



Nummer 1

April 2023

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

Liefde

Bromance Edition!

Professor Layton

The Downfall of his Franchise!

De Redactie Speelt...

Betrayal!

SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

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

Een spel uitproberen?

Of mee doen aan een toernooitje?

Kom dan gerust langs.

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

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

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

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

Vrijdag avond

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

Dan is dit de avond voor jou!

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

Op vertoon van de Duivelsei ledenpas - 10% korting*

Adres

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

website

www.tafelridder.nl

facebook

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

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

Colofon

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

Redactie

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

Gastschrijvers

Isar van Renselaar

Vormgeving

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

Cover

Pim Blanken

Bezoekadres

Pelikaanhof 52
Achterin de oude
Pelibar
2312 EC Leiden

Contact

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

www.duivelsei.nl

New Face

Oh, look who it is. It's me! I've officially taken over the leadership role from Wieteke. But as most of you loyal readers will probably know: I'm not all that new to the Spelduivel. I've already written, layouted, and participated in a number of columns. So, if you've missed me I recommend getting your hands on some older copies of the Spelduivel. Anyhow, yes, I miss Wieteke's face here too. But although she has not completely disappeared from the Redactie and the Spelduivel just yet, I hope you all can welcome me with open arms!

Deze editie bevat natuurlijk weer artikelen over bordspellen en video games, een recept voor een lekker hapje eten, wat leden kennis, en een bezoek aan een geliefd huisdier. Als Redactie hebben we elkaar ook nog eens een potje lopen te verraden. Maar naast onze gebruikelijke rubriek hadden we deze keer ook veel andere unieke ideeën. Zo zijn er een aantal blasts to the past, vooral in de vorm van series en video games, en worden we een beetje filosofisch over wat wij als leden van een spelletjesvereniging eigenlijk spelen. Als laatste proberen we ook nog eens een geheel nieuwe kolom uit, dus laat ons vooral weten wat jullie daarvan vinden!

Hopelijk vinden jullie deze prachtige editie vol leesplezier net zo leuk als ik!

Joyce Belleflamme
Hoofdredacteur



In dit nummer:

Videogame review: Oneshot	4	Geef het stokje door: Esther	16
Boardgame Review Clank! In! Space! (EN)	5	One DnD (EN)	17
Het Huis van de Plotholes	6	Go Vacation Nostalgia (EN)	18
Liefde: Bromance Edition	8	Tussen Spel en Game	20
Huisdierenhoekje: Boef	10	Game Genres zijn Raar	21
Nomcie recept: Enchilada's	10	Wednesday vs Addams Family (EN)	22
Games Risk Becoming a Chore (EN)	11	De Redactie Speelt: Betrayal	24
Professor Layton (EN)	12	Puzzel: Um, Actually	26

DE BELANGRIJKSTE GLOEILAMP TER WERELD

Op het eerste gezicht is OneShot een niet geheel ongebruikelijk puzzel- en avonturenspeel. Een vriendelijk ogende katachtige loopt over het scherm en praat met de vreemde wezens die hij daar ontmoet. Hun doel is om de wereld te redden en vervolgens weer vrolijk naar huis te gaan. Maar niet alles is wat het lijkt... Deze wereld weet dat jij bestaat. En je hebt maar één kans om die te redden.

Tekst: Luc Werksman

Een Kind met een Lamp

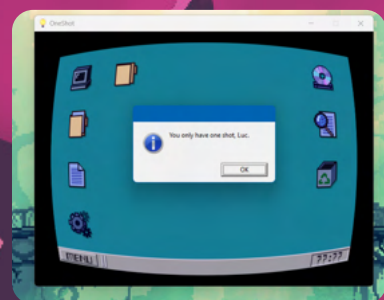
In OneShot volg je de avonturen van Niko, een katachtig kind dat zojuist in een onbekende wereld is ontwaakt. Hoewel Niko geen flauw idee heeft hoe die hier terecht is gekomen, wordt hen al snel duidelijk wat hen hier te doen staat. In deze wereld is namelijk de zon gedoofd, waardoor alles langzaam verder en verder verslechterd. Gelukkig heeft Niko zojuist een wonderlijke gloeilamp ontdekt, die uitstekend als een nieuwe zon zou kunnen fungeren! Aan jou is nu de taak om Niko naar het middelpunt van de wereld te begeleiden en de zon te herstellen zodat alles weer goed komt. Er is echter één kleine twist: jij, de speler, bent bijzonder bekend in deze wereld.



of-the-box thinking kun jij die wereld naar je hand zetten...

Personen en Puzzels

Wanneer je Niko niet bijstaat met je godgelijke gaven, verken je met hen de wereld en los je puzzels op. De wereld zit namelijk tjokvol karakters die maar al te graag een praatje met je willen maken. Sommigen bieden nuttig advies of kunnen je meer inzicht in de wereld geven, terwijl anderen je eigenlijk gewoon hun beste mop willen vertellen. En hoewel alle drie natuurlijk van cruciaal belang zijn, zal die eerste groep je zeker van pas komen wanneer je de vele puzzels probeert op te lossen. Deze bestaan meestal uit het vinden van de juiste voorwerpen om obstakels te overwinnen. Het zal je niet verbazen dat je die gesloten deur inderdaad met een sleutel kunt openen, maar er zijn genoeg complexere gevallen. Zo kun je bijvoorbeeld meerdere voorwerpen combineren om iets nieuws te maken wat je verder helpt. Creatief denken wordt beloond!



Jij daar!

OneShot staat klaar om de vierde wand te doorbreken tot er niets meer van over is. Binnen een paar minuten spreekt de game je bij je voornaam aan – terwijl je die naam nooit hebt verteld. Je begeleidt Niko dan ook in letterlijke zin. Je voert gesprekken met hen, adviseert hen over van alles en gebruikt jouw unieke krachten als speler om hen verder te helpen. En die krachten hoef ik eigenlijk niet eens uit te leggen. Ik kan je zelfs vrijwel garanderen dat je ze al tig keer in je leven hebt gebruikt. Toch maar een hint? Oké dan. Als speler betreed jij de wereld van OneShot via je computer. Met een beetje out-



Jouw Reis?

OneShot doet dingen die ik games nog nooit eerder heb zien doen. OneShot doorbreekt niet zomaar de vierde wand voor een geintje; de game verwerkt jouw bestaan als speler op fundamentele wijze in het spel en gebruikt het om verrassende puzzels op te zetten. Dat maakt echt indruk! Bovendien biedt het spel genoeg verhalen en hersenkrakers om ook interessant te blijven wanneer het je brein (of hart) niet doet smelten. Als jij een lading puzzels, verpakt in een interessante wereld, met een surrealistische twist wel kunt waarderen, kan ik je OneShot van harte aanbevelen!



STEALING FROM A SPACESHIP FAR, FAR AWAY.... BOARD GAME REVIEW: CLANK! IN SPACE!

You are a space thief trying to steal valuable artefacts from the spaceship of a powerful cyborg dragon named Lord Eradikus. He will hear when you stumble over a small droid or when you hire some weird entertainer and even more when you call in a giant monkey bot 10000 to help you out. All these cards result in you making sound, also known as Clank!. Are you able to steal the most loot and escape silently or will you fall to Lord Eradikus in the process?

Text: Niels van Leur

To Infinity and beyond

Clank! In! Space! is a stand alone board game that came out a few years after the very popular board game Clank!. This board game is not an expansion, but more like a sequel to normal Clank!. The game is a bit more fine-tuned and we now have a science fiction theme. It is played with 2-4 people and takes about 90 minutes to play.

In! Space! is a so-called deckbuilder, where every player starts with the same starting deck consisting of... quite shitty cards. Over the course of the game,



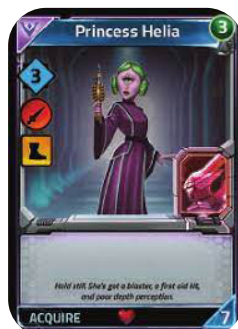
you will buy better cards from the shop and thereby make your deck stronger. In the end, the person with the most points wins. However, you need to escape the spaceship in order for you to score any points at all!

Lord Eradikus strikes back

Clank! is by no means good, when making Clank! you increase your chances of getting damaged by Lord Eradikus in the upcoming attacks. When you take a total of 10 hits your character is knocked out and you score 0 points.

While there is life there is hope

There is a way out of the ship however. When you reach one of the four escape pods in the cargo bay, you are safe and will earn 20 bonus points. Players that have escaped or are knocked out will make Lord Eradikus attack on their turn. If everyone has either been knocked out or has escaped,



the game ends and you can count your points for artefacts, tokens, credits and cards.

This is the way

There are several tactics to win in Clank! in! Space!. Generally, you want to be able to move a lot on the board and focus on collecting as much loot as possible to ensure you will have the most points at the end. But there are other ways to win. When another person is way ahead on points you can always buy more cards from the shop and take an escape pod very early to hopefully get them knocked out, resulting in 0 points for them.



