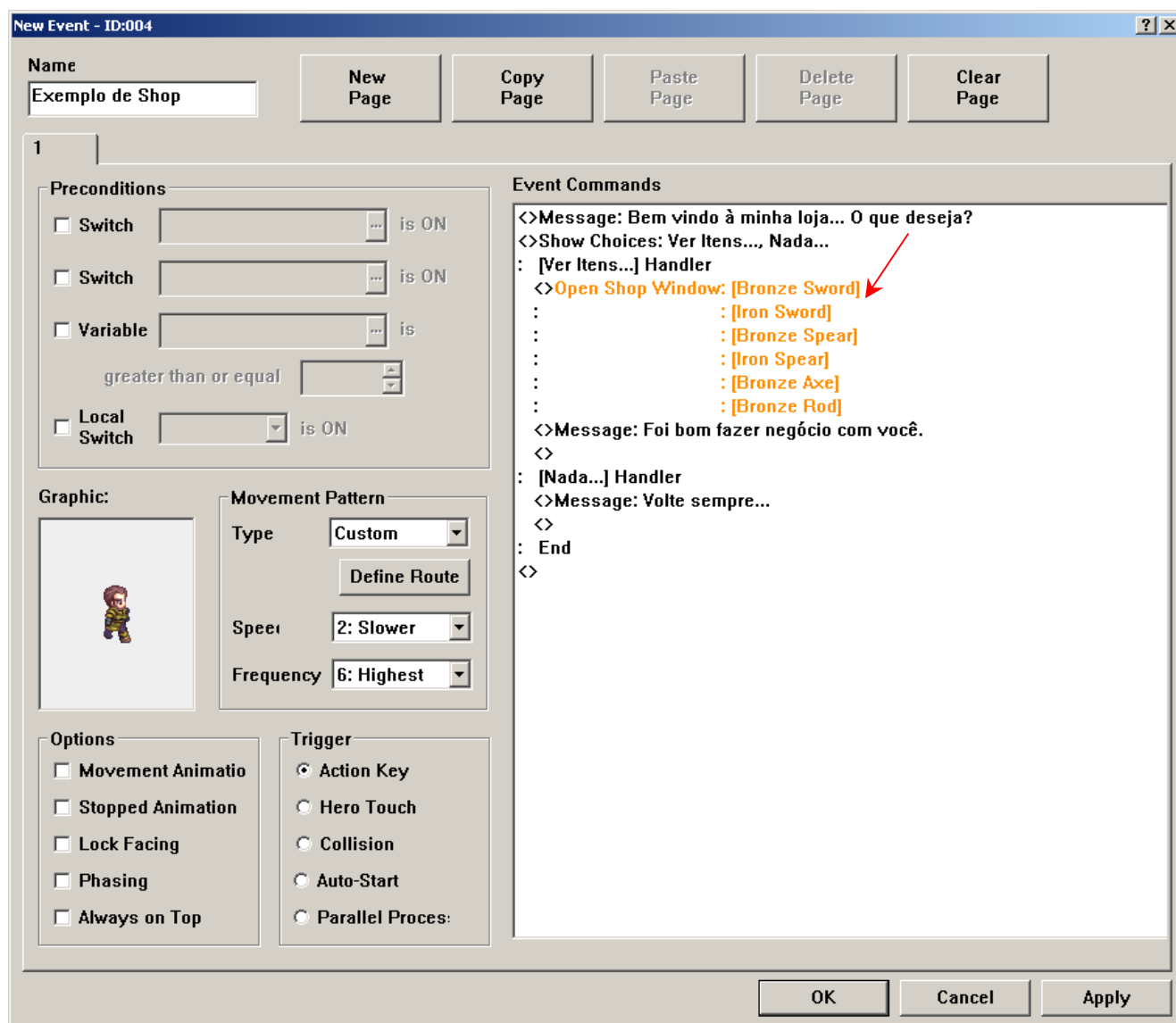


Figura 15
Exemplo 10 (Shop).

Exemplo 11 (Transformação)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos "Conditional Branch" (Condição Secundária), "Show Battle Animation" (Mostrar Animação de Batalha), "Switch" (interruptor) e Message (Mensagem). Precisaremos de duas páginas. Nosso evento da primeira página deve ficar como o da figura 16.

