JAARGANG 26 NUMMER 2 AUGUSTUS 2021

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

DE NIEUWE FILMZAAL
EEN VERSLAG VAN DE RENOVATIE

DE REDACTIE SPEELT...
...THE JACKBOX PARTY PACK

POKEMON MET EEN TWIST
EEN OVERZICHT VAN POKEMON SPINOFFS

SPELLENSPECIAALZAAK

De Tafelridder

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:
Wieteke Leijten
Oscar van Putten
Lieke de Regt
Luna Rezaei
Emma Verweij
Luc Werksman

Gastschrijvers:
Jesse Vis

Vormgeving:
Wieteke Leijten
Oscar van Putten
Emma Verweij
Cover door Urla Burgzorg

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

De Spelduivel is een uitgave van L.S.S.V. Het Duivelsei.

Voor vragen, opmerkingen of suggesties kan de Redactie gemaild worden

WELKOM!

Lieve oudere jaars en in het bijzonder lieve knetterverse eerstejaars,

Welkom bij het eerste spelduivel van het jaar, het eigen tijdschrift van het Duivelsei! We zijn natuurlijk super blij met alle nieuwe leden en verwelkomen jullie met open armen. Deze editie staat bomvol leuke artikelen over onder andere de nieuwe gerenoveerde zaal, die je misschien al een keertje hebt gezien, een voorstelrondje van het lieve f.t.-bestuur en een artikel waar je Duivelsei activiteiten leert kennen die je absoluut niet mag missen! Lees reviews over spellen, ontmoet een ouder bekend lid en zie de leukste huisdieren in ons huisdierenhoekje. Wat je maar wilt: we hebben het! Vergeet niet de achievement lijst af te maken voor de beste introductie van onze vereniging en maak natuurlijk onze raPUNzel! We hopen jullie nog vaak te zien op onze vereniging. Welkom!
En voor onze oudere leden: Welkom terug!

Wieteke Leijten
Hoofdredacteur

IN DIT NUMMER:

Het f.t. stelt zich voor 4
Review door Jesse Vis 6
De Redactie speelt: Jackbox 8
De leukste Duivelsei-activiteiten 10
Digital Tabletop 12
Nomcie Recept 13
Geef het Stokje Door 16
Duivelsei Achievementlijst 17
Monster Hunter Rise 18
De Kamer Van Het Duivelsei 20
Huisdierenhoekje 22
Ook Leuk 22
Fire Emblem 23
Pokémon met een Twist 24
Rapunzel 26

Het f.t. stelt zich voor

Je loopt door het hoge gras, en je hoort iets ritselen. Je trouwe Rattata staat klaar om je te beschermen, en dan… is dat… een wild f.t.-lid!? Deze heb je nog niet in je pokédex staan! Na dit wilde encounter besluit je om langer door het grasveld te lopen, en met trots presenteer je welke zes toekomstige bestuursleden je hebt toegevoegd aan je pokédex:

Anton Rijkers – Praeses

Anton Rijkers (3e-jaars Sterrenkunde en Duivelseitje) staat bij velen ook bekend als Anton aus Tirol, Tyranton en genoeg andere titels om deel te zijn van Game of Thrones. Voordat zijn tijdperk van wereldheerschappij begint, is hij hier om een jaar lang de vereniging blij te houden als onze geliefde Praeses. Toepasselijk aan zijn diplomatieke ambities, houdt hij zich graag bezig met liegen & bedriegen wanneer hij een spelletje speelt. Zo krijgt hij geen genoeg van Weerwolven, Among Us, Not Alone of Secret H. Een spelletje Clank! of Evolution mag er ook wezen, zolang hij maar snode plannen kan smeden om zijn tegenspelers te pranken. Als je hem niet hoort praten, zit hij waarschijnlijk strategy games te spelen, of leest hij een boek (Thriller, (Science-) Fiction) terwijl hij zijn besef van tijd volledig verliest.

Marijn van der Horst – Abactis

Marijn van der Horst is de Abactis van Het Duivelsei, wat betekent dat hij het komende jaar de ledenadministratie bijhoudt en de bestuursvergaderingen notuleert. Behalve bestuur is hij ook vijfdejaars natuurkundestudent (en eitje!). Als hij niet nuttig bezig is, houdt hij erg van spelletjes. Het meeste speelt hij kaartspellen waar hij grote (maar regelmatig onpraktische) combos in elkaar zet zoals zijn favoriete spel: Magic: the Gathering, maar ook veel deckbuilders. Online is hij vaak te vinden in een potje League of Legends, waar hij meestal te vinden is onder de enemy tower. Verder leest hij graag fantasy boeken zoals the Stormlight Archive en is hij ook wekelijks te vinden bij een judotraining (als hij zich niet heeft geblesseerd).

Jelle Mondeel – Quaestor

Voor het eerst gevonden in de Zeeland regio maar nu te vinden in de regio Leiden. Deze Pokémon zal het komend jaar mensen gaan vragen om bonnetjes, Excelsheets en de contributie. Naast zijn studie Finance is deze Pokémon aan het werk. Ook is Jelle altijd te porren voor een videospel zowel in de filmzaal als online. Verder speelt hij graag langere spellen (zolang deze niet Monopoly zijn) maar ook voor kortere spelen is hij te porren.

Rutger van der Beek – Intern

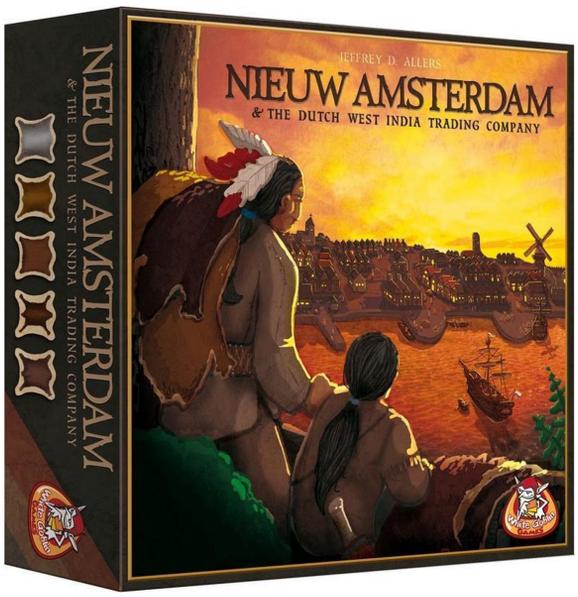
Rutger van der Beek is komend jaar degene die de commissies mag irriteren als Assessor Intern. Deze 4de jaars informatica student en Duivelseitje houdt net als onze geliefde Praeses erg van mensen backstabben bij spellen als Weerwolven, Avalon en Diplomacy. Verder zal hij nooit een gezellig potje Super Smash Bros. afslaan (waarbij hij volledig wordt ingemaakt) en verspilt hij teveel tijd in World of Warcraft terwijl hij als een jumping en gliding idioot demons (en rogues) opjaagt. Naast in-game mensen te steken, doet hij dat ook in het echte leven bij schermen.

Sjors van Dijken – Extern

Sjors van Dijken is de AssesSjors Extern van dit geweldig bestuur. Deze 4e jaars bioloog (5e jaars eitje) zal zich bezighouden met andere leuke verenigingen en organisaties om zo de leukste activiteiten voor Duivelsei helpen te organiseren. Hij heeft een passie voor Humans versus Zombies (HvZ), Magic en Pokémon waar hij je graag over irriteert. Verder vind hij co-op en deckbuilding games ook heel leuk om te spelen zoals AscenSjors, Dominion en Pandemic (al duurt het huidige real life potje iets te lang). Verder is hij online te vinden in het MOBA kanaal waar hij League of Legends speelt en zich kan irriteren aan een zekere tower-dive pokémon. Hij speelt ook in het hoogste team van de volleybalvereniging SKC.

Dailenn Thieme – Algemeen

Dailenn Thieme is de meest Algemene pokémon Assessor van Duivelsei dit jaar. Met weinig specifieke taken zal zij veel kleine taakjes op zich nemen. Net als onze Praeses is ze derdejaars in haar studie en Duivelsei. Naast haar studie taalwetenschap is ze voornamelijk bezig met haar hond Loki. Ook is ze graag aan het sporten of creatief aan het zijn. Net als bij het sporten, is ze bij spelletjes graag een teamplayer en vindt ze dus voornamelijk co-op spellen leuk. Voor DDR is ze ook altijd te porren. Online is ze niet heel sterk, maar dat maakt ze goed door fysiek altijd voor mensen klaar te staan.



Review door Jesse Vis

In opdracht van de Verenigde Oost-Indische Compagnie voer de Engelse navigator Henry Hudson in 1609 naar de Nieuwe Wereld om een doorgang te vinden naar het Indische archipel. Toen hij langs de Noord-Amerikaanse kust navigeerde ontdekte hij de monding van de rivier die later de Hudson zou worden genoemd. De VOC erkende de strategische ligging van deze baai en vestigden hier een aantal handelsposten die uit zouden groeien tot de kolonie Nieuw-Nederland.
Tekst: Jesse Vis

In het bordspel Nieuw Amsterdam (New Amsterdam 2012) van Jeffrey D. Allers bevinden de spelers zich in deze Nederlandse kolonie. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk dierenhuiden te ruilen met de oorspronkelijke bevolking van dit gebied, om het land te bewerken, maar ook om zich omhoog te werken in de hoofdstad; Nieuw-Amsterdam.

De stad Nieuw-Amsterdam werd rond het jaar 1650 gesticht door de nieuwe West-Indische Compagnie. De directie vreesde dat haar handel in Nieuw-Nederland zou worden verdreven door de Engelsen die noordelijker aan de kust zaten en stuurden kolonisten naar Nieuw-Nederland om er een kolonie van te maken. Hoewel er bijna een halve eeuw al werd gehandeld met de oorspronkelijke bevolking ontstonden er nu ook boerderijen die de kolonie voorzag van graan.

De spelers bieden op drie soorten actiefiches (stad, land en ruil) om verschillende acties uit te kunnen voeren. ‘Stad’ acties geven de spelers meer invloed in Nieuw-Amsterdam, hierdoor worden goederen goedkoper. ‘Land’ acties leveren graan op, een belangrijke grondstof om de kolonie te voeden. ‘Ruil’ acties geven ruilgoederen door met de oorspronkelijke bevolking te ruilen en leveren direct punten op. Hoewel het spel maar zes rondes duurt, duren de rondes vrij lang. Eerst bieden de spelers op de verschillende acties die ze willen uitvoeren. Daarna voeren ze alle acties uit én krijgen ze drie bonusacties. Ten slotte krijgen de spelers inkomsten en moet er ‘huur’ worden betaald.

Gedurende het spel wordt de oorspronkelijke bevolking steeds verder de Hudson rivier opgeduwd, omdat de Nederlanders steeds meer land gaan bewerken om de kolonie te voeden. Hierdoor wordt het moeilijker om te handelen, want het kost ook meer moeite om verder landinwaarts te varen op de Hudson. Ironisch genoeg is dit ook hoe de kolonie deels ten einde kwam; de relatie met de verschillende stammen verslechterde naarmate de Nederlanders meer invasief werden.