Recommend now I will

Clank! In! Space! is one of my favourite board games of all time. I even have two expansions called Apocalypse and Cyberware for this board game. The game is very much replayable with the 100 shop cards and a random board every time you play. Clank is one of the most played board games on Duivelsei and for a very good reason. I personally really enjoy playing Clank, the game is not too hard and always super fun and exciting for everyone!

Difficulty:



Rating:



1 Mysterie, 1000 Vragen

Dit is het huis van de *plotholes*

Hoe bedoel je, Lieke schrijft over iets waar ze zich vroeger veel mee bezighield? Deze keer, een artikel waarin we de geheimen van het Huis Anubis onderzoeken, oftewel de *plotholes*. Ik heb namelijk de mening dat er nogal wat open gaten waren in de serie, naast de verschrikkelijke tijd van 18:45 waarop deze serie uitgezonden werd. Dat gezegd hebbende, waarschuw ik iedereen die of de serie nog eens wil *rewatchen* of nog niet bekend is met de serie, dat er *spoilers* zullen zijn in dit artikel. Ik heb jullie in ieder geval gewaarschuwd voordat jullie vervloekt worden door Anchesenamon...

Tekst: Lieke de Regt

Joyce was verdwenen, en opeens was ze er

Aan het begin van de serie kwam Nienke aan als nieuwe inwoner van het Huis Anubis. Dit maakte iedereen, eigenlijk alleen Patricia en haar *buddies*, niet blij. Blijkbaar was Nienke de inpikker van de plek van Joyce. Maar waar was Joyce eigenlijk naartoe? Uiteindelijk kwam ze weer terug en was alles weer goed (en werd Nienke ook een soort van geaccepteerd). Ik ben gaan uitzoeken wat nou de context was van haar verdwijning en wat blijkt: Joyce en haar familie waren getuigen van een bepaalde criminele activiteit en moesten onderduiken omdat ze werden gezocht door de dader. Wat nou precies die criminele activiteit is, weet zelfs het internet niet.



Mara vertrekt

Toen Joyce weer terug kwam, moest Mara in haar eentje gaan slapen op de zolderkamer, en dit vond ze eigenlijk helemaal niet leuk. Nu weet ik hoe het is om op de zolderkamer te slapen, maar ik weet

niet hoe het is om daar je in je eentje te moeten vermaken. Gelukkig wisten Patricia en Joyce het goed te maken door haar zus uit te nodigen, die zeker wist dat Mara mee naar Dubai kon. Blijkbaar konden ze de reis, ondanks de dure prijzen, toch betalen. Mara was erg geliefd in het huis, daarom kwam het als een grote *shock* dat ze opeens wegging. Maar er kwam een nieuwe bewoonster voor haar in de plaats, Noa, die volgens bijna iedereen wel een bijzondere geschiedenis had.

Raven/Wolf, maar dan dat andere dier

In het vierde seizoen komt er weer een *big bad* met een vogelmasker. Niemand weet wie de man met het vogelmasker is. Nou is mijn gezichtsherkenning ook niet top, maar als ik mijn geschiedenisdocent van de middelbare school moest herkennen qua stem en de onderkant van zijn gezicht, zou ik dat best snel kunnen doen. De bewoners van het Huis Anubis zijn een seizoen bezig geweest om uit te vogelen wie hun tegenstander was. Ik snap wel dat het lang duurde, anders wordt de show te kort en te simpel. Uiteindelijk was het Nienke die het wel wist, maar toen werd ze gedwongen om iets te drinken zodat ze alles zou vergeten.



Appie's switch (Nee, geen Nintendo Switch)

ik: mam mag ik ?



mam: nee we hebben thuis



thuis:



Na zoveel jaren deze serie te hebben gekeken is dit denk ik wel het aspect van de show wat me het meest door de war heeft gebracht. Terwijl het heel erg logisch is dat een acteur verwisseld wordt als er een bizarre *plottwist* moet gebeuren,

wist ik niet dat je het op zo'n bizarre manier kon doen. Het is eigenlijk ook niet duidelijk waarom hij opeens van gedaante was verwisseld, maar de andere bewoners realiseerden zich het vanaf het moment dat hij in de spiegel keek en zich te pletter schrok. Maar ja, na zo'n identiteitscrisis zal niemand natuurlijk geloven dat je de echte Appie bent. Iedereen behalve Amber, maar die geeft je dan weer de meest *basic* naam: Jan de Wit.



Fabian's coma, dood, wat het ook was

Als je de serie langer hebt volgehouden dan sommige *boomers* onder ons, dan weet je dat Fabian na een explosie in de gang lag samen met Noa. Wat er aan de hand was, wisten de meesten van ons als kleine kindjes niet. De serie daarentegen wel, want Fabian lag in een coma en was later opeens dood. Dit laatste was eigenlijk helemaal niet waar, maar ze hebben me toch wel dik wat afleveringen laten denken dat Fabian ergens tussen al de Goden en oude Egyptenaren stond. Dat was dus niet het geval, maar dan ben ik nog steeds in de war waarom hij opeens als geest verscheen voor Jeroen. Ik wist niet dat ze in die tijd al zulke goede *beamers* hadden.

Het Traan, oftewel een baby

Aan het einde van de serie is er een super grote angst voor Anchesenamon. Ze vraagt om een afstammeling van Amneris en de bewoners denken dat dit Noa is. Alhoewel deze conclusie logisch is, aangezien zij de enige erkende afstammeling is, snap ik niet waarom er dan weer zo'n *main-character* moment van wordt gemaakt. Blijkbaar is deze afstammeling simpelweg een flesje versierd met wat nep-goud, wat wanneer het aan Anchesenamon wordt gegeven in een baby verandert. Ik weet niet of Anchesenamon zulke goede *skills* heeft dat ze daadwerkelijk een fles in een baby kan veranderen, want op het internet staat namelijk dat ze een kwaad en niet leuk persoon is. Dan snap ik wel dat iedereen laten schrikken je enige persoonlijke eigenschap is...

Conclusie

Zijn de duizend vragen naar mijn mening beantwoord? Dat denk ik niet, maar ik weet ook wel dat deze serie uit een wat oudere tijd komt. Het hoeft ook niet zo zeer allemaal te kloppen, anders was het wel erg saai geweest. Als de geheimen van het Huis Anubis allemaal makkelijk te volgen of op te lossen waren, was het natuurlijk nooit een serie geweest. Maar van een uitdaging kan je leren, dus ik bedank hierbij iedereen die mijn hersens met deze serie heeft laten kraken.





Liefde

Bromance Edition



Je kent misschien de rubriek liefde maar niet de groepsapp, waarin Lieke en ik stelletjes op Het Duivelsei interviewen, maar er zijn natuurlijk veel meer vormen van liefde. Op valentijnsdag spreken wij de hele goede vrienden Marijn en Sjors, beiden van Het Duivelsei, voor een hilarisch Bromance interview.

Interviewer: Lieke de Regt

Tekst: Niels van Leur

Kunnen jullie je voorstellen?

Marijn: Hallo, ik ben Marijn. Ik ben zesdejaars Duivelsei. Momenteel doe ik de master Natuurkunde.

Sjors: Ik ben Sjors, ik ben ook zesdejaars Duivelseitje, ik ben bezig met mijn Bachelor Biologie.



Hoe hebben jullie elkaar leren kennen en hoe lang is dit geleden?

Marijn: We leerden elkaar kennen in de vijfde klas van de middelbare, dat is ongeveer 7,5 jaar geleden. Sjors was blijven zitten en kwam in de klas. Ik was met een andere vriend aan het praten over League of Legends en Sjors kwam toen er tussen met: "Hey, spelen jullie ook League?" Uiteindelijk was er de klassenfoto en Sjors zei dat die daar naar toe ging, wij hadden alleen niet door dat dit ook onze klassenfoto was. Hierdoor stonden we niet op de klassenfoto, maar werden we wel lekker uitgelachen door Sjors.

Hoe zijn jullie op het Duivelsei terecht gekomen?

Sjors: Ja *basically*, Marijn en ik hebben allebei een apart verhaal. We zaten namelijk beiden in een ander ELCID groepje. We zagen de weerwolvenactiviteiten en een Magic Draft bij Het Duivelsei. Ik heb uiteindelijk mijn groepje *geditched* en ben met het groepje van Marijn naar

Het Duivelsei gegaan. Wieteke heeft ons een beetje meegesleurd en ingeschreven.

Wat is de grappigste blunder die jullie van elkaar hebben gezien?

Sjors: Ik denk aan de *Presidential Election* waar we achttien waren en de hele dag de verkiezingen aan het volgen waren. Uiteindelijk hebben we die dag alleen maar dingen politiek beantwoord.

