



SPELDUIVEL

Jaargang 20

Nummer 1

April 2015

Thema: INDIE!



*De kamer
van... Anna!
en Coos - 10*

*"Kleur is goed, maar
word geen wandelend
bloemencorso."*

De Grote Indie Style Guide - 7

*"Hou je van katten? Hou je
van explosies? Dan is dit
kaartspel iets voor jou!"*

Bizarre Kickstarter Projecten - 12

L.S.S.V. HET DUIVELSEI



WARP 9
SCIENCE FICTION, FANTASY, ANIME EN MANGA STORE

**VERKOOP VAN MAGIC, WORLD OF WARCRAFT, YU-GI-OH!,
POKÉMON, STAR TREK, STAR WARS, D&D, BOARD GAMES
E.A.**

ADRES: LANGE MARE 42, 2312 GS, LEIDEN
TEL: 071-5121380
EMAIL: INFO@WARP9.NL
WEBSITE: WWW.WARP9.NL

OPENINSTIJDEN:

MAANDAG	GESLOTEN
DINSDAG	11:00 - 18:00
WOENSDAG	11:00 - 18:00
DONDERDAG	11:00 - 18:00 KOOPAVOND 19:00 - 21:30
VRIJDAG	11:00 - 18:00
ZATERDAG	11:00 - 18:00
ZONDAG	GESLOTEN

**BIJ AFWIJKENDE OPENINSTIJDEN STAAN DEZE
VERMELD OP DE BEGINPAGINA VAN DE WEBSITE.**

REDACTIONEEL

Lief lid,
Het is alweer even lente en er waait een (al iets) warmere wind door het land. De dagen lengen, overall komen bloempjes op en de vogeltjes fluiten en... Oké, vergeet deze shit. Wat maakt het uit als de dagen lengen als je in de Pelibar spelletjes zit te doen? Nou, heel veel! Want het is natuurlijk de lente geweest die de redactie heeft geïnspireerd voor het thema van deze Spelduivel: indie. Dat is namelijk ook vrolijk en

met bloemetjes. Zo zie je maar weer, deze redactie staat in verbinding met de aarde. Heel spiritueel. Nou, veel plezier met lezen, hopelijk gaat er in jouw binnenste ook een lentezonnetje stralen! (Snap je hem? **Lentezonnetje!** Want het is lente! Haha.)

Liefs van de Spelduivelcie

INHOUD

- 4 De Indiemarkt in Nederland
- 6 De kracht van Indie
- 7 De Grote Indie Style Guide
- 8 Verslag: Nieuwjaarsduik
- 10 De Kamer van... Anna
- 12 Bizarre Kickstarter projecten
- 14 Test - Welke Indie Game past bij jou?
- 15 Word independent!
- 16 Zelf een bordspel op de markt brengen
- 18 Liefde is... samen een spelletje spelen!

Zelf schrijven? Stuur een mailtje naar de redactie!

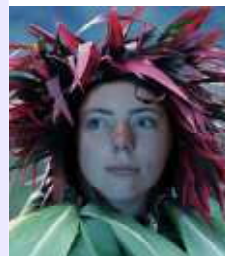
ANTWOORDEN ACHTERKANT:



Redactie@duivelsei.nl

DE REDACTIE!

Voorkant: Monica Preller



MONICA PRELLER
Hoofdredacteur



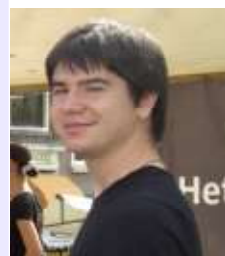
LAURA VAN BOXEL
Redactielid



PETER BOS
Eindredacteur



NORALIE LUBBERS
Redactielid



ROELOF VAN DER HEIJDEN
Eindredacteur



MARDIE FEIKENS
Layouter

MET DANK AAN:

BECKY VAN LEEUWEN
Schrijver Valentijnsartikel

ANNA VERVAT
Voor het openstellen van haar kamer voor "De kamer van..."

DE INDIEMARKT IN NEDERLAND

Sinds de opkomst van het online gamen, is het ook steeds makkelijker om zelfgemaakte content op het internet te zetten. Op consoles, computers en mobiele telefoons zijn kleine spelletjes te vinden die vaak door één of enkele personen zijn gemaakt. Deze indiemarkt wordt steeds groter, maar in Nederland komt het nu pas op gang.

Jaarlijks gaat er zo'n zestig miljard om in de gamewereld, wat het groter maakt dan de film- en muziekindustrie. Een groot deel van dit budget gaat op aan de alom bekende titels; alleen vorig jaar al had Destiny een budget van 500 miljoen. Grand Theft Auto V had het jaar ervoor een budget van 265 miljoen. Veel geld wordt in marketing gestopt omdat een game moet slagen, zodat de uitgevers er goed aan verdienen.

Dit zorgt ervoor dat deze games er grafisch prachtig uitzien, vertellen ze een goed verhaal en kun je je er lang mee vermaken. Het kost vele jaren om zo'n game te ontwikkelen en dit zorgt er indirect ook voor dat veel van deze games op elkaar lijken. Er worden nauwelijks meer risico's genomen, omdat er te veel tijd en dus geld op het spel staat. De laatste jaren is tegen al dit grote geweld een tegenstrooming gekomen in de vorm van indie-ontwikkelaars.

Dit zijn kleine studio's, soms met maar een enkele programmeur, die een goed idee heeft voor een leuk spelmechanisme. Daar bouwt hij vervolgens een hele game omheen en verkoopt deze online voor een paar euro. Zij hoeven geen rekening te houden met uitgevers, aandeelhouders en winstmarges. Als een game goed is, verkoopt deze zichzelf vaak al genoeg. Zo omarmen inmiddels de grote consoleboeren Sony en Microsoft de indies massaal en zijn de meeste games ook op de computer te verkrijgen via Steam. Wekelijks verschijnen er op internet unieke games voor een klein prijsje, maar daar zit zelden een Nederlandse titel tussen.

Deze industrie is namelijk nog niet zo groot in ons land. Eigenlijk hebben we pas de laatste jaren ontdekt dat er wat te verdienen valt met indiegames. Van oudsher zijn Nederlandse studio's vooral bezig met educatieve games, bijvoorbeeld spelletjes voor kinderen waar ze iets van leren. Daaronder vallen ook games voor beginnende artsen om hun vaardigheden te verbeteren. Inmiddels verdubbelt de omzet van de Nederlandse gamesindustrie elke twee jaar, maar het budget van een Destiny wordt nog niet gehaald als



RONIMO GAMES

Opgericht in 2007 door zeven studenten die een grote zak geld kregen van uitgever THQ voor hun game The Blob, welke ze voor de gemeente Utrecht ontwikkelden. Samen zijn ze Ronimo gestart en hebben eerst de 2D RTS Swords & Soldiers uitgebracht voor vrijwel elk platform. Momenteel werken ze met

een groep van twintig man aan een vervolg voor de Wii U en het onderhouden van hun tweede game, de multi-player battle arena Awesomenauts. Deze game verscheen allereerst op de PS3, Xbox en PC. Via Kickstarter is er geld opgehaald voor uitbreidingen en is de game inmiddels ook verkrijgbaar op de PS4.



SPARPWEED

Een echte indie-ontwikkelaar opgericht door twee Delftse studenten. Eén van de jongens werkte aan een spelconcept voor zijn afstudeeropdracht Industrieel Ontwerpen. Hij heeft zoals de meeste indiegames één spelmechanisme bedacht en hier een game omheen gebouwd. Na zijn studie besloot hij dit samen met zijn begeleider uit te werken tot Ibb & Obb. Een in de opzet simpele, maar zeer uitdagende puzzelgame voor twee spelers waarbij je gebruik moet maken van de dubbele zwaartekracht. Ze hebben de game samen ontwikkeld en uitgebracht op de PS3 en voor Steam. Nu zijn ze aan het kijken naar een nieuw project om samen te starten.

KIJK OOK ONLINE:

www.vlambeer.com

www.sparpweed.nl

www.ronimo-games.com

Vind Toon Rocket in de Google Play store!

“Opeens moest iedereen het verslavende spel hebben.”

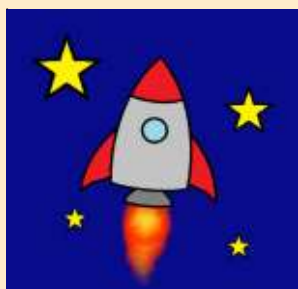
VLAMBEER

Ontwikkelaar die aan de lopende band games maakt, voornamelijk voor de mobiele markt en in flash voor de computer. De studio is opgericht door twee jongens nadat ze stopten met hun studie HKU. Mede-oprichter Rami Ismael is iemand die zich hard maakt voor meer indie-ontwikkelaars in Nederland. Met Vlambeer wil hij dit mede bereiken, zodat er een bredere basis is van onafhankelijke ontwikkelaars, welke elkaar kunnen helpen en zo goede indies produceren. De bekendste app van hun hand is *Ridiculous Fishing*, deze werd in 2013 door Apple uitgeroepen tot iPhone-game van het jaar. Vlambeer heeft voor de consoles en Steam onder andere *Luftrausers* en *Super Crate Box* uitgebracht.



die zich juist sterk maken voor een indieklimaat in Nederland en wil het na-apen van games tegengaan. Zij willen juist dat originele ideeën en games centraal staan, en niet dat games worden gekopieerd om snel geld te verdienen.

