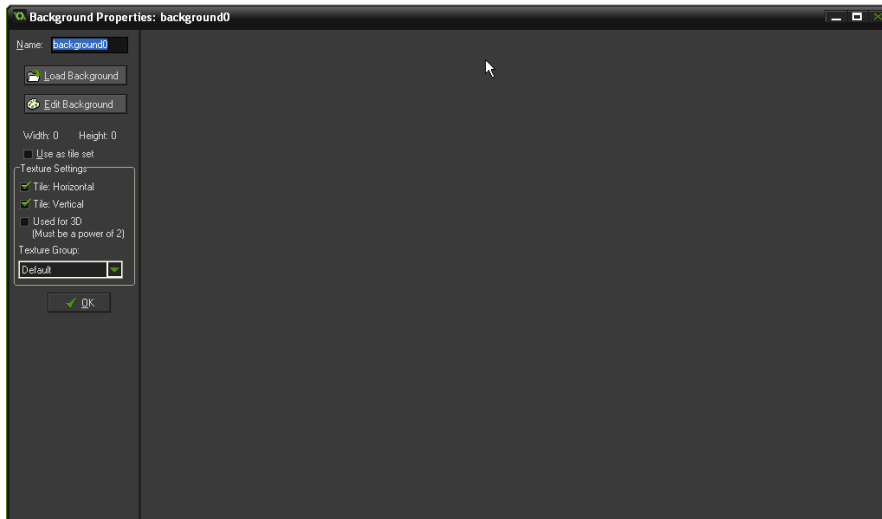


BACKGROUNDS



Achtergronden worden gebruikt om je game meer vorm te geven. Er zijn ook speciale achtergronden die je als tileset kan gebruiken. In deze hulppkaart komen beide mogelijkheden aan bod.



Via Resources – Create Background krijg je bovenstaande pop-up.

Het is belangrijk een duidelijke naam aan je background te geven. Om geen conflict met bestaande termen (programeertaal van Game Maker) te krijgen plaats je best “bg_” voor je eigen naam.

Via Load Background kan je een afbeelding toevoegen die je later als achtergrond in een room kan gebruiken. Om een goed resultaat te bekomen stem je de hoogte (height) en breedte (width) af op de grootte van je room (level).

Je kan ook gebruik maken van een tile set om je room vorm te geven. Op de volgende pagina zie je een tileset voorbeeld. Als je dit wil toepassen zet je het vinkje Use as tile set AAN.



Je merkt op dat de afbeelding bestaat uit allemaal kleine figuren in een rooster. Gebruik nu de hulpkaart Rooms om de tiles verder toe te passen. Via de hulpkaart Tilesets krijg je meer informatie over het gebruik van deze functie.