

# speldniveau

jaargang 13 nummer 2



Leidsche Studentenspelvereniging  
Het Duivelsei

## Colofon

### De Spelduivel

is het verenigingsblad van  
Studentenspelvereniging

### Het Duivelsei

en verschijnt 3 keer per jaar,  
de volgende verschijnt in oktober

Oplage: 110 stuks

### Redactie

### Opmaak

Gerbrant Niers

### Redactie

Floor Coert

Maarten Geuskens

Peter van Duivenvoorde

Bertram Bourdrez

De voorkant is bedacht en uitgevoerd  
door Berend Boer

### Kopij

Kopij kan worden ingeleverd bij een  
redactielid, op speldagen bij het hoofde,  
of opgestuurd worden naar:  
spelduivel@duivelsei.nl

### Formaat

Kopij bij voorkeur digitaal, als  
tekstdocument, HTML-document<sup>1</sup> of  
Writer-document<sup>2</sup>.

### Disclaimer

De redactie behoudt het recht kopij in te  
korten, te wijzigen, of te weigeren.

### Deadline

Deadline: Statim! ~~S~~ofort! Zsm! Asap!  
Volgende Spelduivel: juni 2008

<sup>1</sup> Zonder CSS, of andere tags dan **h1**,  
**p**, **b** en **i**.

<sup>2</sup> Alleen vet, cursief en stijlen **Kop1** en  
**Standaard**.

## Bestuur

Præses.....Sankha Amarakoon

Ab-actis.....Floor Coert

Quæstor.....Pieter Simoons

Assessor.....Andries van Helden

Assessor.....Berend Boer

Assessor.....Jori van den Munckhof

## Contact

### Postadres

Niels Bohrweg 1

2333 CA Leiden

t.a.v. Het Duivelsei

### Internet

E-mail.....hetduivelsei@yahoo.com

Webpagina...<http://www.duivelsei.nl>

### Overige

Girorekening.....4877114

KVK nummer.....40448275

### Contributie

€25,- per jaar

te betalen voor 1 september

Boete bij te laat betalen: €5,-

Opzeggen voor 1 september

d.m.v. een brief met handtekening.

## *Inhoud*

Inhoud.....	3
<b>VdV</b> Van de voorzitter.....	3
<b>VdR</b> Van de redactie.....	3
<b>MW</b> De wargame-commissie.....	5
Interview met Melchior van Rijn.....	6
<b>Rant</b> Akahige's rant.....	9
Ledenlijst.....	10
René's Spellen Top 9 .....	13
<b>Comp</b> Games in Concert 2: tussen kunst en kitsch...16	
<b>El Cid</b> Wordt jij EL CID commissie 2009?.....	19
<b>El Cid</b> Wat doe JIJ in de EL CID week?.....	19
Leiden bij nacht.....	20
Agenda.....	20

## *Van de voorzitter*

In september zijn we als bestuur erg enthousiast begonnen aan onze bestuurstaken. Er moest dit jaar dan ook nog een hoop gebeuren om Het Duivelsei net dat kleine beetje beter te maken. In een korte tijd hebben we gelukkig een hoop van onze plannen kunnen waarmaken. Voornaamste is toch wel dat de spelavonden en dagen dit jaar goed bezocht worden. Met een nieuwe groep actieve eerstejaars heeft de vereniging ook een kleine verandering doorgemaakt. De meeste ouderejaars hebben de Japanse invasie gelukkig overleefd.

Zelf, ben ik nog wel het meest trots op het aantal geslaagde toernooitjes en activiteiten die we dit jaar hebben georganiseerd. Hoogtepunten waren voor mij toch wel de consoledag en ons eerste *World of Warcraft Trading Card Game* toernooi. Het is ook erg fijn om te zien dat we dit jaar actieve commissies en behulpzame leden hebben die dit alles mogelijk maken.

Het jaar is gelukkig nog niet voorbij. Er staan nog vele spelavonden/activiteiten op de agenda en met de al gestarte voorbereidingen voor de volgende El Cid zijn we als we als vereniging nog wel even zoet.

Tot op een volgende spelactiviteit,

*Sankha Amarakoon*

## *Van de redactie*

Trots en voldaan presenteert de spelduivelcommissie zijn tweede Spelduivel dit jaar. Voor de verandering stroomden de artikelen bij de redactie binnen waarvoor mijn dank aan de enthousiaste schrijvers die zich hiervoor hebben ingezet. Ik hoop dat er voor alle duivelseitjes weer iets interessants te lezen valt in deze aflevering. Het verzoek bereikte mij of er ook verhalen en fictie in de Spelduivel geplaatst kunnen worden. Om deze vraag te beantwoorden heb ik de vrijheid genomen om een kort verhaaltje te plaatsen van eigen hand. Ik hoop dat dit de vraag beantwoordt en dat anderen dit voorbeeld zullen volgen. Veel leesplezier en tot de volgende Spelduivel!

