# Configurazione LDtk per GameShell65 di RetroCog

L’immagine da utilizzare come essere un multiplo di 8px X 8px o 16px X 16px. Ad esempio: : 128 px per 64px,256 px per 256 px, 512px X 512px, ecc.Inoltre, deve avere lo spazio colore indicizzato (16 colori), altrimenti il programma per il processamento dei livelli, dei tiles e dei colori da errore.

Immagine che contiene testo, elettronica, schermata, software

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene schermata, testo, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene elettronica, testo, schermata, computer

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene schermata, testo, software, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene schermata, testo, Software multimediale, software

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene schermata, testo, Software multimediale, software

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Immagine che contiene testo, software, Software multimediale, Icona del computer

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.