Marijn: Een ander leuk verhaal is dat we met het hele bestuur op een binnen skibaan gingen skiën. Precies toen Sjors dabte ging Anton vol op zijn bek terwijl ze aan het snowboarden waren.

Sjors: En ook op ons tweede eerstejaarsweekend zei Marijn dat hij uiteindelijk natuurkunde heeft gekozen in plaats van geschiedenis. Er werd gevraagd waarom en Marijn zei "met natuurkunde krijg ik wel een goede baan in de toekomst." Iemand die naast ons zat zei toen: "Maar ik studeer geschiedenis..."

Weten jullie van elkaar wat jullie favoriete spel/game is?

Marijn: Ik denk dat het van ons allebei Magic is. Best een makkelijke keuze denk ik.

Sjors: Ja inderdaad, Marijn heeft me in Magic gesleurd toen ik er eigenlijk nog niks van af wist. Voor ons favoriete bordspel is het wat lastiger. Misschien Ark Nova voor jou, Marijn?

Marijn: Ik denk bij jou aan Betrayal Sjors.



Wat heeft het Duivelsei betekend voor jullie vriendschap?

Marijn: Lastige vraag, voor mijn gevoel niet bijzonder veel. Ik was al heel erg goed bevriend met Sjors en we gaan op Het Duivelsei wat vaker in andere groepen om.

Sjors: Ja, daar ben ik het wel mee eens. We zijn wel buiten Het Duivelsei om veel dingen samen blijven doen.



Wat is jullie voornaamste gespreksonderwerp?

Marijn: Praktisch gezien is het vaak League of Legends. Vaak ook over een keer afspreken, Magic en Pathfinder. Natuurlijk ook wat alledaagse/serieuzere dingen.

Welke activiteiten hebben jullie samen gedaan?

Marijn: Magic, gamen, bordspellen. Ik organiseerde op de middelbare elke zondag bij mij bordspellen.

Sjors: Ja, die zondagen waren echt geweldig.

Marijn: Verder zijn we ook eens naar Zweden gegaan met een groepje mensen. En natuurlijk spreken we ook gewoon af.

Wat is jullie favoriete film/serie die jullie samen hebben gekeken?

Marijn: Ik denk dat ik een antwoord heb voor beide. Favoriete serie die we samen hebben gekeken: Avatar the last Airbender.

Marijn: En favoriete film has got to be: Monty Python & the Holy Grail. Sjors: Ja echt 100%.

Editors note: Marijn, Sjors en Lieke zijn nu een constante stroom aan Monty Python quotes aan het gooien.

Sjors: Oh ja we hebben ook Arcane samen gekeken.

Hoe ziet jullie vriendschap er over 5 tot 10 jaar uit?

Sjors: Honestly hetzelfde, maar ik denk dan een soort stabiele situatie met een huis enzo.

Marijn: Ja hopelijk een eigen plekkie, huis enzo. Als de huizenmarkt een beetje beter is tegen die tijd.

Wat is jullie motto, of een motto die jullie kunnen associëren met jullie vriendschap?

Marijn: Geweld is nooit het antwoord, het is een vraag en het antwoord is altijd ja.

Sjors: Er zijn wel veel quotes langsgekomen, maar ik weet niet echt of er een motto is.

Sjors: Apes together strong, ja dat is hem.

Is er nog een ander leuk verhaal dat jullie graag vertellen?

Marijn: Sjors zat in de Goliath bij Walibi.

Sjors: Even context: ik was al dik 7 à 8 jaar niet meer naar een pretpark geweest.

Marijn: Toen we omhoog getakeld werden in de achtbaan hoorde ik Sjors naast me zeggen "Oh ja, ik weet weer waarom ik dit niet doe!"

Marijn: Ook hebben we het legendarische artisjok verhaal. We waren op Romereis en we hadden half om half random pizza's. We waren redelijk jong, dus toen wij een pizza half champignon en half artisjok kregen, was het best balen. Voordat we een nieuwe pizza mochten moesten we eerst deze pizza opeten. Wij hebben echt ons best gedaan en kregen daarna... je raadt het al. Alweer artisjok, maar nu met de helft ham. Toen hebben andere mensen nog wat stukjes van de ham-helft gejat en zaten wij weer met de artisjok pizza. Na heel veel moeite om die helft ook op te eten hoopten we op een lekkere pizza, maar we deden er zo lang over dat ze waren gestopt met het serveren van pizza's tegen die tijd. :(

Marijn: We moesten ooit bij de wiskundeles een opdracht maken met eieren. Uiteindelijk resulteerde dit in Sjors die de hele dag ei-puns aan het maken was. Na het zevende uur, zeker tijdens natuurkunde, liep het wel echt uit de hand. Ik kan er gelukkig wel tegen, want besef dat ik ondanks al dit nog steeds vrienden ben met Sjors.



Huis Dieren Hoekje

Voor een duivelse portie schattigheid

De vrolijke viervoeter die wij vandaag in de spotlight zetten is Boef, de *labradoodle* van Rutger van der Beek. Na bekomen te zijn van zijn enthousiaste begroeting vol springen en blaffen, kon het interview beginnen.

Tekst: Tessa Vermeeren
Foto's: Rutger van der Beek



Boef is alleen oudmannelij met een indrukwekkende leeftijd van 10. Hij is niet altijd een deel van de familie geweest. Voordat hij hier terecht kwam, was hij van vrienden van Rutgers ouders. Die hadden twee honden, Boef en een *goldendoodle* genaamd Sam. Dit vonden zij iets te druk, dus hadden ze gevraagd of ze één van de twee konden overnemen.



Dit is toen Boef geworden, omdat ze die leuker vonden.

Boefs leven draait eigenlijk maar om drie dingen: kaas, liefde (vooral van

vrouwen, de macho) en natuurlijk speelgoed. Specifiek houdt hij ervan om zo groot mogelijke stokken te vinden en naar huis te dragen, zoals de foto's ook bewijzen.

We kunnen natuurlijk ook niet het artikel afsluiten voordat we het over deze meneer zijn naam hebben gehad. 'Boef' is namelijk welverdiend met zijn ondeugende streken. Maar als je door die harde, stoere buitenkant prikt, vind je daar een heel lief angstaasje die als de dood is voor harde geluiden, katten en, het engste van allemaal, lange mannen (zoals zijn baasje Rutger).

Nomcie recept: Titel: Enchilada's

Ingrediënten

Voor 3 personen:

- 2 uien
- 2 tenen knoflook
- 2 rode paprika
- 1 gele paprika
- 1 eetlepel olie
- 2 eetlepels tomatenpuree
- 3 eetlepels jalapeños
- 1 ½ eetlepel paprikapoeder
- 1 eetlepel komijnzaad
- 6 grote tortilla's
- 400 ml kippenbouillon
- 100 gram zure room
- 2 kipfilets
- 1 limoen
- 75 gram feta blokjes
- 100 gram cheddar

Bereidingswijze

Pel de uien en snipper ze, pel de tenen knoflook en hak ze fijn. Snij de paprika's in fijne reepjes. Verhit de olie in een grote pan op matig vuur en voeg de ui en paprika toe en bak voor 15 minuten, regelmatig roerend.

Voeg de tomatenpuree, knoflook, jalapeños en de kruiden toe. Bak een paar minuten en voeg daarna de bouillon toe.

Breng de bouillon aan de kook en voeg daarna de kipfilets toe. Pocheer voor 20 min (laag vuur met deksel er geheel op). Haal de kipfilet uit de pan en trek deze uit elkaar, voeg daarna terug toe en voeg een deel van de feta toe. Verwarm de oven voor op 200 graden Celsius.



Verdeel $\frac{3}{4}$ van de groente en kip over de tortilla's, vouw de tortilla's dicht en plaats in een ovenschaal. Verdeel de rest van de groente en kip over de tortilla's.

Verdeel de cheddar over de tortilla's en verspreid de overgebleven feta. Bak voor 15-20 minuten in de oven, tot de kaas gaat bubbelen en bruin wordt.

Serveer met zure room en limoenpartjes.

THOUGH I WALK THROUGH THE VALLEY OF THE SHADOW OF MORDOR

SOMETIMES VIDEOGAMES RISK BECOMING A CHORE

Playing videogames might sound relaxing to most people. I think it depends. I can only speak for myself, where I distinguish it being any of three things: An escape, something to kill time, or a genuinely rewarding experience. Usually it's the first two, historically. When playing videogames risks becoming one of these former, that risk comes in the form of League, since I know one match will take up a more or less predetermined amount of time. But in order for this pastime to fit the third definition, which I would argue is the most desirable, there's some things that stand in the way. These things appear in multiple forms.