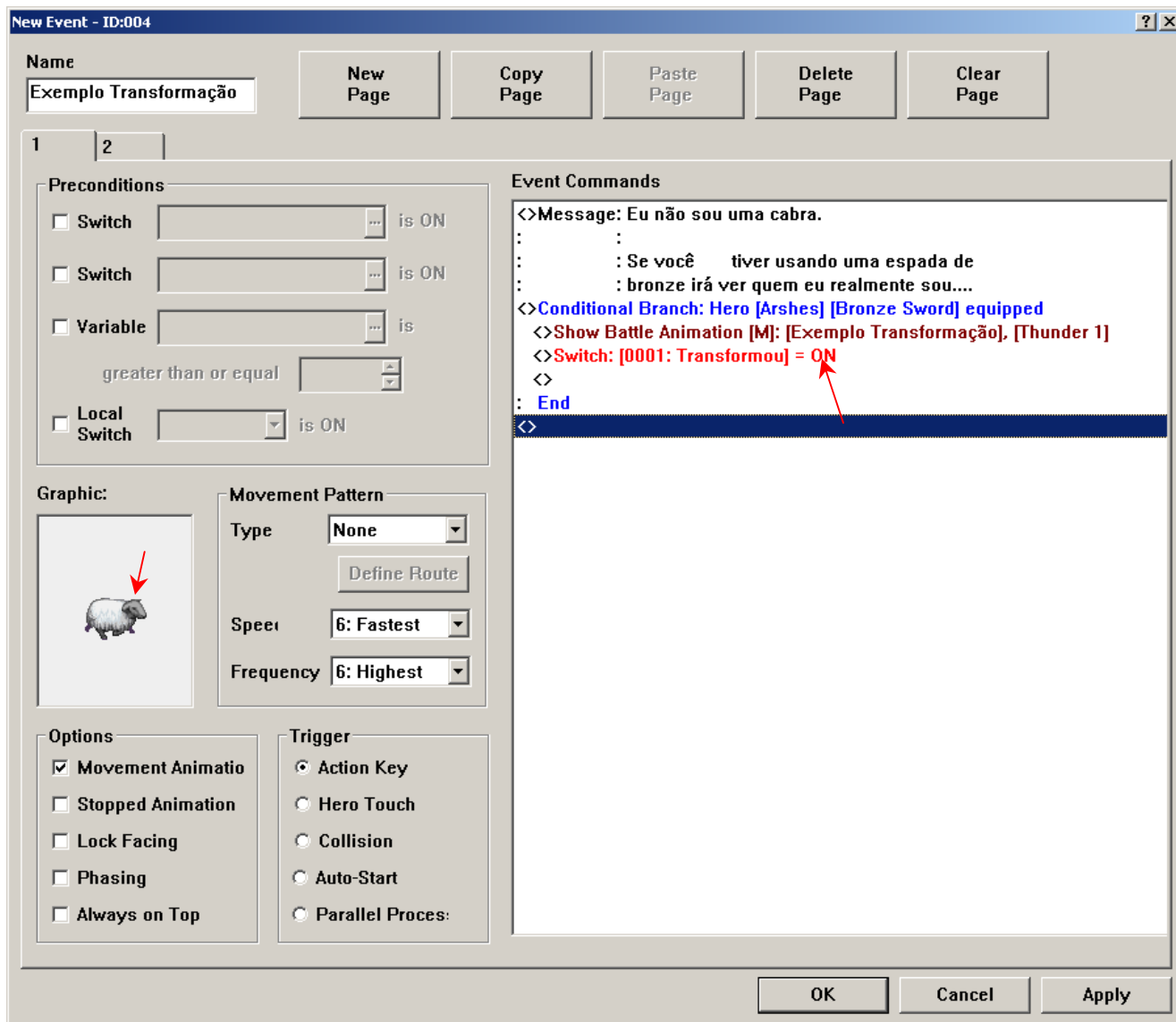


Figura 16
Primeira página do exemplo 11 (Transformação).

A segunda página deve ser semelhante à figura 17.

