

Formato del fichero de salida:

Campos fijos:

- Tiles horizontales del mapa (1 byte)
- Tiles verticales del mapa (1 byte)
- Tiles de fondo (tiles horizontales * tiles verticales * 1 byte)
- Tiles de primer plano (tiles horizontales * tiles verticales * 1 byte)
- Número de campos variables (1 byte)

Campos variables

1 letra seguida de 3 o más bytes:

Daga: (4 bytes total)

Dxyt

D Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
t Tipo: Valor del ID del tile

Pico: (4 bytes total)

Pxyt

P Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
t Tipo: Valor del ID del tile

Joya: (4 bytes total)

Jxyt

J Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
t Tipo: Valor del ID del tile

Puerta: (4 bytes total)

Txyt

T Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
t Tipo:
- 0: Entrada
- 1: Salida
- 2: Entrada y Salida (Primer nivel)

Giratoria (Puerta): (5 bytes total)

Gxyht

G Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
h Cuadros en vertical
t Lugar hacia donde gira:
- 0: Gira a la derecha
- 1: Gira a la izquierda

Escaleras: (4 bytes total)

Exyt

E Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
t Tipo:

- 0: sube-derecha
- 1: baja-izquierda
- 2: sube-izquierda
- 3: baja-derecha

Momia: (4 bytes total)

Mxyt

M Identificador
x Coordenada x
y Coordenada y
t Tipo:
- 0: Blanca
- 1: Azul
- 2: Amarilla
- 3: Naranja
- 4: Roja

Muro: (5 bytes total)

Uabcd

U Identificador
a Coordenada x
b Coordenada y1
c Coordenada y2
d Coordenada x del tile de activación