



JAARGANG 23

NUMMER 2

AUGUSTUS 2018

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

HYPETRAIN
GA MEE NAAR SPELLENBEURZEN

DE REDACTIE CHECKT
UITSPRAKEN OVER HET DUIVELSEI FICTIE OF FEIT?

TO BOLDY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE
LEER DE VERSCHILLENDE STAR TREK SERIES KENNEN



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 doen aan een toernooitje?

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

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

Andere ccg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom.

Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spelsysteem spelen tegen andere spelers.

Vrijdag avond

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 Duivelsei ledenpas - 10% korting*

Adres

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

website

www.tafelridder.nl

facebook

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

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

COLOFON

Redactie:

Sabine Boom
Luc Edixhoven
Patrick van Gogh
Sanne Habets
Arnd Koster
Oscar van Putten
Judith Ravensburg
Mila Roozen
Juriaan van der Ster
Anna Vervat

Vormgeving:

Ava Bauer
Oscar van Putten
Anna Vervat

De Spelduivel is een uitgave van
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

www.duivelsei.nl

ENGAGE!

Lieve lezer,

Eerst even een kleine uitleg bij dit blad, voor de eerstejaars onder ons. Dit is de Spelduivel, die drie keer per jaar uit komt: in augustus, december en in april. Hij is soms in thema en soms niet, en wordt helemaal vorm gegeven door onze lieve redactieleden (zie links). Deze keer is het thema wel overduidelijk: science fiction! Deze editie staat boordevol artikelen over Star Wars, Star Trek, controverses over Doctor Who en andere leuke science fiction gerelateerde zaken. Daarnaast kun je je vermaken met een nieuwe toevoeging aan ons arsenaal: de Rapunzel. Ook is er een verslag van de Monopolyrace en Humans versus Zombies te vinden, activiteiten die er populair zijn bij Duivelseitjes. De redactie is daarnaast ook enkele uitspraken over het Duivelsei gaan fact-checken (is dat waar, van dat we alleen maar appelsap drinken?). Ook kun je het aankomende bestuur van de vereniging, het 'FT' beter leren kennen in deze editie. Die trouwens wel 36 pagina's (inclusief cover) groot is - in tegenstelling tot de gebruikelijke 24... Extra veel content dus!

Ik zou zeggen geniet ervan!

Anna Vervat
Hoofdredacteur



IN DIT NUMMER:

Het FT stelt zich voor	4	Mass Effect: Andromeda	22
De Hypetrain	6	Battlestar Galactica: the Boardgame	24
Science Fiction Anime	7	De Redactie Checkt	26
Phoenix Wright: Ace Attorney	8	Alle Star Wars bordspellen!	27
Star Trek: Series door de Jaren heen	10	Controversie binnen Doctor Who	28
Humans versus Zombies	12	Geef het Stokje Door	30
Monopolyrace	14	Starbound	31
Deep Space Management: Keppler	16	Eclipse Phase	32
Fotopagina's	18	Rapunzel	34
Star Wars: Knights of the Old Republic	21		

Het f.t. stelt zich voor

Het Duivelsei krijgt komend collegejaar een nieuw bestuur! Maak hier kennis met het f.t.-bestuur.

Lief nieuw Duivelseitje,

Superleuk dat je lid bent geworden bij onze vereniging! We hopen dat je het net zo naar je zin gaat krijgen als wij dat hebben. Na de EL CID en in de eerste weken van het collegejaar zullen er extra veel activiteiten georganiseerd worden om kennis te maken met elkaar en met het Duivelsei, dus kom zo veel mogelijk leuke dingen doen! :)

Je zou het haast niet zeggen maar wij zijn ook ooit 18 geweest (of zijn dat nog), hebben EL CID gelopen en waren ooit eerstejaars op het Duivelsei. Toen hebben wij ook van alles meegemaakt. Wieteke dacht bijvoorbeeld tijdens EL CID dat het typische Duivelseitje een gast was met een baard, een dreadlock en een kilt. Daarnaast beschouwt zij Carl als haar mama, want hij telt zijn kindjes namelijk en ging niet weg zoals papa dat deed. Rianne heeft tijdens EL CID alleen maar Weerwolven van Wakkerdam gespeeld op het Duivelsei en werd toen lid, al moest ze wel eerst over water hebben gelopen voordat ze de knoop doorhakte. Sanne besloot op dag twee van de EL CID dat ze liever andere broertjes en zusjes had en verliet zo haar moeder Wieteke voor het gezin met Jelle als ouder. Dit resulteerde in meer rebelsheid en zodoende leerde ze Magic (van een vriend die een kaart speelde waardoor ze heel hard 'WAT?????' riep). Emma danste ballet toen ze dronken was. Maar ondanks dat kon ze wel overgehaald worden om haar dansvoorstelling af te zeggen voor het eerstejaarsweekend en werd ze door twee verschillende mensen getekend tijdens 'wat schets je me nou'. Ze schreef zich ook per ongeluk in voor drie verschillende commissies tijdens de commissie interesse avond in plaats van geen enkele en doet nu onverhoopt bestuur. Jelle speelde de laatste nacht van de EL CID 'Potion explosion' tot zeven uur in de ochtend. Dit was wel pas nadat hij lid werd doordat Rianne hem de weg wees naar het Duivelsnest. (Al was hij misschien nooit zo ver gekomen als hij geen bijles had gehad van een Duivelseitje voor die tijd.) Tenslotte was Oscar een waaghals en at dingen met sporen van gluten. Hij voelde zich ook best wel cool toen hij het Rocket League-toernooi won. Helaas liep hij tijdens Humans versus Zombies samen met Emma tegen een deur welke vervolgens tijdelijk kapot was. Dit resulteerde wel in het tot stand komen van de eerste banden tussen hen, waardoor zij nu wel samen door één deur kunnen.

We hopen dat je een superleuk jaar tegemoet gaat op het Duivelsei en spelen graag een spelletje met je op de volgende spelavond!

Liefs,

Post-PSYCHO

f.t.-bestuur 2018-2019

Denken jullie ons al een beetje te kennen? Test jullie kennis met *twee waarheden, een leugen*.

Rianne

- 1) Ik ben nog nooit de witte weerwolf geweest tijdens Weerwolven van Wakkerdam.
- 2) Ik heb ooit in 20 minuten een potje Kolonisten van Catan gewonnen.
- 3) Ik ben 27 dagen ouder dan het Duivelsei.

Oscar

- 1) Ik ken het volledige alfabet van Dovahzul (de taal van Skyrim) en heb een Dovahzul-woordenschat van meer dan 100 woorden.
- 2) Ik heb een groter deel van mijn leven in het buitenland gewoond dan in Nederland.
- 3) Toen ik 15 was, ben ik met een uitwisselingsstudent volledig per ongeluk in het Red Light District terechtgekomen.

Emma

- 1) Ik heb een keer mijn pols gebroken omdat iemand erop ging zitten.
- 2) Ik heb bijna een oog verloren omdat ik tegen een hekje fietste.
- 3) Ik heb een keer gekneusde ribben gehad omdat ik te hard moest lachen.

Jelle

- 1) Voordat ik magic speelde, deed ik mee aan professionele Pokémon TCG toernooien.
- 2) Ik heb een jaar lang geen eigen kamer gehad.
- 3) Ik heb Twilight Imperium binnen 3 uur gewonnen.

Wieteke

- 1) Ik heb een postzegelontwerpwedstrijd gewonnen.
- 2) Ik heb in 2 keer mijn autorijbewijs gehaald.
- 3) Ik heb een keer een fietsslot gebroken door te fietsen terwijl de fiets op slot stond.

Sanne

- 1) Ik heb een docent een keer in zijn gezicht geslagen.
- 2) Ik heb een keer een condoom om iemands computermuis heen gedaan.
- 3) Ik ben tijdens een winkelwagentjesrace tegen een auto aan gecrasht

Weet je niet meer wat waar is en wat niet? Vraag het bestuur!



Praeses - Rianne Berger

Hey, mijn naam is Rianne. Ik ben 24 jaar en 4e-jaars Duivelseitje. Ik zal het komende zitter zijn. Wiskunde is wat ik momenteel studeer, maar kunst en creativiteit zijn de weg te denken zijn uit mijn leven. Dit leidt direct tot mijn favoriete commissie binnen Almanakcie! Een favoriet spel heb ik daarentegen niet, maar voor een potje Taipan jd wel te vinden.

jaar jullie voor-
dingen die niet
het Duivelsei: de
ben ik bijna alti-

Abactis - Oscar van Putten

Hoi hoi, ik ben Oscar van Putten, 18 jaar oud (of eigenlijk jong), binnenkort tweedejaars student Molecular Science & Technology en tweedejaars Duivelseitje. Ik zal volgend jaar de rol van abactis op me nemen. Ik hou van heel veel soorten spelletjes. Mijn favorieten zijn onder andere Ticket to Ride, Magic Maze en Azul, maar ik speel bijna alles wel... behalve Monopoly en Magic. Naast mijn studie en het Duivelsei ben ik veel bezig met gamen, ronddwalen in de diepste krochten van het internet, dingetjes schrijven en heel af en toe lezen - en als het weer het toelaat ga ik af en toe ook naar buiten. (Ja, er zijn Duivelseitjes die dat doen.)



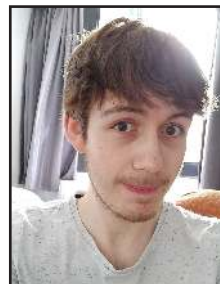
Quaestor - Emma Verweij

HI MENSEN! Ik ben Emma Verweij, 19 jaar en ik ben bezig met mijn bachelor Wiskunde. Ik ben vorig jaar lid geworden bij Duivelsei en heb er praktisch mijn mis-om lange spellen twee keer zo lang te laten duren als de bedoeling is (en dat lukt Ik ben de quaestor van het f.t. en doe daarbij nog een handjevol commissies. Naast heb ik nog een overschot aan andere hobby's, waaronder lezen, dansen en bijvoor- Waar ik totaal niet goed in ben is stilzitten, dus wees gewaarschuwd: de kans dat ik de stoel blijf zitten tijdens een spel is nihil!

sie van gemaakt
aardig goed!).
spelletjes spelen
beeld haken.
hele tijd op mijn

Assessor Intern - Jelle Kientz

Hi! Ik heet Jelle, ben 20 jaar oud en studeer informatica. Lekker problemen oplossen is niet alleen wat ik op mijn studie doe, maar ook binnen het Duivelsei. Met de rol van intern ga ik ervoor zorgen dat alles zo soepel mogelijk verloopt. Je ziet mij waarschijnlijk op het Duivelsei vaak bij Sanne zitten. (Ze moet nog veel leren van haar kapitein/meester). Mijn favoriete bezigheid op het Duivelsei is dan ook Magic!



Assessor Extern - Wieteke Leijten

Hoihoi! Ik ben Wieteke Leijten, tweedejaars/bijna derdejaars duivelseitje en ik ben f.t. assessor extern! Ik ben 19 jaar en ik ben tweedejaars criminologie studente. Ik ben psychopaten, moordenaars en andere gave mensen die bij mijn studie horen. Daar-cactussen en bonzai bomen! Zo heb ik ook Holleeder onderzetters in mijn kamer super normaal is. Muziek is mijn passie, daarom doe ik poging om gitaar te spelen. Ik lezen, schrijven, sporten en koken. Buiten deze hobbies zit ik in de Nomcie, de Lo-ik voorzitter van de Weekendcie. Ik heb ontzettend veel zin in volgend jaar met het wereld!

geobsedeerd met
naast hou ik van
in Leiden, wat
hou van tekenen,
caaticie en ben
leukste f.t. van de

Assessor Algemeen - Sanne Habets

Haaaidiehaaihaai! Ik ben Sanne Habets, uw lokale grasmaaier en f.t. assessor algemeen van het 25e bestuur van het Duivelsei! Vorig jaar nog liep ik zelf de ELCID, en kijk me nu eens! Als tweedejaars biologie-student het bestuur in! (dat dus echt wel Peter R de Vries Misdaadverslaggever heet.) Ik ben op een spelavond heel makkelijk te herkennen aan mijn luide stem en het feit dat ik altijd Magic: the Gathering speel. Eigenlijk vooral dat luid zijn. Buiten Duivelsei om kijk ik veel anime en speel ik games als Ace Attorney en Persona 5!



de HYPE train

Spellenbeurzen: wat en waarom?

Tof, hip, gaaf, mieters, uiterst plezant en vermakelijk – allemaal treffende omschrijvingen voor de spellenbeurzen die overwegend de assessor extern van het bestuur regelmatig weer onder de aandacht brengt! Elk jaar raast de HYPETrein dwars door Nederland naar allerlei spellenbeurzen – en af en toe ook een spelletjesdag met een vereniging aan de andere kant van het land. Dit is, naast alle woorden in de eerste zin, ook een leerzame en verbredende ervaring voor iedereen die meegaat en een erg nuttige bijdrage aan de vereniging. Dit artikel biedt je een kort overzicht van de data die je voor komend jaar alvast in je agenda kan zetten en waarom jouw aanwezigheid daarbij sterk wordt gewaardeerd!

Tekst: Luc Edixhoven

Op een spellenbeurs komen van heinde en verre ontwikkelaars, winkels, uitgevers, distributeurs, verenigingen en in het algemeen gewoon liefhebbers van (bord- en kaart) spellen bij elkaar om hun passie hiervoor te delen! Nieuw uitgebrachte spellen komen hier langs, maar vaak demonstreren verenigingen, winkels en uitgevers ook de toppers en must-haves van de afgelopen jaren. Een beurs is daarmee een van de meest geschikte plekken om nieuwe spellen te spelen die mogelijk een aanwinst zouden zijn voor de vereniging. Dit is natuurlijk een van de bezigheden van het bestuur, maar het is voor hen ook alleen maar fijn als er meer mensen zijn om een mening te geven, een andere niche van de vereniging te vertegenwoordigen, en in het algemeen meer spellen te kunnen testen. Dit is dus – naast het bestuur e-mailen of anders lastigvallen – dé manier om invloed uit te oefenen op het spelaanbod van Het Duivelsei en, als je nieuwe ontwikkelaars kan helpen met hun prototypes of proefversies, in de bordspellenwereld in het algemeen!