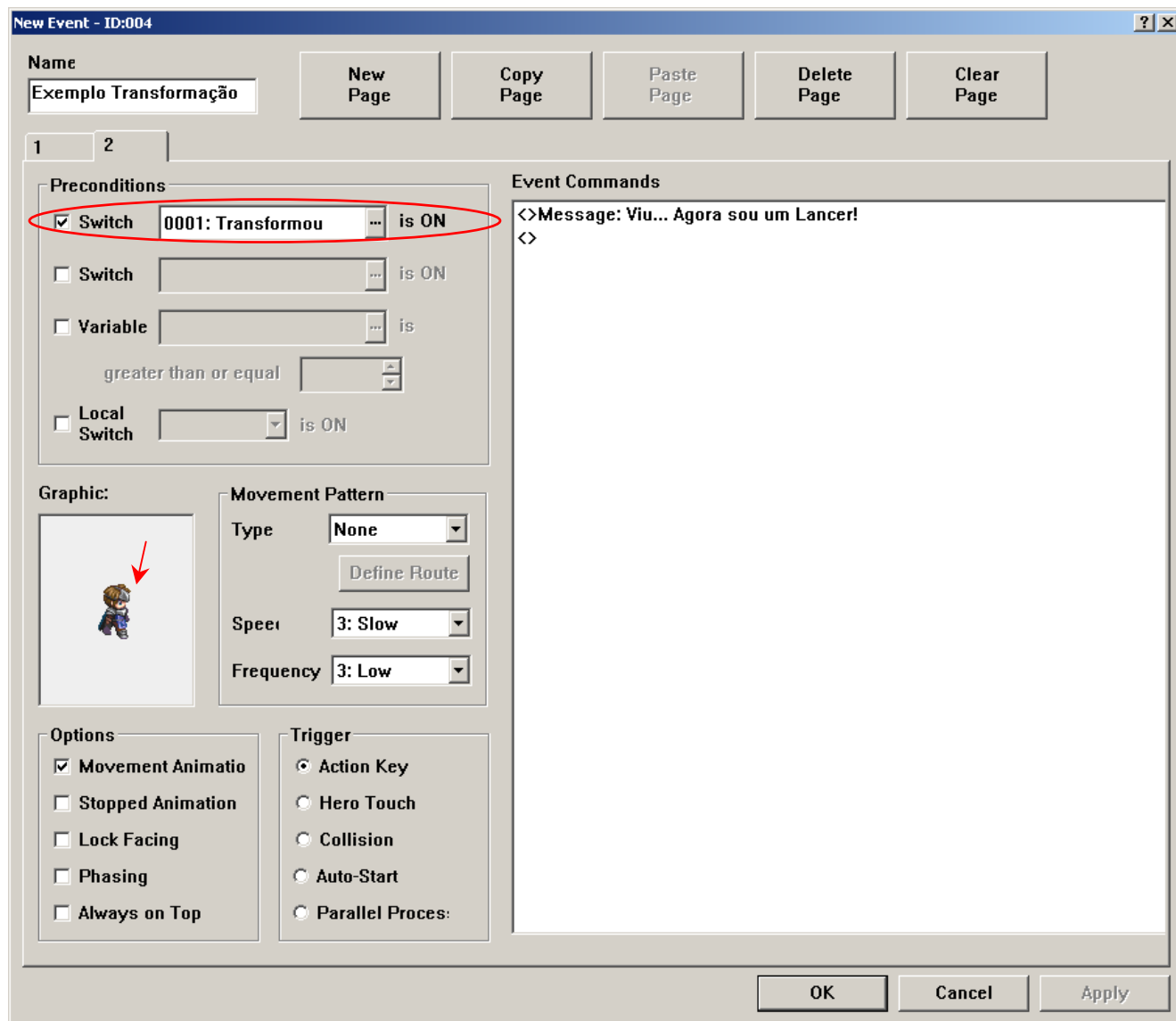


Figura 17
Segunda página do exemplo 11 (Transformação).

Exemplo 12 (Mapa do Mundo)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos "Play ME" (Tocar Efeito Musical), "Tint Screen" (Pintar Tela), "Show Picture" (Mostrar Figura), Wait (Espere) e "Erase Picture" (Apagar Figura). Precisaremos criar um evento comum no Database (Banco de dados). Nosso evento deve ficar como o da figura 18.

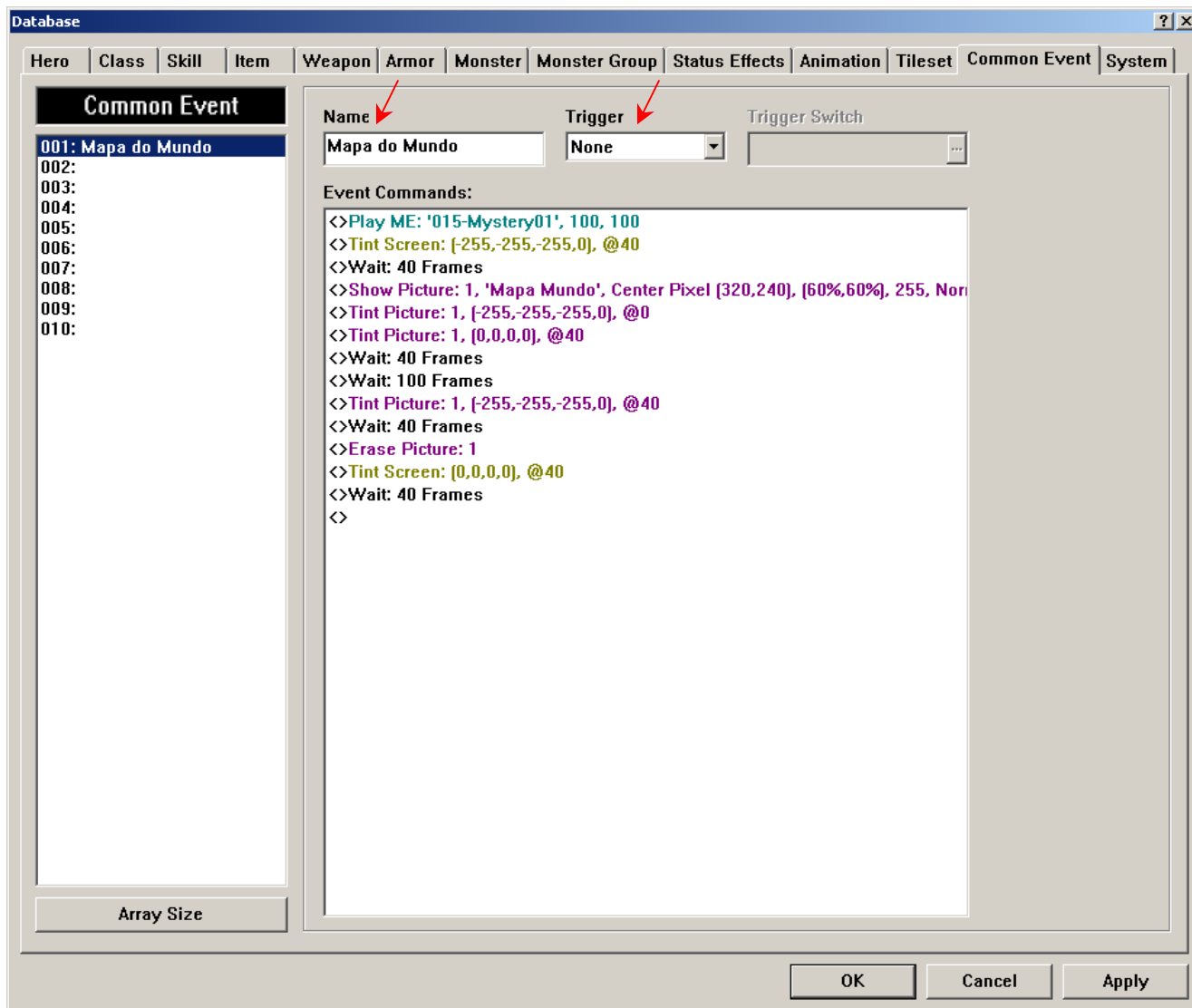


Figura 18
Exemplo 12 (Mapa do Mundo).