*Floor Coert*

# WWW.ETERNALWAR.NL

## Specialist in bord-, miniatuur- en rollenspellen

Eternal war is een webwinkel van gamers voor gamers.

De site behoort tot de goedkoopste sites op het internet. Wij streven er naar om alles wat wij in ons assortiment hebben, minimaal 20% onder de adviesprijs aan te bieden. Dit verschil kan oplopen tot 35%!

Tevens heeft Eternal War een uitgebreid assortiment van bekende en minder bekende spellen. Een assortiment dat elke maand verder toe neemt.

### EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT



10% korting voor Duivelseleden

## *De wargame-commissie*

U vraagt zich misschien af: Wat vinden mensen er nu leuk aan om tinnen mannetjes heen en weer te schuiven op tafels. Wel ik denk gewoon het generaal-gevoel (en bij sommigen natuurlijk ook het knutsel- en schilder-gevoel). Bijvoorbeeld Napoleon was dol op wargames. Hij had hele collecties soldaatjes waarmee hij vrolijk zijn slagen naspeelde om te kijken hoe het nog beter kon.

Om wargames op het Duivelsei te promoten en wat te organiseren is er een wargame-cie opgericht (nu: Jorke, Marcel, Chris en ik). Voor verschillende systemen willen wij avonden/speldagen organiseren. Het gaat om: *Warhammer 40k*, *Warhammer Fantasy*, *Warmachine* en historicals (dat is historisch veldslagen naspelen).

Ook als je geen leger hebt kun je gewoon meedoen, aangezien we legers zat hebben in de kast en sommige van onze tinschuivers meerdere legers hebben. Onze bedoeling is dat er een *Warhammer 40k campaign* wordt gespeeld dit jaar en dat er één keer per maand tot zes weken *Warhammer Fantasy* en één keer per maand tot zes weken *Warmachine* potjes gespeeld worden. Verder zijn we van plan twee keer dit jaar knutseldagen te organiseren, waarop we gezellig terrein maken met een groep.

Hier zijn een paar links naar de systemen die we willen gaan spelen, plus een link naar een fabrikant van units die voor historicals gebruikt kunnen worden, in dit geval modern wapentuig: jaja onder andere US Marine Corps en Al Qaeda. Er staat ook uitleg bij over de verschillende legers:

<http://uk.games-workshop.com/warhammer40000/>

<http://uk.games-workshop.com/warhammer/>

<http://www.privateerpress.com/WARMACHINE/>

<http://www.ghqmodels.com/store/combat-commands-modern.html>

Heb je interesse om eens mee te doen, kun je gewoon bij ons, Jorke, Marcel, Chris en mij, aanschuiven voor game-praat of om mee te doen. Als je specifieke vragen hebt over *Warmachine* kan je onder andere terecht bij Sankha, Floor, Andries en Arjen.

Tot bij de tafels waar wargames worden gespeeld!

*Maarten Geuskens*

## *Interview met Melchior van Rijn*

Vandaag, woensdag 20 februari hebben Maarten en ik een afspraak voor een interview met Melchior van Rijn. Een kunstenaar die vooral Keltische en fantasy thema's in zijn werk laat terugkomen. Zelf noemt hij zich een 'beeldend verhalenverteller'. Hij maakt illustraties voor zowel boeken als spellen. Het interview vindt plaats in LARP-winkel *De drie manen* aan de hooigracht.

Het gesprek begint met de vraag naar het materiaal dat Melchior gebruikt voor het maken van zijn tekeningen. Melchior legt ons uit dat hij vooral waterverf gebruikt, omdat dit een doorschijnende kwaliteit heeft waardoor het goed in verschillende lagen aangebracht kan worden. Hij gebruikt ook acrylpotlood, dit kun je uitvegen met een penseel en heeft een vetachtige structuur. Soms gebruikt hij ook acrylverf.

Wanneer hij begint aan een tekening, is dat in eerste instantie een schets met potlood. Als de tekening naar zijn zin is, trekt hij de belangrijkste lijnen over met inkt. Dit overtrekken, ook wel tracen genoemd, doet hij boven een lichtbak. Dit is eigenlijk gewoon een bak met daarin enkele lampen afgedekt met een glasplaat, waarop de over te trekken potloodschets gelegd kan worden. Na dit overtrekken van de belangrijkste lijnen met inkt, kleurt hij de tekening in met waterverf. Als finish maakt hij de belangrijke lijnen weer wat duidelijker zichtbaar met penseel en inkt.



Maarten en ik willen weten, of hij net als wij nog wel eens een referentie als voorbeeld nodig heeft voor zijn tekeningen en Melchior vertelt ons dat ook een professionele tekenaar zoals hijzelf hiervan nog vaak gebruik maakt. Het gebeurt zelfs af en toe dat hij een tekening halverwege opnieuw begint. Een voorwaarde voor het tekenen blijft ook dat hij volledig geconcentreerd is op zijn werk.

