Jaargang 28 Nummer 3 December 2022

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

Het HT
Ontmoet het Bestuur!

Blue Fire
A Flame in the Darkness

Minecraft Skins
What do our members look like?

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

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

Redactie
Joyce Belleflamme
Jenna Hoekstra
Wieteke Leijten
Niels van Leur
Lieke de Regt
Luc Werksman
Tessa Vermeeren

Gastschrijvers
Martijn de Jong
Koen Looijmans

Vormgeving
Joyce Belleflamme
Wieteke Leijten
Niels van Leur
Lieke de Regt
Tessa Vermeeren

Cover: Pim Blanken

Bezoekadres
Pelikaanhof 52
Achterin de Pelibar
2312 EC Leiden

Contact
E-mail bestuur
bestuur@duivelsei.nl
E-mail redactie
redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

New Blood

Lieve leden,

A new edition and 2 new members for the best committee of Duivelsei! Welcome, welcome Jenna and Tessa! New writing talent and new layout talent, a perfect combo.

Deze editie zit natuurlijk vol met artikelen over spellen, een goude oude vertrouwde column en zelfs artikelen van gastschrijvers! We leren het heersende bestuur kennen, beter laat dan nooit, en we hebben als commissie een intens potje "professioneel Zeeslagje" gespeeld.

Ook kan je genieten van wat kattenliefde en een tripje naar the Zodiac zone, met een kritische blik. En dat is niet de enige roast, we roasten ook de Minecraft Skins van onze lieftallige leden. Ik zal niet alle artikelen opnoemen, maar het is een duidelijk dat dit een editie bom vol leesplezier is!

Dit zal mijn laatste editie als hoofdredacteur zijn, want als zevende jaars oude lul is het tijd voor vernieuwing. Ik blijf nog even hangen in de commissie als hulpje, maar verwacht een nieuwe lichting vol talent! Ik ben super trots op deze commissie, de leden zijn allemaal toppers en ik heb het volste vertrouwen dat het goed komt met de prachtige Spelduivel.

Wieteke Leijten
Hoofdredacteur

In dit nummer:

Ontmoet het HT!	4	Huisdierenhoekje: Mimi & Lula	18
Fighting the Game (EN)	6	Nomcie Recept	18
Geef het stokje door: Esther	8	Board game review: Ark Nova (EN)	19
The Zodiac Zone (EN)	9	De Redactie speelt: Captain Sonar	20
Blufstratego	10	Minecraft Skins (EN)	22
Blue Fire (EN)	12	League of Legends Worlds	24
Michael Bruijnsma Eerbetoon	13	Rapunzel	26
De Kamer Van...	16		

Ontmoet het HT!

Wie je roept als je roept: "Bestuuuuur!"

In de augustus editie van de Spelduivel was er deze keer geen artikel over het toenmalige FT. Om het goed te maken hebben we hier een artikeltje met alle *ins-and-outs* van ons nieuwe bestuur! Practische informatie, leuke feitjes en ook *two truths and one lie**!

Naam: Alexandra Oostindjer
Geboortedatum: 20-09-2001
Functie: Praeses
Hoeveelste jaar Eitje: 3e jaars
Studie: Geschiedenis, 3e jaar
Favoriete spel op Duivelsei: Mysterium, maar ook 30 Seconds
Likes: Tuinieren, Stardew Valley, kleding maken, ghibli films, *women.*
Dislikes: De kaartjes in kleding, ballonnen, zwarte koffie, mensen die geen animatiefilms kijken omdat ze kinderachtig zouden zijn, temperaturen boven de 25 graden.
2 truths and 1 lie:
- Elke lavendelplant die mijn kamer in is gekomen is gestorven.
- Ik vierde vroeger Pasen op een militaire kazerne, wat leuk was maar minder leuk dan Pasen in Twente waar ik over vuur heen mocht springen.
- Ik ben in het bezit van op zn minst 1 antieke telescoop.

Naam: Xander Lenstra
Geboortedatum: 16-12-1999
Functie: Ab Actis
Hoeveelste jaar Eitje: 5e jaars of 12e jaars, afhankelijk van hoe je telt
Studie: Informatica-master Foundations of Computing, 1e jaar
Favoriete spel op Duivelsei: op het moment Mario Kart, maar Weerwolven, Secret Hitler en Twilight Imperium staan daar niet ver achter.
Likes: Programmeren, op het Duivelsei zijn, in m'n orkest spelen, gamen.
Dislikes: Corona, alcohol, dranken met prik.
2 truths and 1 lie:
- Ik ruim de bestuurskast vaker op dan m'n slaapkamer.
- Ik speel Hobo.
- M'n ouders hebben me toen ik een paar dagen oud was ingeschreven als lid van het Ei.

Naam: Rebecca Varkevisser
Geboortedatum: 14-03-2000
Functie: Assessor Intern
Hoeveelste jaar Eitje: 3e jaars
Studie: Geschiedenis, 3e jaar
Favoriete spel op Duivelsei: Halli Galli
Likes: Lezen, sporten (ik zit op handbal), series kijken, schattige dieren, augurken.
Dislikes: Mensen die bovenaan een roltrap blijven staan en dat je dan onvermijdelijk tegen ze aanloopt, bloemen, de prijs van kaas.
2 truths and 1 lie:
- Mijn record van boeken lezen in een jaar waren 87 boeken.
- Ik heb nog nooit een plant dood laten gaan.
- Ik vind het leuk om cadeautjes in te pakken.

Naam: Jaco ten Cate
Geboortedatum: 14-08-2000
Functie: Accessor pand
Hoeveelste jaar Eitje: 4e jaars
Studie: Moleculair science and technology, 4e jaar
Favoriete spel op Duivelsei: Terraforming mars
Likes: Lezen, bartenden, koken, bordspellen spelen.
Dislikes: Mensen die te laat komen, moba's spelen, monopoly.
2 truths and 1 lie:
- Ik heb nog nooit botten gebroken.
- Ik ben nog nooit te ver gegaan met alcohol.
- Mijn favoriete computerspel is Monster Hunter World.

Naam: Naomi Swart
Geboortedatum: 01-05-1998
Functie: Quaestor
Hoeveelste jaar Eitje: 3e jaars
Studie: Taalwetenschappen, 3e jaar
Favoriete spel op Duivelsei: Shadows over camelot
Likes: Paarden, bakken, koken, wanneer het vriest.
Dislikes: Vuurwerk, de zomer, lawaai.
2 truths and 1 lie:
- Mijn record snel lezen is 120 pagina's in een uur.
- Ik heb ooit paard gereden met Amalia.
- Ik heb ooit gespijbeld van school om een film te zien in de bios.

Naam: Ruben van der Marel
Geboortedatum: 03-05-2002
Functie: Assessor extern
Hoeveelste jaars Eitje: 3e jaars
Studie: Filosofie, 2e jaar
Favoriete spel op Duivelsei: Mario kart
Likes: Pathfinder spelen, goed eten, slapen, klagen.
Dislikes: Te laat zijn, geld uitgeven, vroeg opstaan, deadlines.
2 truths and 1 lie:
- Ik ben eens met mijn fiets in de gracht gevallen.
- Ik zat op de middelbare school met een ander bestuurslid.
- Ik ben een basketbal fan en ik support de Lakers.

Door Joyce Belleflamme, aangeleverd door het HT
**Voor de antwoorden zul je de leden van het bestuur zelf moeten aanspreken.*

Fighting the Game

HOW I TRIED LEARNING GUILTY GEAR: STRIVE

I kind of suck at fighting games. I'm pretty good at Smash Bros, but I haven't played a whole lot of the more 'traditional' fighting games. Calling my skills there anything more than 'barely average' would already be generous. However, something about them has always intrigued me. These games allow for fast-paced, tactical battles between two players. That's an experience I'd really like to tap into. So, I asked a local fighting game enthusiast to show me the ropes – and Bas was more than willing to teach me Guilty Gear: Strive.

Text: Luc Werksman

Kicking into Gear

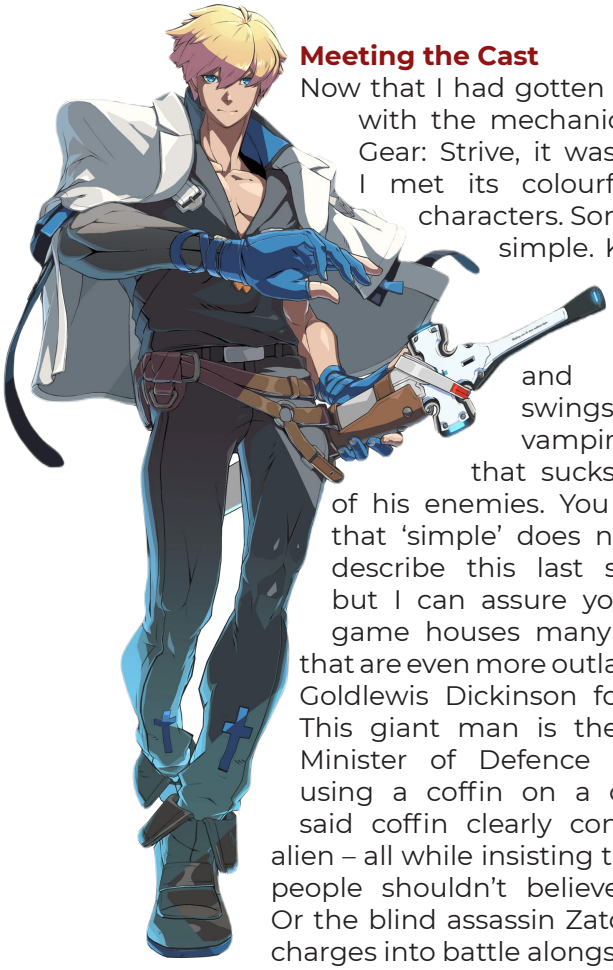
Guilty Gear: Strive is a 'fighting game'. That means that you'll be engaging in one-on-one combat and win whenever you manage to empty your opponent's health bar by whatever means your character likes to employ. Swords, fists, shadow demons – you've got quite a few options. Of course, you also have tools to block these attacks and tools to beat those tools. This leads to fast-paced, strategic battles (if you're not just mashing buttons that is). Strive especially emphasises this, with combat being generally hectic, aggressive and flashy. The game is oozing with style, featuring many spectacular visuals. All this is accompanied by an intense soundtrack containing a bunch of heavy metal and rock, which has led to Strive being described as 'a soundtrack with a game attached'.