De huiden die spelers kopen van de stammen langs de Hudson zijn van vijf verschillende dieren (bever, nerts, otter, muskusrat en lynx). Maar je krijgt maximale punten als je maar één soort verscheept, wat enige planning vereist. Ook voor het bouwen van plantages moet de speler enige stappen vooruitdenken; bomen moeten worden gekapt en een boerderij moet worden gebouwd voordat de speler graan kan verbouwen. Zelfs het lobbyen in Nieuw-Amsterdam vereist planning gezien een hoge positie betekent dat de inwoners graan verwachten. Ten slotte moet je óók nog genoeg grondstoffen overhouden om op acties te bieden in het begin van de volgende ronde. Dit betekent dat je aan erg veel zaken moet denken, wil je het spel efficiënt spelen.

Het einde van Nieuw-Amsterdam kennen we allemaal: 'We hadden New York nog steeds kunnen hebben als we het niet hadden geruild tegen Suriname'. De werkelijkheid is natuurlijk iets genuanceerder, waar het op neerkwam is dat de kolonie Nieuw-Nederland gedoemd was te falen door slecht bestuur en weinig gewillige kolonisten, waardoor het uiteindelijk in Engelse handen kwam (ook vrij ongenuanceerd, maar dan ga je maar een geschiedenisboek lezen ofzo).

Maar heeft het spel iets weg van de kolonie; leuk in het begin, maar gedoemd te falen? Het spel heeft op BoardGameGeek een 7.1 gekregen, geen slecht cijfer, zeker gezien het een vrij onbekend spel is. Er zijn dan ook veel dingen die het spel goed doet. Het spel zit bijvoorbeeld goed in elkaar; alle acties beïnvloeden en complementeren elkaar. Je hebt de 'land' actie nodig om te ruilen en de stad te onderhouden, de stad geeft kortingen voor de 'ruil' en 'land' acties, en de 'ruil' actie zorgt voor grondstoffen om alles draaiende te houden. Hiernaast krijg je ook overal best veel punten voor waardoor niet één strategie te sterk lijkt.

Het spel heeft echter erg veel verschillende acties waardoor het in het begin onoverzichtelijk is. Gelukkig staan alle acties afgebeeld op het speelbord en omschrijven de spelregels de verschillende acties als het speelbord iets te cryptisch is. Maar dit haalt niet weg dat het spel wel een steile leercurve heeft. Hoewel alle acties na één of twee rondes te begrijpen waren, bleek het wel echt een lastig spel te zijn om te spelen door alle verschillende mogelijkheden waar de spelers uit kunnen kiezen. Zoals ik al vermeldde moet de speler veel stappen vooruitdenken. Elke ronde zijn er veel acties om te nemen en hiervoor moet wel echt een game plan worden opgesteld om niet in de problemen te komen.

Hierdoor is Nieuw-Amsterdam wel een gevorderd spel; het straft je keihard af als je niet nadenkt over je zetten. Dit kan sommige spelers afschrikken, maar het geeft ook een impuls om het snel nog eens te spelen, nu alles duidelijk is en je van je fouten hebt geleerd. Ik vond het dan wel een leuk spel, ook voor de eerste keer. Nu ik eraan terugdenk zijn er veel dingen die ik anders had moeten doen, maar dat is oké! Hoe ziet het spel eruit? Nou ja, kijk zelf maar op de foto's. Het bordspel vind ik voor een spel uit 2012 niet erg mooi. White Goblin Games heeft een aantal prachtige spellen uitgebracht, dus ik vraag me af waarom Nieuw Amsterdam er een beetje amateuristisch uitziet. Het voelde een beetje alsof we een demo-versie van het spel aan het spelen waren. Misschien ben ik te kritisch of te verwend door prachtige spellen die de laatste jaren zijn gekomen, maar het is gewoon niet mijn smaak. Al om al, vond ik het een goed spel en raad ik het zeker aan om te spelen. Het thema is supertof en het spel zit technisch erg goed in elkaar. Het is wel een vrij ingewikkeld spel waar je even voor moet zitten om het te begrijpen maar ik hoop dat dit je niet afschrikt om het een keer te proberen!

Final verdict:

De Redactie Speelt:

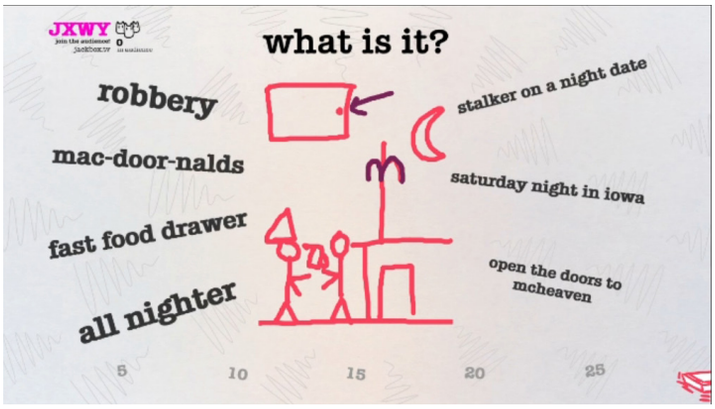
Op een leuke avond kwam de Redactie weer eens bijeen om te beslissen welk spel we gingen spelen voor "De Redactie Speelt". Maar ja, welke spellen zijn er nog om te spelen op een afstand? Na veel bloed, zweet en tranen viel de keuze op Jackbox. Maar hoe is dat nou afgelopen?
Tekst: Lieke de Regt

Top secret

Niet alleen was de Redactie aanwezig, ook een beruchte host genaamd Plien (hierbij de beloofde shoutout). Nadat we een andere Discord Server hadden aangemaakt dan onze gewoonlijke, hadden we Plien duidelijk gemaakt dat onze Redactie server uiteraard strikt geheim is. Omdat niet iedereen het spel Jackbox even goed kende, werd er door de wel ervarenen onder ons verteld welke spellen precies beschikbaar waren en wat we moesten doen. Na even nadenken kwamen er uit: we begonnen met "Quiplash".

De gele, rode en blauwe kast

Bij het eerste spel "Quiplash" was het de bedoeling dat we behoorlijk aparte zinnen/statements moesten vervolmaken. Zo hebben we bijvoorbeeld besloten dat we nooit meer uitgenodigd zullen worden voor een bakwedstrijd, als onze signature dish uit rauwe eieren of doorgekookte hutspot zou bestaan. Natuurlijk is het ook niet gek dat mensen in de 23e eeuw aan het vechten zijn om een ingelijste foto van een Spelduivel (die zijn dan weer lekker populair, toch?) Met



"the usual burns" naar het Duivelsei, Noscar die leeft en andere opmerkingen zoals "Toen ik nog bestuur was…", was het definitief een klassieke Duivelsei avond geworden. Wist je dat Quiplash ook heel filosofisch kan zijn? Zo is gebleken dat de drie fases van het leven de gele, rode en blauwe kast zijn. Over levensstijlen gesproken: we zijn er achter gekomen dat niet-politiek verantwoord streamen de manier zou zijn om stemmen in de verkiezingen te winnen. Je krijgt in ieder geval de stemmen van de Redactie, mocht je de politiek ingaan. Onze heldhaftige strijd was tevergeefs geweest: Plien had gewonnen. Hierna had de Redactie nog maar één ultimate goal: Plien verslaan.

Mac-door-nalds

Na dit potje "Quiplash" gingen we door naar een andere game waarin sommige de letterlijke definitie van de spelnaam "Drawesome" waren en de anderen meer onder de noemer "Drawful" vielen. Het was de bedoeling dat een persoon tekende, terwijl de andere spelers omschrijvingen mochten verzinnen die bij de tekening pasten. De eerste opdracht: "Teken maar eens je eigen profiel icoontje!" De icons bestonden uit een omgekeerde voet, te kleine brillen en een best wel mooie kikker. Nadat de mac-door-nalds helaas niet het goede antwoord was, gingen we verder met het tekenen van verschillende en totaal willekeurige onderwerpen.
Het was duidelijk dat sommige mensen beter waren in tekenen, maar alle omschrijvingen waren hilarisch. Een baby met geld was natuurlijk "new money", zelfs al was het meest gegokte antwoord "sugar baby". "Let's eat a cake" was ook bij een omschrijving het goede antwoord, maar daarbij vroeg men zich wel af of het echt niet "a pleasant birthday surprise" was. Uiteindelijk had Emma gewonnen!

Shrek

"Blather round" betekent eigenlijk dat een persoon een plaats, persoon of een ding uit moet schrijven in woorden die hiervoor niet super handig zijn. Probeer maar aan de hand van "ancient concept", "knappe jongen" en "dezelfde vibe als Grieken" het woord "supernatural" te beschrijven. Door het woord te raden, geef je de omschrijver toegang tot meer woorden zodat het concept makkelijker uit te leggen en daardoor te raden is. Het is ook zeker een spel voor mensen die houden van chaos, want wijzer word je er niet altijd van.
Natuurlijk is dit spel super grappig, zeker als we allemaal even gemotiveerd zijn om te kijken bij welke omschrijving "Shrek" het

beste past. Maar wat is nou de plek waarin je het leven disliked en wat niet lijkt op Nederland? Rusland. Na een beetje uitproberen wat een omschrijving allemaal zou kunnen betekenen, werd Oscar eerste.

De tweede ronde was het een speed round, niet echt, maar het werd zo wel gespeeld door ons. Een jonge geweldig mens werd in één keer geraden door mij als Greta Thunberg en daarna was Despicable Me omschreven als een verhaal over een aardige schurk. Niet dat alle woorden snel geraden werden, we gaven meestal het team van raders de schuld en niet de omschrijver. Zelfs al was iedereen erg goed bezig, uiteindelijk was ik de winnaar.

In de tussentijd was er nog steeds geen enkele omschrijving geweest waar Shrek bij paste, alhoewel er veel Emma geroepen werd in de chat, omdat zij ook een good youthful individual was. Ook raakten we eens zo verstrikt dat we opeens Snape… Snape… Severus Snape begonnen te zingen. Dit ging nog wel een tijdje door, want we waren nog lang niet klaar.

In de laatste ronde was het eerder een cooling down, als we kijken naar het verschil in snelheid van het raden van woorden. Er waren erg moeilijke woorden die amper beschreven konden worden,

"In de tussentijd was er nog steeds geen enkele omschrijving geweest waar Shrek bij paste."

zoals een beluga whale. Daarnaast hadden we een hele mooie doch nutteloze omschrijving van Emma, die ging om de icon van the Princess Diaries: Anne Hathaway, die helaas door niemand geraden werd. Uiteindelijk sloten we dit deel van het spel af met waar vissen wonen onder water, namelijk Bikini Bottom. Natuurlijk had deze ronde ook een winner: Luc was de gelukkige deze keer.

Koelkast met dumpster

Na "Blather Round" gingen we door met "Talking points", een spel waarbij we willekeurige onderwerpen moesten gebruiken in een presentatie (met hulp van een assistente voor de slides). Natuurlijk is het grappig om iets compleets geks op de slides te zetten, maar je partner matsen is ook een vak. De eerste speech ging over demonen en een beer die uiteindelijk iets te maken hadden met een bever. De tweede speech ging over het maken van een "body pile" om de almachtige Spelduivel te kunnen bemachtigen. Ik moet zeggen, deze speech was erg overtuigend. De Spelduivel is erg almachtig. Maar ja… daarna gingen we door met het feit dat er Eitjes Weerwolven aan het spelen waren op het treinspoor. Dit was de reden dat de NS vertraging had, dus niet meer doen iedereen!

