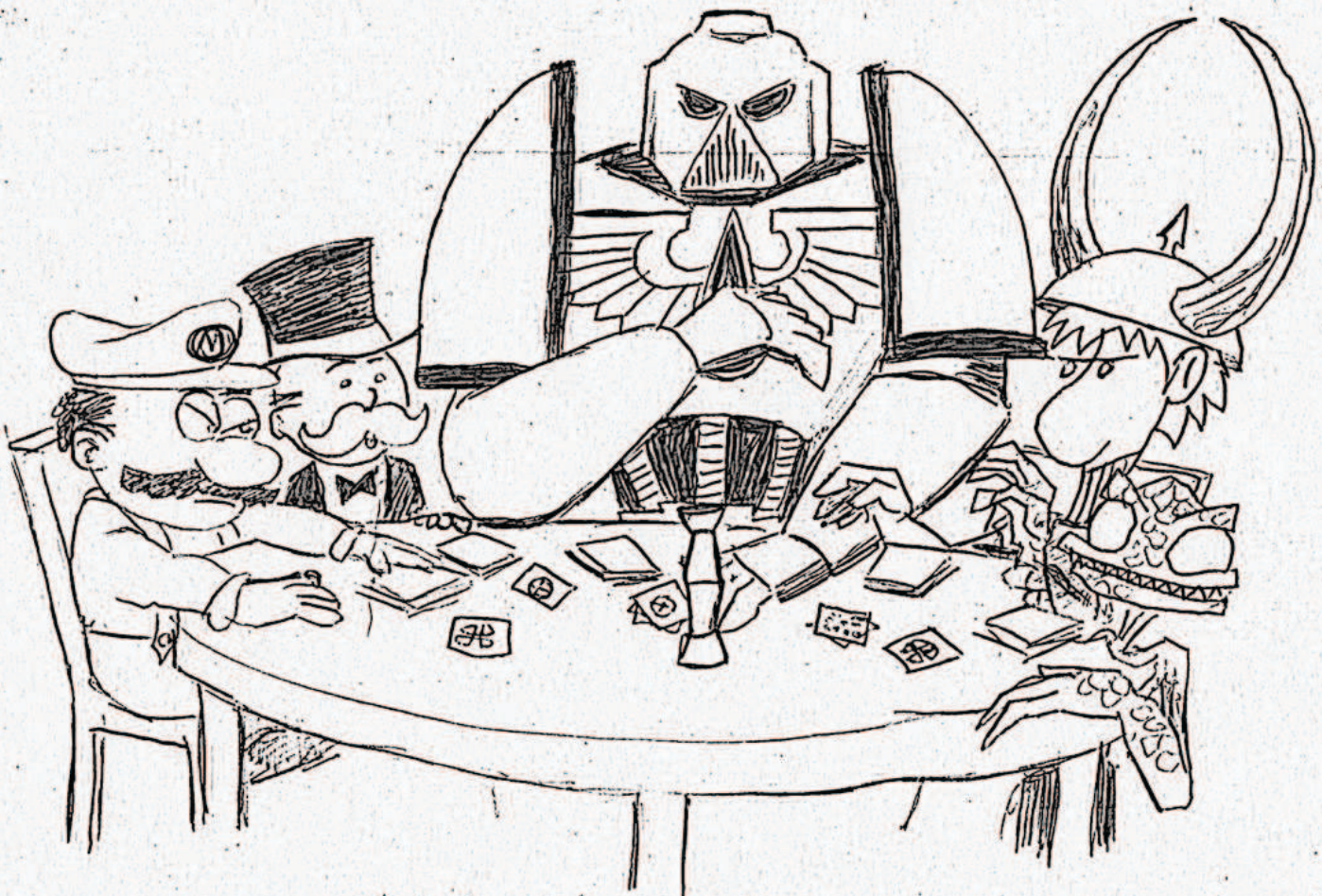


Jaargang 14 nummer 2

# De Spelduivel

Excuses voor deze voorkant. Mijn PC is gecrashed. Deze voorkant is handmatig gemaakt.



Studentenspelvereniging Het Duivelsei

## Colofon

### De Spelduivel

is het verenigingsblad van  
Studentenspelvereniging

### Het Duivelsei

en verschijnt 3 keer per jaar,  
de volgende verschijnt in april  
Oplage: 140 stuks

### Redactie

### Opmaak

Gerbrant Niers

### Redactie

Renée van der Nat  
Maarten Geuskens  
Peter Duivenvoorde  
Bertram Bourdrez  
Dirk Lemmen

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:  
r.vandernat@gmail.com

### 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 volgende Spelduivel:  
Zaterdag 30 mei 2009

<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.....Andries van Helden  
Ab-actis.....Berend Boer  
Quæstor.....Daphna Doodemans  
Assessor.....Jorke Grotenhuis  
Assessor.....Daniël Schaap

## Contact

### Postadres

Niels Bohrweg 1  
2333 CA Leiden  
t.a.v. Het Duivelsei

### Internet

E-mail.....duivelsei@gmail.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>Rant</b> Akahige's Rant.....                    | 5  |
| <b>RPG</b> I-Con 2009.....                         | 6  |
| <b>Bord</b> Munchkin Quest.....                    | 7  |
| <b>Comp</b> Rockband 2.....                        | 9  |
| <b>Comp</b> Girls in Games.....                    | 10 |
| Ledenlijst.....                                    | 12 |
| Anime woordenlijst.....                            | 15 |
| <b>MW</b> Mijn eerste stappen in Wargame-land..... | 19 |
| <b>Bst</b> Uitslag logo competitie.....            | 20 |
| Agenda.....                                        | 24 |

## *Van de voorzitter*

Beste mede-Duivelseitjes,

Dit is voor mij zowel een leuke, als een treurige tekst om te schrijven. Dit is namelijk de laatste keer dat ik het 'Van de voorzitter' stukje mag schrijven. Vanaf de volgende algemene ledenvergadering ben ik namelijk (hopelijk) uit het bestuur. Aan de ene kant ben ik blij dat ik er daarna vanaf ben en weer meer tijd vrij heb voor andere leuke dingen, maar aan de andere kant heb ik ook wel een hele leuke tijd gehad in het bestuur. Maar voordat jullie snel verder bladeren, want dit soort stukjes hebben vast wel meer voorzitters geschreven, wil ik jullie geruststellen. Ik wil het met jullie niet gaan hebben over mijn bestuursperiode.

Nee, nu staat er namelijk een veel leukere periode voor de deur. De periode van ex-bestuurslid. Ik verheug me er nu al op. Nu ben ik degene die kan gaan mierenneuken over wat voor fouten het huidige bestuur gaat maken. Elk klein wisselwasje zal ik aangrijpen om ze af te kraken. En ik zal er persoonlijk voor zorgen dat ze het halverwege hun bestuursperiode al net zo zat zijn als dat ik het nu ben. Want niemand kan natuurlijk een beter bestuur draaien dan ik heb gedaan!

Dit bovengenoemde heet ook wel het ex-bestuurssyndroom en dit is zeker geen onbekend fenomeen. Iedereen die een lange tijd iets met passie heeft gedaan en er mee stopt heeft er last van. Zo zijn de mensen die het meeste over rokers zeiken de ex-rokers, de mensen die het meeste zeuren over dat je te vet eet de mensen die op dieet zijn en de mensen die vroeger alcoholist waren de mensen die nu niemand meer een biertje gunnen.