Going through the Motions

In contrast to Strive's presentation, my performance was considerably less flashy. I struggled quite badly to use the attacks I actually intended to use. In response to my performance, Bas suggested that we should give the training mode a try. I picked the simplest character in the game, Ky Kiske, and simply tried using all of my moves. That's when I realised what I had been doing wrong. You see, Strive asks you to perform so-called 'motion inputs' to perform certain attacks. These are really weird if you're not used to them, as these inputs require you to move your joystick in a specific way before pressing a button. As it turned out, I was messing up by moving too quickly! Once I figured that out, I started to feel a bit more confident – a confidence that wouldn't last very long.

The Skill Issue

What's the main difference between a student and a master? A huge skill gap. Now that I had the basics down, Bas was eager to show me just how big this skill gap could be: while I still had some problems controlling Ky Kiske, Bas moved whatever character he felt like playing at immense speed and with surgical precision. He could destroy my poor guy Ky in whatever way he saw fit. And what do you do when you can beat someone in any way you would like? You pick the funniest option. As such, I was repeatedly destroyed by magical butterflies, teddy bear plushies and afros. This might just be karma for what I've done to people while playing Smash Bros over the years.



Meeting the Cast

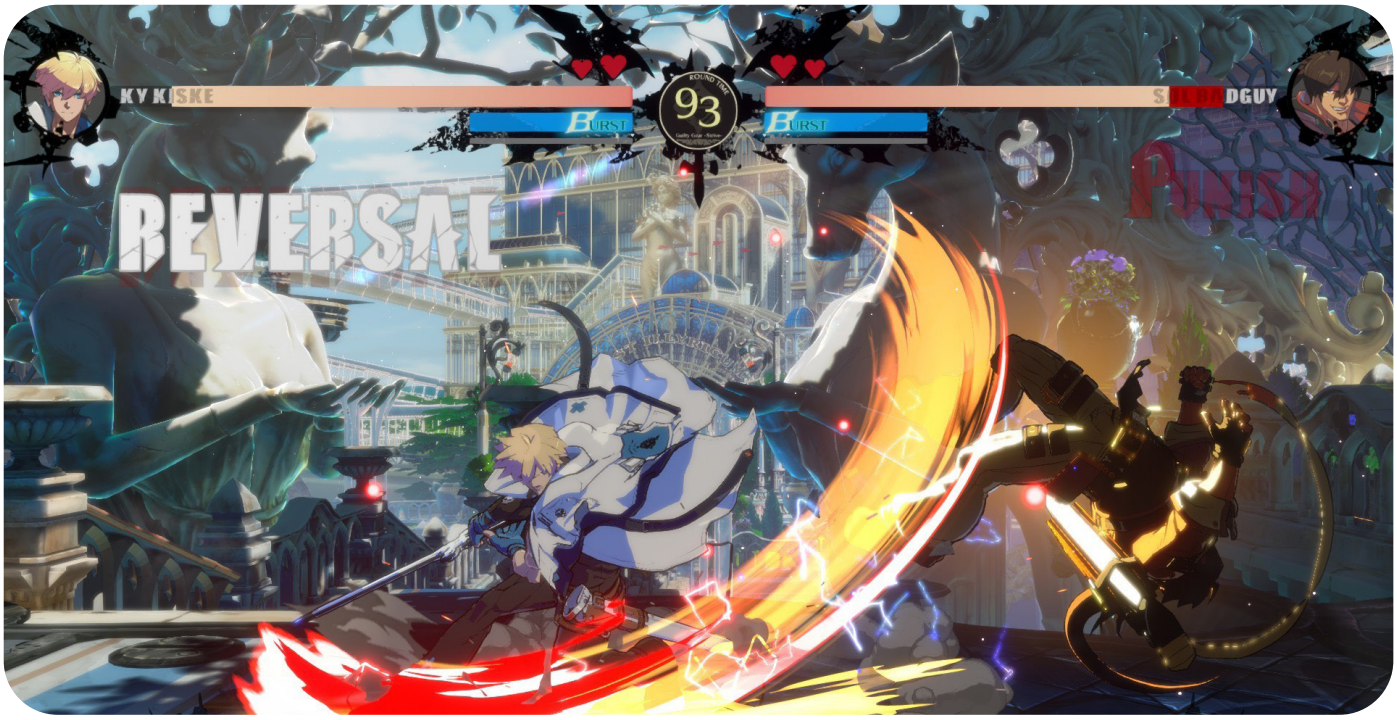
Now that I had gotten acquainted with the mechanics of Guilty Gear: Strive, it was high time I met its colourful cast of characters. Some are fairly simple. Ky swings a sword, Leo swings two swords, and Nagoriyuki swings a giant vampiric sword that sucks the blood of his enemies. You may think that 'simple' does not properly describe this last swordsman, but I can assure you that this game houses many characters that are even more outlandish. Take Goldlewis Dickinson for example. This giant man is the American Minister of Defence and fights using a coffin on a chain, with said coffin clearly containing an alien – all while insisting that rational people shouldn't believe in aliens. Or the blind assassin Zato-One, who charges into battle alongside his own weaponised demonic shadow. This shadowy being is known as a 'Forbidden Beast' and has therefore been granted an aptly terrifying name: 'Eddie'. Yep. This game doesn't take itself too seriously.

Ky and I

Meanwhile, my skills and understanding of the game were improving bit by bit. I began to understand the intricacies of Ky's many attacks. Did you know that it's riskier to counter an opponent's kick with a sword than it is with your elbow? That's because your elbow is invincible, whereas your sword is really an extension of your body, so you'll suffer physical pain when your sword is kicked. That's Strive logic for you. Either way, these kinds of realisations helped me play the game better. I was doing well enough that Bas had to pay at least some kind of attention to beat me. I even managed to actually beat him once! Granted, he was playing a character he had barely any experience with and he wasn't all that focused, but I'll definitely consider that a win.

After the Battle

All in all, I'd definitely recommend checking out Strive if it seems like the kind of game you might enjoy. It's only a controller away at Duivelsei after all. Beneath Strive's stylish (and silly) exterior, there's a rich, fun fighting game to be found. Having a coach in your corner also goes a long way! Despite the many losses I experienced at Bas' hands, his feedback definitely helped me get better and enjoy the game more. I'll certainly try to beat him again. In the far, far, future.



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 Esther Kooistra.

Tekst: Lieke de Regt

Wat is je favoriete quote?
"We're all stories in the end, just make it a good one."

Als je wist dat de aarde over een jaar zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?
Heel veel tijd besteden met mensen die mij erg gelukkig maken & meer domme dingen doen. Ik wil lava aanraken.

Wat is je favoriete ding om te doen in je me-time?
Muziek maken of YouTube kijken.

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?
McFlurry M&M met chocoladesaus.

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?
Sowieso iemand uit Pokémon, misschien één van de professors. Ik zou wel *viben* met Professor Elm. Dan gaan we gewoon lekker met Togepi spelen.

Als je een magisch wezen zou zijn, welk magisch wezen zou je zijn en waarom?
Een *Will O'Wisp*, uit de Engelse *folklore*. Ik zou met liefde mijn corporele vorm opgeven om een beetje in het moeras te chillen en mensen naar hun dood te leiden.

Welk persoon heeft je (fundamenteel) positief beïnvloed? Wat heeft deze persoon gedaan/gezegd?
Laten we gaan voor Anouk, die ken ik via-via. We zijn nu al een paar jaar *besties*. Ze moedigt me gewoon heel erg aan om creatief te zijn en in mezelf te geloven.

Als je plot armor hebt en er niks met je kan gebeuren, in wat voor universum zou je dan willen zitten?
De Pokémon wereld is mijn eerste keus, maar vooral als ik geen *plot armor* heb. Als me niks kan gebeuren dan wil ik naar het universum van *Welcome to Night Vale*. Als je weet dat je immuun bent voor alles wat daar gebeurt zou de mentale onrust nog wel meevallen, toch?

