**PROTOCOLE DES MAPS BOMBERMAN**

**W**

WALL INDESTRUCTIBLE

**F**

FREE

**B**

BOX

**X**

BONUS

**T**

UN JOUEUR ET UNE BOMBE SUR UNE MEME CASE

**I**

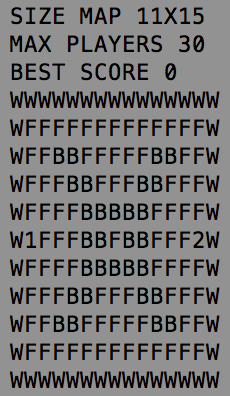
IA POSITION

**1**

PLAYER 1 SPAWN

**2**

PLAYER 2 SPAWN



**Exemple sur la carte « X »**

Fichier de type \*.map

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

2ème ligne : nombre maximum de joueurs sur la carte

3ème ligne : meilleur score sur la carte