Text: Isar van Renselaar



Time

When I play anything else besides League, I usually find it very hard to manage the time I spend on it. In my teens when my responsibilities were limited this was somewhat admissible. I can remember playing through both Bioshock 1 and 2 when I was supposed to be studying for my final exams. There

was a certain pleasure to be found in completely foregoing reality and just getting away for a bit. I don't think I'm special in this regard, and it's probably very common and not really a big deal as society might argue here or there. So I will expand on how this problem goes beyond not having time. Cause I do, it's just that I feel as though I don't

Dis-order

The problem lies in the brain somewhere beyond my reach, I can only describe symptoms. As of this moment I have some theories as to what that might be, but for the scope of this article and as a student of literature, you're taught that it's better to leave that open to interpretation. Since this makes it possible for the reader (that's you dawg) to identify more closely with it, as opposed

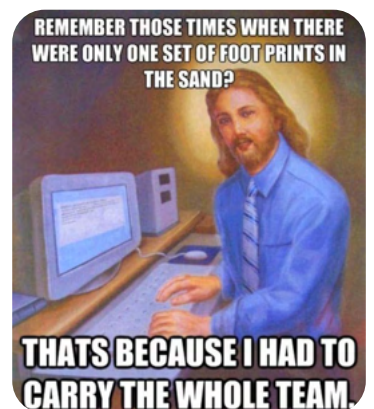


to giving information about myself that would create a certain division where there isn't one. Like Guru Pathik (the onion guy from Avatar I had to google his name so I don't think I can assume you would know it either) says: "The greatest illusion of this world is the illusion of separation" and I agree wholeheartedly.

Of course being meta about it re-introduces the author, muhaha!

Conclusion

I originally wrote this piece to include some kind of solution to the problem I've been describing thus far, perhaps somewhat vaguely. But that might be a flaw in and of itself. Sometimes I try to immediately look for a solution, when sometimes, even for a moment, it's okay to just accept that it sucks. In a way that I also fear I cannot really describe accurately, since it goes beyond videogames, and people tend to minimize this kind of experience. But I do have the feeling more people at Duivelsei can relate.



PROFESSOR LAYTON AND THE DOWNFALL OF HIS FRANCHISE ...AND A DISAPPOINTING DAUGHTER

In the prime years of the Nintendo DS, Level-5 released a charming little game called Professor Layton and the Curious Village. In a time when everyone and their brother wanted to make a game for the enormous group that was the Nintendo DS's audience, this Professor Layton game was of unique quality. With animated cutscenes, voice lines, and pleasant music all combined into this so-called 'puzzle adventure' game, it was far from your average DS game. This Level-5 game was the first of a very successful series yet to come. However, not everything in Professor Layton's path was as pleasant as his games may have been.

Text: Joyce Belleflamme

A QUICK OVERVIEW

The first Professor Layton game came out in 2007, and since then there have been six more in the series. It all started with Professor Layton and the Curious Village, Level-5's first independent game. The game tells the story of archaeology professor Hershel Layton and his apprentice Luke Triton who travel to a Curious Village to investigate the death of a wealthy man who left his fortune hidden somewhere in said village. It contained an amiable but eerie European setting, nicely animated cutscenes, an exciting story, good voice acting, and lots and lots of amazing puzzles. It was clear that the game came forth from a passion for combining brain trainers with a fascinating story, not from the desire to make a quick buck. Unsurprisingly, the game was a hit. Level-5 went on to produce two sequels, Professor Layton and the Diabolical Box and Professor Layton and the Unwound Future. During this time, the storytelling and the puzzles evolved immensely and both games were, again, hits. Many would argue that Professor Layton's popularity had reached its peak by now, but that didn't stop Level-5 from making three prequel games: the Last Specter, the Miracle Mask, and the Azran Legacy. This 'prequel trilogy' mostly introduces new characters and tells the story of how the professor and Luke met, and was a mostly story-motivated move by the company. However, this trilogy did not do nearly

as well as the first three games. The first game of the trilogy had some enthusiasm surrounding it, but the second one, which was released when the Nintendo 3DS had just launched, had fans leaving as they realised that the formula of the Professor Layton games had been, and probably would be, staying the same. Simply said, they got bored. This perfect storm of a decline in intrigue and a release on a, at first, very wonky console did not bode well for Professor Layton. Pair that together with the rise of smartphones and a decrease in sales is almost to be expected. After the third game of the trilogy seemed to be a natural end for the series, people thought that the Professor Layton series had been laid to rest. On top of that, the main puzzle designer had passed away and the original animation studio was switched out, so Level-5 was not in the position to release another Layton game, right?

IT'S HIS DAUGHTER?

Against all odds, Level-5 released a seventh entry in the Layton series: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy. A game about Layton's daughter, which the player didn't know he had... Yeah, that sounds like an excellent idea. And starting the game with a scene in which Layton apparently abandons Katrielle when she's little also doesn't leave the player with a great taste in their mouth. But alas, it is something new, something fresh! Fanatic Layton players will surely give it a chance.



And yes, some of them did, but the game is still mediocre at best. In the game, there is no one big mystery, instead, there are small sub-cases that Katrielle needs to solve to make a name for herself. This sounds interesting at first but, sadly, it does not work well storywise. On top of this, almost all characters are bland and detached, and the main trio isn't very likeable either. There's Katrielle, who has a very big I'm-better-than-you attitude, there's Ernest, Katrielle's assistant and the biggest simp I've ever seen, and there's Sherl, a talking dog who's just there to react to things. Overall, not the strongest cast.



The voice acting for the characters isn't much better. It almost sounds as if they snatched a few random employees from the office to do the lines. And these people didn't really have a feeling for the character they were voicing, to say the least. Then there are the puzzles, which often have nothing to do with the story at hand and are, unfortunately, quite easy. It seems like the use and the challenge which made the puzzles in earlier games so great were completely gone. And speaking of challenge, Katrielle always solves the cases in her head (and most outcomes are quite outrageous). In earlier games, Luke was there to make any information or clues the professor possessed in his head explicit. In this one, the player is just supposed to believe Katrielle when she randomly accuses someone random because of her gut feeling. In general, that's not really how you detective. This all is why most players do not find this game a viable addition to the Layton series,



THE END, PROFESSOR?

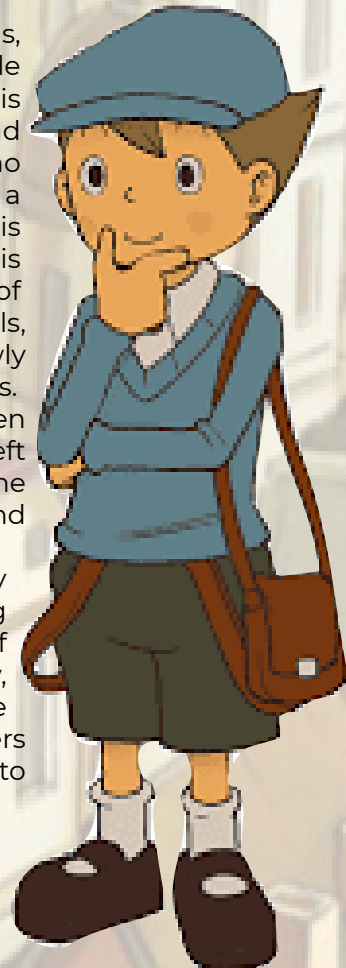
Did Katrielle really put the final nail in the Layton franchise's coffin and is there no chance of the professor's return? For a while, it seemed so. Katrielle's game did not catch on with a larger audience, no matter how much Level-5 pushed it. Even after it was ported to the Nintendo Switch the numbers were still low, lower than on the 3DS. So, two years after its release, Level-5 pulled out of the Western market. It really seemed like the end for our dearest professor. Fans knew that the last Layton title had flopped and that Level-5 didn't plan on releasing anything new in the West. That is why a Nintendo Direct in February of this year came with the greatest surprise: a teaser for a new Layton game, Professor Layton and the New World of Steam. The game is supposed to take place one year after the events of the third (chronologically last) game in an American town, a place Luke calls the professor to after stumbling upon a mystery he cannot solve on his own.



An older Luke who has, apparently, already made a name for himself in this mysterious American town and an even wiser Professor who will have to prove his skills in a world an ocean away from his trusted home in London. This seems like an actual breath of fresh air, with amazing visuals, trusted characters, and a newly hired crew to make the puzzles.

The trailers that have been released until now have left many fans speechless at the new look of the characters and the environment.

It is obvious that the newly appointed crew is making sure that this new game is of the highest quality. As of now, the game is set to release somewhere in 2024. Fingers crossed this one will live up to the Layton fans' nostalgia.







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 Overbeek.

Tekst: Niels van Leur

Wat is je favoriete quote?

Het zal sowieso een Taylor Swift quote zijn. "A friend to all is a friend to none", vind ik wel een goede quote.

Wat is jouw artiest/serie/boek etc. recommendation?