Zo doelen ze bijvoorbeeld op de succesvolle indie van een jaar geleden, genaamd *Flappy Bird*. Ontwikkeld in een paar dagen op de Vietnamese zolderkamer van Dong Nguyen, groeide deze game begin 2014 uit tot een wereldwijd fenomeen. Opeens moest iedereen het verslavende spel met het pixelachtige vogeltje hebben en al gauw verdiende Nguyen 50.000 dollar per dag met alleen al de reclame-inkomsten. Toen hij zijn game offline haalde omdat het te verslavend zou zijn, verschenen al snel vele kopieën in de *App Store* die hoopten een graantje mee te pikken van het succes. Vlambeer spreekt zich uit tegen dit soort praktijken en wil juist dat creativiteit weer voorop komt te staan.



TOON ROCKET

Afgelopen jaar heeft ook onze eigen Pepijn een app ontwikkeld en deze in de Google Play Store gezet. De game *Toon Rocket* heeft hij uit verveling in de zomer in elkaar gezet, maar sinds

afgelopen december is deze ook voor iedereen te spelen. In het spel moet je met je raket zo ver mogelijk vliegen en ondertussen de sterren ontwijken. Met verschillende ontwikkel-apps is het vrij makkelijk een eigen spel te maken, uit te geven en voor iedereen te spelen. Alleen moet je voor *Toon Rocket* wel een Android-telefoon hebben. Apple vraagt iets te veel geld van Pepijn om de game ook in de *App Store* te zetten.

Zo hopen ze in Nederland een echt indieklimaat te creëren waarbij ontwikkelaars van elkaar leren en zo helpen betere games te maken. Bij indie-ontwikkelaars is er onderling nauwelijks concurrentie. Ze bedenken vaak zelf een leuk spelmechanisme en bouwen daar vervolgens een hele game omheen met een unieke *artstyle*. Na het door andere ontwikkelaars (echte gamers) te laten testen, krijgen ze weer waardevolle informatie voor nieuwe ideeën en tips ter verbetering. Zo'n platform om elkaar naar grotere hoogten ten doen stijgen, is inmiddels opgericht in Nederland middels de Dutch Game Garden.

Sinds de afgelopen jaren helpt de Dutch Game Garden jonge ontwikkelaars met het promoten en verbeteren van hun games. Door veelal studenten te helpen met hun projecten, is het de bedoeling dat er meer goede indiegames van Nederlandse bodem komen. Zo houdt de Dutch Game Garden jaarlijks de *INDIGO showcase*, waarbij alle nieuwe games getoond worden. Het publiek kan de games ter plekke uitproberen. Ook pers, investeerders en uitgevers komen op het evenement af om te kijken of er nog pareltjes tussen zitten.

totale omzet. Een groot deel van dit geld wordt opgeemaakt door de enige echt succesvolle gamestudio die we hebben: *Guerilla Games*. De maker van de *Killzone*-franchise is inmiddels opgekocht door Sony en werkt volledig in dienst van de Japanners. Dat is dus alles behalve een indiestudio.

De bekendste Nederlandse indie-ontwikkelaars zijn *Ronimo* en *Vlambeer*. Dat zijn de enigen met succesvolle games en die op een of andere manier in de media gekomen zijn. *Ronimo* was eigenlijk de eerste, bekende Nederlandse indiestudio die werd opgericht in 2007 nadat een grote uitgever ze een zak geld gaf voor het idee van 'The Blob'. Vlambeer bestaat uit twee jongens

Zo zitten er ondertussen een aantal ambitieuze games in de pijpleiding en is het wachten op het eerste, echt grote Nederlandse succes op de indiemarkt. Er is talent genoeg, maar dit moet wel geluk hebben om boven te komen drijven in de snel groeiende markt. Tijd dus om allemaal massaal de game *Toon Rocket* van onze eigen Pepijn te promoten.

DE KRACHT VAN INDIE

Het is zondag 28 maart 2015, en ik refresh mijn mailbox om de vijf minuten. Ieder moment kan nu de Kickstarter van WITCH online gaan, een tabletop role-playing game waar oud-Duivelseitjes Liz Chaipraditkul en Floor Coert aan hebben gewerkt. Direct na de lancering beginnen mensen al met doneren, en de goal van €4.500 is binnen twee dagen al bereikt. Wat een succes! Ik denk na over het feit dat het eigenlijk best bijzonder is dat je in deze tijd vrij makkelijk een spel op de markt kan brengen. Dat was vroeger wel anders. Wat is er precies veranderd in de spelletjescultuur dat dit allemaal mogelijk maakt?

Ik heb hier een theorie voor ontwikkeld genaamd “Het Nieuwe Spelen”. Boeiend? Ja, want Het Nieuwe Spelen krijgt ook steeds meer grip op de “normale” mensen die voor geen goud bij Het Duivelsei een spelletje zouden willen spelen. Spelen, op allerlei manieren, wordt steeds populairder.

HET NIEUWE SPELEN

Je kent misschien wel de uitspraak van Ford: “wij kunnen alle kleuren auto’s leveren, zolang deze maar zwart is.” Dit kenmerkt het denkbeeld van spellenbedrijven tot aan de eeuwwisseling toe. Alleen grote bedrijven hadden de middelen en bekendheid om spellen op de markt te brengen, en zij bepaalden vanuit zichzelf wat voor spel dit was (spoiler: het is altijd weer een nieuwe Catan uitbreiding). Hiernaast waren er natuurlijk ook indie ontwikkelaars bezig zoals “onze” Splotter, die toch enig succes genoot binnen hun eigen kringen in de Benelux. Grote successen zoals we nu gewend zijn van Kickstarter, zoals Zombicide’s glorieuze campagne waarbij ze \$781.597 binnenharkten, waren toen nog niet aan de orde.

Dit veranderde dankzij de opkomende populariteit van het internet en de smartphone in de jaren ‘00. Binnen luttele jaren was een groot deel van de vermogende wereldbevolking in staat om obscure initiatieven van over de hele wereld te volgen, en nog belangrijker, te bekostigen. Boardgamegeek werd opgericht, dat mensen in staat stelt nieuwe spellen te ontdekken en beoordelen. Daarnaast kon men ineens met bordspelenthousiastelingen van over de hele wereld praten via Facebook, Twitter, forums, noem maar op. Spelen werd al snel een *lifestyle* met de videogamers als koplopers.

Deze toename in mobiliteit is de rijke voedingsbodem geweest voor de opkomst van *indie development*. Oorspronkelijk werd de term “indie” gebruikt voor onafhankelijke bandjes en muzieklabels, maar alles wat tegenwoordig onafhankelijk van grote bedrijven wordt ontwikkeld heet “indie”. De grote doorbraak voor indie spellen was het welbekende Minecraft, dat in 2009 in de

ontwikkelingsfase werd uitgebracht en sindsdien is uitgegroeid tot het meest gespeelde spel ter wereld. Minecraft luidt volgens mijn theorie het begin in van Het Nieuwe Spelen, wiens kenmerken gelijk zijn aan de succesfactoren van Minecraft:

EARLY ACCESS

Spellen worden gepromoot of aangeboden terwijl ze nog in de ontwikkelingsfase zitten. Ook promotie gebeurt via early acces; denk maar aan Black Stories dat voorproefjes uitdeelt op spellenbeurzen. Op deze manier ontstaat zowel een vroege klantenbinding als een manier om je spel makkelijk te laten testen.

ONTSLUITING VAN NICHEMARKTEN

Hou je van 64-bit rogue-like iron-man dungeons zoals Catacomb Kids of van hersenbrekende strategiespellen zoals Roads & Boats? Waar je vroeger maar een beperkt aanbod had, kun je nu zeer makkelijk spellen vinden in de smaak van jouw voorkeur.

ON DEMAND

Spelen wat jij wilt, wanneer jij wilt. Met de smartphone in je zak kun je natuurlijk overal een potje Candy Crush spelen, maar ook via platforms zoals Steam is het makkelijker geworden om even een spelletje te kopen vanuit je eigen stoel. Via eBay, Amazon en Kickstarter kun je ook met een druk op de knop een fysiek spel kopen – zoveel makkelijker!

NAUWE BANDEN MET DE ONTWIKKELAAR

Via Twitter, Facebook en Reddit houden ontwikkelaars persoonlijk contact met de fans, die zich op hun beurt weer beter gehoord voelen als hun suggesties serieus genomen worden.