En hiervoor is allemaal één simpele verklaring. Jaloezie! Mensen weten dat iets eigenlijk slecht voor je is, maar toch zouden ze het liefste gewoon door blijven gaan met hun slechte gewoontes. En zo is het ook met in het bestuur zitten. Want laten we eerlijk zijn. Het is gewoon slecht voor je gezondheid. Je krijgt last van stress. En als dat niet zo is, raak je wel al je vrienden kwijt doordat ze het rondcommanderen zat zijn. Maar het is gewoon te leuk om lekker de baas te zijn en alles naar je hand te zetten. Denken jullie dat ik niet zo ben? Wacht maar af, jullie merken nog wel wat mijn bestuursperiode teweeg heeft gebracht. Maar dan is het te laat en zullen jullie voor altijd spijt hebben dat jullie mij ooit vertrouwd hebben. Muhahahaha!

*Liefs, Andries*

*Praeses van het Duivelsei*



# 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)

## Akahige's Rant

Begrijp me niet verkeerd, ik voel niets meer dan liefde voor mijn mede-Duivelseieren. Maar op het verkeerde moment op de verkeerde plaats kan ik sommigen van hen achter het behang plakken. De verkeerde plaats? *Arkham Horror*, middernacht. Het verkeerde moment? Net gedumpt door een vriendin, weer de deadline van mijn thesis niet gehaald, gewoon te lang geen inkomen gehad, *take your pick*. Ik barst van de verkeerde momenten. Wat langdurige spellen betreft is er niets dat mij zo kan bekoren als *Arkham Horror*. In de *roaring twenties* tentakelmonsters te lijf gaan met *tommyguns* heeft gewoon iets waar weinig andere bordspellen aan kunnen tippen. Echter, gezien dit spel een zogenaamd coöperatief bordspel is, oftewel een spel dat je met in plaats van tegen elkaar speelt, valt of staat de ervaring met de mensen met wie je het speelt. De medespelers waren in deze Radboud, Hendrik, ikzelf, Jozef en Andries. De namen van deze spelers zijn gefingeerd, wegens privacyredenen. Overigens is Andries onze praeses en weet ik waar hij woont, dus mail me maar als jij dat ook wilt weten!

Ik als *Arkham-Horror*veteraan legde het spel uit. Na nog geen minuut uitleg nam echter Radboud het woord.

‘Dit spel lijkt me onwijs ingewikkeld, kunnen we niet beter *Jungle Speed* doen?’.

Dankzij mijn krav-maga-training kon ik echter perfect met zulke voorstellen omgaan. Met Radboud gaat het intussen steeds beter en binnenkort mag hij van de sondevoeding af. Nodeloos om te zeggen dat Radboud bij deze afviel.

Ik legde het spel verder uit. Jozef had het spel ook al eens een keer gespeeld en kwam bij het minste of geringste aan met obscure regels die eigenlijk alleen in de meest onwaarschijnlijke situaties van toepassing zijn, zoals hoe om te gaan met *monster encounters* als de *encounter* zich in de *upkeep*-fase afspeelt, als de locatie zich in een grot bij daglicht bevindt en als de speler rood ondergoed draagt. Dit deed Jozef meerdere keren en hoewel ik een geduldig mens ben... nah, ik ben eigenlijk helemaal geen geduldig mens. Ik vroeg vriendelijk doch met klem aan Jozef of hij op zijn kamer in de Pelikaanhof het anders even uit kan zoeken op internet en deed zodra hij de kamer uit was de deur op slot.

We waren inmiddels volop in het spel en Hendrik bleek in staat om in de kerk één van ons een “*blessing*” te geven. In het kort, je vergroot je kansen in het spel enorm als je een “*blessing*” gekregen hebt en de makkelijkste manier om dit te bereiken is middels de kerk. Hendrik had daar echter zo zijn bedenkingen bij.

‘Wacht even, volgens mij is mijn personage Joods’

‘Dat geeft niet, we hebben die *blessing* gewoon nodig’

‘Maar hoe kan een Jood nu in een katholieke kerk *blessings* geven? Klopt van geen kanten.’

‘Doe nou maar gewoon, en hoe weet je dat hij Joods is?’

‘Gewoon, de naam Joe Diamond klinkt Joods’

Na beraadslaging vonden de overige spelers dat Hendrik een lul is en niet meer mee mocht doen.

Bleven nog over Andries en ik. Andries is gek op *roleplaying*. Andries speelde in dit potje een non met een vlammenwerper en een motor en stond op het punt om met een *wheely* uit een dimensieportaal te stuntsen. Dit wilde hij tegen gezond verstand in *roleplayen*, door met een theedoek om zijn hoofd van een tafel te springen op iemands vouwfiets, met een brandblusser in de hand. Dit ging tegen zijn verwachting in faliekant mis. Terwijl voor de tweede keer deze avond 112 gebeld wordt, speel ik in mijn eentje dan maar verder. Vervolgens zelden zo vlot en met zoveel succes het spel uitgespeeld.

## I-Con 2009

Donkere wolken groeiden boven Faerun. In de eeuwige strijd tegen het kwaad waren er al veel rake klappen uitgedeeld. Desondanks bleef het kwaad herrijzen. Vanuit alle uithoeken van de wereld kwamen avonturiers samen om dit te bestrijden. Echter een geschikte locatie voor dit grote gevecht was nog niet gevonden. De almachtige god der kennis, genaamd Oghma, kreeg op een maanloze nacht een visioen. Hij zag alle avonturiers samenkomen op... Het Duivelsei! Te weten op 20, 21 en 22 januari tijdens het I-Con evenement. Voor de Duivelseitjes die dit gemist hebben; de I-Con is het eerste grote *Dungeons & Dragons* evenement dat het Duivelsei heeft georganiseerd.

Vele maanden van voorbereiding gingen hieraan vooraf. Via een uitgebreide online promotieactie en enthousiast flyeren kwamen zo'n vijftig avonturiers bijeen voor een lang weekend vol spanning en sensatie. Er waren maar liefst vijf *slots* beschikbaar, zowel voor *mid* als *low level*, verdeeld over zes tafels. Sinds de release van *4th edition Dungeons & Dragons* is het mogelijk voor spelers om *Living Forgotten Realms* te spelen. Binnen dit systeem maak je een karakter volgens de *D&D* regels. In tegenstelling tot *home campaigns*, heeft de speler in *LFR* de mogelijkheid om elke keer in een andere groep te spelen. Je zit dus niet meer vast aan bepaalde dagen, tijden of mensen. Tijdens de I-Con was er dan ook plaats voor iedereen. Beginnende spelers, ervaren spelers, *casual* spelers, *hardcore* spelers. En natuurlijk heel veel nieuwe gezichten op de vereniging.

Helaas was het Duivelsnest vrijdagavond niet beschikbaar, dus streken de avonturiers neer in menig huiskamer. Het was weliswaar wat krapjes, maar dat mocht de pret niet drukken. Dat in combinatie met een ijzingwekkend avontuur deed de mensen van wiens huis een gezellige puinhoop werd gemaakt bijna besluiten dit een volgende keer weer te doen.

Zaterdagochtend kon er echter gespeeld worden in het oude vertrouwde Duivelsnest. Al gauw waren er zo'n vijftig man aanwezig in de Pelibar waar Jorke ondanks de enorme drukte, iedereen wist te voorzien van een bakje koffie en een tosti. De RPGA-commissie legde de laatste handjes aan de inrichting en de tafelindeling terwijl de menigte in de bar stond te trappelen om een hoop monsters een kopje kleiner te maken. Niet alleen werden er vele sessies tot diep in de nacht gespeeld, ook de "*special*" was beschikbaar. Zoals de naam al doet vermoeden, is dit een speciaal avontuur dat alleen op evenementen, zoals I-Con, gespeeld kan worden. Extra pittig, extra lang en vooral extra spannend. Gelukkig zijn er voor zover bekend geen slachtoffers gevallen (dankjewel Guido). Na een hoop spanning en sensatie deed menigeen wat verstandig is als je om tien uur de volgende dag weer wordt verwacht en bleef gezellig hangen. Onder het genot van een drankje werden er vele ervaringen uitgewisseld met mede RPGA'ers uit heel het land.