Mijn favoriete serie is Legends of tomorrow, maar die zou ik niet aanraden. Het is een slecht plot en slecht geacteerd, maar ik vond de serie nog steeds goed. Voor de rest raad ik de films Moonrise Kingdom en Kill Bill aan.

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

Schilderen! En dan specifiek honden schilderen. Het is belangrijk om het leuk te blijven vinden en ik schilder elke keer een andere hond, waardoor het leuk blijft.

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?

Gesmolten kaas, Exploding Kittens en als mijn huis in de fik staat.

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 wel in de wereld van de film *How to Train Your Dragon* mee willen lopen als een drakenrijder. Ik zou graag op *Toothless* willen rijden bijvoorbeeld!

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

Een draak is het meest voor de hand liggend. Maar ik zou uiteindelijk voor een griffioen gaan. Een combinatie van een adelaar en leeuw, wat wil je nog meer?



Welk persoon heeft je (fundamenteel) positief beïnvloed? Wat heeft deze persoon gedaan/gezegd?

Het hoofdpersonage in de serie Supergirl, ze kan alleen maar blij en positief zijn. Het is wel echt een slecht geschreven karakter, maar het heeft er bij mij voor gezorgd dat ik veel positiever naar dingen ben gaan kijken.

Als je plot armor hebt en er niks met je kan gebeuren, in wat voor universum zou je dan willen zitten?

Stardew Valley. Ik zou gewoon in de mijnen willen leven en vooral hooglandse koeien houden.

Welk spel zou je spelen als je iemand zou willen leren kennen?

Coup, in dit spel maak je vijanden en vrienden. Perfect om mensen te leren kennen.

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

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

Welke vraag wil je toevoegen?

"Wat is een verborgen talent waar jij over beschikt?"

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Junior van der Meer

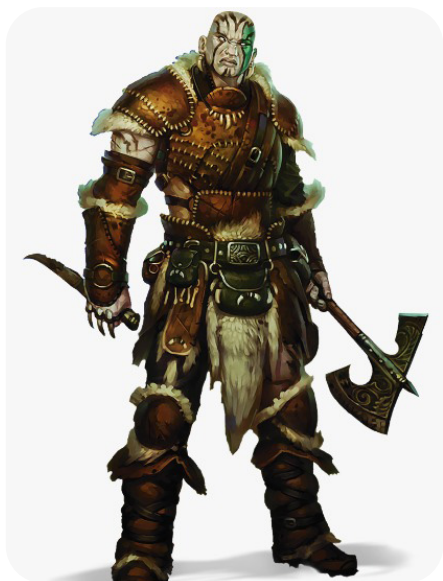
JOURNEY FROM 5E TO THE NEW WORLD OF ONE D&D

Greetings, adventurers! Did you hear the news? I heard some new magic was uncovered, or should I say... Arcana was Unearthed? If that doesn't mean anything to you, allow me to explain. Last year the developers of Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast, announced a new project they're working on called One D&D. Because the 50th anniversary of D&D, and coincidentally the 10th of its fifth edition, takes place in 2024, a new edition is slated to be released, together with new materials and updated rules. To make sure that everyone is content with the new content, WotC has been steadily drip feeding us playtesting materials for avid fans to go through and deliver feedback on. If you missed out on this, don't worry! I'll be your guide through these wondrous new lands.

Text: Jenna Hoekstra

Ardlings, a new species

One of the most surprising additions, in my opinion, came in the first batch of playtest materials, which was about updates to races, backgrounds and other rules concerning setting up a new character. A new race to go alongside Dwarves and Elves was suddenly announced, the Ardling. Ardlings are weird creatures, having the heads of animals and often other features to go along with that animal (say, imposing wings for an eagle head or rugged fur for a hyena's). Regardless of physical wings, they can sprout spectral wings to temporarily gain flight. They are also heavenly creatures that come from the Upper Planes, a celestial realm.



There's also the Goliath, which was featured before in supplementary rulebooks. These massive stone humanoids will now be more easily available to newer players. As a last note I should mention the term 'races' has been changed to 'species' instead, which I think is a respectable choice



Classes and magic are different now

The developers also told us that many of the existing classes will be revamped somewhat. So far the rogue, bard and ranger (which have collectively been called the 'expert' classes) and the cleric, druid and paladin (the 'priest' classes) have been revised. All changes, such as Hunter's Mark now being an inherent skill for rangers or clerics having a new healing ability, are made to be in line with what the class is already known for. One thing that really bears mentioning is that spellcasters don't have their own spell lists anymore. Instead, all the spells have been divided up into three massive lists: Primal, Arcane and Divine, with only a

couple of known spells being in all three lists. Each class can now pick spells from these three lists (depending on the class, obviously) instead of the old lists. This is a really nice improvement in my opinion, because I always struggle with the current PHB trying to figure out which spells I can learn while also looking up what they do...

Extra bits and bobs (and what's to come)

Some new rules are also being tested out in these rulesets, like natural 20s or natural 1s giving you Inspiration. These two rules were put in two different batches to let players try out both so they can give feedback on which one, if any, will be implemented later.

At the time of writing, only four documents have been released to the public, although I can't promise that more haven't come out between me writing and you reading this. If there's something here or in any next set of rules that excites you, let me know! I'm happy to share my thoughts as a fellow adventurer in these new, unexplored territories.





A Childhood Favourite

Many of us spent at least part of our childhood playing with the Nintendo Wii, myself included. When I look back on that period of my life, I remember being undeniably obsessed with one game in particular: Go Vacation. But you know how times change: I grew up, went to high school, and had no time to play with the Wii anymore. On top of that, the console grew out of style and mine was eventually sold. Before I knew it I had made a precious childhood memory a lot less tangible. Then came the Nintendo Switch. I, personally, was very late to the party and only acquired this console in the summer of 2022. And when I found out Go Vacation could also be played on the Switch, I kept staring at the game in the Nintendo E-Shop with a glint in my eyes for months on end. Eventually, I got it for my birthday in November, and it is a nostalgia dream come true.

Text: Joyce Belleflamme

Going on Vacation

As I've never met anyone who has heard of Go Vacation, I'll try to explain the gist of the game as well as I can. It is basically a party and sports open world game on an island, originally released in 2011. You pick a character you like, and perhaps a dog that follows you around if you're into that sort of thing, and go out exploring. The island is split up into four resorts: the Marine Resort, the City Resort, the Mountain Resort, and the Snow Resort. A new player will start in the Marine Resort and will unlock the others as they play. Whenever you travel to a resort, you're greeted by a guide who tells you relevant information and encourages you to try the activities that are scattered across the resort. There are a lot of activities to choose from. A few among many are: scuba diving, water gun fights, and triathlon in the Marine Resort; table hockey, skate tricks, and motor racing in the City Resort; horseback riding, rifle shooting, and kayaking in the Mountain Resort; and snowball fight, dog sledding, and snow tubing in the Snow Resort. These activities help you unlock the other resorts and finally the Villa Grounds.

You can move around the resort to explore and find activities. You can do this on foot, but that is rather slow so every resort has modes of transportation to help you around. These range from horses, cars, and canoes in the Mountain Resort to skis, snow tubes, and snowmobiles in the Snow Resort. The 'gears' of each resort can be customized to a certain extent, just like your outfit. Apart from these gears there

are also more general modes of transportation in each resort that teleport you across large distances, most notably the boat in the Marine Resort and the ski lifts and helicopters in the Snow Resort. These different ways to move around help you reach the different activities more easily.



Trying an activity once gives you a stamp, and collecting every stamp gives you the opportunity to build a house in the Villa Grounds. Completing all kinds of different levels within the activities gives you points, which will make you level up and receive a key as a reward. Keys help you unlock more options to customize your home.



Apart from the basic activities, the resorts can also be explored for cool photo ops, search quests, and even hidden treasure chests. Most resorts also have hidden areas that are off the map. Exploring the resorts thoroughly and seeing what they have in store will pay off.



Clutching onto Nostalgia

Getting my hands on this game again was a dream come true. Go Vacation was one of the games I missed most after selling my Wii, thus being able to play it again felt really special. To no surprise, I still knew the resorts like the back of my hand and it was a blast to ride on an ATV through the sand or on a horse through the mountains again. Because of this, I had finished trying my hand at every activity and rediscovering every secret in no-time. That's not necessarily a bad thing, but I do have to admit that the game slightly changes after this point. From then on out, you'll have to use quite a bit of your imagination and story-telling skills to keep yourself



occupied in the resorts. It's still interesting to try and finish every activity and collect every key, but there is no real objective anymore, no real purpose. And I've noticed that sadly my imagination is not very creative anymore when it comes to these fixed resorts full of random NPCs that you can't really interact with.