Deze vier kenmerken zijn de kern van Het Nieuwe Spelen; een meer individualistische benadering van spellen spelen waar ontwikkelaar en speler nader tot elkaar komen. Aan de ene kant leidt dit tot meer niche-spellen voor de hardcore spellenspelers, maar ook tot een toegankelijker spellenmarkt. Kijk maar eens in de EL CID hoeveel jongeren, die een paar jaar geleden hun neus nog zouden ophalen voor spellen, zich storten op Cards Against Humanity of Weerwolven. Er is voor iedereen tegenwoordig wel een passend spel te vinden. Dat is fijn, want spellen spelen heeft een geweldig effect op de hersenen van zowel kinderen als volwassenen, die hun sociale vaardigheden, concentratievermogen en hand-oog-coördinatie ermee verbeteren. Spellen spelen is dus hartstikke gezond, dus trek nog eens een pakje Munchkin uit de kast als je je belabberd voelt, en dank de cultuur van Het Nieuwe Spelen dat het ons allen zo makkelijk maakt.

DE GROTE INDIE STYLE GUIDE

EEN ARTIKEL MET TE VEEL ENGELSE WOORDEN

Indie is alternatief, cool en anders. Geen trends volgen, maar ze zelf bedenken. Niet go with the flow, maar je eigen stijl. Maar hoe krijg je nu eigenlijk zo'n onafhankelijke stijl?

STAP 1: KLEDING

De kleding van een indie persoon is haar of zijn visitekaartje. Je wilt immers laten zien dat je anders bent dan anderen, en dit doe je natuurlijk niet door te gaan bulkshoppen bij de H&M of Primark. Goed, het is wel enigszins toegestaan, maar dan haal dan alleen dat ene accessoire dat ze zelfs niet bij je favoriete kringloopwinkel hadden. Kringloopwinkels zijn trouwens de perfecte plek om te winkelen, want je vindt er spullen die niemand anders heeft. Daarnaast zijn ze lekker goedkoop, zo houd je genoeg geld over om naar concerten van obscure bandjes te gaan. Pas wel op voor ketchup-, zweet- of andere ongewenste plekken die je niet één twee drie uit je stuff wast. Een vintage outlet is dan ook een zeer goed alternatief, al hangt er wel een groter prijskaartje aan de kleding. Maar als je een echte indie wilt zijn, maak je zelf je kledij. Wat draag je? Het liefst iets met een patroontje. Kleur is goed, maar word geen wandelend bloemencorso. Accessoires zijn de sleutel tot een indie uitstraling: hoedjes, sjaals, kettingen, wat festivalbandjes maken het af. Laat zien dat jij er vooral niet bij hoort.

STAP 2: MUZIEK

Al kunnen mensen misschien niet zien naar wat voor muziek je luistert, je kunt zelf wel denken dat ze dat kunnen. Als je de instructies uit stap één goed hebt opgevolgd gutst de indieïgheid onderhand uit je poriën, en zal eenieder je muzieksmaak bijna kunnen ruiken zodra ze in je buurt komen. Het lijkt misschien moeilijk om te bedenken waar je als indie naar zou moeten luisteren, maar dit is vrij eenvoudig: indie-muziek. Platenlabels zijn dus uit den boze. Houd je meer van mainstream artiesten zoals Nickleback, Taylor Swift, Queen of Ed Sheeran? Dat is dan jammer, nu houd je van indie. Er zijn genoeg mensen die hun muziek niet kunnen verkopen aan platenbazen en het aldus op het wereldwijde web zetten. Voor inspiratie ga je naar een crowdfunding website of check je de line-up van een plaatselijk hipsterfestival. En anders gooi je gewoon de zoekterm "Top 50 weirdest band names" in Google en klik je op de eerste hit die je tegenkomt. Reken maar dat er iets leuks bij zit.

AT LEAST I LISTEN TO
THE BANDS ON MY
T-SHIRT

STAP 3: VOEDSEL

Denk maar niet dat je als indie zomaar alles in je mond kunt proppen wat bij de Dirk in de schappen ligt. Grote merken zijn kapitalistisch, massaal en fabriekkerig – dus zó niet indie. Nee, voortaan doe jij je boodschappen bij de natuurwinkel. Je chocolade is puur en 99% slaafvrij (die ene procent ben je zelf) en je rijst wordt geteeld door blijde, irritant heilige mensen op een berg in Verkoetistan. Helaas is de prijs van deze spullen niet zo relaxed als de beat van een alternatieve psychedelica-band, maar dit kun je compenseren door zelf je eigen groente en fruit te telen; hoe indie is dát?! Misschien kun je zelfs met je huisgenoten een stel kippen of een geit nemen, dan kun je nog eens een ei bakken of een tosti maken. Wel wat meer werk, maar dat is het indie-zijn nu eenmaal. Niemand zal jou nog zien snacken bij de Mac, of toekijken terwijl je je karretje vol gooit met Euroshopperartikelen.



STAP 4: HOBBY'S

Als je überhaupt nog tijd en energie overhebt na het breien van truien, het googelen van trippende, ukeleletoekkelende mensen en het melken van je huisgeit kun je overgaan op de laatste stap om je indieaura te voltooien. Dit betreft je vrijetijdsbesteding. Bij voorkeur is dit iets artistieks, zoals schilderen, tekenen, schrijven, lezen van webcomics of fluiten op je zelfgemaakte blokfluit. Taarten bakken van louter biologische ingrediënten is een aanrader. Ook hangen in een park is een activiteit met een behoorlijk hoog indiegehalte. Eigenlijk is dit het enige deel van het indie-zijn wat niet zo ingewikkeld is, omdat het alles kan zijn, zolang je het maar doet op een indie manier. Gamen mag, want Minecraft en Slender. Liggen in een park is goed, want het is gratis en je geen multinationals. Hiermee kun je dus werkelijk alle kanten op. Alleen televisie kijken is niet zo handig, dit is immers voor de massa geproduceerd en zenderafhankelijk. Als je toch zin hebt in een avondje voor de buis, download dan een indie film. Of wees tegendraads en kijk naar programma's waarvan jij niet tot de doelgroep behoort, zoals "De geheugentrainer" of "Nederland in beweging" van omroep MAX. Zet 'm op, en denk erom: wees alternatief. Niets schreeuwt zo 'ik ben niet indie' als doen alsof je origineel bent.



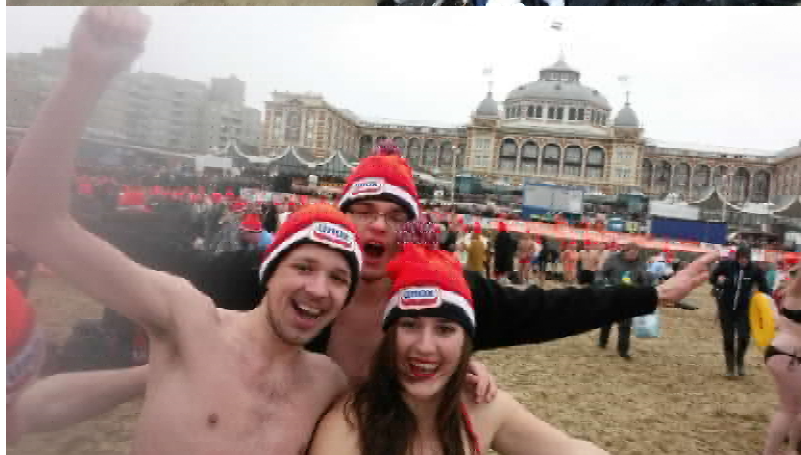
2015 NIEUWJAARSDUIK

Ieder jaar op 1 januari wordt het nieuwe jaar over de hele wereld traditioneel ingeluid met een Nieuwjaarsduik, maar de bekendste duik is toch wel de Nieuwjaarsduik in ons eigen Scheveningen. Ieder jaar rennen om klokslag twaalf uur 10.000 dappere mensen het koude zeewater in voor een verfrissende duik. Dit jaar waren ook een paar dappere Eitjes van de partij.

De Nieuwjaarsduik 2015 zou een makkie worden, kopten de kranten al een week van tevoren. Het water was in verhouding met andere jaren bijna warm te noemen en ook de omgevingstemperatuur zou de duik aangenaam maken. Op 1 januari na een late oudejaarsavond verzamelden onze Eitjes zich dan ook fris en fruitig en vol goede moed op het station. Na de gebruikelijke nieuwjaarswensen en een enkele laatste gaap zat de stemming er direct goed in en de treinreis was een groot feest.

Toen onze Eitjes aankwamen op Den Haag Centraal bleek dat zij niet de enige duikers waren dit jaar. Er stonden met gemak enkele honderden mensen klaar om zich in de trams naar Scheveningen te wurmen en veel deelnemers ontpopten zich tot ware Japanse treinduwars. Onze Eitjes werden tijdens het proppen van elkaar gescheiden, maar spraken af elkaar in Scheveningen weer te treffen. De eerste helft van de groep had het geluk zich in de eerste tram te laten proppen, de anderen bleven ietwat beteuterd achter bij het station en mochten wachten op de volgende tram. Tijdens de tramrit bleek al snel dat niet iedereen fris en fruitig was opgestaan, sommige dappere duikers waren niet eens naar bed gegaan.