Omdat hij kunstgeschiedenis gestudeerd heeft, ben ik erg benieuwd of er bepaalde kunstenaars zijn die hem tot inspiratie gediend hebben. Melchior vertelt dat de Engelse illustratoren uit de 19<sup>de</sup> eeuw van invloed zijn op zijn werk. Een voorbeeld van deze stroming is Arthur Rackham. Verder noemt hij bekende moderne kunstenaars als Allen Lee en John Howe.

Wat literaire inspiraties betreft is Tolkien al vanaf zijn jeugd een belangrijke invloed geweest. Hij gaat ook exposeren in de Tolkienwinkel, maar dan wel met een speciale expositie. Oude sagen, legenden en sprookjes vormen voor hem ook een belangrijke inspiratie. Werken als de *Edda* en de *Beowulf* zijn hiervan voorbeelden. Tekenen kun je volgens hem vergelijken met het vertellen van een verhaal, zoals een schrijver dit overbrengt met woorden vertelt een tekenaar dit met lijnen en kleuren. Daarom is de compositie van een tekening ook zo belangrijk. Alles wat je in de tekening ziet, is met elkaar verbonden zoals dit ook geldt voor de gebeurtenissen in een verhaal.

Melchior illustreert ook bordspellen en natuurlijk willen we als spelfanatici graag weten om welke spellen het gaat. Voor spellenvereniging Mystics maakte Melchior een klein bordspel, *Moondragon*, een abstract spel waarvan de mechaniek door de vereniging

De Spelduivel 26 mei 2008

ontwikkeld werd. Zelf werkt hij op dit moment samen met een vriend aan een nieuw spel dat hij wil uitgeven in eigen beheer. Het spel heeft momenteel de werktitel *Kracow 1325* en speelt zoals de titel impliceert in het Krakau rond de 14<sup>de</sup> eeuw. Het is een spel voor 3 tot 4 personen en de spelers spelen 2 tegen 2 maar hebben ook ieder een eigen geheime agenda. Er zijn 4 'secret identities' om uit te kiezen en die je geheim houdt voor de andere spelers. Deze 'identities' stellen elk een specifieke groep mensen in de stad voor: de burgerij, de geheime genootschappen, de kerk en de onderwereld. Hoewel het spel wel een bord heeft, wordt het vooral gespeeld met kaarten. Melchior vertelt dat hij en zijn medeontwikkelaar geprobeerd hebben de geluksfactor zo klein mogelijk te houden, omdat dit een spel toch strategischer en dus, zeker op de lange duur, interessanter maakt. Het tekenen voor een kaartspel is volgens Melchior een uitdaging, omdat de plaatjes klein zijn en toch over genoeg detail moeten beschikken om hun verhaal te vertellen. De werktitels voor de kaarten zijn nu in het Engels maar waarschijnlijk zal het spel ook in het Nederlands verschijnen. Om inspiratie op te doen voor het spel, is hij op studiereis geweest naar Krakau. Dit heeft voor hem erg geholpen bij het bedenken van de illustraties. Voor de plattegrond heeft hij zich gebaseerd op oude plattegronden van Krakau zoals we zien aan de dubbele stadsmuur, maar ook heeft hij gekeken hoe plattegronden gemaakt zijn in andere spellen. Uiteindelijk bleek een bovenaanzicht de beste en meest overzichtelijke methode. Hopelijk horen we snel meer van dit spel!



Zelf vindt Melchior *Machiavelli* een erg mooi geïllustreerd spel maar ook kan hij zich wel vinden in de simpele maar effectieve afbeeldingen van *Kolonisten van Catan*. Naast werk voor bordspellen is Melchior momenteel ook bezig met de illustraties voor twee boeken over roleplay, het gaat om het boek *Flexible Storytelling* en een settingboek voor *Tellaria*. Beide boeken zijn uitgaven van uitgeverij Ardorhouse.

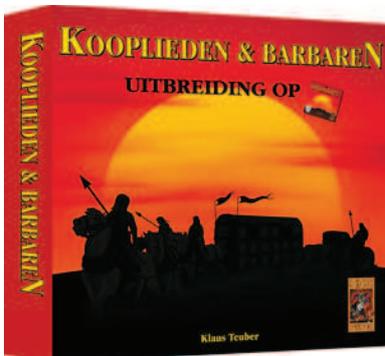


Melchior heeft al op een aantal beurzen gestaan met zijn werk zoals Castlefest en de Midwinterfair. Voor meer informatie over Melchior van Rijn kan je terecht op zijn website:

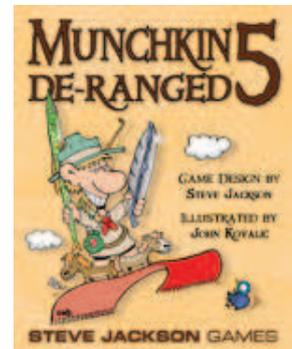
[www.melchiorvanrijn.nl](http://www.melchiorvanrijn.nl)

Floor en Maarten





**10% korting**  
op alle aankopen in  
**de Vliegershops.**



**Op vertoon van deze advertentie**

De Vliegershops heeft naast vliegers en jongleerspullen een uitgebreid assortiment:

- Bordspellen
- Kaartspellen
- Brain teasers
- Games workshop produkten.