Een paar uurtjes later was het al weer zondagochtend. Een hoop mensen met iets te veel slaapgebrek kwamen wederom bijeen in de Pelibar, waar men dankzij de koffie van Jorke de oogjes toch nog open kon houden. Aan zes tafels werd de strijd weer hervat, waar men middels het uiten van luide kreten te kennen wist te geven dat er aan spanning en sensatie geen gebrek was. Het aanschaffen van geluidsdichte schotten wordt dan ook voor de volgende I-Con overwogen. Na twee sessies waarin vooral de *ogres* meer dan een uitdaging bleken te zijn, kon menig vermoeid avonturier terugblikken op een uiterst gezellig weekend. De zwaarden konden weer worden opgeborgen en de *bags of holding* gepakt in de wetenschap dat men elkaar ongetwijfeld in april op K-Con weer zal ontmoeten.

Arnout van Kleef

## *Munchkin Quest*

### ofwel Munchkin: The Board Game

Na ettelijke uitbreidingen van het kaartspel is het eindelijk zo ver: *Munchkin* betreedt de wereld van het bordspel. Wat kunnen we verwachten van de nieuwste telg in het melige *Munchkin*-geslacht? In ieder geval woordgrappen, absurde wapens, walgelijke monsters en items van twijfelachtig nut (en idem herkomst).

In een grote vierkante doos zitten een flink aantal kaarten, vier Munchkins, in elkaar grijpende *dungeon*-tegels, een flinke handleiding, een hoop *monster-standups* en een nog veel groter aantal fiches voor geld, *health*, bewegingen etc.

De basis is bekend: trap een deur in, vlieg onbezonnen een kamer binnen en stuit op een monster. Na dit monster met kunst, vliegwerk en omkopen van medespelers verslagen te hebben, krijg je voor je moeite en verwondingen een schamele beloning in de vorm van dingen waar je niet op zat te wachten.

Meteen stuiten we al op wat verschillen met het kaartspel; monsters hebben een affiliatie, ze krijgen een kleurtje dat hoort bij één van de spelers. Je wordt dan ook aangemoedigd je 'eigen' monsters tot pulp te gaan slaan. Ook de kamers die je er in het kaartspel maar bij moet denken, zijn van invloed op het spel: in bepaalde kamers gebeuren er zaken die je gevecht nog absurder maken dan het al was.

De tegeltjes vormen langzaamaan een *dungeon*, zoals we dat van andere *dungeon*-verkenningsspellen wel gewend zijn. Niet-verslagen monsters bewegen volgens een onvoorspelbaar patroon en soms komt een monster dat je eerder vermeden hebt je dan ook op de nek springen.

Het plunderen van kamers gaat niet automatisch maar kost je een deel van je beurt, en met een beetje pech vind je niks.

Het effect van al deze verschillen is dat het spel het midden houdt tussen een traditioneel rpg-achtig bordspel en de mafheid van het zo geliefde kaartspelletje waar haar naam aan ontleent.

Als je *level* 10 bereikt hebt, het levensdoel van elke kleine Munchkin, moet je naar de begintegel om daar het Eindbaas-Monster te verslaan. In dit deel van het spel wordt duidelijk dat het spelmechanisme van *Munchkin* niet ideaal is voor een *dungeon-crawler* als *Munchkin Quest*. In het kaartspel zorgt het spelmechanisme ervoor dat spelers niet op bizarre voorsprongen komen. Zodra een speler namelijk uitloopt, wordt hij door de rest van de spelers lastiggevalen en verliest hij door de tegenwerking ineens van 'monsters' zoals goudvissen – een soort remmende voorsprong dus. Helaas is dit wat weinig gebalanceerd en het kan gebeuren dat je het hele spel voor hebt gelegen en in de laatste paar beurten door je tegenstanders massaal gefrustreerd wordt om uiteindelijk als speler met het laagste *level* te eindigen. In een serieuzer spel als het bordspel begint dat wel irritant te worden.

Verder is de handleiding niet erg overzichtelijk en laat hij nog best wel wat vragen open. De kartonnen bord-delen zijn trouwens ook niet van bijzonder hoge kwaliteit.

Afgezien van deze beperkingen is *Munchkin Quest* een prettig melig spel, al moet je het niet te serieus nemen. En het was niet te vermijden: ook voor dit spel zijn weer uitbreidingen beschikbaar.

Bertram Bourdrez



Winkel en online store

Lange Mare 42

071-5121380 (tijdens openingstijden)

[www.Warp9.nl](http://www.Warp9.nl)

[info@Warp9.nl](mailto:info@Warp9.nl)

De openingstijden zijn:

ma. Gesloten

ii. Gesloten

wo. 11:00 - 18.00

do. gesloten overdag  
Koopavond 19:00 -21:30

vr. 11:00 - 18:00

za. 10:00 -18:00

zo. gesloten

Science Fiction,  
Fantasy, Anime en  
Manga

- Collectable/Trading  
Card Games

- D&D

- Spelletjes

- Items van films en  
TV series

## Rockband 2

Voordat *Rockband 2* uitkwam, was er een ware oorlog gaande. Op hetzelfde moment dat *Rockband 2* gepland stond, kwam namelijk ook de nieuwe *Guitar Hero 4* uit die eveneens drum en zang bevat.

Voor de mensen die nog niet bekend zijn met dit vrij nieuwe genre binnen de muziek *games*, nog even een korte uitleg. Zowel *Guitar Hero 4* als *Rockband* zijn zogenaamde *band-games*. Dat wil zeggen dat je ze met maximaal vier mensen tegelijk kan spelen en dat elke speler een instrument binnen de band voor zijn rekening neemt. Dit doe je niet met een controller, maar met een hele echte plastic versie van het instrument. Bij de zang en het drummen ligt dit vrij dicht bij de originele ervaring. De zang is een soort van karaoke, waarbij je op de juiste toonhoogte de juiste tekst moet zingen (al is dit laatste niet heel belangrijk aangezien je met neurien ook een heel eind komt). Met de drums moet je op het juiste moment op de juiste trom slaan.

Het gitaar- en basspelen is iets anders. Hierbij moet je tegelijk de juiste toets indrukken en met je andere hand aanslaan om de toon te laten klinken.

### Rockband 2 tegen Guitar Hero 4

Beide spellen doen dingen goed en fout. Zo heeft *Rockband 2* een betere *party mode*. Je kunt namelijk vanaf het begin met een code alle nummers *unlocken* en vervolgens in de *no-fail mode* gaan spelen. Dit houdt in dat je niet dood kunt gaan, en dit maakt het spel een stuk geschikter voor op feestjes. Zelfs mensen die het spel nog nooit gespeeld hebben, kunnen aanschuiven bij elk instrument. Verder is ook de band tour mode erg uitgebreid en heeft *Rockband 2* de mogelijkheid om andere bandleden te redden als ze dood aan het gaan zijn. Dit zorgt er voor dat je net iets meer het idee hebt dat je samen speelt in plaats van allemaal tegelijkertijd.