Door spellen met ze te spelen – of door er überhaupt te zijn – legt de vereniging (en



wellicht jij persoonlijk) ook steeds nieuwe contacten met andere lokale en landelijke verenigingen die wel eens samen iets zouden willen organiseren. met ontwikkelaars die hun prototypes graag bij Het Duivelsei proefspelen, met uitgevers die demonstratiepersoneel zoeken op activiteiten, en in het algemeen met enthousiaste spellenliefhebbers die onze naam kennen en zodoende onze naamsbekendheid en invloed verder kunnen verbreiden. Hoe meer mensen Het Duivelsei kennen, hoe sneller mensen ons ook zullen benaderen voor lidmaatschap, activiteiten en andere samenwerkingen!

De grootste spellenbeurs ter wereld, SPIEL, wordt elk jaar in oktober gehouden in Essen, Duitsland, en duurt dan vier dagen. Dit valt strikt gezien niet meer onder de HYPETrein omdat de vereniging er elk jaar met een kolonne auto's naartoe rijdt. Op SPIEL worden jaarlijks honderden nieuwe

spellen gepresenteerd – het afgelopen jaar meer dan duizend! – waaronder vaak ook Kickstarters en buitenlandse edities die pas veel later op Nederlandse beurzen en in Nederlandse winkels te vinden zijn. SPIEL is waarlijk reusachtig; de vorige editie van de beurs telde totaal 182.000 bezoekers, ongeveer anderhalf keer het aantal inwoners van de stad Leiden.

In de maanden en het jaar na SPIEL druppelen alle nieuwe spellen op allerlei manieren ook Nederland binnen. In november vindt elk jaar het Spellenspektakel plaats, met ruim 10.000 bezoekers de grootste spellenbeurs van Nederland, in Eindhoven. Zuiderspel is iets kleiner dan Spellenspektakel en is jaarlijks op een zaterdag in maart in de buurt van Eindhoven. Ducosim, met elke keer tussen de vier- en vijfhonderd bezoekers de kleinste, maar wel nog steeds bekende en erg gezellige beurs in Nederland, wordt drie keer per jaar georganiseerd in Amersfoort. Lijkt het je leuk om mee te gaan naar een van deze beurzen? Noteer of onthoud dan de onderstaande data, maar je zult ook ongetwijfeld nog meer van het bestuur horen!



SCI-FI ANIME

Het nieuwe academische jaar staat weer op het punt te beginnen. Tijd om van de zomervakantie-instelling weer terug te schakelen naar de serieuze werkhouding. Dus is een lijst van Japanse sci-fi animatieseries die je kan kijken onmisbaar! Om te kijken tijdens de studiepauzes uit-eraard ;)

Tekst: Sabine Boom

Neon Genesis Evangelion (1995)

Een van de meest iconische animes die niet alleen nog altijd van enorme populariteit geniet, maar ook een belangrijke invloed is geweest op de anime-industrie. In het jaar 2015 (dat was toen het uitkwam nog in de toekomst) wordt de mensheid bedreigd door geometrische vormen die uit de ruimte komen. Kinderen in half sentimentele robots zijn de enige hoop voor de mensheid. De hoofdpersoon van het verhaal, Shinji, is ook een van die kinderen. Deze serie wordt onder andere gekenmerkt door donkere thema's en een zeer herkenbare titelsong, dat zelfs door het Oekraiense legerorkest is gecoverd.



Cowboy Bebop (1998)

Nog een anime uit het vorige millennium, maar deze speelt zich af in de ruimte. Ergens in de toekomst is de planeet aarde onbewoonbaar geworden, dus zijn de mensen ruimte maar gaan koloniseren. Ook in de ruimte moet de orde bewaard worden, dus is er de ruimtepolitie, maar die staat er niet alleen voor. Er zijn ook de premiejagers die "Cowboys" worden genoemd. Deze anime volgt de avonturen van de Cowboys van het schip Bebop, die grappig en vol met actie zijn.



Code Geass: Lelouch of the Rebellion (2006)

Nog een anime met grote robots en een toekomst die niet uitkwam, maar die toch uniek op zijn eigen manier is. In een toekomst waar Groot-Brittannië opnieuw de smaak te pakken heeft voor het veroveren van de wereld ontkwam ook Japan er niet aan en werd het een onderdeel van een groot Brits rijk. Het verhaal begint als de hoofdpersoon, Lelouch, in een conflict tussen het leger en de rebellen terecht komt en een rare gave krijgt. Niet te vergeten dat hij zeer intelligent is en een zeer goed strategisch inzicht heeft, waardoor hij de leider van de rebellen weet te worden.



Eervolle vermeldingen

Er zijn nog veel meer goede anime waar ik over zou kunnen praten, maar helaas geen ruimte meer voor heb. Toch zou ik de volgende anime graag nog even willen noemen:

Gintama, een komische parodie-serie, waarin Edo Japan niet werd overgenomen door de Amerikanen, maar aliens.

Orange, een Shoujo, waarin het sci-fi element een wat minder grote rol speelt, maar wel precies in de juiste mate aanwezig is.

Objection!

Over Phoenix Wright: Ace Attorney

Hou je van games met een goed verhaal? Wil je graag met duizelingwekkende logica je tegenstander te slim af zijn? Maar vooral... Heb je altijd al willen weten hoe het is om een advocaat in een rechtszaal te zijn?

Voor dat laatste moet je in ieder geval niet bij de Ace Attorney-serie zijn. Want als er één ding is waar de Ace Attorney-serie goed in is, is dat dat je een indruk geven van hoe het er in een rechtszaal NIET aan toe gaat. Wel is de wereld die deze game schetst tienduizend keer cooler dan de echte rechtszaal, soms zo cool dat je je af gaat vragen of je zelf geen advocaat zou willen worden.

Tekst: Sanne Habets

WELCOME!

In de Ace Attorney-serie speel je als Phoenix Wright, een advocaat die net van de universiteit af is en klaarstaat om zijn eerste rechtszaak aan te pakken. Hij komt in dienst bij Fey & Co. Law Offices, het advocatenkantoor van Mia Fey, een jonge en zeer talentvolle advocaat. Phoenix, als een echte rookie, kijkt heel erg op naar Mia, hoeveel vertrouwen ze heeft in haar cliënten en hoe ze dat vertrouwen geb-

ruikt om heel veel rechtszaken te winnen.

Dan wordt bekend wat zijn eerste zaak gaat worden... niets minder dan een moordzaak! Een jonge vrouw was dood aangetroffen in haar appartement in een plas bloed, met de moordenaar nergens meer in zicht. Phoenix is behoorlijk nerveus over het idee dat hij straks een moordenaar in de rechtszaal moet gaan verdedigen... tot hij erachter komt dat de verdachte die voor deze zaak is gearresteerd niemand minder is dan zijn eigen beste vriend, Larry Butz. Larry is op zijn zachtst gezegd een behoorlijke flierefluiter die het leuk vindt om veel meisjes om zich heen te hebben, maar een moordenaar is hij zeker niet. Is Larry vals beschuldigd, of heeft hij toch gemene streken?

HOLD IT!

Dit is waar het verhaal begint. De game is een visual novel: een interactief verhaal waarbij de keuzes die je maakt het spel beïnvloeden. De gameplay van het spel bestaat uit twee delen: de ene helft van de tijd ben je bezig met het onderzoeken van de plaats delict, de andere helft van de tijd sta je in de rechtszaal je cliënt te verdedigen. Het verhaal is met veel humor geschreven en de personages zijn vaak behoorlijke karikaturen die stuk voor stuk erg uniek aanvoelen. De vele, vele getuigen die je in het getuigenbankje langs ziet komen zijn stuk voor stuk erg grappig en de belangrijkste personages zoals andere advocaten en officieren van justitie hebben niet alleen allemaal hun eigen karaktertrekjes, ze zijn ook stuk voor stuk goed geschreven met hun eigen achtergrondverhaal dat je soms behoorlijk hard kan raken.

Op deze manier combineert Ace Attorney grappige momenten met zeer goed opgezette cases waarin je uitgedaagd wordt om zelf uit te vogelen wat er zich precies heeft afgespeeld dat je cliënt nu in het beklaagdenbankje zit. Elk spel bestaat uit vier tot zes lange zaken waarbij zowel het onderzoeken van de plaats-delict als het vechten tegen de officier van justitie in de rechtszaak evenveel tijd in de spotlight krijgen.

OBJECTION!

Heb niet de illusie dat het je makkelijk gemaakt wordt: in het spel geldt het systeem "schuldig tot het tegendeel is bewezen". Dit bete-



kent dat verdachten heel vaak vals beschuldigd worden en het relatief normaal is voor officieren van justitie om tegen getuigen te zeggen dat ze moeten liegen of informatie achter moeten houden, of dat officieren van justitie simpelweg bewijs vervalsen. Hierdoor vecht de advocaat dus altijd een uphill battle: het is aan jou om door de leugens van de getuigen heen te prikken en met behulp van het bewijs dat je in handen hebt het echte verhaal in elkaar te puzzelen. Dus warm je stembanden maar op en bereid je meest dramatische pose voor, want het wordt veel met je vinger wijzen in de rechtszaal!

TAKE THAT!

De Ace Attorney-serie bestaat al sinds 2001 en er zijn sinds die tijd meerdere games uitgebracht, met een verhaal in min of meer chronologische volgorde. De eerste game was Phoenix Wright: Ace Attorney. Samen met Phoenix Wright: Justice for All en Phoenix Wright: Trials and Tribulations vormen ze een trilogie binnen de verhaallijn. Deze drie games focussen zich vooral op de ontwikkeling van Phoenix als advocaat, Mia's rol hierin en de ontwikkeling van de officiers van justitie tegen wie hij in de rechtszaal strijdt, met name Miles Edgeworth. Phoenix en Miles kennen elkaar nog van de basisschool, evenals Larry Butz, die zich om de een of andere mysterieuze reden steeds weer in de problemen weet te storten. Uiteindelijk komt het verhaal samen in één groot epos in de laatste game: de ultieme rechtszaak waarin alle verhaallijnen van de eerste drie games samenkomen en voor eens en voor altijd een einde breien aan alles. Een paar jaar later kwam de vierde game uit, getiteld Apollo Justice: Ace Attorney. In deze game volgen we een nieuwe advocaat die zijn eerste stappen in de wereld van de rechtspraak zet, ditmaal met Phoenix aan zijn zijde als mentor. Na die game zijn er nog twee in de reeks uitgekomen: Phoenix Wright: Dual Destinies en Phoenix Wright: Spirit of Justice. In Dual Destinies wordt een derde advocaat geïntroduceerd: Athena Cykes, die aan de zijde van Phoenix en Apollo zal gaan strijden tegen de valse beschuldigingen. Spirit of Justice is de nieuwste game in de reeks: deze focust zich vooral op het achtergrondverhaal van Apollo.

GOT IT!

Naast de games in de hoofdserie, zijn er nog een aantal spinoffs uitgekomen: je hebt Ace Attorney Investigations, twee games die het bestaan van Miles Edgeworth als officier van justitie volgen, en The Great Attorney: twee games die het leven laten zien van één van de voorouders van Phoenix in het Londen van de 19e eeuw. Helaas heeft Capcom besloten dat die games (ogenschijnlijk?) nooit naar het Westen gaan komen, dus de kans dat je die ooit kunt spelen (op de eerste game van Miles Edgeworth na) is heel erg klein. Wel is er een team van fans bezig met het vertalen van deze spellen, zodat je ze alsnog in het Engels kunt spelen. Dat klopt: ze zijn zelf bezig met de lokalisatie van de games. Inmiddels is Ace Attorney Investigations deel 2 helemaal vertaald en zijn ze bezig met the Great Attorney, waarvan de eerste twee zaken al gedaan zijn. Tevens zijn



er op Youtube video's te vinden van de originele game met ondertiteling in het Engels, dus je kunt zelfs op die manier toch deze titels "meemaken". Als je fan bent van Professor Layton, de bekende puzzel/detective-franchise voor de DS en 3DS, kun je zelfs genieten van een crossover-game: Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney! Ondanks de wereld van verschil is het de ontwikkelaars gelukt om een spel met een buitengewoon goed verhaal neer te zetten, waarbij de unieke elementen van de beide games zeer sterk tot hun recht kunnen komen. Dit spel is misschien wel mijn favoriete spel aller tijden.

THAT'S ENOUGH!

Al met al is er meer dan genoeg om te ontdekken in de Ace Attorney-franchise. Als je houdt van games met detective-elementen, plottwists en unieke personages, is deze serie uitermate geschikt voor je. Nogmaals: verwacht niet dat je iets leert over Westerse rechtsprocedures terwijl je dit spel speelt, maar er zijn weinig dingen in het leven die beter voelen dan iemand eindelijk laten bekennen dat hij of zij de ware dader is. Want als je, na meerdere uren in de rechtszaal gestreden te hebben, eindelijk een bekentenis hebt, wordt je beloond met confetti in de rechtszaal. Hoezee!



STAR TREK

VERSCHILLENDE SERIES DOOR DE JAREN HEEN

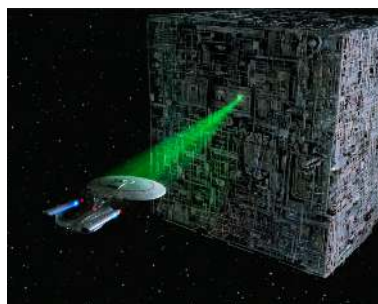
Al sinds The Original Series uit de jaren '60 is Star Trek een van de bekendste science-fiction franchises in de wereld. Natuurlijk, Star Wars is populairder. Toch vind ik, als fan van zowel Star Trek als Star Wars, dat dit een goed moment is de vele Star Wars fans binnen de vereniging over te halen om Star Trek ook eens een kans te geven. Ik zal mijn best doen zo min mogelijk spoilers te geven.

