

Nummer 2

Augustus 2024



Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei



Ontmoet het F.T.

Alles over het nieuwe bestuur!

De Redactie Speelt...

Chronicles of Crime!

Through the Ages

Civilization: the board game!



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
Niels van Leur
Jenna Hoekstra
Tessa Vermeeren
Arjan van der Hoff
Nathan Houkes

Vormgeving

Niels van Leur
Joyce Belleflamme
Tessa Vermeeren

Cover

Eline Hilbers

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

Hello there!

Welcome everyone, new and old members of Duivelsei! I hope you've all had a wonderful EL CID and are ready for an exciting new year at our lovely association.

You're about to read the first Spelduivel of the year, the magazine that will keep you up-to-date with everything boardgame, video game, and Duivelsei related. I hope you're gonna love what we have in store for you this year.

Deze editie hebben we het over nieuwe en oude bordspellen, gaan we wat dieper in op een aantal zeer interessante videospellen en ontmoeten we ons toekomstige bestuur. Ook hebben we een anime intro. Neem vooral een kijkje naar de spellen die onze Redactieleden graag spelen en naar hoe we een van deze spellen hebben gespeeld. Natuurlijk hebben we ook weer een puzzel en een recept, en deze keer ook een klein stukje over het LIFF. Hopelijk zit er iets leuks voor jullie tussen!

Nogmaals welkom en zien we jullie nog vaker in onze komende edities!

Joyce Belleflamme
Hoofdredacteur



In dit nummer:

Ontmoet het F.T.!	4	Raiding in FFXIV (EN)	16
Through the Ages (EN)	6	Ook Leuk: LIFF	18
One Piece of Advice (EN)	8	Redactie recept: vegan choco mousse	18
Bombe review	9	Retro Game Bosses (EN)	19
Redactie Speelt: Chronicles of Crime	10	Dead by Daylight Crossovers (EN)	20
Geef het stokje door: Roderick	12	Speel dit met mij!	22
Low Memory review	13	Space Missions (EN)	24
Fotopagina	14	Puzzel: Um, Actually	26

Ontmoet het FT!

Wie je roept als je roept: "Bestuuuur!"

Het begin van het nieuwe studiejaar komt eraan en dat betekent een nieuw bestuur! Wil je alvast een kijkje nemen naar wie het komende jaar het Duivelsei draaiende gaan houden? Dan is dit je kans. Praktische informatie, leuke feitjes, en ook *two truths and one lie*!

Naam: Bart van Vliet

Geboortedatum: 26-06-1996

Functie: Praeses

Hoeveelste jaar Eitje: 9e jaars

Studie: Arbeider 5,5 jaar

Favoriete spel op Duivelsei: The Crew & Concordia

Likes: Single player video games, Darten & Voetballen, Statistieken bijhouden

Dislikes: Katten, Mahé, Machiavelli, Coup, Oneerlijkheid

2 truths and 1 lie:

- Ik heb nog nooit gedabt in mijn leven
- Ik ben een groot fan van Nintendo games, met Pokémon als mijn favoriete franchise en Xenoblade Chronicles 2 als mijn favoriete video game allertijden.
- Ik wordt gestresst van voor groepen mensen praten



Naam: Thijmen de Groot

Geboortedatum: 26-09-2002

Functie: Ab Actis

Hoeveelste jaar Eitje: 5e jaars

Studie: Cosmology Master, 2e jaar

Naam: Isa Schniermanni

Geboortedatum: 31-10-2002

Functie: Quaestor

Hoeveelste jaar Eitje: 4e jaars

Studie: Taalwetenschap, 2e jaar

Favoriete spel op Duivelsei: Calico

Likes: Katten, muziek maken, koken

Dislikes: The Crew, tofu, Tilburg

2 truths and 1 lie:

- Ik heb een extra bot in mijn knie
- Ik speel piano
- Ik heb een muntenverzameling



Naam: Luc van Gessel

Geboortedatum: 25-09-2001

Functie: Assessor Vereniging

Hoeveelste jaar Eitje: 2e jaars

Studie: Bio-Pharmaceutical Sciences Master, 3e jaar

Naam: Marnix Boon

Geboortedatum: 23-10-1995

Functie: Assessor Intern

Hoeveelste jaar Eitje: 8e jaars

Studie: Archivistiek, 1e jaar (maar ook arbeider)

Favoriete spel op Duivelsei: The Crew

Likes: Pokémon, punkrok, haring in tomatensaus

Dislikes: De bus, combimagnetrons, mensen die zeggen dat je veter loszit terwijl je dat zelf al wist

2 truths and 1 lie:

- Ik deed ooit mee aan een wereldrecordpoging haringhappen op een grasveld
- Ik liep ooit in de optocht mee van Leidens Ontzet als een ijsbeer met een parasol
- Ik heb een ei geschilderd en uitgehold en een week bij me gedragen en nu staat hij al negen jaar te pronken op mijn tv kast



