JAARGANG 27 NUMMER 1 APRIL 2022

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

LIEFDE
... ONZE NIEUWE RUBRIEK

WHITECHAPEL
... BORDSPEL REVIEW

THE SIMS
... EEN DEEP DIVE

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:
Joyce Belleflamme
Wieteke Leijten
Niels van Leur
Lieke de Regt
Luna Rezaei
Rebecca Varkevisser
Luc Werksman

Vormgeving:
Joyce Belleflamme
Wieteke Leijten
Niels van Leur
Rebecca Varkeviser

Cover door Urla Burgzorg

Gastschrijvers:
Johannes van der Horst
Emma Verweij

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

INTERNATIONAL TIME!

Dear members/Lieve leden

We have seen a big increase in the number of international members, so from now on we will write some of our articles in English! You are of course welcome to practice your Dutch and read the rest :)

Dit is een bomvolle editie omdat iedereen vol inspiratie zat bij het brainstormen! Helaas hebben we afscheid moeten nemen van Emma, we zullen je niet vergeten Ems! Hierdoor moesten we wel op zoek naar nieuwe layouters! Gelukkig waren er drie die dit wilden leren. We hebben deze editie dus gevuld met nieuw layout talent!

Je kan artikelen vinden over bordpellen, toernooien, games, eten en alles wat je hartje begeert! Blader dus vooral door dit mooie blad heen en vergeet niet de puzzel, deze keer van Simon, op te lossen en ons te mailen voor eeuwige roem!

Wieteke Leijten
Hoofdredacteur

IN DIT NUMMER:

Ace Attorney (EN) 4
Avatar (EN) 6
Esports 7
Nomcie recept 8
Huisdierenhoekje 8
Review Rajas van de Ganges 9
Redactie speelt: Smash 10
De Brieven uit Whitechapel review 12
Geef het stokje door: Kätie 14
Security Breach (EN) 15
MTG review 18
Op reis in je hoofd 20
Korte bord- en kaartspellen 22
James Webb 23
Sims deep dive (EN) 24
Liefde: maar niet de groepsapp 26
Alice in Wonderland (EN) 28
Rapunzel 30

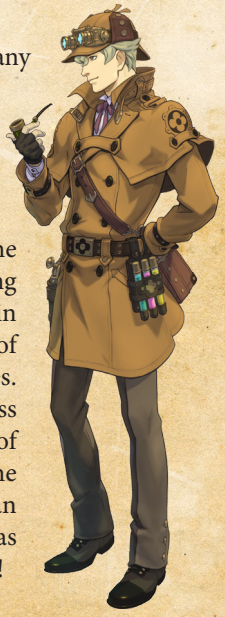
The Game is Afoot!

How the Great Ace Attorney finally made it to the West

It's a regular day in London's largest courtroom. The judge is adjusting his wig, the prosecutor just poured himself a drink and the new defence attorney should be arriving any minute now. Suddenly, a young, nervous-looking Japanese student enters with a katana at his side. He introduces himself as Ryonosuke Naruhodou, the defence attorney for this case. The trial got started, although he wasn't quite the attorney who everyone expected to show up. Throughout the proceedings however, Ryonosuke proved to be quite the capable lawyer… Could this be the new Great Ace Attorney everyone had been waiting for?

Text: Luc Werksman

A Single 'S'



Although this game is readily available in many places nowadays, this isn't something that we should take for granted. It was only last year that fans were begging Capcom to release Ryonosuke's adventures in the West. By this point, his first game and even its sequel had been out for many years on the 3DS in Japan, with no sign of them ever being localised. While the exact reasons remain unclear, we know that the appearance of Sherlock Holmes was one of the main issues. His character is copyrighted in countless complicated ways and has been the source of many (fittingly) legal conflicts. As such, The Great Ace Attorney's future outside of Japan seemed bleak. Some fans even went so far as to translate the entire first game themselves!

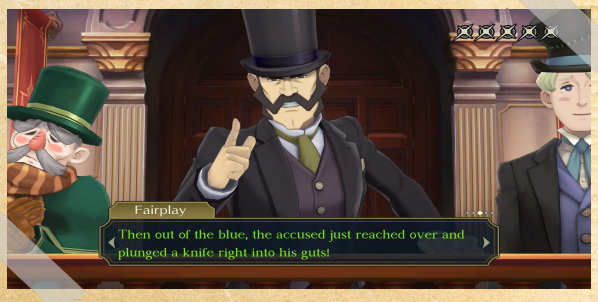
Needless to say, it was quite the welcome surprise when Capcom announced in April 2021 that both games would be released in the West in a single package: The Great Ace Attorney Chronicles. But wasn't copyright an issue? Well, they solved that by swapping out Sherlock Holmes for a very different, obviously distinct character: Herlock Sholmes. Yes, you've read that correctly. Moving a single 'S' apparently suffices to circumvent copyright trouble. Weird. Either way, it's likely thanks to this loophole that we're now able to enjoy this game.

The Attorney-Experience

The Ace Attorney games are known for their intricate mysteries that the player is tasked with solving. To do so, the titular attorney takes to the streets and the courtroom in order to gather evidence and prove why their client isn't guilty of the crime they are being accused of. He engages in investigations and battles of reasoning. He questions witnesses, keeping an eye out for potential contradictions and objecting loudly as he sees fit. Along the way, our defence attorney meets various rivals, criminals and… goofballs. You see, this series is well-known for its sense of humour: wacky witnesses are commonplace and even the more serious characters might join in with a quip every now and then. Despite these moments however, there is plenty of room for tense or emotional events as well. A balance is struck. Essentially, the Ace Attorney series can be summed up as mystery-focused courtroom dramas with room for comedy. However, this particular Ace Attorney game you're reading about is a bit unusual…

Phoenix Who?

You might have wondered why I've made no mention of Phoenix Wright so far, who's basically the face of the entire franchise. There's a good reason for that: he's not in this game. In fact, his entire world isn't. The Great Ace Attorney takes place elsewhere, long before Phoenix ever yelled out his first 'Objection!'. As such, none of the characters in this game are notably related to those of previous games. That means we're not dealing with 10 years of accumulated Ace Attorney lore, making this story easy to pick up for those new to the series as well.



So, if Phoenix isn't here, what's going on? Well, our story starts in Meiji-period Japan, around the turn of the 20th century. It's a time of great social change, as Japan begins incorporating various Western ideas on a scientific, political and, most notably here, legal level. Our protagonist Ryonosuke soon runs into trouble, which results in him having to lead a defence in court despite having zero legal experience. Thankfully, he receives some much-needed assistance from his best friend Kazuma and his talented assistant, Susato. Now then, let's jump ahead a bit: Ryonosuke eventually gets up to lawyering in Britain. How this came to be, I'll leave up to your imagination. In this foreign land, he meets many new people. Most notably, he encounters a famous detective of questionable competence and an intimidating prosecutor with a penchant for smashing wine bottles. His adventures in Britain lead Ryonosuke to solve all sorts of mysteries, some greater than others. One thing quickly becomes clear however: there's something strange going on in the mists of London…

New Methods

Aside from the brand-new setting, the Great Ace Attorney also introduces a few new gameplay elements that hadn't really appeared in the series before. For instance, Ryonosuke is regularly tasked with assisting Herlock Sholmes' great deductions. As it turns out, Sholmes has a tendency to let his mind wander, which can lead to outright absurd conclusions. When he encounters a bunch of toppled furniture, he might just conclude that the room has been affected by an anti-gravity device! It's up to you to carefully observe your surroundings and set him straight. Maybe a fight broke out? Trials have also been overhauled

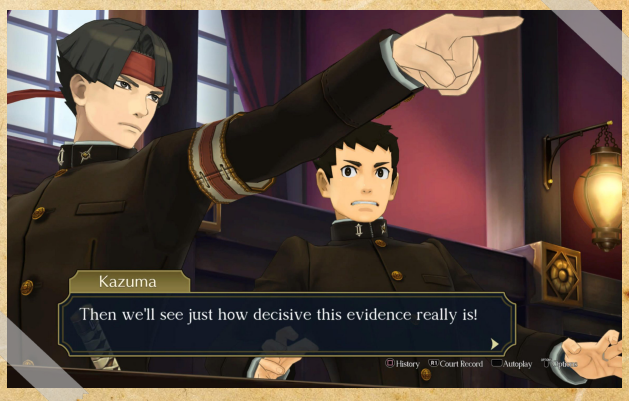
a bit. It's now quite common for there to be multiple people in the witness stand at the same time, which gives our lawyer some more options. Questioning the first witness may give you some crucial information, which you can then use to corner the second witness. Aside from that, the British court also makes use of a new jury system. When you find yourself on the brink of defeat – and trust me, you will – it's the jury you'll have to appeal to. They're not always the most attentive bunch and might be condemning the defendant for terrible reasons. Surely, they can be convinced somehow?

Polished to a Sheen

To commemorate the Great Ace Attorney finally coming to the West, the game has been polished up a bit and now contains a bunch of extras. While the presentation hasn't been overhauled drastically, the visuals have been polished up a bit, allowing the expressive characters to shine. The music remains untouched – don't fix what isn't broken. And it certainly is not: I'd recommend checking out the soundtrack even if you're not particularly interested in this game. Aside from that, a bunch of extras are included like artwork, unused music and a few Japanese promotional videos. The clear highlight among these is the ten 'escapades': a collection of short side stories for those who want just a bit more.

Closing Argument

As I'm sure you've noted by this point, I'd say The Great Ace Attorney Chronicles is pretty good. The new setting is a breath of fresh air for the series, but the core concepts that made the prior games enjoyable haven't been thrown to the wayside. Aside from that, it's quite impressive how the game made it from Japan to the West using a silly loophole. Almost like a certain lawyer… Wait, this wasn't all a marketing tactic, right?



AVATAR: A CHARACTER DUEL

In the world of Avatar the Last Airbender there exist many great characters… Yes, Momo and Appa included! Here: Lieke, Rebecca and Niels will fight over which character is the best. All while destroying all cabbages in the process obviously.

Text: Rebecca Varkevisser, Lieke de Regt and Niels van Leur

REBECCA'S FAV: SOKKA, THE BOOMERANG GUY

My favourite character is Sokka. He is just a guy with a boomerang who didn't ask for all this flying and magic. But he became an important member of team Avatar. He may be a non-bender, but that doesn't mean he isn't important when fighting. To be fair, when fighting the melon lord, he didn't really have a rol. But when it comes to the real invasions, he was the mastermind behind them.

"Drink cactus juice! It'll quench ya! Nothing's quenchier, it's the quenchiest!"

Besides planning invasions, drinking cactus juice and getting stuck with Foo Foo Cuddlypoops, he also has the best and funniest comments. He is always saying what we're thinking. Yes, our science can explain why it rains!

LIEKE'S FAV: APPA, BROAAAHR (MEANING: "I'M COMFY")

Appa is of course the best character, I think that most people would agree with me. Who doesn't want to scare the crap out of people by growling super loudly? Also, as a person who's feeling cold most of the time: the amount of fur he has will make sure that you'll always be warm enough. And if not, you can always start shedding the fur slightly from time to time.

Aang: "I'll make sure Appa doesn't eat all your hay" ... Appa proceeds to eat all the hay

If you don't agree with me on why Appa is the best, I'd love to hear your arguments, but I won't give you the satisfaction of convincing me. There's no one who doesn't love Appa in Ba Sing Se…

NIELS' FAV: BUMI, THE MAD GENIUS

Bumi, the king of Omashu, is clearly the funniest character in Avatar. He only has a small role in the series, but his earthbending powers combined with his dry comments make Bumi my favourite character in Avatar.

"The world's greatest Super slide!"

Bumi is always up for something funny; with this mindset Bumi invented the biggest slide in the whole world. For this, Aang gave Bumi the justified nickname the Mad Genius. Ingenious, patient, witty and dangerous, Bumi has it all, however most of all he is just extremely crazy!

EVERYONE'S FAV: IROH, TEA AND WISDOM

Iroh, the mentor everyone deserves, is our favourite character in Avatar. Iroh has a loaded past, with his father and son dying in quick succession. Instead of turning this grief into anger, he decides to enjoy life and tries to help others as much as he can. This change in destiny would later turn into his signature advice. Choose your own destiny and not a destiny someone else forced upon you. Iroh is definitely not perfect. He regrets being so distant from his brother (later Firelord) Ozai and he could not fully set Zuko on the right path. Even a near perfect mentor or brother can only do so much.