Welk spel zou je spelen als je iemand zou willen leren kennen?
Niet Set, want dan mogen ze me niet meer. Ik denk dat D&D een goede manier is om iemand te leren kennen. Je ziet meteen hoe hun *creative juices flowen*. Anders Cards Against Humanity, dan zie je gelijk het slechtste van elkaar.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke vraag kies je?
"Als je wist dat de aarde over een jaar zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?"

Welke vraag wil je toevoegen?
"Wat is jouw artiest/serie/boek etc. *recommendation*?"

Wie nomineer je voor de volgende editie?
Esther Overbeek

The Zodiac Zone

Welcome to the Zodiac Zone. A place where an astronomer gets involved in the world of the Zodiac, while being confronted by his beloved committee member who happened to have a hyperfixation on astrology. The astronomy student has a whole different opinion on astrology however and he is not intending to stay quiet. Let's dive right into the stars!

Niels according to astrology

Text: Lieke de Regt

Name	Sign	House	Deg	Name	Sign	Deg
Sun	Taurus	11	13.2°	Ascendant	Cancer	27.9°
Moon	Taurus	10	2.4°	House 2	Leo	13.7°
Mercury	Taurus	10	6.5°	House 3	Virgo	3.6°
Venus	Taurus	10	2.8°	House 4	Libra	1.1°
Mars	Taurus	11	29.7°	House 5	Scorpio	10.1°
Jupiter	Taurus	11	16.7°	House 6	Sagittarius	24°
Saturn	Taurus	11	19.5°	House 7	Capricorn	27.9°
Uranus	Aquarius	8	20.6°	House 8	Aquarius	13.7°
Neptune	Aquarius	7	6.6°	House 9	Pisces	3.6°
Pluto	Sagittarius	5	12.3°	MC	Aries	1.1°
North Node	Cancer	12	27.7°	House 11	Taurus	10.1°
Lilith	Capricorn	6	7.1°	House 12	Gemini	24°

Sun: Taurus

If you look at Niels, his foremost (and most known) sign is a Taurus. This means he is stable, reliable and sticks to his decisions, though he isn't always sure about them. Taurus is an earth sign, which means Niels is quite stubborn and very realistic: that's the reason why Niels doesn't believe in astrology in the first place. Taurus is ruled by Venus, which makes Niels the perfect cook, a good lover and a creative artist... he does not agree with any of those, look at him being stubborn again.

Moon: Taurus

When you look at Niels, obviously you notice he is very emotionally stable and mature. No sudden outbursts will be expected from this guy. If you look at his moon, it's said that he knows the balance between caring for himself and others very well. So balanced, you could almost call him a Libra.

Rising: Cancer

Niels will never make an extravagant entrance, as you all know. He's the gentle guy next door and sometimes sensitive to his surroundings. You could catch him in the corner on a game night, although I've never seen that happen. While he is very protective, he can also be quite gullible. He's just a soft dude that makes people feel comfortable.

The Roast of Astrology

Text: Niels van Leur

Oh boy Lieke... I don't even know where to start. I will burn this astrology crap harder than our sun burns its hydrogen. No one is safe, because I will light astrology up in anger like a supernova outshining all stars in the Zodiac sign Taurus. Astronomer here, get this astrology nonsense out of here!

First up I have three quadruplet brothers, we are all born a few minutes apart from each other and I don't think you can say any of us have the same personality whatsoever. Can I just use astrology to create a child with a personality I like? Ofcourse not! Do parenthood, environment and genes have no influence over someone's personality? They absolutely do! Astrology is just a made up thing that people like to believe in and can actually be a bit harmful if you dive too deep.

Oh cool, my star sign is ruled by Venus, I am a good cook because of this. I will put so much effort into my cooking skill, that in the end I will be a good cook. Great self fulfilling prophecy man. There is a reason why in sports you cannot bet on the games you compete in... You can just simply influence the results! Even worse people will excuse their bad behavior because it is in their zodiac sign, which is just awful in itself. All the things related to astrology can burn inside the radius of the sun for a fast and sudden vanish. Except you Lieke, I still love you <3.

P.S. Einstein said time is relative... Well relative to literally anything else, astrology is just stupid.
mic drop

Blufstratego
en andere domme varianten van spellen

Heb je ook wel eens dat je een idee krijgt dat zo slecht, zo dom, zo *cursed* is dat je het wel moet proberen? Dat gebeurde ons tijdens Levend Stratego op het Meiweekend. Daar kregen wij het idee “wat als je Stratego speelt, maar kan bluffen?” En na het uitwerken van wat details, was Blufstratego geboren. Maar we waren nog verre van klaar, want als er één dom idee over de dam is, dan volgen er meer. In dit artikel kijken we naar drie van deze spellen: het eerder genoemde Blufstratego, Dobbel-kaas-en-eieren en D10-Mahé.

Tekst: Koen Looijmans en Martijn de Jong

Blufstratego
Veel bordspellen zijn verre van realistisch, maar Stratego is hierin toch wel een dieptepunt. Tijdens een veldslag gaan soldaten echt niet eerlijk formulieren uitwisselen om te bepalen wie wie mag neerschieten. Nee, ze leveren valse formulieren aan en liegen erop los! Vandaar dat blufstratego de betere en leukere variant van het spel is.

Hoe werkt het?
Net als bij Coup mag je altijd bluffen wat een stuk is. Bovendien mag deze bluf bij wandelen en vechten verschillend zijn, zodat je “verkenner” opeens magisch verandert in een “kapitein”. Vervolgens vechten de *units* volgens de rollen die worden gebluft, tenzij een speler het natuurlijk niet helemaal vertrouwt: als je je tegenspeler niet gelooft, mag je beweren dat deze bluft. Als je terecht bluf roept, of je tegenstander dit onterecht doet, mag jij een stuk op het bord omdraaien, zodat deze zichtbaar wordt voor de andere speler. Als uitzondering hierop, sterft een stuk dat bij bewegen bluft direct. Maar wat nu als je stuk wordt aangevallen zonder dat je weet wat het is, omdat hij nu omgedraaid staat? Dan hoop je heel hard dat je dit stuk goed onthouden hebt. Bij het vechten moet bovendien de aanvaller eerst bluffen en daarna de verdediger. Tenzij er bluf wordt geroepen, wordt dan een gevecht met de genoemde waarden afgehandeld, anders met de werkelijke waarden.

Zijn tweespelerspellen nou niet je ding? Geen zorgen, de vierspelersvariant bestaat ook! Dan is het zelfs mogelijk dat zowel aanvaller als verdediger niet weten wat een stuk is. Om het spel eerlijk te houden mag de vlaggendrager hier niet doen alsof deze verkenner is.

Wat vinden leden van blufstratego?
"Absoluut *vercracked* en vreselijk" - 10/10 mineuren die stiekem bommen zijn
- Victoria

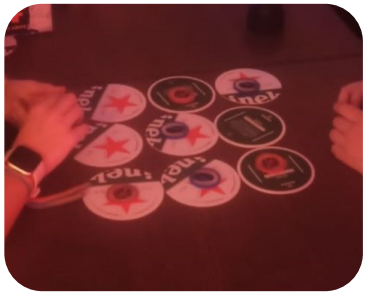
"Wat kut" - 3 maarschalken van de 4
- Esmée

"Vertrouw Victoria niet" - 42 (schaal onbekend)
- Luna

Dobbel-kaas-en-eieren
Ben jij het ook zo zat dat elke keer wanneer je leuk boter-kaas-en-eieren wil spelen, het altijd gelijkspel wordt? Dan is dobbel-kaas-en-eieren het spel voor jou!

Vóór elk potje gooien beide spelers geheim een dobbelsteen, die bepaalt wat hun doel is dit potje:

1-2: verliezen
3-4: gelijkspelen
5-6: winnen



Daarna speel je het gewoon zoals normaal boter-kaas-en-eieren. Als je je doel hebt gehaald aan het einde van het potje, krijg je een punt.

Maar is het spel ook daadwerkelijk leuk? Het is in ieder geval een verbetering ten opzichte van klassiek boter-kaas-en-eieren. Dat is natuurlijk een uitermate hoge lat, het is immers met een enorm hoge score van 2.7/10 het laagst gerankte spel op BoardGameGeek. Helaas houdt het daar een beetje op.

Het spel heeft zeker leuke twists, waar je soms probeert te raden wat je tegenstander nu eigenlijk van plan is, maar uiteindelijk blijft het spel gewoon nog steeds boter-kaas-en-eieren. Het is leuk om een keer gespeeld te hebben, maar na 20 minuten van dobbel-kaas-en-eieren is de lol er wel vanaf.

Wat vinden leden van dobbel-kaas-en-eieren?
"Het blijft boter-kaas-en-eieren" - 2/10
-Allard

"Bierviltjes zijn een heel mooie studentenoplossing voor boter-kaas-en-eieren" - 22 pound van de 13 kilo
-Luuk

"Mega-cringe spel dat niet werkt" - Rutger moet het spelen/938.7
-Victoria

D10-Mahé
Iedereen zou inmiddels al bekend moeten zijn met het *cult classic* bordspel Mahé (nadruk op *cult* natuurlijk). Maar wat als we dit geweldige spel compleet verpesten? Het idee is simpel: als de doorgewinterde bordspelers die wij op Het Duivelsei zijn, vervangen wij die saaie zeszijdige dobbelstenen waar Mahé standaard mee komt, met spannende nieuwe tienzijdige dobbelstenen! Hierdoor kan je nu ook een nul gooien - een wens die iedere doorgewinterde Mahé-speler ooit wel eens heeft gehad. De *catch*? Als je meer dan zeven ogen gooit moet je nog steeds weer terug naar het vlot. Dat geeft je een 20% kans om op je eerste worp al meteen dood te gaan.

