

PRISONNIER II

Programme, concept et conception :

2021 Offgame

Auteur Lorand 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

PCB : ichigobankai

Site web : offgame.fr

: 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.

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.



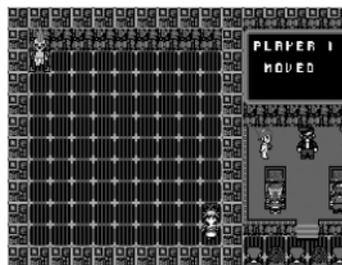
Déroulement d'une partie :

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

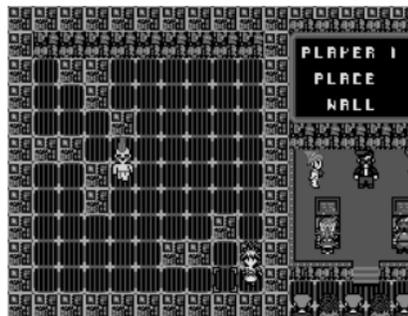
l'action de déplacement ou de la pose du mur, se fait avec le bouton 2 du controleur.

Déplacement :

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

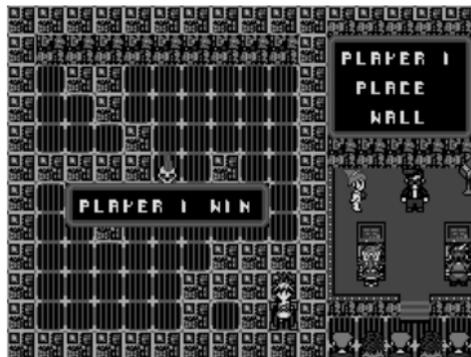
Pose du mur :

La pose du mur peut se faire n'importe où sur le terrain à la condition que la case ciblée 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 à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abîmer.
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.

PRISONNIER II

Code, design, and concept :

2021 Offgame

Autor Lorand Emmanuel et Loïc Lété

Music and Sound FX: Loïc Lété

Graphical : Loïc Lété, Aezur,

Patrice Cervelin

Conversion Master system : Loïc Lété

Other : Upsilande, Laetitia Broqua, Martin Labarussias,

Marie

DevKitsms : sverx

PCB ichigobankai

Site web : offgame.fr

: prisonnier-2.offgame.org

LOADING INSTRUCTIONS :

STARTING UP :

1. Make sure the power sitch is off
2. Insert the game cartridge in the power Base as described in your SEGA SYSTEM manuel
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

4. At the title screen, to start the game press Button Start of controleur 1 for plays witch IA or press Start button controleur 2 for play whith friend.

IMPORTANT

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartrige

The Rules:

The rule of the game in prisoner II, is to block his opponent so that he can no longer make a movement, and avoid being blocked even.



Course of a game:

Part is cut into several phases.

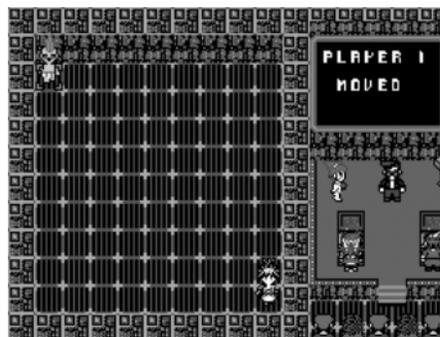
1. Move player A from one adjacent box.
2. building a wall of player A.
3. Move player B from one adjacent box.

7 8

4. building a wall of player B.
5. Back in 1.

Field:

The board has 81 boxes on 9 columns and 9 lines. Player A starts at the top left and Player B at the bottom right.



Cursor:



Cursor allows you to target a box to perform a move action, or target the place where the wall is laid.

Moving the cursor is done with the controller's directions

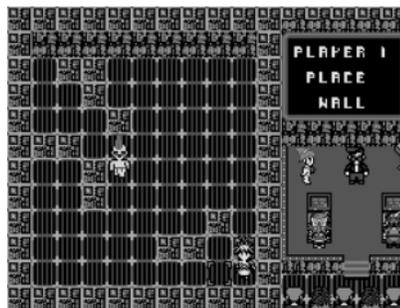
(Up, Down, Left, Right) and the action of displacement or the installation of the wall, is done with the button 2 of the controller.

Movement:

The movement is done only on one of the 8 adjacent squares which is free. (No wall or player.)

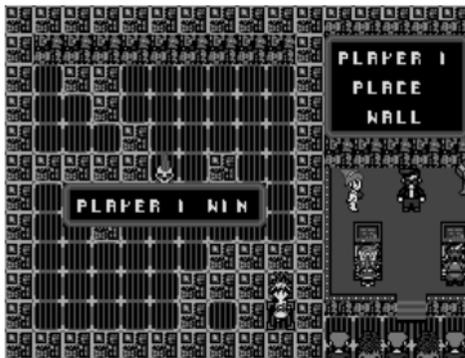
Wall installation:

The installation of the wall can be done anywhere on the ground provided that the target box is empty. (No wall or player.)



End of Game:

When a player is stuck on the 8 directions, the game ends and this player lost!



9 10

HANDLING THE SEGA MEGA CARTRIDGE

The SEGA MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

FOR PROPER USAGE

1. Do not get wet !
2. Do not bend !
3. Do not subject to any violent impact !
4. Do not expose to direct sunlight
5. Do not damage or disfigure.
6. Do not place near any high temperature source !
7. Do not expose to thinner, benzine, etc !

. Be especially careful not to stick anything on SEGA CARD

. When wet, Completely dry before using.

. When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water

. After use, put it in its case.

« A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – Avertissement sur l'épilepsie.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes :

succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de

conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin ».

Note

Note

Dédicace