Bij een eerstvolgende stop kwam een voet van een passagier tussen de deur klem te zitten en een niet zo frisse duiker verzocht de tramchauffeur hier iets aan te doen. De duiker zelf was van mening dat hij dit op een zeer vriendelijke manier deed, maar de chauffeur dacht hier anders over en kon dit niet waarderen. Hij verzocht de duiker de tram te verlaten, alvorens hij zijn tramrit zou vervolgen. De betreffende persoon



“Iedereen kreeg de felbegeerde sexy Unox muts.”

weigerde dit vervolgens. Dit werd een principe kwestie, waarbij het ging om wie het het langste vol zou houden en leidde tot grote frustraties bij de overige duikers. Mensen probeerden met de duiker te redeneren, maar dit was niet mogelijk. Een andere passagier werd zelfs zo pissig dat hij de duiker probeerde zelfstandig uit de tram te werken, maar dit leverde hem slechts een blauw oog op. Een hoop gescheld, geschreeuw en gevecht later, werd de man door de beveiliging hardhandig uit de tram getrokken en afgevoerd. Onze Eitjes hadden hun eerste avontuur van de dag beleefd voor zij ook maar in Scheveningen waren aangekomen.



Dit artikel werd mede mogelijk gemaakt door de selfie stick.



Een stoet van uitpuilende trams bracht onze Eitjes verder naar Scheveningen. Op Scheveningen werd duidelijk wat voor een groot evenement de Nieuwjaarsduik wel niet is. Duizenden mensen hadden zich verzameld op de boulevard en stonden te dringen bij enkele kraampjes om zich in te schrijven voor de Nieuwjaarsduik, wetende dat het aantal plaatsen beperkt is. Na enigszins dringen en duwen is het echter toch gelukt en met de tickets in de aanslag vertrokken onze Eitjes naar het strand. Zij kregen allen een felbegeerde sexy Unox muts, een tas vol goodies met natuurlijk een blik erwtensoep en een lintje voor hun dapperheid. Gewapend met de oranje muts zochten onze Eitjes een plekje op het overvolle strand. Vrolijk dansend op de muziek en vastgelegd door de meegebrachte selfie stick warmden onze Eitjes zich goedgehumeurd op. De Kabouter Plopdans werd gedanst en de polonaise werd gelopen, terwijl het langverwachte moment dan eindelijk dichterbij kwam. De zwemkleding werd tevoorschijn gehaald en dapper stonden onze Eitjes klaar om te gaan rennen. De laatste minuut werd afgeteld. De gekte barstte los. Het was ieder voor zich, als een stel maniakken begonnen 10.000 oranje gemutste mensen over het strand de zee in te rennen, om te kunnen genieten van het heerlijke zeewater.

Het zeewater bleek helaas wel een stuk kouder dan verwacht en hoewel de omgevingstemperatuur feitelijk warmer was dan normaal, was men de ijskoude en snijdende wind vergeten. De gevoelstemperatuur bleek ruim onder het nulpunt te zijn gezakt en mensen die niet snel genoeg uit het water kwamen en zich in een handdoek wikkelden, werden door de EHBO'ers de EHBO-tenten ingestuurd om onderkoeling te voorkomen. Het terugvinden van je spullen bleek echter nogal een uitdaging tussen de 10.000 handdoeken. Twee van onze dappere Eitjes ontkwamen het noodlot van de EHBO-tenten dan ook niet, maar na een tijdje zoeken werden onze Eitjes gelukkig weer met elkaar verenigd.

Om weer op te warmen werden onze Eitjes na afloop bij de ouders van Pauline voor hun enorme dapperheid getraakteerd op de fantastische combinatie van warme chocolademelk met slagroom en natuurlijk een oliebol, gevolgd door een dampende kop erwtensoep. De ochtend werd enthousiast en tot in de details nabesproken, terwijl iedereen langzaam weer op temperatuur kwam. De Nieuwjaarsduik was een koude, maar onvergetelijke ervaring en volgend jaar zullen onze Eitjes zeker weer aanwezig zijn. Dit jaar is officieel ingeluid en kan niet meer stuk.

DE KAMER VAN...



Als ik bij Anna de kamer binnenloop, kijk ik toch even vol bewondering rond in de prachtige ruimte. Het is zoals een klassiek herenhuis moet zijn, met hoge plafonds en enorme ramen. Terwijl ik rustig de kamer in me opneem, voel ik toch dat twee helblauwe ogen mij nauwlettend in de gaten houden.

Midden op het grote bed ligt de trouwe viervoeter van Anna, de poes genaamd Cosette (of Coos voor vrienden van het diertje). Vernoemd naar het gelijknamige personage uit 'Les Misérables', woont ze al anderhalf jaar in de kamer van Anna. Als kleine katten kwam deze *Blue Bicolor Ragdoll* naar Leiden om Anna gezelschap te houden. Als trotse moeder kan Anna honderduit vertellen over haar kleine baby. Zo is Cosette gek op haarelastiekjes en kan ze zelfs apporteren.

Dit trucje moet natuurlijk even getoond worden, maar veel zin had ze er op dat moment niet in. Cosette vertrouwt deze rare snuiter nog niet helemaal, want

op de vriend van Anna na, komen er niet vaak andere mensen op 'haar' kamer. Anna mag erbij als kamergenoot, want die zorgt voor het eten en maakt schoon. Vanuit deze zachte slaapplek durft ze inmiddels iets geruster te liggen als Anna verder vertelt over hoe fijn het is dat er altijd leven in haar kamer is.

En dan gaat het niet alleen over haar baby Coos, maar ook planten en bloemen fleuren haar kamer op. Ze zorgt dat er altijd mooie, fleurige exemplaren in huis zijn. Gewoon omdat ze dol is op bloemen en dat is goed te zien in haar kamer. Het behang is natuurlijk niet te missen, maar de bloemen zitten ook op de theelichthouders, parfumflesjes en andere potjes. Er is zelfs bloemception want haar bloemen zitten in een vaas met bloemen erop. Inmiddels komt Cosette ook aangehobbeld, want bij het tonen van haar accessoires, heeft Anna het favoriete snoepje van de poes gepakt.

Dat lust ze maar al te graag en nu durft ze toch in mijn buurt te komen. Na het smikkelen, kan ze het niet laten

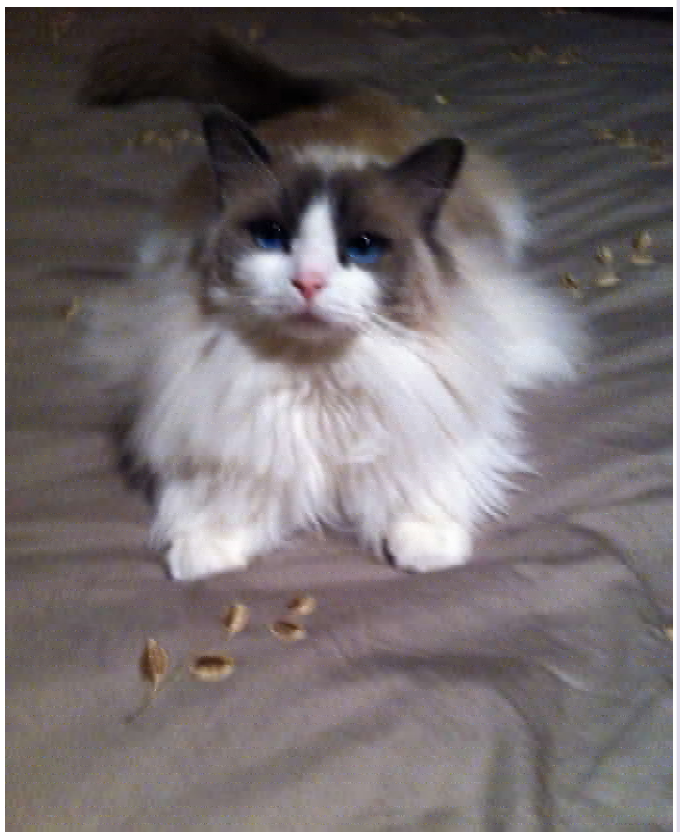
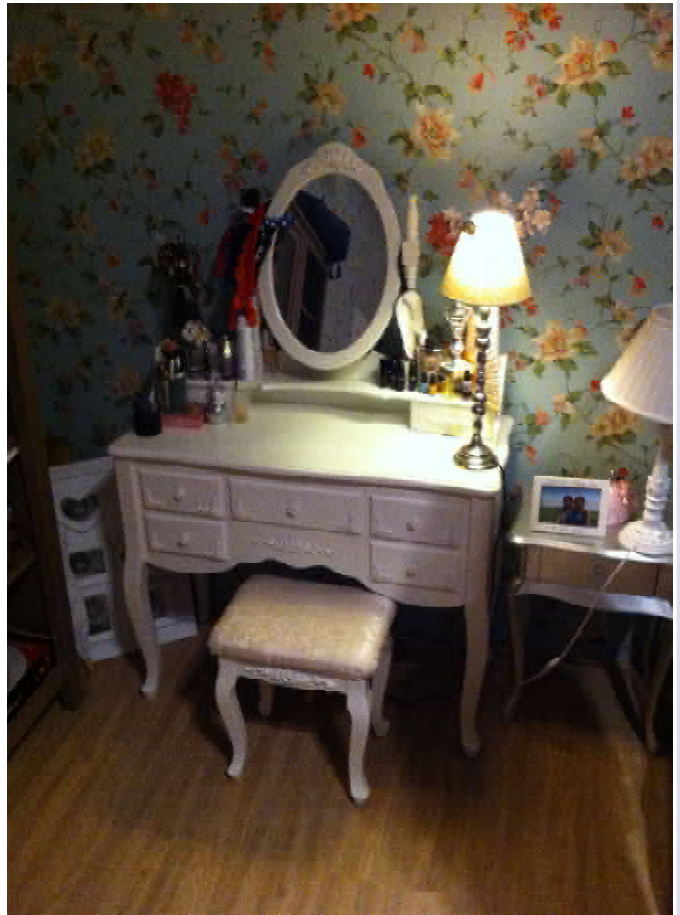
Anna Vervat (en Coos)!