De vliegershops, Turfmarkt 2, Leiden, tel: 5132783 [www.vliegershops.nl](http://www.vliegershops.nl)

## *Akahige's rant*

### Waarom ik Jungle Speed niet zo leuk vind

Een random spelavond. Drie random duivelseieren (laten we ze Ellery, Lieke en Dorian noemen) en ik. Een vierkante tafel. *Jungle Speed*.

Ellery draait een kaart om. Lieke draait een kaart om. Dorian draait een kaart om. Ik draai een kaart om. Dorian grijpt de totem.

'Ja, Peet is te laat! Hier, deze stapel is voor jou'

'Oh, waarom dan?'

Dorian wijst op de gelijkenis tussen de kaart voor haar en mijn kaart.

'Oh. Oké.'

Ik draai een kaart om, Ellery draait een kaart om, Lieke draait een kaart om, Dorian draait een kaart om. Ik draai een kaart om. Ik grijp de totem.

'HA!! Zoete wraak! Pak aan, Dorian, een hele zut kaarten!'

'Uh, nee'

'Nee? Wat nee?'

Dorian wijst op de ene afwijkende pixel op haar kaart, die betekent dat ik te snel was met mijn oordeel en ik de genoemde zut kaarten tot me moet nemen.

'Oh. Oké.'

Lieke draait een kaart om. Dorian draait een kaart om. Ik draai een kaart om. Ellery draait een kaart om. Ellery grijpt de totem.

'Jammer Peet, weer te laat!'

'Bitch, waar heb je het over, die kaart lijkt in de verste verte niet op de mijne!'

'Het ging nu om kleur, Peet'

'Oh. Oké.'

Lieke draait een kaart om. Dorian draait een kaart om. Ik draai een kaart om. Ellery draait een kaart om. Lieke draait een kaart om. Iedereen slaat zijn hand op de totem, behalve ik.

'Wat de fuck?!'

'Ja, komt door deze kaart, dan moet iedereen zijn hand op de totem leggen en diegene die het laatst is, krijgt de kaarten. En dat ben jij nu.'

'Oh. Oké.'

Dorian draait een kaart om. Ik draai een kaart om. Ellery draait een kaart om. Lieke draait een kaart om. Ik draai een kaart om en in een fractie van een seconde besef ik me dat mijn kaart precies hetzelfde is als die van Lieke. Met de kracht van een te lang gevangen gehouden cheetah schiet mijn hand naar voren en klampt uit volle overtuiging de totem vast. In dit ene minieme moment overweldigen verschillende emoties mijn lichaam en geest. Genoegdoening, trots, overwinning en het besef dat ook ik mijn goede momenten in het leven mag hebben.

'Je hebt de verkeerde hand gebruikt, Peter. Dan krijg jij alle kaarten.'

'Godverdomme. Oké.'

Ellery draait een kaart om. Lieke draait een kaart om. Dorian draait een kaart om. Ik draai de tafel om.

*Peter Duivenvoorde*



# Stripwinkel Dumpie

*uw specialist uit Leiden*



Verscheidene bordspellen: 999 Games,  
PS Games, Phalanx, Identity Games e.a.



Een flinke collectie Manga  
Zowel engels als nederlands talig

Een groot aanbod aan nieuwe en tweedehands  
stripboeken: Van Asterix tot Zusje



Collectable Games: Heroclix,  
Magic The Gathering, Yu-gi-oh, Pokémon



Stripwinkel "Dumpie", Nieuwe Rijn 18, 2312 JC Leiden  
[www.stripwinkeldumpie.nl](http://www.stripwinkeldumpie.nl), [info@stripwinkeldumpie.nl](mailto:info@stripwinkeldumpie.nl)

## *René's Spellen Top 9*

(Want tot 10 komen was te moeilijk.)

### **9. Betrayal at House on the Hill**

*Betrayal* is een spel waarin je als team in een spookhuis terecht komt. Na daar rond gelopen te hebben triggert er op een bepaald moment één van vijftig verschillende events. Dit event zorgt ervoor dat één van de spelers de verrader wordt. Daarna wordt het een spel van de helden tegen de verrader. Dit concept maakt het spel heel erg leuk, enige nadeel aan het spel is dat sommige van de regels niet heel erg duidelijk zijn of gewoon ontbreken en dat het na vaak genoeg spelen redelijk eentonig wordt.