I Recommend, just Not to You

Don't get me wrong, I still love this game and it will always have a special place in my heart. But I will say, it is definitely not for everyone. In short, Go Vacation is best described as a mix of Wii Sports Resort and Animal Crossing, only without the farming or the demanding landlord. For people who grew up killing enemies and racing opponents, Go Vacation will most probably be very boring. With no big endboss or even a clear objective for a large part of the game, Go Vacation requires a lot of willingness to just walk around, explore the place, and sometimes even use a lot of imagination to keep yourself running around the resorts. Frankly, it can be a slightly lonely experience at times. Of course, you can show the game to other people and play in multiplayer mode, but what is there to show off? Everything but also not much when your companion grew up fighting monsters left and right. Still, I know that there are people out there that like, or would have liked, a game like this. But is it worth coughing up 50 euros for a game you might maybe want to try out at some point perhaps? Probably not.



Tussen Spel en Game

Bord- en videospellen lijken stiekem enorm op elkaar. Oké, misschien is het niet zo stiekem – maar het wordt toch dermate vaak vergeten dat een *reminder* geen kwaad kan. Geen zorgen, daarmee bedoel ik niet dat Mario Party sprekend op Twilight Imperium lijkt. Wat dan wel? Laat ik het zo zeggen: bord- en videospellen zijn eigenlijk gewoon twee vormen die door spellen aangenomen kunnen worden.

Tekst: Luc Werksman

Gedoe met 'Game'

'Spel' is eigenlijk best een vaag woord, terwijl je dat als lid van een **spellen**vereniging toch enigszins hoopt te begrijpen. Als ik jou zou vragen om een 'spelletje' te spelen, lopen we waarschijnlijk naar de spellenkasten. Je zou vermoedelijk raar opkijken als ik je ineens een controller in de handen druk en 1-2-Switch opstart. Maar als ik een 'game' had voorgesteld, zou je dat minder gek hebben gevonden. Met 'games' bedoelen wij in het Nederlands immers altijd videospellen, terwijl 'games' in het Engels gewoon op spellen in het algemeen slaat. Door dit *fancy* leenwoord in onze taal te steken hebben wij echter iets raars met 'spel' gedaan: we sluiten videospellen regelmatig uit van de term, waardoor die een mooi plekje onder de term 'games' hebben gekregen. Niks mis mee, maar zo kan het verschil tussen bordspel en videospel groter lijken dan het is. Het zijn allebij spellen!

Technisch gezien mogelijk

Sommige spellen lenen zich wel beter voor het videospel-format dan voor het bordspel-format. Deze spellen zouden nauwelijks of niet kunnen werken zonder de mogelijkheden die een computer ze verschaft. Je zou op zich van Pokémon een bordspel kunnen maken door met behulp van een berg geduld, complexe formules en een rekenmachine een gevecht uit te voeren, maar de meeste spelers zullen het spel een stuk leuker vinden wanneer een computer deze informatie razendsnel voor hen verwerkt. Op dezelfde manier

gaat het je in een bordspel (waarschijnlijk) niet lukken om continu meerdere acties in een seconde uit te voeren, wat in een hoop videospellen toch vrij noodzakelijk is. Spellens als Mario Kart ga je gewoon niet in een bordspel kunnen veranderen zonder dat het totaal ander spellen worden.

Rond de Tafel

Hoewel de meeste bordspellen ook prima in videospel-format gespeeld kunnen worden, hoef ik vast niet uit leggen dat er in een dergelijke overzetting dingen verloren kunnen gaan. Spellens zoals Blood on the Clocktower kun je beter spelen door oogcontact met je medespelers te hebben, terwijl spellens als Yogi of Jenga weer totaal andere spellens worden wanneer je een controller in plaats van je handen gebruikt. Bovendien zijn bordspellen een stuk tastbaarder: sommige spelers worden gewoon blij van het vasthouden van echte kaarten en het werpen van fysieke dobbelstenen.

Niemandslaan

Genoeg spellens lenen zich goed voor zowel de bordspel-format als de videospel-format doordat ze weinig of geen gebruik maken van de unieke mogelijkheden die beide formats bieden. Er is niets fundamenteels aan deze spellens wat ze tot één van de categorieën verplicht. Het bordspel Gloomhaven is tegenwoordig een videospel, terwijl het videospel Slay the Spire juist weer een bordspel wordt. Uiteindelijk zijn zowel videospellen als bordspellen gewoon spellens! Groot zijn de verschillen dus niet.



Game genres zijn raar

Een essay

Mensen houden van categoriseren. Saw? Horrorfilm. Narnia? Fantasyboek. Deze classificaties noemen we ook wel genres, een bekende term. Maar hoe zit dat met games? Waarom hebben we zo absurd veel termen, die soms samenwerken maar soms ook niet? Waarom worden er soms complete discussies over gehouden? Dat is de vraag waar ik antwoorden op wilde.

Tekst: Jenna Hoekstra

Pokémon is een metroidvania

Yep, je leest dat tussenkopje goed. Ik ben sterk van mening dat Pokémon een *metroidvania* genoemd kan worden. Dit begon eerst als grap om mensen te irriteren, maar wat mij betreft klopt het volledig. *Think about it:* in de Pokémon spellen start je in een wijde wereld met veel locaties, maar je kunt op veel plekken nog niet komen. Tijdens het spelen leer je speciale aanvallen (HMs/TMs) die je tijdens gevechten kunt gebruiken, maar je kunt ze ook gebruiken om bij nieuwe locaties in de wereld te komen. Soms heb je deze nodig om door te kunnen gaan met het verhaal, maar soms gebruik je ze om bij plekken te komen waar handige dingetjes liggen. Dit past precies op het model dat gebruikt wordt in andere *metroidvanias*, zoals Hollow Knight.



Waarom is dat controversieel dan?

Een genre als *metroidvania* heeft bepaalde connotaties. De belangrijkste lijkt te zijn dat het een *platformer* is, vaak 2D, maar dat staat technisch gezien niet in de bekendste beschrijvingen van het genre. Het lijkt simpelweg vaak voor te komen. Wat ook belangrijk is, is dit: games kunnen ontzettend veel genres op zich geplakt krijgen. Fortnite is bijvoorbeeld een *Battle Royale*, maar ook een *3rd person shooter*, het is *F2P*, en het heeft een *sandbox*-modus. Elk van deze genres zijn redelijk goed gedefinieerd, maar komen zo vaak samen dat de lijnen niet zo duidelijk lijken. PUBG is ook een *F2P 3rd person shooter Battle Royale*, maar je



kunt er niet in bouwen. Fall Guys wordt ook een *Battle Royale* genoemd, maar weer: *third person*, en inmiddels ook *F2P*. *3rd person* is absoluut niet nodig voor een *Battle Royale* game (bijvoorbeeld: Minecraft Hungergames), maar dit soort patronen maken ons brein wijs dat dat er simpelweg bij hoort.

De verschillende toepassingen van genres

Genres kunnen zoveel verschillende dingen noemen. Ze kunnen de *moment-to-moment gameplay* aangeven, zoals *FPS*, *platformer* of *hack-and-slash*. Het kan gaan over de *artstyle*: *pixel-art*, *cell-shaded*, *hand-drawn*. Het kan gaan over het genre van het narratief, zoals horror, of fantasy, of sci-fi. We noemen zelfs gamegenres naar belangrijke spellen uit het verleden, zoals *doom-clones*, *soulslikes*, *rogue-likes/-lites* (*don't get me started...*), of, inderdaad, *metroidvanias*.



Maar doordat deze verschillende elementen zo vaak met elkaar gecombineerd worden, vertroebelt het beeld dat we hebben van deze genres. Genres zijn handig om mensen games aan te raden, natuurlijk, maar ik denk dat er meer achter zit dan dat. Tot dan houd ik vast: de Pokémon games zijn *metroidvanias*.

IS WEDNESDAY'S CHILD FULL OF WOE?

COMPARING WEDNESDAY TO THE OLD ADDAMS FAMILY

Are you as obsessed with the show 'Wednesday' as I am? Of course you are. As a member of Duivelsei you must be a little bit of an outcast yourself, so what's not to love about a family of outcasts: The Addams Family. Most of us probably haven't watched or played the original Addams Family cartoons, television series, movies, video games or musical though, myself included. So I wonder... How accurate is this show really? (Spoiler alert!)

Text: Wieteke Leijten

THE CONCEPT

The Addams Family was originally created to be a literal inversion of the ideal American family. They were supposed to be a very odd family living among the 'normal' American families without



realizing how weird or terrifying they are. This was the entire point of the family. In the new show Wednesday, though, they completely take away that concept by putting the main character Wednesday in a school full of outcasts and weird people. She is no longer the

inversion, she is normal in this school. However, I see how in the show she is still seen as a weird character for not participating in a lot of stuff (except the loner bee club), having a different colored uniform, being entirely different from her roommate Enid, being sarcastic, and barely ever being seen smiling or being friendly. This is a huge change from the original concept. Is it too big of a change?

THE CHARACTERS

It's obvious that the main character is Wednesday instead of the entire family Addams, but some other members do still make an appearance.