Naam: Luc Werksman

Geboortedatum: 18-09-2001

Functie: Assessor Extern

Hoeveelstejaars Eitje: 5e jaars

Studie: Filosofie Master, 1e jaar

Favoriete spel op Duivelsei: Blood on the Clocktower én Super Smash Bros Ultimate

Likes: Katten, ongeveer alles met chocolade, liegen tegen mijn vrienden

Dislikes: Driftende joy-cons, keelpijn, keuzes maken

2 truths and 1 lie:

- Ik ben op de radio geweest
- Ik heb een litteken op mijn voorhoofd
- Ik heb Mark Rutte de hand geschud

Naam: Evy Loef

Geboortedatum: 27-12-2005

Functie: Assessor Algemeen

Hoeveelste jaar Eitje: 3e jaars

Studie: Biologie, 3e jaar

Favoriete spel op Duivelsei: Op het moment Scout, maar dat verandert zo nu en dan

Likes: Klimmen/boulderen, plantjes, boeken,

Dislikes: Eenden, mensen die heel langzaam voor je fietsen/lopen die je dan niet in kan halen, Mahé

2 truths and 1 lie:

- 1 van mijn eerste 'woorden' was oop, wat ik gebruikte als ik wilde dat de deur opengemaakt werd
- Ik heb vroeger meerdere keren mee gedaan aan de first lego league, en 1 keer ben ik daarvoor zelfs naar Amerika geweest, om daar te strijden tegen teams van over heel de wereld
- Mijn favoriete grassoort is de Briza media (Bevertjes). Of de nog leukere onofficiële benaming: confettigras.



Door Joyce Belleflamme, aangeleverd door het FT

*Voor de antwoorden op 2 truths and 1 lie zul je de leden van het bestuur zelf moeten aanspreken.

Through the Ages: a new Game of Civilization

As someone who studies History and likes to play board games all the time, it might not be surprising that I love history games. Among those, one massive game in particular might be my favorite game of all time: *Through the Ages*. It has game mechanics that are particularly adept at creating a competitive civilization builder with enough different quirks and play styles to be repeatedly enjoyable.

Text: Nathan Houkes

The old becomes new

Through the Ages is a Civilization-like board game: it is inspired by the hit video game series Sid Meier's Civilization. The ground rules of this genre are that players each play a (loosely defined) nation, that they try to develop from a prehistoric tribe to a modern society, competing to be ahead of the other players in one or more aspects. This creates a competitive game, but also two problems that, in my opinion, *Through the Ages* handles especially well: the linear game plan and the drawn-out loss.



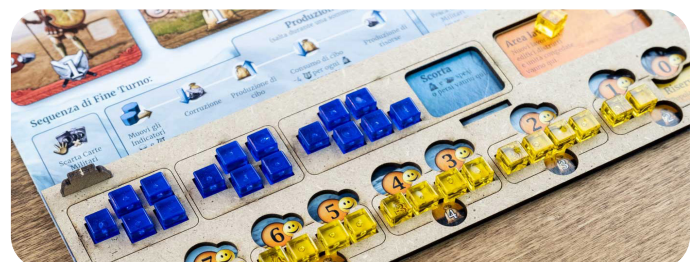
Firstly, Civilization-likes, like many strategy games, often give players the exact same strategic options from the start to the finish. The only differences are the starting abilities that are unique for each civilization. The choice of which nation to start with is therefore your largest strategic choice: the whole game plan then has to be tailored to your specific abilities. This creates a predictability for which player does what competitive thing. A military arms race? No thanks, I have to build my cultural infrastructure. Building that fun wonder that

boosts my scientific prowess? Useful, but I have to keep producing an army so I can overrun the world. In *Through the Ages*, all players start with the exact same infrastructure and without bonuses. How does that solve anything?

Drafting a nation

The main gimmick to deal with this strategic determinism is the card row. Almost every bonus in the game has to be unlocked by cards, which are in an ever-changing open market. In your turn, you can use your limited actions on building your civilization and taking cards. There are 13 cards to choose from: however, the latest additions to the market cost three actions to put in your hand, while older cards only cost two or one. The number of actions you have, also determines how many cards you can have in your hand: hoarding them now might let you miss out later. This makes every inch of progress something you have to carefully consider: you can take a card you really want, but waste some other resources and hold off on direct progress, or you can wait, building your nation with your precious actions, but then you might lose out on a crucial technology or a powerful wonder.

Not all cards are unique (those that are, often have their own restrictions), but there will never be enough copies of a certain card for all players. This makes every game different by having players influence the possible strategies the others can use, while also forcing everyone to work with a limited range of choices, which will not fit a neat roadmap of how you should progress.