Het *playtesten* begon op zich best prima; het is immers een variant van Mahé - het beste spel ooit gemaakt. Mensen waren lekker aan het dobbelen, te veel risico's aan het nemen, en terug naar het vlot aan het gaan. Martijn gooide vier keer op een rij 0 (de regel dat je maximaal 3 dobbelstenen mocht gooien hadden we ook maar meteen het raam uit gegooid, want waarom ook niet), gevolgd door een 1, en daarna verpestte hij het met een 8.

Helaas werd het feit dat je in je eerste worp meteen al teruggestuurd kon worden naar het vlot vrij snel erg frustrerend. Het was zó erg, dat niemand het spel (met een al verdunde eier-stapel) wilde afspelen. D4/D10 do not recommend.

Wat vinden leden van D10-Mahé?
"D10 Mahé is echt *fucking cursed* en ik wil het nooit meer aanraken" - 8/7 met 1 dobbelsteen
-Oscar

A Flame in the Darkness

What do Mario, Zelda and Hollow Knight have in common? Well, aside from the fact that all three are associated with great video games, they all served as inspiration for a fun indie game that was released last year: Blue Fire. Can this game live up to such lofty aspirations?

Text: Luc Werksman

Dash 'n Slash

Blue Fire is, first and foremost, a 3D platformer. You play as Umbra, a mysterious science experiment that awakens as his world, Penumbra, nears its ruin. You're told it's up to you to save it using the tools at your disposal. Umbra is rather agile and quite skilled with the twin swords they wear on their back. Right when you start the game, you're already able to jump, dash and slash enemies. That makes for a fun start, but you'll run into many new techniques during your journey as well! By the end of the game, you might be able to move in ways that you definitely wouldn't have expected at the start. For me, Umbra's excellent movement is probably the best part of the game!

Into Penumbra

During your journey, you'll be completing quests by exploring Penumbra and the various voids and dungeons it houses. These 'voids' are brief platforming sections that you can access by finding mysterious statues spread across the land. They are all optional, but clearing them is certainly worth it, as they provide Umbra with additional health upon victory. This is where the most challenging parts of the game can be found as well. The dungeons are very much like Zelda: you traverse various rooms, collect keys, grab a new power-up and fight a boss at the end. In general, the combat in this game is not very deep – dashing to and away from opponents with good timing usually gets the job done – but it is satisfying and responsive.

Oooh, shiny!

Penumbra is littered with many collectibles. You can find new outfits, weapon upgrades and dance moves, among other things. There's no better way to celebrate beating a boss than by showing off your best breakdance technique, dressed in all pink! Most importantly, you'll be able to find 'spirits' which you can equip to gain all sorts of benefits, which may even include new abilities. Specifically, I recommend you take a good look around for Fire Keep for a particularly fun one...

Indie Charm

Blue Fire is the first game Robi Studios has produced and it shows. Let's go over the negative side first: the game's combat and story are not that fleshed out and the game is somewhat lacking in polish at times. On the positive side, however, you really get the sense that this game is a labour of love! The game has received a bunch of free DLC including new story, voids and even a level builder. I especially like how the game comes with a small booklet detailing its development, giving you a sense of the many hours that must've gone into it. All in all, Blue Fire is an impressive debut-game and makes for a solid 3D platformer with a unique identity. I recommend checking it out if you're into indie platformers!

In memoriam Michael Bruinsma (1952-2022)

Op 3 oktober is Michael Bruinsma op 70 jarige leeftijd is overleden. Michael was de oprichter van 999 games. Hij heeft heel veel betekend voor de hobby in Nederland.

Tekst: Joris Wiersinga

Ontmoeting

Ik ontmoette Michael Bruinsma voor het eerst begin jaren '90 op een Ducosim conventie. In die tijd waren er veel minder spellenwinkels en veel mensen deden een beetje lacherig over volwassenen die bordspellen deden. Mijn vader vond zo'n conventie bijvoorbeeld maar verdacht: gaan die mensen echt de hele dag spelletjes spelen in hun vrije tijd? De eerste keer bracht hij mij erheen om even te kijken of alles wel deugde.

Michael legde mij op de conventie het spel Family Business uit. En verkocht het me daarna, want Michael hield van spellen maar was óók een handelaar in hart en nieren. Hij had toen een postorderbedrijf, 999 games. Dit was één van de weinige plekken waar je complexe Amerikaanse spellen kon kopen zoals 1830, Civilization en allerlei wargames. Het bedrijf is vernoemd naar de stoomlocomotief '999' in het spel 1835.

Eerste stappen

Rond 1993 lukte het hem om distributeur te worden van Magic: The Gathering. Dat spel veranderde de spellenwereld en ook Michael's rol. Dit spel werd door veel meer mensen omarmd. Als gevolg hiervan ontstonden overal gespecialiseerde winkels en spellenclubs. 999 games groeide en Michael besloot dat hij voortaan alleen aan winkels zou verkopen.
De volgende grote stap was het uitgeven van Nederlandstalige spellen. Dit waren vertalingen van succesvolle Duitse en Amerikaanse spellen zoals Elfenland en natuurlijk Catan. Met Catan lukte het hem om bij de gewone speelgoedwinkels en zelfs bij de Albert Heijn te liggen. Tot dan toe verkochten deze winkels eigenlijk alleen 'gouwe ouwe' titels zoals Rummikub, Risk, Monopoly... jaar in jaar uit dezelfde selectie. Dankzij Michael en 999 games kwam daar nu verandering in. Intussen is de catalogus van 999 games enorm en hebben ze ook wat eigen spellen uitgegeven.

Zo is het huidige landschap van Nederlandstalige spellen, spellenspeciaalzaken en het aanbod in speelgoedwinkels voor een groot deel aan Michael te danken geweest.

Het Duivelsei

Minder bekend is dat ook de spellen verzameling van het Duivelsei met Michael Bruinsma is begonnen. In het eerste jaar van Het Duivelsei gingen we met het oprichtingsbestuur naar de beurs in Essen. Ik dacht dat ik alle spelen wel kende, dus we hadden nauwelijk geld bij ons. Pinnen kon toen nog niet in Duitsland, het was vóór de euro dus we moesten in Deutschmarks betalen.
Natuurlijk was de beurs een Walhalla... zo veel spellen! We wilden heel graag iets kopen, maar ja... zonder geld lukt dat niet. Gelukkig was daar de stand van 999 games, waar Michael zelf Amerikaanse spellen verkocht. Ik kende Michael van Ducosim conventies en we kregen het voor elkaar dat we een cheque uit mochten schrijven waar hij Deutschmarken voor terug gaf. Met dat geld hebben we de eerste Duivelsei spellen gekocht. Zo heeft Michael ook aan de spelhobby in Leiden vanaf het allereerste begin een steentje bijgedragen

De kamer van... Joris

Het oosterse oord van een Maastrichtenaar

Deze Spelduivel nemen we een kijkje in de kamer van Joris Stroux, een eerstejaars student van de Japanstudies. Er wordt vaak gezegd dat de binnenkant van iemands kamer een goed beeld geeft van zijn persoonlijkheid. Eigenlijk heb ik geen idee of dat ooit is gezegd, maar ik vind het mooi klinken.

Tekst: Jenna Hoekstra

Binnenkomst

Net een moeilijk tentamen afgerond hebbende bel ik bij Joris Stroux aan. Zijn kamer is op loop-, nee, kruipafstand van het Lipsius vandaan, wat in zijn geval handig is aangezien hij nog geen fiets heeft weten te bemachtigen. Joris studeert in het Lipsius, omdat hij Japanstudies doet. Dat is ook wel te zien in zijn kamer: de posters en verzameling oosterse prullaria bij het binnenkomen zijn haast niet te missen. Pal tegenover de deuropening hangt bijvoorbeeld al een mooie, rode poster van een gestileerde Japanse toren. Op een richel langs de muur staan ook wat lucky cat beeldjes en drie aapjes die de uitdrukking “see no evil, hear no evil, speak no evil” uitbeelden, wat ook past bij het thema “Japanse folklore”. Verder staat er naast zijn bed nog een klein poefje met daarop een authentiek oosterse theepot met kopjes, en wat miniatuurversies van Japanse klederdracht. Het geeft de kamer een unieke stijl die je in niet veel andere studentenkamers zult vinden (tenzij de andere inwoners van de desbetreffende studentenkamers toevallig ook Japans studeren).

Plastic planten

Wat ook direct opvalt is het bonsaiboompje van Lego, uitgestald op zo’n manier dat het op een soort altaartje lijkt. Eromheen staan vier authentieke kopjes, met in elk kopje een tak van de Legoboom waarop de bladeren zijn vervangen met bloesem. Die kan hij verwisselen als hij in de stemming is voor een wat kleurrijkere boom. Wanneer ik het boompje opmerk verklaart Joris dat hij alle vijf de sets heeft in de Lego Botanical Collection (iets waar ik tot dan toe het bestaan nog niet van afwist). Deze planten heeft hij in verschillende plekken over zijn kamer verspreid, met als verklaring dat hij het moeilijk vind om echte planten in leven te houden, een klacht die menig student zal delen.

