

PRISONNIER II



PRISONNIER II

Programme, concept et conception :
2018 Offgame

Auteur Laurent Emmanuel et Loïc Lété

Musique et Effet Sonore : Loïc Lété

Graphismes : Loïc Lété, Aezur,
Patrice Cervelin

Conversion Master system : Loïc Lété

Divers : Upsilon, Laetitia Broqua, Martin

Labarussias, Marie

DevKitsms : sverx

Site web : offgame.org

: prisonnier-2.offgame.org

**IMPORTANT : Assurez-vous toujours que
votre console est éteinte lorsque vous insérez
ou retirez votre cartouche de jeu**

INSTRUCTION DE CHARGEMENT :

MISE EN ROUTE :

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre console "Sega Master System I ou II, ou de la Sega Megadrive avec le power base converter"

3. Introduisez le bloc de commande 1 dans le port Control 1 de la console.

4. Introduisez le bloc de commande 2 dans le port Control 2 de la console si vous voulez jouer à deux joueurs.

5. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

6. Lorsque que l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche START du contrôleur 1 pour jouer contre l'ordinateur, ou sur la touche START du contrôleur 2 pour jouer défier un ami.

Important

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Sega Master

But du jeu :

Le But du jeu dans Prisonnier II, est de bloquer son adversaire pour qu'il ne puisse plus effectuer un mouvement, et éviter d'être bloqué soit même.



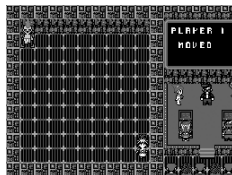
Déroulement d'une partie :

Une partie est découpé en plusieurs phase.

1. Déplacement du joueur A d'une case adjacente.
2. Pose d'un mur du joueur A.
3. Déplacement du joueur B d'une case adjacente.
4. Pose d'un mur du joueur B.
5. Retour en 1.

Le Terrain :

Le plateau possède 81 cases sur 9 colonnes et 9 lignes. Le joueur A débute en haut à gauche, et le joueur B, en bas à droite.



Le Curseur :



Le Curseur permet de cibler une case pour réaliser une action de mouvement, ou cibler l'endroit de la pose du mur.

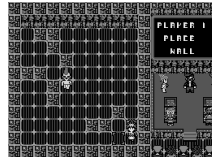
Le déplacement du curseur se fait avec les directions du contrôleur (Haut,Bas,Gauche,Droite) et l'action de déplacement ou de la pose du mur, se fait avec le bouton 2 du controleur.

Déplacement :

Le déplacement se fait seulement sur une des 8 cases adjacentes qui soit libre. (Pas de mur ni d'un joueur.

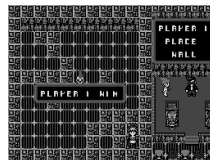
Pose du mur :

La pose du mur peut se faire n'importe ou sur le terrain à la condition que la case ciblé soit vide. (Pas de mur ni d'un joueur.)



Fin du jeu :

Quand un joueur est bloqués sur les 8 directions, la partie prend fin et ce joueur à perdu !



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE SEGA MASTER SYSTEM

La cartouche MEGA sont conçues exclusivement pour la SEGA MASTER SYSTEM 1 et 2.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

- 1 .Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
- 3 .Ne pas soumettre a des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence etc.

* Ne rien coller sur la carte SEGA.

. Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

. Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.

.Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

Avertissement : Pour les propriétaire de téléviseur à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée du jeux vidéos sur les téléviseurs à projection à grand écran.