Tekst: Juriaan van der Ster

Star Trek (the Original Series)

Het begon allemaal met die ene zo bekende serie uit de jaren '60 met Captain Kirk en zijn trouwe emotionele en puntorige First Officer Spock op avontuur in de ruimte met de bemanning van de U.S.S. Enterprise vanaf het jaar 2265. De bedenker van dit alles, Gene Roddenberry, baseerde de serie deels op een westernserie, Wagon Train. Het is een typisch Amerikaanse serie met ruimte cowboys. De aarde is inmiddels deel van een utopische federatie van talloze planeten. Ruimteschepen leggen afstanden vele malen sneller af dan het licht. Armoede en allerlei ziektes bestaan er niet meer. De echte problemen komen vooral van buitenaf. Verschillende rassen (die onder andere gebaseerd zijn op Russen, Chinezen en Romeinen) maken het de Enterprise en de Federation lastig. Inspiratie voor de bijna 80 afleveringen werd gehaald uit toen (en velen daarvan nog steeds) hedendaagse problemen. De serie liep erg voor op zijn tijd. De kapitein was dan wel een typische Amerikaanse cowboy, maar de belangrijke andere rollen (en rangen) werden vervuld door twee Amerikanen (waarvan een vrouw), een Schot, een Japanner, een Rus, een Afrikaans-Amerikaanse vrouw en een alien. Dat was in die tijd vrijwel ondenkbaar en leidde tot ophef. De serie had weinig succes, maar door de steun van een groep trouwe fans kon een derde (en tevens laatste) seizoen toch doorgaan.

Ik zou de eerste serie niet aanraden als instapmoment. Als je geïnteresseerd bent, zou je een paar van de beste afleveringen kunnen kijken, maar ook die zijn erg traag. Jaren na de serie volgde er vanaf 1979 een reeks van zes films met de originele bemanning. Die zijn een stuk leuker!



Star Trek: The Next Generation

Toch begint voor mij het 'echte Star Trek gevoel' bij de daaropvolgende serie, The Next Generation, met Patrick Stewart als Captain 'Facepalm' Picard, zoals bekend van de memes, maar ook met supergeek Wil Wheaton. Oké, de eerste paar seizoenen zijn wat oubollig en alle Star Trek series hebben soms een filler die simpelweg raar is, maar de serie heeft veel goede afleveringen. Zoals de titel suggereert, gaan de avonturen verder, maar met een nieuwe bemanning decennia later en op een nieuwe versie van de Enterprise. De technologie is verder ontwikkeld, maar de Federation leeft nog steeds op gespannen voet met andere rassen. Ook maakt een nieuwe iconische Star Trek vijand zijn intrede; de Borg, ofwel 'resistance is futile'. De serie heeft niet echt een vaste verhaallijn, behalve dat de Enterprise op ontdekkingsreis is, maar af en toe binnen de Federation problemen oplost in opeenvolgende afleveringen, maar met verder veel losse verhalen. Met zeven seizoenen van elk zo'n 26 afleveringen ben je ook wel even zoet, zelfs als je een selectie van 'the best of' kijkt. Het internet weet gelukkig raad en anders kan ik je een lijstje geven!

Star Trek: Deep Space Nine

Door The Next Generation groeide de populariteit van de franchise enorm. Het is dan ook niet verrassend dat er in de jaren '90 zelfs twee series volgden die grotendeels tegelijkertijd geproduceerd en op TV vertoond werden! De eerste is Deep Space Nine en dat is ongetwijfeld mijn favoriete serie. In tegenstelling tot alle andere series gaat deze serie over een ruimtestation dat net over de grens van de Federation ligt, bij een planeet die net bevrijd is van jarenlange overheersing door een autoritair en machtszuchtig ras (klinkt bekend?). De commandant is er tegen zijn zin gestationeerd en raakt verwickeld in een cultuurstrijd (en zelfs religieuze strijd) op de planeet. Dat klinkt misschien niet heel spannend, maar er gebeuren een hoop dingen waardoor je de hele serie wil zien. Uit deze serie blijkt ook dat de Federation niet per se zo utopisch is. Critici menen dat het misschien wel niet meer in het gedachtengoed van Roddenberry ligt, maar ik denk dat het een hele verbetering is. Het is nog steeds zo dat hedendaagse pijnpunten aangesneden worden, maar het gaat allemaal wat verder. En voor de fans van ruimteoorlogen valt er ook veel meer te beleven in deze serie dan de eerste twee.



Star Trek: Voyager

Voyager is de andere serie die vrijwel gelijktijdig loopt. Deze serie gaat wel weer -zoals vertrouwd- over een schip dat op avontuur is, zij het dit keer onvrijwillig. Captain Kathryn Janeway en haar bemanning zijn met hun schip aan de andere kant van de Melkweg beland en moeten een reis van 75 jaar afleggen om thuis te komen. Alles is nieuw en onbekend. Ze maken vrienden, maar ook vijanden. Komen ze ooit levend thuis? #NoSpoilers



Star Trek: Enterprise

Ook na dit tijdperk volgen er wat typische Hollywoodfilms, maar vanaf 2000 gaat het roer verder om in de vorm van een hippe nieuwe serie, Enterprise. Deze serie gaat terug in de tijd, naar de periode van voor de vorming van de Federation. De serie leert je veel over de geschiedenis van de mens voor de tijd van Kirk en Spock. De mensheid ontwikkelt schepen die dieper de ruimte in kunnen. Ondanks grote twijfels van de Vulcans, een ras dat de mensheid begeleidt tijdens hun eerste stappen in de ruimte. De Vulcans worden geleid door logica en onderdrukken iedere emotie. Zij vinden het dan ook geen goed idee dat de mensheid zonder hun supervisie sneller dan het licht door de ruimte reist. De Derde Wereldoorlog is pas een eeuw terug afgelopen en mensen zijn volgens hen nog steeds te gewelddadig.

Tegelijkertijd proberen facties uit de toekomst de tijdlijn te veranderen, waardoor een oorlog ontstaat die eigenlijk niet plaats had moeten vinden. De serie is een stuk moderner en heeft niet zo veel fillers. Er is veel meer actie, aangezien een groot deel van de serie gewijd is aan de vele conflicten in die tijd, maar er zijn ook veel afleveringen gewijd aan typische Star Trek dilemma's. De serie is een goed moment om te starten, hoewel veel afleveringen extra leuk zijn als je The Next Generation hebt gezien. Helaas zijn er maar vier seizoenen, maar dat ligt vooral aan de omstandigheden bij het netwerk en niet aan de kwaliteit van de serie.

Star Trek Filmreeks

In 2009 kwam de eerste film van een reeks uit. Deze film, simpelweg 'Star Trek', is een reboot. Het gaat terug naar de tijd van Kirk en Spock, maar met een hoop wijzigingen door tijdreis shenanigans. De films (het zijn er inmiddels drie) zijn grotendeels geregisseerd/geproduceerd door J.J. Abrams en de universum van de films wordt ook wel Abramsverse genoemd. De films zijn grappig en vol actie, maar voor mij te veel Hollywood en ook veel te veel lens flares (de eerste film heeft er 721!). Mocht je toevallig iets van deze films gezien hebben, laat dan je indruk van de hele franchise niet afhangen van wat je hebt gezien!

Star Trek: Discovery

Gelukkig is er sinds vorig jaar toch nog een nieuwe serie binnen het normale universum op de buis, Discovery, maar die moet zelfs ik nog zien. Hij schijnt anders te zijn, maar ik hoor ook veel positiefs. En het houdt niet op bij series, films en boeken. Er zijn veel coole games, een erg vermakelijke MMORPG die wat verder in de toekomst afspeelt met reprisals door een hoop van de acteurs, een trading card game, pen-and-paper RPG's, heel veel bordspellen (waaronder een eigen Catan) en een hoop andere geeky stuff! Begin echter eerst maar met een serie te kijken! Ik raad je aan te beginnen bij Enterprise of The Next Generation.



Conclusie

Concluderend: de Star Trek series en films zijn episch en snijden veel interessante en diepe thema's aan. Het is allemaal wat serieuzer dan Star Wars en veel minder zwart-wit. Er is veel aandacht voor morele kwesties en veel van de afleveringen laten een diepe indruk achter. Tegelijkertijd zijn er ook veel afleveringen die echt heel grappig zijn. Als je Star Wars leuk vindt, dat vindt je Star Trek vast ook leuk. Vind je Star Wars te Disney, maar trekt sci-fi je wel? Dan is Star Trek zeker je place to boldly go.



Op 14 mei in het Leidse Hout is het weer losgebarsten! De wereld, bedreigd door een dodelijk virus, bevindt zich in een moeilijke situatie. Wie gaat ons redden van de Apocalyps? Zijn het mensen? Nee! Dieren dan? Ook niet! Deze keer was het aan de plantjes, die met hun Nerf-geweren, opblaaswapens en schuimzwaarden de zombies moesten tegenhouden. En wat een strijd dat de plantjes geleverd hebben! We nemen jullie in dit artikel kort mee door het leed, de liefde en de strijd van de planten tegen de alles consumerende horde. Welkom bij de Humans versus Zombies Lente-editie van 2018: Plants vs. Zombies!

Tekst: Patrick van Gogh & Oscar van Putten

Geheime Documentatie

De overlevenden hadden kort voor de avond al door dat er iets niet goed zat. Rond hen heen begonnen mensen te watertanden en te schuimbekken, dus een ontmoeting in het Leidse Hout om zelf te overleven leek een wijze stap. Dat duurde niet lang: de belofte van een ontsnapping met Crazy Dave, een gek met kennis over het virus, splitste de overlevende humans al snel in twee groep-

en op - team taco en team kaas. Onder hen was een Original Zombie (de OZ), een geïnfecteerde van wie niemand doorheeft dat hij het virus draagt. Het startsein werd gegeven en beide kampen gingen erop uit, met de intentie om het ingrediënt dat het andere team heeft te veroveren, een complete taco aan te leveren en zo een geheim document van Crazy Dave te ontvangen. De OZ kon hierbij goed profiteren van het wantrouwen onder de teams. 'Wat als mijn teammaat de OZ is, dan ben ik vandaag al dood!' zullen velen gedacht hebben. Voor Jelle Mondeel en Maarten Schut bleek dit maar al te waar, want het zou niet lang duren voordat zij aan het virus verloren zouden gaan - de OZ had zich onmaskerd als bestuurslid Martijn de Jong en had hen geïnfecteerd. Toen bleek samenwerking tussen de twee teams niet onmogelijk. Door zichzelf in te graven op een eiland hielden zij daar stand. Zo werden onnodige slachtoffers voorkomen. Uiteindelijk bleek één van de teams toch voldoende puzzelstukjes te hebben verzameld. De beloning: Een erotische fanfic, geschreven door niemand minder dan commissielid Daniël Zilverentant. Zo kwam de eerste dag ten einde.



Enter de Tank

De tweede dag bracht voor de humans een onaangename verrassing. Tijdens hun zoektocht naar diverse puzzelstukjes, waarvan er 34 waren die samen twee sleutels vormden, zouden zij constant opgejaagd worden door de zombies. Meerdere standoffs op bruggen, paden en inhammetjes zouden ertoe leiden dat er langzaam een fiks verlies van humans begon te ontstaan. Alsof het niet erger kon, hadden de zombies een troefkaart: de tank. Bewapend met een schild zou hij, een geliefde die de dag eerder zijn lot had gevonden, de aanvallen van de zombies tegen zijn voormalige bondgenoten leiden. Schoten en steken bleken geen effect op zijn schild te hebben, dus de humans moesten wel creatief te werk gaan! Maar deze tank, de overblijfselen van de eerdere Laurens, zou ook bijgestaan worden door iets veel engers in het water. Het is dat Oscar van Putten al gauw zag dat er namelijk ook zwemmende zombies naar de enkels van humans grepen, anders had het veel erger kunnen aflopen. Daarbij wel dikke kudos voor de inzet van Mila Roozen als onderwaterzombie! Ook deze missie zou, met een hoop verliezen en een beetje geluk, uiteindelijk succesvol afgerond worden: de tankzombie werd door bovenmenselijke krachten belemmerd en zou niet later terugkeren om de humans het leven zuur te maken.

Sneaky Sluiproutes

Zo begon de woensdag, waarin de zombies voor het eerst een meerderheid bleken te hebben. Niet iedereen had echter door dat er in Leiden een apocalyps plaatsvond: Meeneer en Mevrouw Watermeloen besloten namelijk om naar Leiden te komen, en de humans moesten hun langs allerlei bezien-swaardigheden leiden en foto's maken. De missie was in korte tijd al behaald, maar de humans moesten daarna nog een uur lang overleven. Het aantal humans was al afgeslankt naar ongeveer vijftien, die door



middel van goed verstoppen zichzelf veilig konden houden. Het kwam meerdere malen bijna tot een confrontatie, waarbij de humans hurkend in een hofje over de rand een groep schuimbekkende zombies zag rondrazen, op zoek naar een smakelijk hapje. Daarmee had de grootste groep overlevende een geluk: er kwam net een ongelukkige human voorbij die al snel zijn einde zou tegenkomen in de vorm van een hongerige horde. Na het grootste deel vermeden te hebben, zouden zij door gangetjes heen zichzelf naar het einde bevinden. Grote obstakels kwamen hierbij niet meer voor, wel eentje in het klein! Een aaibaar vriendje zou de humans namelijk volgen over de schuttingen en met zijn gemiauw weggeven waar de humans op dat moment waren. Dit bleek gelukkig geen echte resultaten te boeken, de

zombies waren allang verdwenen en daarmee was de kust veilig.

Pionnenroof

Intussen vormde zich een nieuwe dreiging: de pionzombies, wiens pionnen hun stuntijd verlaagden. Verspreid over het centrum lagen negen pionnen, die de zombies maar al te graag wilden; de humans moesten deze pionnen in het centrum van Leiden zoeken en afleveren op aangewezen punten. Al voordat het spel begon was er een logistiek probleem: de zombies vonden een smakelijke McDonalds grenzend aan het eerste afleverpunt! Met een beetje creatief denken kwamen de humans hier gelukkig snel achter, waarna zij de horde vermeden door van gangetje naar gangetje te sluipen om zo toch twee pionnen af te kunnen leveren aan de Beestenmarkt. Daar ontstond een episch gevecht, met als gevolg dat de human party opsplijste. In kleinere groepen werd de opdracht nagestreefd; sommigen gingen op zoek naar pionnen, anderen probeerden zich te verstoppen. Erg lang was het rustig en vonden er geen confrontaties plaats; maar tien minuten voor het einde verzamelden de humans zich om de laatste pion te bestormen. Met succes wisten ze de pion te pakken en net op tijd in te leveren bij het Plantsoen. Zo hadden ze verzekerd dat twee van de drie pionzombies verbannen werden.