### **8. Heroquest**

*Heroquest* is een spel, dat ik vroeger toen ik nog een klein ventje was, heel graag speelde, als ik bij twee van mijn neven op bezoek was. In principe is *Heroquest* een heel ver versimpelde versie van *D&D*, en als je eenmaal een poosje *D&D* hebt gespeeld een stukje minder leuk, omdat je zoveel restricties hebt. Maar nog steeds goed genoeg voor de 8<sup>ste</sup> plaats op mijn lijst.

### **7. Arkham Horror**

Met z'n allen door Arkham rennen, monsters doden, portalen sluiten en zorgen dat het grote kwaad niet wakker wordt, wat is daar nou niet leuk aan. Enige nadeel aan het spel is, dat je redelijk wat spelers nodig hebt om het te spelen en het vrij lang duurt. Jammer genoeg heb ik dit spel nog niet zo heel vaak gespeeld, maar daar gaat vast en zeker nog wel verandering in komen.

### **6. Lunch Money**

Toen ik dit spel voor het eerst speelde, was ik gelijk verkocht. Mekaar helemaal lens slaan met een kaartspelletje, briljanter kan het bijna niet. Van combo's die mensen bijna in één ronde helemaal kapot slaan, tot counters die precies hetzelfde doen. Je bent nooit zeker dat je wint en nooit helemaal kansloos (tenzij iedereen erachter is, dat je een ronde totaal hulpeloos bent). Vanwege het coole concept en de disturbing layout van de kaarten m'n nummer 6.

### **5. Mahjong**

Het eerste van de twee Chinese spellen in mijn lijst. *Mahjong* is een vrij simpel spel. Je pakt een steen en je gooit er één weg, net zolang todat je mahjong hebt en wint. Maar de uitdaging van het spel is juist, om een hand te maken die zoveel mogelijk punten waard is, voordat iemand anders zijn hand kan afmaken. Daarom is het, als het serieus voor punten wordt gespeeld en niet voor wie als eerste mahjong heeft <\_<, een zeer leuk spel.



*Laat je hier meevoeren in de wereld van spiritualiteit en fantasy.  
Je kan hier alles vinden over spiritualiteit, bijzondere plaatsen op  
de wereld en alles krijgen op gebied van fantasy en new age.  
In Sparkle's Dream vind je de mooiste fantasyproducten even als  
new age producten, producten voor de weldaad van lichaam en  
geest en de mooiste en leukste sieraden.*

---

### **Contact:**

**Adress: Pelikaanstraat 17  
2312 DW Leiden**

**Website: [www.sparklesdream.nl](http://www.sparklesdream.nl)**

**Email: [info@sparklesdream.nl](mailto:info@sparklesdream.nl)**

**Tel: 06-29041578**

### **Openingstijden:**

**Zondag en Maandag: Gesloten**

**Dinsdag: 11.00 t/m 17.30 uur**

**Woensdag: 10.00 t/m 17.30 uur**

**Donderdag: 11.00 t/m 17.00 uur**

**en 18.00 t/m 21.00 uur**

**Vrijdag: 10.00 t/m 17.30 uur**

**Zaterdag: 11.00 t/m 17.30 uur**

---

## 4. Funkenschlag

Ook wel bekend als *Powergrid*. Een spel waarbij je probeert met jouw energiecentrales zoveel mogelijk mensen van stroom te voorzien. Het leuke aan dit spel is de hoeveelheid invloed die je hebt op wat andere spelers kunnen. Vooral in het begin van het spel is het redelijk makkelijk om mensen zo in te bouwen, dat ze bijna nergens naartoe kunnen. Later in het spel is het juist weer makkelijker om te zorgen dat mensen meer moeten gaan betalen om aan brandstof te komen. Hierdoor is het een heel leuk spel om elkaar dwars te zitten.

## 3. Go

Het tweede en, vind ik, beste Chinese spel uit m'n lijst. Op een dag besloot ik *Hikaru no Go* (*Hikaru's Go*) te kijken. Dit leerde mij de basis voor het spel *Go* (en maakte me ook een stuk beter dan de meeste beginnende spelers). Nadat ik de serie had afgekeken, was ik bij de lokale *Go*-club gegaan, een stel gozers die elke dinsdag avond in een café *Go* zaten te spelen. Wat ik over *Go* heb geleerd, is dat het een heel simpel spel is, makkelijker te leren dan schaken, maar dat het wel een stuk moeilijker is om er goed in te worden. De diepgang van dit spel is vooral waarom ik het heel goed vind.