Aan de andere kant zijn de instrumenten van *Guitar Hero 4* wel een stuk beter. Het drumstel van *Guitar Hero 4* heeft een trom meer en doordat twee van de vijf trommen iets hoger zitten, geeft het meer het idee van echt drummen. Verder speelt de gitaar een stuk beter en voelt hij steviger aan.

Maar uiteindelijk gaat het bij dit soort muziek *games* toch om de muziek die erin zit. En laat dit nu toch net iets volledig subjectiefs zijn. Wel heeft *Guitar Hero 4* de mogelijkheid om zelf nummers te maken en deze via internet te verspreiden. Dit is leuk voor de creatievelingen. Maar mede door het ontbreken van de zang vond ik deze optie niet heel goed uitgewerkt en heb ik deze snel gelaten voor wat ze was.

*Rockband 2* heeft op dit punt weer het voordeel dat alle nummers van *Rockband 1* geïmporteerd kunnen worden in deeltje 2 en dat alle gedownloade liedjes van *Rockband 1* ook gebruikt kunnen worden. Op dit moment zou ik dus zeggen dat *Rockband 2* een streepje voor heeft op *Guitar Hero 4* qua muziek, maar hier kan natuurlijk nog verandering in komen met de liedjes die in de toekomst voor *Guitar Hero 4* worden uitgegeven.

### Rockband 2 tegen Rockband 1

Op het moment dat ik *Rockband 2* opstartte, was ik meteen ontzettend enthousiast en dit enthousiasme is niet opgehouden. Maar nu ik er zo even objectief naar kijk... eigenlijk is er helemaal niet zoveel veranderd in deeltje 2. Een hoop nieuwe nummers erbij, wat schoonheidsfoutjes weggewerkt, een paar nieuwe modes en functies erin die eigenlijk allang in 1 hadden moeten zitten. Al met al lijkt het meer op een gratis update dan op een heel nieuw spel.

Vind ik dit erg? Nee, eigenlijk niet. *Rockband* is nog steeds *Rockband*. En nummer 1 was ook al geweldig. Bovendien, 60 euro voor bijna 90 nieuwe nummers is nog altijd een stuk goedkoper dan als ik ze los in de online shop had gekocht.

Eén ding wat ik wel jammer vind aan *Rockband 2*, is dat de nieuwe instrumenten die erbij waren beloofd, tot op heden nog niet in Nederland te krijgen zijn en de oude toch wel wat gebreken hebben. Gelukkig heb ik hier zelf weinig last van gehad, maar op internet staat het vol met verhalen over kapotte drumstellen en gitaren. Een beetje jammer, dus daarom een puntje eraf. Maar als de nieuwe instrumenten nu beter zijn dan de oude, begint dit spel toch wel akelig dicht bij perfectie te komen. (85%)

Positief:

Meer dan 80 nummers  
Uitgebreide online modes  
*No-fail* mode  
Het is *Rockband*!

Negatief:

Nieuwe instrumenten nog niet uit  
Lijkt erg op *Rockband 1*

*Andries van Helden*

## Girls in Games

However much I like to deny it, video games are more often than not still seen as a male domain. At least that is the case in mainstream society. I would hope that considering the amount of girl-gamers at Het Duivelsei, our mini-society holds a different view. But of course even we nerds are still connected to the rest of the world and the video games we play are also made for a much larger public than your average board game.

The role of gender both inside and outside of video games has been as much stereotyped as discussed. It is clear that like any other cultural phenomenon the representation of gender in video games cannot be investigated in just one way. There are a lot of factors to calculate into a conclusive statement about this subject. Therefore this article will not attempt to proclaim one view. Rather I'd like to present to you a way in which we can think about femininity and masculinity in contemporary video games.

What is presented as 'normal' in mainstream video games can be seen as the socially acceptable norm, because games are a commercial product and therefore should attract as big an audience as possible. This is why one could investigate video games (as well as other media) in order to understand gender roles in the society which the game was produced for.

A video game is more than a text to be read (like a movie), it can be considered as an experience to have,<sup>1</sup> the amount of energy a player puts in a game is bigger. Therefore the values in a game could also have influence on the values of the player. In Japan, one of the main exports is video games.<sup>2</sup> This is why Japanese games could be used to investigate gender roles in Japan as well as in the other countries where they are brought out. I will use a few Japanese video games to illustrate my point.



*Animal Crossing*

1 In Consalvo, Mia, 'Hot dates and fairytale romances', *The video game reader*, London, 2003, page 173, this idea was quoted from Janet Murray, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MA: MIT press, 1998.

2 DCAJ (Digital Content Association of Japan), <http://www.dcaj.org/outline/english/research.html>

According to the research on this website, 9% of Japan's export in 2006 consisted of video games.

To find out how genders work in a game, you may, first of all, investigate the goal of the game. Is it 'masculine' or 'feminine'? For example, do you have to beat an enemy or rescue a friend? In order to save the world in *Final Fantasy X-2* (Square, 2003), a big machine called Vegnagun has to be defeated, as you try to keep the peace in your country, whereas in *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001), your goal is to destroy weapons and kill terrorists, to make the world a safer place. In popular games, this is a common scenario. This could be seen as a masculine way to solve a problem. However, there are also games (*Animal Crossing: wild world* (Nintendo, 2005)) where your goal consists of making money and having a beautiful home in a fantasy world. Here, the goals are clearly feminine and child-like in nature.



*Metal Gear Solid*



*Yuna*

The second step is to investigate the main character in the game. How are you, the player, represented in the game world, and do you have any choice in this? Are you male or female, and how masculine or feminine is your behaviour? How do you interact with the other characters? In *Animal Crossing*, you have a say in what your character looks like and what gender you are. This doesn't affect the gameplay, however. Female characters can accomplish anything a male character could; the game experience doesn't change. In *Final Fantasy X-2* and *Metal Gear Solid 2*, you cannot choose who you will play. In the first game you are the heroine Yuna, who could be considered to be a '*sentou-bishoujo*'<sup>3</sup> (perhaps to attract both male and female audiences) and to a lesser extent her female friends Rikku and Paine, and in the second the very masculine Snake, or Raiden, a possible *bishounen*. Your character is important in the investigation, because every player identifies himself more or less with his avatar in the game. If the character has the same sex, sexual orientation and values as the player, he will probably identify himself more with his character.

Taking these steps in mind, you could conclude what kind of image about gender roles the game provides and what it could mean. For example, *Final Fantasy X-2* is mainly about the lives of three independent, beautiful girls. On one hand this is a sign that girls are being taken seriously, in the game as well as on the game market, possibly meaning that women have gained a better position in society. On the other hand men will probably buy this game for the *bishoujo*, which makes it somewhat traditional. *Metal Gear Solid 2* can be considered a traditional game, where men save the world and some girls along the way, but regarding the character Raiden, the game could be aimed at a female audience as well. He might also be a symbol for the changing, softening image of 'masculinity' in Japan and the world. Lastly, *Animal Crossing* is mostly a family game, suitable for everyone (but especially children). Here, gender roles are hardly visible.

My conclusion is that by looking at the goals, characters and values of a video game, one could investigate gender politics as well as any other medium. However, the video games I used all offer very different views on gender roles, even though they were all made around the same time. Therefore it's difficult to draw definitive conclusions about gender politics in Japanese video games in general, and you would need to play many games to find a clear trend.

*Lara Oude Alink*

3 In Saitou, Tamaki, 'Otaku sexuality', *Robot Ghosts and wired dreams*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, page 226, the figure of the *sentou-bishoujo* is explained.