"Sharing tea with a fascinating stranger is one of life's true delights."

Iroh ended his career as an extremely powerful firebender, being able to both shoot and redirect lightning, moreover he became one of the wisest people in the world with all his experience with different cultures and bending styles. He retired to make tea and play Pai Sho the rest of his life and continued this path in the spirit world, where he would (almost poetically) guide people for dozens more years.

Professioneel Meppen en Beuken

Duivelsei & Esports

Hard juichen terwijl je samen met je team de tegenstander in elkaar mept in League of Legends. Of hard lachen terwijl je voor de zoveelste keer dezelfde auto uit het spel beukt tijdens Rocket League. Beide games spelen wij als Esport! We strijden voor het Duivelsei tegen andere universiteiten, hogescholen en verenigingen.

Tekst: Niels van Leur

Heb ik iets gemist ?

Het zou je zomaar zijn ontlopen, maar het Duivelsei is begonnen met Esports in 2022. In 2021 had het bestuur Dragons het plan om wat meer met Esports te doen. Eind 2021 is er zelfs een hele commissie opgericht voor Esports binnen het Duivelsei genaamd de Esportcie. De Esportcie heeft begin 2022 het Duivelsei ingeschreven voor een competitie genaamd de DSL (Dutch Student League). In deze competitie strijdt het Duivelsei met één team tegen teams van verenigingen zoals Erasmus Esports uit Rotterdam of bijvoorbeeld DSEA uit Delft.

Brothers in Games

Ik speel al sinds 2013 League of Legends en al sinds 2015 Rocket League. Ik speel beide games graag, maar het is in mijn ogen veel leuker om ze met vrienden te spelen dan alleen met onbekende teamgenoten. Je kan meer tijdens de games lachen, neemt het spel iets minder serieus en wordt minder snel kwaad. Grappig is dat ik voordat ik bij het Duivelsei kwam eigenlijk al gestopt was met Rocket League. In mijn derde jaar op het Duivelsei ben ik met een aantal Duiveleitjes weer Rocket League gaan spelen.

Bij League of Legends is mijn vriendenlijst in het spel echt verdriedubbeld. Ik speelde al veel met vrienden van de middelbare, maar nu is er altijd wel een Duivelseitje of iemand van de universiteit online om mee te spelen. Het leuke is dat we nu met het Duivelsei meedoen aan een competitie om niet alleen met vrienden te spelen, maar ook tegen andere vriendenteams te kunnen strijden. Je kan wat meer tactieken bedenken en het is allemaal net iets serieuzer.

Hoe gaat het in de DSL?

We zijn eigenlijk nog maar net begonnen met de Dutch Student League. We hebben drie wedstrijden gehad en deze competitie loopt nog door tot aan de zomervakantie. Bij League of Legends strijden we tegen acht andere hogescholen en universiteiten. Bij Rocket League zelfs tegen twaalf! Het Duivelsei zit ergens net beneden het midden in beide competities. We begonnen zowel met Rocket League als League of Legends met twee nederlagen.

Bij Rocket League was de tweede wedstrijd wel echt een *eye-opener.* Ons team werd zo hard ingemaakt door de tegenstanders dat we de *best of five* met 3-0 verloren. We hadden zelfs een ronde met 9-0 verloren. De tegenstanders waren echt zo overweldigend goed. En toen kwamen we er ook nog achter dat dit team zijn eerste wedstrijd had verloren. *There's always a bigger fish…*

Bij League of Legends ging het begin best wel stroef. We speelden de eerste twee games best aardig, maar we konden geen vuist maken en verloren ze beide. Ik merkte op dat we nog best weinig met zijn vijven hadden gespeeld en dat het samenspel nog niet perfect was. Wel was er een hele goede sfeer en mindset en gaat het steeds beter tegen de tegenstanders die veel meer ervaring hebben. We hebben onze derde wedstrijd wel gewonnen bij zowel League of Legends als Rocket League. Drie is dus nu officieel het geluksgetal en hopelijk kunnen we deze *winning mood* vasthouden.

Nomcie recept: Double cheese and chives muffins

Deze Double cheese and chives muffins waren de onbetwiste winnaar van de hartige bakwedstrijd, gebakken door Maria. Iedereen heeft er heerlijk van zitten smullen. Heb jij ze nu gemist? Je kunt ze heel makkelijk zelf maken!

Ingrediënten voor 12 muffins:

200 gram bloem
1 el suiker
1 el bakpoeder
½ tl zout
150 gram geraspte cheddar
150 gram feta in kleine blokjes
1 groot ei
240 ml melk
6 el gesmolten boter
10 gram fijngesneden bieslook
1 el knoflookpoeder

Instructies:

Verhit de oven voor op 200 graden. Vet de muffinvorm in. Meng de bloem, suiker, bakpoeder, het zout en knoflookpoeder in een grote kom. Voeg hieraan de cheddar, feta en bieslook toe en meng het voorzichtig. Meng in een andere kom de melk, gesmolten boter en het ei. Voeg dit toe aan het bloemmengsel en roer met een lepel of spatel totdat alles net gemengd is. Zorg dat je er niet teveel lucht in klopt, dan zakken de muffins in elkaar na het bakken. Verdeel het beslag over de muffinvorm. Bak tot ze in het midden van de oven tot ze goudbruin zijn voor ongeveer 20 tot 25 minuten.

Het Huisdierenhoekje!

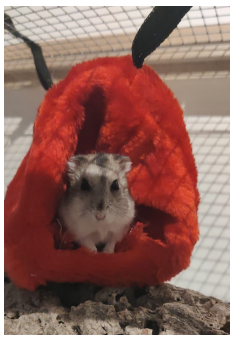
Voor je dagelijkse portie schattigheid

In deze editie heeft Bilbo, de kleine dwerghamster van Lily Kientz, tijd gemaakt in zijn drukke schema voor een interview. Bilbo wacht me bij binnenkomst al op in zijn nieuwste meubelstuk, een heel schattig hangtentje, waar hij speciaal voor dit interview uit tevoorschijn komt.

Tekst: Emma Verweij
Foto's: Lily Kientz

Bilbo, (ook wel Billy, of Billy BOI), is een vrolijke dwerghamster die eenmaal uit zijn kooi niets liever doet dan de wereld verkennen. Hij is een echte hobbit, want hij is erg klein, en van de enige hamstersoort die haar op zijn voeten heeft! Zijn favoriete snacks zijn altijd wormpjes (ook voor *second breakfast*), en hoewel het eten hier goed is, houdt hij toch altijd een voorraadje achter de hand. In vertrouwen fluistert Bilbo me toe meerdere verstopplaatsen te hebben waar Lily niet vanaf weet.

Bilbo's bezigheden op een dag omvatten onder andere het veroorzaken van chaos en destructie in zijn verblijf, hij is dan ook een *STRONG BOI*. Hoe hij zo goed in zijn *ultra-cute* ronde vorm blijft? Gewoon 's nachts op 5 verschillende momenten een sprintje trekken! Lily kan dit bevestigen.



Avonturen zijn echter niet zonder gevaren. Eén keer is Bilbo 's nachts zijn schuilplaats uitgelopen, waar hij het zo koud kreeg dat hij in winterslaap belandde. Gelukkig wist Lily dat een koude dwerghamster niet gelijk dood is, en werd Bilbo met de juiste dosis knuffels weer wakker. Een zeer effectief geneesmiddel!

Tot slot vroeg ik Bilbo naar zijn geheime plan en of ik als zijn huisgenoot wel veilig woon hier. Het antwoord hierop, "* *squeak* *" laat ik open ter interpretatie van de lezer…

ROEM, RIJKDOM EN KEUZESTRESS

BORDSPEL REVIEW: RAJAS VAN DE GANGES

Ik ga van dobbelstenen, dobbelstenen maken. Tja, roem is twee keer zoveel waard als geld hè. En een twee gooien zou hier best oké zijn. Dit zijn allemaal uitspraken die je tijdens het kleurrijke spel Rajas van de Ganges kan horen. In dit bordspel speel je als rijke Rajas of Rani in de 17e eeuw tijdens de top van het Mogolrijk in India.

Tekst Niels van Leur

Rajas van de Ganges is een zogeheten worker placement. Een worker placement is een type spel waarin elke speler om de beurt een werker plaatst en vervolgens de actie waar de werker op wordt gelegd uitvoert. Zet dus eerst een werker neer op de positie waar je buurman heen wil. Of ga heel hard huilen als dit bij jou gebeurt.

Het doel van het spel is redelijk uniek. In plaats van dat je met het meeste punten wint, is er een andere winconditie. Het doel is namelijk om zowel roem als geld te verdienen. Als je roemmarkeersteen de geldmarkeersteen passeert, win je. Je kan dus veel geld verdienen, veel roem verdienen of van beide wat, kortom er zijn meerdere wegen die naar Rome leiden.

DOBBELSTENEN ALS CURRENCY

Roem en geld verdien je niet zomaar. Uniek aan dit spel is dat er voor veel acties een dobbelsteen vereist is met een bepaald aantal ogen of kleur van de dobbelsteen. Hoog gooien is over het algemeen handig, maar beperkt ook je mogelijkheden.
Ongeveer op een derde van het spel begint de grote keuzestress fase. Je moet nu zo veel mogelijk roem en geld gaan verdienen, maar ook niet meteen alle dobbelstenen uitgeven. Anders heb je minder keuzeruimte. Probeer dus handig je dobbelstenen te vermenigvuldigen en sla toe met een werker op het juiste moment voor veel roem.

BEGINNERSGELUK

Voor de beginner kan Rajas van de Ganges een beetje overweldigend zijn. Het kleurrijke bord en de vele opties kunnen afschrikken, maar uiteindelijk spreken alle acties redelijk voor zich. Ook goed om te weten is dat je een handicap kan geven aan de ervaren spelers. Deze handicap is best flink, maar van de vijf keer dat er met een handicap gespeeld werd, won de meer ervaren speler er toch drie. Van dit spel raak je niet gauw uitgespeeld, er is namelijk een apart twee speler bord en er zijn bovendien nog uitbreidingen van dit spel in het basisspel toegevoegd.

Zou ik Rajas van de Ganges aanbevelen? Ja, ik raad dit spel heel erg aan! Als je nog nooit een worker placement hebt gespeeld is dit een relatief eenvoudige opener. Er zijn veel opties, maar alle acties zijn makkelijk te begrijpen. Het enige grote nadeel van Rajas van de Ganges is dat het maar met maximaal vier personen gespeeld kan worden. Je speelt het spel in ruim een uur en je kan het spel in de middelste kasten op Het Duivelsei vinden. Probeer het spel dus vooral een keer uit op Het Ei!

REDACTIE SPEELT SMASH

Na een tijdje thuis te hebben gezeten mocht de Redactie elkaar eindelijk weer eens in real life ontmoeten. Deze editie van De Redactie speelt .. was meerdere keren verschoven, maar uiteindelijk is het alle leden gelukt om een gaatje in hun oh zo drukke schema te vinden om de banken op het Ei te claimen en Super Smash Bros Ultimate te spelen. Eindelijk zouden we weten wie van ons de beste klappen kan uitdelen.

Tekst: Joyce Belleflamme

THE LEAD-UP

Voor diegenen die onder een steen geleefd hebben: Smash is een spel waar maximaal acht spelers tegelijk een gevecht aangaan in de huid van een karakter naar keuze. Dit spel wilde de redactie wel eens spelen, vooral omdat iedereen mee zou kunnen doen. Het werd aangeraden door een paar ervaren spelers en na wat overleg konden ook de niet-ervaren leden niet langer ontkennen dat het slaan van mensen zonder enige gevolgen gewoon leuk is.

Na het uitbundig plannen van deze activiteit was de dag eindelijk aangebroken. Alle leden van de Redactie waren er: Wieteke, Lieke, Luna, Niels, Rebecca, en ikzelf, Joyce. Oh, en Luc natuurlijk, of toch niet? Luc was namelijk een mooie twintig minuten te laat, iets met een belangrijke lecture ofzo? Maar niet getreurd, want ik heb deze extra tijd erg nuttig besteed: ik heb aan de aanwezige leden kunnen vragen wat hun ervaring met Smash was.

