

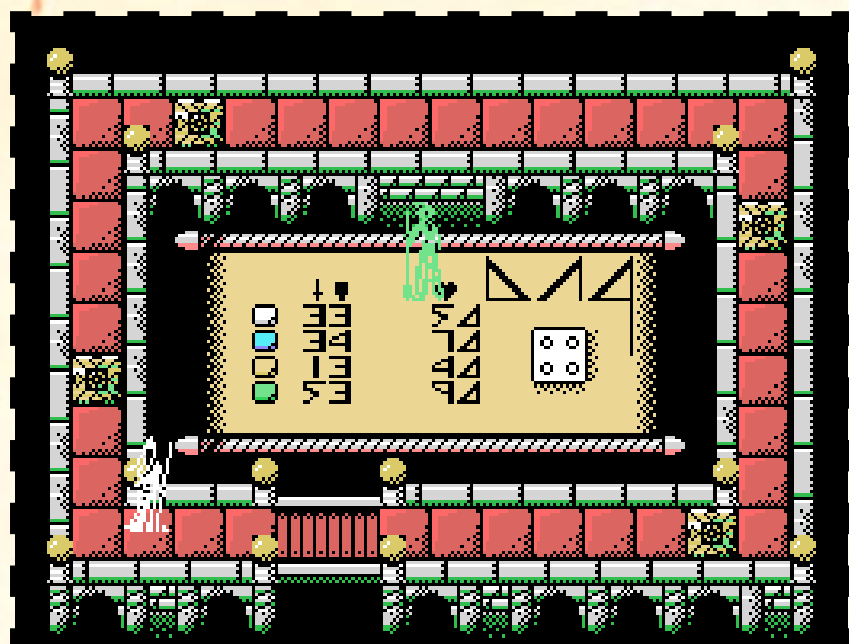


Handleiding

User's manual



© 2010 Darkstone



Inleiding

Idar is een streek op het eiland Daq, ergens in de geschiedenis van de Aarde. Als een landheer (een Lord) van Idar weet dat hij binnenkort zal sterven moet er een nieuwe landheer gekozen worden. Dit gebeurt door middel van een eeuwenoud spel dat bij het huis van deze landheer gespeeld wordt.

In de vorm van een klassiek bordspel strijden vier aspiranten om de titel van landheer. Het is een bikkelharde strijd waarin de dobbelsteen zal uitwijzen welke speler wint.

Het spel

Er nemen altijd vier spelers tegelijkertijd deel aan de strijd. Dit zijn één tot vier menselijke spelers, waarbij computerspelers dit aantal, indien nodig, aanvullen tot en met vier.

Het speelveld bestaat uit tegels die als geheel een ronde vormen. De dobbelsteen bepaalt het aantal tegels dat een speler vooruit gaat.

Als een speler op de tegel komt waar een andere speler staat zal er een gevecht plaatsvinden. In het hoofdstuk *Gevecht* wordt hier nader op ingegaan.

Op gouden tegels staan speciale objecten, welke verderop worden verklaard in het hoofdstuk *Gouden tegels*.



Bij aanvang van het spel heeft iedere speler drie aanvals- en verdedigingspunten, en honderd levenspunten.

Het spel eindigt voor een speler wanneer deze door een gevecht of door een object op een gouden tegel uitkomt op nul levenspunten.

Een speler kan het spel op twee manieren winnen:

1. De speler heeft 300 levenspunten behaald
2. De speler is als enige overgebleven

Het kan zijn dat de strijd voor alle mensgestuurde aspirant-landheren verloren is maar er nog computerspelers aanwezig zijn. In dat geval zullen de computerspelers gewoon doorspelen. Het spel kan te allen tijden onderbroken worden door de toets **F10** in te drukken.

Gouden tegels

Bol	Bij al je tegenstanders gaan er tien levenspunten af
Zwaard ⁺¹	De speler krijgt een aanvalspunt
Schild ⁺¹	De speler krijgt een verdedigingspunt
Boog ⁺¹⁰	De speler krijgt tien levenspunten
-10	De speler verliest tien levenspunten

Gevecht

Wie door het lot van de dobbelsteen op een tegel komt waar een andere speler staat gaat een gevecht aan met deze speler. Staan er meerdere spelers op deze tegel dan wordt het gevecht aangegaan met de eerste speler in de rij.