[Saitou Tamaki heeft de naam verzonnen als etiket voor karakters als Sailor Moon en Nausicaä, *id est* mooie meisjes die wel vechten maar toch vrouwelijk zijn, in tegenstelling tot vechtende vrouwen die effectief een mannenrol spelen. Bron: <http://ja.wikipedia.org/wiki/戦闘美少女> – redactie.]

# 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 ernaar 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 toeneemt.

### **EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT**



10% korting voor Duivelseleden

## Anime woordenlijst

**Akihabara** of **Akiba**: wijk van Tōkyō welke bekend staat als de elektronica wijk. Behalve alles op gebied van elektronica is in Akihabara ook alles te vinden op gebied van Anime, manga en *games*.

**AKB48**: Japanse theater / *idol* groep bestaande uit 48 meisjes die hun standplaats hebben in Akihabara.

**Anime-conventie** of **animecon**: bijeenkomst van liefhebbers op gebied van anime, manga en alles wat met Japan te maken heeft. Nederland kent drie grote conventies: Animecon, Abunaicon, Chibicon. Deze conventies trekken bezoekersaantallen variërend tussen 500 en 2000. De grote conventies vind men in Japan en Amerika zoals de Comiket (Tōkyō) en de Otacon. Dit zijn conventies die tussen de 10.000 en 30.000 bezoekers trekken.



Touya en Yukito uit *Card Captor Sakura*. Let op hun vrouwelijke uitstraling.

**Cosplay** is de afkorting van *costume play*. *Cosplayers* gaan verkleed als een favoriet karakter uit een serie, manga, *game* etc. Tevens kan men soms een rol aannemen. Het lijkt in dat opzicht op larpn, hoewel men dat vaak van beide kanten niet wil toegeven.

**Datinggames**: (ook wel **datingsims**, van *simulator*) zijn een populair genre in de Japanse *games* industrie. De bedoeling is bij een *datingsim* doorgaans dat je meisjes uit moet vragen en moet proberen een relatie te krijgen en te onderhouden met die meisjes. Er zijn ook mannelijke varianten waarbij je jongens uit moet vragen natuurlijk. Veel zijn *ero-games* (zie aldaar), maar niet alle, *Tokimeki Memorial* is bijvoorbeeld zeer beschaafd.

**Director of photography**: heeft een hele belangrijke taak in de productie van anime. Zoals eerder is genoemd, bestaat een frame uit verschillende lagen, de cels. Het is de taak van de *director of photography* deze frames vorm te geven en de compositie per frame zo te maken dat het klopt met de storyboards etc.



Mao, catgirl uit *Shining Tears*

**Bishounen**: betekent letterlijk niks anders dan 'mooie jongen'. Dit is dan ook waar het hier om draait, knappe jongens. Deze jongens worden vaak gekenmerkt door hun meisjesachtige uiterlijk.

**Catgirl**: eigenlijk precies wat het woord zegt. Een meisje met doorgaans kattenoren en -staart, soms ook met klauwtjes aan handen en voeten.

**Celanimatie**: Japanse animatie staat bekend om het gebruik van celanimatie. Een film bestaat uit allemaal plaatjes die achter elkaar worden gedraaid. Dit gebeurt met 21-23 plaatjes per seconde. Men spreekt echter niet over plaatjes maar over frames. Als men een dergelijk frame bekijkt, is deze opgebouwd uit lagen doorzichtig materiaal (vroeger cellulosenitraat) waarbij elke laag een deel van het frame is. Het voordeel van deze verschillende lagen is dat als je een scène opneemt je enkel de lagen hoeft te veranderen die bewegen in de scène. Dit scheelt tekenwerk en dus ook kosten.

**Cosplay**: Wederom hebben we hier te maken met een afkorting.

**Ecchi:** een beetje een stout maar niet zo stout dat het richting *hentai* (zie aldaar) gaat. Soms een beetje licht erotisch getint maar het komt vaak niet verder dan opwaaiende rokken en *bh shots*. Vaak combineren *ecchi* shows dit met heel veel komedie. Een bekende serie in dit genre is *Love Hina* van Akamatsu Ken welke zelf bekend staat als een *ecchi* schrijver en tekenaar.

**Ero-game** of **ero**: erotische *game*. In dit genre zijn weer verschillende gradaties en subgenres te vinden. Het gaat van zeer netjes tot zeer gewelddadig en of fetischachtig. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld: *Kimi ga Nozomu Eien*, *Ramuiro Senkitan*, *Green Green* etc.

**Figure** of **figurine**: beeldje van een karakter uit een manga, anime of *game*. Doorgaans wordt hiervoor pvc gebruikt wat de karakters stevig maakt. Echter je hebt ook zogenaamde *resin figures* welke gemaakt zijn van kunsthars. Deze zijn doorgaans iets buigzamer maar ook duurder. Het is zeldzaam, maar er zijn ook beeldjes die gemaakt worden uit metalen en gips of steen. Ook deze zijn doorgaans duurder omdat de productie duurder is dan die van pvc modellen.

**Filler:** een aflevering in anime of een deel/hoofdstuk in een manga waarin afgeweken wordt van de oorspronkelijke verhaallijn. Vaak hebben *fillers* hun eigen verhaallijn. In anime die gebaseerd zijn op lopende mangareeksen wordt dit veel gebruikt om te zorgen dat de verhaallijn in de manga niet wordt ingehaald. Een voorbeeld van overdadig *filler* gebruik zijn de series *Bleach* en *Naruto* welke beide van Studio Pierrot zijn.

**Futanari:** is een genre binnen het erotische genre van anime en manga: *hentai*. *Futanari* betekent 'two form'; zoals men misschien daaraan al kan zien draait het in dit genre voornamelijk om hermafrodieten.

**Hardcut:** veelvoorkomende techniek in Japanse animatie en animatie in het algemeen. Met een *hardcut* wordt de overgang van de ene scène naar de andere scène bedoeld. In speelfilms zal je meestal een *fade* zien waarbij beelden in elkaar overvloeien. Een *hardcut* heeft geen overvloeiing: er wordt letterlijk tussen frames geknipt waardoor je een hele abrupte overgang tussen scènes hebt. Deze techniek wordt ook in *commercials* en actiefilms gebruikt, omdat dit zorgt voor een soort snelheid en actie gevoel.

**Hentai:** het erotische genre in anime en manga. Onder het *hentai* genre zijn weer verschillende subgenres zoals het hierboven genoemde *futanari*.

**Josei:** betekent letterlijk 'vrouw' en dan meer de jongere vrouw. Zoals deze term al suggereert, is dit een genre binnen anime en manga die zich specifiek richt op jonge vrouwen. Een voorbeeld hiervan is de serie *Hana yori dango* (*Flowers over boys*).

**J-drama/K-drama/C-drama:** Dit is een term die eigenlijk in het Westen wordt gebruikt voor *live action* drama series die uit Japan (J-drama), Korea (K-drama) of China (C-Drama) komen.

**J-pop/J-rock/K-pop/C-pop:** Ook dit zijn termen die veelal in het Westen worden gebruikt om Japanse, Koreaanse en Chinese pop- en rockmuziek aan te duiden. Een aantal bekende Japanse artiesten zijn Ayumi Hamasaki, Koda Kumi, Utada Hikaru.

**Lolicon:** genre in anime en manga dat doorgaans onder het *hentai* genre valt. Hoewel hier uitzonderingen op zijn. Lolicon komt eigenlijk voort uit het lolitacomplex waarbij het gaat om vooral kleine en jonge meisjes.

**Live-action:** hiermee wordt eigenlijk geen animatie bedoeld maar 'echte film' waarbij acteurs van vlees en bloed worden gebruikt. In principe is dus elke niet-animatiefilm een *live-action* film.