Everything now

These choices are made much more difficult by the fact that you can not simply choose to race ahead on a single path: in *Through the Ages*, everything is important for every player. Strategy simply dictates which resource you have an abundance of. A focus on raw material production will give you an easier time constructing everything you need, but to build you also need food to increase your workforce, technologies to be able to effectively use your materials on high-value buildings, and actions to use your materials instead of letting them be embezzled between turns (another anti-lead mechanism). None of the things above even have any intrinsic value to winning the game. This is the job of your culture, a statistic that can be worked toward like the others, but which only serves to determine your score. This makes it a lot harder for a 'winning' player to stay ahead, because while they have more culture now, the other players have presumably spent the same resources building an engine that can help them make even more culture than before and lets them catch up. In the last age (about one third of the game), players will slowly get secret cards that they can play for additional end scoring: these reward all players for a specific accomplishment during the game with additional culture. This makes the game less of a chore in the end game for players who are behind, because they can still influence the score and even try to change their ranking at the last moment.



Strategic planning

One aspect is an exception to a lot of what I just said: the military. This only ever serves a purpose relative to other players: if no-one invests in their arsenal, it frees up resources for everyone: but investing more than others can give spoils to help you forward: from territories that can be annexed in a bidding war between armies, to loot from incursions in other players lands, to outright war to

increase your culture or other permanent statistics at the expense of another player. This is the reason that the game has a retiring mechanism: if a player is so far behind militarily that they just serve as a piñata for other players to punch, they can decide to stop without ruining the game.



While I appreciate this mechanism because it does not force someone to play a game that isn't fun anymore, I do not see it coming into play during most games. To truly, permanently, get a lead militarily, you have to give up on a lot of other options in order to make progress. Having a military lead also makes it difficult to snowball into something more than the initial profits in other aspects, because other players will do their best to catch up. Violence does not win the game on its own.

Conclusion

I could go on and on about other amazing aspects of the game, like the artwork or the gentle learning curve. If this seems interesting, you can actually check it out at [Duivelsei](https://www.duivelsei.com). Then you can find out why arenas are weird, Robespierre is hilarious, and why having a monarchy is overpowered!





of Advice...

With over 1,200 named characters, One Piece knows a thing or two about character introductions. But nowhere in the more than 1,100 chapters is a better character introduction than that of one of my favorite characters: Smoker. Being one of the earlier recurring adversaries, his introduction has withstood the test of time and still remains one of the greatest.

Tekst: Arjan van der Hoff

Background Information

Up until chapter 97, in which Smoker gets introduced, the Marines have been painted as one group of "bad guys" in the world. Although they act in the name of justice, very early on it is shown that they are corrupt and rule with fear. Luffy's second enemy, Axe-Hand Morgan, was a Marine captain that ruled with an iron fist and extracted high taxes. A few story arcs later, another Marine captain, Nezumi, is introduced. He accepted bribe money from a pirate, and in return he covered up his actions. So up until Smoker gets introduced, there hasn't really been a "good" Marine.

The White Hunter

In his first appearance, Smoker is shown with two big cigars in his mouth. He asks for the whereabouts of one of his subordinates, Tashigi, and gets frustrated by how long she has been gone, calling her the "shame of the Marine Headquarters". Very early on, the reader is shown that Smoker has high expectations of those around him.

It is in the next chapter where we really get to see who Smoker is. The next time he appears, he is shown stacking multiple rocks on top of each other without a shirt on. He is interrupted by a Marine informing him about a pirate emergency. At first he doesn't say much, and simply glares intensely at the Marine. This is the first time we get to see his face, although it is slightly obscured by shadows.

After this, he gets straight into action by putting on a coat (but of course he doesn't close it, 'cause those abs need to be shown). He immediately starts giving orders, but also gets himself involved. The



other Marine is shown to be afraid of him. Through his appearance and his few lines alone, he already seems to be way more competent and dangerous than the previously mentioned Marine Captains.

In the next scene a girl is running happily with ice cream, until she accidentally runs into Smoker. The father of the girl is terrified of how he'll react, and we can only see him glaring once more. The story thus far has taught us that he will most likely hit her for her stupid actions, but instead Smoker does the opposite. He stoops to her level and gives her money to buy a new ice cream, saying the beautiful line: "Seems like my pants ate your ice cream." From these few pages, we now know that Smoker fights for actual justice, isn't corrupt, is competent and terrifying, and still cares about the innocents. Not only are we shown a badass character, but we are also shown that not all Marines are terrible.



