



GameMaker Quicktipp: Sprites spiegeln

Description

Oft ist es erforderlich, Sprites zu spiegeln. Natürlich kann man ein spiegelverkehrtes Sprite erstellen, aber je nach Anzahl der Bilder kann das dein Spiel deutlich und vor allem unnötig vergrößern. Doch GameMaker bietet keinen „mirror“-Befehl, auch kein `draw_sprite_mirror` oder ähnliches. Also, wie macht man das?

In GameMaker erreicht man Spiegelungen von Sprites über die Skalierung. Beispielsweise durch die Verwendung von `image_xscale`, wobei man `image_xscale = -1` setzt. Dadurch wird das Bild horizontal gespiegelt, während `image_yscale = -1` es vertikal spiegelt.

Das Gleiche funktioniert auch mit den Draw-Befehlen, die eine Skalierung ermöglichen. Hier ist ein Beispiel:

```
draw_sprite_ext(spr_logo, 0, x, y, -1, 1, 0, c_white, 1);
```

Damit haben wir das Sprite `spr_logo` horizontal gespiegelt.

Achtung: Durch die Spiegelung wird auch der Ursprung (Origin) gespiegelt, daher müssen die Koordinaten entsprechend angepasst werden!

Weiterführende Links

[Timing in GameMaker-Projekten](#)

[Shader-Effekt: Wellen für den Hintergrund](#)

[Projekt Snake](#)

[Projekt Tic-Tac-Toe – Teil 1](#)

Date Created

22. Februar 2024

Author

sven