THE RANKINGS

Voor jouw leesplezier, onze lieve lezer, ga ik alle spelers even keihard *judgen* gebaseerd op hun ervaring in een soort *ranking.*

Bovenaan heb je Luc en Niels. Ik spreek uit eerdere ervaring dat deze twee leden goed zijn in Smash: ze kennen hun *combo's* en weten ook wanneer ze welke *move* moeten gebruiken voor het maximale effect. Daarna komt Lieke. Zij heeft ook veel ervaring en kent haar knoppen goed,

maar kan soms wel nog eens lelijk van het platform afgeslingerd worden. Daarna komt Joyce (ik). Ik heb veel recente ervaring met het spel en leer snel, maar ik vind het blijkbaar ook leuk om mijn *combo's* te vergeten wanneer ik die nodig heb: *a real wildcard*. Daarna komt Luna. Zij heeft vooral veel oude ervaring met het spel en erkende dat ze al twee tot drie jaar niet *gesmasht* had. Blijkbaar heeft ze een goed geheugen, want ze was verre van slecht. Onderaan hebben we Wieteke en Rebecca. Zij hebben beide minimale ervaring en zouden nog een goede uitleg, of drie, van alle knoppen kunnen gebruiken. Je zou kunnen zeggen dat deze twee leden niet zo effectief waren in het aangaan van een gevecht met de andere spelers.

LET'S SMASH

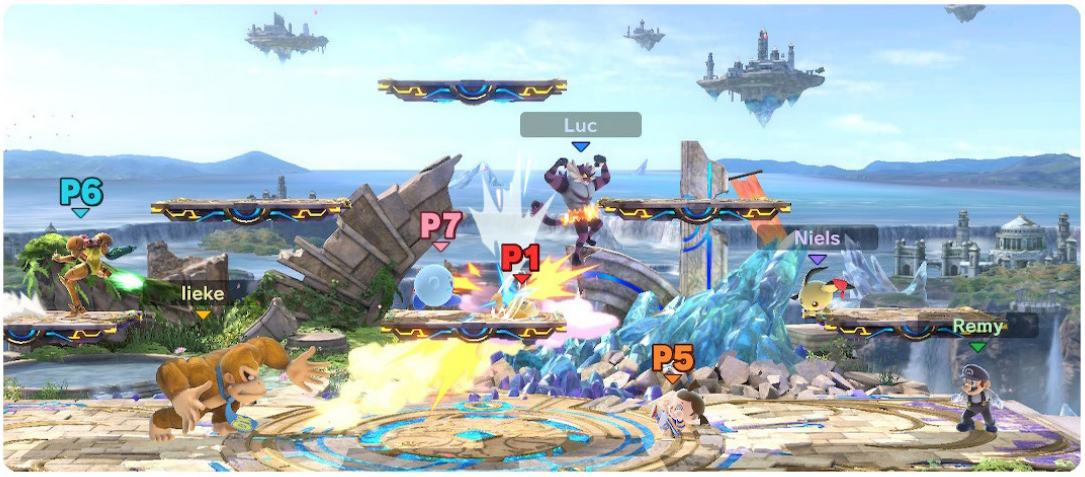
Die *ranking* duurde iets minder lang dan gedacht; Luc is er nog steeds niet! Ach, we beginnen wel zonder hem. Maar oh, een verrassing: *Remy joined the party!* We hadden nog plek voor één extra speler en Remy wou graag meedoen, niet gek aangezien het spel erg leuk is als je in de *ranking* van Luc en Niels valt.

Terwijl ik aan iedereen een controller uitdeelde, gaf Niels de simpelste uitleg van de knoppen die ik ooit heb gehoord: "Met de linker stick beweeg je, met de A knop sla je, en met X of Y spring je". Meer hadden de *underdogs* niet nodig en we begonnen het spel. We speelden met de *basic settings*: geen *items* en ook geen *Final Smash,* want ons gevecht was gebaseerd op skill, uiteraard. Wieteke was als eerste dood, wat ze zelf al had verwacht. Toch een klein beetje naar, want ze had extra haar bril opgezet voor onze Smash *tournaments*. Jammer genoeg heeft dit haar niet kunnen redden van de andere meedogenloze spelers.

De specifieke *moves* van iedereen kan ik helaas niet goed navertellen, zo uitgesproken in de namen van elke *combo* ben ik namelijk niet. Maar het belangrijkste detail was natuurlijk wie er als laatste overbleef: de *final battle* was tussen Niels en Lieke, waarbij Niels uiteindelijk de winnaar was.

Luc was eindelijk aangekomen en gaf een wat uitgebreidere uitleg van de knoppen aan Wieteke en Rebecca, waarbij de knoppen die langzamere *moves* uitoefenen werden afgekeurd voordat Luc zei dat deze ook meer *damage* zouden doen, want dat is natuurlijk het enige wat interessant is. De tweede *battle* werd gestart en al snel werd me iets duidelijk: de meiden onder ons hadden een duidelijke voorkeur voor één vast karakter, terwijl de jongens het met veel meer karakters goed konden vinden. Voor diegenen die onze voorkeur interessant vinden, voor één of andere reden: Lieke speelt Sora, Luna Samus, Joyce Kirby, Rebecca Isabelle, en Wieteke Villager. Niels, Luc en Remy hebben elke ronde als iemand anders gespeeld, dus als je hun voorkeur wilt weten zul je het ze persoonlijk moeten vragen. Tijdens deze ronde is Wieteke weer als eerste haar drie levens verloren, maar hierdoor heeft ze wel wat leuke foto's voor dit artikel kunnen maken (maar helaas zijn ze niet in de lay-out gebruikt). De *final battle* was tussen Luc en ikzelf, waarbij Luc uiteindelijk won. Hij zei wel dat het een nauwe strijd was, wat me wel een kleine *confidence boost* gaf.

Voor onze vierde *battle* had Wieteke een duidelijke *goal* gesteld: ze wou niet weer als eerste doodgaan. Luc adviseerde om als King Dedede te spelen zodat ze in ieder geval een kans had om terug naar het platform te vliegen. Dit advies werd geaccepteerd en we startten de *battle*. Voor Wieteke was er in eerste instantie wat verwarring: ze was een ander karakter gewend en was bang dat ze haar nieuwe karakter steeds kwijt zou raken. Gelukkig was ze het meest grote karakter van iedereen, misschien zelfs wel een van de grootste karakters uit het hele spel, met ook nog een gigantisch wapen in zijn hand.
Uiteindelijk pakte de wissel van karakter goed uit: Wieteke ging deze keer niet als eerste dood, maar als tweede! We houden ervan om vooruitgang te zien. De *final battle* was tussen Remy en ikzelf, waarbij Remy me dik inmaakte.



Voordat we de derde *battle* startten, ontdekte Rebecca met veel vreugde dat ze haar karakters kleding kon veranderen. Weet je wel, zo'n ontdekking die ervaren Smash spelers vanzelfsprekend vinden. Toch gingen we met meer vreugde, en nieuwe kleren voor Isabelle, de derde *battle* in. We landden op een erg kleine stage, waar het er chaotisch aan toeging. Deze keer was Wieteke niet de enige die ervanaf donderde, maar toch ging ze deze keer weer als eerste dood, helaas. De *final battle* was tussen Niels en Remy, waarbij Remy won en meteen aangewezen werd als '*the intruder*'.

LET'S STOP

Na deze vier rondes had ongeveer de helft van de redactie de consensus dat het genoeg geweest was. De andere helft kon er niet veel tegenin brengen en er werd tot slot nog een groepsfoto gemaakt. Helaas kon Remy niet zo goed foto's maken als dat hij kon *Smashen*, maar dat maakt niet uit. Alhoewel het einde abrupt was, heeft iedereen het toch naar zijn zin gehad.

Ben jij de volgende Jack the Ripper?

Bordspel review: Brieven uit Whitechapel

Iedereen weet wel wie de beruchtste seriemoordenaar ooit is: De Whitechapel Murderer of Leather Apron. Hij (of zij, misschien was het wel een vrouw) pleegde in 1888 gruwelijke moorden in Whitechapel in de East End of London. Hij werd mede beroemd door de brieven die hij naar de politie stuurde, die hij ondertekende met Jack the Ripper. In het spel de Brieven uit Whitechapel gaat het over vijf moorden die Jack the Ripper heeft gepleegd. Waarom zou je niet een spel willen spelen wat te maken heeft met de beruchtste moordenaar ooit…
Tekst: Rebecca Varkevisser

Het spel

In het spel: de Brieven uit Whitechapel is één iemand Jack the Ripper en zijn de andere spelers de vijf detectives. In het begin kan het spel moeilijk lijken door de vele regels, maar in de praktijk valt dit mee. Voor diegenen die het spel Scotland Yard kennen, zullen de spelregels van Whitechapel erg bekend voor komen. Whitechapel is eigenlijk een minder saaie versie van Scotland Yard. In plaats van dat één persoon de hele tijd wordt achtervolgd, bestaat Whitechapel uit vier nachten waarin elke nacht Jack een moord pleegt. Alleen de 3e nacht is speciaal, omdat er een dubbele moord gepleegd wordt. De nachten zelf zijn weer onderverdeeld in twee delen: Hel en De Jacht. In het eerste deel, Hel, wordt de moord gepleegd en je raadt het misschien al, in het tweede deel, De Jacht, slaat Jack the Ripper op de vlucht. Je kan als Jack the Ripper het spel winnen door de moorden te plegen en op tijd veilig naar je schuilplaats terug te keren. De detectives winnen als ze Jack the Ripper weten te arresteren.

De detectives vs Jack the Ripper

Aan het begin van het spel bepaalt Jack wat zijn schuilplaats is. Jack loopt over de witte genummerde cirkels en kiest hiervan één als zijn schuilplaats. Hij schrijft zijn schuilplaats op een papiertje wat hij voor zich heeft liggen. Op dit papiertje schrijft hij ook welke stappen hij zet. De detectives lopen via de zwarte vierkanten en lopen dus niet op dezelfde vakken als Jack, maar kunnen wel op de omliggende witte cirkels arresteren of onderzoeken. Elke nacht begint Jack de witte fiches, die de prostituees voorstellen, op de rode vlakjes op het bord neer te zetten. Hiervan hebben vijf een rode stip op de onderkant en zijn er drie 'valse' fiches. Elke nacht worden dit er minder. Hierna mogen de detectives hun zwarte fiches op het speelbord zetten. Ook zij hebben valse fiches, zodat Jack niet precies weet waar de detectives nou echt staan. Het spel begint dus al meteen heel strategisch. Als je als detective de verkeerde keuze maakt, kan het zijn dat er helemaal geen detective in de buurt is van de (mogelijke) moord…

Moord?

Nu alle prostituee pionnen op het bord staan heeft Jack de keuze: moorden of een ronde wachten. Jack kan maximaal vijf 'nachtvelden' wachten. Hoe langer Jack wacht met moorden hoe meer stappen hij in het tweede deel: De Jacht, mag doen. Naast meer stappen te kunnen zetten tijdens het vluchten, zijn er nog andere voordelen voor Jack. Jack weet nog niet welke de 'valse' fiches van detectives zijn. Als Jack wacht met moorden mag hij één van de fiches omdraaien en weet hij of daar een detective komt te staan of niet. Voor Jack kan het ook riskant worden om lang te wachten met een moord plegen. Elke keer dat Jack wacht mogen de detectives de prostituees verplaatsen. Zij kunnen er dus voor kiezen om ze in hun richting te laten lopen en het voor Jack moeilijker te maken.

Moord!

Als Jack ervoor kiest om te moorden wordt er een plaats delict fiche op het vakje van de vermoorde prostituee gelegd. Jack heeft de keuze om één van de prostituees te vermoorden en daar dus te beginnen. De zwarte fiches van de detectives worden omgedraaid en vervangen door de detective pionnen. Jack zet na de moord één stap. In de 3e nacht bij de dubbele moord worden er twee plaats delict fiches neergelegd en mag Jack geen stap zetten. Jack staat dus op het vakje van één van de twee vermoorde prostituee, maar de detectives weten niet welk vakje het is. Nadat Jack een stap heeft gezet, mogen de detectives via de zwarte stippellijn twee vakjes verplaatsen. Als de detectives verplaatst zijn, mogen zij vervolgens een nummer van een aangrenzend vakje noemen. Is Jack hier geweest dan wordt er een aanwijzingsfiche op het bord gelegd. Is Jack hier niet geweest, dan mag je ook nog een ander aangrenzend vakje noemen. Hoe meer aanwijzingsfiches op het bord liggen hoe meer je over Jacks looproute weet en in volgende nachten een idee hebt waar zijn schuilplaats ongeveer zit.