Pianospel voor een goed doel

Omdraaiend vanaf de poster (ook al zijn we inmiddels al een compleet rondje gedraaid om de Lego te bekijken) zien we een keyboard. Joris speelt piano, maar een echte piano zou te veel moeite zijn om in een studentenkamer te kunnen houden, dus hij moet het doen met een keyboard, wat vervelend kan zijn doordat het minder toetsen heeft dan een normale piano. Joris speelt namelijk graag klassieke muziek zoals Bach, en heeft zelfs met zijn oom een CD met klassieke muziek opgenomen voor het goede doel. Zijn oom heeft hem piano- (of eigenlijk orgel)lessen gegeven toen hij nog in Maastricht woonde, en ze hadden al langere tijd het idee om samen een CD op te nemen, maar het kwam er nooit van. Dat was tot begin dit jaar toen de oorlog in Oekraïne uitbrak. Ze besloten samen het heft in eigen handen te nemen en een CD te produceren met de hulp van een kennis die CD's kan branden. Ze hebben er zo’n 100 gemaakt enallemaal verkocht en de opbrengsten aan de slachtoffers in Oekraïne gegeven!

Een kast voor boeken en hobbies

Een stukje boven zijn keyboard hangt een boekenkastje met vier compartimenten. Wat ten eerste opvalt zijn twee figurines van animepersonages bovenop het kastje. Joris vertelt me dat het Rimuru van “That Time I Got Reincarnated as a Slime” en Rem van “Re;Zero” zijn, toevallig allebei uit een isekai en toevallig allebei met blauw haar.

Maar goed, de inhoud van het kastje dus: hier zijn vooral studieboeken en andere boeken te vinden, zoals de originele Jurassic Park geschreven door Michael Chrichton en een vak met pianotablatuur, maar er is ook een vak met allerlei manga. De langste serie boeken die Joris daarvan heeft is Seven Deadly Sins, een shounen waarvan ook een anime gemaakt is door Netflix. Joris vertelt dat het waarschijnlijk wel zijn favoriete anime is, mede doordat het de eerste anime is die hij heeft gezien toen hij in contact kwam met Japanse cultuur. Hij laat me ook wat merch zien: aan een bos met oneindig veel sleutelhangers toont hij me een sleutelhanger in de vorm van Rhitta, de strijdbijl die het personage Escanor gebruikt, en ook eentje van het personage King. Aan de sleutelbos hangen nog veel meer sleutelhangers, vooral van verschillende anime en van Genshin Impact. Er zijn zelfs zoveel sleutelhangers dat er niet genoeg plek was aan zijn sleutelbos: verspreid over zijn bureau liggen er nog meer waar simpelweg geen plek meer voor over was. Een ambitieuze fan moet er wat voor over hebben om zijn hobby's te tonen!

Verhuisproblematiek

Misschien als Joris een fiets had zou hij extra ruimte hebben voor al die overige sleutelhangers, maar het probleem is dat hij die nog niet heeft. Joris komt uit Maastricht en woont hier nu al sinds het begin van het schooljaar, maar vanwege de lange afstanden en onhandelbaarheid van bepaalde dingen (bijvoorbeeld: een fiets of een breekbare Legoset) is nog niet alles bij hem thuis. Dat valt in sommige opzichten ook wel op te merken. Hij wacht bijvoorbeeld nog op wat posters voor op de muur naast zijn bed, om die nog wat aan te kleden. Er hangt er al wel eentje: een rustgevend kampeertafereeltje met een heldere sterrenhemel, in de tekenstijl van het YouTubekanaal Kurzgesagt.

Vertrek

Zo hebben we alle trekpleisters van Joris kamer wel gehad! Over het algemeen genoot ik heel erg van de oosterse sfeer die in elk hoekje van de kamer wel te ontdekken viel, en dat zal zich ook alleen nog maar uitbreiden naarmate hij nog meer spullen uit Maastricht naar hier in Leiden weet te krijgen. Joris vertelt ook dat hij nog niet klaar is met het verzamelen van manga, dus het zou goed kunnen dat hij binnenkort zijn kast opnieuw moet gaan inrichten om al dat papier te kunnen bevatten. Joris, bedankt dat we een inkijkje in jouw kamer hebben mogen nemen, het was zeker het bezichtigen waard!

Huis Dieren Hoekje

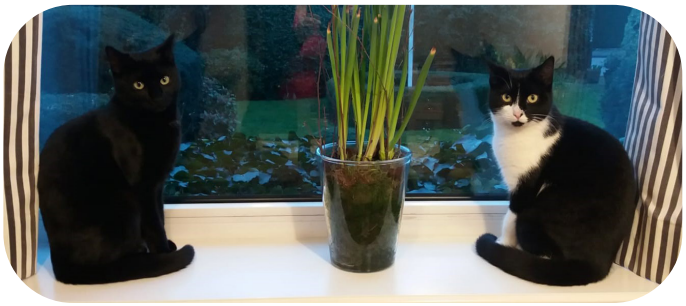
Voor een duivelse portie schattigheid

Heel veel leden hebben eerder in deze rubriek hun katten laten zien, maar heb je ooit genoeg kattenfoto's in je leven? Deze editie is het de beurt aan oud-Redactielid Oscar en zijn katten Mimi en Lula.

Tekst & foto's: Oscar van Putten

Mimi (zwart-wit) en Lula (zwart) zijn 3.5 jaar oud, en wonen bij ons sinds ze kleine kittens waren. Ook nu zijn ze nog kleiner dan gemiddeld, waardoor ze er nog jonger – en schattiger – uitzien. Ze komen uit hetzelfde nestje, maar net als menselijke tienerbroers of -zussen kunnen ze slecht met elkaar overweg.

Qua persoonlijkheid kunnen ze niet meer van elkaar verschillen. Mimi is vocaal, actief en valt alles aan wat beweegt, inclusief tafelkleden en tapijten. Ze heeft al talloze muizen gevangen – en helaas ook een paar vogels. Lula daarentegen is stil en rustig, en kijkt liever vol verwondering naar vogels dan dat ze erop jaagt. De enige die ze ooit gevangen heeft, heeft ze vervolgens laten ontsnappen.



Hun hobby's zijn veelal hetzelfde: eten, slapen, buiten rondbanjeren en geaaid worden. Zo leiden ze een vrij luxe leven, waar hun enige zorg is dat het eten niet lekker genoeg is.

Nomcie recept: Peach Cobbler

Benodigdheden

- Ingrediënten:
- 2 blikken perzikschijfjes
- 1 theelepel vanille extract
- 180 gram bloem
- 1 theelepel kaneel
- 2 theelepels baksoda
- 1 theelepel nootmuskaat
- 1 theelepel zout
- 1 eetlepel citroensap
- 300 gram kristalsuiker
- 120 gram boter
- 225 ml koude melk
- 100 gram bruine suiker

Bereidingswijze

Verwarm de oven voor op 175 graden Celcius. Mix de droge ingrediënten: de bloem, baksoda, zout en 200 gram kristalsuiker. Voeg hier al roerende langzaam de koude melk aan toe.

Bereid de perziken: stop in een pan 100 ml water (kan ook deels vocht van de perziken zijn), 100 gram kristalsuiker en de bruine suiker totdat de suiker is opgelost.

Voeg daarna de perzik toe met het vanille extract, de kaneel, nootmuskaat en het citroensap. Laat opstaan totdat het vocht gaat lijken op siroop.

Smelt in een ovenschaal de boter. Voeg de helft van het beslag toe, niet mengen, dan de perziken en dan de rest van het beslag, nog steeds zonder te mengen.
Stop de ovenschaal voor 40 minuten in de oven. Serveer indien gewenst met slagroom of ijs.

What to do? Build a Zoo!

Board Game Review: ARK NOVA

Since May 2022, Duivelsei owns the brand new board game Ark Nova. On the popular reviewers webpage Boardgamegeek, Ark Nova has the fourth spot for best game. In this review I will give my opinion on this relatively complex board game, which has grown to be one of my all time favourite board games. Is Ark Nova a pioneer in the next generation of boardgames?

Text: Niels van Leur

How to build your zoo

Ark Nova is a so-called Eurogame, where the goal is to make the best zoo out of all players. This game is for 2-4 players, takes around 2.5 hours to play (for new players) and you win by earning the most points for your zoo.

In your turn you can choose one of five actions. You can either: build enclosures, draw cards (animal, sponsor or conservation project cards), play animal cards, play sponsor cards or fund external projects (the association action). After selecting your action (for example from place 5), this action will rotate to place 1. Every player has the same actions, but everyone will be on a different track due to the rotating actions. This makes the game feel very dynamic. The sixth action does not rotate, with it you can take a token that acts as joker.

Tips and Tricks

The game Ark Nova plays very much around break time. In this break, players will earn money for their zoo and go back to a hand of three cards. If you play very well around the break you can profit maximally. Another great strategy is to work towards conservation projects by going for specific types of animals and sponsors.

Ark Nova is all about planning your steps ahead. This makes the game insanely fun, but also really challenging. If you mess up step two or three of your plan, then your well thought out plan could fall apart like a house of cards.