## 2. Puerto Rico

Een spel dat bijna geheel bepaald wordt door tactiek, er komt bijna geen geluk aan te pas. In *Puerto Rico* ben jij een koopman die producten verbouwt om naar Europa te sturen. De bedoeling van het spel is, dat je dit beter doet dan de andere spelers. In een beurt neem je een rol aan, voor die rol mag dan iedereen een actie uitvoeren, maar degene die de rol heeft gekozen krijgt een voordeel, bijvoorbeeld voor 1 goud minder bouwen. Hierdoor beslissen de spelers dus wat er in een beurt gebeurt en is het niet het standaardlijstje van eerst bouwen, dan ruilen, dan grondstoffen verdienen of zoiets. Vanwege al deze dingen vind ik dit spel erg goed. (Het feit dat ik er zelf ook redelijk goed in ben, heeft er weinig mee te maken. :P)

## 1. Magic the Gathering

*Magic*, een spel waar ik ooit mee begonnen ben toen ik een jaar of 9 was. Ik was in die tijd heel erg slecht in het spel. Toen ik in begin 2004 weer aan het spel begon, leerde ik eindelijk hoe het was om echt *Magic* te spelen. Ik leerde trucjes, hoe je een echt *deck* moest bouwen en ik ging voor het eerst naar toernooien. Competitief *Magic* vind ik één van de leukere dingen om te doen. Met en tegen *decks* spelen die speciaal gemaakt zijn voor toernooien en niet voor *casual play* leert je pas echt hoe moeilijk *Magic* is. Op toernooien maak je ook dingen mee die je normaal nooit te weten zou zijn gekomen, omdat je normaal nooit tegen bepaalde *decks* speelt of er hele rare situaties voorkomen. Daarom is voor mij competitief *Magic* het beste spel van dit moment.

René

## *Games in Concert 2: tussen kunst en kitsch*

Utrecht 8 december. Ik sta met een goede vriendin op de bus te wachten op Utrecht Centraal. Het is zaterdagavond en hartstikke druk in de bus naar Leidse Rijn. We zijn op weg naar Games in Concert 2. Wegens renovatiewerkzaamheden is Vredenburg tijdelijk verplaatst naar Leidse Rijn. Op elkaar geplakt, nat en koud. Ineens zegt een jongen, hij is misschien begin twintig: "Hé! Er gaan ook meisjes naar het concert!". Wij natuurlijk beledigd: "Uit welke grot is hij gekropen, meisjes gamen net zoveel als jongens."

Gelukkig past Games in Concert 2 ook niet tussen de *mainstream game*-conventies, die voornamelijk gericht zijn op mannen en de vrouwelijke *game*-personages reduceren tot Lara Croft en *Dead or Alive*. Nee, Games in Concert 2 belooft een artistieke uiting van *game*-muziek te worden. Dat kan ook niet anders als alle muziek uitgevoerd wordt door het Metropole Orkest, het grootste pop/jazz orkest van Nederland, onder leiding van de Amerikaanse dirigent/componist Laura Karpman. Op het programma staan ook een aantal gastoptredens van onder andere Intwine, Brainpower en Christina Branco. Gamer.nl en de NCRV lijken hun werk goed gedaan te hebben voor de tweede editie van Games in Concert – maar eigenlijk stiekem de derde, er is ook een optreden geweest op Lowlands 2007. Het eerste wat mij opvalt, is echter dat de focus bij Games in Concert bij de nieuwere games op de componist ligt, terwijl het bij de oudere games gaat om een nostalgische muzikale ervaring van *game*-muziek. Games in Concert lijkt niet te draaien om de *game*-muziek *an sich*, maar dient ook ter promotie van de *game*-industrie.

Het hoogtepunt van de avond is de uitvoering van *Tetris*. Zeker bij deze *game* is de nostalgische ervaring van de muziek groot. Met enige zekerheid kan wel gesteld worden dat iedereen in de zaal *Tetris* gespeeld heeft. Voor bezoekers die voor de eerste keer aanwezig zijn bij Games in Concert is het nummer een aangename verrassing in termen van muzikale diversiteit en diepgang. En dat voor een simpel deuntje, dat in de game slechts in tempo versnelt als de speler bijna af is. Het nummer begint heel langzaam, je hoort eigenlijk niet dat het *Tetris* is. Pas bij de tweede keer luisteren merk je op dat de melodie van *Tetris* heel erg langzaam en uitgerekt gespeeld wordt. En dan ineens begint het deuntje in vol tempo en herkent het publiek de game. De spanningsopbouw in de eerste paar seconden brengt de luisteraar in een soort staat waar zij de nostalgische ervaring aan het afwachten is. Wanneer de ontsluiting komt, gaat ook het hele publiek mee – dit is ook goed te horen in de video: het publiek gaat massaal meeklappen. In de rest van het nummer wordt veel gevarieerd in de toonhoogte en het tempo van de melodie. Het mooiste en spannendste moment is het stuk waar het mannenkoor de melodie zingt. In contrast met het snelle en vrolijke karakter van de melodie, lijkt deze sequentie haast te rouwen om het verlies van de goede oude *games*.

De concertversie van *Tetris* is een adaptatie van *game*-muziek naar concertmuziek. Dat de mediumspecificiteit van *games* geborgen blijft in de uitvoering ligt niet alleen aan de nostalgische waarden en de herkenningspunten. Muziek in *games*, ter ondersteuning van *gameplay* is vaak gebaseerd op herhaling. De muziek moet een soort *soundscape* zijn, die interageert met de speler en waar de speler mee kan interageren. De herhaling in de muziek is om de speler een continuïteit in ruimtelijke ervaring te geven tijdens de interactie met de *game*-wereld. In de uitvoering van *Tetris* is dit goed terug te horen. De variatie in tempo staat symbool voor de interactieve mogelijkheden van games. De nieuwere *game*-muziek kon dit niveau echter niet halen.