Deelnemers aan een gevecht krijgen 50 *speciale* levenspunten die hun opponenten zullen proberen weg te spelen. Wie tijdens dit gevecht het

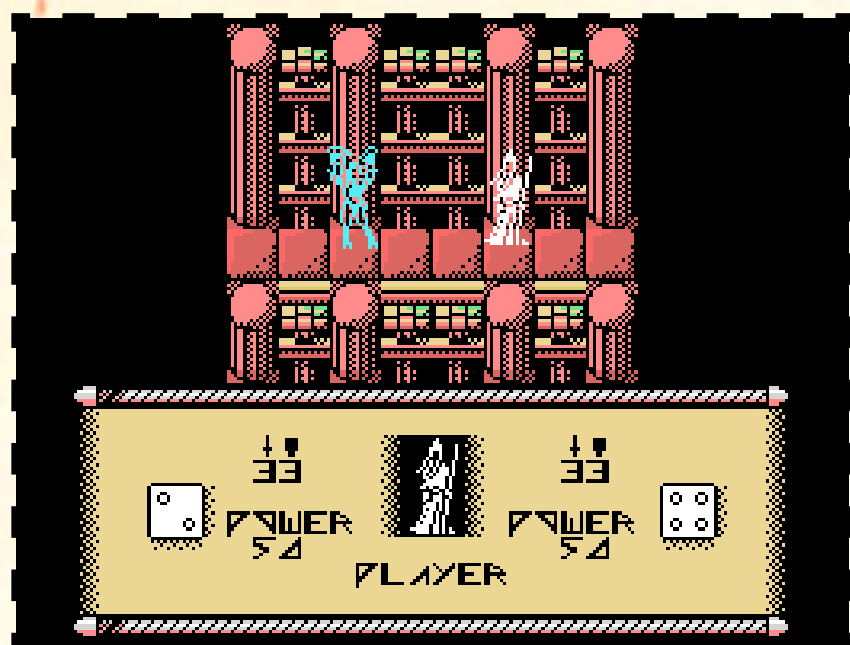
hoogste aantal ogen gooit valt aan. Door de eigen aanvalspunten te ver-
rekenen met de verdedigingspunten van de opponent wordt bepaald hoe
sterk de aanval is. Wie als eerste de speciale levenspunten van de tegen-
stander wegspeelt wint. De winnaar krijgt tien reguliere levenspunten
erbij en een extra aanvalspunt. De verliezer van het gevecht verliest tien
reguliere levenspunten en één aanvalspunt.



Daq, Lord of Idar is een inzending voor MSXdev'10, een
jaarlijkse competitie voor spelontwikkelaars, en is ontwik-
keld door Lord S.M.Zett (Darkstone).

Handleiding geredigeerd, geschreven en opgemaakt door
Wolf (Infinite).

© 2010 Darkstone - Alle rechten gereserveerd
www.darkstone.nl



Preface

Idar is a region on the island of Daq, somewhere in Earth's history. When a lord (or land lord) of Idar knows he's soon about to pass away, a new lord will have to be chosen. This is done by means of an old game, to be played by the lord's house.

In the shape of a traditional board game, four aspiring land lords strive for the honorable title of lord. It's a fierce battle where the dice will point out the winner.

The game

There are always four players in this battle. These are one to four human controlled players, when required with the computer adding computer controlled players until there are four players again.

The playing field contains tiles that, as a whole, form a round. The dice decides the number of tiles a player advances.

If a player ends up on a tile that already contains another player there will be a battle. More information on this in the chapter *Battle*.

Gold coloured tiles contain special objects, which are explained further on in the chapter *Gold coloured tiles*.



At the start of the game, each player has three attack and defence points, and a hundred life points.

The game of a player ends when it reaches zero life points, due to a fight or an object on a gold coloured tile.

There are two ways for a player to win this game:

1. The player reached 300 life points
2. The player is the only player left

There could be a situation where all the human controlled players have lost the game while there are still computer controlled players active. In such a situation the computer controlled players continue the game on their own. However, the game can be ended by pressing the **F10** key.

Gold coloured tiles

Sphere	All your opponents loose ten life points
Sword ⁺¹	The player receives an attack point
Shield ⁺¹	The player receives a defence point
Arc ⁺¹⁰	The player receives ten life points
-10	The player loses ten life points

Battle

If you land on a tile occupied by another player you'll go into a battle. If more than one of your opponents are standing on this same tile, then this battle will be fought with the *first* opponent in the list of opponents.

Players who take place into a battle receive 50 *special* life points which their opponents will try to reduce to zero. The player who throws the highest number will attack. By deducting the player's attack points with

the opponent's defence points the attack force will be calculated. The first player to reduce the opponent's special life points to zero wins the battle. The winner receives ten regular life points and one attack point. The player who loses the battle loses ten regular life points and an attack point.



Daq, Lord of Idar is an entry for MSXdev'10, an annual game development competition, and has been developed by Lord S.M.Zett (Darkstone).

User's manual written and edited by Wolf (Infinite).

(c) 2010 Darkstone - All rights reserved
www.darkstone.nl