We sloten de avond af met de geweldige speech waarin ons geleerd is dat een koelkast gevuld met een burning dumpster nooit een goed idee is. Slotwoord: open dus nooit de koelkast (ook in sommige bordspellen is dit geen aanrader).

Tijd vliegt voorbij

Na deze turbulente avond met een groot aantal spellen was de tijd best wel snel weer voorbij gevlogen. Het was erg gezellig, gevuld met memes en gelach. Echt een aanrader als je een avond wil lachen met vrienden! Ook handig om te weten is dat er meerdere versies van "Jackbox" zijn met verschillende spellen die je kan spelen. Voor ieder wat wils. Dat was het dan voor deze keer!

The Return of the King

Een overzicht van de leukste fysieke Duivelsei-activiteiten

Misschien ben je een nostalgische ouderejaars die met groot verlangen terugkijkt naar de tijd voor 2020. Misschien ben je een kersverse eerstejaars die benieuwd is wat Het Duivelsei te bieden heeft. Misschien ben je een ongelukkige tweedejaars wiens eerste Duivelsei-jaar niet verliep zoals gehoopt. Hoe dan ook zijn er veel unieke en bijzondere activiteiten die meer dan een jaar niet mogelijk zijn geweest – en die komend jaar hopelijk des te specialer zullen voelen. In dit artikel geef ik een overzicht van de leukste activiteiten die Het Duivelsei naast spelavonden te bieden heeft, en waarom je absoluut moet meedoen.
Tekst: Oscar van Putten

Spelweekenden

Lang geleden bedacht een wijs Duivelseitje: *Wat nou als we een speldag nemen en deze nóg langer uitrekken?* Zo werd het spelweekend geboren: drie dagen aan spelletjes, activiteiten en algehele gezelligheid. Met een grote delegatie Duivelseitjes en onze halve bordspellenverzameling trekken we naar een afgelegen plaats om het weekend te besteden in een mooie omgeving. Het weekend zit vol met leuke activiteiten, zoals D&D, Magic, een dag-én nachtspel, een pubquiz en nog veel meer. Tussendoor heb je voldoende tijd voor je favoriete bordspellen, een sessie Mario Kart, of gewoon gezellig kletsen met je nieuwe vrienden. Het spelweekend vindt plaats in mei en augustus, en het laatste wordt ook wel het eerstejaarsweekend genoemd: activiteiten zijn gericht op het leren kennen van de vereniging en haar leden.
Ondanks het volle activiteitenaanbod is er niets verplicht aan het weekend. Je kunt om 11 uur naar bed gaan, of juist de nacht doorhalen met een ultralange sessie Twilight Imperium. Je kunt alle activiteiten meemaken, of alleen degenen die je aanspreken. Je kunt zelfs je weekend vullen door 12 keer Monopoly te spelen. (Dat is weliswaar een vreselijk idee, maar niemand kan je tegenhouden.) Op het moment van schrijven is het nog onzeker of het eerstejaarsweekend van 2021 doorgaat, maar hopelijk kunnen we binnenkort weer gezellig een weekend met zijn allen op pad.

Humans versus Zombies

Wisten jullie dat wij als vereniging tweemaal per jaar geheel vrijwillig een zombie-apocalyps laten uitbreken? Humans versus Zombies (HvZ) is een tikspel dat een hele week duurt en waarvan heel Leiden het speelveld is. Tussen de 50 deelnemers is er één *original zombie*, wiens doel het is om alle *humans* te infecteren. Gelukkig kunnen de humans terugvechten met sokkenbollen, foamzwaarden en Nerf-geweren. Helaas is het een oneven gevecht: waar de zombies slechts tijdelijk gestund worden, zal een getikte human onomkeerbaar een zombie worden. Tijdens de week groeit de zombiehorde en krimpt de groep humans, en slechts een select groepje humans haalt de laatste dag.
De meeste actie vindt plaats tijdens de missies die elke avond plaatsvinden. Hier krijgen de humans uiterst belangrijke taken te vervullen, zoals een gestoorde professor begeleiden, een oude graftombe leegroven of vechten tegen een god. Juist op deze momenten kunnen de zombies toeslaan en hun horde uitbreiden. Maar ook buiten de missies is er voldoende te beleven. Zo kun je maar beter hopen dat je collegegebouw meerdere uitgangen heeft, anders staat je buiten een intensief gevecht te wachten. En je adres kan je maar beter niet delen, sommige zombies worden graag om 6 uur wakker om je daar op te wachten…
Humans versus Zombies is een ervaring die elk Duivelseitje meegemaakt moet hebben, en je leert er veel nieuwe mensen

kennen. Sinds 2019 zijn de zombies erg stil geweest, maar komende herfst is het – hopelijk – weer zover, dan barst de apocalyps weer los. Wil je meedoen? Houd dan de week- en maandmails in de gaten, daar wordt vanzelf meer informatie gedeeld. En vergeet niet om alvast een Nerfgeweer, een foamzwaard en flinke lading kogels in te slaan.

Diesweek

Vrijwel niemand heeft het afgelopen jaar normaal hun verjaardag kunnen vieren – sommige mensen zelfs twee keer. Dat geldt ook voor Het Duivelsei. Elk jaar vieren we in april dat we een jaartje ouder zijn geworden, en dat doen we zo uitbundig mogelijk. Waar een normale week hoogstens 2 of 3 activiteiten heeft, ben je tijdens de Diesweek verzekerd van minstens zeven dagen plezier: een week lang elke dag een activiteit! Elk jaar zijn er traditiegetrouw activiteiten die terugkeren, zoals de reguliere spelavonden, een kroegentocht en de legendarische nacht-doorhaal-speldag, die de hele nacht duurt en waar je in de Pelibar mag blijven slapen. Daarnaast zijn er elk jaar unieke activiteiten, zoals lasergamen in de Pelibar, een excursie naar het Archeon, Weerwolven in de Burcht of een gezellig diner.

Deelname aan alle activiteiten is vrij, net als bij het spelweekend: je kunt de week zo druk of zo rustig maken als je wilt. Elke Diesweek staan je andere verrassingen te wachten, en elk jaar weer is het een drukke maar gezellige week. De Diesweek van 2020 werd op het laatste moment geannuleerd, en de Diesweek van 2021 werd in afgeslankte vorm online gevierd. Het zal nog even duren voordat we leren wat we in de Diesweek van 2022 zullen meemaken, maar een unieke en spannende week wordt het zeker.

Monopolyrace

Het is niet leuk om dagelijks om 8 uur de overvolle trein te pakken van Delft naar Leiden, en om 5 uur een overvolle trein terug. Gelukkig kan treinreizen ook plezierig zijn, als je op een rustig moment de Intercity pakt op een mooi traject. Daarom vindt elk jaar de Monopolyrace plaats. Deelnemers krijgen twaalf uur de tijd om naar een selectie steden in Nederland af te reizen en foto's te maken van bepaalde straten en locaties. Hoe meer plekken je bezoekt, hoe meer punten je krijgt. Net als in Monopoly reis je vliegensvlug heel Nederland over. Je hoeft Monopoly echter niet leuk te vinden om te genieten van de Monopolyrace: de voornaamste overeenkomst tussen de twee is de naam, en als fervent Monopoly-tegenstander heb ik meermaals met plezier meegedaan.

De race is de ultieme test van uithoudingsvermogen, planning, oplettendheid en geluk. Je strijdt weliswaar tegen andere teams, maar de grootste vijand, dat is de NS: je kunt maar beter hopen dat je trein niet vertraagd is waardoor je opeens een overstap van 20 seconden hebt. En hoe pas je je plannen aan wanneer de trein uitvalt of je moet omreizen? Het is een intensieve, maar ontzettend leuke dag waar je ongetwijfeld in de meest bijzondere en unieke uithoeken van Nederland komt.

Treinreizen is normaal erg duur als je geen gratis OV hebt. Gelukkig is er één dag per jaar waarop alle studenten gratis kunnen reizen: Goede Vrijdag. Traditiegetrouw vindt de Monopolyrace altijd plaats op deze dag, en komend jaar zal dat niet anders zijn. Wil jij heel Nederland verkennen en vechten om de titel voor de beste OV-reiziger van het Ei? Zet dan alvast 15 april 2022 in je agenda.

En nog veel meer

Dit zijn slechts een paar van de activiteiten die Het Duivelsei te bieden heeft. Op spelavonden zijn naast de bordspellen en consoles vaak allerlei kleine activiteiten te beleven, zoals workshops, toernooien en Dance Dance Revolution. Bovendien zijn er door het jaar heen kleine, unieke activiteiten die een leuke afwisseling bieden ten opzichte van de reguliere spelavonden. Zo is er elk jaar een open podium, waar je je talent kunt laten zien of het talent van andere Duivelseitjes kunt aanschouwen. Ook zijn er geregeld uitjes naar leuke plaatsen, zoals midgetgolfen, de Efteling, of lasergamen met onze zustervereniging Prometheus. LAN-parties mogen ook niet ontbreken – die zijn er jarenlang niet geweest, maar wie weet zullen die na de zomer ook terugkeren. Al met al is er meer dan genoeg te beleven op het Ei, dus kom vooral langs bij een (of meerdere!) van deze schitterende activiteiten!

De Wonderlijke Wereld van Digital tabletop

Toen we niet fysiek bij elkaar mochten komen, konden we maar op één manier samen bordspellen spelen: online. Hoewel nog steeds leuk, zijn Tabletop Simulator en Board Game Arena toch echt inferieur aan echte, fysieke bordspellen. Er bestaan echter ook games die elementen van fysieke bord- en kaartspellen hebben geleend en hiervan een leuke digitale ervaring hebben kunnen maken, die nooit in een fysiek bordspel te vangen zou zijn. Hierbij een overzicht van drie uitstekende "digital tabletop" games.

Tekst: Oscar van Putten

Thronebreaker: The Witcher Tales

The Witcher 3 bevatte een bijzonder complexe minigame, een kaartspel genaamd Gwent. Dit kaartspel kan met verschillende NPCs gespeeld worden, en op talloze locaties kun je kaarten vinden om je deck mee te versterken. Voor alle Gwent-fans heeft CD Projekt Red een spinoff uitgebracht: Thronebreaker. Het verhaal is een uitbreiding van een obscure Witcher-subplot, waar hoofdpersonen uit de boeken en games slechts sporadisch voorkomen. Dit verhaal is echter ondergeschikt, want werkelijk alles draait om Gwent in dit spel. Moet je vechten tegen een vijandig leger? Dan spelen jullie een potje Gwent! Ben je geambushed door monsters in het moeras? Drijf ze weg met Gwent! Komen nieuwe soldaten bij je leger? Mooi, nu heb je nieuwe kaarten voor Gwent! Moet je ergens ongezien langs kruipen? Aangepaste regels van Gwent! Door de verschillende regels en kaarten blijft het spel gevarieerd, en ook de vormgeving is gedetailleerd en uniek. Heb jij nooit Ciri gered in The Witcher 3 omdat je je uitsluitend bezighield met dit kaartspel? Dan is Thronebreaker het geschikte spel voor jou.