Als je succesvol bent in het verkrijgen van aanwijzingsfiches en je hebt een vermoeden waar Jack staat, kan je ook een arrestatie uitvoeren. Let hier wel op, dat je per detective maar één aangrenzend vakje mag noemen voor de arrestatie. Als Jack hier staat, winnen de detectives direct. Als alle detectives zijn geweest mag Jack weer een stap zetten of een speciale verplaatsingsfiche gebruiken. Aan het begin van elke nacht krijgt Jack een koets en een steeg, hiermee kan Jach zich sneller verplaatsen. Zodra Jack gelopen heeft, mogen de detectives weer lopen en daarna weer aanwijzingen zoeken of een arrestatie uitvoeren. Een nacht eindigt wanneer Jack weer terug is in zijn schuilplaats. Als Jack niet op tijd in zijn schuilplaats is of de detectives doen hun werk goed en arresteren hem, winnen de detectives.

De brieven

Wat is een Jack the Ripper spel, met de naam 'brieven uit Whitechapel', zonder gebruik te maken van de brieven. In het spel heb je de optionele regel dat Jack, zoals het hoort, de drie brieven "Dear Boss, "Saucy Jacky" en "From Hell" gebruikt. Ook kan Jack gebruik maken van valse aanwijzingen. De detectives kunnen dan geen aanwijzingen verkrijgen of een arrestatie uit voeren. Om het voor Jack ook wat moeilijker te maken krijgen de detectives ook een aantal voordelen. Zij hebben dan bijvoorbeeld de mogelijkheid om op alle aangrenzende vakjes een arrestatie te doen, in plaats van op één vakje. Ben je een hele goede detective en weet je waar Jacks schuilplaats is? Dan kan je één keer in het spel een arrestatie plegen op zijn schuilplaats. De optionele regels maken dit super leuk spel nog leuker en spannender.

Heb je nu ook zin om dit bloederige spel te spelen en heb je wat langer de tijd? Kom gezellig naar het Duivelsei en speel de Brieven uit Whitechapel! Je hebt gegarandeerd plezier voor het komende anderhalf uur. Je kan dit spel met 2 tot 6 personen spelen. Dus heb je zin in een moord? Dan hoef je maar één ander persoon te vinden die als detective jou probeert te vangen. Of wil jij je juist bewijzen als Jack the Ripper? Neem het dan op tegen vijf detectives!

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 Kätie Fallaux
Tekst: Rebecca Varkevisser

WAT IS JE FAVORIETE QUOTE?
Ik heb al langer een favoriete quote: 'not all those who wander are lost' en die is van J.R.R Tolkien. Wandering is niet slecht. Je komt vanzelf waar je wil zijn.

ALS JE WIST DAT DE AARDE OVER EEN JAAR ZOU VERGAAN, WAT ZOU JE DAN NU ANDERS DOEN?
Nou ja, mijn partner komt uit Engeland, dus we zien elkaar niet even vaak. Hij heeft werk en ik heb school, dus op het moment dat de aarde binnen een jaar zou vergaan zou ik meteen alles laten vallen en naar hem toe gaan.

WAT IS JE FAVORIETE DING OM TE DOEN IN JE ME-TIME?
Ik denk dat dit voor veel mensen niet als verrassing zal komen, maar ik doe een opleiding tot huid en oedeem therapeut. Dat zit tussen dermatoloog, verpleegkundige en schoonheidsspecialist in. Ik verzorg dus zieke of beschadigde huid. Dus op het moment dat ik me-time heb, smeer ik mezelf het liefste in met een lekkere bodybutter.

ALS JE EEN SPEL WAS, WELK SPEL ZOU JE ZIJN EN WAAROM?
Ik heb verschillende spellen die wel bij me passen. Ik vond het moeilijk te zeggen, dus heb ik een beetje rondgevraagd. Aan de ene kant The Sims, omdat ik hou van mensen verzorgen. Ook cooking mama, want ik hou erg van koken.

ALS JE IN EEN FICTIEF UNIVERSUM MOCHT LEVEN MET ALLE VOOR- EN NADELEN, WELK UNIVERSUM ZOU DAT ZIJN?
Ik weet dat iedereen dit kiest, maar ik zou in het universum van Pokémon willen leven. Het is een hele veilige keuze. Het probleem met 90% van de games die ik speel is dat ik daar niet in zou willen leven.

WAAR MOGEN ZE JOU 'S NACHTS VOOR WAKKER MAKEN?
Absoluut precies niks. Laat me alsjeblieft even lekker slapen. Waarom maak je me wakker? Ik heb die slaap gewoon nodig. Als het echt niet lekker gaat met iemand mogen ze me altijd wakker maken, though.

ALS JE ÉÉN DAG MET IEMAND MEE ZOU MOGEN LOPEN IN HUN DAGELIJKSE ACTIVITEITEN (FICTIEF OF UIT ONZE EIGEN WERELD), WIE ZOU HET ZIJN EN WAT ZOUDEN JULLIE DOEN?
Ik zou in principe mee willen lopen met een dermatoloog die ik respecteer. Voor het plezier zou ik mee willen lopen met Bo Burnham bijvoorbeeld. Ik respecteer zijn werk enorm. Ik weet niet of ik er blij uit zou komen, maar dat terzijde.

ALS JE EEN MAGISCH WEZEN ZOU ZIJN, WELK MAGISCH WEZEN ZOU JE ZIJN EN WAAROM?
Ik kreeg van mijn beste vriendin naar mijn kop gegooid dat ik een de opperheks van een coven (groep heksen) zou zijn.

WELK PERSOON HEEFT JE (FUNDAMENTEEL) POSITIEF BEÏNVLOED? WAT HEEFT DEZE PERSOON GEDAAN/ GEZEGD?
Ik ben een sentimenteel persoon en als ik eraan denk wie mijn leven het meest positief beïnvloed heeft, dan denk ik aan mijn moeder. Mijn moeder is altijd mijn grootste supporter geweest. Ze is ook biologiedocent. Ik geloof dat ze de belevingswereld van een hoop queer jeugd positief heeft kunnen beïnvloeden. Ik weet dat zij mij niet alleen accepteert, maar ook een stem is voor de lgbtq+ community.

JE MAG EEN VRAAG KIEZEN OM TE ELIMINEREN, WELKE VRAAG KIES JE?
Ik denk dat ik de vraag over het fictief universum wil elimineren, omdat iedereen voor Pokémon kiest, denk ik.

WELKE VRAAG WIL JE TOEVOEGEN?
Ik wil eigenlijk de geëlimineerde vraag aanpassen. In welk universum wil je zitten als je plot armor hebt en er niks met je kan gebeuren. In wat voor game zou je dan willen zitten?

WIE NOMINEER JE VOOR DE VOLGENDE EDITIE?
Tessa Vermeeren

BREAKING THE GAME

Five Nights at Freddy's: Security Breach

Let us think back to the end of 2015. A new indie horror game has dropped and all the gaming Youtubers, who you may or may not follow, are talking about it: Five Nights at Freddy's. You watch theory videos in order to figure out the hidden lore and you watch as Markiplier becomes the self-proclaimed king of FNAF. Life is good.
And here we are, almost seven years later and I'm still talking about it, but perhaps not with the same kind of glee as before.
Text: Joyce Belleflamme

Getting to know the System

The principle of the first FNAF game was pretty simple: you play as a security guard in a pizzeria who is stuck to his chair, watching cameras and shutting his office's doors in order to not die at the hands of killer animatronics. The foundation was simple, but the execution was great, and the jumpscares were scary. The perfect formula for a viral blow-up.
And the success of FNAF was not short-lived. Seven years and eight official games later, there is still a stable fanbase surrounding the franchise. Then came the newest instalment: Security Breach. You must have seen the game float about your Youtube dashboard at least once because almost every well-known gamer was all over it. Why, you ask? Well, for one of two reasons: they liked the game and all its hidden lore, or the game kept breaking which made for funny content.

Breaking the System

Since the first FNAF game in 2015, the creators had already played around a bit with the idea of not having the player stuck in one place, but never to the extent of Security Breach. For the first time the playable character could walk around relatively freely, but so could the animatronics trying to hunt you down. And the production team didn't go easy on the game's location, the Mega Pizzaplex, either: we're talking seven walkable floors, including two basements, filled with all kinds of different attractions like mini-golf, laser tag or bowling. It's safe to say that the creators had a lot on their plate, maybe too much. Though the game's storyline, the characters and the size of the Pizzaplex seem impeccable at first, all of that crumbles when players actually try to play the game. There are numerous glitches and bugs that can make the game a miserable experience, including but not limited to: glitching through walls, getting the 'danger' sound when no one's around, enemies teleporting behind you, floating enemies, etc. A lot of glitches are quite funny when you're not the one who's trying to put up with them, though a lot of players figured out early on that they shouldn't take the game too seriously and that they should just enjoy the wild glitchy ride. Others couldn't help but be disappointed with how buggy the game was, even though its release date had been delayed at least twice.

You're my dad!

There is one thing all players, whatever their opinion on the game, seem to agree on: it's nice to have an animatronic around who is, for once, not trying to kill you. That's right, the Pizzaplex's main mascot, Glamrock Freddy, actually helps the player out. A lot of players quickly deemed him as some kind of dad-like character, probably because he often tells you he's proud of you. Sadly, our dad is not immune to the glitches, as he often teleports or straight-up runs past you when you're trying to call for him. But hey, that's all part of the experience, right?

COCKTAIL MENU

GHOST RECON
BREAKPOINT

TURMOIL

ALESTORM
EUROPE MMXII

Magic: the Gathering. Meer dan een spel.

Als je een Duivelseitje vraagt naar Magic: the Gathering, is de kans groot dat je sterke gevoelens oproept. Sommige leden roepen enthousiast "Magic! Magic! Magic!", en graaien in hun tas naar een playmat, twee twintigzijdige dobbelstenen, en een doosje met 100 kaarten en hun ziel om op tafel te leggen. Andere leden denken gelijk aan een brandstapel.
Toen ik lid werd, zat ik er een beetje tussenin. Ik kende Magic: the Gathering als een spel, naast een heleboel bordspellen wat er te spelen was.
Tekst: Johannes van der Horst
Kaarten: Marijn van der Horst

Magic: the Gathering

Het concept van Magic: the Gathering is redelijk simpel. Je bent een sterke magiër, en je gaat je krachten meten met een andere magiër, je tegenstander. Dit doe je door kaarten te spelen. Iedere speler heeft een eigen deck, schudt die, en pakt er de bovenste zeven kaarten van. Elke beurt mag je vervolgens een extra kaart pakken. Vervolgens kun je de kaarten spelen. Sommige kaarten geven je toverkracht, wat in dit spel "mana" wordt genoemd. Andere kaarten kosten mana, en zorgen ervoor dat je kan winnen.
Rechtsboven op de kaart is dan te zien hoeveel mana het kost, en welke van de vijf mogelijke kleuren mana er in ieder geval bij moet zitten. De meeste van deze kaarten stellen een beest voor die je oproept. Met zo'n beest kun je vervolgens aanvallen, of een aanvallende beest van je tegenstander "blocken." Als een aanvallend beest wordt geblockt, dan gaan die beesten tegen elkaar vechten.
Er staan dan rechts onderin twee getallen, van elkaar gescheiden door een slash. Het eerste getal geeft weer hoeveel schade het beest doet in een gevecht. Het tweede getal geeft weer hoeveel schade er nodig is om het beest dood te maken. Als twee beesten met elkaar vechten, kan het dus gebeuren dat beide beesten overleven, dat ze allebei dood gaan, of dat één van de twee beesten het overleeft.
Als een aanvallend beest niet wordt geblockt, doet het schade aan de tegenstander. De schade gaat dan van de levenspunten van de speler af. Elke speler begint op 20 levenspunten, en je wint het spel door het levenstotaal van je tegenstander op 0 te krijgen.

In praktijk kan het spel zo ingewikkeld worden als je wilt, want Magic zou Magic niet zijn als er met magische spreuken niet van alles mogelijk zou zijn. Met allerlei spreuken kunnen de spelers hun beesten versterken, of de beesten van de tegenstanders verzwakken. Sommige spreuken doen direct schade aan een beest, of maken het direct dood. Of wekken eerder gedode beesten juist weer tot leven.