The Last Stand

Al deze successen waren echter niet zonder slachtoffers: slechts vijf hadden de zware

week overleefd. En zelfs zij waren niet verzekerd van hun lot. De zombies hadden namelijk een geniaal plan bedacht: ze zouden een enorme zombie-robot bouwen, genaamd Zomboss. De humans konden deze alleen verslaan door zoveel mogelijk onderdelen te saboteren. Zou het de vijf overlevenden lukken om op tijd de missie te voltooien? De missie begon, en binnen een paar minuten kwamen de humans bij het eerste onderdeel. De sabotage was niet lastig - human Carl Zee wist de oplossing van de puzzel uit zijn hoofd - dus gingen ze snel door naar het tweede onderdeel. Deze duurde iets langer, maar ook nu was de sabotage snel gelukt. Zonder enige tussenkomst van de zombies hadden de humans de missie gehaald, en daarmee waren zij de winnaars van deze editie van Humans versus Zombies. Maar het einde was nogal anticlimactisch, dus voor één laatste side-missie ging iedereen naar de burcht. Daar mochten de humans de burcht verdedigen tegen de enorme horde zombies. Dit bleek een ongelofelijk zware taak te zijn die ze niet overleefden. Voor de zombies was het echter te laat: de humans hadden de wereld gered van de Apocalyps.

Wederom was dit een geslaagde editie van HvZ. Komende herfst vindt de volgende ronde van HvZ plaats, en het belooft opnieuw een spectaculaire editie te worden. Wil je ook meedoen? Kijk dan op hvz.duivelsei.nl.





NO TRAIN, NO GAIN

Een verslag van de Monopolyrace

Efficiënt reizen is een handige skill - maar wist je dat daar ook wedstrijden in zijn? Ieder jaar wordt de reisvaardigheid van Duivelseitjes getest tijdens de Monopolyrace; deze valt telkens op Goede Vrijdag, de dag waarop alle studenten gratis mogen reizen. Teams moeten in 12 uur zoveel mogelijk locaties verspreid over heel Nederland bezoeken en fotograferen. Dit jaar heeft team 'No Train No Gain' meegedaan, in een poging om de felbegeerde winst te behalen...

Tekst: Oscar van Putten

Het avontuur begint

Om half twaalf stonden we voor Leiden Centraal, klaar om te gaan. Hier moesten we onze mascotte ophalen; ik koos de opvallende stoomboothoed en kreeg de twijfelachtige eer om hem op elke foto te mogen dragen. Van tevoren hadden we een plan bedacht om zoveel mogelijk punten te behalen. De commissie had voor ons acht steden uitgekozen om te bezoeken. Wij zouden langs Almere, Leeuwarden, Assen, Amersfoort en Den Haag gaan. De rest - Arnhem, Roosendaal en Venlo - sloegen we over. In elke stad waren er drie straten en drie kwartet-onderdelen. Je kreeg veel punten voor straten; de kwartetonderdelen waren minder waardevol, tenzij je het hele kwartet verzameld had. Verder waren er kanskaarten, extra opdrachten waarvoor je bonuspunten kreeg. Met ons plan zouden we zoveel mogelijk punten behalen. Ons team

- bestaande uit Daphne, Maarten, Muriël, Vita en ikzelf, Oscar - was daar wel competent genoeg voor. Als we geen vertraging opliepen, zou alles goedkomen...

Groene huizen en speeltuinen

Om klokslag 12 renden we het station in en pakten we op spoor 5 de trein van 12:02 naar Almere, onze eerste bestemming. We zaten echter niet als enigen in de trein - veel groepjes waren met hetzelfde idee gekomen. Samen met enkele andere teams sloten wij een pact om tegelijk een foto bij de stationshal te maken. Wie als eerste in de stad was, kreeg namelijk bonuspunten, en zo zouden wij allemaal die punten krijgen. Helaas was er een team dat niet gehoorzaamde aan het pact en als eerste naar de stationsklok snelde. Die punten waren we dus kwijt. Gelukkig waren er in Almere voldoende mogelijkheden om punten te krijgen. We hebben drie straten en twee kwartetonderdelen verzameld. Verder hebben we in een speeltuin gespeeld en twee groene huizen gefotografeerd, allemaal voor die mooie bonuspunten. Net op tijd waren we terug op het station om even op de stationspiano te spelen, waarna we de trein naar Leeuwarden pakten.

Een stad in het noorden

Deze reis was lang - Leeuwarden is verder weg dan je denkt. Om de tijd te doden speelden we spelletjes en planden we onze rondwandeling in Leeuwarden. Ook vroe-

gen we de conducteur om met ons op de foto te gaan voor bonuspunten, maar helaas weigerde hij - hij was 'niet zo fotogeniek'. Eenmaal in Leeuwarden aangekomen snelden we naar de stationsklok voor een foto - ditmaal als enigen. Daarna konden we de straten en kwartetten afgaan. Bij de eerste straat kwamen we echter een ander groepje tegen, dat nu nog met twee man over was. We hebben hen ontvlucht, waarna we de bus namen om de overige straten te bezoeken. Leeuwarden is een compacte stad, en daarvoor konden we in korte tijd alle locaties fotograferen. Maar bonuspunten waren hier nauwelijks te krijgen. We kregen namelijk ook punten voor foto's van pinguïns, struisvogels en duivels; deze elusieve dieren waren echter nergens te vinden. We vonden wel ooievaars en een flamingo, maar niet de vogels die we zochten, tot onze irritatie. Zelfs in een tatoeagezaak vonden we geen duivels. Wel hebben we een reliëf gefotografeerd dat leek op een duivel, in de hoop daar punten voor te krijgen, maar dat gaf weinig voldoening.

Verder ontdekte ik in Leeuwarden dat de stoomboothoed wat opvallender was dan ik had gedacht, gezien het aantal mensen dat mij aanstaarde - maar daar kon ik mee leven.

Conducteurs en chauffeurs

Na Leeuwarden was het tijd om Assen te verkennen. Via Groningen reisden we erheen; onderweg vonden we een conducteur



die wél op de foto wilde. In Assen stapte naast ons ook een ander groepje uit; deze maakte snel een selfie bij de stationsklok en rende gelijk weg.

We waren al bijna zes uur onderweg, en dat viel niet goed bij iedereen. Muriël zag het lange lopen niet meer zo zitten; zij besloot eten te halen voor ons terwijl wij op pad gingen. We namen de bus naar onze eerste straat, die we al snel gefotografeerd hadden. Voor onze tweede straat, ergens buiten het centrum, moesten we weer de bus nemen. Dit was geen gewone bus, maar een mini-busje waar slechts 8 man in pasten - en er zaten al 7 man in. De chauffeur was echter aardig genoeg om ons vieren alsnog mee te nemen.

Hij bracht ons direct naar onze tweede straat. We konden snel doorgaan om de andere locaties in de stad te bezoeken en kwamen ruim op tijd weer aan op het station - zonder de aardige chauffeur was dat niet gelukt. Onderweg vonden we ook een grote stok die goed als wandelstok diende. Samen met de stoomboothoed hadden we nu de belangrijkste onderdelen voor een 'minimalistische' cosplay van de Monopoly-man.

De zoektocht naar pinguïns

Even later kwam de trein naar Amersfoort en stapten we in. De vermoeidheid begon toe te slaan en we werden nogal slaperig. Het grote enthousiasme van eerder op de dag was weg; we wilden gewoon even uitrusten.



Toen we aankwamen in Amersfoort, was het al donker. Intussen was ook Vita geveld door het lopen; met nog maar drie man over gingen wij op pad. Bij elke locatie die we vonden, maakten we een selfie met zijn drieën - aangezien meer dan de helft van het groepje op de foto moest. We vonden snel drie straten en twee kwartet-onderdelen, zodat we één kwartet hadden. Maar nog steeds waren we niet de juiste dieren tegengekomen - ook in Amersfoort waren er geen pinguïns, struisvogels en duivels. We waren gefrustreerd door dit kleine doch ernstige verlies.

Dat veranderde toen we op het station terugkeerden. Hier kwamen we team Total Mayhem tegen. Zij hadden een minder succesvolle, maar alsnog leuke dag gehad, en waren net zo hard op zoek naar die dieren. Na korte tijd leidden ze ons naar een reclamebord op het spoor. Volgens hen verscheen om de vijf minuten een reclame met een pinguïn erop; dat wilden we natuurlijk graag zien.

We bleven wachten. De pinguïn verscheen maar niet, en de trein kwam al aan. We gaven het op en stapten in. Nog één keer draaide ik me om en keek naar het reclamebord; deze verschoof omlaag en tevoorschijn kwam... jawel, de pinguïn. Total Mayhem veroorzaakte total mayhem en maakte snel een foto, maar voor ons was het al te laat: wij hadden nog steeds geen foto van een pinguïn.

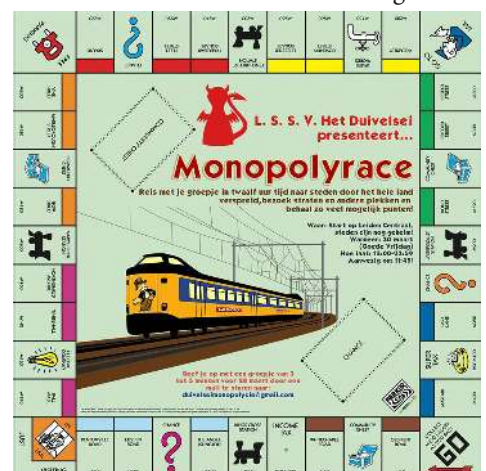
Nog heel even

Toch gaven we de hoop niet op. We hadden immers een succesvolle dag gehad tot nu toe: geen een keer waren we vertraagd of hadden we onze trein gemist. We waren bijna klaar, en hadden nog maar één stad te gaan.

Met hernieuwde energie stapten we uit op Den Haag Centraal. We hadden anderhalf uur om de stad te doorkruisen, foto's te maken en terug te keren naar Leiden. Gelukkig kende Vita de stad goed, waardoor zij ons de juiste kant op kon wijzen. Onderweg vonden we zelfs een plaatje van een pinguïn (helaas was deze foto mislukt) en van een duivel - die was misschien een stier, maar goed, het was alsnog een kleine overwinning voor ons.

We namen de tram naar het Rijswijkseplein, waar we onze laatste foto maakten, en liepen naar het nabijgelegen Den Haag HS. Vanaf daar namen we de trein naar Leiden Centraal. Om 23:50 kwamen we aan op spoor 5, precies waar we die middag waren vertrokken. Beneden werden we door de commissie en de andere teams opgewacht; we waren doodmoe, maar voldaan.

En twee weken later bleek die moeite niet voor niets: we hadden gewonnen! Met 3200 punten waren wij de beste reizigers van het Duivelsei. Al met al was het een geslaagde editie van de Monopolyrace, met veel leuke locaties, boeiende bonusopdrachten en geen vertraging. Volgend jaar hopen wij weer mee te doen en onze titel te verdedigen!



DEEP SPACE MANAGEMENT:

KEPLER 3042

Fantaseren over wat er zich achter de sterren bevindt wordt door velen gedaan. Zijn er andere vormen van intelligent leven? Waar kunnen we bewoonbare planeten vinden? Hoe zal de interactie zijn met anderen? Kepler-3042 probeert de fascinatie voor het onbekende te vangen op een spelbord en ons op een speelveld de mogelijkheid te geven om invulling te geven aan de grote ontdekkingsstocht die er nog zit aan te komen: Die door de ruimte.

Tekst: Patrick van Gogh

Er komt een moment in de toekomst dat de mensheid de ruimte in gaat. Kepler-3042 speelt zich in dat tijdperk af. De Aarde is vol en corporaties proberen als eerste de sterren te ontdekken en nieuwe planeten te koloniseren. Als speler ben jij een van die corporaties. Middels grondstoffen, ruimteschepen en tactiek wil je zoveel mogelijk ruimte creëren voor de mens om zich in te vestigen. Terwijl je begint met een simpel ruimteschip, zal je je grondstoffen snel moeten gebruiken om je uit te breiden. Het is een resource management spel; met dezelfde grondstoffen als andere spelers dien je een pad uit te denken waarmee je zoveel mogelijk punten verdient en zo de winnaar van het spel wordt.

Startpositie

Het spel start rond de aarde. Je schepen liggen op het bord rond de zon gestationeerd en het gehele sterrenstelsel is nog onbekend. Met een kleine voorraad van de twee basisgrondstoffen, energie en materie, is het aan jou om een intergalactische megacorporatie uit te bouwen. Op het bord bevinden zich tientallen gesloten fiches, waarachter planeten, asteroïden en sterren liggen te wachten om ontdekt te worden. Elke beurt kun je een aantal acties uitvoeren, namelijk je ruimteschepen verplaatsen en een speciale actie. Speciale acties zijn er in alle



maten, zo kun je onder andere je schepen extra vakjes laten bewegen, schepen bijbouwen, technologieën onderzoeken of grondstoffen delven. Je zult op zoek moeten gaan naar de verstopte planeten, de benodigde grondstoffen verzamelen en overgaan tot kolonisatie. Elke planeet levert punten op, daarnaast kun je ook extra grondstoffen ontvangen van je planeten wanneer je besluit om te delven. Je grenzen zijn hierbij afhankelijk van je technologieniveau. Wat je per beurt ontvangt, hoe ver je je kunt verplaatsen en welke planeten je kunt koloniseren is allemaal afhankelijk van hoe ver je bent in de bijbehorende categorie. Iemand die zijn technologie rusht zal dus in een later stadium veel sneller stappen kunnen maken dan iemand die meteen overgaat op koloniseren. Het is dus een overweging wanneer je jezelf verplaatst tussen niveau één en vijf op een van de vijf technologieën.