EXEMPLOS DE EVENTOS

Para chamarmos este evento temos que criar um item que chame nosso evento comum, conforme podemos observar na figura 19.

The screenshot shows the 'Database' window with the 'Item' tab selected. The 'Item' list on the left has '100: Mapa do Mundo' selected. The main configuration area shows the following details:

- Name:** Mapa do Mundo
- Icon:** 038-Item07
- Description:** Event item.
- Target:** None
- Usability:** Menu (indicated by a red arrow)
- User Animation:** (None)
- Target Animation:** (None)
- Menu Use SE:** [Empty]
- Common Event:** 008: Mapa do Mundo (circled in red)
- Price:** 0
- Consumable:** None
- Base Statistic Increase:** None
- HP Recovery %:** 0
- %HP Recovery:** 0
- SP Recovery %:** 0
- %SP Recovery:** 0
- Accuracy:** 0
- Phys Def. F:** 0
- Mag Def. F:** 0
- Variance:** 0

On the right, there are two columns of checkboxes: 'Attribute' and 'Status Change'. The 'Attribute' column includes options like Fogo, Gelo, Raio, Água, Terra, Vento, Luz, Escuridão, Anti-Morto Vivo, Anti-Reptil, Anti-Água, Anti-Besta, Anti-Ogre, Anti-Passáros, Anti-Demônios, Anti-Anjos, and Arma de Duas M. The 'Status Change' column includes options like Morto, Tonto, Envenenado, Desorientado, Mudo, Confuso, Dormindo, Paralizado, Fraco, Desajeitado, Enfraquecido, Esquecimento, Fúria, Barreira, Resistência, and Cego.

Figura 19
Item do exemplo 12 (Mapa do Mundo).

Exemplo 13 (Saco de Dormir)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos "Play ME" (Tocar Efeito Musical), "Complete Healing" (Cura Completa), "Tint Screen" (Pintar Tela) e Wait (Espere). Precisaremos criar um evento comum no Database (Banco de dados). Nosso evento deve ficar como o da figura 20.