De mogelijkheden zijn eindeloos, want er bestaan anno 2022 al meer dan twintigduizend verschillende Magic kaarten.

MAGIC: THE GATHERING

Zoals gezegd, begint elke speler met een eigen deck. Bij Magic: the Gathering is een onderdeel van het spelplezier, het verzamelen van de kaarten die in jouw deck komen. De meest gebruikelijke manier om aan nieuwe kaarten te komen is door het kopen van een "booster." Dat is een pakje van 15 kaarten van verschillende zeldzaamheden. Het kopen van boosters kan een beetje voelen als een loterij, maar dit gevoel kan worden verminderd als spelers kaarten met elkaar gaan ruilen. Want wat niet in jouw deck past, past misschien wel in het deck van iemand anders.
Veel spelers beschermen ook hun kaarten, en hun ruilwaarde, met sleeves die voorkomen dat kaarten beschadigd raken doordat je ermee speelt. En door op een playmat te spelen zorgen ze ervoor dat viezigheid van de tafel niet terecht komt op de kaarten, of de sleeves er omheen.

MAGIC COMMUNITIES

Dit alles geeft dat Magic: the Gathering voor veel spelers meer is dan een spel. Zij spelen het vaak met vrienden, die vaak ook kaarten met elkaar ruilen, en met hun vrienden vormen zij vaak een heuse Magic gemeenschap. Zij kunnen bijvoorbeeld afspreken om een potje te spelen met speciale regels, zoals "Commander." Dan moet iedereen een deck hebben van precies 100 kaarten, waarvan eentje, de "generaal," een soort van 'virtueel in jouw hand begint,' zodat je die altijd een keer kunt spelen in het potje. En iedereen begint met 40 levens in plaats van 20.
Een ander Magic: the Gathering toernooi, die ook regelmatig bij het Duivelsei wordt gespeeld, is de "draft."

Bij een draft begint iedere speler, bij voorkeur 8 in totaal, met drie dichte boosters. Je opent er eentje, bekijkt de 15 kaarten ervan, en selecteert één kaart eruit om in jouw "pool" te stoppen. De rest van de booster geef je door aan je buur. Je krijgt dus ook een booster door, waaruit je weer één kaart pakt en de rest door geeft. Op deze

manier pak je één voor één de eerste 15 kaarten voor in jouw pool. Vervolgens doe je hetzelfde met de overige twee boosters. Uiteindelijk hebben alle spelers dus 45 kaarten in hun pool gestopt, en maken zij daarvan, eventueel aangevuld met een onbeperkte hoeveelheid basic land, een deck van minimaal 40 kaarten. Vervolgens gaan de spelers met hun draft decks tegen elkaar spelen. Bij de meeste drafts mag je achteraf jouw deck mee naar huis nemen aan het einde van het toernooi. De draft heeft dus het plezier van beide aspecten van Magic: the Gathering. Je verzamelt nieuwe kaarten, en je speelt potjes Magic tegen ongeveer even sterke decks. Draft is dan ook mijn favoriete manier om Magic: the Gathering te spelen.
Uiteindelijk ben ik geneigd naar het type lid die bij "Magic: the Gathering" gaat roepen "Magic! Magic! Magic!," al doe ik dat wel het liefst op momenten wanneer er geen Duivelsei activiteit is.

EIGEN KAART ONTWERP

Bij een landelijke community waar ik mij bij aan sloot zijn er een tijd lang prijsvragen geweest, die vooral neer kwamen op het zelf ontwerpen van een Magic: the Gathering kaart. Een zo'n prijsvraag ging over het ontwerpen van een "planeswalker" kaart met Pasen als thema. De meeste deelnemers bedachten dus een kaart gebaseerd op Jezus die op stond uit de dood, waar het paasfeest om draait. Ik besefte dat het spel Magic: the Gathering draait om conflict, en won de prijsvraag door een kaart te bedenken die gebaseerd was op de Duivel, waar Jezus tegen vocht voordat hij uit de dood op stond.

Ja, mijn ingezonden ontwerp maakt duivelseitjes! :D

Op reis in je hoofd

Met alle studiedrukte en stress die je als student meemaakt, is het geen straf om af en toe even je ziel in een andere wereld te plaatsen. Wij nemen je mee op een reisje door een aantal fijne (kuch) werelden. So take your seats and enjoy the ride!

Wonderland

Tekst: Wieteke Leijten

Staat daar nou een konijn met een klok of word ik gek? Laat dit drankje mij nou krimpen en laat dit stukje cake mij nou groeien, of gebeurd dit allemaal in mijn hoofd? Ik praat met dieren die niet horen te kunnen praten en mijn katachtige gesprekspartner verdwijnt voor mijn ogen. Ik heb geen idee wat deze plek is, ik denk niet dat het überhaupt bestaat. Wonderland is in mijn hoofd, maar ik loop er wel rond. Ik heb er wel pijn en ik wordt wel bedreigd, maar dit is ook de enige plek waar ik mezelf ben. Een onmogelijke taak staat mij te wachten. Als ik dit niet bestaande pratende beest niet versla, zal Wonderland ten onder gaan en zullen mijn vrienden voor altijd lijden. De duistere kant van mijn verbeelding mag niet de baas worden. Een gevecht in mijn hoofd, in een plek die vijf onmogelijke dingen bevat. Ik voeg er één toe, ik versla de Jabberwock. Maar ben ik wel de juiste hoofdpersoon in deze droom? Is dit wel mijn droom? Wat is Wonderland?

Piltover en Zaun

Tekst: Niels van Leur

De stad van de vooruitgang: Piltover, en de onderstad Zaun worden gescheiden door een rivier. Waar Piltover een van de rijkste steden is van de magische wereld Runeterra, is Zaun een van de armste steden. De luchtkwaliteit in Zaun is zo slecht dat de politieagenten van Piltover meestal een gasmasker dragen in de stad Zaun. De onderstad Zaun is onder de grond uitgegraven. Er komt zo goed als geen zonlicht de stad meer in de door de vele giftige gassen die vrijkomen door alle fabrieken in de stad en vervuiling vanuit het riool van Piltover. Piltover is daarentegen een prachtige stad vol witte gebouwen met blauwe en rode daken met een mooie blauwe hemel. De tegenstelling tussen deze twee steden

kan bijna niet groter zijn, terwijl ze toch echt naast elkaar liggen. Zaun is echter best vergevorderd qua technologie. Er wordt in Zaun veel gewerkt met chemisch ondersteunde technologie, terwijl er in Piltover vooral mechanische technologie te vinden is. Piltover en Zaun zijn de woonplaatsen van de personages in de animatieserie Arcane die op 16 november 2021 is verschenen op Netflix. In Arcane volg je de avonturen van zo'n acht personages in beide steden. De verhaallijnen van de personages sluiten in mijn ogen echt perfect op elkaar aan. Deze serie is geïnspireerd op de achtergrondverhalen van de champions uit de game League of Legends. Ook al wist je hiervoor nog helemaal niks over de steden Piltover en Zaun, ga vooral seizoen 1 van de serie Arcane op Netflix kijken. Of kijk dit meesterwerk van een serie, dat wel zes jaar in de maak was, vooral nog een keer.

City of Tears

Tekst: Luc Werksman

Deze stad is slechts een schim van wat die ooit geweest moet zijn. Lang geleden stond de 'City of Tears' bekend als het centrum van het land, het toppunt van cultuur en technologie. Een machtige koning regeerde hier over zijn loyale volk. Hoewel we niet goed weten hoe lang deze beschaving heeft standgehouden, is één ding volkomen duidelijk: ze is geheel ten gronde gericht door een allesverzwelgende infectie. De infectie heeft bijna alle inwoners tot waanzin gedreven, waardoor hen geen enkel ander verlangen meer rest dan dat om elke bezoeker aan te vallen. En toch heeft de stad iets moois. Misschien komt het door de eeuwigdurende regenbui, die aanhoudt doordat de stad precies onder een groot meer ligt. Misschien komt het door de verfijnde architectuur, die alle imposante gebouwen siert. In ieder geval maakt de oorspronkelijke glorie van deze vergane beschaving nog altijd indruk.

NaissanceE

Tekst: Luna Rezaei

Op het eerste gezicht lijkt de wereld van NaissanceE op een moderne metropool; wolkenkrabbers steken omhoog uit een mistige afgrond, en reiken tot aan de horizon. De opgelichte ramen die hun muren betegelen doen denken dat er talloze levens schuilgaan in deze zee van beton. Maar voor iemand die zo ongelukkig is om in deze wereld terecht te komen zal die schijn van leven binnen de kortste keren vervallen. Zelfs een uitzicht op de hemel is je niet gegund; de meest open ruimtes zijn afgedekt met een eindeloos plafond, of bevinden zich onder een landschap van ondersteboven gekeerde wolkenkrabbers. Diep in deze wereld kom je terecht in wat lijkt op

een woestijn. De plotselinge oranje gloed geeft de indruk van een lang afgewachte ontsnapping aan de somberte, een terugkeer naar een menselijke wereld—zelfs al is er geen mens te bekennen. Maar ook dit is weinig meer dan een Fata Morgana; het blijkt slechts een zandbak te zijn bovenop één van de gigantische structuren. Vanaf het randje is te zien dat hetzelfde gebouw tot in het oneindige wordt herhaald. De architectuur van NaissanceE is een slordige imitatie van menselijkheid, en is juist daardoor zo vervreemdend.

Knutselwereld

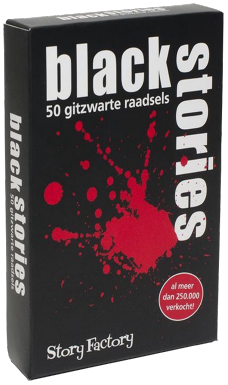
Tekst: Luna Rezaei

Knutselwereld is wat bloeit uit de verbeelding als de creativiteit de vrije loop wordt gelaten; de wereld van Little Big Planet is
volledig opgebouwd uit alledaagse voorwerpen en gedecoreerd met allerlei verschillende kunststijlen. Van de stapels boeken en houten mechanismen in Larry da Vinci's Stekkie tot de gebak-gedreven mad science in Victoria's Laboratorium kom je de gekste types tegen die ieder in een uniek land leven. Of misschien kom je terecht in de Fabriek van een Betere Toekomst, een kalenderfabriek in de stijl van art deco waar de (behoorlijk schattige) arbeider-robots bezit hebben genomen van de productiemiddelen. Verderop vind je het futuristische Avalonië (vernoemd naar de oprichter Avalon Centrifuge, die zeer geliefd is door Avalon Centrifuge), een verblindend felbelichte zwevende stad vol donzige technologie zoals robotkonijnen en -kamelen. Waar je ook bent in Knutselwereld, je zult uitgerekend omringd zijn door een omgeving die barst van de personaliteit.

korte spellen!

Heb je een keer niet zoveel tijd om een lang (bord)spel te spelen? Of heb je gewoon zin om even lekker iets korts te doen? Hier zijn een aantal aanraders van korte spellen die je kan doen.

Tekst: Rebecca Varkevisser

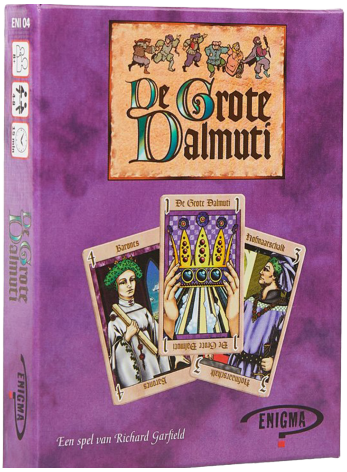


black stories

Bij Black Stories staat er op een kaart een korte situatiebeschrijving van een macabere gebeurtenis. Natuurlijk is dit niet het hele verhaal en zit er meer achter. Je stelt gesloten vragen om achter het hele verhaal te komen. Er is één persoon die op de achterkant het hele verhaal heeft gelezen en de vragen met ja of nee beantwoord. Het is echt een spel waar je even je hersens moet gebruiken en dit kan al vanaf twee personen! Het is natuurlijk ook leuk om het in een grotere groep te doen. Gezamenlijk kom je vaak sneller achter het verhaal.