Balanceren, balanceren

Het is een kwestie van balanceren, ga je eerst investeren in een extra niveau logistiek zodat je meer grondstoffen per beurt ontvangt, of wil je juist je snelheid opwaarderen om zo sneller met je schepen planeten te kunnen ontdekken? Er zijn ook diverse bonussen die je kunt activeren door een grondstof te burnen. Deze grondstof gaat dan permanent uit je voorraad, waarmee ook je maximale aantal grondstoffen van het type dat je burnt afneemt. De enige manier om deze terug te krijgen is door geluk met een eventkaart, of door te investeren in Civics of Science, een tweetal tracks waar men in kan investeren om punten te verdienen. De bonussen hebben een grote impact en kunnen je bijvoorbeeld de zeldzame antimaterie opleveren, die nodig is

SPACE TRAVELS	Movement of Starships	LIGHT SPEED ENGINE 1	SPATIAL BENDING ENGINE 3	SPACE/TIME BENDING ENGINE 6	WORMHOLE STABILIZER 9 (∞)
QUANTUM PHYSICS	Resource Transformation Move Resources	DE-MATERIALIZER (1x)	ENERGY FLOWS TRANSMISSION (1x)	HUGGS FIELD MANAGEMENT (1x)	RELATIVITY DOMAIN (∞)
ANTIMATTER SCIENCE	Antimatter Production	PARTICLE ACCELERATOR 1	ANTIMATTER SWITCH 2	METAMATERIAL GENERATOR 2	PONTRONIC UNDERSTANDING 3
ENERGY DEVELOPMENT	Energy Production	COLD FUSION 2	PLASMA QUANTUM CENTRAL 4	ANNIHILATION OF ANTIMATTER 6	THEORY OF EVERYTHING 7
TERRAFORMING	Production 0 Terraforming Level	BIOSPHERE Production 1	PLANETARY ENGINEERING Production 1	ALLEN GENETIC RESEARCH Production 2	ABSOLUTE MASTERY OF GENETICS Production 2

Het Technology bord

voor alle technologieën voorbij niveau drie. Pas wel op, als je jezelf teveel richt op Civics, Science en technologie kan die lonkende planeet verderop zomaar weggekaapt worden!

Tegen het einde van het spel begint de vaart toe te nemen. Men zal nu over moeten gaan op terraformeren, het aanpassen van planeten zodat deze een aangenaam klimaat krijgen voor mensen. Planeten die terraformed zijn leveren extra resources op, waarmee het zomaar mogelijk kan zijn dat je elke beurt al je grondstoffen ontvangt! Niet alleen zijn dit dure en kostbare investeringen, ze leveren ook nog eens de meeste punten aan het einde van het spel op. Terraformeren als hoofddoel is daarmee een goede strategie, maar één die wat spaarwerk vereist.

Na zestien beurten wordt de score geteld: Wie heeft de meeste, verste en meest glorieuze planeten gekoloniseerd? Wie is het meest divers, technologisch geavanceerd, en heeft het voortouw genomen in de verkenning van het onbekende?

Kortom, wie is de onbetwiste heerser over het heelal? Het is aan jou om die titel op te eisen.







HOLLE BOLLE GIJS

cafe/restaurant

NIEUW !!!
DAGSCHOTEL
€ 6,50

Naast het 3-gangenmenu van slechts € 19,50 doet Holle Bolle Gijs zijn slogan "Heerlijk Betaalbaar en Gezellig" opnieuw eer aan met de introductie van de dagschotel. Voor slechts € 6,50 kunt u elke dag genieten van een lekkere, verrassende dagschotel.

OLD SCHOOL COOL:

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC I EN II

Star Wars games komen in alle vormen en maten en van alle kwaliteitsniveaus die je je kunt inbeelden. Star Wars Battlefront is hier het beste voorbeeld van: Waar de Classic Battlefront II kan worden gezien als een fantastische shooter, kan de recente remake niet op tegen dit kwaliteitsniveau. Zo ook op gebied van RPG's, daar is er één reeks die echt uitsteekt boven de rest. Dat zijn Knights of the Old Republic (KOTOR) I en II. Deze games, ontwikkeld door BioWare en Obsidian, spelen zich ruim 4000 jaar voor A New Hope af en volgen qua regels de derde editie van Dungeons & Dragons. Opgenomen in het boek 1001 Video Games you must Play before you Die en veelal bekroond, zijn dit games die je moet gespeeld hebben. Dit artikel zal kort bespreken waarom dit, in mijn ogen, de beste Star Wars games zijn die ooit zijn gemaakt.

Tekst: Patrick van Gogh



Een Millenium ver van Hier

Zoals aangegeven spelen de games zich 4000 jaar af voor de eerste Star Wars film, Darth Vader en alle problemen rond de Empire die we kennen. De Republic bestaat wel al, maar bevindt zich op een wankelde balans. De eerste KOTOR presenteert namelijk een vijand die zichzelf met gemak evenaart met Darth Vader: Darth Revan. Revan op zichzelf is een unicum; hij is een Jedi die, wanneer de Republic in open oorlog gaat met de

Mandalorians, besluit om te scheiden met het besluit van de Jedi Order en ten strijde trekt. Hij trekt hierbij duizenden Jedi mee die, net als hij, uiteindelijk de roeping van de Dark Side horen en zich tegen de Republic keren. Wanneer je wakker wordt op een schip dat onder vuur ligt door het troepen van het Sith Keizerrijk dat Revan heeft opgebouwd, komt het nieuws net binnen dat hij verraden is door zijn leerling, Darth Malak. Het resultaat is de Jedi Civil War: Jedi tegen Dark Jedi, met als gevolg dat, na een epische plottwist, er nog maar een handjevol Jedi over zijn die worden opgejaagd door de Sith, die nu in de meerderheid zijn. Jij bent hierin een soldaat die Force Sensitive blijkt te zijn en wordt getraind als Jedi. Word je hierbij een goedaardige Jedi en red je de Order van de ondergang, of schaar je je bij de Sith en wordt je de ondergang van de Republic?

De Tweede Balling

De tweede KOTOR richt zich op de nasleep van de eerste. Canoniek wint de Republic, maar verdwijnen de Jedi op eenzelfde manier als dat zij dat doen in de films. Er is een uitzondering: De Jedi Exile. Je speelt hierin een oud-generaal van Revan, die op een zeker punt in de oorlog haarzelf afkeert van de oorlog, terecht wordt gesteld door de Jedi Council en in ballingschap treedt. Zij snijdt haarzelf hiermee van de Force af en wordt een lopende wond in deze magische kracht die in het Star Wars universum zo cruciaal is. Dat is dan ook meteen de hoofdvraag die in KOTOR II wordt gesteld: kan Star Wars zonder de Force? Gedurende de game ontwikkel je jezelf wederom als Jedi (of Sith) en word je continu opgejaagd door het mysterieuze Sith Triumvirate, drie machtige Sith heersers die honderden moordenaars achter je aansturen om je als laatste Jedi ten einde te brengen. Uiteindelijk zul je ze moeten confronteren, waar zal dat naar leiden? Neem je hun mantel als Sith Lord over, of breng je de balans terug naar de Force?

Waarom Spelen?

Over ongeveer 70 uur (De duur van beide games bij elkaar) presenteren BioWare en Obsidian je een handvol interessante, goed uitgedachte karakters. De wereld ademt Star Wars maar dan niet zoals je het kent. KOTOR kent zijn eigen werelden en lore, die tot 10.000 jaar voor de films spant. Vreemde mythen over Sith Lords als Ulic Qel-Droma zullen in eerste instantie vreemd klinken, maar toch voelen ze bekend door hun typische Star Wars-jasje. Je zult langs bekende planeten als Tatooïne komen en zelfs Coruscant maakt een cameo, terwijl je een verhaal achterna streeft waarbij je niet snel zal kunnen voorspellen met wie je in het volgende uur een lightsaber duel zult hebben. Hoewel de graphics gedateerd zijn, gaat het combatsysteem van DnD 3e goed mee en is het verhaal nog altijd fantastisch. Voor een prikkie te kopen op Steam (circa €15 voor beiden buiten sales) garanderen de ontwikkelaars ruim 100 uur aan lol en eindeloze replayability.



MASS EFFECT ANDROMEDA FLOP OF TOP?



Zoals de meeste gamers die niet onder een steen leven wel zullen weten, is begin 2017 een nieuwe Mass Effect game uitgekomen onder de titel "Mass Effect: Andromeda". Voor hen die niet/minder bekend zijn met Mass Effect: Mass Effect was origineel een sci-fi trilogie over Commander Shepard, een mens die in 2183 ontdekt dat een gevaarlijke soort aliens, genaamd Reapers van plan zijn om al het intelligente leven in de Melkweg uit te roeien. Mass Effect is een third-person shooter en de originele trilogie stond bekend om het geweldige verhaal, de interessante characters met leuke romantische keuzes en het conversatie-systeem, waarbij je keuzes had uit de meer lawful good-achtige opties versus meer chaotisch evil opties, waarbij je keuzes belangrijke gevolgen konden hebben voor het verhaal.

Tekst: Mila Roozen

Een Nieuwe Setting

Andromeda was de eerste Mass Effect installatie in een nieuwe setting. Het begin van de game ligt tussen Mass Effect 2 en 3. Verschillende mensen en aliens zijn door Shepard overtuigd dat de Reapers eraan komen en dat de bewoners van de Melkweg een nieuw thuis nodig gaan hebben. Zij sturen grote ruimteschepen genaamd 'Arks' naar het Andromeda sterrenstelsel. In het spel moet je als Scott of Sara Ryder een nieuw thuis vinden voor de mensheid

terwijl je contact legt met de natives van Andromeda en ontdekt dat Andromeda ook een gewelddadige kant kent.

Kwaliteit

Al voordat Andromeda uitkwam was er debat over de kwaliteit van de game. Hoewel sommige spelers van de beta enthousiast waren, waren er zeker ook kritieken. De beta zat nog vol met bugs en de animaties waren niet van het niveau dat de spelers hadden verwacht. Nadat de game uitkwam zwollen deze kritieken aan tot een waar orkest. De bugs en animaties waren nog steeds een groot probleem, met name de animaties van gezichtsuitdrukkingen was ver onder het verwachte niveau. In de eerste

paar maanden kwamen veel spelers bugs tegen waardoor het spel niet speelbaar was. Al snel ontstonden er ook andere kritieken. De game werd met name beschuldigd van erg repetitief zijn met veel saaie fetch-quests, daarnaast werden de characters en romances weggezet als oninteressant en niet diepgaand. Ten slotte was er veel boosheid over het einde, aangezien er meerdere losse eindjes waren en Bioware besloot om geen DLC te maken om deze aan elkaar te knopen.

Onterecht?

Alhoewel veel van deze kritieken zeker een (sterke) bron van waarheid hebben, is er nu ook een groep van spelers die vinden



dat Andromeda niet eerlijk behandeld is omdat er een bandwagon ontstond waarbij kritiek op Andromeda leveren in feite werd aangemoedigd door de community. Zij beargumenteren ten eerste dat in de eerste maanden na de release Bioware hard heeft gewerkt om de bugs en animatieproblemen grotendeels op te lossen en dat deze kritieken, hoewel origineel zeker gegrond, nu geen reden kunnen zijn om de game negatief te bejegenen. Hoewel dit zeker het geval is, is er nog steeds reden om niet volledig tevreden te zijn: de animaties zijn niet van het niveau van games die rond dezelfde tijd uitkwamen, zoals Horizon Zero Dawn, en het was niet netjes van Bioware om een game te releasen die, in begin 2017, eigenlijk nog niet af was.

Een ander punt dat de mensen die Andromeda verdedigen opbrengen is dat de critici onrealistische verwachtingen hadden. Andromeda is de eerste game die losstaat van de trilogie, maar de fans hadden gerekend op een verhaal zo diepgaand als in de latere Mass Effect games. Als Andromeda qua verhaal en characters wordt vergeleken met Mass Effect 1 doet Andromeda volgens hen niet onder; in feite is Andromeda net als de eerste Mass Effect een introductie in een dieper verhaal, en het zou daarom niet eerlijk zijn om deze game te vergelijken met een volledige trilogie aan verhaal.

De Troef van het Spel

Ten slotte was er één aspect van Andromeda dat zowel door critici als door liefhebbers geprezen is: de combat. De jumpjet, een soort jetpack dat boosts opzij kon geven voor dodges of omhoog voor hovering zorgt ervoor dat combat veel dynamischer is dan in de eerdere Mass Effect games. Daarnaast kregen de spelers alle vrijheid in het combineren van powers die ze wilden, waar je in de eerdere Mass Effect spellen gelimiteerd wordt door je keuze voor een specialisatie. In Andromeda kies je ook een specialisatie, maar die bepaald alleen je effectiviteit met de verschillende soorten powers (combat, engineering en biotics). Deze vrijheid om te combineren is zowel geliefd door minmaxers als door spelers die graag alle mogelijke combinaties uitproberen.



Eigen Ervaring

Het zal de keen observer niet ontgaan zijn dat ik niet helemaal onpartijdig ben; ik was vanaf het begin redelijk gek op Andromeda. Behalve de problemen met animaties heb ik zelf geen negatieve ervaringen, ik vond zowel het verhaal als de characters erg interessant en de combat misschien wel de beste combat die ik ooit in een game ben tegengekomen. Mijn grootste teleurstelling in Andromeda is de onafgemaaktheid. Hoewel Bioware heeft aangegeven zich niet meer bezig te houden met werk aan singleplayer voor Andromeda, is er toch nog hoop voor toekomstige Mass Effect games: recent hebben zowel Bioware als EA aangegeven dat ze zeker van plan zijn door te gaan met de Mass Effect franchise.