First of all, let's talk about **WEDNESDAY** herself. In the show she is a dark, emotionless goth girl with her iconic braids. This makes sense when you compare her character to the movies she has appeared in, where she was a girl with a morbid fascination for torturing her brother and attempts to murder him several times. In the show, she seems to protect her brother, but she does reference to her harming him when she says: 'The only person who gets to torture my brother is me'. It's clear that the director adapted this darker version of Wednesday and

not the version from the tv show where she was portrayed as a happy innocent child who loves her doll (yes, she does guillotine it, but she loved it) and her pet spiders. Wednesday is named after her mom's favorite poem, also referenced in the show. I think it's also remarkable that there is an adaptation of an episode in the old Addams family show where she, quite morbidly, stands up for how poorly Indians were treated in history in a play where pilgrims invite over Indians to eat with them... She does this by setting the entire set on fire. Is this possibly referenced by her setting the statue of Joseph Crackstone on fire cause she disagrees with him? At least it's visible that she is still standing up for injustice.

Let's also take a look at her brother **PUGSLEY**. In the show, he is seen being rescued by his big sister from school bullies. The revenge she takes on them is the whole reason she has to go to her new boarding school Nevermore. Pugsley is portrayed as a childlike, fairly unintelligent, and dependent character. This makes sense when you compare him to the Pugsley and his relationship with his sister from the movies that I mentioned before. He does not seem to think poorly of the harm his sister causes him, it's all fun and games to him. He is just Wednesday's sidekick wearing his good old striped shirts. In the tv shows, he is portrayed completely differently though: he is a smart mechanic and devoted older (not younger..) brother. So I guess they took the Pugsley from the movies and ran with it?



Both kids were supposedly homeschooled by uncle Fester and grandmama, although these characters also made appearances later in life, when the kids are in middle school. Wednesday always excelled in school, which she also does in this show. She also participated in school theater with uncle Fester's help, but this does not make sense at all when you see how she responds to school clubs in her own spin off...

Then we have Wednesday's parents, Morticia and Gomez. There isn't a lot of information to be found

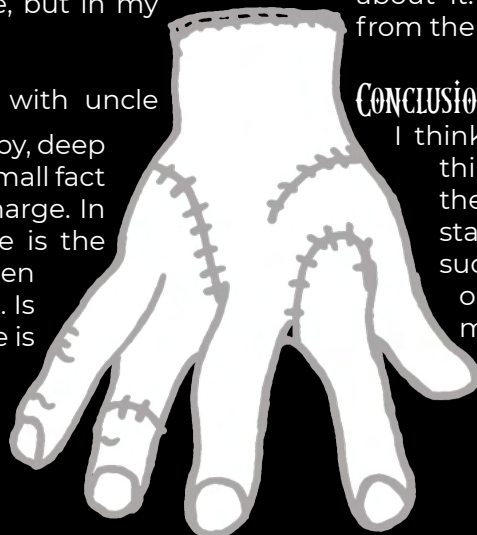


on **MORTICIA**, except that she wears a long black gown and some sources suggesting she was a vampire. I guess in Wednesday they took that concept and changed it into her being a 'dove' with positive visions. **GOMEZ** was supposed to be a handsome but naive

lawyer, maybe a little childlike but also very good at different kinds of combat (he practices with Morticia, which is probably why they made her the captain of the fencing team in Nevermore). He didn't really practice law anymore but still wore his old fashioned striped business suits in both the old shows and movies and in Wednesday. I think Wednesday mostly focuses on the bond between them, which I think is portrayed perfectly: extremely clingy, dependent and passionate. The first thing you find about them is Morticia speaking french or saying pet names to him and him then kissing up her arm... Well, this is all portrayed in the first few minutes of the first episode of Wednesday, so I guess they adapted that very well.

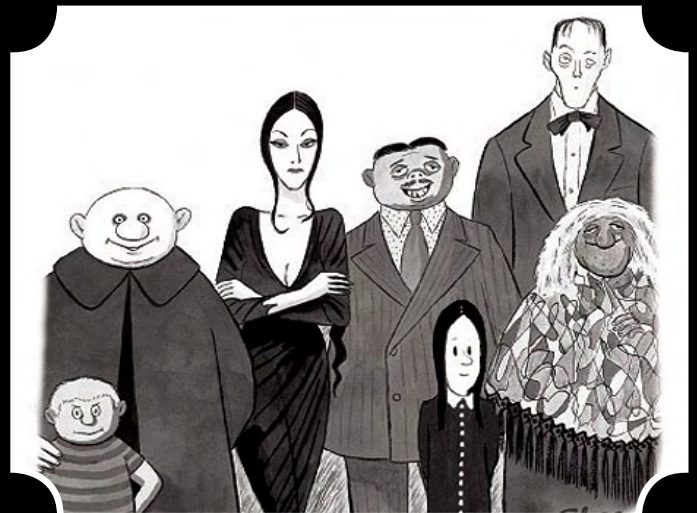
Gomez's childhood friend, **THING**, the living hand, also plays a huge role in the show. He is seen in different forms, with and without scars, and should live in a cigar box or a closet turned into a little house. He always communicated with morse code, sign language, writing or knocking on wood. Not much to get wrong there, but in my opinion they did Thing justice.

Then we have some scenes with uncle **FESTER**. He is known for his creepy, deep lying eyes and smile, and the small fact that he carries an electrical charge. In the old shows and movies he is the character who is mostly seen alone and who lives in a shack. Is that being referenced when he is staying in the bee shed when visiting Wednesday? He is known for strange behavior, such as feeding his garden plants blood plasma, but I



didn't find anything about him being a criminal. He is known to be very nice and warm to his family, especially nephews and nieces, and that is very visible by Wednesday's response to seeing him in the show. Fun fact: He is seen fishing with dynamite in one of the cartoons: just like Wednesday and Pugsley do in the show!

Last character that's made a return: **LURCH** the butler. He drives the family to Nevermore. It's easy to copy his behavior from old appearances: no speaking, just a little growling. They did that, good job.



Then we have **GRANDMAMA** who was the main cause of trouble in the Addams family in the past versions. She is mentioned a few times in the show and she is seen in Wednesday's birthday flashbacks, but that's about it. Big move to delete a big character from the show.

CONCLUSION

I think it's fair to say that they got a lot of things right. They chose the versions of the characters that fit their storyline and stayed true to them. A lot of the details, such as looks and little habits, were very on point. But what impressed me the most was the tiny references I found, like that fishing with dynamite made a return. It all makes me realize that I am still just as obsessed as I was, maybe even more. Who wants to watch the old Addams family with me?

De Redactie speelt Betrayal on the house of the hill

Wij van de Redactie zijn natuurlijk de dikste buddies van elkaar. We zouden elkaar dan ook nooit uitschelden, pijn doen, of op een andere manier plagen. Maar hoe zou het zijn als dat niet zo was? In Betrayal at the House on the Hill ga je met een groep mensen een verlaten huis in waar je niet zeker bent wat je te wachten staat. Naarmate er meer kamers ontdekt worden stijgt de onrust die elk van de spelers voelen, totdat plots iemand doordraait en kwaadaardig wordt! Zullen we nog wel vrienden blijven na het spelen van dit spel?

Tekst: Jenna Hoekstra

De opzet

Ondanks dat dit spel redelijk vaak gespeeld wordt op het Ei, was nog niet iedereen bekend met de regels. Gelukkig werkt het begin van het spel erg simpel: loop wat rond, wandel wat nieuwe kamers in en ontdek wat je te wachten staat. Elke speler is een bepaald personage met verschillende vaardigheden: de een is wat sneller, de ander is wat slimmer. Zo speel ik als een klein, edgy meisje, Joyce als een geleerde dame en Tessa als een hele cool dude met de nickname "Brosef".

Het avontuur gaat van start

Maar goed, we betreden allemaal het huis met het doel om sterker te worden. Omdat we nu nog als groep werken lijkt het geen probleem als één persoon veel spulletjes weet te vinden, maar als blijkt dat onze sterkste partner ons moet gaan verraden wordt het een ander verhaal. We raken dus een beetje in de stress wanneer Niels het lukt om zowel een kettingzaag te vinden als de veer van een regelrechte engel, die hem de kracht geeft om eenmalig in het spel een actie gegarandeerd te laten lukken. Het verdient genoemd te worden dat het personage van Niels een 11-jarige jongetje is, dat nu dus rondrent met een levensgevaarlijke kettingzaag.

De andere teamleden hebben minder geluk. Zo komt Luc een tweeling tegen dat met een tol aan het spelen is, waarna de een de ander verrot slaat met die tol. Luc moet hard strijden om niet mentale schade te nemen van dit bizarre aanzicht. Eventjes later stap ik achteloos een kamer in waarvan de vloer compleet vernield is, waardoor ik de kelder in stort. Gelukkig krijg ik een stukje later visite van Tessa, die de kelder via een soort glijbaan bereikt. We weten jammer genoeg niet waar de trap omhoog zit, dus we lijken hier nog wel even vast te zitten...