Het probleem met hedendaagse *game*-muziek is dat de nadruk niet meer ligt op de het *game*-specifieke van de muziek, maar op de componisten. Tenminste, als we de presentatie van Games in Concert bekijken. Natuurlijk: ere wie ere toekomt. Maar *game*-muziek moet niet vervallen in filmmuziek. Wat de muziek van *games* juist zo interessant maakt zijn de interactiemogelijkheden of de herinnering hieraan. Het zwaartepunt van Games in Concert ligt helaas bij het epische karakter van de muziek, en, wat eigenlijk nog wel erger is, bij de modernistische notie van de componist als genie. Hoewel de uitvoeringen van *Assassin's Creed*, met Brainpower en Intwine en Jericho muzikaal geweldig zijn om naar te luisteren, is het op het podium alleen al duidelijk dat de muziek niet het resultaat is van één genie. Zeker in *Assassin's Creed*, waar de wisselwerking tussen orkest, rockband, en rapper centraal staat, komt de muziek tot stand uit een samensmelting van de verschillende actoren. Het publiek, of de speler, is hierin eigenlijk passief. Dit terwijl juist in *game*-muziek de muzikale ervaring en de *soundscape* van een *game* het resultaat zijn van de samenkomst van muziek – componist, melodie, instrumentatie, ritme – en de *agency* van de speler in de *game*-wereld. Dit is binnen een *game* natuurlijk inclusief diegetische geluiden. Het is niet verwonderlijk dat dit aspect achterwege gelaten wordt in een concertuitvoering. Bovendien denk ik dat er weinig spelers zullen zijn die bewust de diegetische geluiden ervaren als onderdeel van de soundtrack van de *game*. In dit aspect lijkt de soundtrack ook een remediatie van de film te zijn. Immers, het diegetische geluid is daar ook weggelaten. Maar dit terzijde. Het overgrote deel van de nieuwe *game* muziek heeft meer het karakter van filmmuziek.

In de gehele *line-up* van Games in Concert 2 heb ik maar één hedendaags nummer kunnen vinden dat in buurt komt van gamemuziek. Muziek waarin je als luisteraar de *gameplay* bijna kunt herkennen. Het nummer *Grand Turismo 4*, met een gastoptreden van Christina Branco, een Portugese fadozangeres, begint en eindigt met klassieke zang, waarbij op het scherm een shot te zien is waarin de camera rond een van de raceauto's van *Grand Turismo 4* draait. Tussen deze twee sequenties speelt het orkest bombastische muziek die, in ieder geval bij mij, beelden oproept van autoraces. Het nummer is rond, net als een racetrack. Niet alleen in het begin en einde, maar ook daar tussen is steeds een zekere mate van herhaling in de muziek te horen. De symboliek in de muziek verwijst naar de race, het almaar rond gaan, naar de overwinning en uiteindelijk ook naar de heiligheid van de auto. Kortom muziek die perfect bij de *gameplay* van *Grand Turismo 4* past.

De balans tussen aan de ene kant *game*-muziek als filmmuziek en aan de andere kant *game*-muziek als specificiteit uitdragend van *games*, ligt voor een groot gedeelte bij de componisten en de manier waarop in de media wordt omgegaan met *game*-muziek. Games in Concert is een van de eerste platformen voor *game*-componisten, maar tegelijkertijd fungeert het ook als reclame voor de *game*-industrie, en in het bijzonder voor specifieke *games*. Zo komt bijvoorbeeld ook een nummer uit een nieuwe Nederlandse *game*, *Haven* ten uitvoering. Het nummer wordt louter ter gehore gebracht ter promotie van een nieuw product. Niet vanwege de nostalgische waarde, die is immers nog niet aanwezig en ook niet vanwege de bijzonderheid en esthetiek van het nummer. De commerciële motieven voeren bij Games in Concert de boventoon, niet de artistieke waarde van de muziek.

*Gehoord en gezien: Games in Concert 2, 08-12-2007, Vredenburg Leidsche Rijn, Utrecht.*

*Renée van der Nat*



# drie manen

Live Action Roleplay  
Re-enactment Fantasy



Bezoek ook  
onze winkel



Hooigracht 54 - 2312 KV Leiden

Tel. 071 - 514 0009

Webshop: [www.driemanen.nl](http://www.driemanen.nl)

## *Wordt jij EL CID commissie 2009?*

Wil jij de mooiste week van studierend Leiden organiseren: de EL CID week? Wil jij leren lay-outen, borrelen en netwerken, op de koffie bij de Rector Magnificus, je droomband boeken, alles van alle verenigingen te weten komen? En wil jij je ontpoppen tot het nieuwe evenementenbureau 2009, met grote bedrijven om de tafel zitten, leren overleven met verwaarloosbare hoeveelheden slaap en 2000 eerstejaars de mooiste week van hun leven bezorgen? En wil jij dit samen met 5 andere enthousiastelingen doen?