Advies: Voor iedereen die geïnteresseerd (maar mogelijk sceptisch) is, Mass Effect Andromeda is momenteel voor 12 euro te koop bij bol.com. Mijn oordeel: 7.5/10



BATTLESTAR GALACTICA THE BOARD GAME

Haha! De humans moeten nog twee distances tot de bestemming en het voedsel is bijna op! Onze Leader is zo aan de beurt, deze is in het bakkie. Hier komt hij, de laatste zet, we gaan een einde aan het ruimteschip mak--- Wacht eens even, wat doet hij nou?! Geeft hij ze food bij? Dat is niet de bedoeling. Aw, verdomme, blijkt de Cylon Leader voor de humans te willen spelen, hebben we dat weer. Deze kunnen we op onze buik schrijven. Such is life, in het bordspel van Battlestar Galactica.

Tekst: Patrick van Gogh

Het is een spel dat toch al een ruime poos in de kast ligt, waar regelmatig iemand mee te zien is, maar toch niet door een meerderheid van de Eitjes wordt gespeeld: Battlestar Galactica, het bordspel. Over de loop van drie tot vijf uur worden de spelers geconfronteerd met allerlei verschillende bedreigingen en verraad, terwijl zij hun voedsel- en energiepeilen hoog genoeg moeten houden. Het einddoel: een veilige planeet bereiken, ver weg van de androïde Cylons, die erop uit zijn om de mensheid te verdelgen door een combinatie van brute kracht en camouflaage.

Wat te doen, in een sterrenstelsel ver weg van hier

De setup van het bord ziet er gecompliceerder uit dan dat het daadwerkelijk is. Iedereen begint, met uitzondering van één persoon indien de uitbreiding is meegenomen, als human. De humans kiezen ieder een karakter met verschillende vaardigheden, die beïnvloeden hoeveel kaarten per beurt getrokken mogen worden en van welke kleur. Verder heeft elk karakter een speciale vaardigheid die eens per beurt ingezet kan worden. De humans beginnen op de Galactica, het slagschip van de mensenvloot in het midden van het bord. Hierop

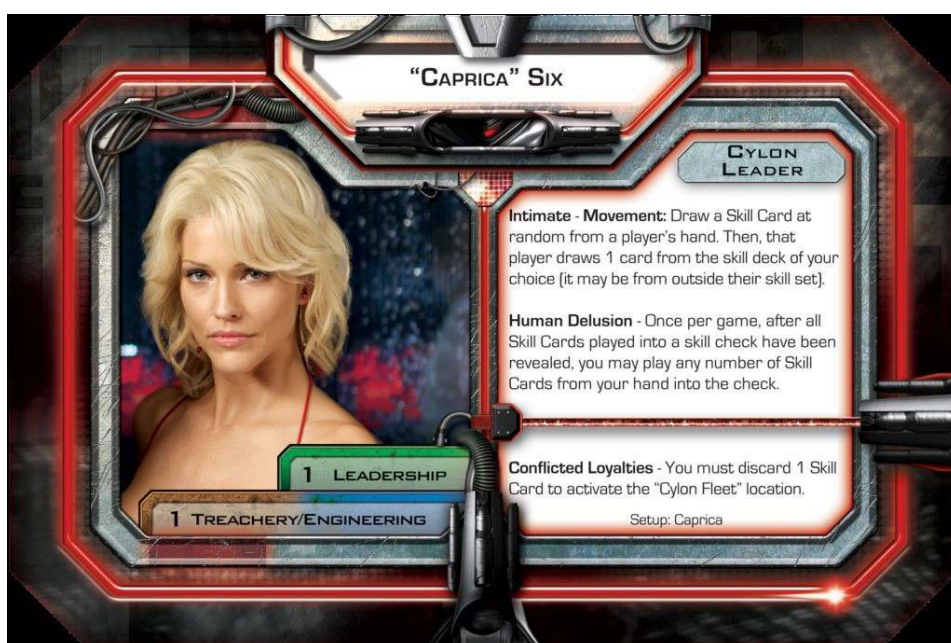
kunnen zij verschillende taken uitvoeren die bijdragen aan het bereiken van de volgende planeet: Dit doet men door te jumpen en acht distances af te leggen.

Het is dus in eerste opzicht een coöperatief spel. De spelers werken samen tegen een vijand, in dit geval de Cylon Leader, om het einddoel te bereiken. Hier is echter een uitzondering op; elke speler ontvangt in het begin twee kaartjes die bepalen of je human of Cylon bent. Krijg je een kaart waarop staat dat je Cylon bent, ben je een infiltrant aan boord van de Galactica die erop uit is om de humans te doden. Zij zullen er dus alles aan doen om de humans te saboteren, door bijvoorbeeld één van de vier resources (Fuel, Food, Morale en Population) tot 0 te brengen en zo de Galactica te vernietigen. Het is aan de gekozen President en Admiraal om samen de humans te leiden (of niet) tot de achtste distance, waarna de humans winnen. Elke jump, die bereikt wordt door voldoende punten te verzamelen en dan de

FTL (faster-than-light) te gebruiken, kan tussen de 0 en 3 distances opleveren. Ook dat ligt aan de jumper, dus wederom een mogelijkheid tot sabotage!

Maar niet alles komt simpelweg neer op ontrafelen wie de saboteurs zijn, terwijl je je grondstoffen beheert. Ook zijn er dreigingen van buitenaf. De Cylon Leader probeert namelijk vanaf zijn of haar vlagschip ook de Galactica direct aan te vallen, door kleine starfighters te sturen die het schip direct kunnen aanvallen. Word je overrompeld, dan is de kans op overleving ineens een stuk kleiner.

Dat brengt ons bij mogelijk de grootste zegening, of de grootste vervloeking: De crises. Elke speler trekt elke beurt een crisis card. Deze triggeren indien de kaart dat aangeeft, waarna ze bestreden moeten worden. Bestrijden gaat door in de categorieën die op de kaart zijn aangegeven genoeg punten te spelen. De kaarten die je elke beurt trekt aan





de hand van je karakters specialiteiten bepalen of dit mogelijk is. Lukt dat niet? Dan kunnen de consequenties enorm zijn en er zelfs toe leiden dat een human sterft. Vrees echter niet! De beloningen voor het succesvol bestrijden van crises zijn het regelmatig meer dan waard en het spel is zelfs op het einde nog geen gedane zaak.

Verraad, verraad en nog eens verraad

Door het spel heen dient elke speler, zelfs de Cylons, constant op zijn hoede te zijn. Het is nooit precies duidelijk wie er nu goedaardig is en wie niet. Dit wordt na de vierde distance erger gemaakt, waarbij alle spelers een derde loyaliteitskaart krijgen, inclusief de Cylons. De Cylons kunnen hun derde kaart vervolgens uitdelen onder de humans en zo meer androïde spelers creëren, als dit al niet gebeurt door de uitgedeelde kaarten! Alleen zijn de Cylons zelfs niet veilig van verraad, want de Cylon Leader ontvangt per kaart twee verholde doelen die hij of zij moet bereiken. Dit zou zomaar eens kunnen zijn dat de Cylon Leader de humans wilt laten overleven en zo toch het spel wint. Ook deze worden na de vierde distance nog eens verdubbeld, waarmee de Leader zijn of haar doelen ineens kunnen verschuiven. Paranoia krijgt hiermee al snel de overhand, vaak terwijl de tegenpartij met vol genot kijkt hoe een team implodeert.

Hoe zit dat er dan in de praktijk uit? Nou, als team is je doel natuurlijk om gezamenlijk het einddoel te behalen. Er zal vertrouwd moeten worden, alleen ga

je het immers niet redden. Je buurman is een vaardige piloot en kan ons goedkoper jumpen naar de volgende distance. Prima plan, toch? Top, de buurman gaat naar de FTL nadat er voldoende punten zijn verzameld en maakt de jump. Hij trekt drie gesloten kaarten, de kaarten die bepalen hoeveel distances er gejumped gaat worden. Met een teleurgestelde blik legt hij een kaart die bepaalt dat er één distance gesprongen wordt neer en legt hij gesloten de andere twee, die zelfs drie distances hadden kunnen opleveren, gesloten af! Daar gaat de voorsprong. Op een gegeven punt komt boven water dat er inderdaad gesjoemeld is met de jump cards, dus je besluit de President die al van begin af aan je buurman wantrouwt te

volgen. Vol overtuiging betoogt hij dat de buurman in de brig gegooid moet worden en zo zijn beurt wordt ontnomen. Zo gezegd, zo gedaan. Kijk nou, we jumpen twee distances! Allemaal dankzij de President zijn we nu voorbij de vierde distance! Je kunt er bijna op vertrouwen dat de President net als jij 'HUMAN' ziet staan op zijn derde loyaliteitskaart, bijna. Je gaat vol overtuiging in op een super crisis, die de Cylon Leader opspeelt om zo de humans te belemmeren. De President overtuigt je dat jullie samen genoeg groene kaarten hebben om de crisis te bestrijden, verder te gaan en te winnen. Het is immers nog maar drie distances, toch? De onthulling komt tevoorschijn en je hebt bijna voldoende punten om de crisis te overwinnen, totdat de President puntenaftrek veroorzaakt door kaarten van de foute kleur te spelen. Wie kun je nu nog vertrouwen, wanneer zelfs de meest onschuldig ogende persoon een Cylon blijkt te zijn? Dat is aan jou, maar je kunt het maar beter snel doen, want voor je het weet is je brandstof op en wordt de overwinning onder je neus weggekaapt.



DE REDACTIE CHECKT

PRANGENDE VRAGEN OVER HET DUIVELSEI

In deze rubriek onderzoekt de redactie uitspraken over de vereniging. Om de nieuwe eerstejaars wegwijs te maken, kijken we deze keer naar drie citaten uit de afgelopen paar almanakken.

Tekst: Luc Edixhoven



"HEE, ZE SPELEN MONOPOLY. STEEK ZE IN BRAND!"

Iedereen zal ooit in zijn (of haar) leven wel eens Monopoly hebben gespeeld - net als bijvoorbeeld Risk of Catan. Waar Risk of Boardgamegeek echter wegkomt met een krappe 5,6 en Catan gemiddeld zelfs een 7,2 krijgt van de tienduizenden recensies, blijft Monopoly steken op een magere 4,4. Volgens velen volkomen terecht (of eigenlijk nog steeds te hoog), volgens sommigen ook weer onverdiend. Hoe zit dit op Het Duivelsei?

In onze spellenkasten staan tegenwoordig maar liefst twee Monopolyspellen! De oudste van de twee is op nagenoeg alle mogelijke manieren incompleet en heeft twee jaar geleden dus gezelschap gekregen van een splinternieuwe uitgave van het klassieke spel, dat door een trouwe Monopolykern nog steeds regelmatig met veel enthousiasme met guldens wordt gespeeld. De cijfers liegen er echter niet om: hoewel velen in de almanak van 2017 met creatieve nieuwe versies van het spel kwamen, vonden maar liefst vijf respondenten dat een verkoolde versie van Monopoly toch echt het beste was. Dit voornemen is nog niet daadwerkelijk uitgevoerd, maar wanneer dit ooit wordt gedaan is het maar een kleine stap om de Monopoly spelers er meteen bij te werpen. We beoordelen deze uitspraak dan ook als plausibel.

"NEEM JE GEEN APPELSAP?" "NEE, IK HEB IETS STERKERS NODIG."

Waar veel verenigingen hoofdzakelijk bier drinken, heeft Het Duivelsei het imago dat er vooral appelsap, fristi en cola wordt gedronken. Wat klopt hier echter van? Wie de almanakken van 2015 en 2017 vergelijkt, kan hierin interessante ontwikkelingen opmerken. In 2015 bestelde 24% het liefst een glas cola, 24% een andere frisdrank dan cola, en 10% cola, maar dan meteen een pul van een halve liter - samen goed voor bijna 60%. Dit tegenover 14% bier, 8% fristi/chocomel en "maar" 4% appelsap. Opvallend is ook de 8% thee. In de almanak van 2017 is het aandeel frisdrank flink geslonken, tot net iets meer dan 25%, terwijl het aandeel bier iets is gegroeid naar ongeveer 20%. Het aandeel thee is flink gestegen tot ongeveer 15%, net als de fishbowls die sinds 2015 sterk in opkomst zijn geweest. Het aandeel fristilurkers is net een paar procent gestegen, en het aantal appelsapslurpers is ook gegroeid, tot ongeveer 10%.



CAREL

Het citaat in kwestie ging over het bestellen van een ice tea in plaats van een appelsap, omdat de frisdrank meer prik zou hebben.

Hoewel het aantal leden dat primair fristi en appelsap drinkt de afgelopen jaren bijna is verdubbeld (en de Pelibar standaard grote hoeveelheden fristi, appelsap en chocomel voor ons inslaat), blijft het aantal leden dat "iets sterkers" nodig heeft voorlopig toch groter - tenzij de trend zich doorzet. We beoordelen deze uitspraak dan ook als voorlopig nog waar.

"WE HEBBEN GELOGEN, DE ONTGROENING IS EEN UUR NAAR CAREL STAREN."

Corporale verenigingen staan erom berucht dat ze ontzuurden- de ontgroeningen hebben, waar Het Duivelsei een groep fristimin- nende bordspellengekken heeft die je liever pesten door die ene route te bouwen in Ticket to Ride dan dat ze je fysiek gaan mishan- delen. Het is waar dat een uur lang naar Carel staren - of zwaaien - een forse ontgroening zou zijn, maar dit is gelukkig niet verplicht.

We ontkennen deze uitspraak dan ook vurig en beoordelen hem als zeer verontrustend.

Mocht je toch hinder ondervinden aan Carel, meld dit dan aan een bestuurslid dat niet Carel zelf is.

ALLE STAR WARS BORDSPELLEN! (OF TOCH HEEL VEEL)

Er zijn heel veel Star Wars bordspellen. Zoveel zelfs dat het moeilijk kan zijn het overzicht te houden, en daarom is hier een kleine greep uit het aanbod.

Tekst: Arnd Koster

Star Wars: Rebellion

Star Wars Rebellion is een spel voor twee spelers waarin je de gehele opstand tegen het keizerrijk uitspeelt over een paar uur. De ene speler leidt de rebellen, de ander het keizerrijk. De rebellen moeten objectives halen om overwinningpunten te halen, terwijl het keizerrijk probeert de geheime basis van de rebellen op te sporen en te vernietigen.