Figure van Mikuru als maid.

**Mahou shoujo:** letterlijk betekent dit 'magisch meisje'. In dit genre draait het om meisjes met magische krachten. Misschien wel het bekendste voorbeeld hiervan is *Cardcaptor Sakura* welke ook in het Westen erg populair is geweest.

**Maid café:** iets wat je veelal in Akihabara zult tegenkomen. Een *maid café* heeft niks met erotiek te maken wat veel mensen denken. In een *maid café* kan men *gamen*, anime kijken en manga lezen. De bediendes zijn gekleed in zogenaamde *maid costumes* waaraan de café's hun naam ontleen.

**Mangaka:** iemand die manga tekent of schrijft.

**Otaku:** wat letterlijk huis betekent, is eigenlijk een scheldwoord in Japan. Een *otaku* wordt in verband gebracht met iemand die obsessief is in het verzamelen van iets. Doorgaans anime, manga en games. Daardoor heeft de term otaku in Japan een negatieve bijmaak. In het Westen wordt deze term gebruikt om aan te duiden dat je een hardcore fan bent van anime/manga.



Sakura

**Ova en oav:** afkortingen van 'original video animation' en 'original animated video'. Deze termen zijn te vergelijken met wat wij kennen als *video releases*. Hiermee wordt bedoeld dat een film of serie direct op video, en tegenwoordig op dvd, uitgebracht wordt in plaats van eerst in de bioscoop te verschijnen. Westerse voorbeelden hiervan zijn de vervolgen op de *Lion King* en *Alladin*.

**Seinen:** net als *josei* is dit een term voor de doelgroep van anime en manga, ditmaal jonge mannen van ongeveer 18 tot 30 jaar oud.

**Shoujo:** anime en manga met als doelgroep jonge meisjes.

**Shounen:** anime en manga met als doelgroep jonge jongens.

**Shounen Jump:** maandelijkse mangabundel welke bestaat uit vele hoofdstukken van lopende mangareeksen. Als een mangaka populair is in dergelijke bundels dan zullen zijn verhalen doorgaans uitgebracht worden in losse delen. *Shounen Jump* is specifiek gericht op jongens en bevat veelal actief verhalen als *Naruto* en *Bleach*. Een *Shounen Jump* is ongeveer zo dik als een Nederlands telefoonboek. Tevens worden deze bundels gedrukt op goedkoop papier en ze kosten ook heel weinig, denk hierbij aan drie euro ongeveer. Je zult dan ook zien dat deze bundels als ze gelezen zijn ergens worden achtergelaten in de trein of gewoon in de prullenbak.

**Shotacon:** hetzelfde als een *lolicon* echter hier gaat het om kleine jongens en niet om meisjes.

**Visual novel:** interactief *game*-genre waarbij gebruik wordt gemaakt van statische beelden. Een vergelijking met de zogenaamde *text adventures* is hier op zijn plaats. De *visual novels* en *adventure* spellen leveren ongeveer 70% van de totale *games* productie van Japan op.

**Yaoi:** subgenre van *hentai*. Het gaat hier om homo-erotische *hentai* waarbij de relatie tussen twee of meer mannen centraal staat. Tevens is het opmerkelijk dat in dit genre veel mannen lijken op en zich gedragen als vrouwen.

**Yuri:** ook een subgenre van *hentai*. Bij *yuri* draait het om lesbische *hentai* waarbij de relatie tussen twee of meer vrouwen centraal staat.



Scène uit Sono Hanabirani Kuchizukewo, een yuri visual novel.

Ellery Oosterberg



# 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)

## Mijn eerste stappen in Wargame-land

Lang, lang geleden toen ik nog een klein Reneetje was, werd *Dungeons & Dragons* nog niet gespeeld met miniatuurtjes. Het idee dat wij *D&D*'ers een visuele representatie nodig hadden om ons te begeven in een fantasiewereld was belachelijk. Dat ging prima, totdat onze party ineens in een klein leger mee moest vechten. Kleingeld was hier een briljante oplossing. Natuurlijk gingen wij daarna gewoon verder met de gevechten in ons hoofd uitspelen.

Toen bedacht Wizards of the Coast een manier om nog meer geld te halen, eehh ik bedoel nog meer leuke dingen voor *roleplayers* op de markt te brengen; in 2003 bracht WotC de eerste serie van *Dungeons & Dragons Miniatures Game* uit. Eigenlijk keerde *D&D* hiermee terug naar zijn roots. In 1974 ontwikkelden Gary Gygax en Dave Arneson de eerste versie van *D&D* vanuit het regelsysteem van *Chainmail*. De insteek was toen om in plaats van grote legers neer te zetten de avonturen van één held te beleven. Het is dus helemaal niet zo verwonderlijk dat de meeste *D&D*'ers op het Duivelsei tegenwoordig ook miniatuurtjes hebben.

Hoewel in eerste instantie ik, en met mij veel anderen, het gebruik van mini's toch wel onder het niveau van *D&D* vonden, is het nu enorm populair. Ik ben er zelf uiteindelijk ook voor gevallen. Bekende karakters uit de *campaign settings* die uitkomen als miniatuur, zoals Storm Silverhand uit *The Forgotten Realms* en Count Strahd von Zarovich uit *Ravenloft*. Daarnaast is het natuurlijk ook onwijs gaaf om een heel mooie *mini* te hebben van jouw geweldige karakter.



Helaas zijn de mini's die WotC uitbracht voor *D&D* allerm minst mooi te noemen. Tuurlijk, er zitten een aantal geweldige monsters en karakters bij, maar de afwerking is vaak gebrekkig en de mini sluit toch nooit helemaal aan bij het idee dat jij van het karakter hebt. De oplossing: zelf de mini's maken en schilderen. Zodoende komt *D&D* steeds weer een stapje dichterbij waar het allemaal begon: *wargames*.



En dan komt natuurlijk de stap naar het onbekende... Je ziet ze altijd zitten in hun eigen hoekje in het Duivelsnest, of Jorke zit geconcentreerd de meest fantastische dingen te schilderen in de Pelibar. Je ziet de mini's ook wel eens staan en dan denk je "dat kan ik nooit."

Toch ga je een keer mee met een vriend en mag je één van zijn mini's schilderen, een heel grote *troll* van *Hordes*. Eigenlijk is het toch wel heel erg gaaf. Helemaal niet zo moeilijk als gedacht. Je hebt alleen wat geduld nodig. Dan betrap je bij jezelf de gedachte dat misschien het spelletje ook wel leuk is.

Je spreekt een keer af om met Arjens *Hordes* leger tegen dat van Floor te spelen. De mini's zijn alleen niet allemaal (eigenlijk bijna geen één) geschilderd. En wat doet dat meetlint op tafel? Het spel blijkt een beetje vaag. *Hordes* maakt geen gebruik van *squares* of *hexes*, zoals ik aanvankelijk had verwacht, maar alle afstanden worden afgemeten. Aan de ene kant maakt dit de tactiek intuïtiever, aan de andere kant veel gedetailleerder. Floor wordt er alleen maar chagrijnig van en Arjen kijkt elke keer als ik niet precies genoeg meet heel erg scheef. Winnen is natuurlijk wel leuk, maar toch zijn *wargames not my cup of tea*. Ik houd het wel lekker bij mini's schilderen en gawe *D&D* karakters bedenken en uitwerken.