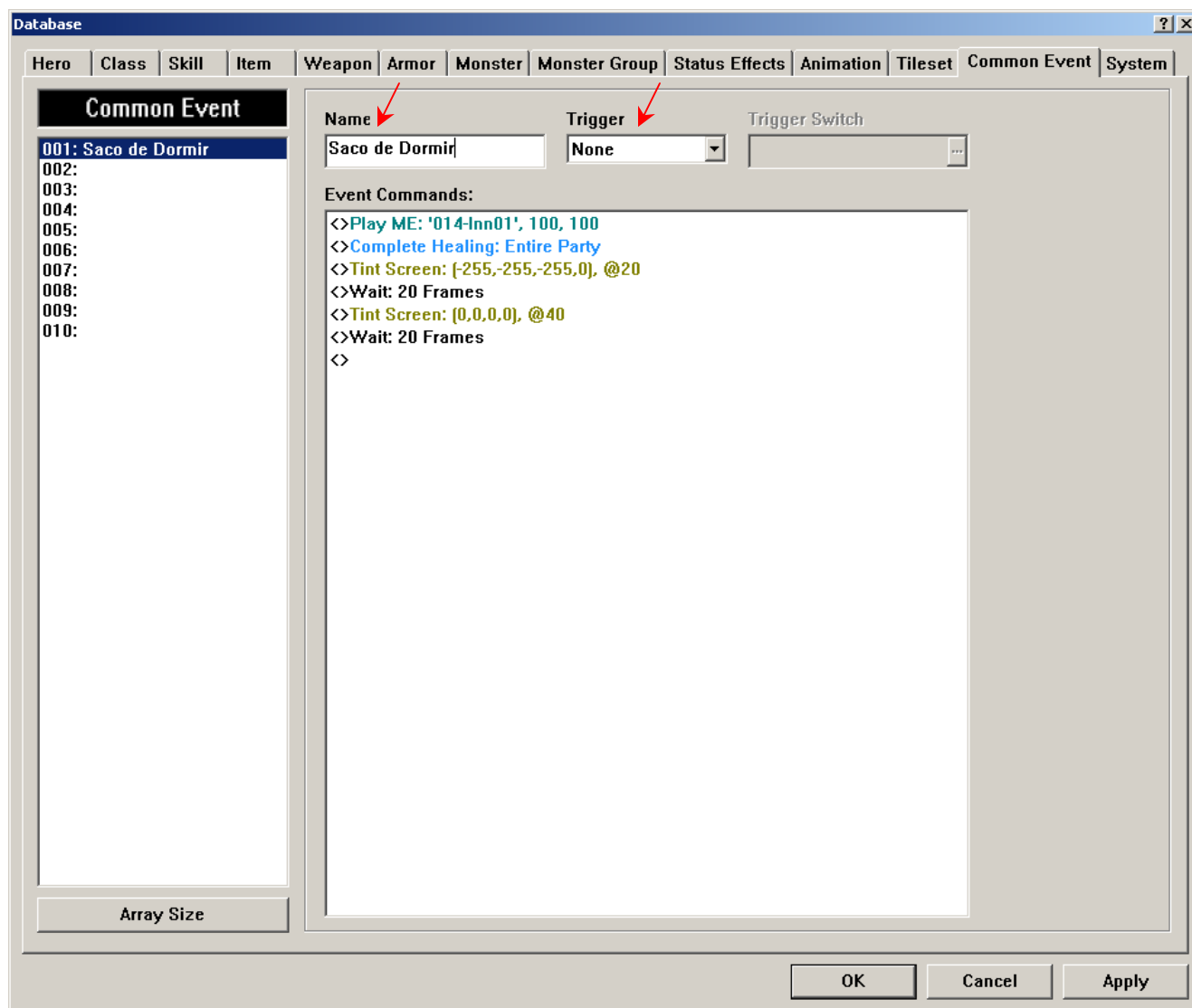


Figura 20
Exemplo 13 (Saco de Dormir).

EXEMPLOS DE EVENTOS

Para chamarmos este evento temos que criar um item que chame nosso evento comum, conforme podemos observar na figura 21.

The screenshot shows the 'Database' window with the 'Item' tab selected. The 'Item' list on the left has '100: Saco de Dormir' selected. The main configuration area shows the following details:

- Name:** Saco de Dormir
- Description:** Saco que garante um mínimo de conforto ao dormir...
- Target:** All Ally
- Usability:** Menu (indicated by a red arrow)
- User Animation:** (None)
- Target Animation:** (None)
- Menu Use SE:** (empty)
- Common Event:** 009: Saco de Dormir (circled in red)
- Price:** 0
- Consumab:** None
- Base Statistic Increase:** (empty)
- HP Recovery %:** 0
- SP Recovery %:** 0
- Accuracy:** 100
- Phys Def. F:** 0
- Mag Def. F:** 0
- Variance:** 0

On the right, there are two columns of checkboxes: 'Attribute' and 'Status Change'. The 'Attribute' column includes options like Fogo, Gelo, Raio, Água, Terra, Vento, Luz, Escuridão, Anti-Morto Vivo, Anti-Reptil, Anti-Água, Anti-Besta, Anti-Ogre, Anti-Passáros, Anti-Demônios, Anti-Anjos, and Arma de Duas M. The 'Status Change' column includes options like Morto, Tonto, Envenenado, Desorientado, Mudo, Confuso, Dormindo, Paralizado, Fraco, Desajeitado, Enfraquecido, Esquecimento, Fúria, Barreira, Resistência, and Cego.

Figura 21
Item do exemplo 13 (Saco de Dormir).

Exemplo 14 (Escolhendo um Nome)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos Message (Mensagem), Label (Etiqueta), "Jump to Label" (Pular para Etiqueta), "Enter Hero Name" (Entrar com o Nome do Herói) e "Show Choices" (Mostrar Opções/Escolhas). Nosso evento deve ficar como o da figura 22.