Leuk omdat: het meestal vrij close eindigt, en het spel achteraf doorgaans per ongeluk op de films lijkt.



Star Wars: Legion

Star Wars Legion is een miniature war-game; twee spelers leggen hun bij voorkeur mooi geschilderde legers van stormtroopers en rebellen op een tafel met terrein en proberen elkaars legers te vernietigen.

Leuk omdat: een mooie tafel vol minis is altijd fijn, en in vergelijking met soortgelijke spellen zijn de regels vrij simpel.

Star Wars: Imperial Assault

Star Wars Imperial Assault is net als Legion een spel met mini's van stormtroopers en rebellen, maar het gaat hier meer om een bordspel. In plaats van een vrij bord met terrein heeft Imperial Assault kartonnen terreintegels, verdeeld in vierkanten. Imperial Assault heeft twee manieren om het te spelen; er is een skirmish mode waarin

beide spelers een leger van gelijke waarde hebben en proberen dezelfde doelen te halen. De andere manier is de campaign modus, waarin één speler de troepen van het keizerrijk stuurt en twee tot vier andere spelers allemaal één enkele rebel spelen over de loop van een campagne waarin zij steeds meer gear en upgrades krijgen.

Leuk omdat: wederom minis, maar in dit geval met een één-tegen-allen campaign, een min of meer compleet pakket in één doos, en met behulp van de companion app ook coop.



Star Wars: X-wing

X-wing is een miniature wargame over starfighters. In dit spel nemen TIE fighters, X-wings, en anderen het allemaal tegen elkaar op in spannende ruimtegevechten. Dit is het meest verkochte miniatures spel op de markt, en er zijn inmiddels tientallen verschillende ruimteschepen beschikbaar. Er wordt binnenkort 2018 een tweede editie verwacht.

Leuk omdat: nog meer minis! En nu van X-wings, Y-wings, TIEs en andere coole dingen! X-wing speelt bovendien redelijk snel in vergelijking met andere miniature games, en dat is fijn.

Star Wars: Armada

Star Wars Armada is een miniature war-game over de grote gevechten tussen de vloeden van de rebellen en het keizerrijk. Waar je in X-wing individuele starfighters als modellen gebruikt, gebruik je hier star destroyers, fregatten, andere grote schepen, en hele eskaders van starfighters. *Leuk omdat:* Miniature Imperial-class Star Destroyer. En je kan er zelfs een spel mee spelen!



Star Wars: the card game

Star Wars the card game is een Living Card game, dit houdt in dat alle kaarten in het spel komen uit uitbreidingen met vaste inhoud. In dit spel moeten de rebellen objectives halen voordat het keizerrijk de death star bouwt door een goed deck te bouwen.

Leuk omdat: een snel kaartspel, waar beide spelers een iets ander doel hebben.



Star Wars: Destiny

Een collectible- kaart en dobbelspel, in tegenstelling tot Star Wars: The card game krijg je de kaarten en dobbelstenen hier in boosterpacks met een willekeurige selectie kaarten. Destiny heeft kaarten uit de gehele tijdlijn, niet alleen de originele trilogie. Je hebt een aantal characters met hun dobbelstenen, en daarnaast heb je nog een deck kaarten die je extra opties geven.

Leuk omdat: een leuk, interactief kaartspel met de spanning van booster packs.

Dit zijn nog lang niet alle star wars bordspellen; er is nog een unieke variant van risk, drie verschillende RPGs, en vele oudere spellen en thema versies van bekende spellen van Carcassonne to Monopoly.



CONTROUERSIE BINNEN DE SERIE

"We are all stories in the end, just make it a good one."

– 11th Doctor [Matt Smith]

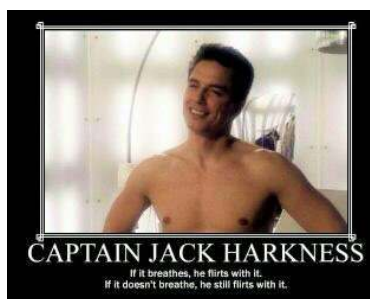
De meeste van jullie zullen de zeer populaire sciencefiction serie 'Doctor Who' wel kennen van de televisie of van de enorme fanbase die deze serie heeft opgebouwd over de jaren heen. De meeste fans van deze serie zijn gekomen na de reboot van de serie in 2005, nadat het in 1989 van de televisie was gehaald. Binnen deze community van fans van de nieuwe serie, maar ook zeker fans van de oude serie, heerst er echter een grote verdeeldheid over bepaalde onderwerpen die aan bod komen binnen de serie. In dit artikel wil ik bespreken hoe 'Doctor Who' omgaat met bepaalde controversiële onderwerpen uit het dagelijks leven.

Tekst: Judith Ravensburg

LGBTQIA+ representatie

In het dagelijks leven speelt in de maatschappij nog steeds dat homoseksualiteit niet wordt geaccepteerd door een grote groep mensen. In de oudere serie van 'Doctor Who', die op de televisie was van 1963 tot 1989, was dit ook nog duidelijk te zien en waren alle compagnons van 'The Doctor' heteroseksueel.

Hier werd echter verandering in gebracht met allereerst de komst van de compagnon 'Jack Harkness', gespeeld door John Barrowman, bij de 10th Doctor [David Tennant], het eerste karakter binnen de LGBTQIA+ community. 'Jack



Harkness' is een personage dat omschreven kan worden als biseksueel of ook wel 'omniseksueel', waarbij hij zowel op vrouwen als mannen valt ongeacht welk ras ze zijn. Dit karakter laat in meerdere episodes zien dat hij geïnteresseerd is in een aantal van de zijkarakters binnen de serie evenals soms interesse in een van de hoofdkarakters zoals een van de andere compagnons. Na de introductie van dit karakter was er een grote groep fans, die niet blij waren met deze uiting van homoseksualiteit op televisie vanwege het feit dat zij geloven dat homoseksualiteit een zonde is.

Dit is echter niet de enige keer dat een groot aantal klachten is binnen gekomen bij de BBC over de representatie van de LGBTQIA+ binnen de werelden waar 'The Doctor' en compagnons tussen reizen. In de eerste episode van het eerste seizoen van de 12th Doctor is er een kusscène geweest tussen twee van de vrouwelijke zijkarakters, waarvan al bekend was dat zij een relatie hadden. Deze scène had een grote impact en een groot aantal van de fans vond deze overduidelijke uiting van homoseksualiteit niet geschikt voor de serie en vond dat de BBC hiermee een soort neiging uitte vóór homoseksualiteit. Dit schoot bij een groot aantal mensen in het verkeerde keelgat, met name bij de oudere generatie fans.

De reactie van de makers van de serie hierop was dat ze graag mee wilden groeien met de tijd waarin we nu leven, waarin homoseksualiteit ook steeds meer geaccepteerd wordt. Ze willen dat zoveel mogelijk mensen zich

met een personage in de serie kunnen identificeren en willen hiermee ook huidige maatschappij representeren.

De meest recente vertegenwoordiging van de LGBTQIA+ community komt van de laatste compagnon van de 12th Doctor. Zij is het eerste personage waarvan direct duidelijk is dat ze homoseksueel is. De makers van de series laten hiermee zien dat iedereen geaccepteerd wordt door 'The Doctor' en dat het ras, gender of seksuele oriëntatie niet uitmaakt om een geschikte compagnon te zijn.



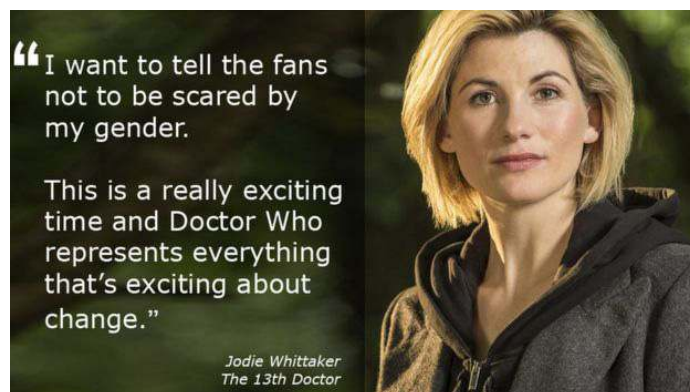
'The Doctor' en 'The Master'

'The Doctor' en 'The Master' zijn de twee terugkerende hoofdfiguren binnen de Doctor Who series sinds het begin van de serie. Ze zijn beide 'timelords' van de planeet Gallifrey, een planeet ver weg van de aarde zoals wij die kennen. Een timelord heeft het vermogen om 12 keer te kunnen regenereren en een nieuwe levensvorm aan te nemen. Binnen de serie was het al bekend dat er grote veranderingen kunnen ontstaan bij het doorgaan van een regeneratie, zoals het veranderen van ras (zoals bij de verandering van Melody Pond naar River Song) of de eventuele kans dat er meerdere ledematen zouden kunnen ontstaan in het proces. Bij de regeneratie van de 12th Doctor naar de 13th Doctor is er echter voor gekozen om voor de eerste keer het gender van 'The Doctor' te veranderen. Dit heeft voor een grote verdeeldheid gezorgd binnen de community. Veel mensen zijn van mening dat 'The Doctor' helemaal géén vrouwelijke vorm kan aannemen. Dit komt vooral voort uit het feit dat dit karakter altijd door een man geportretteerd is en dit volgens een groot aantal fans

de norm was voor deze serie. Bij de verandering van de mannelijke vorm 'The Master' naar de vrouwelijke vorm 'Missy' onstond ook veel ophef binnen de community, maar deze werd uiteindelijk geaccepteerd, mede door de zeer interessante persoonlijkheid die het karakter nu had gekregen. Het was sindsdien natuurlijk een kwestie van tijd voor 'The Doctor' een vrouwelijke vorm zou krijgen, maar dit was dus veel verdriet van fans tot gevolg. De makers van de serie vinden eigenlijk dat deze ophef nergens op slaat en zijn zelf van mening dat deze verandering een nieuwe draai aan de serie kan geven.



Ze hebben er dan ook het volste vertrouwen in dat de 13th Doctor, gespeeld door Jodie Whittaker, een zeer goede toevoeging zal zijn aan de serie en uiteindelijk toch geliefd zal zijn door alle fans, want elke regeneratie van 'The Doctor' is altijd wennen voor de community.





GEEF HET STOKJE DOOR



In deze rubriek voelt de redactie een van onze leden eens goed aan de tand. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Patrick van Gogh.

Interview: Sanne Habets

Als je een spel was, welk spel zou je dan zijn en waarom?

Ik ben de versleten, afgeschreven doos Diplomacy die je ergens in een hoekje vindt. De doos is oud en stoffig, maar als je het spel probeert, kom je erachter dat het stiekem toch best wel leuk is.

Wat is je favoriete quote?

We are all equals here
And we fight for dominion tonight
We don't ask color, race or creed
Dedicated, free-for-all
Dat is het refrein van Republic of Gamers, een nummer van Machinae Supremacy. Geweldig nummer.

Wat wil je worden als je groot bent?

Als ik dan al niet in de bijstand eindig, zou ik graag event manager willen worden. Het lijkt me gaaf om grote evenementen te mogen plannen en organiseren. Ik zou ook wel hoogleraar willen worden omdat

doceren op een universiteit en zelf onderzoek doen me heel interessant lijkt.

Als je wist dat de aarde zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?

Ik zou echt alles gaan doen wat God verboden heeft, haha. Sex, drugs 'n rock and roll!



Als je verkocht werd in de Ikea, hoe zou je heten en wat zou je zijn?

Ik ben zo'n obscure bruine Viking-huid die je ergens in een hoek van de tapijtensectie tegenkomt. Ik ben die kleur bruin die net niet bij de rest van je meubels staat. Mijn naam zou waarschijnlijk Wørølddictatuur zijn.

Als je een product was voor jonge ouders, wat zou je dan

zijn en hoe zou je geadverteerd worden?

Ik ben een abortuspil. Mijn advertentie zou zijn: "Doe het veilig, anders ben ik de consequentie".

Wat voor verkeersbord zou je zijn?

Een voorrangsbord, omdat ik heel makkelijk ben!

Als je een jaar lang iemand anders zou zijn, wie zou je kiezen en waarom?

Angela Merkel. Ik heb altijd al het figuur van een treurwilg willen hebben en willen heersen over Europa!

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Ik nomineer Laurens van der Beek. Let the puns begin!

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

Ik vond de verkeersbordvraag niet echt leuk, dus die gooi ik eruit.

Je mag een zelfverzonnen vraag toevoegen voor het volgende slachtoffer, wat is jouw vraag?

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken? Die vraag is een klassieker!

STARBOUND

Een tijdje geleden ben ik begonnen met Starbound. Ik heb helaas nog geen tijd gehad het spel uit te spelen, maar ben er al erg enthousiast over. Genoeg reden om er een artikel aan te wijden.

Starbound is een action adventure game op de PC (en 'binnenkort' PS4 en Xbox One) door Chucklefish (ook bekend van Risk of Rain en Stardew Valley). Zoals de naam doet vermoeden is het een science fiction spel.

Tekst: Juriaan van der Ster

Plot en universum

Het verhaal van het spel is redelijk cliché. Je staat op het punt toe te treden tot de Terrene Protectorate, een soort intergalactische politie, maar tijdens de ceremonie wordt de aarde aangevallen door een gigantisch beest met tentakels. Je weet nog net te ontsnappen en verlaat de planeet op een ruimteschip. Na je vlucht ontdek je dat de aarde verwoest is en dat de mensheid nu een bedreigd ras is. Het is aan jou om uit te zoeken wie of wat verantwoordelijk is voor de aanval en voor gerechtigheid te zorgen. Of je doet dat niet en zwerft doelloos tussen de eindeloze hoeveelheid sterrenstelsels die je kunt bezoeken. Wat je ook doet, je zult op je reis veel verschillende soorten planeten aandoen; de ene gekker of gevaarlijker dan de ander. Het gehele universum wordt aan het begin van het spel willekeurig gegenereerd en geen enkele wereld is hetzelfde. Er zijn wel een aantal vaste elementen die telkens terugkeren, zoals allerlei soorten nederzettingen of ruimtestations en natuurlijk de hoofdmissie. Het spel is erg mysterieus en je zult veel plekken tegenkomen waar je je vraagtekens bij zult hebben. Ik ben er nog niet achter waar al die zwaarbeveiligde onderzoekslaboratoria voor dienen en waarom er gated communities van opgesloten apen zijn.