Ik draai helemaal door

Zoals eerder al genoemd is maakt dit spel halverwege een complete ommekeer. Gedurende onze zoektocht in dit spookhuis komen we af en toe voorwerpen tegen die ons helpen, maar die ook op de een of andere manier gevaarlijk zijn, zoals een menselijke schedel. Naarmate we hier meer van vinden stijgt de kans dat dit voorwerp ons gek maakt. En ja hoor, na wat geneuzel in de kelder kom ik een compleet harnas tegen. Uit angst voor het donker trek ik hem vlug aan, maar wat ik niet weet is dat het pantser eigenlijk een portaal naar een andere dimensie is! Aan de andere kant staat een kwaadaardige ridder mij op te wachten die probeert mijn lichaam over te nemen. Het is nu aan mij de taak, als speler, om de rest van de spelers uit te roeien.



Op dit moment splitst onze groep in tweeën: ik blijf bij het bord zitten (omdat ik de traitor ben) en de rest gaat naar de gang om daar hun informatie te lezen en te bespreken. De nog goede spelers zitten op dit moment ook 'vast', wat ervoor zorgt dat ze moeilijker kunnen bewegen, en ze moeten zich naar portalen bewegen om zichzelf te bevrijden. Jammer genoeg voor mij zaten veel van deze portalen erg dichtbij hun huidige locaties, waardoor het voor hen een eitje was om zich daar naartoe te begeven. Ik als 'traitor' kan alleen maar vermoeden wat het doel van mijn tegenstanders is, omdat ik alleen als opdracht heb gekregen om hen te vermoorden. Het wordt mij alleen niet heel makkelijk gemaakt, omdat de ridder jammer genoeg even zwak is als ik. Het enige voordeel dat ik heb is dat ik elke speler mag aanvallen tijdens mijn beurt (mits ik ze kan bereiken!) terwijl je normaal maar één keer per beurt mag aanvallen. Daarnaast is het ook wel fijn dat ik niet dood kan gaan: zodra ik te zwak word krijg ik al mijn kracht terug! Mijn tegenstanders zijn

zich hier niet van bewust, en daar maak ik zeker misbruik van: "nee, val mij niet aan, hoe moet ik dan ooit nog winnen?!" ("Haha, sukkels, ik lok jullie precies mijn kant op!")

Verder verloop en mijn ondergang

Niet iedereen is ervan overtuigd om mij neer te knallen. Luc, Niels en Joyce zijn erg doelgericht en sluiten in hun eerste beurt meteen al drie van de vijf portalen! Het helpt ook niet dat zij zich twee hele verdiepingen boven mij bevinden, waardoor ze erg weinig redenen hebben om mij op te gaan zoeken. Eindelijk is het mijn beurt, maar iedereen is nu al zo veel verschoven dat ik niet eens de kans krijg om iemand aan te vallen. Dat is wel een flinke tegenvaller, maar ik zie dat mijn tegenspelers nu een flink stuk moeten reizen om de andere portalen uit te kunnen schakelen, dus ik geef het nog niet op! Een ronde later staat iedereen een stuk dichterbij, waar ik misbruik van maak om iedereen een klap te geven waardoor er een aantal weer 'vast' zitten. Dit is ook wanneer Niels ontdekt dat ik niet kan sterven, wat hen een nog kleinere reden geeft om mij op te zoeken. Ik doe alles wat ik kan om mijn tegenspelers te blokkeren, maar wanneer Niels een magisch drankje gebruikt om iemand anders compleet te genezen zie ik de bui al hangen. Tessa sluit het laatste portaal in de kelder en het spel is voorbij. Ik heb de ridder teleurgesteld en zal niet meer uit de andere dimensie terugkeren...

Conclusie?

Dus, wat vonden mensen ervan? Betrayal is al een behoorlijk populair spel op het Ei, en het is duidelijk om te zien waarom. Er zijn 50 scenario's beschikbaar die elk erg verschillend voelen om te spelen, wat het altijd weer spannend maakt. Jammer genoeg is algemeen bekend dat de traitor het vaak het moeilijkst heeft, maar dat neem ik voor lief als het betekent dat we gezellig een spelletje kunnen spelen. Mijn Redactieleden hebben me vergeven voor mijn verraad, dus we zijn weer dikke buddies!



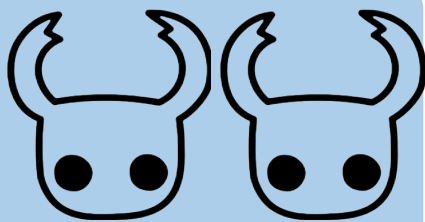
Um, actually

Door: Jenna Hoekstra

Wat is dit? Waar is de Rapunzel van Simon? Deze editie proberen we iets nieuws, namelijk: Um, Actually! Dit is een soort quiz die gebaseerd is op een serie Youtube videos. Het idee is simpel: hieronder staan vier statements over verschillende spellen, maar er staan een aantal fouten in. Het is aan jou om deze fouten te vinden en te verbeteren! Bonuspunten als je extra informatie kunt geven, zoals de herkomst van een foutieve term. De antwoorden staan onder de statements, dus niet spieken! Heb je een opmerking of een verbetering die hier niet in staat? Stuur ze vooral naar redactie@duivelsei.nl. (Wees gewaarschuwd, er kunnen spoilers zijn!)

Hollow Knight 2 fouten

In Hollow Knight komt het hoofdpersoneel de vier dreamers - Monomon the Teacher, Smough the Executioner, Lurien the Watcher en Herrah the Beast - voor de eerste keer tegen in de Resting Grounds. Hierna wordt hij naar een droomwereld gebracht waar hij de Dreamnail vindt, een magisch wapen gegeven door de Seer die ze de kracht geeft om de dreamers uit te schakelen waardoor ze bij de Hollow Knight kunnen.



Um, actually, in een standaard playthrough komen spelers de dreamers voor het eerst in Greenpath tegen! Um, actually, Smough the Executioner komt niet uit Hollow Knight maar uit Dark Souls II!

Binding of Isaac 2 fouten

Edmund McMillen gebruikt in zijn indie rogue-lite Binding of Isaac veel verschillende religieuze en spirituele elementen. Zo is Isaac vernoemd naar de enige zoon van Abraham uit de Bijbel, kunnen de 22 major arcana tarotkaarten bepaalde effecten geven en zijn de 7 chakra's allemaal items, net als de 12 zodiac symbolen en de planeten uit het zonnestelsel, en nog wat andere religieuze voorwerpen zoals de Egyptische ankh, het symbool voor het leven.

Um, actually, Abraham had nog meer zonen, zoals Ismaël! Um, actually, de chakra's worden helemaal niet gebruikt in het spel.



Blood on the Clocktower 2 fouten

Blood on the Clocktower wordt veel gespeeld op het Duivelsei, dus laten we een nachtronde (specifiek de tweede nacht) spelen met de Sects & Violets roleset! Probeer de 2 fouten te vinden (ga uit van geen poison, drunk, etc.):

Snake Charmer Michelle wijst Fenne aan, maar haar actie faalt omdat Fenne de Barber is.

Dreamer Dennis kiest Sage Kim om te bekijken en krijgt Juggler en Vigormortis te horen.

Seamstress Jenna wijst Mathematician Xander en Michelle aan. Ze krijgt 'ja' te horen. Pit-Hag Luc wijst Xander aan en maakt hem de Barber. Xander krijgt te horen dat hij van rol veranderd is.

Fang Gu Gerjan kiest Xander als target en sterft zelf. Xander krijgt te horen dat hij van rol veranderd is.



Um, Actually, hier zijn alle fouten:
De Dreamer hoort Kim's echte rol te horen als twee van de antwoorden, maar krijgt twee foute rollen.
Luc kan Xander niet Barber maken omdat Barber al in het spel zit (Fenne). Hierdoor werkt de interaction met Fang Gu ook niet, omdat Xander nog steeds de Mathematician is.

Chrono Trigger 2 fouten

In deze JRPG tijdreizen de hoofdpersonages meerdere keren naar een soort 'hub' genaamd The Beginning of Time. Hier kunnen spelers onder andere aan al hun party members magische krachten geven! Dit doen ze in een apart kamer waar de "Master of War", genaamd Spekkio, hen de opdracht geeft om, vanaf de ingang gerekend, drie keer met de klok mee langs de muren te lopen. Dit unlockt de magische krachten van elk personage.



Um, actually, de hub heet (en is in) The End of Time, niet het begin!
Um, actually, niet elk personage kan magie leren op deze manier, Robo is geen mens en kan daardoor geen magische krachten ontwikkelen!

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