Renée van der Nat

# Uitslag logo competitie

## Inleiding

Het uitkiezen van een logo uit 16 inzendingen is geen gemakkelijke taak. Iedereen heeft andere ideeën over hoe een logo eruit moet zien, ook over wat nu precies de functies moeten zijn van een logo denkt niet iedereen hetzelfde. Een zware taak dus voor die mensen die één logo zullen moeten uitkiezen, temeer omdat de kwaliteit van de inzendingen erg hoog was. Blijkbaar heeft Het Duivelsei een hoop talent te bieden als het gaat om grafisch design.

De juryleden waren het lang niet altijd met elkaar eens en daarom zullen er in dit rapport af en toe tegenstrijdige beweringen worden gedaan over één en hetzelfde logo. Waar de één op zoek was naar eenvoud en strak lijnenspel, was de ander er op uit om een meer figuratief en sprekend logo te vinden tussen de verschillende inzendingen. Discussiepunten waren ook: wel of geen duivel in het ontwerp; tekst of juist niet; studentikoos of juist fantasy.

Uiteindelijk is de jury het eens geworden en is er een ontwerp gekozen dat op een knappe manier tussen deze uitersten weet te balanceren. Hoewel het logo nog in de conceptfase verkeerde toen het werd gekozen was het toch zo veelbelovend dat de huisstijlcommissie er samen met de ontwerper graag mee aan de slag wilde. Op dit moment zijn ze er al druk mee bezig en hopelijk zal het resultaat binnenkort onthuld worden.

Hieronder is een kort commentaar te vinden op de verschillende logo's en natuurlijk ook een afbeelding zodat het duidelijk is waar het commentaar over gaat. De vier logo's die uiteindelijk naar de laatste stemronde zijn gekomen zijn Logo 3 van Anneke Bruin, Logo 4 van Rob Driessen, Logo 1 van Bor Peeters en Logo 6 van Berend Boer. Onder het commentaar staat samengevat wat onze uiteindelijke afweging is geweest.



### Logo 1 en 2 ontworpen door Bor Peeters

Het idee om voor het logo een schild te gebruiken is erg innovatief en ook erg toepasselijk. Veel Leidse studentenverenigingen hebben een schild of wapen als logo. De tekst 'alea iacta est' is zeer goed bevallen, ontzettend toepasselijk voor de vereniging. De pelikaan die in dit logo staat is natuurlijk niet zo toepasselijk omdat de Pelibar geen onderdeel is van de vereniging. Wel is het leuk om het oprichtingsjaar te vermelden in het logo. Het logo is speels maar wel studentikoos. Een goede combinatie voor een studentenspelvereniging dus, maar het studentikoos is misschien niet een aspect dat door het merendeel van de leden gewaardeerd zal worden.

De afbeeldingen in het schild kunnen misschien vervangen worden door andere inzendingen uit de competitie als de inzenders daarvan dit geen probleem vinden. De lettertypes die zijn gebruikt zijn niet erg mooi. De vorm van het logo is erg geschikt voor het doel waarvoor het gebruikt zal worden. Deze inzending zou in kleur misschien indrukwekkender geweest zijn. Een schild geeft als vorm veel mogelijkheden voor een variatie in aankleding, bijvoorbeeld een nieuwe variatie die gebruikt wordt in de EL CID en één die we gebruiken om de open dag aan te kondigen enzovoorts.

Een tweede ontwerp voor schild werd ook door Bor ingeleverd, dit is logo 2. De guirlande met de tekst erin die bij dit schild gebruikt is, is leuk maar zou beter óp het schild kunnen staan dan eronder. Het schild is niet sierlijk en dat is toch wel iets dat bij een dergelijk concept een vereiste is. Het andere schild ziet er al met al mooier uit en biedt ook meer mogelijkheden voor verdere ontwikkeling.

HET DUIVELS



### Logo 3 ontworpen door Anneke Bruin

Het logo is strak, duidelijk en ziet er zeer professioneel uit. Het mag wel wat speelser gezien de vereniging die het zal gaan representeren. Het lettertype dat hier gebruikt is, ziet er mooi uit en is duidelijk met veel zorg gekozen. Het woord 'ei' moet beter

op de dobbelsteen komen te staan, het perspectief daarvan en ook van de dobbelsteen zelf hebben nog wat werk nodig. Dat kan natuurlijk gemakkelijk veranderd worden.

Het woordje 'het' dat verticaal gedrukt is leest erg ongemakkelijk, maar het spelen met de letters is juist ook dat wat het logo sprekender en minder over-professioneel maakt. Toch is het logo niet sprekend en speels genoeg. Misschien dat het logo door zijn professionele uitstraling geschikter zou zijn voor een bedrijf dan voor een spellenvereniging.

### Logo 4 ontworpen door Rob Driessen

Het feit dat dit logo enkel uit lijnen is opgemaakt is erg mooi en geeft er een professionele uitstraling aan. Het is wel de vraag hoe het eventueel gecombineerd kan worden met de tekst 'het Duivelsei'. Tekst zou de eenvoud van het logo kunnen verstoren. Maar als de tekst niet te dicht bij het logo staat, valt dat misschien toch wel mee.

Dit logo sluit in zijn vormgeving aan op de ideeën van de huisstijl-commissie: het is erg simpel en dat geeft het zijn kracht. Misschien dat er puntjes op de dobbelsteen gezet kunnen worden om iets duidelijker te maken dat het hier om een dobbelsteen gaat. Dit logo kan goed op een das of op briefpapier gebruikt worden; dit komt doordat het zonder tekst ook erg sprekend is.



### Logo 5 ontworpen door Bor Peeters

Dit logo heeft niets met spellen te maken en dat is toch jammer. De vereniging wil verder graag af van de draak als logo. Het is te erg te associëren met fantasy en dat is niet waar het bij het Duivelsei allemaal om gaat. Fantasy is immers maar een klein aspect van de vele interessegebieden die de vereniging te bieden heeft. De tekeningen trekken de aandacht te veel af van de lettering en dat geeft nu juist aan wat belangrijk is. Deze afbeelding is niet geschikt als logo, eerder als cover van de Spelduivel.



### Logo 6 ontworpen door Berend Boer

Dit is een leuk en duidelijk figuur. Het zou als 'i' geïntegreerd kunnen worden in het woord 'Duivelsei'. De nadruk op het element duivel zou aanstoot kunnen geven maar dit geldt voor vele van de gedane inzendingen. Het is maar de vraag hoe aanstootgevend dit element duivel is ook gezien het aantal leden dat wel degelijk gelovig is en hier toch geen aanstoot aan neemt.

Wederom ligt de kracht van het logo hier in zijn eenvoud. Op dit figuur valt gemakkelijk te variëren binnen verschillende thema's, dus denk aan een variant speciaal voor de El Cid of bijvoorbeeld voor de poster van het Asia themafeest. Het logo is wel erg figuratief, heeft veel detail. Als een afbeelding te gedetailleerd is dan is het meer een mooie afbeelding voor op de Spelduivel dan een logo voor op onder andere het briefpapier.

### Logo 7 ontworpen door Bor Peeters

Het idee om het icoon te maken uit één letter is erg leuk en innovatief, maar het is toch wat te eenvoudig. Het is leuk als het logo het spel-aspect weer kan geven en dat mist hier.

## Logo 8 ontworpen door Bor Peeters

Zeer creatief lijngebruik. Het is leuk om te zien hoe hier zonder verdere afbeeldingen toch een compleet logo is neergezet. Helaas is nergens aan te zien dat dit een logo is voor een spellenvereniging. De letter 'D' is mooi vormgegeven maar de andere letters zijn erg lelijk.

## Logo 9 ontworpen door Vincent van der Plas

Dit logo is grappig en speels. Er kan tekst in het logo gezet worden en dit kan erg handig zijn op posters en dergelijke. Dit geeft ook weer variatiemogelijkheden zoals eerder al besproken is bij andere logo's.