Recommendation

I highly recommend Ark Nova if you enjoy a slightly more complex board game. The game has one big downside in my opinion. Just as in Terraforming Mars it is easy to forget some passive effect cards. This is just really frustrating and a lot of the time it is annoying for the whole group if you do the effect in hindsight. Therefore it is nice to help other players with these effects, they would do the same for you.

Overall Ark Nova is really fun to play. I have gone for a different strategy in all of my eight times playing the game. Although some cards seem stronger than others, I feel like there is no winning strategy per se. For some reason this game just feels like the next generation of boardgames. Ark Nova is so fun and interesting and just puts all of the great things from games like Terraforming Mars, Rajas of the Ganges and Wingspan together. On top of that there are tons of new mechanics. And it just works. It really does. The future is here, old man! Ark Nova really is the benchmark for the next generation of board games.

Difficulty:

Rating:

De Redactie speelt

Na het werven van twee nieuwe enthousiaste Redactie-leden bij de CIA hadden we een spel nodig om onze samenwerking-*skills* eens goed op de proef te stellen. Maar natuurlijk kiezen we wel een spel uit waarbij we elkaar een beetje kunnen lastigvallen. Samenwerken om de andere helft van je commissie te laten falen, welk spel is daar beter voor dan Captain Sonar?

Tekst: Joyce Belleflamme

How to sail a ship?

Deze editie van De Redactie speelt .. hadden we alle leden kunnen op trommelen, inclusief onze nieuwste aanwinsten! Wieteke, Luc, Niels, Lieke, Tessa, Jenna, en ik waren van de partij. Maar degenen die het spel Captain Sonar kennen, weten vast dat er acht mensen voor nodig zijn. Daarom hadden we nog iemand uitgenodigd die toch al een beetje onderdeel was van De Redactie: Rutger. Hij heeft natuurlijk het afgelopen jaar al onze notulen doorgelezen en kende ons dus al best goed. Helaas was ons halve Redactie-lid wel te laat, maar gelukkig kende Rutger het spel wel al dus kon Niels het ondertussen aan de rest van ons uitleggen.

Door onze natuurlijke wijze van binnenkomen en gaan zitten, waren er twee teams gevormd: team geel bestond uit Lieke, Wieteke, Tessa en Rutger, wie zichzelf 'De Kaaseters van Wakkerdam' hadden genoemd, en team blauw bestond uit Jenna, Luc, Niels en ikzelf, wie zichzelf de naam 'SS Pain' hadden gegeven. Team geel wou absoluut geen kortere naam, maar voor de *sake* van dit artikel en mijn eigen geestelijke gezondheid ga ik de teamnaam inkorten voor de rest van het artikel.

Niels legde het doel van het spel en alle individuele rollen uit. Ieder team heeft een onderzeeër die ze rondvaren via een route die het schip zelf helpt en die moeilijk is voor het andere team om te volgen. Het schip kan schade oplopen door wapens van het andere team en als je niet goed op de functionaliteiten van je eigen schip let. Als je schip zinkt heb je verloren.
Ieder lid van het team heeft een andere rol in het schip. Ze moeten samen het schip onderhouden en het schip van het andere team vinden. Aan het begin van de tafel zit de *Radio Operator,* ookwel '*Spy*' genoemd, de rol die Lieke en Jenna hadden. Zij moesten vooral luisteren naar de koers die het schip van het andere team nam om erachter te komen wat hun locatie was. Naast de *Spy* zit de *Captain*, deze keer Wieteke en Luc. Hun taak was voornamelijk het besturen van het schip. Daarnaast zit de *First Mate*, in dit geval Tessa en ik. Zij moesten aantekeningen maken elke keer dat het schip bewoog om zo wapens en hulpmiddelen vrij te spelen. Als laatste in de rij zit de *Engineer,* ookwel '*Mr No*' genoemd, gespeeld door Rutger en Niels. Hun taak is het afstrepen van functionaliteiten elke keer dat het schip beweegt, waardoor vaak hulpmiddelen of wapens niet gebruikt kunnen worden voordat er een bepaalde route is gevaren.

Crew Aboard!

Het was nog moeilijk om voor de SS Pain een kapitein aan te wijzen: Wieteke wou absoluut niet dat Niels kapitein was, omdat hij wist wat hij deed. Eigenlijk wou ze Luc ook niet als kapitein omdat hij het spel ook al eens gespeeld had. Maar Jenna was al comfortabel met haar positie als *Spy* en ikzelf had een rol die wat makkelijker te onderhouden was als je tijdens het spelen ook aantekeningen voor een artikel moet maken, dus kapitein Luc *it is*!

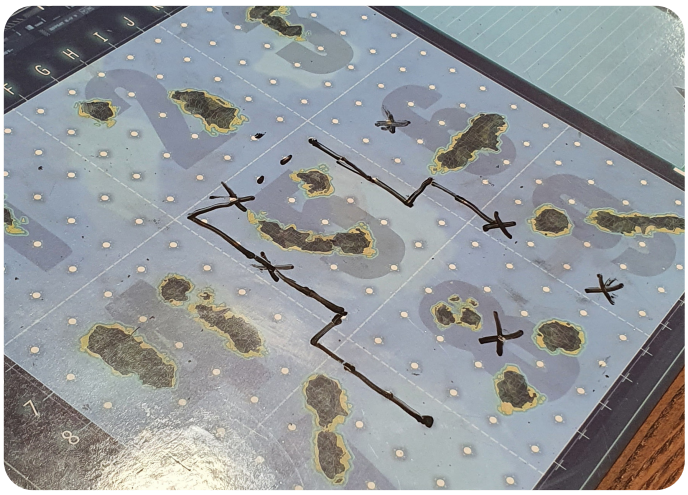
Toen begon het spel met een aantal minuten om een strategie te bepalen. Vanaf dit moment zal het artikel wat meer vanaf de point of view van team de SS Pain zijn.
Niels besprak zijn strategie met Luc, wie het goed vond om naar hem te luisteren maar het ook leuk vond om snel te gaan. Natuurlijk zijn hulpmiddelen zoals *drones* en *sonars* handig maar mijnen zijn ook leuk. Het begin van het spel was rustig en beide teams bewogen wat rond om de wateren te testen. Na zo'n twee minuten gooide De Kaaseters een torpedo, helaas wel zonder eerst aan de *Spy* te vragen waar de SS Pain zich zou kunnen bevinden; hij mist.

Beide teams gebruikten wat hulpmiddelen en vlak voordat De Kaaseters hun locatie willen verbergen met een *silencer*, zegt Jenna dat ze hun locatie weet en de SS Pain vuurt een torpedo op ze af; één *damage*. Beide teams komen boven water, waarmee hun algemene locatie wordt vrijgegeven en de aantekeningen van de *Engineer* een reset krijgen. Er wordt een glas water omgestoten; wel toepasselijk op het moment dat onderzeeërs boven water komen. We lassen een pauze in. Rutger bekent dat De Kaaseters al twee punten schaden hebben omdat er te veel functionaliteiten weggestreept waren.

One Shipwreck, please

Wieteke dreigt met mijnenpoepen voordat we het spel weer hervatten. Na enkele hulpmiddelen te hebben gebruikt vuurt de SS Pain een torpedo af die alleen onszelf schade toebrengt, omdat onze kapitein hem letterlijk voor onze neus neergooit. De Kaaseters voegen daar nog een torpedo aan toe waardoor de SS Pain nu twee punten schade heeft. Na nog meer hulpmiddelen ligt er weer wat afstand tussen beide schepen. Niels en Luc dreigen elkaar te slaan maar dat kan helaas niet omdat ik ertussen zit.

Er wordt een tweede pauze ingelast om wat nieuwe stiften te bemachtigen. Hierna wordt het spel erg heated. Er wordt gemijnenpoept, schepen worden kwijtgeraakt en moeders worden *gesonard*. Er wordt nog een pauze ingelast omdat Rutger ketchup bij z'n tosti wil.



Er wordt weer gevaren en Luc wilt een mijn neerleggen. Rutger zegt dat hij zelf een mijn is, maar Luc beweert dat hij alleen 'de jouwe' is. Beide teams zijn elkaar even kwijt, maar de SS Pain laat een mijn afgaan die 1 punt schade toebrengt aan De Kaaseters. Er worden meer mijnen geactiveerd, maar alles mist. Niels wilt dat we boven komen want onze route is irritant. Uiteindelijk komen beide schepen boven en Lieke zegt dat ze de SS Pain volledig kwijt was. We varen verder en naaien Lieke met een aantal *silencers*. Er worden veel hulpmiddelen gebruikt en wapens gegooid, maar de SS Pain plaatst alleen mijnen met Rutger's consent. Na enige tijd zegt Jenna dat ze zeker is over De Kaaseters' locatie en een mijn gaat af; De Kaaseters zinken.

De SS Pains mijnen waren *MVP* en De Kaaseters beweren dat ze wel beter hebben gespeeld omdat ze minder boven water zijn gekomen. De consensus was dat het spel leuk was maar ook, zoals je hierboven hebt gelezen, best chaotisch.

