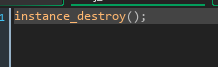
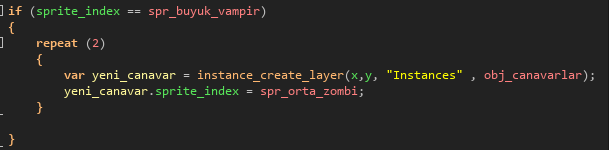
* Bu kod objenin kendisini yok eder ve oyun içinde artık mevcut olmaz.

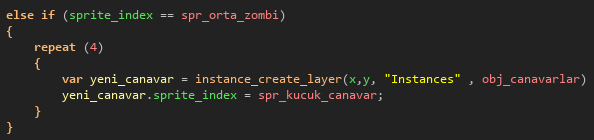


* Kod, mevcut örneğin "sprite\_index" değerinin "spr\_buyuk\_vampir" ile eşit olup olmadığını kontrol eder. Eğer koşul doğru ise, o zaman "obj\_canavarlar" nesnesinin iki yeni örneğini oluşturur ve mevcut örneğin aynı x ve y pozisyonunda "Instances" katmanında yerleştirir. Her yeni örneğin "sprite\_index" değeri "spr\_orta\_zombi" olarak ayarlanır.

* Bu kodun amacı, büyük bir vampir sprite'inin (spr\_buyuk\_vampir) bulunduğunda iki orta boylu zombi sprite'i (spr\_orta\_zombi) ile değiştirilmesidir. Yeni zombi örnekleri, instance\_create\_layer fonksiyonu ile oluşturulur, bu fonksiyon belirtilen nesnenin yeni bir örneğini oluşturur ve belirtilen katmana ekler.



* Kod, mevcut örneğin "sprite\_index" değerinin "spr\_orta\_zombi" ile eşit olup olmadığını kontrol eder. Eğer koşul doğru ise, o zaman "obj\_canavarlar" nesnesinin dört yeni örneğini oluşturur ve mevcut örneğin aynı x ve y pozisyonunda "Instances" katmanında yerleştirir. Her yeni örneğin "sprite\_index" değeri "spr\_kucuk\_canavar" olarak ayarlanır.



* Bu kod, obj\_canavar\_patlama objesinin 10 tane örneğini x ve y koordinatlarında "Instances" katmanında oluşturuyor.