even aan mijn hand te ruiken of ik misschien ook wat lekkers heb voor haar. Teleurgesteld kruipt ze weer midden op het bed, op haar grote poezenmand. Inmiddels staan we voor de IKEA-kast, die een beetje uit de toon valt met al het andere romantische meubilair in haar kamer. In de kast staat, naast haar studieboeken biologie, een mooie collectie manga, comics en fantasyboeken. Er liggen verscheidene comics van Marvel en The Walking Dead, manga van Full Metal Alchemist en Angel Sanctuary; natuurlijk mag Game of Thrones ook niet ontbreken.

Van achter hoor ik een hoop herrie als de poes ook maar eens poolshoogte komt nemen op het randje van het bed. Ze heeft al een paar minuten geen aandacht gehad, dus dan komt ze het maar halen. Voorzichtig laat Cosette zich aaien en gaat ze even later weer verder spelen met een haarelastiekje. Ondertussen zoekt Anna naar haar collectie Quests en Scientific Americans; twee tijdschriften welke ze graag leest naast alle manga en fantasyboeken.

Uiteindelijk liggen deze boven haar bureau waar ze eigenlijk toch nooit aan zit. Zoals elke student met een beetje ruimte is er altijd wel een beter plekje om te studeren en dient het bureau bij Anna vooral als opslagplek van spullen en om Skyrim te spelen op haar computer. Terwijl ik de bladen even doorblader, maakt Anna zich klaar om naar de spelavond te gaan en is haar baby druk met één van haar vele speeltjes. Voor we samen weggaan geef ik de poes nog een aaitje en krijg ik nog een laatste likje van Coos. Ook ik mag nu als één van de weinigen Coos zeggen.



BIZARRE KICKSTARTER PROJECTEN

Kickstarter is het platform om genoeg geld in te zamelen voor een geweldig idee. Met een grote community en voor ieder wat wils, is Kickstarter tegenwoordig razend populair. Naast de gebruikelijke goede ideeën, gebruiken steeds meer mensen het voor de meest bizarre dingen die je je maar kunt bedenken. Sommige zijn zelfs zo onbegrijpelijk dat ik na drie keer lezen nog steeds niet doorhad waar het nu eigenlijk over ging. Ik heb voor jullie 5 leuke en bizarre projecten uitgezocht, die zeker de moeite waard zijn om eens te bekijken.

KICKSTARTER



1. AARDAPPELSALADE

Op nummer 1 komt natuurlijk het meest bekende, uit de hand gelopen project. Er was eens een man die een aardappelsalade wilde maken. Hier had hij 10 dollar voor nodig, maar dit had hij zelf niet. Toen besloot hij in een geniale opwelling om er een Kickstarter voor te maken. Tegen alle verwachtingen in haalde hij de 10 dollar doel met gemak, plus zo'n 55.000 dollar extra. Al gauw moest hij beloningen bedenken voor zijn backers. Als je genoeg doneerde kreeg je er een geweldig receptenboek bij, met een recept voor elk land waaruit iemand geld heeft gedoneerd. Tevens wilde hij zijn donateurs bedanken door een Pizza Party bij hem thuis te geven en iedereen was welkom. Dankzij hen kan hij voorlopig nog genoeg aardappelsalade maken.

POTATO SALAD

Door: Zack Danger Brown (USA)

Goal: \$10

Behaald: \$55.492

kickstarter.com/projects/324283889/potato-salad



2. EXPLODERENDE KITTENS

Hou je van katten? Hou je van explosies? Dan is dit kaartspel iets voor jou! Een team van drie mannen is bezig geweest met de ontwikkeling van dit spel en dachten er 10.000 dollar voor nodig te hebben. De Kickstarter community was echter zo enthousiast, dat ze maar liefst 8,7 miljoen dollar doneerden! Daarmee is het een van de meest ondersteunde campagnes van Kickstarter geworden. Exploding Kittens is een heel simpel kaartspelletje in de stijl van Russisch Roulette. Je moet om de beurt een kaart trekken en als je de exploderende kitten trekt, ben je dood. Echter kun je met al je andere hilarische kaarten, zoals een laserpointer of balletje wol, voorkomen dat jij de pechvogel bent. Voor de echt grote fans is er ook een NSFW-versie. Deze kan je combineren met het originele deck en laat je zelfs met acht personen het spel spelen.

EXPLODING KITTENS

Door: Elan Lee (USA)

Goal: \$10.000

Behaald: \$8.782.571

kickstarter.com/projects/elanlee/exploding-kittens

3. PAUL

En dan nu eentje die zijn target niet gehaald heeft, maar die zeker de moeite waard is om te bekijken. Vooral voor de vrouwen onder ons dan. Ik heb het namelijk over Paul, Paul de sexy smartphone-oplader. Helaas kwam Paul wat geld tekort, maar verschillende mensen tezamen hadden er nog 2.000 dollar voor over, slechts een kwart van het doel! Jammer voor de mensen die hem graag op een sokkel in hun huis wilden zetten, maar ik denk dat hun gasten en ouders er stiekem toch wel blij mee zijn dat Paul het niet gehaald heeft.

PAUL

Door: Justin Crowe (USA)

Goal: \$8.000

Behaald: \$2.160

kickstarter.com/projects/justincrowe/paul



Van exploderende katten tot vleeszeep.

4. 'EVIL' KEUKENSPULLEN

Voor wie het koken van elke maaltijd een strijd is, is de perfecte pan ook via Kickstarter een succes geworden. Van de 7.000 dollar die ze nodig hadden, hebben ze er 46.000 opgehaald! Iedereen die de Disneyfilm Tangled heeft gezien zal niet kunnen wachten om dit multifunctionele item in handen te krijgen. Er is zelfs een speciale *evil*-editie voor wie zijn eitje extra gevaarlijk wil. Voor de sneaky dieven onder ons die het liever klein houden, is er ook een rogue versie: een kleinere pan met een *dagger* handvat. Voor ieder wat wils, dus een geweldige kans om je keuken te bewapenen.

COMBAT KITCHENWARE

Door: James Brown (USA)

Goal: \$7.000

Behaald: \$46.1261

kickstarter.com/projects/1901693996/combat-kitchenware



5. VLEESZEEP

Het volgende project is voor echte mannen. Echte mannen die van vlees houden. Want sinds dit geweldige Kickstarterproject, kun je elk moment van de dag naar vlees ruiken! Als je deze zeep op je toilet legt, kunnen straks je gasten ook hun vingers erbij aflikken. Welke vrouw houdt er nu niet van een heerlijk stuk vlees? Ze hebben hun 1.500 dollar doel gehaald, en nu kunnen de vrouwen eindelijk kwijlen bij niet alleen het lichaam, maar ook de geur van deze mannen!

MEAT SOAP; GET THAT BACON FRESH SCENT

Door: Ally Dryer (USA)

Goal: \$1.500

Behaald: \$1.900

kickstarter.com/projects/allidryer/meat-soap-get-that-bacon-fresh-scent

EN DAN NOG DIT...



Er zijn ook minder nuttige Kickstarterprojecten geweest. Een daarvan is een project van Kurt Brauhn. Het leek hem wel geinig om een boodschap in de lucht te schrijven, en daar had hij 4.000 dollar voor nodig. Uiteindelijk heeft hij er net geen 7.000 dollar voor opgehaald, genoeg dus om de bovenstaande boodschap in de lucht te laten schrijven! Ook een leuk weetje, als iemand in één keer 4.000 dollar zou hebben gedoneerd, had die persoon een huwelijksaanzoek gekregen. En de gelukkige persoon die 1.000 dollar heeft betaald, kreeg hem een dag lang als chauffeur, inclusief een gratis diner. Wat dat nog met het project zelf te maken heeft, is mij een raadsel.