Wil je meer weten over Gwent? In de Spelduivel van april 2018 staat een uitgebreider artikel hierover!

Slay the Spire

Je gaat op avontuur, bouwt allerlei krachten op, verslaat vijanden en wordt gedood… en dan doe je dat opnieuw. In essentie is dat hoe Slay the Spire werkt. Het is een deckbuilder, zoals de bordspellen Dominion of Ascension. Je begint met een stapel van tien kaarten; tijdens elk gevecht trek je daar vijf van, die je kunt gebruiken om je vijanden te verslaan. Naarmate het spel vordert, vult die stapel zich aan met nieuwe, sterkere kaarten, waarmee absurde combo's gemaakt kunnen worden om een boss in één of twee beurten te doden (wat veelal nodig is, anders word je meedogenloos vermorzeld). Slay the Spire is daarnaast een roguelike: mocht je toch doodgaan, dan begin je weer met dezelfde tien startkaarten bij Neow, de grote walvis die als poortwachter van het avontuur dient. Naarmate je vaker speelt en vaker doodgaat, leer je nieuwe strategieën en ontdek je kaarten die je in latere potjes kunt gebruiken. Een enkel potje duurt vaak een halfuur tot een uur, maar je kunt tientallen of zelfs honderden potjes spelen zonder dat het spel begint te vervelen, en elk potje zul je net iets beter zijn dan de vorige.

Dicey Dungeons

"*Welcome to Dicey Dungeons! Let's meet our poor souls… I mean lucky contestants*!" Achter de vrolijke façade van Lady Luck schemert algauw door dat de deelnemers van dit vrolijke spelprogramma weinig vrolijkheid zullen ervaren. Net als Slay the Spire is Dicey Dungeons een roguelike. Elk potje word je veranderd in een dobbelsteen en een vrolijke, kleurrijke kerker ingestuurd waar antropomorfe wezens je proberen te vermoorden. Gevechten vinden plaats met dobbelstenen, die je kunt gebruiken voor verschillende acties: vergiftig je tegenstander, fik hem af of steek hem neer. Extra dobbelstenen en nieuwe, sterkere acties kun je onderweg vinden. Ga je dood, dan begint het hele spel opnieuw. Versla je de eindbaas, dan begint het spel ook opnieuw, maar je mag wél aan het rad van fortuin draaien, en misschien win je zelfs een prijs! (Spoiler: je wint nooit, het is een oneerlijk rad en je zult nooit uit je lijden verlost worden.) Dicey Dungeons is een schattige, unieke en absurde roguelike, en zeker een aanrader als je het leuk vindt om met dobbelstenen te gooien.

Nomcie recept: Chocolade a la Naomi

Recentelijk heeft de Nomcie een bakwedstrijd georganiseerd. Naomi is zo lief geweest om het recept van haar overheerlijke inzending te delen.

Ingredienten (12 personen)

Cake

- 200 gram pure chocolade, grof gehakt
- 300 gram boter op kamertemperatuur, +extra om in te vetten
- 100 gram poedersuiker
- 1 tl zout
- 10 eieren, op kamertemperatuur
- 300 gram fijne kristalsuiker
- 200 gram bloem
- 8 el abrikozenjam

Glazuur en garnering

- 150 ml slagroom
- 60 gram suiker
- 2 el volle melk
- 200 + 50 gram pure chocolade, grof gehakt
- 100 gram boter, in blokjes

Benodigdheden

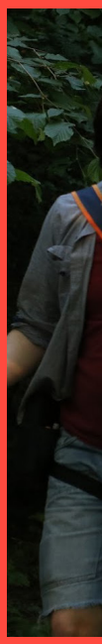
- 2 springvormen 24 cm
- Elektrische mixer
- Bakpapier
- Cornetje van Bakpapier of plastic zakje

Bereiding

Verwarm de oven voor op 180°
Bekleed de bodems van de springvormen met bakpapier en vet de randen in

1. Smelt de chocolade au bain-marie: hang een hittebestendige kom boven een pan met een laagje zacht kokend water. Zorg ervoor dat de bodem van de kom het water niet raakt. Roer regelmatig tot de chocolade gesmolten is.
2. Klop met een elektrische mixer de boter met de poedersuiker en het zout licht en luchtig.
3. Splits de eieren, en vang de eiwitten op in een droge, brandschone en vetvrije kom en voeg de dooiers toe aan het beslag.
4. Klop de dooiers door het beslag. Klop op de laagste stand de gesmolten chocolade erdoor.
5. Klop de eiwitten in hun kom met de fijne kristalsuiker stijf tot het eiwitschuim mooi glanst.
6. Spatel een deel van het eiwit rustig door het beslag om het beslag wat losser te maken, en spatel vervolgens de rest van het eiwit er zo luchtig mogelijk door.
7. Zeef de bloem (het liefst 2 keer) en voeg het toe aan het beslag en spatel het er zo luchtig mogelijk door.
8. Verdeel het beslag over de 2 springvormen en bak de cakes in circa 40 minuten in de oven gaar. De cakes zijn gaar als de satéprikker die je in het midden steekt er schoon en droog uit komt. Laat 10 minuten in de afkoelen in de springvormen en vervolgens op een rooster afkoelen tot de cakes helemaal op kamertemperatuur zijn.
9. Breng voor de ganache de slagroom met de suiker en de melk aan de kook in een steelpan. Neem de pan van het vuur en roer de 200 gram chocolade erdoor.
10. Roer de boter voorzichtig en met een garde door het chocolademengsel.
11. Leg een cakelaag op een rooster, verdeel de abrikozen jam erover en leg de tweede cakelaag erop.
12. Schenk de warme ganache over de cake en strijk rondom glad met een paletmes. Laat 15 minuten stollen.
13. Smelt de rest van de chocolade au bain-marie (zie stap 1). Vul het cornetje of plastic zakje met de chocolade en schrijf ‘Sacher’ op de taart.

Foto's door de jaren heen



HET DUIVELSEI
L.S.S.V.
Het Duivelsei

GEEF HET STOKJE DOOR

Iedere editie van de Spelduivel wordt één van onze leden eens goed aan de tand gevoeld. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Lieke de Regt.
Tekst: Emma Verweij

Wat is je favoriete quote?

Het wordt alvast een filosofisch interview. Mijn favoriete quote is "Dream big."!~ Ik denk dat het belangrijk is om je dromen te volgen en dat je nooit moet stoppen met dromen.

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

Is de wereld niet nu al aan het vergaan? Ik denk dat ik al het geld wat ik heb zou uitgeven aan leuke dingen zoals aan pretparken en aan vrienden, om er nog wat van te maken!

Wat is je favoriete ding om te doen in je me-time?

Uhm… op bed liggen, muziek luisteren en af en toe muziek maken. Oh en met een deken om me heen zitten. Dekens zijn een absolute must!

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

Ik denk Dixit, omdat ik af en toe hele rare sprongen maak in mijn hersenen die niemand kan volgen, haha. Sommige mensen vinden me best wel een puzzel, soms ik zelf ook, daarom Dixit! (Het was ook het enige spel dat ik op dit moment kon bedenken.)

Als je in een fictief universum mocht leven met alle voor- en nadelen, welk universum zou dat zijn?

Telt Avatar the last Airbender? Waarom? Omdat het me cool lijkt om met allemaal verschillende mensen de wereld te verkennen. En zorgen dat die man zijn kolen niet kwijtraakt, het lijkt me gewoon leuk om de wereld over te reizen, zelfs al is er een oorlog.

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?

Hmmm… Een Stray Kids concert. Tip: Luister naar hun nummers, ze zijn mijn favoriete band/groep, daar kan je me wel voor wakker maken (ook al gaat het op dit moment niet door).

Als je één permanent ding mocht veranderen aan Leiden, of iets daarin, wat zou dat zijn en waarom?

Oh ik heb een goede! Betere fietswegen! Ik loop stage en ik heb al zo vaak op een fiets gezeten waar ik bijna afviel omdat die stenen niet goed recht liggen! Oh en nog een treinspoor naar Zevenhoven zou chill zijn! En tot slot: Spelduivel dominantie! De hele stad in Duivelsei-stijl!

Als je één dag met iemand mee zou mogen lopen in hun dagelijkse activiteiten (ctief of uit onze eigen wereld), wie zou het zijn en wat zouden jullie doen?

Luna Lovegood, ik zou eerlijk gezegd alle dingen doen die in haar opkomen, ze heeft een fantastisch brein. En samen naar sterren kijken! Dat is cute, en queer!

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke vraag kies je?

"Als je één permanent ding mocht veranderen aan Leiden, of iets daarin, wat zou dat zijn en waarom?" Het is wel een goede vraag, maar ik kom niet uit Leiden, dus het is leuk als ook mensen die niet uit Leiden komen er iets mee kunnen (rip eerstejaars bijvoorbeeld door Corona).

Welke vraag wil je toevoegen?

Als je een magisch wezen zou zijn, welk magisch wezen zou je zijn en waarom?

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Rens Blauwendraad

How to be a real Duivelseitje

Dingen die je echt moet doen als je lid wordt

Zoveel keuze, zoveel verenigingen. In de EL CID wordt je volledig ondergedompeld in alles wat in Leiden te vinden is. Toch is het wel duidelijk, jij bent een echt Duivelseitje. Maar zo makkelijk gaat dat niet! Ook al hebben we geen ontgroening… als je er ECHT bij wilt horen moet je toch echt deze lijst erbij pakken. Op deze achievements list staan een aantal dingen die je deze EL CID echt niet wil missen en een aantal dingen die je als nieuw lid van Duivelsei snel als de norm gaat zien.
Tekst: Wieteke Leijten

- ☐ Verzamel de handtekening van alle bestuursleden op je ledenpas. Pluspunten als je de nieuwe EN de oude bestuursleden weet te strikken!
- ☐ Kom onze zaal verkennen en bestel een Fishbowl/fristi/chocomel bij de bar.
- ☐ Speel een spel van minimaal 2 uur. Don't give up!
- ☐ Speel een potje Jackbox op de Duivelsei Discord.
- ☐ Zing hard (en vals) mee tijdens karaoke of Rock Band!
- ☐ Speel een potje Weerwolven van Wakkerdam en geef een prachtige speech om burgemeester te worden.
- ☐ Probeer de puns van de Rapunzel uit deze Spelduivel uit te vogelen.
- ☐ Speel een spel met minimaal één ouderejaars lid. Maak je geen zorgen: we bijten alleen heel zachtjes…
- ☐ Speel minimaal 5 verschillende spelletjes op 1 dag!
- ☐ Blijf in het Duivelsnest tot na middernacht.
- ☐ Probeer een spel of activiteit die je nog nooit hebt gedaan. (Magic the Gathering is echt niet zo erg als je denkt..)

Grote zwaarden en nog grotere monsters: een kijk op Monster Hunter Rise

Monster Hunter is een bijna twintig jaar oude gameserie ontwikkeld door Capcom waarin je—jawel—op monsters jaagt. De nieuwste uitgave in de serie, Monster Hunter Rise, speelt zich af in het Japan-achtige dorp Kamura. Als de nieuwste jager van het dorp begin je de voorbereidingen op de naderende Rampage, een polonaise van bloeddorstige monsters die Kamura de grond in dreigt te stampen. Na de game lang genoeg gespeeld te hebben dat ik niet meer durf te kijken hoeveel uur ik erin heb zitten, wil ik even de tijd nemen om mijn nieuwste obsessie te verantwoorden.