Feeling comfortable in your (Minecraft) skin

Minecraft is perhaps one of the most versatile and beginner-friendly sandbox games of all time. That would explain its number 1 ranking on the list of best-selling games ever, according to Wikipedia. Owing to this status is probably the fact that it lets you do so many different things, whether you like exploring, building, playing minigames, or gathering around with friends to just run (or fly) around and explode things. But something else that I think is crucial to Minecraft is its design element of skins: the blocky texture that is placed over everyone's avatar to represent them. Even if you just made your character all black, it would still be recognisable as a Minecraft character. This led to my question: with so many options to represent yourself, what do you choose? I asked some of you dear members for an interview to listen to the origin stories of your skins.

Text: Jenna Hoekstra

Florian's Mega Man skin

When I thought of the concept for this article, Florian sprung to my mind immediately. During the corona pandemic, when the usual Duivelsei hideout was closed, we used to play a lot of games online, among which was Minecraft. Asking him for an interview was a must, and he turned out to be even more of a must than suspected because he owns the server in which I took all the interviews and screenshots.

His skin resembles a shoddy recreation of Mega Man from hit retro game series Mega Man (obviously), which he first used in a server during corona with some friends to celebrate the end of high school. The idea was to change skins every day for a month, swapping between different video game characters (others included the Ironclad from Slay the Spire and Tom Nook, our favorite tax collector), but he ended up sticking with this current one, simply because he liked it so much.

Junior's turtle skin

Next up: Junior, one of the new members of this year. His skin immediately stands apart as simplistic, but still quite pleasing to the eye. He got it as a counterpart to a skin that his friend had been using at the time, a yellow duckling in the same style. In fact, he had also used that duckling skin before that, even naming his character [friend's username]_fan. They even went as far as to get matching OptiFine capes at one point! Anyways, eventually Junior changed his username back, but he ended up getting a skin that matched his friend's (and his own) to switch things up. Now he's looking dapper as ever, with a cool shell stamped on his back.

Fun fact: Junior and his friend used to play on a Minecraft server where they used to run custom games of Wie Is De Mol-type gameplay, doing puzzles and finding the impostor in games that lasted up to two hours. They'd use a local voice chat mod to add to the suspension, which seems quite exciting to me!

Even funner fact: when Junior got his current skin, turtles had not been added to the game yet. Talk about a trendsetter!

Nina's flowergirl skin

When I first met up with Phocoena (apparently meaning 'porpoise'), also known as Nina, in Florian's little interview server, her skin immediately sent me back to the early days of playing Minecraft, say, 2015, when most of everyone's skins was one of a couple of templates which people filled in with their own color palettes, adding details here and there. And as Nina explains, it turns out that's exactly what happened: a friend of hers customized this one for her, which I think is very sweet. She tells me it was quite the fight to keep this skin as well: she shares her account with her sister, who used to constantly switch between skins on a whim, every month or so. At one point Nina decided that enough was enough, and they agreed to stay on this wonderful skin for the foreseeable future.

Gerjan's daring skin

As partially expected of Gerjan, he showed up in an anime girl skin. In the time that I've gotten to know Gerjan, I've certainly picked up on the fact that he likes to watch anime every now and then, or should I say, all the time. Now, I'm quite confident in recognizing characters from anime, even ones I haven't seen (yet), but my first guess, Makima from Chainsaw Man, was dreadfully wrong. Gerjan explains she's actually Rias Gremory from this risqué anime called High School DxD, of which he didn't seem very inclined to go into much detail about (and I in turn wasn't very inclined to do much research). Gerjan goes on to explain that his first option, a naked skin, isn't allowed according to Minecraft's terms of service, which I think tells us more than enough. To be fair, before I knew about the character, his skin seemed like a perfectly serviceable anime girl skin. Perhaps I should've interviewed him a couple of months later during the Christmas season, which is when he usually switches over to a catgirl Santa Claus skin.

Katrielle's kitsune skin

Katrielle's skin is probably one of the more extravagant ones in this collection, in my personal opinion. Her mask features heavy usage of the double layer that was added in later editions of Minecraft which adds texture to your skin and which can be used to represent hats, visors, or in Katrielle's case a stylised kitsune mask. She tells me she came up with the idea of using it when she was playing on a survival Minecraft server and she was building a big Japanese shrine, heavily featuring foxes (the English name for kitsune, for you non-weebs). She has previously also used other skins such as Korra (from Legend of Korra) and Catra (from She-Ra), which is a style of character that I can certainly get behind.

And last but not least...

Of course, it wouldn't be right to only be talking about all these other skins without mentioning my own fantastic skin (the best one among these, if you catch my drift), which was given such praise as 'very sussy', 'amazing' (without a hint of sarcasm), and 'amogus', an apt description.

Worlds:

Het Grootste Esports Evenement in de Wereld

Het is zondag 6 november 6 uur 's ochtends. Ik kijk met mijn broer Dennis naar de finale van het wereldkampioenschap League of Legends in San Francisco. Het staat 2-2 in de best of five en het is nu al de meest iconische Worlds finale ooit! Wint de underdog: Deft met zijn team DRX, of wordt het toch de volgende overwinning voor 'The Unkillable Demon King': Faker?

Tekst: Niels van Leur

Worlds is geboren

Het begint allemaal in 2009, wanneer het computerspel League of Legends uitkomt. League of Legends is een 5vs5 team based game, waarbij iedereen een zogeheten champion speelt. Met de champion die jij bestuurt is het uiteindelijke doel de nexus van de tegenstander, die achter een hoop verdedigingswerken ligt, neer te halen. De tegenstanders proberen dit natuurlijk wel met hun champions te voorkomen en dit zorgt voor een heel interessant en dynamisch spel.

League of Legends wordt al gauw enorm populair in Europa en Amerika. In 2011 is het dan zover en wordt voor het eerst het wereldkampioenschap League of Legends georganiseerd. Worlds is geboren! Hiervoor waren er ook al een aantal internationale toernooien, maar voor het WK is alles uit de kast getrokken. Het eerste WK wordt gewonnen door Fnatic, een team uit Europa, en dit blijkt later de enige Worlds overwinning van het Westen te worden. De game League of Legends is namelijk een ware hype geworden in Korea en China en na seizoen twee van Worlds, gewonnen door Taiwan, gaan alle overwinningen naar die landen.

Een spectator sport

In 2014 ben ik begonnen met het kijken van Worlds. Deze editie van Worlds krijgen we ook het eerste Worlds optreden van Deft, die een grote rol heeft in de Worlds editie van dit jaar. In 2014 begint ook de hele leuke traditie van de 'Worlds song': een hype up pop liedje dat speciaal voor Worlds uitkomt en in de altijd prachtige openingsceremonie live wordt gezongen. Worlds wordt ieder jaar door miljoenen mensen van over de hele wereld bekeken. Sommige kijkers spelen de game zelf helemaal niet, maar vinden Worlds wel erg leuk.

Memories van Niels

In 2015 en 2016 was ik heel erg invested in Worlds. In 2015 verloor Deft met zijn team EDG met 3-0 van mijn favoriete team Fnatic: die van een 18-0 reeks in de Europese competitie kwamen. In 2016 speelden Faker met SKT-T1 (SKT-T1 heet nu T1) de halve finale tegen de ROX Tigers. SKT-T1 won met 3-2 van de ROX Tigers en in mijn ogen is dit de spannendste Worlds wedstrijd ooit. In zowel 2015 als 2016 won Faker met SKT-T1 het WK! Faker en zijn teamgenoot Bengi zijn op dat moment de enige spelers die drie keer Worlds hebben gewonnen.

In de vijf jaren daarna wisten Deft en Faker zich allebei nog drie keer te plaatsen voor Worlds. Weer drie teleurstellende Worlds voor Deft, maar ditmaal wist Faker ook niet te winnen. De periode van 2017 tot 2021 wordt op gebied van Worlds toch vooral getekend door de dominantie van China. Europa deed het ook erg goed in bijvoorbeeld 2018 en 2019, maar de Europese teams werden beide keren met 3-0 door een Chinees team in de finale verslagen. China, een land dat voor 2018 nog nooit Worlds had gewonnen, wint nu opeens drie keer in vier jaar tijd.

Worlds 2022: Kampioen tegen Uitdager

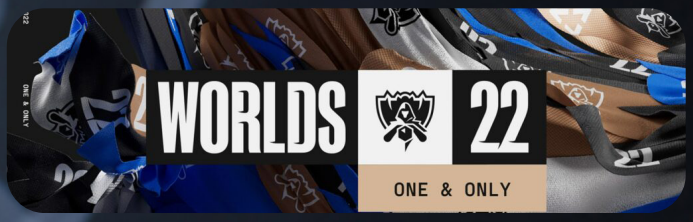
Terwijl Faker en zijn team er sterk uitzien voor het Worlds 2022, gaat het voor Deft en zijn DRX erg moeilijk. DRX eindigt als zesde in Korea en kwalificeert zich miraculeus voor het voortoernooi van Worlds 2022 door twee keer met 3-2 te winnen. De verwachtingen van beide teams voor dit toernooi zijn zo verschillend, een grote kanshebber tegenover de zware underdog.