De Grote Dalmuti

Dit is een kaartspel wat je met 4 tot 8 personen kan spelen. De kaarten zijn genummerd tussen de 1 en 12 en in het spel zitten er 1 kaart van 1, 2 kaarten van 2, 3 kaarten van 3, enz. Je probeert een kaart met een lager nummer neer te leggen dan de persoon voor je. Ook mag je meerdere kaarten van hetzelfde nummer tegelijk spelen. Kan je niet? Dan pas je. Als iedereen past, mag de persoon die als eerste gepast heeft beginnen. Het spel win je door als eerste al je kaarten gespeeld te hebben. Als je wint ben jij de Grote Dalmuti! De nummer twee wordt de Kleine Dalmuti, de volgende wordt de Kleine Dienaar en de laatste wordt de Grote Dienaar. Deze volgorde bepaalt welke voordelen of nadelen je hebt. De Grote Dienaar moet in de volgende ronde de kaarten verdelen en zijn beste twee kaarten aan de Grote Dalmuti geven. Hij krijgt hiervoor twee kaarten terug die de Grote Dalmuti niet wil hebben. De Kleine Dalmuti en Kleine Dienaar doen dit ook met één kaart. De volgende ronde begint met de Grote Dalmuti die als eerste kaarten mag opleggen. Dit is een leuk en kort spel, wat ook leuk is om langer achter elkaar te spelen.



HALLI GALLI

In dit spel worden kaarten met verschillende soorten fruit open op tafel gelegd. Zodra er vijf van hetzelfde fruit op tafel ligt, druk je op de bel. Om de beurt draait iedereen een kaart om. Belangrijk is dat je de kaart van je af omdraait, omdat je anders de kaart eerder dan je medespelers ziet. In het spel probeer je zo snel mogelijk op de bel te drukken als er vijf van hetzelfde fruit openliggen. Ben je de eerste die op de bel drukt, dan mag je alle openliggende kaarten onder op jouw stapel leggen. Als je op de bel drukt en er liggen geen vijf van hetzelfde fruit, dan moet je elke speler 1 kaart van je stapel geven. Je wint het spel door als laatste over te blijven met een stapeltje kaarten. Halli Galli is een leuk en snel spel wat je met 2 tot 6 personen kan spelen.

EEN KIJK TERUG NAAR HET BEGIN DER TIJDEN

Hoe is het heelal gevormd? Hoe zijn de eerste sterren, planeten en sterrenstelsels ontstaan? Om welke sterren draaien allemaal planeten? En is er leven op een planeet anders dan de aarde? De vorig jaar gelanceerde ruimtetelescoop JWST (James Webb Space Telescope) moet een antwoord op al deze vragen vinden.
Tekst: Niels van Leur
Achtergrond: Eerste testfoto James Webb

HET IS EEN SUCCES!

De lancering van de James Webb telescoop is een succes, wat zeg ik, een enorm succes! De telescoop is namelijk succesvol gelanceerd uit het topje van een Ariane 5 raket op 25 december 2021. Het doel van de missie was om de telescoop 5,5 jaar operatief te houden. Maar de lancering kostte zo weinig brandstof van de telescoop, dat er genoeg brandstof is voor James Webb om wel 20 jaar operatief te blijven. Met een nieuwe missie kan de telescoop zelfs worden bijgetankt om de levensduur te verlengen tot een stuk meer dan 20 jaar.
Het fabriceren van de James Webb telescoop ging wel met horten

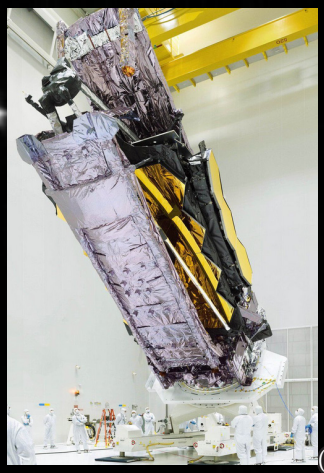
en stoten. Het project was in 1996 gestart door NASA, ESA (European Space Agency) en CSA (Canadian Space Agency) met als plan om de telescoop in 2007 te lanceren met een budget van 1 miljard dollar. Zoals je waarschijnlijk wel hebt vernomen was de echte lancering in 2021 met totale kosten van 10 miljard dollar. De vertragingen hebben er wel voor gezorgd dat de telescoop nu meer advanced is dan hij had kunnen zijn in 2007 met het 1 miljard dollar budget.

WAT IS DE JAMES WEBB TELESCOOP?

James Webb is een zogeheten ruimtetelescoop. Dit houdt in dat de telescoop niet op de aarde staat en dus geen last heeft van negatieve effecten die de atmosfeer op de waarnemingen kan hebben.

Bijzonder aan James Webb is dat deze telescoop geen baan om de aarde draait (zoals Hubble), maar een baan rond de zon. Er kan naar een groter deel van de hemel gekeken worden vanuit een baan rond de zon, omdat de aarde niet meer het blikveld blokkeert.
Ongeveer 6 maanden na de lancering in december zullen de eerste echte waarnemingen van de James Webb Ruimtetelescoop plaatsvinden. De telescoop moest namelijk eerst helemaal ontvouwen (de telescoop was namelijk gevouwen in de raket) en afkoelen tot ver beneden nul.
De spiegels van de telescoop en het hitteschild zijn ondertussen al

uitgevouwen. De telescoop moet nu nog voornamelijk afkoelen en daarna kalibreren.



(Plaatje gemaakt door Hubble, voorganger James Webb)

DE VISIE VAN JAMES WEBB

James Webb is een bijzonder krachtige telescoop die in staat is om de vorming van de eerste sterrenstelsels te bestuderen. Het bekijken van deze sterrenstelsels kon nog niet zo goed met de telescopen die nu operationeel zijn. Verder is het doel om naar de vorming van sterren te kijken en het vinden van nog meer exoplaneten (planeten buiten ons zonnestelsel) en misschien zelfs leven te vinden op zo een exoplaneet. Kortom de James Webb Ruimtetelescoop heeft de potentie om een revolutie in de sterrenkunde te starten.

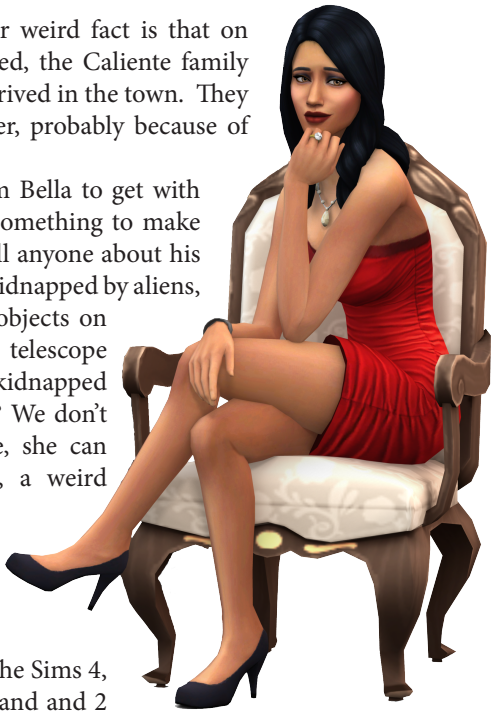
Sul Sul!

A deep dive into characters of The Sims franchise

The Sims is a popular life simulator game that has existed since the year 2000. Most people just play it to create chaos, have cute little families or kill as many sims in pools by removing pool ladders. But there are also the psycho addicts, like me, who deep dive into every game and every existing family to find out more about their history and lore! So today I'd like to take you on a little journey through some famous sims that have existed throughout all the 4 Sims games.
Heads up: The Sims games are on a timeline, the order is: Sims 3, Sims 1 and then Sims 2. Sims 4 is on a seperate timeline, sadly.
Text: Wieteke Leijten

Bella Goth

Bella Bachelor is introduced in The Sims 3 as a child, where she lives with her parents and her brother. She is a good, lucky and brave sim. Even as a kid she was a goth, with red dresses and skulls in her room. Her best friend is Mortimer Goth. In The Sims 1, she is an adult married to Mortimer and they have a daughter called Cassandra. They live in a huge dark goth house. She likes to play piano, golf, to paint and has an interest in the paranormal. Life is good, until The Sims 2 hits. Her husband is now an elder, they still live in a nice goth house and they have another child called Alexander. Cassandra, who is now an adult, is engaged to the town's ladies' man Don Lothario. You can also see Bella's brother being the late husband of Dina Caliente (This will make sense later, I promise). Nothing big has changed in their story, except the fact that Bella is gone… not dead, just missing. The last place she was seen was on Don Lothario's, her daughter's fiancé, deck. Don's memories show that he tried to make a move on Bella, but was rejected. Another weird fact is that on the night Bella disappeared, the Caliente family (which contains aliens) arrived in the town. They are interested in Mortimer, probably because of his money.



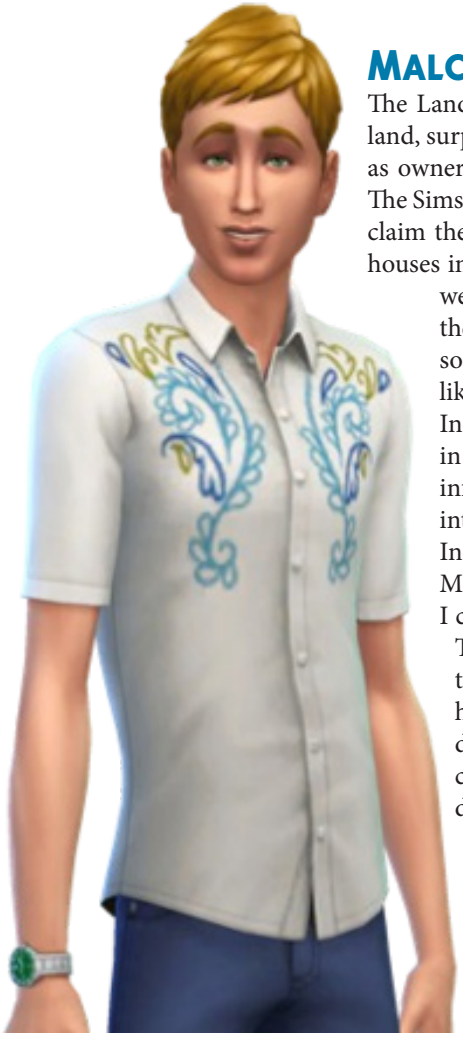
So did the Calientes harm Bella to get with Mortimer? Did Don do something to make sure Bella would never tell anyone about his advances? Or did she get kidnapped by aliens, because one of the only objects on the deck of Don was a telescope (and the only way to be kidnapped is by looking through it)? We don't know. Later in the game, she can be seen in Strangetown, a weird paranormal-ish town with aliens, but she has no memories at all.
The Sims 4 ruins the story because it is on an alternate timeline. In The Sims 4, she is back with her husband and 2 children living the normal good life in their goth house. Good for her?

Bob Pancakes

Even though the Pancakes only show up in The Sims 4, I couldn't not talk about spirit animal Bob and his hated wife Eliza. They first show up in the trailer of The Sims 4, and Bob is seen as a boring dude who just hangs around in his bathrobe and bunny slippers all day. The couple lives together in a decent house, but the inside is a bit weird. The downstairs is all in one style, very nice and boojee, though the upstairs has 2 bedrooms. One for Bob and one for Eliza. The style of the house is the same as Eliza's bedroom, posh and nice. Bob on the other hand has a very empty, cheap-looking room with fantasy posters and a shield with swords! You also see a fitness machine there… So everyone thinks Eliza is trying to change Bob, make him lose weight or perhaps be less lazy?
Their relationship is not good, even their biography says so. No one knows how these two very different people ended up together. He is a gloomy slob who is also a loner, so that's a bit of a struggle, but he is working on his dream of becoming a master chef while remaining a lovely video gaming nerd! Eliza has no job and she just wants to get the best and most expensive house. She is neat, a narcissist and a perfectionist, which does not match with little Bob at all. Plot twist: later in the game, an updated version of the family is released, and they actually have a child now! So they survived?