KURT BRAUNHOLERS CLOUD PROJECT

Door: Kurt Brauhn (USA)

Goal: \$4.000

Behaald: \$6.820

kickstarter.com/projects/309790545/kurt-brauhn-ers-cloud-project

TEST: WELKE INDIE GAME PAST BIJ JOU?

Vraag 1: welke van onderstaande films heeft je voorkeur:

- a) 50 Shades of Grey
- b) Iets waarin iemand net niet of juist heel erg doodgaat
- c) I Am Legend
- d) The Hunger Games

Vraag 2: wat is je lievelingskleur?

- a) Zwart als de nacht
- b) Zwart op wit
- c) Bruin, grijs of groen
- d) Wit met hier en daar een geel randje

Vraag 3: wat was vroeger je lievelingsspeelgoed?

- a) Ik speelde graag met de Barbies van mijn zusje
- b) Boekjes
- c) Lego
- d) Ik speelde graag met mijn eigen Barbies

Vraag 4: wat zou je nu van het onderstaande het liefste doen:

- a) Heel hard wegrennen
- b) Mijn bachelorsdiploma halen
- c) Houthakken
- d) Iemand's zakdoek stelen

Vraag 5: welk tv-programma heeft jouw voorkeur:

- a) Sterren flikkeren door het ijs
- b) Lingo
- c) Droomhuis gezocht
- d) Wie is de mol?

Vraag 6: waar zou je het meest van balen over 30 jaar?

- a) Dat ik nog steeds geen miljonair ben
- b) Dat mijn fulltime baan burgers bakken bij McDonald's is
- c) Dat mijn haar grijs is
- d) Dat ik (nog steeds) vrijgezel ben

Vraag 7: hoeveel geld staat er op je rekening?

- a) Te weinig voor een taxi
- b) Geld is een woord met vier letters!
- c) Weet ik niet, maar ik speel graag met Lego
- d) Genoeg om een zakdoek van te kopen

Vraag 8: wat is voor jou een nachtmerrie?

- a) Dat ik word achtervolgd door een serie-moordenaar en geen geld heb voor een taxi
- b) Dat ik vergeet hoe ik moet praten
- c) Dat mijn huis instort
- d) Dat ik iets belangrijks, persoonlijks kwijt ben en het nooit meer terugvind

Vraag 9: wat was op school je beste vak?

- a) Gym, ik kan hard rennen
- b) Nederlands, ik weet wat "erudiet" is
- c) Informatica, ik kan rekenen met bits
- d) Muziek, ik kan goed liedjes zingen

Vraag 10: hoeveel vrienden heb je?

- a) ...stilte...
- b) Ik heb één goede vriend met wie ik vaak spelletjes speel
- c) Op internet heel veel
- d) Genoeg om een kringetje mee te maken

Meeste a: Slender: The Eight Pages

Jij houdt van donker en duisternis. Je doet soms domme, ondoordachte dingen, zoals midden in de nacht door bossen gaan rondstruinen met een zaklamp die elk moment kan uitvallen. Je zou dan ook liever een taxi nemen, maar daar had je weer eens geen geld voor. Probeer dus de volgende keer een pistool mee te brengen, dan hoef je niet eerst acht tekeningetjes te zoeken voordat je je kinderlokker kunt neerknallen.

Meeste b: galgje

Aardig en verstandig, maar met een duister randje: zo zit jij in elkaar. Je geeft mensen hoop, maar als ze denken dat ze je doorhebben sla je toe. Je wilt het misschien niet toegeven, maar stiekem vind je het heerlijk als je mensen aan het spreekwoordelijke (of getekende) lijntje kunt houden. Stouterd! Wees dus eens lief en bedenk een makkelijk zelfstandig naamwoord (en niet één of ander vaag internetwoord met alleen maar medeklinkers) om je medemensen een inkijkje te geven in de boeiende wereld die de inhoud van jouw hoofd omvat.

DE UITSLAG

Meeste c: Minecraft

Jij bent een constructieve persoonlijkheid. Je houdt van kleurtjes en rekenen, maar niet zo van buiten spelen. Dat hoeft ook niet; met Minecraft kun je uren achter je computer doorbrengen zonder je een moment te vervelen. Je kunt biggen slachten zonder vies te worden, taarten eten zonder dik te worden en tunnels graven zonder het middelpunt der aarde ooit te bereiken. Toch ben je niet bang aangelegd, wetend dat bij dit spel RSI als een zwaard van Damocles boven je hoofd hangt.

Meeste d: zakdoekje leggen

Jij houdt van gezelschap en veel mensen om je heen. Je bent soms nog een beetje kinderlijk, en kunt erg genieten van activiteiten waar zesjarigen dol op zouden zijn. Dit gedrag compenseer je overigens weer door fanatiek mee te doen met spelletjes. Wellicht kun je ook goed liedjes zingen. Dat maakt het fameuze 'zakdoekje leggen' het ideale indiespel voor jou.

WORD INDEPENDENT!

Studeren is een grote stap in je leven, vooral als je ook direct (of na een tijdje) uit huis gaat. Het vergt heel wat van een mens om te wennen aan een leven waarin er geen warme prak om half zeven op tafel staat en je vieze sokken schoon en netjes geordend terugkeren naar hun lade. Menig studentenkamer is ook nog een puinhoop, en wie wacht niet tot de laatste week of dag voor een opdracht om hier überhaupt aan te beginnen? Zelfstandig, oftewel hip op zijn Engels *independent* worden is een proces van maanden, zo niet jaren. Mij is het op mijn 24ste nog steeds niet helemaal gelukt gezien ik nog steeds van huisarts moet wisselen na mijn verhuizing. *Independent* zijn heeft alles te maken met het leren van een aantal essentiële vaardigheden die ervoor zorgen dat jij je jongvolwassen leven op de rails krijgt – en houdt.

STAP 1: MAAK JE LOS VAN MATERIËLE ZAKEN

Spullen, frutsels, boeken, dure gameconsoles... het zijn allemaal bronnen van grote ergernis en zorgen. Niet alleen stapelt het zich op in je krappe, te dure studentenkamer, je leven gaat langzamerhand draaien om het vergaren van nog meer spullen. Naast huur, collegegeld en boodschappen heb je eigenlijk helemaal niet zoveel geld nodig – dus neem je dat bijbaantje bij de Appie nu ECHT om rond te kunnen komen, of vooral om aan het einde van de maand een WiiU aan te schaffen? Misschien kun je beter je tijd gebruiken om echt ervaring op te doen bij een vereniging. Daarnaast kun je allerlei leuke dingen gewoon voor nop doen, zoals gratis festivals als Appelpop, de markt bezoeken op Koningsdag, of met je studentenkaart gratis naar alle Leidse musea. Actief bezig zijn met het ontwijken van consumeren heet anti-consumentisme. Kijk voor een handige tip om je leven te ontdoen van spullen op: <http://lifehacker.com/how-to-program-your-mind-to-stop-buying-crap-you-don-t-need>

STAP 2: OMARM COMPLOTTHEORIEËN

Iets wat je in je eerste jaar op de universiteit leert is kritisch nadenken, een vaardigheid die een heleboel mensen op de wereld niet gegund is. Koester en voedt deze vaardigheid door jezelf regelmatig in situaties te werken waar je het helemaal niet mee eens bent, bij voorkeur op social media. Adopteer een leuke complottheorie zoals de *Square Earth Theory*, en daag de gevestigde orde uit door ze een stel reptielen in mensenpakken te noemen. Zo houd je jezelf scherp en laat je aan de wereld zien dat jij helemaal niets voor zoete koek slikt!

STAP 3: ZELF DOEN

Voortbordurend op stap 1 is dingen zelf leren doen niet alleen een grote post van kostenbesparing, het geeft je ook een heleboel nuttige vaardigheden die je de rest van je leven meedraagt! In plaats van je oude kleren weg te gooien kun je ze makkelijk zelf leren repareren. Een oud meubelstuk wordt weer super kek met een likje verf, en ook zelf koken kun jij natuurlijk allang. Begin met je eerste gereedschapskist van de Ikea en voor je het weet ben jij de DIY-koning(in) van je studentencomplex. Kijk bij Monica's indie style guide voor meer advies over kleding en voedsel.



STAP 4: IK EERST!

We leren allemaal dat we aardig moeten zijn voor anderen, maar niemand heeft eraan gedacht om de clause 'denk eerst aan jezelf' eraan toe te voegen. Zorg ervoor dat jij de belangrijkste persoon in jouw leven bent en laat je niet piepelen door anderen. Om echt onafhankelijk te kunnen zijn moet je stoppen met je zorgen maken over wat anderen denken van je Pokemonshirt of je lidmaatschap bij Het Duivelsei, en echt jezelf durven zijn. Zodra je jezelf op nummer een hebt gezet, is het tijd om je omgeving eens flink onder de loep te nemen. Welke 'vrienden' zuigen meer energie dan dat ze je geven? Welke mensen zijn eigenlijk een stel zeikerds waaraan je je verplicht voelt tijd te besteden, alleen omdat ze de zus van het vriendje van je beste vriendin zijn? Kortom: maak je los van de giftige mensen uit je leven die je constant het gevoel geven dat je bij hen in het krijt staat.