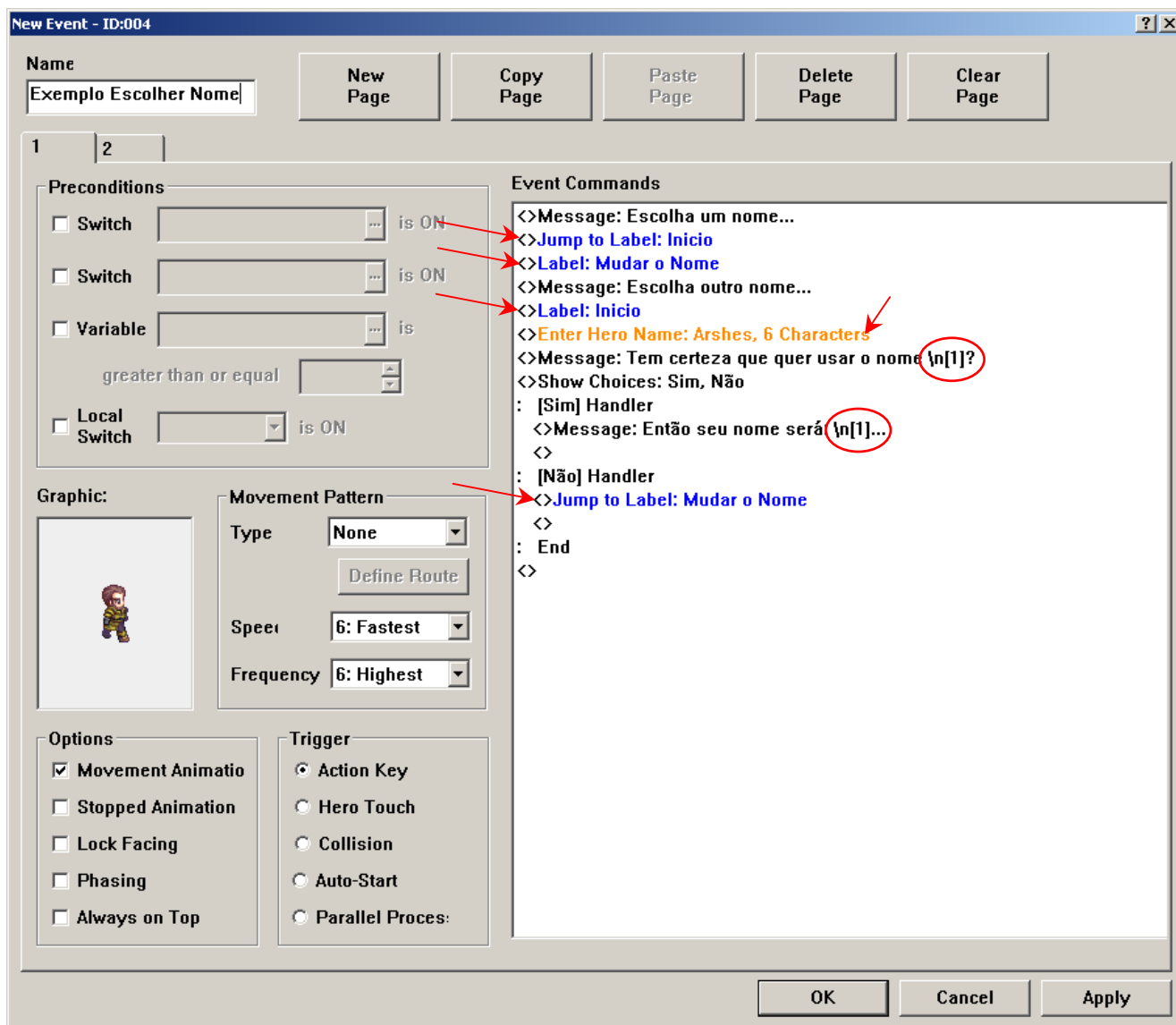


Figura 22
Exemplo 14 (Escolhendo um Nome).

Exemplo 15 (Troca de Itens)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos Message (Mensagem), "Conditional Branch" (Condição Secundária), "Change Weapons" (Alterar Armas), "Change Items" (Alterar Itens) e "Show Battle Animation" (Mostrar Animações de Batalha). Nosso evento deve ficar como o da figura 23. Note que em todas as condições, o item anterior deve ser removido caso o herói não possua os subseqüentes.

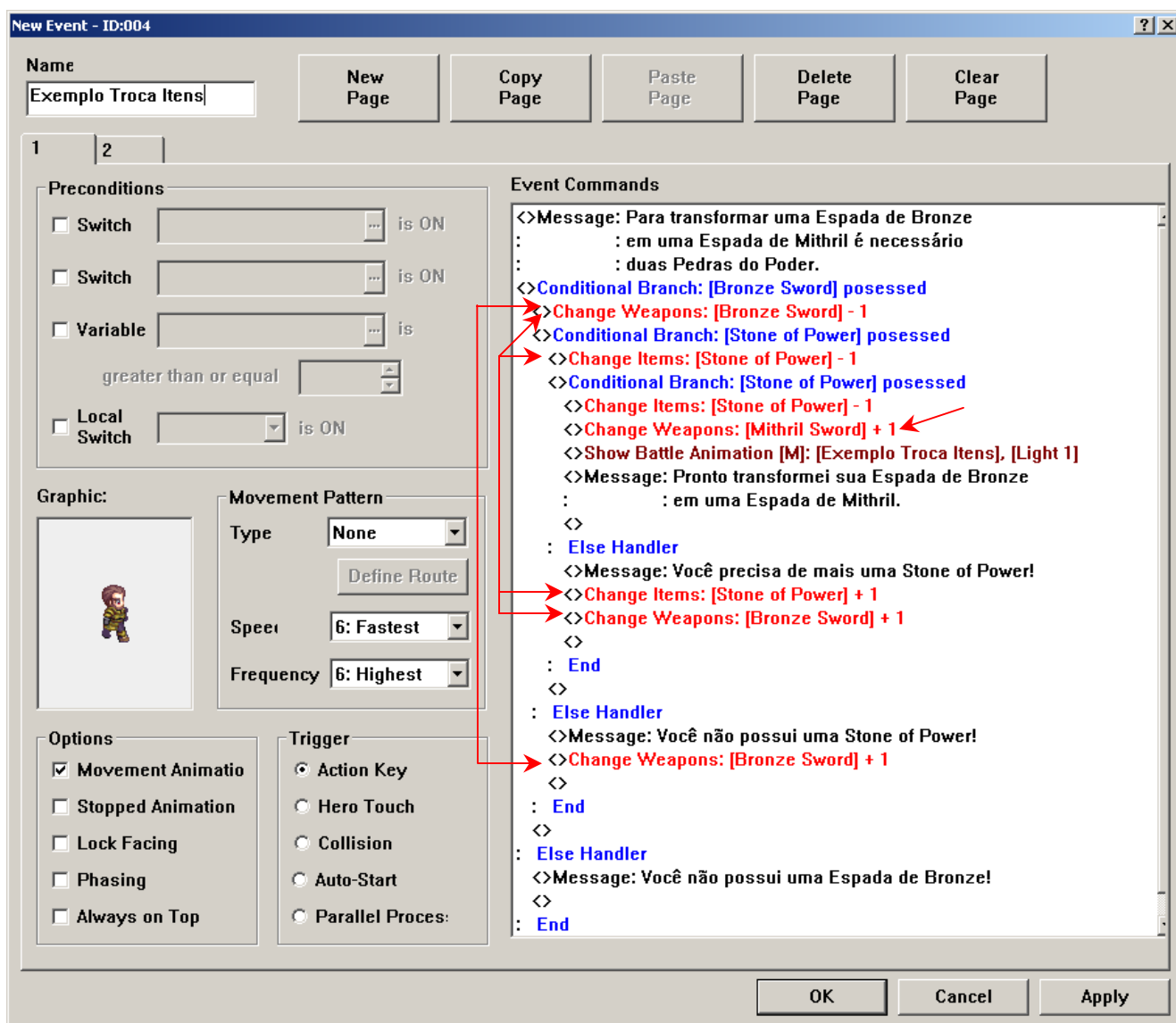


Figura 23
Exemplo 15 (Troca de Itens).

