1. Rozdzielczość jest pobierana z pliku rozdzielczosc.txt
2. Mapa jest pobierana z pliku mapa.txt
3. Współrzędne gracza określa się na przestrzeni R2, gdzie x zawiera się w przedziale <0,szerokość okna>, a y <0, wysokość okna>.
4. Współrzędne graczy konwertowane są do przedziału <-1,1>.
5. W przypadku, gdy szerokość != wysokość gracz jest skalowany do mniejszej z tych wartości. Dokładnie rzecz ujmując, gdy podawana jest długość boku kwadratu w którym jest osadzony gracz, owa długość jest konwertowana osobna dla szerokości i wysokości. Dzięki czemu nie powstanie prostokąt!
6. Trzeba pamiętać o tym, że jeżeli ustawiamy okno główne jako prostokąt to ilość bloczków mapy jest skalowana do krótszej wielkości. Przez to nie zachodzi zjawisko rozciągnięcia, ale okienko nie jest wypełnione całkowicie.