Agnes Crumplebottom

Agnes is probably my favorite sim ever, she is a legend. In The Sims 3, she is the adult daughter of Simon and Prudence and sister to Cornelia (the firstborn). Cornelia is the mother in law of Bella Goth and mother of Mortimer Goth, so yay! Agnes is a grumpy sim, just like most of her family members, but her saddest trait is that she is a hopeless romantic. In The Sims 3, she is recently married and lives in a house that's a little too big for her. This is where the real sadness starts. There is a nursery in the house that is half done. Half the floor and half the walls are finished, but the rest remains unfinished as her husband died before they were able to have a child together. Erik Darling's grave is in the yard, buried along with Agnes her dreams. This is the reason our lovely Agnes becomes a bitter old lady over time. In The Sims 1, Agnes is old and has fully become the most bitter old lady you can imagine. She came with the expansion pack that included dating and love, which just seems cruel to me. But she handles herself well in this pack, because the only thing she does when she sees any romantic interaction around her is grab her purse and smack the sims over and over again! In The Sims 2 you can see Agnes and her family buried in the Goth's graveyard. But she transferred her bitterness to another family member, who we know as Mrs Crumplebottom, who does the exact same thing. This lovely lady will return in The Sims 4 as well, cross-stitching away and slapping you any time she wants.

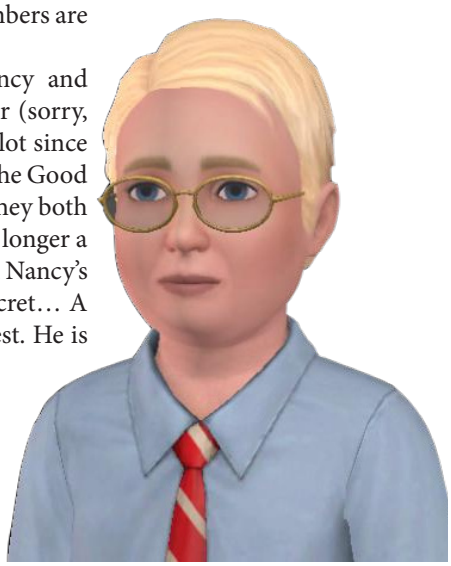


Malcolm Landgraab

The Landgraab family is known for making money out of owning land, surprise surprise! So it's not weird to first see them in the game as owners of buildings, but sadly they are not a playable family in The Sims 1. They are a well-known family with a bad reputation, who claim they founded the town they live in (but others say the Goth family did) and build a lot of houses in the town. In The Sims 3, they are a playable family who live in a mansion and are very wealthy. Malcolm is seen as a little kid, the child of Geoffrey and Nancy. Geoffrey married into the family and took Nancy's name, to get some status. Nancy is a very busy businesswoman, so Malcolm spends more time with and thus closer to his dad. He dreams of being a doctor, like his dad. He is a good and lovable kid, with the Good trait.

In The Sims 2, a lot of property is again named after the Landgraabs and the secret society in university is also named after them. All these little references just show that they have influence everywhere! In this game a lot of new family members are introduced, the family tree is very intense and chaotic…

In The Sims 4 the same family appears: Geoffrey, Nancy and Malcolm. Malcolm is a teenager with ugly piss yellow hair (sorry, I can't help but say it). He and his parents have changed a lot since The Sims 1. In The Sims 1, they were good people, he had the Good trait and she was a hard-working business woman. Here they both have the Evil trait and is Nancy a criminal. Geoffrey is no longer a doctor, but a secret agent which does not match at all with Nancy's career and thus causes tension. They also have a little secret… A different character is introduced in this game: Johnny Zest. He is their abandoned family member (it's not known what their relationship actually is), because he wanted to be a comedian and not a typical Landgraab. He now lives in a little trailer away from his family, bless his soul.



Liefde maar niet de groepsapp

We hebben natuurlijk een groepsapp genaamd Liefde, maar wie is er nou echt in love op het Duivelsei? Deze editie spreken wij Joris & Plien.

Tekst: Lieke de Regt
Interviewer: Niels van Leur
Mascotte: Urla Burgzorg

Hoe hebben jullie elkaar leren kennen? (En hoe lang kennen jullie elkaar al?)

Plien: We kennen elkaar nu 7 jaar, want toen werd Joris lid van Duivelsei… Verhip, bijna 8 jaar. Plien was toen intimiderend bestuur, Joris was eerstejaars. Twee jaar later ging Joris bestuur doen en raakten we aan de praat.
Joris: We hebben een mentorgezin gehad en daarna gingen we een relatie in.
Plien: We hebben ook onze mentorkindjes een appje gestuurd dat hun Papa en Mama echte Papa en Mama waren geworden.

Hoe lang zijn jullie al lid bij het Duivelsei?

Joris: 8 jaar
Plien: 10 jaar

Welke spellen spelen jullie voornamelijk (samen, maar ook alleen?)

Joris: We spelen eigenlijk bijna geen spellen samen. Plien is van de samenwerkende spelletjes en puzzel games. Ik ben eigenlijk meer van de strategiegames en de bluffgames.
Plien: Maar Coup kunnen we altijd samen spelen.

Wat studeren jullie en wat zijn jullie plannen voor de toekomst (qua werk)?

Joris: Ik heb geschiedenis gestudeerd en daarna heb ik de Master: Book and Digital Media Studies gedaan. Vanaf 1 april ga ik werken als uitgeefassistent bij Boom in Amsterdam!
Plien: Eerst heb ik Geneeskunde gedaan en daarna de Master Zorgmanagement. Nu werk ik al een halfjaar bij een adviesbureau voor ICT in zorg en overheid.

Als jullie je relatie konden omschrijven in een spel, welk spel zou het zijn?

Beiden: Exploding Kittens , Hungry hungry guinea pigs of Escape from Colditz misschien??
Plien: Goeie vraag… Maar deze is best moeilijk. Pandemic is ook iconisch, maar niet voor onze relatie.
Joris: Is gewoon Huilen
Plien: Is huilen een spel?
Beiden: Mansion of Madness is eigenlijk wel een goeie.

Hoe bevalt het samenwonen?

Joris: We wonen 4,5 jaar samen. Eerste paar jaar was het af en toe aankijken, het ging goed voor de pandemie. Maar bevalt super goed, je merkt dingen op die je niet opmerkt als je niet samenwoont.
Plien: Als je er niet aan werkt, houd je het niet vol. Het is leuk en kut, maar het leuke overstijgt. Met z'n tweeën zijn je spulletjes ook echt van jou. Dus kinderen, denk er maar eens goed overna.
Joris: We kijken uit naar de tijd na de pandemie, dan zit je niet de hele tijd op elkaars lip.

Wat is het leukste moment dat jullie samen hebben meegemaakt op het Ei?

(De Redactie heeft vernomen dat er een geheim verhaal is , maar Joris en Plien won't deny or confirm it.)
Plien: De EL-CID out feestjes, waren altijd erg gezellig. Dan zijn de eerstejaars naar huis en zijn de oude lullen samen lekker aan het feesten. Ook een genomineerde is de Gender-bender party, ik had te veel gedronken.
Joris: Maar daarnaast ook het eerste Pokémon event. Jij had het leuk, ik had het leuk. Wij hadden het leuk.

Hoe was het samen thuis zitten tijdens de lockdown en hebben jullie een favoriet lockdown spel?

Joris: Was redelijk kut, 24/7 samen thuiswerken met online meetings… Ook bestuursjaar, scriptie schrijven.. volgens mij deelt iedereen dat sentiment.
Plien: De Nintendo Switch heeft ons wel zeker door de lockdown heen geholpen. Prioriteiten hè?

Waar praten jullie aan tafel zoal over? Wat is jullie favoriete gespreksonderwerp?

Joris: Inmiddels over helemaal niks meer, wat heb je vandaag gedaan? Dat weet je... Plien praat over werk.
Plien: We praten veel over het Duivelsei, games, nieuws, politiek soms (minder nu, nu is het niet zo vrolijk meer) en we kijken veel series (Downtown Abbey). Hopelijk hebben we de volgende maand weer meer gespreksstof.

Wat is jullie go to drankje op het Ei?

Joris: Whisky Cola
Plien: Health Potion, Boswandeling toen er nog een Pelibar was, Fristi en Danoontje naast de Boswandeling was ook nog een periode. Kortom, dingen waar de barkeeper hard voor moet werken.

Hebben jullie hobby's naast samen bordspellen spelen?

Plien: Ik heb veel hobby's, maar niet genoeg tijd, dat krijg je ervan als je oud bent. Maar mijn hobby's zijn haken (bijv. Pokémon haken), lezen, luisterboeken. Ik wil ook graag piano spelen maar ik maak er geen tijd voor vrij.
Joris: Die van mij zijn lezen, LEGO en Dungeons & Dragons. Ik heb meer hobby's, maar ze ontschieten me een beetje.

Hebben jullie commissies of bestuur gedaan?

Plien: We gaan even het rijtje af. Voordat jullie lid waren heb ik twee bestuursjaren gedaan. Van de commissies heb ik de helft denk ik wel gedaan, waaronder de

Weekendcie en Almanakcie (die heb ik zelfs opgericht!). Ook was ik een tijdje interim hoofd van de Spelduivel, was heel erg leuk om te doen.
Joris: Ook heb ik een lijstje aan commissies. Denk aan de Apocalypcie, de Redactie, Pepcie, Lancie, EL CIDcie en nog meer. Daarnaast heb ik ook een jaar bestuur gedaan.
Plien: Er is ooit een Wikipedia geweest voor alle commissies. Het was echt heel leuk (Volgens Plien), maar niemand updatete hun Wiki-pagina :(

Zijn jullie al een keer samen op vakantie geweest, zo ja hoe was het?

Plien: We zijn samen naar London gegaan.
Joris: Het ging goed.
Plien: Ook zijn we naar Edinburgh gegaan. We zijn nog een keer naar London geweest

met twee andere mensen, de meningen waren hierover verdeeld. Toen zijn we ook naar een Harry Potter musical geweest.
Plien: Oh ja, en het hutje op de hei van mijn ouders. Nu is natuurlijk de lockdown een ding.
Joris: We zijn zeker wel naar veel festivals geweest. We hebben ook plannen om naar Japan te gaan, maar het is duur.

Hoe hebben jullie je lange tijd tijd op het Duivelsei ervaren?

Plien: Ik heb Duivelsei altijd als een leuke vereniging ervaren, klinkt waarschijnlijk wat oubollig, maar de vereniging verandert de hele tijd, telkens wel in hetzelfde patroon. Toen ik lid werd dronk iedereen en speelde iedereen Magic, daarna kwamen er meer 'brave' leden die vooral bordspellen speelden. RPGs werden er veel gespeeld. Toen kwam de Intoxicaatcie, in het bestuursjaar van Joris (hmph…). Het is heel leuk hoe de vereniging zo levend is.
Joris: Iets meer standaard ouwelul gebrabbel. Ik heb het heel leuk gehad, ik zeik veel maar ik ben ook een zeikerd. Ik loop er nu te lang rond en ik heb er veel leuke mensen leren kennen. Eigenlijk al mijn vrienden in Leiden ken ik van het Duivelsei. Ik ben heel erg dankbaar naar het Duivelsei toe en ik ben heel erg blij met de jaren.
Plien: Het is voor iedereen een thuis, op een andere manier. Maar het is allemaal thuis.

Wonderland and its Adaptations

I've always been curious about Lewis Carroll's stories of Wonderland, but I somehow never got around to reading the books, until now. I finally read Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass. After hearing the original stories, I also tried out the game adaptation Alice: Madness Returns, which I will compare to the original works by Carroll. There will be spoilers for the books and the game, so be warned!

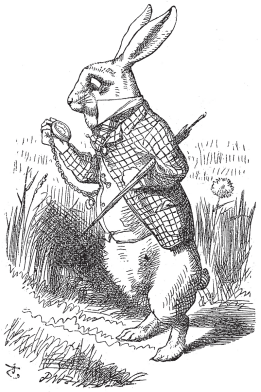
Text: Luna Rezaei

Alice's Adventures in Wonderland

On a warm summer afternoon, Alice Liddell is dozing off next to her sister when a white rabbit in a waistcoat passes by and takes a watch out of his pocket. As it runs off, Alice jumps up and chases after it. Eventually the rabbit enters a rabbit hole, and without hesitation, Alice jumps in after it.

This is how we are first introduced to Wonderland; Alice meets various odd and fantastical characters, all of whom devoid of common sense. There's the Mad Hatter, for instance, who murdered the time while singing for the Queen of Hearts. Ever since, time left him forever at 6 PM, forcing him into a perpetual tea party. Alice also meets the Cheshire Cat, the one character who seems to be aware that she is not from Wonderland.