Exemplo 16 (Introdução do Jogo)

Neste exemplo vamos aprender a fazer uma introdução para o seu jogo. Primeiro devemos criar um novo mapa em branco que será nossa apresentação o ponto inicial do jogo deve estar aqui. Neste exemplo vamos trabalhar com Message (Mensagem), "Show Picture" (Mostrar figura), "Move Picture" (Mover Figura), "Wait" (Espere), Change Hero Transparency (Altera Transparência do Herói) e "Teleport" (Teletransporte). Nosso evento deve ficar como na figura 24.

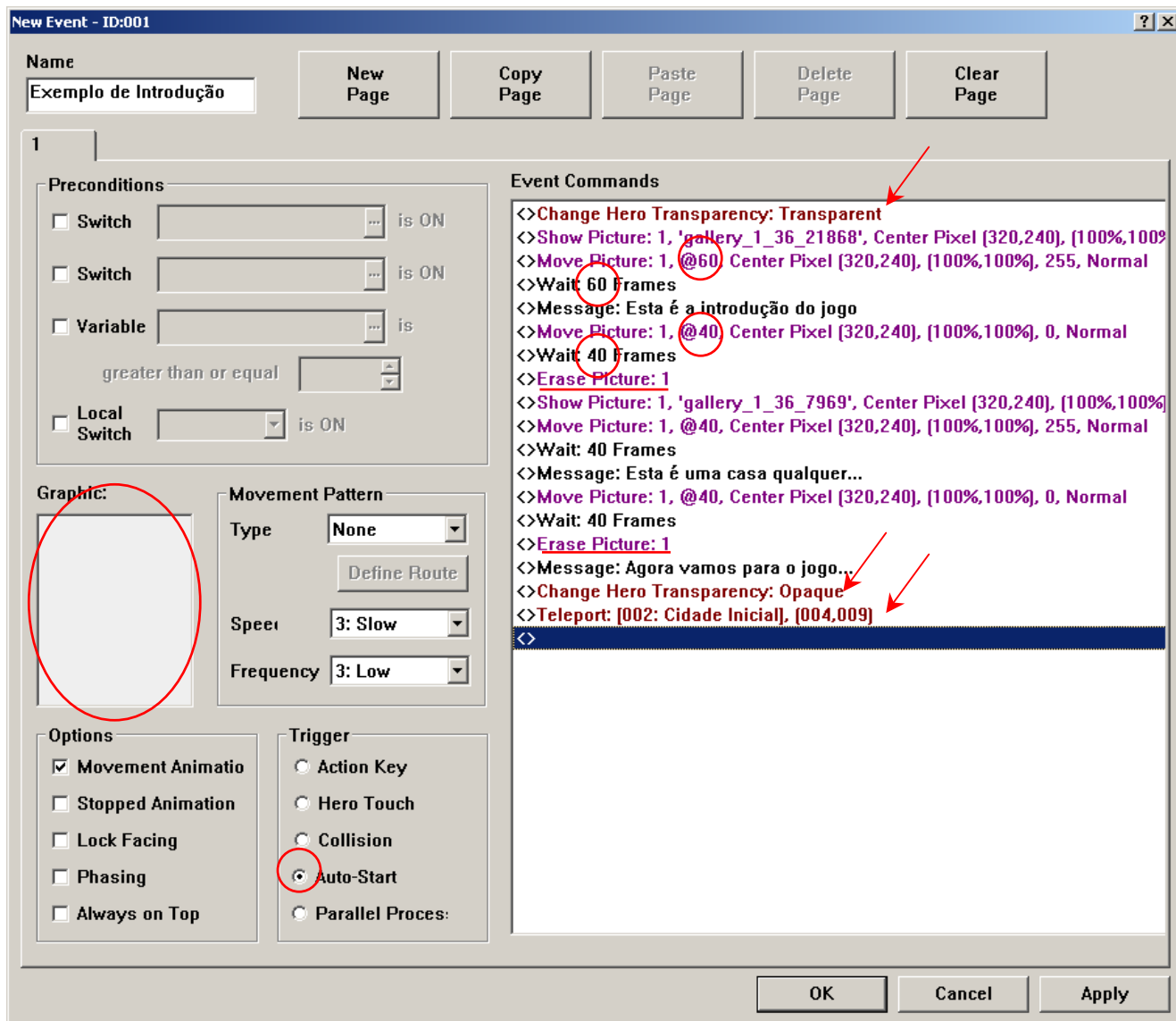


Figura 24
Exemplo 16 (Introdução do Jogo).

