

En el sistema de telemetría se han incorporado las siguientes partes opcionales:

- Serialización y persistencia en una hebra independiente de la del juego.
- Añadidos dos métodos extra de serialización, CSV, JSON y Binario (Para cambiarlo hay que modificar el valor de la variable "tipo_serializacion" en el script GM.csv)
- Envío de eventos de la posición del jugador