Tekst: Luna Rezaei

Een lawine van instructies

Monster Hunter-games zijn niet de makkelijkste om aan te beginnen; bijna alle mechanics zijn vanaf het begin beschikbaar, en dat is nogal overweldigend. Als je niet al eerdere games uit de serie hebt gespeeld zul je minstens een paar uur bezig zijn voordat je jezelf een beetje kan redden. En daarna zul je waarschijnlijk nog meerdere keren onderbroken worden door een paar schermen aan instructies iedere keer dat het kleinste nieuwigheidje opduikt. Om nog even te illustreren hoe erg het is: in het tutorial-menu zijn er honderden kleine tutorials over de meest nutteloze dingen. Inclusief eentje over het tutorial-menu zelf.

Toeters en animezwaarden

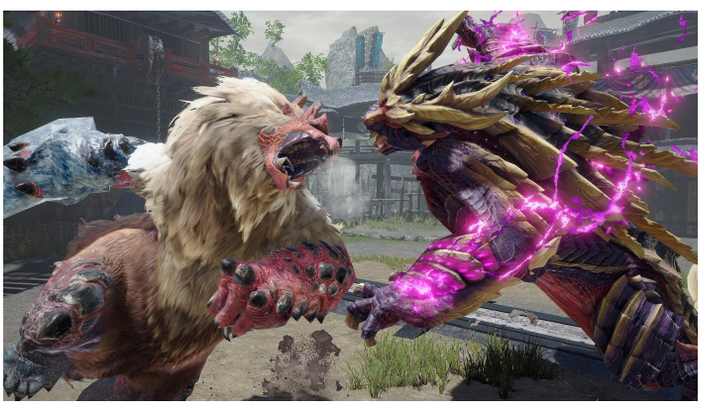
Als je je een beetje over de vloedgolf van instructies heen kunt zetten, is er best wat te beleven. De algemene gameplay loop is relatief simpel; je jaagt op een monster, maakt nieuwe wapens en uitrusting, en jaagt vervolgens op een lastiger monster. Waar de diepgang zit is bij de wapens; er zijn veertien types, elk met een unieke speelstijl. Er is voor iedereen wat; houd je van komisch grote animezwaarden, dan zit je bij het Great Sword op je plek, en als je meer de exotische kant op wilt kun je de Insect Glaive gebruiken om met een kevertje het slachtveld op te gaan. Je kunt ook wat meer afstand houden met bijvoorbeeld de Gunlance (ja, echt), en met de Hunting Horn kun je je muzikale talenten in de oren van monsters toeteren.

Een groot deel van de voortgang in Monster Hunter is het leren omgaan met de wapens; het is immers wel redelijk wat moeite om van 'goed genoeg om een grote kip te lijf te gaan' naar 'kan waarschijnlijk Godzilla neerhalen' te komen. Het mooie is dat de game een goed tempo heeft waardoor dit vanzelf gaat naarmate je verder komt (al zal ik toegeven dat het helpt om al eerder Monster Hunter gespeeld te hebben). De meesten zullen zich beperken tot een klein aantal wapentypes, waarmee je na verloop van tijd intiem bekend wordt.

Geleidelijke verbetering, baby!

Eén ding waar Monster Hunter consistent in slaagt, is het verbeteren op vorige games. Een voorbeeldje zijn de ontwerpen van de wapens; in de vorige game, Monster Hunter World, waren deze vrij eentonig en oncreatief, en hadden de meeste wapens dezelfde basis met een andere textuur. Dat nam wel enigszins weg van de lol van het maken van nieuwe wapens. Maar Rise heeft weer enorm diverse en herkenbare ontwerpen. Ieder wapen heeft wel een unieke vorm en uiterlijk, die verwijzen naar het monster waarvan het is gemaakt.

Veel duidelijker is de manier waarop recente games in de serie de gameplay hebben verbeterd. Het is nu makkelijker dan ooit om door de wereld te bewegen, zelfs voor de langzaamste wapens; de nieuwe Wirebug geeft spelers de mogelijkheid om verticaal te bewegen en razendsnel rond te springen. En niet te vergeten: Rise is de eerste Monster Hunter-game met hondjes! Monster Hunter heeft altijd al katten gehad die je helpen bij de jacht, maar deze keer kun je ook honden meenemen. Hondjes zijn vooral handig voor mobiliteit; je kunt op hun rug klimmen om ze te berijden, wat de tijd dat je achter monsters aan rent drastisch vermindert. Dit is zo merkbaar dat het lastig is om terug te gaan naar de oudere games, die in vergelijking wel in slow-motion afgespeeld lijken te worden.



ORGANISCHE ORGANISMEN

Hunter is maar de helft van Monster Hunter. Laten we het nu over de andere helft hebben: de vogels met woedeproblemen. Zoals altijd heeft Capcom duidelijk veel liefde en aandacht besteed aan de monsters; er is er geen één die echt ongeïnspireerd voelt, zowel in het ontwerp als in de uitvoering.

Het team achter Monster Hunter vindt altijd een bepaalde balans tussen de fantasiesetting en realisme als het op de monsters aankomt. Met betrekking tot een eerdere game in de serie vertelde producer Ryozo Tsujimoto dat ze hiervoor veldonderzoek doen in een dierentuin; door zichzelf bijvoorbeeld te vragen waarom een bepaald dier intimiderend is of op een zekere manier beweegt, denken ze na over wat een dier zijn karakter geeft. Die kennis dragen ze met groot succes over op de monsters in Monster Hunter. Van hun botstructuur tot de interactie tussen monsters onderling, het voelt bijna altijd natuurlijk en geloofwaardig binnen de setting.

Dat de monsters organisch aanvoelen is terug te zien in het feit dat je eenzelfde monster soms wel tientallen keren kunt neerhalen zonder dat het saai wordt. Een jacht is namelijk meer dan 'aanvallen ontwijken en monster prikken'. Monsters hebben altijd breekbare lichaamsdelen, zoals een staart die je kan afhakken of hoorns die je kan breken. Door dit te doen kun je specifieke materialen krijgen, en bovendien is het erg bevredigend om te zien dat je aanvallen ook echt schade aanrichten!

De breekbare delen maken het jagen erg leuk, maar ik heb gemerkt dat er nog iets is wat daar een grote rol in speelt: de effectiviteit van oefening! Ik ben vaak op een punt gekomen dat ik nogal wat moeite had met een bepaald monster, maar steeds als dat gebeurde, bleek het dat een paar goede pogingen genoeg waren om te wennen aan de gedragspatronen. Ik hou ervan om zonder al te veel focus door games te huppelen, dus voor mij is dat erg prettig; ik hoefde nooit een gekke tactiek of iets dergelijks van internet te plukken, maar leerde simpelweg door dom te proberen.

EEN VERRASSENDE COMBINATIE

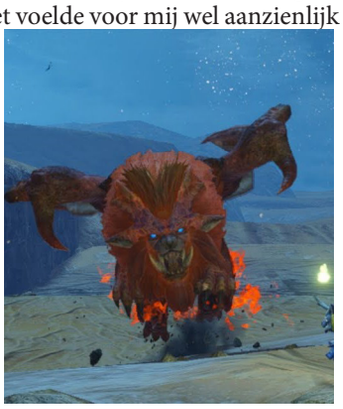
Toen de zogenaamde Rampage Quests werden aangekondigd was ik eerst een beetje sceptisch; in deze gamemode verdedig je de muren van Kamura van een parade van monsters, in een combinatie van tower defence met de traditionele Monster Hunter-gameplay. Ik ben persoonlijk niet zo'n fan van het feit dat je moet nadenken bij tower defence-games, dus ik keek ertegenop.

De eerste paar Rampage Quests die ik deed vond ik een beetje overweldigend; soms word je vanachter je kruisboogje van drie kanten aangevallen. Maar na een tijdje begon ik te accepteren dat er soms meerdere vuurspuwende draken aan mijn been willen knabbelen terwijl een eindje verderop een rots met een zelfbewustzijn door de muren van mijn dorp probeert te breken. Als je dan even bezig bent dan wordt er een zogenaamd Counter Signal afgevuurd, waardoor je wapens tientallen keren krachtiger worden. En dat is waar het pas echt leuk wordt; je kunt op dit punt ongehinderd de stroom van monsters decimeren.

Deze bijzondere uitdaging bleek dus verrassend leuk te zijn, ook al mengt het niet zo goed met mijn enigszins hersenloze speelstijl. Het is aan het begin een beetje veel, maar het past vooralsnog goed in Monster Hunter.

TEN SLOTTE

Al met al vind ik Rise één van de betere games in de serie; de mobiliteit is beter dan ooit, en de monsters zijn net zo levendig als je inmiddels mag verwachten. Het voelde voor mij wel aanzienlijk korter dan eerdere games, al is dat misschien niet voor iedereen zo. Hoe dan ook, het Monster Hunter-team brengt maandelijks updates uit met spannende nieuwe uitdagingen en monsters, dus er is nog altijd veel om naar uit te kijken. Goed, ik ga maar weer eens wat monsters achterna zitten. Ik heb echt geen probleem, geen idee waar je het over hebt.



De nieuwe kamer van... Het Duivelsei!

Na vele jaren spelletjes te hebben gespeeld in de grimmige kelder van de Pelibar, is er een einde gekomen aan dit tijdperk! Afgelopen jaar zijn we met man en macht aan de slag gegaan om onze geliefde Speelzaal op te knappen en te veranderen in een Duivels paradijsje. Een hoop veranderingen hebben plaatsgevonden, en dit is hoe het is gegaan...

Tekst: Wieteke Leijten

Hoe het was

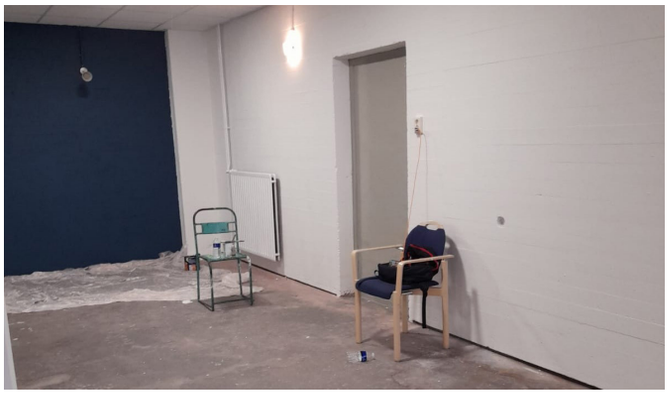
De oude leden kennen het, de nieuwe zullen het nooit kennen: onze oude filmzaal. Grijze bevlekte vloeren, rode verwarmingen, witachtige muren, geleende tafels en stoelen en oude ijzeren kasten. Hoeveel we ook van de oude zaal hielden, het was zeker tijd voor verbetering. Door een lening aan de Pelibar en daarmee komende fantastische afspraken konden we aan de slag… Een heel nieuw Duivelsei!