STAP 5: STORT JE OP SOCIAL MEDIA

Wat!? Gaan we zeiken dat je je los moet maken van Facebook? Integendeel! Omarm social media, ventileer je meningen, deel je foto's met iedereen over de hele wereld. Door social media worden we dagelijks blootgesteld aan allerlei verschillende culturen, denkbelden en meningen. Dit houdt de geest scherp, waardoor jij beter in staat bent om je eigen mening te vormen naar aanleiding van die van anderen. Ook helpt social media je om jezelf te definiëren – wie ben ik echt? Hoe laat ik mijzelf zien aan de wereld? Allemaal heel nuttig om je los te maken van de heersende mores. En tenslotte: deel je nieuwe *independent* lifestyle met iedereen die je maar kunt bereiken via social media. Want als niemand het kan zien, dan telt het niet.

ZELF EEN BORDSPEL OP DE MARKT BRENGEN

Wij Eitjes zijn dol op spelletjes; bordspelletjes, kaartspelletjes, psychologische spelletjes. Eigenlijk alles, als je er maar spelletjes achter kunt plakken. Er ligt inmiddels genoeg in de kasten, maar er moet natuurlijk ook jaarlijks nieuwe aanwas zijn. Misschien zit jij wel met een goed idee in je hoofd voor een spel en wil je hier toch iets mee doen. Zoals je in kolommen kunt lezen zijn er al succesvolle Duivelseitjes geweest op dit gebied, dus het is zeker mogelijk als je een leuk spel in je hoofd hebt zitten.

Afgelopen oktober is het bestuur met wat sfeermakers op bezoek gegaan bij Spiel in het Duitse Essen. De wilde avonturen van destijds hebben jullie al gelezen in de vorige Spelduivel, maar belangrijker nog was de stapel nieuwe spellen die mee naar huis ging. Ook al deze spellen zijn ooit door iemand bedacht en ontwikkeld. Meestal door mensen die zelf ook idolaat zijn van games en bij het spelen hun eigen regels hanteren of ideeën hebben hoe het beter kan. Zoals zo vaak staan de beste stuurliedjes aan wal, want om in één keer op een creatief avondje een succesvol spel te bedenken, is bijna niet te doen.

Het is natuurlijk handig om de regels simpel te houden bij het bedenken van een nieuw spel, anders is er al snel geen touw meer aan vast te knopen. Het concept *'easy to learn, hard to master'* doet het altijd goed in deze situaties. Zo zagen we ook op het spelweekend hoe een simpel balspelletje al snel uitmondde in een urenlange discussie over regels. Dit bleef maar doorgaan tot op een gegeven moment niemand meer wist wat nu wel en niet mocht en de lol er snel af was.

Het is vaak het lastigste om de regels te finetunen tot er een werkbaar variant is. Je kunt wel mooi bedenken hoe het gespeeld moet worden, maar vaak werkt het niet zo. Als je trots met een eerste, speelbare versie op Het Duivelsei komt, zie je toch dat deze bovenmatig intelligente spelers het heel anders spelen. Zij zien al snel de mazen in je bedachte spelregels en maken hier gretig gebruik van. Dit betekent de eerste weken, maanden blijven testen, testen, pizza eten; want pizza en nog meer testen. Mocht je tegen die tijd nog steeds niet de tafel geflipt hebben na alle ontdekte foutjes, kun je eindelijk de regels perfectioneren. Als die zwart op wit staan, kun je eindelijk verder met het thema en vormgeving van het spel. Meestal bedenk je dat ook op de eerste avond, omdat een goede sfeer enorm belangrijk is, maar je kunt ook geen huis inrichten als de muren er nog niet staan.



Jeroen Doumen (links) en Joris Wieringa.

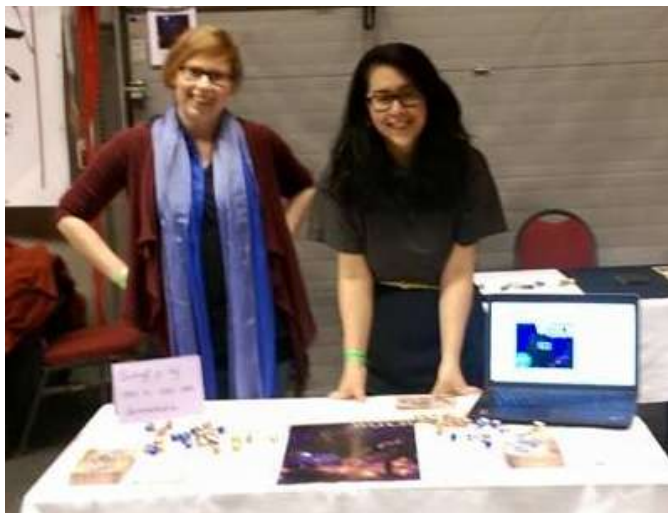
SLOTTER

Wie kent ze niet? Joris Wieringa en Tamara Jannink, twee van de oorspronkelijke oprichters van Het Duivelsei hebben zich in 1997 samen met Herman Haverkort verenigd onder de naam Splotter. Ze brachten in eerste instantie goedkope spellen die verspreid werden in videodozen (ja, dat zijn die dingen in de spellenkast).

In 1999 kwam hun grote doorbraak bij de tot 30 stuks gelimiteerde uitgave van de Splotter-spellen Bus, en Roads & Boats. Dit was zo'n succes dat de spellen al waren uitverkocht voor de beurs begon waar ze gepresenteerd zouden worden. Na dit daverende succes begon Splotter echt populair te worden, en kwam Jeroen Doumen het team versterken. Nu brengen Joris en Jeroen vooral strategische, "erg moeilijke" spellen uit. Hun meest gewaardeerde spel volgens Boardgamegeek is Antiquity (7.8), een strategisch uitdagend city builder/training spel.

Mocht je het hele pakket af hebben, dan kun je proberen de markt op te gaan. Het uiteindelijke doel is natuurlijk dat je eigen spel bij de plaatselijke speelgoedwinkel te verkrijgen is, of allermindst in de kasten van Het Duivelsei ligt. De makkelijkste manier is dan om je spel te laten uitgeven door grote uitgevers als bijvoorbeeld 999 Games en Ravensburger. Op spellenbeurzen als Ducosim kun je bij deze bedrijven een afspraak maken om je spel te presenteren en als zij er heil inzien, zullen ze het voor je uitbrengen. Vaak moet je dan al wel een 'compleet' spel hebben, waar nauwelijks meer aan gesleuteld hoeft te worden.

“Maandenlang testen, pizza eten, en nog meer testen.”



Floor (links) en Liz op Zuiderspel, 22 maart 2015.

ANGRY HAMSTER PUBLISHING

Dit bedrijfje is de jongste uit de lijst, opgericht in 2014 door oud-Duivelseitjes Floor (links op de foto) en Liz (rechts). Angry Hamster Publishing houdt zich bezig met het ontwikkelen van table top RPG's. Op 28 maart 2015 hebben zij een zeer succesvolle Kickstarter campagne gelanceerd voor hun eerste systeem, WITCH. Bij het ter perse gaan van deze Spelduivel hebben ze meer dan \$15.000 opgehaald van hun doel van \$4.500!

In WITCH neem je als speler de gedaante aan van een Fated, een persoon met magische krachten verkregen door een deal met een demon. Magie is ongelimiteerd, maar hoe sterker je spreuken, hoe hoger de kans dat je een scheur veroorzaakt in de realiteit... Kortom, een leuke indie TTRPG waar magie en karakterontwikkeling centraal staan. Als je naar de EICON bent geweest of Zuiderspel heb je Floor en Liz wellicht gezien of zelfs een potje meegespeeld met WITCH.

De uitgever Rielekst, die ik tegenkwam op Spiel, spoort juist mensen aan zich al te melden met beginnende spelconcepten. Als zij er heil inzien zullen ze je verder helpen in de ontwikkeling, testgroepen regelen en uiteindelijk samen het spel verfijnen. Nadeel is dat je mogelijk niet meer alles voor het zeggen hebt, maar ze loodsen je wel door de moeilijkste fase van het hele proces.

Mocht je toch alles op eigen benen willen doen en de grote uitgevers zien er geen heil in, dan kun je altijd nog naar Kickstarter. Het meest gesteunde project ooit is een

simpel kaartspel. Alleen is het wel een kaartspel vol kittens. En als we iets weten is dat de trouwe internetvolgers dol zijn op katten, kittens en alles wat vier poten, snorharen en verschrikkelijk eigenwijs karakter heeft. Dit is wel een van de weinige succesvolle projecten, dus je moet wel met iets heel schattigs aankomen om te scoren.

