

PROTOCOLE DES MAPS BOMBERMAN

W
WALL

F
FREE

C
CAISSE

I
IA SPAWN

1
PLAYER 1 SPAWN

2
PLAYER 2 SPAWN

B
BONUS SPAWN

```
SIZE MAP 15X11
MAX PLAYERS 4
BEST SCORE 0
WWWWWWWWWWWWWWWW
WBFFFFIFFFFFFBW
WFFCFFFFCCCCFFW
WFFCFBFFCFFCFFW
WFFCFFFFCCCCFFW
W1FCFFFFCFFBF2W
WFFCFFFFCFFFFFFW
WFFCFBFFCFFFFFFW
WFFCCCCFCFFFFFFW
WFFFBFFIFFBFFFW
WWWWWWWWWWWWWWWW
```

Exemple sur la carte « LP »

Fichier de type *.map

1^{ère} ligne : taille de la carte (format : nnXnn)

2^{ème} ligne : nombre maximum de joueurs sur la carte

3^{ème} ligne : meilleur score sur la carte