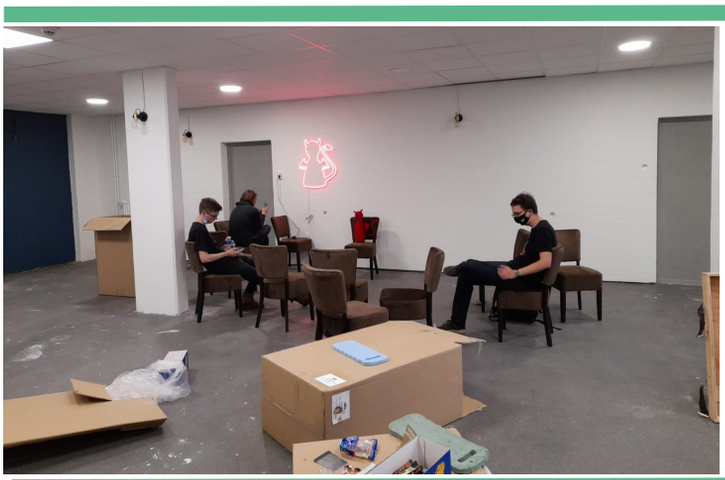
April

In april begonnen we met de hele renovatie. Als eerste moest de zaal natuurlijk leeg, gelukkig konden we alle spullen tijdelijk kwijt in de bar. Met een heel team eitjes konden we daarna beginnen aan een grote schoonmaak: ontschimmelen, vegen, schrobben, pluggen weg, gaten vullen, schuren en noem maar op. Toen de basis acceptabel was, konden we beginnen met het primen van de muren. Het echte werk kon beginnen.

Mei

Mei begon met het verbeteren van de basis. De muren werden allemaal geverfd in gebroken wit, voor een frisse uitstraling waar nog van alles aan toegevoegd kon worden. De deuren en ramen werden daarna grijs geverfd en de lelijke rode verwarmingen werden gewit. Toen kwam er kleur: één van de muren kreeg een donkerblauwe 'denim' look. Na een frisse laag verf op ongeveer alles wat we konden verven, kwamen er nieuwe lampen en werd er wifi aangelegd! Als laatste kon de vloer eindelijk professioneel gereinigd worden.



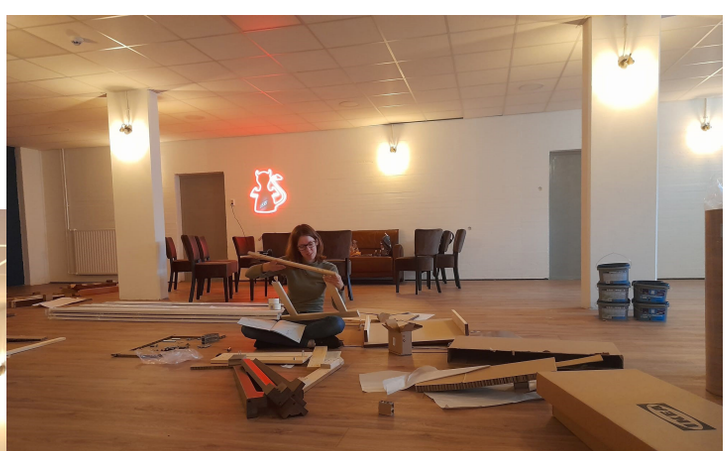


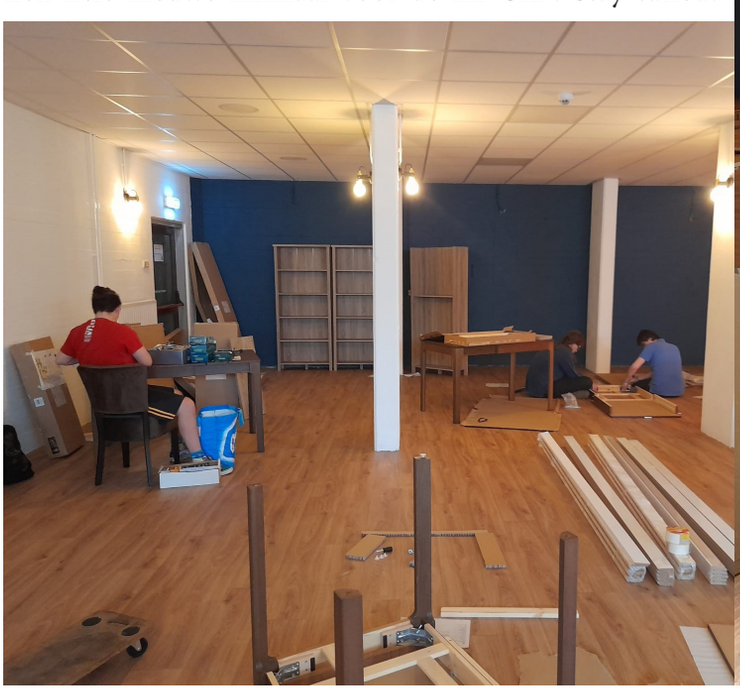
Juni

De basis was klaar en nu kon het leuke deel echt beginnen: aankopen doen voor de nieuwe zaal. Er werden nieuwe tafels, stoelen en een mooi nieuw consolemeubel gekocht. De kasten (van andere verenigingen) die nog in de filmzaal stonden werden nu naar een andere zaal verplaatst en laatste lampen werden opgehangen. Daarna hebben nog wat Eitjes de vloer onder handen genomen. Er lagen namelijk nog wat verfresten en omdat er besloten is dat er een hele nieuwe vloer wordt gelegd was er een laatste schrobbeurt nodig.

Juli

In juli is de prachtige nieuwe vloer gelegd. Daarna werden er allerlei nieuwe meubels in elkaar gezet en kon alles ingericht worden. Een hele nieuwe filmzaal voor de EL-CID! Stay tuned!



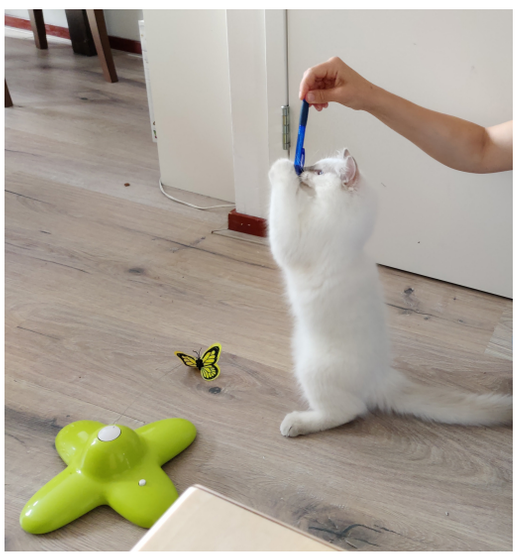


Het Huisdierenhoekje!

Voor je dagelijkse portie schattigheid

Van Loki in de vorige editie verplaatsen we ons in deze editie naar een ander pantheon om Apollo te ontmoeten, de piepjonge Ragdoll kat van Pauline Hogendoorn en Joris Vugs. Nadat Apollo eerst een weekje zijn nieuwe thuis mocht verkennen, kreeg ik dit weekend het signaal dat de kust veilig was en dat Apollo me nu kon ontvangen.

Tekst: Emma Verweij
Foto's: Pauline Hogendoorn



Apollo (aliassen: Pollo en Pollewop) kwam me meteen bij binnenkomst begroeten in de armen van Plien. Totaal niet bang huppelde de kleine pluizebol vervolgens triomfantelijk de woonkamer in om me zijn favoriete speelgoed te laten zien. Trots demonstreert hij zijn meedogenloze uithoudingsvermogen om vlinders te vangen, zelfs als de vlinder niet beweegt kan Apollo zich goed vermaken. Zijn enthousiasme wordt nog niet door iedereen in het huishouden evenveel gewaardeerd, hoewel zijn cavia-broertje Melchior al om is, is Nero nog een tikkeltje wantrouwig (misschien is het overgeërfd uit de Klassieke Oudheid).

Apollo doet zijn naam overigens goed recht. Net als zijn goddelijke naamgenoot is hij erg getalenteerd op zowel de gitaar als de cajón, iedere keer als hij uit de bocht vliegt en tegen één van de twee instrumenten op botst vult de kamer zich met hemelse klanken. Vergis je echter niet in de ambities van deze jonge wildebras, want voor je het weet maakt hij een greep naar de pen en stoot hij één van onze Redacteuren van de troon! Dus wees gewaarschuwd, dit is een kat met een missie!

Ook leuk

In deze rubriek stelt een redacteur je graag op de hoogte van iets wat... ook leuk is.

Emma: Spelen met wol!

Ben je geïnspireerd door de jonge Apollo hierboven en wil je je *inner cat* naar boven halen? Speel dan met wol! De meest veelvoorkomende excuusjes om garen in huis te halen zijn: breien, haken of borduren. Voor het leren van deze (oude maar nu weer helemaal hippe) ambachten is YouTube je beste vriend. Iedere steek die je kunt bedenken wordt wel ergens door iemand voorgedaan. Naast het feit dat draadjes verzamelen een verslavende hobby kan zijn, is het ook nog eens ontzettend handig. Bij het uitoefenen van je hobby maak je namelijk dingen die je vervolgens kunt gebruiken, of als cadeautje kunt weggeven. Denk aan mutsen, sjaals, sokken, shirts, truien, onderzetters, pannenlappen, dekens, kussenslopen, telefoonhoesjes, maar ook minder praktische dingen. Zeker haken leent zich erg goed voor het maken minder nuttige maar wel hele leuke objecten. Denk aan van die kleine figuurtjes, google maar eens "*amigurumi*"! Patronen zijn ook in overvloed op internet te vinden, voor breien en haken kun je het beste op *Ravelry* kijken, een platform waar zo'n beetje alle patronen die bestaan te vinden zijn.
Ben je wél fan van garen, maar heb je na al het gepraat over vaccinaties wel even genoeg naalden gezien, dan is een grote tip om wol te gaan verven! Laatst heb ik een workshop gedaan in Utrecht, en het blijkt veel makkelijker dan gedacht! En als je dan écht helemaal terug naar de basis wil, koop dan een schaap en laat het me weten als hij geschoren moet worden, ik neem graag de wol van je over!

FIRE EMBLEM
OORLOGEN, ZWAARDEN EN BLAUW HAAR

Met een bescheiden legertje achter je sta je tegenover een gigantische meerderheid. Speren, bijlen en spreuken zover het oog reikt. Hoe kom je hier nou weer uit? Dit is de uitdaging die Fire Emblem je biedt. De oplossing? Het liefst een goede strategie en anders maar een hoop geluk!
Tekst: Luc Werksman

WACHT, WAT?

Als ik losga met jargon is Fire Emblem een strategische RPG in een fantasy setting. Om de beurt voeren jij en je computergestuurde tegenstander troepen aan op een soort schaakbord. Deze troepen zijn onderverdeeld in verschillende klassen. Denk hierbij aan bijvoorbeeld priesters, bepantserde ridders of cavalerie. Ze hebben dan ook ieder hun eigen sterke en zwakke punten. Hierdoor bestaat de strategie meestal uit het inschatten van wie waar op het slagveld met welk wapen het best presteert.

