

# PROTOCOLE DES MAPS BOMBERMAN

**W**

WALL INDESTRUCTIBLE

**F**

FREE

**B**

BOX

**X**

BONUS

**T**

UN JOUEUR ET UNE BOMBE SUR UNE MEME CASE

**I**

IA POSITION

**1**

PLAYER 1 SPAWN

**2**

PLAYER 2 SPAWN

```
SIZE MAP 11X15
MAX PLAYERS 30
BEST SCORE 0
WWWWWWWWWWWWWW
WFFFFFFFFFFFFFFW
WFFBFFFFFFFFBFFW
WFFBFFFFFFFFBFFW
WFFFBBBBBBFFFFW
W1FFFBBFBBFFF2W
WFFFBBBBBBFFFFW
WFFBFFFFFFFFBFFW
WFFBFFFFFFFFBFFW
WFFFFFFFFFFFFFFW
WWWWWWWWWWWWWW
```

## Exemple sur la carte « X »

Fichier de type \*.map

1<sup>ère</sup> ligne : taille de la carte (format : nnXnn)

2<sup>ème</sup> ligne : nombre maximum de joueurs sur la carte

3<sup>ème</sup> ligne : meilleur score sur la carte