Als je voldoende geld ophaalt via Kickstarter is dat allereerst natuurlijk een leuke boost voor je zelfvertrouwen. Blijkbaar zien voldoende mensen heil in je spel of heb je gewoon iets schattigs bedacht. Had zelfs het vrijgeve internet niet genoeg geld voor je over, maar wil je je droom verwezenlijken, dan moet je je eigen geld in het project stoppen. Dat wordt voor ons studenten natuurlijk al gauw lastig, maar dit zal wel iedereen in je omgeving tonen dat je van je eigen spel overtuigd bent, of dat je gewoon waanideeën over het succes hebt.

Als je buiten de grote uitgevers wil blijven en het op eigen houtje gaat doen, is het tijd om je spel zelf te laten drukken. Er zijn meerdere bedrijven die dit voor je doen als je alles kant en klaar aanlevert. Met je vergaarde kapitaal kun je eventueel een ontwerper inhuren om de vormgeving te perfectioneren. Als de puntjes op de i staan, stuur je het door naar de drukker. Bij een oplage van een paar honderd spellen hoeven de kosten per stuk niet al te hoog uit te vallen. Dus bestel meteen een vrachtlading vol, dat vindt de postbode vast niet erg om langs te brengen.

Vervolgens zit je met een paar honderd exemplaren op je kleine kamertje en moet je zelf je spel op zoveel mogelijk plekken gaan promoten. Dan zijn de spelbeurzen natuurlijk de beste plek om te starten. Veel spelfanaten met dikke portemonnee's (en natuurlijk het bestuur van Het Duivelsei in hun bestuurspakken) komen langs om gloednieuwe spellen in te slaan. Daar heb je genoeg tijd om je spel uit te leggen en de mensen te overtuigen het te kopen. Zo probeer je een naam voor jezelf te krijgen en hoop je op goede mond-op-mondreclame, zodat je allereerst je voorraad spellen kwijtraakt. Vervolgens breid je steeds verder uit op je pad naar werelddominantie.

En als niemand op de wereld er heil in ziet, kun je altijd nog met je bedachte spel op zelfgekleurde kartonnetjes naar Het Duivelsei komen. Daar is altijd wel iemand die het samen met jou wil spelen.

LIEFDE IS... SAMEN EEN SPELLETJE SPELEN

14 februari. De dag waarop Cupido zijn pijlen schiet. Wanneer mensen liefdesbrieven sturen, anoniem of ondertekend. De dag waarop rozen rood, viooltjes blauw zijn en de cliché-gedichten je om de oren vliegen. Ook verkopen winkels nog meer chocolade en bonbons dan normaal. Kortom, het is de dag van de liefde, de dag van Valentijn. Een dag die al eeuwenlang bestaat, al werd het vroeger net een beetje anders gevierd dan de feestdag zoals we die nu kennen.

HET ONTSTAAN VAN VALENTIJNSDAG

In de Romeinse tijd was 15 februari de dag van het Lupercalia, een vruchtbaarheidsfeest ter ere van de god Faunus, ook wel Lupercus genoemd. Op die dag offerden priesters een geit en een hond. Vervolgens gingen ze de straat op om vooral vrouwen te raken met de huiden van deze dieren. Dit zou onheil afweren en de vrouwen vruchtbaar maken voor het komende jaar. Later op de dag zouden mannen namen van jonge vrouwen uit een urn trekken en vervolgens het hele jaar met die vrouw doorbrengen. De kansen waren vaak in het voordeel, want het liep nogal eens uit op een huwelijk.

Het Lupercalia overleefde in eerste instantie de opkomst van het Christendom, totdat paus Gelasius aan het einde van de vijfde eeuw bedacht dat die Romeinen eigenlijk maar rare jongens waren. Het 'heidense' feest werd vervroegd naar de veertiende en het veranderde in een dag ter ere van een aantal Christelijke sinten met dezelfde naam: Valentijn. Dit waren heiligen die allemaal op een bepaalde manier gestorven zijn voor de liefde. Een van de Valentijnen hielp Christenen te ontsnappen uit een Romeinse gevangenis en hij werd betrapt en ter dood veroordeeld. Voor zijn dood schreef hij een brief aan zijn geliefde, welke hij ondertekende met 'Van jouw Valentijn'.



In de middeleeuwen werd Valentijnsdag officieel geassocieerd met de liefde. Het oudste valentijnsgedicht dat wij kennen dateert terug naar 1415 en is geschreven door Charles, Duke of Orleans. Hij schreef dit gedicht aan zijn vrouw toen hij gevangen zat in de Tower of London. Vanaf de 17e eeuw werd de dag echt populair en halverwege de 18e eeuw werd het een gewoonte om je vrienden en geliefde een klein cadeautje of een brief te geven.

VALENTIJNSDAG VANDAAG

Hedendaags is Valentijnsdag zo populair dat Het Duivelsei deze dag ook niet ongemerkt voorbij kon laten gaan op de speldag van 14 februari. Natuurlijk deden wij dat niet zoals de Romeinen het vierden, maar in de naam van de liefde: met liefdesbriefjes en kleine cadeautjes. Al een aantal weken voor de veertiende van februari, werd er een poster opgehangen en een doos neergezet. Op de poster stonden aanwijzingen á la IKEA hoe jij jouw geheime (of minder geheime) liefde met een brief kon verrassen. Hierbij kon je een roos of een lolly in de vorm van een hart meesturen. Dit werd dan ook volop gedaan door jullie Eitjes. De doos met de brieven zat uiteindelijk goed vol. Daarmee konden op de dag zelf onze enige, echte Cupido's aardig wat brieven, lollies en rozen bezorgen.

Maar daar bleef het natuurlijk niet bij, want de Accie had er voor gezorgd dat de gehele speldag in het teken stond van deze feestdag. Door de zaal heen waren rode hartjesslingers opgehangen en op elke tafel stond minstens één bakje met passend snoepgoed. Denk hierbij aan hartvormige chocolaatjes en natuurlijk het welbekende hartjessnoep met passende teksten erop. Alles om het liefdesgevoel zoveel mogelijk te verspreiden.

Misschien vierden wij Valentijnsdag toch een beetje zoals de Romeinen het Lupercalia vierden, maar dan wel op een Duivelsei-manier. Er lag namelijk een doos met daarin briefjes met namen van Duivelseitjes erop. Je kon hier een briefje uit halen om vervolgens met de persoon die daarop stond gezellig een spelletje te gaan spelen. Natuurlijk werden er ook spellen in thema gespeeld. Love Letter, hét spel voor de Valentijnsdag, was in trek en het hart van de prinses werd die dag meerdere keren veroverd. Onze 'altijd-veranderende-maar-ook-enigszins-hetzelfde-blijvende' Duivelsei-huisband kon natuurlijk ook niet achter blijven en zo werd er ook bij Rock Band af en toe een liefdesliedje gezongen.

Heb jij op Valentijnsdag jouw ware Eitje gevonden? Gefeliciteerd! Zo niet, wees maar niet bang, want rozen verwelken en schepjes vergaan, maar onze liefde voor een spelletje zal altijd blijven bestaan.

SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doenaan een toernooi?

Kom dan gerust langs.

Wij hebben een grote speelruimte. En organiseren met regelmaat activiteiten in het weekend, van demo's tot toernooien. Check onze site of facebook pagina voor detail.

Donderdagavond

MTG draft en casual play.

Andere ogg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom. Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spel systeem spelen tegen andere spelers.

Vrijdagavond

Ben jij een bordspel fanaat? Of vind je het leuk om tijdens een leuk spelletje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

Neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demo-spellenkast.

Op vertoon van de Duivelse ledenpas - 10% korting*

Adres

Oude Herengracht 11a, 2312LN Leiden (loopafstand van de Pelikan)

website

www.tafelridder.nl

facebook

<https://www.facebook.com/#!/DeTafelRidder>

*Geld niet voor tweede hands spellen en aanbiedingen



ZOEK DE 7 VERSCHILLEN

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

Bekijk de antwoorden op pagina 3!

OPROEP SCHRIJVERS EN ILLUSTRATORS!

Lijkt het jou nou ook leuk om een stukje te schrijven voor de Spelduivel, stuur dan je stukje (ong. 750 woorden voor 1 pagina) met eventuele plaatjes op naar redactie@duivelsei.nl en wie weet zie jij je eigen schrijfsel wel terug in ons gave verenigingsblad. Of ligt jouw talent niet in schilderen met woorden maar met verf? Leuk! Tekeningen en voorkanten zijn altijd welkom, liefst in full color en op 300DPI gescand (lees: zo groot mogelijk)!



L.S.S.V. HET DUIVELSEI

Bezoekadres:
Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC Leiden

E-mail bestuur:
Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie:
Redactie@duivelsei.nl



Scan de QR-code en ga direct naar de Duivelsei website.



facebook.com/HetDuivelsei

www.duivelsei.nl