Kortom: wil jij in de EL CID/VademecumCommissie 2009?

Kom dan dinsdag 15 april of woensdag 23 april naar de EL CID Commissie-informatieavond op Plexus. Vanaf 20.00 in de Kikkerzaal op de tweede verdieping van Plexus. Na afloop ben je van harte welkom met de commissie na te borrelen en al je vragen te stellen.

Kun je niet naar de informatieavond komen maar wil je wel solliciteren?\* Stuur dan vóór 2 Mei 2008 je sollicitatiebrief met een recente pasfoto naar:

EL CID/VademecumCommissie  
t.a.v. NXT  
Postbus 439  
2300 AK Leiden

\* Ervaring met EL CID of organiseren is geen vereiste, wel het hebben van je propedeuse. Affiniteit met EL CID is een pre.

## *Wat doe JIJ in de EL CID week?*

Vind jij het belangrijk dat de aankomende eerstejaars het in Leiden net zo naar hun zin gaan krijgen als jij? Wil jij de eerstejaars kennis laten maken met zowel jouw eigen als de overige verenigingen en al het overige dat Leiden verder te bieden heeft? En ben jij van 9 t/m 15 augustus nog beschikbaar?

Geef je dan op als mentor, crew of dagbladredacteur voor de EL CID week 2008!

Wat krijg je ervoor:

- Een hele week toegang tot alle EL CID activiteiten
- Toegang tot alle mooie feestjes op de verenigingen
- Heel veel gezelligheid
- Vele nieuwe vrienden
- Een chronisch slaaptekort
- Een supermooie ervaring!

Wat vragen wij:

- Een hoop enthousiasme
- Uithoudingsvermogen
- Verantwoordelijkheidsgevoel
- Sociale vaardigheden
- Creativiteit

Ga nu naar [www.elcidweek.nl](http://www.elcidweek.nl) en vul het formulier in! Wees er snel bij, want de inschrijvingen gaan hard!

EL CID 2008 is Livin' la Vida Leiden!

## *Leiden bij nacht*

~ of ~

### **Waarom vampiers in London wonen**

Het fluwelen licht van straatlantaarns werpt lange grimmige schaduwen over de kinderkopjes die de straten rond de Pieterskerk plaveien. De kerk die al eeuwen lang het straatbeeld siert doet de dromerige voorbijganger weer terugreizen naar de ruige afschrikwekkende schoonheid van lang vervlogen tijden. Een vampier. Het wezen sluipt over de straat op zoek naar slechts één ding, een slachtoffer, bloed. En zo op pad zet hij zijn tocht voort over de lege straten op zoek naar leven en neonlicht. Zijn queeste leidt hem naar de Breestraat waar kroeg na kroeg zich rijgt tot een snoer van lallend drinkgelach. Maar hier aangekomen, gedreven door zijn onverzadigbare dorst, treft hij een straat zo doods als zijn eigen onkloppende hart. Wat roert zijn slechts de lege colablikjes, die zachtjes als speelbal voor de wind bewegen in de goot. Het wezen stopt en kijkt in afschuw om zich heen, maar spoedt al gauw verder naar een nieuw lokaal vol drank en vrouwen en gelach. Bij Odessa staat hij voor een dicht en donker pand om in paniek weer voort te spoeden. Maar waar hij gaat, vindt hij geen sterveling, geen ziel, geen nek om parelwitte tanden in te zinken. En met een schok krimpt hij ineen wanneer de gruwelijke waarheid hem bij de kille keel grijpt... het is maandag.

*Floor*

## *Agenda*

	wo	28 mei	Spelavond	19:30
	wo	4 juni	Spelavond	19:30
S	za	7 juni	D&D 4 <sup>th</sup> Edition Release Party	13:00
	di	10 juni	Spelavond	19:30
	wo	18 juni	Spelavond	19:30
S	do	26 juni	Afsluitingsborrel	19:30

Alle spelavonden en speldagen zijn natuurlijk gewoon in Het Duivelsnest, achter de Pelibar. Voor speciale activiteiten kan de locatie anders zijn, dat staat dan vermeld of kan opgevraagd worden bij het Bestuur. Kijk ook op onze website voor de meest actuele informatie: [www.duivelsei.nl](http://www.duivelsei.nl)

Introducés zijn welkom op spelavonden en speldagen, op speciale activiteiten met een beperkt aantal deelnemers zijn introducés alleen welkom als daar van te voren toestemming voor is gevraagd aan het Bestuur.

Indien onbestelbaar retour: Niels Bohrweg 1  
2333 CA Leiden  
t.a.v. Het Duivelsei