Dit zijn echter geen anonieme, gezichtsloze troepen: het zijn stuk voor stuk personen met hun eigen persoonlijkheden en motivaties. In de meeste, met name modernere, spellen wordt er dan ook veel aandacht aan hen en hun onderlinge relaties besteed. Je gaat om je soldaten geven. Fire Emblem speelt hierop in met een kleine twist die zoveel impact heeft, dat het kenmerkend voor de serie is: elke soldaat die eens op het slagveld sterft, blijft de rest van het spel dood. Dit maakt het een stuk spannender. Je kunt er natuurlijk wel voor kiezen om te resetten of in de nieuwe spellen deze twist zelfs uit te zetten.

VAN OOST NAAR WEST

De originele eerste zes spellen zijn enkel in Japan uitgebracht. Sommige bevatten creatieve ideeën die pas veel later in de serie weer opdoken of zelfs nog steeds niet hergebruikt zijn. Voorbeelden van dit laatste zijn vermoeidheid, gigantische levels en langdurige opsplitsing van je leger.

Na de populariteit van Marth en Roy in Super Smash Bros Melee werd besloten om het zevende deel, met de bijzonder originele naam Fire Emblem, in het Westen uit te brengen. Het sloeg aan! De uitgebreide tutorial maakte het nieuwe spelers makkelijk om in te springen. Het vervolg, Sacred Stones, deed het ook goed. Als je in de oudere spellen geïnteresseerd bent of gewoon eens een kijkje wil nemen, zijn dit uitstekende startpunten.

Na het succes van deze twee verkocht de serie helaas een stuk minder goed. De twee games met Ike waren geen kaskrakers en een remake van de eerste game op de DS bleek ook geen hit. Er werd zelfs besloten om de tweede remake enkel in Japan uit te brengen. De makers kregen een ultimatum: als de volgende Fire Emblem matig presteerde, zou dat het einde van de serie betekenen.

DE OMZWAAI

Gelukkig is toen Fire Emblem Awakening op de 3DS uitgebracht, die met een hand op de rug gebonden eventjes de hele reeks redde. In de eerste week verkocht het al beter dan de vier bescheiden succesjes die eraan voorafgingen. Hoe dat gekomen is? Het zit volgestouwd met alle ideeën die ze in de mogelijk laatste Fire Emblem ooit wilden hebben. De extra marketing zal ook geen kwaad hebben gedaan.

In Awakening en de spellen erna kwam er (op een fraaie remake na dan) meer aandacht voor de speler zelf en keuzemogelijkheid. Avatars zoals Robin en Corrin geven de speler een directe rol in het verhaal. De gedachte hierachter is dat spelers via deze avatars makkelijker een connectie kunnen vormen met hun troepen. Zelfs trouwen behoort tot de mogelijkheden. Dit kan je natuurlijk romantisch aanpakken, maar als berekenend strateeg kun je ook simpelweg een aanzoek doen om beter te vechten.

Tegenwoordig is Fire Emblem groter dan ooit tevoren: Three Houses, het nieuwste deel, is het grootste succes tot nu toe. Daarnaast zitten er een paar personages in Smash Bros en is er een populaire app. Niet verkeerd voor een serie die in 2013 nog dreigde te eindigen.

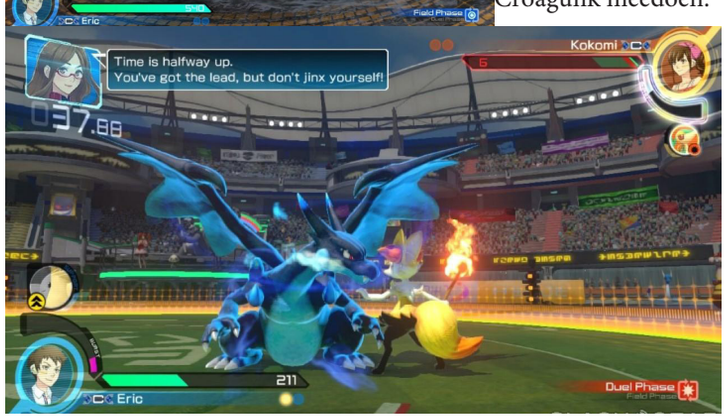
Pokémon met een twist

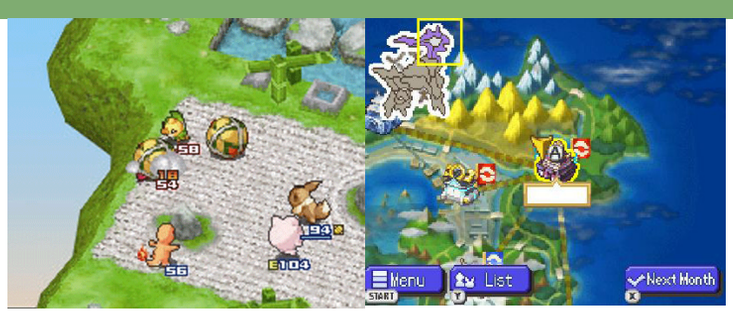
Pokémon, we schijnen ze allemaal te moeten vangen. Maar hoe dan precies? Dat kan op vele manieren worden ingevuld! Met het oog op de naderende Sinnoh games kan het geen kwaad om de verschillende methodes nog eens door te nemen.
Tekst: Luc Werksman

Pokkén Tournament

In de Ferrum regio staan trainers met hun *Battle AR* in direct contact met hun Pokémon. Via een soort oortje kunnen ze heel precieze commando's uitdelen. Dit leidt tot intense gevechten waar de trainer veel actiever dan gebruikelijk aan deelneemt.

In de praktijk is Pokkén een semi-traditioneel vechtspel. Het is losjes gebaseerd op de populaire vechtspellenserie *Tekken*, wat de maffe naam verklaart. In een gevecht wissel je voortdurend tussen twee staten: de Field Phase en de Battle Phase. In de Battle Phase sta je recht tegenover elkaar in twee dimensies, zoals bijvoorbeeld Street Fighter dat doet. In de Field Phase kun je daarentegen vrijuit rondrennen en zul je elkaar vooral met projectielen bekogelen. Je wisselt tussen de staten door je tegenstander gewoon hard te rammen. Extra leuk aan deze game is dat niet alleen Pokémon als Pikachu en Charizard van de partij zijn, maar ook bijvoorbeeld Aegislash, Darkrai en Croagunk meedoen.





Pokémon Conquest

In de Ransei regio worden Pokémon ingezet om een heuse oorlog uit te vechten. Warlord Oda Nobunaga wil het hele continent overnemen, maar een kersverse Warlord met een Eevee zit hem dwars en probeert zelf de regio te verenigen.

Deze game is een bizarre cross-over met *Nobunaga's Ambition,* waarin de historische figuur Oda Nobunaga probeert om Japan te verenigen. Het verhaal van Conquest maakt dan ook gebruik van Japanse geschiedenis. Met een groeiend leger is het aan jou om de verschillende provincies van Ransei over te nemen. Dit doe je door voor elk gevecht een stuk of vijf soldaten te selecteren die ieder één enkele Pokémon gebruiken die één aanval kent. Dit wordt complex door de structuur van het gevecht: beurtelings bewegen jij en je opponent al je troepen over een soort schaakbord, zoals in games als *Fire Emblem*. Daarbij hebben ook alle soldaten hun eigen speciale krachten. Grappig genoeg kunnen ze ook net als hun Pokémon zelf evolueren, met bijbehorende jingle.

Hey You, Pikachu!

Altijd al eens een eigen Pikachu willen hebben? Dan is dit (bijna) een realisatie van die droom! Met Professor Oak's *PokéHelper* kun je zelfs met 'm praten. Samen met je vrolijke gele kameraad verken je de buitenwereld.

Hey You, Pikachu! is een van de twee games op de Nintendo 64 die gebruikt maakt van de Voice Recognition Unit, een soort microfoontje. Dat doet al een paar alarmbellen rinkelen: de game is niet heel goed. Hoewel de technologie acceptabel functioneert, heeft Pikachu regelmatig gewoon geen zin om naar jou te luisteren. Dit is vermakelijk om naar te kijken, maar kan flink op de zenuwen werken

als je daadwerkelijk iets probeert te bereiken. Niet dat je doelen zo spannend zijn: denk aan het schudden van een boom om appels te verzamelen. Dit spel is dan ook niet op mensen die een stukje ouder dan tien zijn gericht. Voor ons is de game eerder geschikt als een grappige uitschieter van een Pokémon spel.

Pokémon Mystery Dungeon

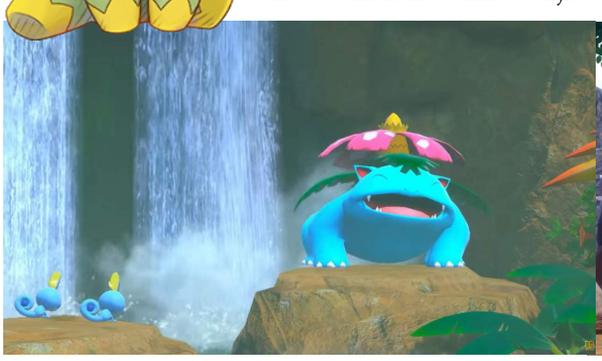
'Hé, word eens wakker!' Je ontwaakt op het strand en ontdekt dat een vriendelijke Pokémon je bezorgd aanstaart. Maar hoe kun je 'm verstaan? Het antwoord is simpel: je bent zelf een Pokémon! Na korte tijd raak je met je mede-Pokémon bevriend en trekken jullie er samen op uit om uit te zoeken hoe dit mogelijk is.

Deze gameserie is, niet geheel verrassend, oorspronkelijk gebaseerd op de *Mystery Dungeon* reeks van Spike Chunsoft, bekend van bijvoorbeeld *Danganronpa*. De verhaallijnen van deze spellen zijn ongebruikelijk diepgaand en complex voor Pokémonspellen en bevatten soms opvallend duistere momenten naast alle vrolijke interacties. Als lid van een avonturiersorganisatie is jouw taak om Pokémon met hun problemen te helpen of gebieden te verkennen. Om dat te bereiken doorzoek je willekeurig gegenereerde gebieden in de hoop spullen te vinden, vijanden te verslaan (of zelfs te rekruteren) en uiteindelijk de uitgang te vinden. Dit gebeurt allemaal in turn-based gevechten in reusachtige, schaakbord-achtige dungeons. Kijk wel uit dat je netjes afrekent bij de winkels die je soms vindt: wie niet betaalt, wordt door Kecleon en zijn maatjes in elkaar geslagen.

Pokémon Snap

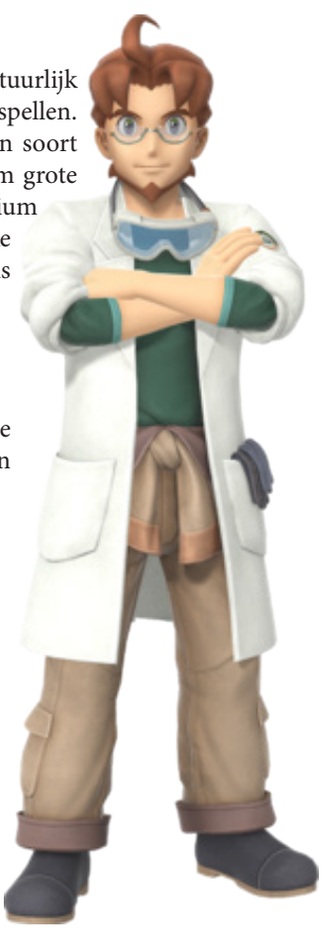
Een professor vraagt je om hem te helpen met zijn Pokémon-research. Ditmaal komt er echter geen Pokédex aan te pas; jouw doel is om wilde Pokémon zo goed mogelijk te fotograferen. Spring in de kar en maak je klaar om een paar mooie plaatjes te schieten!

