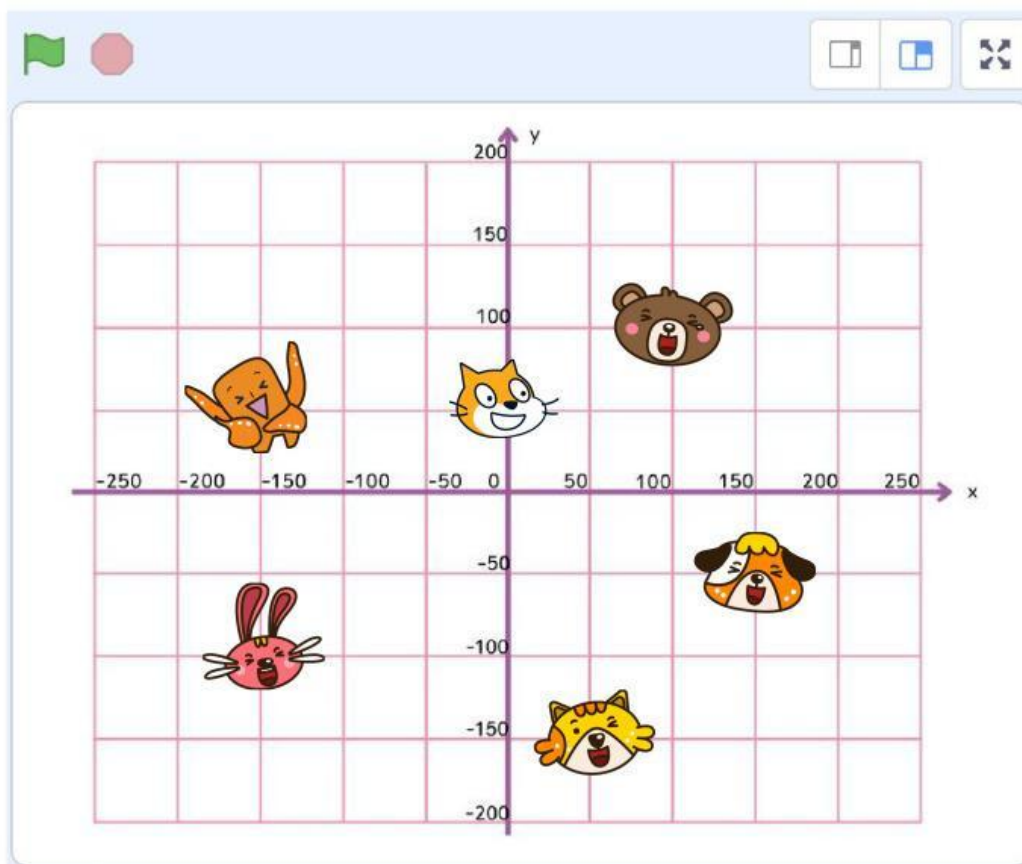


ตำแหน่งของตัวละคร

ใส่ค่า x, y ตามตำแหน่งของตัวละคร



X = 0 , Y = 50



X = , Y =



X = , Y =



X = , Y =



X = , Y =



X = , Y =