Het logo is misschien iets te speels en te druk voor het oog. Het zou wel een mooie voorkant voor de Spelduivel kunnen zijn maar is gewoon niet sprekend en niet duidelijk genoeg om als logo te fungeren. De vraag is ook of we het aspect 'ei' wel willen benadrukken, dit heeft immers niets met spellen te maken.



## Logo 10 ontworpen door Bor Peeters

Dit is een mooie afbeelding, maar geen logo: daar is de afbeelding te druk voor. Het is wel een erg artistieke afbeelding en wederom het soort afbeelding dat de Spelduivelcommissie graag vaker binnen wil krijgen voor op de Spelduivel.

# Duivelsei

## Logo 11 en 12 ontworpen door Ron

Dit logo is eenvoudig en het lettertype is speels. Eigenschappen die aanwezig moeten zijn in een goed logo.

De dobbelsteen als puntje op de 'i' is leuk bedacht. De zeszijdige dobbelsteen verdient de voorkeur omdat een twintigzijdige dobbelsteen enkel naar *roleplaying games* verwijst terwijl een zeszijdige dobbelsteen veel universeler is.

Hoewel het niet erg is als een logo simpel is, mist dit logo toch iets aan aankleding.

## Logo 13 ontworpen door Sarah Chambers

Het lettertype gebruikt in dit logo is erg mooi en ziet er professioneel uit. Dit logo verenigt een hoop elementen in zich die bij het Duivelsei passen. Het is ook één van de weinige logo's die helemaal af zijn.

Wel is het jammer dat er een twintigzijdige dobbelsteen is gebruikt. Het is verder de vraag of het logo wel naar zwart/wit kan worden omgezet zonder al te veel kwaliteitsverlies. De afbeelding is niet in één oogopslag herkenbaar, maar heeft wat meer tijd nodig om te bezinken. Dat is natuurlijk niet heel erg handig: een logo moet juist wel gemakkelijk te herkennen zijn. De witruimte tussen de letters is iets te groot, maar dat is gemakkelijk te verhelpen.



LEIDSE STUDENTENSPELLENVERENIGING  
HET DUIVELSEI

## Logo 14 ontworpen door Bor Peeters

Dit is een erg leuk en origineel concept. Een zegel heeft het fantasy gevoel dat wel bij het Duivelsei past en ook heeft het iets in zich van het ouderwets studentikoze dat ook in een wapenschild aanwezig is. De lettering die rond gaat is niet duidelijk genoeg te lezen. Maar als er meer contrasterende kleuren gebruikt zouden worden, zou de tekst meteen een stuk leesbaarder zijn. Het is echter de vraag of versimpeling van het



logo door onder andere een omzetting naar zwart-wit het logo niet onherkenbaar zou maken. Het is jammer dat ook hier weer een twintigzijdige dobbelsteen gebruikt is.

### Logo 15 ontworpen door Rob Driessen

Dit is een mooi logo, erg speels. De elementen spel en duivel zijn gebruikt en sluiten dus goed aan bij zowel de naam en de activiteiten van de vereniging. Het ziet er strak en professioneel uit, maar misschien wel een beetje té.



Het straalt niet de sfeer uit die bij Het Duivelsei past. De afbeelding van de duivel kan ook hier weer een negatieve uitstraling hebben. Het lettertype heeft niet de aandacht gehad die het verdient. Een goed lettertype is belangrijk voor een logo omdat het bijdraagt aan de sfeer die het logo uitstraalt. Als er puntjes op de dobbelsteen zouden staan, zou dit element wat duidelijker aanwezig zijn.

### Logo 16 ontworpen door Bor Peeters

Helaas is het plaatje in dit logo niet bruikbaar doordat er auteursrecht van derden op rust. Het zou misschien leuk zijn om het te vervangen door een nar met dobbelstenen in plaats van belletjes maar dit lijkt dan heel erg op het logo van 'The Joker' in Utrecht. Daarnaast is het de bedoeling om niet weer iets te gaan doen met draken om op die manier het fantasy thema los te laten.

### Laatste afwegingen

Het concept dat gebruikt is voor Logo 1, is ontzettend veelbelovend maar het zal nog veel werk nodig hebben om het aan te passen tot het uiteindelijke logo. De huisstijlcommissie heeft een duidelijke deadline gesteld voor het afmaken van de website en het logo moet dus ook binnen deze periode af zijn. Voor dit logo is dat helaas niet haalbaar. Helaas moet het logo om deze reden afvallen.

Het logo van Anneke Bruin is geschikter voor een bedrijf, het is te serieus voor een studentenspelvereniging zoals het Duivelsei. Ook is het minder makkelijk om dit logo voor verschillende doelen te gebruiken omdat afbeelding en tekst hier echt met elkaar verweven zijn. Helaas moet het logo om deze reden afvallen.

Logo 4 is mooi en ziet er strak uit. Het is geschikt om zonder tekst op allerlei zaken af te drukken zoals posters, stropdassen, noem maar op. Maar dit logo is misschien wel té cool voor het Duivelsei. Want hoewel iedereen het eens was over de coole uitstraling van dit logo heerste er toch het gevoel dat het net niet zo goed bij de vereniging past als het winnende logo.



Dit winnende logo is dus het logo van Berend Boer. Dit logo is in de conceptfase maar zal aanzienlijk minder tijd nodig hebben om te voltooien dan logo 1. Het logo biedt de mogelijkheid om er behoorlijk krachtig uit te zien, doordat het is opgebouwd uit geometrische figuren. Tegelijk blijft het logo ook speels en zeer sprekend, doordat er allerlei elementen in terugkomen die bij Het Duivelsei passen. Hopelijk is het eindresultaat snel op het forum, de site of in de Spelduivel te bewonderen.

## Agenda

|   |    |               |                           |       |
|---|----|---------------|---------------------------|-------|
|   | do | 16 april 2009 | Spelavond                 | 19:30 |
| S | ma | 20 april 2009 | Lustrum-diner             | ?     |
|   | di | 21 april 2009 | Spelavond                 | 19:30 |
|   | wo | 29 april 2009 | Spelavond                 | 19:30 |
|   | za | 2 mei 2009    | Speldag                   | 13:00 |
| S |    | idem          | Lustrum-borrel            | 20:00 |
| S | do | 7 mei 2009    | Algemene ledenvergadering | 19:30 |
|   | di | 12 mei 2009   | Spelavond                 | 19:30 |
|   | wo | 20 mei 2009   | Spelavond                 | 19:30 |
|   | do | 28 mei 2009   | Spelavond                 | 19:30 |
|   | di | 2 juni 2009   | Spelavond                 | 19:30 |
|   | za | 6 juni 2009   | Speldag                   | 13:00 |
|   | wo | 10 juni 2009  | Spelavond                 | 19:30 |
|   | do | 18 juni 2009  | Spelavond                 | 19:30 |
|   | di | 23 juni 2009  | Spelavond                 | 19:30 |
| S | wo | 1 juli 2009   | Afsluitborrel             | 19:30 |

Alle spelavonden en speldagen zijn natuurlijk gewoon in Het Duivelsnest, achter de Pelibar. Voor speciale activiteiten kan de locatie anders zijn, dat kan opgevraagd worden bij het Bestuur. Kijk ook op onze website voor de meest actuele informatie: **[www.duivelsei.nl](http://www.duivelsei.nl)** De lustrumcie heeft ook nog wat wilde plannen, dus het kan zijn dat er nog wat extra data op de agenda verschijnen die nu nog niet bekend zijn.

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