Hoewel Pokémon Snap al in geen twintig jaar meer een nieuwe game had gezien, is er dit jaar zowaar eens een vervolg op de Switch uitgekomen. Het heeft wel wat weg van on-rails schietspellen: in je voertuig speur je je omgeving af in de hoop wat mooie shots te maken. Vermoedelijk wil je zoveel mogelijk interessant gedrag fotograferen en een mooie score behalen. Je kunt dit jezelf makkelijker maken door flink te experimenteren. Je kunt bijvoorbeeld de aandacht trekken door wat fruit te gooien of, in de nieuwe game, mysterieuze orbs gebruiken om speciale effecten te verkrijgen. Wie weet vang je zelfs een glimp op van zeldzame legendarische Pokémon zoals Mew.



En verder

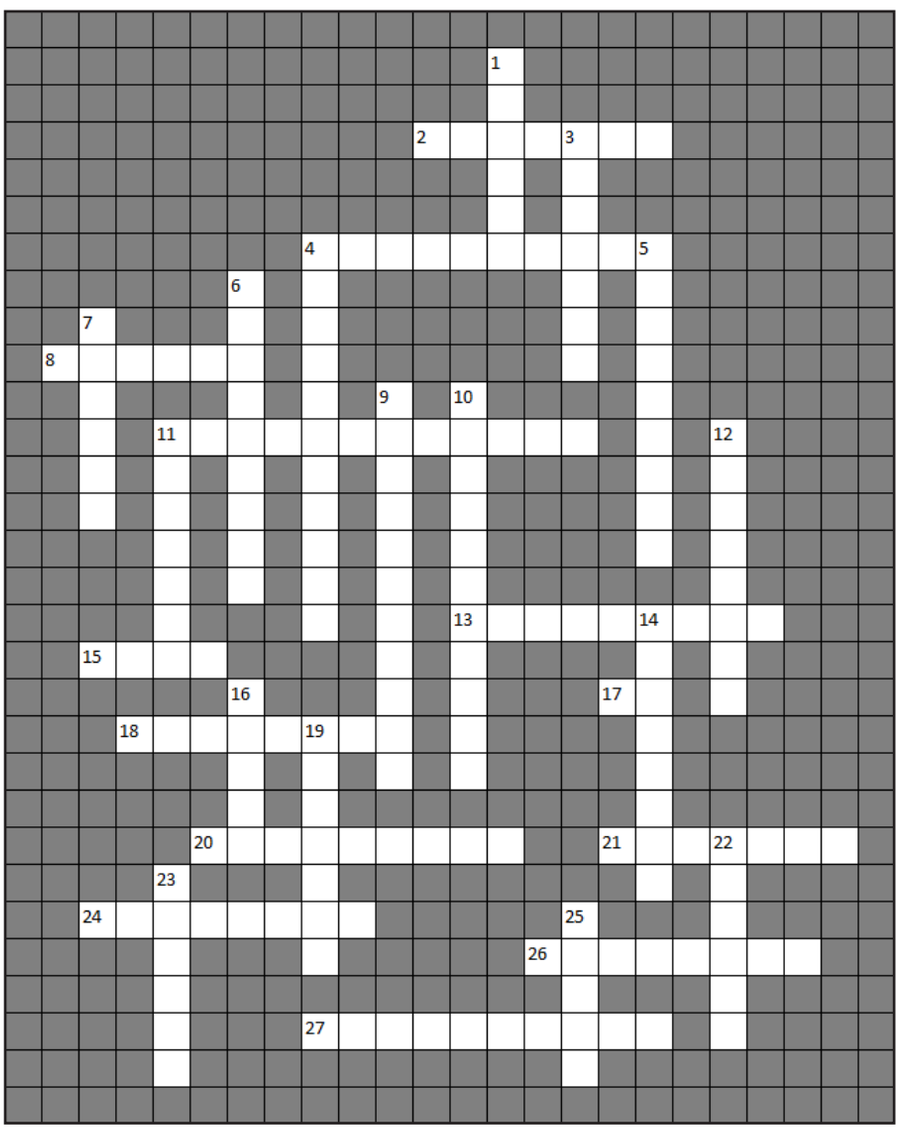
Naast deze vijf spin-offs zijn er natuurlijk veel meer ongebruikelijke Pokémon spellen. In Pokémon Rumble gebruik je een soort opwindbaar speelgoed Pokémon om grote groepen te verslaan. Pokémon Stadium richt zich volledig op de klassieke gevechten uit de hoofdreeks. Er is zelfs een typecursus voor de DS met een speciaal toetsenbord! Er zijn talloze manieren bedacht om met Pokémon om te gaan en er zullen er nog tig volgen, waardoor ze nooit allemaal op te sommen zullen zijn.

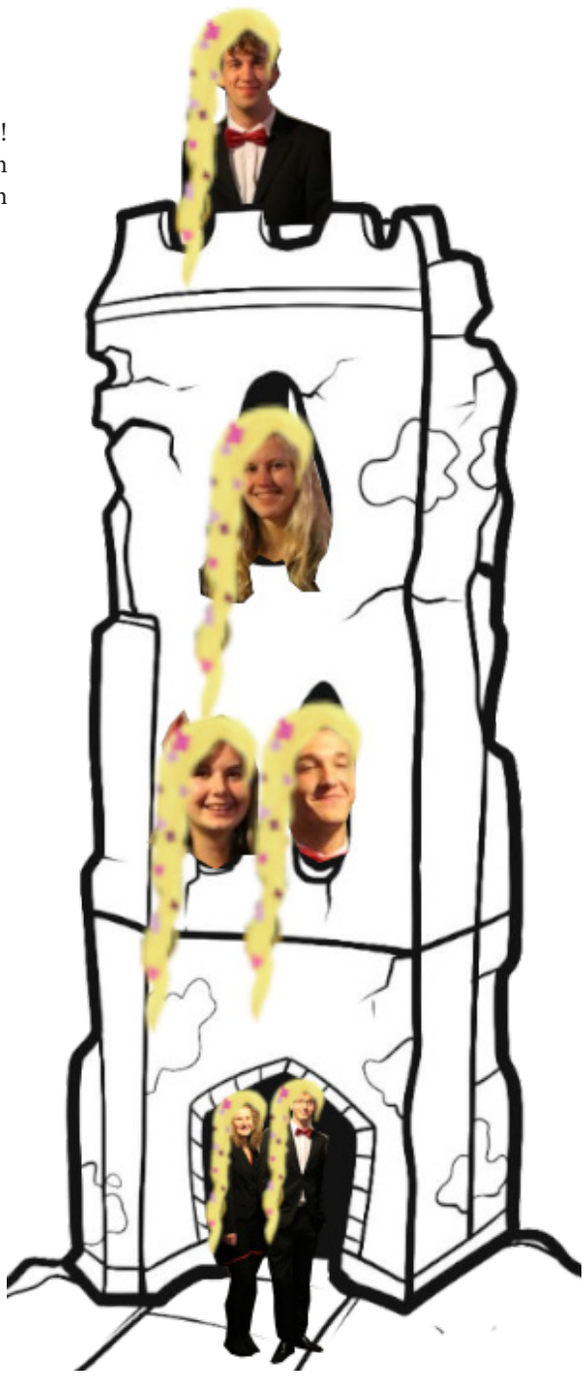


Rapunzel

Door bestuur Incognito

Helaas hebben Martijn en Vita ons verlaten, maar geen zorgen, de Rapunzel leeft voort! Hierbij de nieuwe Rapunzel, ditmaal gemaakt door bestuur Incognito! Heb jij hem opgelost? Stuur je oplossing door naar redactie@duivelsei.nl, en je zult eeuwige roem winnen. Veel puzzelplezier!





Horizontaal

2 Dit gepijnigde huisdier geeft licht in het donker (7). **4** Geen slechte boom om onder te slapen (10). **8** Dit Siberische zeedier is een uitstekende stuurman (6). **11** Beschermt een maker van eten die niet goed kan zien (12). **13** In een spelletje uitgevochten (9). **15** Blind geaccepteerd (4). **17** Teletubbie op het toilet (2). **18** Deze vogel eet zijn granen met bestek (8). **20** Een undercoveragent die Latijn spreekt (9). **21** Er is een rijmend insect in de buurt (7). **24** Rond 't vuur wordt de mond stil (8). **26** Een gewild muziekinstrument gemaakt van hout (8). **27** Plek in de keuken om te hangen als je een blauwtje gelopen hebt (10).

Verticaal

1 Wees stil en plaats u tussen het wilde varken (6). **3** Onhandig leer maken (7). **4** Winkel-keten waar men medicatie voor wiskundigen verkoopt (11). **5** Voetbalt gericht, maar tamelijk slecht (9). **6** Manier om kleren schoon te maken (9). **7** Vader heeft z'n kampeerplek voorlopig vastgezet (6). **9** Dit stuk vlees heeft hen volledig opgenomen (11). **10** Een vrouwelijke vogel eet deze specerij in barre tijden (11). **11** Als dit piept, zweert hij dat je pizza klaar is (7). **12** Winkel die in urgente dingen handelt (8). **14** Fruit dat je binnen vertelt hoe laat het is (8). **16** Deze beestjes geven een signaal (5). **19** Muziek om 't mee eens te zijn (7). **22** Deze vis gaat kamperen (6). **23** Dit einde is mooi afgewerkt (6). **25** In deze hoofdsteden vind je giftige kunstenaars (5).

HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

3-gangen

Dagmenu

10,-

Op maandag en dinsdag eet je nu drie gangen voor een tientje. Je begint met een soepje, dan geniet je van de dagschotel en het toetje kies je van de kaart.

Wij hebben weer ruimte voor nieuwe collega's!

Interesse? Je weet ons te vinden!

Korte Mare 34 • www.hollebollegijs-leiden.nl • 071 7504160 • open v.a. 17u

EL CID 2021

Donderdag 12 augustus (Online)
15:00-18:00 Overwatch
19:00-23:00 Minecraft Humans vs. Zombies & Minigames

Vrijdag 13 augustus (Online)
15:00-18:00 League of Legends
19:00-23:00 Jackbox

Maandag 16 augustus / Donderdag 19 augustus
10:30-14:00 Weerwolven van Wakkerdam
14:00-18:30 Magic: The Gathering beginnerscursus en Weerwolven
18:30-00:00 Weerwolven van Wakkerdam

Dinsdag 17 augustus / Vrijdag 20 augustus
10:00-15:00 Geen activiteit
15:00-18:30 Mariokart-toernooi & Magic:The Gathering Draft
21:00-00:00 Pubquiz

Woensdag 18 augustus / Zaterdag 21 augustus
10:00-14:00 Spelletjes op het Ei
14:00-17:00 RPGs en lange spellen
19:00-00:00 Asianight