Het voortoernooi en de groepsfase van Worlds gaan makkelijk en DRX plaatst zich voor de kwartfinale. In de kwartfinale komen Deft en zijn DRX op een onverdiende en hartverscheurende 0-2 achterstand. Ze weten het hoofd koel te houden en winnen de laatste drie games tegen EDG (Deft zijn oude team) en plaatsen zich zo voor de halve finale. In de halve finale treffen ze wederom een sterke tegenstander. Het hele jaar hebben ze acht keer verloren van dit team... en nul keer gewonnen! Dit is echter niet hetzelfde DRX meer dat hier staat. Ze doen wat weinig mensen aan zagen komen en verslaan de tegenstander GENG met 3-1.
En wie staat daar tegenover Deft in de finale? Faker.

Faker zijn team ziet er ongelofelijk sterk uit en is absoluut de favoriet. DRX heeft zich ondertussen al bewezen en geeft nooit op... Ik zit er helemaal klaar voor en besef dat er, hoe dan ook, een enorm mooie winnaar gaat komen. Of '*the greatest of all time*', de grootste kampioen ooit, Faker met zijn eerste titel in zes jaar. Of Deft, de super ervaren uitdager, wint zijn eerste Worlds. Acht jaar na zijn eerste Worlds optreden in 2014!

De hele wereld is gespannen

Perfect in het verhaal past natuurlijk dat na vier van de meest spannende en evenwichtige potjes het 2-2 staat in de finale en het allemaal uitdraait op de laatste game... Dennis en ik houden het niet meer van de spanning. Het game 5 liedje, Silver Scrapes, blert uit de speakers en wij viben natuurlijk hard mee ondanks dat het 6 uur 's ochtends is.



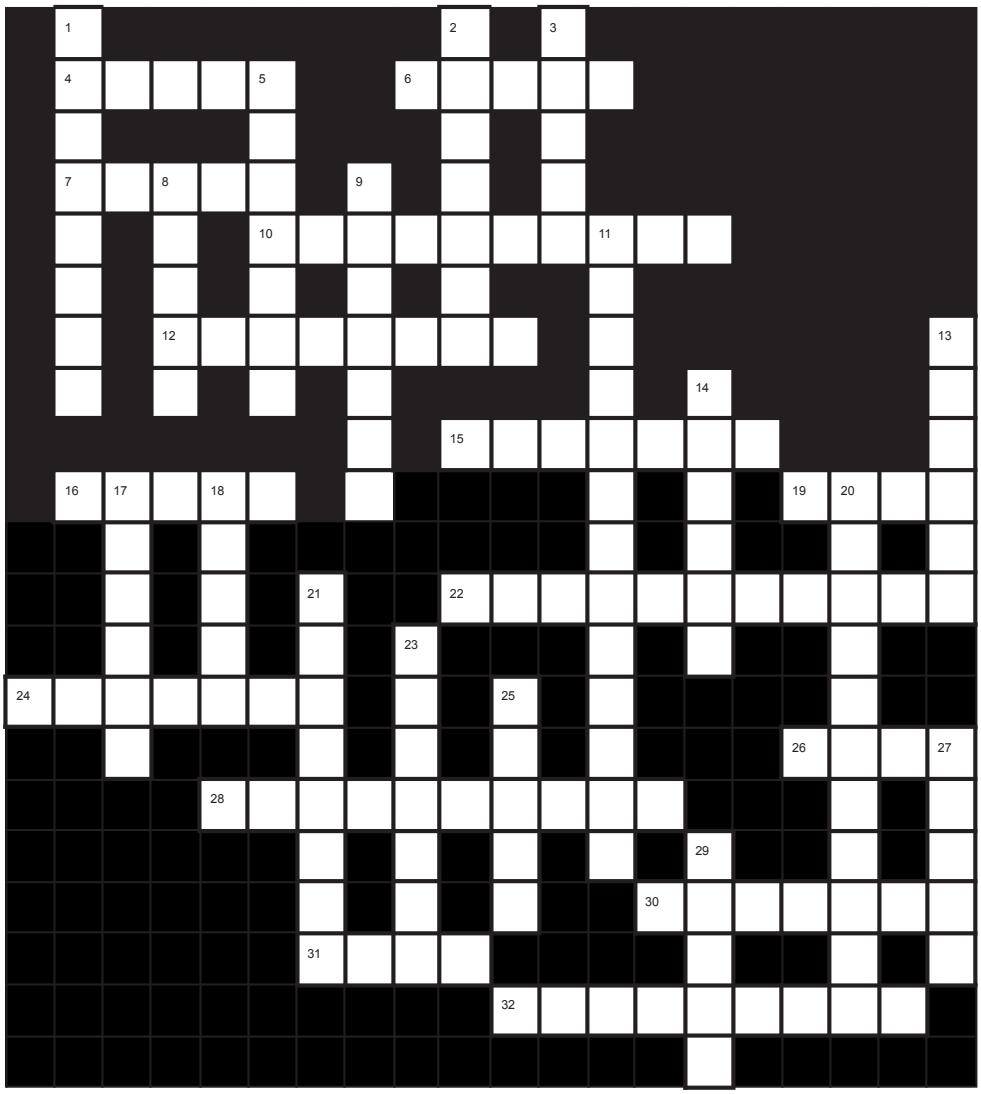
Het gaat goed voor Deft en DRX in game 5, maar alles slaat in één keer om als Gumayusi van T1 de Baron steelt. Twintig minuten blijven deze titanen na dit moment nog tegen elkaar doorvechten tot het allerbeslissende gevecht bij de Elder Dragon. DRX wint de fight, maar T1 heeft nog één kans! Ze vallen de al wat gebroken en onbewaakte basis van DRX aan om de game te eindigen, een zogeheten *backdoor*! En dat in de finale! DRX moet nu reageren anders verliezen ze de game. De *backdoor* wordt gestopt door DRX en het is gedaan voor T1. Alle spelers van T1 zijn dood en DRX stormt door midlane. Het is gelukt! Na acht jaar proberen met vijf verschillende teams sloopt Deft de laatste nexus in de finale en is hij wereldkampioen!

Oef...

Ik kijk op de klok... het is 7 uur 's ochtends. Ik heb net samen met Dennis de beste Worlds finale ooit gezien en de adrenaline van deze banger van een finale giert door mijn lijf. Morgenochtend heb ik afgesproken met Oscar om 10 uur bij de spellenbeurs Spellenspektakel in Utrecht. Ik zet mijn wekker, 1 uur en 15 minuten slaap geeft de wekker aan. Morgen ga ik echt sterven denk ik nog, maar dit was de mooiste Worlds finale ooit en ik ben zo blij dat ik hiervoor ben opgebleven.

Rapunzel

Door: Simon Klaver



Horizontaal:
4. Voor dit letternummer wordt gehuurd in de landbouw (5) **6.** Armen gelijk opzij, hoofd in elleboog, op de oosterlengte: zo krijg je een gehaat/geliefd spel van een oude legende (5) **7.** Dit Caribisch muziekgenre is de vijfde (5) **10.** Aan de kleine zijde van de rivier kan men nieuwe kinderen vinden (10) **12.** Niet fout vierkant, maar juist openhartig (8) **15.** Segmenten van dit Oosterse wapen klinken als gezang door de bergen (7) **16.** Handelde tegen honger en domheid, ondanks het gewicht op de schouders (5) **19.** Dit varken is met een takel waanzinnig! (4) **22.** Deze duizend eenheden vlees spatten eruit! (11) **24.** Deze letterpoliticus kleurt groen met een kwast (7) **26.** Melkkoekjes waar Duitsers voor voetballen (4) **28.** De Engelsen zijn met Nederlandse vissen, vooral in de wet (10) **30.** Dit Engelse kleurtjenummer zit in je wijn én je leer. (7) **31.** Van begroeting tot bevel te vertrekken, hiermee ben je even helemaal zen (4) **32.** Kind pijnigt, verbrandt, en martelt op andere manieren twee ouderen, tot het vermaak van velen (4+5)

Verticaal:
1. Vluchten, maar niet af: als lippenbalsem (8) **2.** De Nederlandse Aardolie Maatschappij vervaardigt een hoop boten, maar geen ervan is origineel (7) **3.** Een insect met ruimte voor iets extra's, de hoogte in (5) **5.** Deze letterrotzooi is prima voor koekjes of muziek (7) **8.** Deze buikletter staat hoog in de sterren (5) **9.** Door de bomen zie je deze hoofdbegroeiing niet meer (7) **11.** Dit combineert een brillendrager, een lichaamsdeel, en een lichaamsmaat, om vieze vlekken weg te boenen. (13) **13.** Expliciet niet-ronde vissersboot (6) **14.** Deze al lang dode schrijver is hedendaags een inkomen (6) **17.** Deze oude muur is meer dan wenselijk, te brengen met negatieve gevolgen (6) **18.** Soort kwarts, maar b blijft (5) **20**. Overblijfsel bij het maken van fruitsap, maar dan niet echt, en met een boel gescheld en bloed. Spreek je Engels? (4+7) **21.** Een en veel, hoe je al spelend heel snel rijk (of blut) kan worden (8) **23.** De Organisatie voor Economische Samenwerking sprak niet de waarheid over de populaties van organismen (7) **25.** Verveel weg, tot het omvalt (5) **27.** Op deze fruitige schilder heeft de zwaartekracht geen invloed op ruime afstand van de oorsprong (5) **29.** Bazige vrouw bij de Engelse luchtmacht, daar past drinken in (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