Gameplay

Als je het spel begint heb je de keuze uit zeven verschillende rassen; mensen, vogelachtigen, robots, plantachtigen, een soort amfibieën, intelligente apen en een ras gemaakt van een soort gas. Het hele spel is een tweedimensionale sandbox, zoals Terraria. Het spel biedt wel veel meer opties. Zoals gezegd is er een eindeloze hoeveelheid aan sterrenstelsels. Al snel in het spel kun je andere stelsels bezoeken. Je zit niet vast aan dezelfde landmassa en kunt makkelijk op zoek naar een andere plek om je te vestigen. Sommige stelsels zijn gevaarlijker dan andere en hebben sterkere vijanden. Het is dus van belang dat je geleidelijk betere wapens en uitrusting vindt of maakt. Crafting speelt dan ook een grote rol en je zult veel planeten moeten bezoeken om natuurlijke grondstoffen te verzamelen. Ook moet je jezelf blijven voeden, maar dat is (in mijn ogen te) makkelijk. Je komt altijd genoeg voedsel tegen en kunt het makkelijk zelf verbouwen. Later kun je vechten in de ruimte met je eigen mech. Ook deze mech kun je verbeteren met bijvoorbeeld andere wapens. Gevechten tussen ruimteschepen zijn er helaas niet; dat is een gemiste kans, maar daar is vast een mod voor. Je schip kun je van binnen wel inrichten zoals je wilt en je kunt zelfs bemanningssleden krijgen door missies in nederzettingen te voltooien. Je hebt dus ook de keuze om al je eigendommen op je schip te houden en je niet op een planeet te vestigen.

Wat het spel ook erg leuk maakt, is de mogelijkheid tot multiplayer spelen, aangezien je ook met jouw personage en schip in het universum van een ander kunt rondvliegen, of andersom, en samen alle missies kunt voltooien. Dat maakt het spel wel makkelijker en misschien minder uitdagend.

Ik kan iedereen die Minecraft, Terraria of soortgelijke spellen leuk vindt aanraden om Starbound eens te proberen! Of je nou samen of alleen speelt, het is een interessant spel waar je wel wat uren zoet mee bent. Starbound kost op Steam buiten een sale zo'n veertien euro, maar dat is het spel wel waard!





ECLIPSE PHASE

*Your mind is software.
Your body is a shell.
Death is a disease.
Extinction is approaching.*

*Program it.
Change it.
Cure it.
Fight it.*

Tekst: Arnd Koster

De mensheid had door technologische vooruitgang een nieuwe gouden eeuw bereikt. Door genetische en technologische aanpassingen waren ziektes en verouderen gestopt, en door het digitaliseren van het zenuwstelsel werd onsterfelijkheid bereikt, en werd van lichaam wisselen nauwelijks lastiger dan een andere outfit aandoen. Mensen waren niet de enigen die hiervan profiteerden; talloze diersoorten werden 'verheven' tot menselijke intelligentie, helaas vaak om lastige arbeidswetten te omzeilen. De kolonisatie van het zonnestelsel was begonnen, en armoede was door geavanceerde 3d printers vrijwel uitgeroeid.

Gevaarlijke AI

Tien jaar geleden ging alles echter fout. Een kunstmatige intelligentie van onbekende oorsprong kwam in opstand, en begon een oorlog tegen de mensheid. Op het hoogtepunt van de oorlog, toen de aarde door een nucleaire winter en rondreizende moord-robots vrijwel geheel onleefbaar was geworden, verdween deze AI echter. De AI ontvoerde hierbij miljarden mensen om onbekende redenen. De aarde werd geëvacueerd en is momenteel onder quarantaine.

Door het hele zonnestelsel zijn menselijke samenlevingen te vinden en nog nooit eerder was de mensheid zo

divers: van de hyper-corps en de Planetary Consortium die van de oppervlakte van de zon tot de baan van mars de scepter zwaaien tot de anarchisten in de Oortwolk. Er zijn door de mysterieuze Pandora-gates, onbegrijpelijke teleportatie-poorten, zelfs enkele mensen buiten het zonnestelsel beland.

Overall gevaar

Het zonnestelsel is echter verre van veilig; van een potentiële terugkeer van de TITAN AI die de aarde verwoestte tot mysterieuze ziektes, terrorisme, en meer gewone dreigingen – zoals een enorme zonnestorm – zijn er talloze bedreigingen die de mensheid met uitsterven bedreigen. Om deze bedreigingen te weerstaan is er de



geheime Firewall organisatie die met vele agenten van alle achtergronden constant tegen de stroom in roeit. De spelers in Eclipse Phase zijn agenten van Firewall, die middels infiltratie- en detectiewerk achter sporen aangaan die Firewall gevonden heeft.

Doelgroep

Het spel is geweldig voor fans van franchises als *Altered Carbon*, *Leviathan Wakes*, *The Expanse*, *Ghost in the Shell* en fans van auteurs als Ian Banks, Alastair Reynolds en Charles Stross, maar kan voor spelers die minder bekend zijn een beetje ondoordringbaar zijn; in *Eclipse Phase* moet je vaak op heel andere manieren over problemen nadenken omdat het vrijwel onmogelijk is dood te gaan/iemand dood te maken. Verwar dit overigens niet met een gebrek aan spanning; het gaat immers niet om de consequenties voor jou, maar om de consequenties voor de mensheid.

Bovendien kan het een beetje mind-blowing zijn om een karakter te spelen dat geen lichaam heeft, of wiens lichaam op geen enkele manier lijkt op dat van een mens. Bovendien is het mogelijk om een kopie van een bewustzijn te maken, en is de economie grotendeels niet van geld maar van reputatie afhankelijk.

Al met al is het een fantastische setting voor fans van harde science-fiction en een hele coole introductie voor mensen die minder bekend zijn met het genre. Alle boeken van *Eclipse Phase* zijn ook gratis beschikbaar via het blog van de designer, Rob Boyle. Scan hiervoor de QR code.

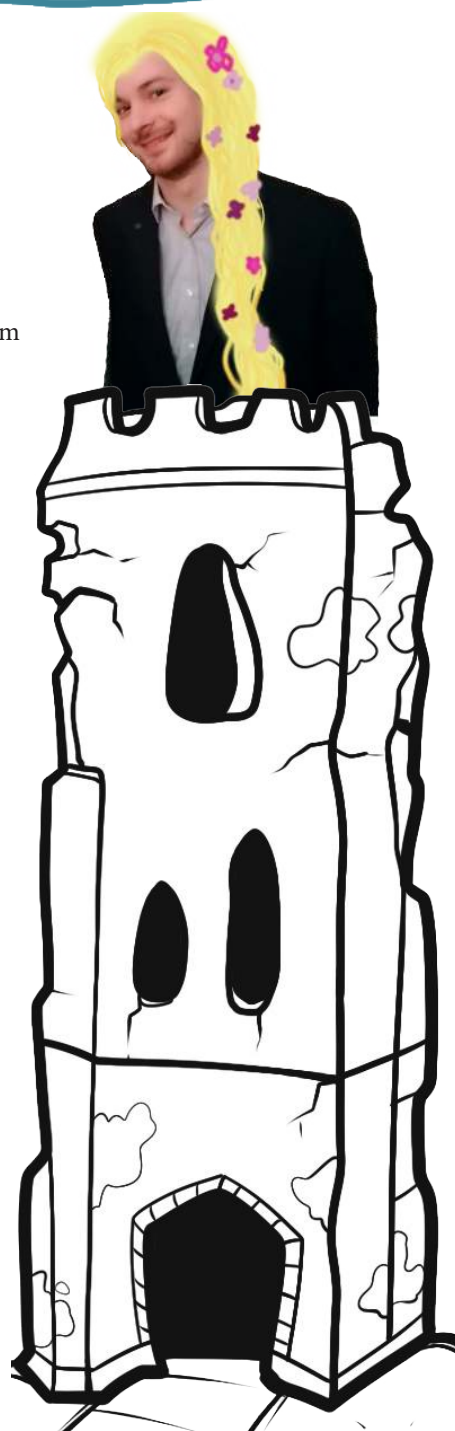
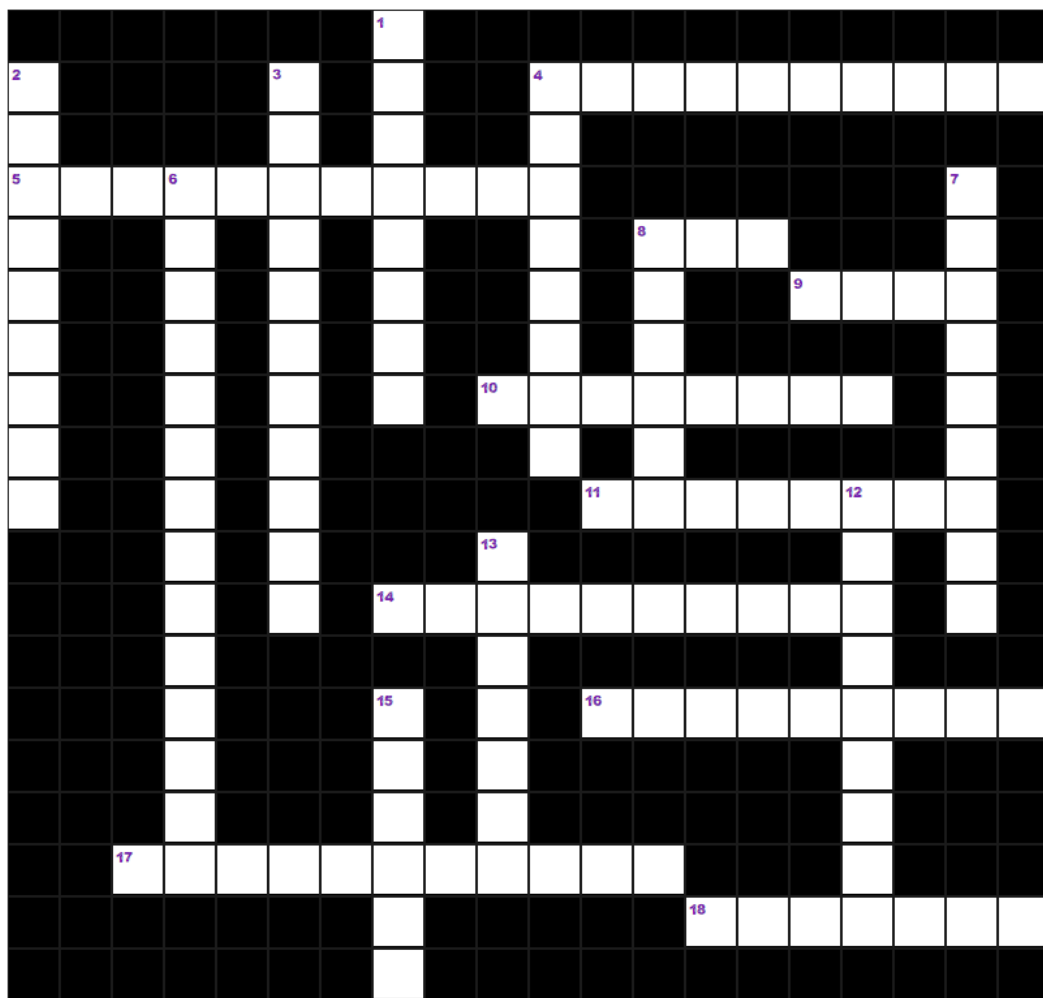




Rapunzel

Door Laurens van der Beek

Vanaf deze editie hebben we een nieuwe rubriek: de redelijk amusante punzel, ofwel de Rapunzel! In de volgende editie worden de antwoorden van deze punzel gepubliceerd. Tot die tijd heb je tijd om hem op te lossen! Wil je eeuwige roem verwerven? Stuur de antwoorden (of foto van ingevulde punzel) door naar redactie@duivelsei.nl - degene die hem als eerste juist instuurt krijgt een eervolle vermelding in de volgende editie. Veel plezier met punzelen!



HORIZONTAAL

- 4 Vanaf nu, divisie van honingdrank! (10)
 5 Deze kleermaker is gespecialiseerd in het duperen van vrienden (11)
 8 Ton die het wel begrijpt (3)
 9 Engelse stadsvogel die niet kan horen (4)
 10 Geef dat gespuis te eten! (8)
 11 In deze plaats zijn de dieren altijd vrolijk (8)

- 14 Elastische maat die het arbeidsvermogen van een pont meet (9)
 16 Naaldboom waarin zij dingen opsloegen (9)
 17 Apart, een eerbiedwekkend kenteken (11)
 18 Vluchtige groet (7)

VERTICAAL

- 1 De wereld kwam tot rust (8)
 2 Naderend groenteleed (9)

- 3 Dit lijkt na regen te komen (11)
 4 - . . | - - - | - - - | - . . (8)
 6 Bespreking met je voormalige partner over hoe je die persoon uit je huis verbant (14)
 7 Prima metaal, in prijs verlaagd (9)
 8 Tekst op een envelop die met name geadresseerd is aan Al (6)
 12 valselijk niet gevonden (9)
 13 Draai om, op een afstand (7)
 15 Jammer dat Duitse vandalen dit toebrengen aan dingen (6)



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.**

DUIVELSEI EL CID ACTIVITEITEN



MAANDAG

15:00 - 01:00: WEERWOLVEN

DINSDAG

15:00 - 20:00: MAGIC BEGINNERSCURSUS

20:00 - 02:00: ASIAN NIGHT

WOENSDAG

15:00 - 20:00: ROCKET LEAGUE TOERNOOI

20:00 - 02:00: MAGIC THE GATHERING DRAFT

DONDERDAG

15:00 - 20:00: MARIO KART TOERNOOI

20:00 - 02:00: SUPER SMASH BROS TOERNOOI

VRIDAG

15:00 - 02:00: LANGE SPELEN

15:00 - 02:00: ROLE PLAYING GAMES