Exemplo 17 (Mexendo numa Alavanca)

Neste exemplo vamos trabalhar com os comandos "Conditional Branch" (Condição Secundária), Variables (Variáveis), Switchs (Interruptores), "Move Event" (Mover Evento), Wait (Espere) e Message (Mensagem). Nosso evento deve ficar semelhante ao da figura 25.

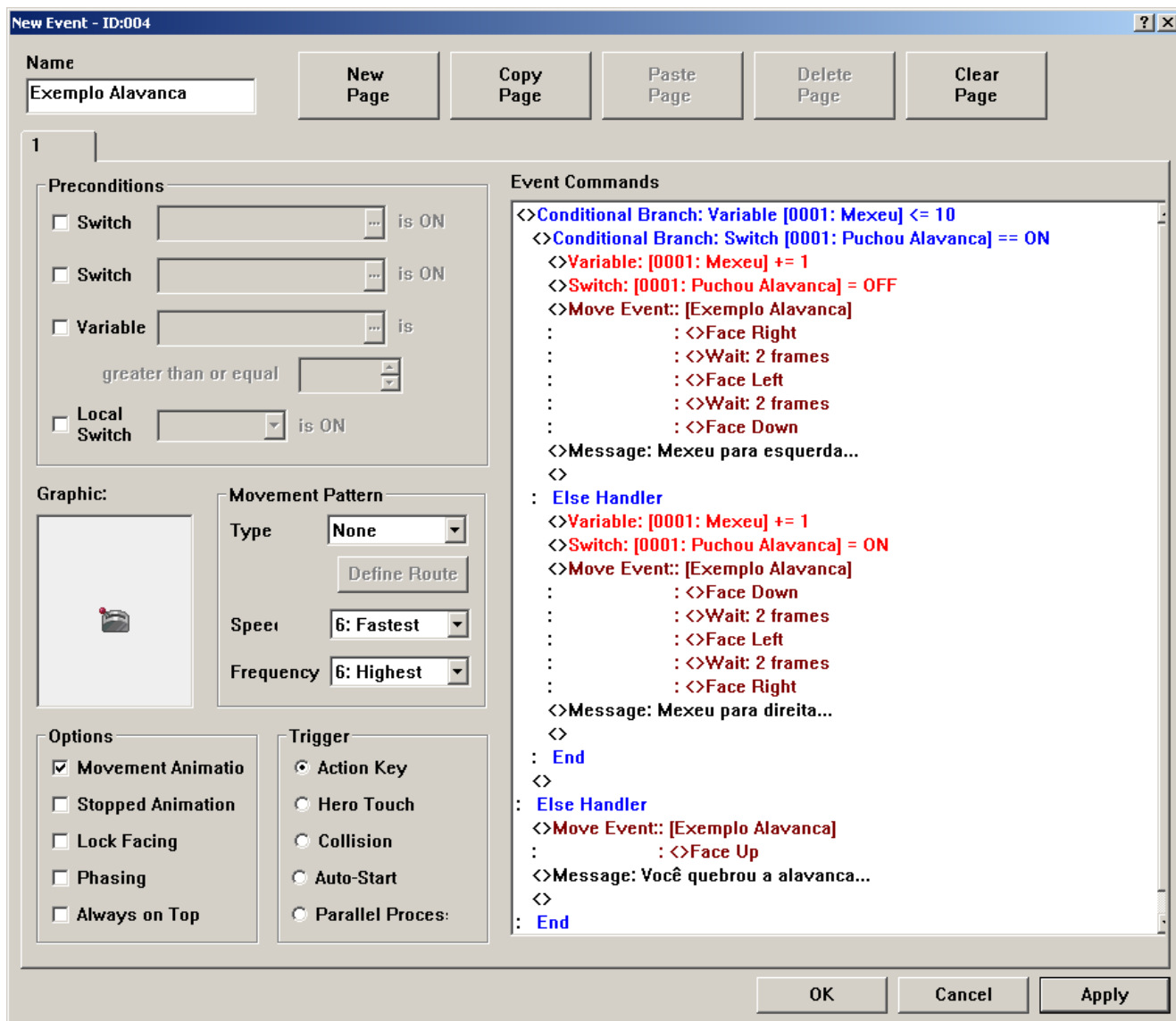


Figura 25
Exemplo 17 (Mexendo numa Alavanca).

CONCLUSÃO

Como já foi dito anteriormente, o objetivo deste tutorial é apenas apresentar os recursos básicos aos leitores. Após esta leitura, recomendamos que o próximo tutorial da série seja explorado. O nome deste tutorial é "Conhecendo os Recursos do RPG Maker XP® (Exemplos)".

Está vendo como é simples criar um novo mundo? Vamos imaginar e criar o nosso mundo. Isso pode ser mais divertido do que você imagina.

O autor deste tutorial é Marcelo Cavaco, formado em Processamento de Dados pela Faculdade Rui Barbosa e formado em Engenharia de Produção pela Unibahia. Já trabalhou 6 anos como analista de sistemas e agora trabalha como engenheiro e responsável pelo setor de informática da Sengin – Serviços de Engenharia de Instrumentação Ltda (www.sengin.com.br) desde 2004.

Qualquer dúvida, crítica, sugestão, reclamação, comentário ou algo semelhante, favor mandar um e-mail para marcelocavaco@click21.com.br ou se preferir mande um scrapt (recado) no meu Orkut.

Está na hora de avançar para o tutorial: "Criando um Jogo Básico com RPG Maker XP®".

