

El formateo de niveles se realiza mediante una imagen png (una por nivel). La imagen representa una versión reducida del mapa del nivel, donde cada pixel tiene un color específico asignado. Dentro de nivelBuilder, se lee pixel por pixel la imagen y, según el número del color RGB leído, se crea dentro del nivel el elemento que corresponda. Al ser una versión reducida, dentro de este proceso de creación se multiplican las coordenadas del pixel actual por algún valor (constante para todos) que represente las posiciones de las entidades dentro del mapa original, a escala real.

Colores asignados a cada entidad:

- Jugador: Rojo (255,0,0)
- Bandera final: (140,150,145) gris

Plataformas:

- Ladrillo Solido: Azul (0,0,255) azul
- Vacio: (110,60,0) marron
- Bloque Solido: (30,110,110) verde azulado
- Tuberia sin Piranha: (255,255,0) amarillo
- Tuberia con Piranha: (250,50,100) lila
- Pregunta con Moneda: (0,255,0) verde claro
- Pregunta con Super Champiñon: (255,100,0) naranja
- Pregunta con Flor de Fuego: (0,255,255) celeste
- Pregunta con Estrella: (115,0,255) purpura
- Pregunta con Champiñon Verde: (0,100,0) verde oscuro

Enemigos:

- Goomba: (255,0,255) fucsia
- Koopa: (255,255,255) blanco
- Lakitu: (60,255,150): verde agua
- Buzzy: (255,125,125): rosa claro

PowerUps:

- Moneda: (255,180,0) dorado