To me, Carroll's writing style feels like being read a bedtime story as a kid. And that's no coincidence, since he originally came up with these books as children's stories. He manages very well to make the story appear like a dream—which it turns out that Wonderland actually is by the end of the book. The way Wonderland's inhabitants interact is characterised by double entendres (a kind of wording which has a double meaning), which often lead Alice to argue about whatever it is they're trying to say. It's the misunderstanding this creates that ties together the nonsensical conversations into an absurd yet coherent whole. The text thus becomes a lyrical string of clever wordplays which I can only describe as literary mischief.



Various critics have analysed Carroll's works in search of a deeper meaning—and there is something to be said about broad themes—however, I'd argue that it's also valuable to view Alice in Wonderland as little more than literary nonsense. In doing so, it becomes less of a plot-driven story and more of a passive tour of a child's mind. Since there is not that much plot to speak of anyway, I think that's to its credit. The story shines in Carroll's witty and whimsical writing style, and this should be front and centre when experiencing it.

Through the Looking-Glass

One winter afternoon, Alice is sitting inside talking to her cats. When she looks at the mirror on top of the fireplace, she wonders what it's like on the other side. Taking a closer look, Alice finds that she can step through into Looking-Glass Land. This is a mirror world laid out like a chess board where the pieces have come to life. Alice plays the role of a white pawn, ultimately becomes queen and beats the opposing Red Queen.

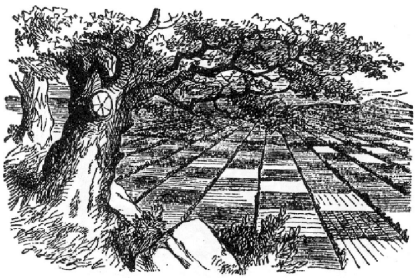
Through the Looking-Glass has a new cast of characters who did not appear in Wonderland; the Red Queen is in fact a different character from the Queen of Hearts! Though Looking-Glass Land is more or less separate from Wonderland, the two have the same dreamy style of childlike weirdness; after all, both are dreams of the same young Alice. But we also get a little more insight into who the characters represent; by the end, we find out that the Red Queen and White Queen are how Alice imagines her cats. Knowing that, the behaviour of these characters becomes immediately recognisable to anyone who's ever lived with cats.

This book, like Alice in Wonderland, contains a variety of parodies of Victorian nursery rhymes. One particularly exceptional poem is Jabberwocky, which by itself has garnered a reputation as a foundational work of nonsense literature. Its first verse is as follows:

'Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe;
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe.

Carroll had originally written this first verse as a parody of Middle English poems, and later expanded it to Jabberwocky. What I think is so fascinating about this poem is that it manages to feel like it has meaning while also sounding like complete gibberish.

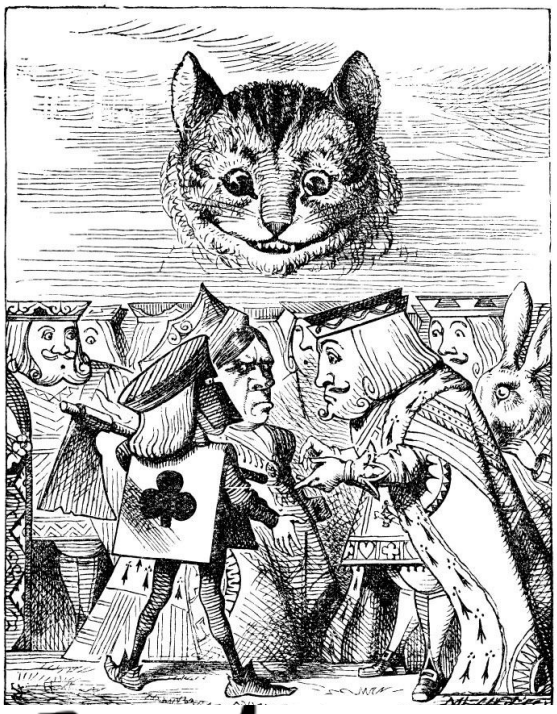
As I see it, Jabberwocky does communicate some meaning just through sound; you might have heard about how people associate the (meaningless) words "bouba" and "kiki" with rounded and pointy shapes, respectively. Similarly, just the sounds of the neologisms in this poem carry a vague sort of meaning. Some of these words even made their way into everyday English, such as gyre and chortle.



Adaptations of Wonderland

Adaptations of these stories often tend to mix Wonderland and Looking-Glass Land; characters are regularly taken from both books, and usually the Red Queen and Queen of Hearts are combined into one character. It's easy to assume that the authors of such adaptations just didn't pay enough attention and got things mixed up. However, even if this were the case—especially then—I think it makes it all the more interesting that the books are retold in this way; after all, since the stories take place in Alice's imagination, wouldn't revisiting those worlds be exactly like that?

If you ask me, adaptations of Wonderland which stick very close to the books get boring pretty quickly. The joy in retelling stories is in deriving new meanings from the plot and discovering details that you might have missed before. But what makes Carroll's works noteworthy is the writing style and the worldbuilding, not the actual stories themselves. There's only so many ways you can interpret them, and even then it's not that deep. Hence, a good Wonderland adaptation would use the books as a foundation on which to build something entirely new. And this is precisely what most successful adaptations do.



Alice: Madness Returns

In Alice: Madness Returns, we play as a 19-years-old Alice, traumatised by a fire which killed her parents and sister years ago. She is under the care of a psychiatrist (I say care, but, you know, this is Victorian England so make of that what you will), but still cannot handle her trauma very well. One day while running an errand, she falls into Wonderland, where she is greeted by the Cheshire Cat. He tells her that some kind of corruption has overtaken Wonderland, and advises her to seek out her old friends.

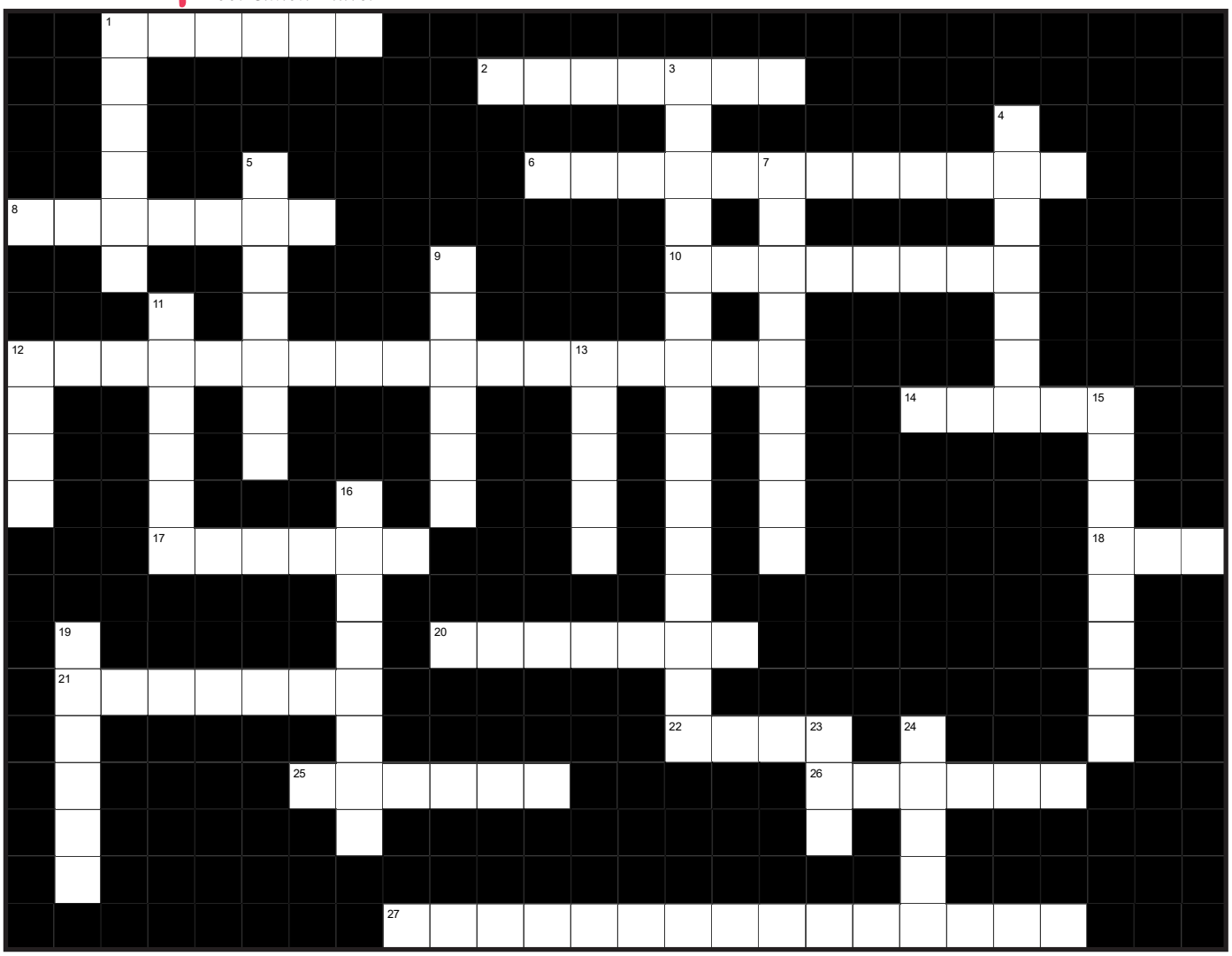
Wonderland seems normal enough at first—insofar as that can be called normal. However, it isn't long before the Cheshire Cat's message becomes apparent. A closer look reveals that blood splatters stain the leaves, and further on malevolent black goo blocks the path.

This game is an example of the kind of adaptation that creates a new story from the original books; it takes place after Carroll's works and rewards familiarity with the source material, weaving even irrelevant background characters into the game. Alice: Madness Returns manages quite well to combine Wonderland and Looking-Glass Land, and even creates some new environments that didn't appear in the books. It goes all-in with tying Alice's mental state into this imaginary world, and since Alice has a relatively complex history in this game, this allows for boundless opportunities to incorporate interesting details into Wonderland.

Alice: Madness Returns is a great example of an adaptation that captures the playfully absurd poetry of Alice in Wonderland and Through the Looking-Glass, and explores a grimdark interpretation of the world these books take place in. All the while it manages to create a new and interesting story, which is what makes it such an intriguing adaptation.

Rapunzel

Door Simon Klaver



Horizontaal

1 Meerdere premiers verkleed als Ome Willem (6). **2** Fijn tijdens het eten, niet erna (7). **6** Alternatief voor pijpenstelen, aldus Thomas Acda (12). **8** Explosief gevogelte (7). **10** Beweging die eerst klinkt alsof je even een tassie vast moet houden (8). **12** Een groep goochelaars in de weer met kaarten (5+3+9). **14** In een heuvel dor gras, maar niet serieus te nemen (5). **17** Klinkt alsof je het aantal nullen op moet zoeken, maar het zijn er honderd (6). **18** Deze boom heeft een datum en locatie, echter niet op dit moment (3). **20** Ongedierte verslaan met schaken, al dan niet bij je computer (7). **21** Best voor ontwikkelingsgebieden, maar er zijn snellere opties (7). **22** Kloppende goederen en/of op een onbekende plek (4). **25** Deze chocolade is dubbel zo goed! (6). **26** Chocolade gelijk aan 3 eieren (6). **27** Het wordt sterk afgeraden hierbij je ogen in de ademlucht te bewegen (3+7+5).

Verticaal

1 Engels onverwachte omkadering (6). **3** Dier met opmerkelijke opwaardse mogelijkheden (3+3+2+3+4). **4** Volgens onze voorouders klinkt het alsof de kaart verduidelijkt wordt (7). **5** Hemellichaam voor ernaast, maar twee zijn erg kwijt (7). **7** Ongeboren kuiken dat al vroeg vakkenvuller is (9). **9** Een gewichtige letter, maar toch verslagen door de pen (6). **11** Onbelangrijk en klein, als twee papiertjes aan elkaar gehecht (6). **12** Verblijf bedoeld voor armen, het dier kan eruit (4). **13** Dat dorp is een regel verder (5). **15** De tip van vandaag krijg je als de zon opkomt (8). **16** Voor een lage prijs, of toch een hoge? (8). **19** Twee cijfers, keer twee, keer een boel bij een festival, in Engeland (6). **23** Een explosief dat verder wil komen, zoals een draak in een kelder (3). **24** Lijkt op fruit, maar is vooral plaatjes kijken (5)

HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

3-gangen

Dagmenu

25,-

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