Bombe

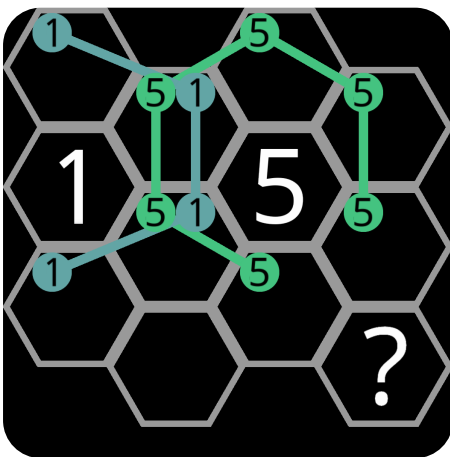
Een Robot die je Minesweeper leert oplossen

Iedereen heeft wel van Minesweeper gehoord. Je hebt het vast ook wel eens gespeeld; varianten ervan komen bijna zoveel voor als Tetris-varianten. De spelregels zijn ook vrij simpel: klik op een vakje, lees het getal en markeer de bommen in het mijnenveld. Over Minesweeper zelf zou ik al genoeg kunnen zeggen, met haar simpele doch ingewikkelde design die zelf vandaag de dag nog speedrunners trekt, maar vandaag wil ik het hebben over het spel Bombe, dat er een interessante twist aan geeft...

Tekst: Jenna Hoekstra

Een beknopte uitleg

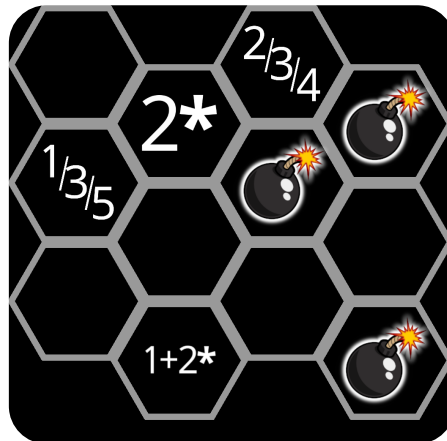
In Bombe ben je zelf niet degene die op vakjes klikt om bommen te ontdekken. In plaats daarvan geef je het spel regels die het moet opvolgen: een regio zonder bommen kun je altijd leeg maken, een regio met alleen bommen moet je altijd als bommen markeren. Het begint simpel, maar al vroeg zal je regio's moeten combineren. In de afbeelding hiernaast kun je redeneren dat de twee linkervakjes naast die 1 geen bommen kunnen zijn, omdat die ene bom bij de 5 moet horen. Deze regel moet je dan ook aan de computer geven, en vanaf nu zal de computer dit scenario altijd automatisch oplossen!



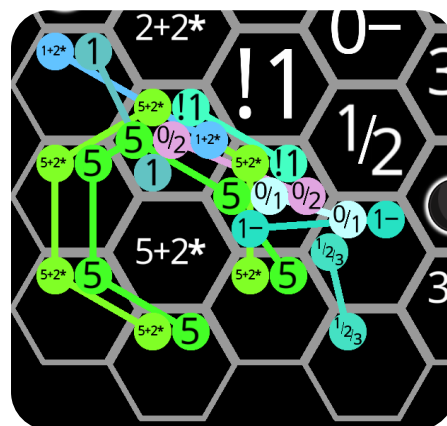
Duizend bommen en granaten

Als je de basis een beetje onder de knie hebt, komen de moeilijkere levels. Later zul je nieuwe regio's moeten markeren,

die de computer dan weer kan gebruiken om puzzels op te lossen. Ook komen er moeilijkere hints: deze regio bevat 1, 3 òf 5 bommen, of deze regio bevat een even aantal bommen.



Naarmate de hints moeilijker worden, zul je zelf ook meer regio's moeten toevoegen om het voor de computer oplosbaar te maken, waardoor het op een gegeven moment een warboel wordt...



Bomvol puzzels

Nog niet verkocht? Dat begrijp ik ook wel. Het kost even om erin te komen en om te begrijpen wat je precies moet doen, en de foeilelijke UI en graphics helpen ook niet helemaal mee. Maar wat ik zo geweldig vind aan dit spel, als Minesweeperfanaat, is dat het me een heel andere blik geeft op een spel waar ik inmiddels hersenloos doorheen klik. Daarnaast is dit spel heel goed in geleidelijk nieuwe dingen introduceren (waarna het ze amper of niet uitlegt, maar dat terzijde...) Ik heb namelijk nog helemaal niet verteld over de verschillende soorten puzzels die er zijn, alle functies die je kunt gebruiken, en de variabelen die je later kunt toevoegen. Dan gaat er pas echt een wereld voor je open. Bombe is jammer genoeg alleen op Steam verkrijgbaar. Gelukkig vereist het bar weinig computerkracht waardoor zelfs je oma's laptop het met gemak kan runnen!





Voor deze De Redactie speelt... trekken we een redelijk nieuw spel uit de kast: Chronicles of Crime. Niels en ik zijn lovend over dit spel sinds de eerste keer dat we het gespeeld hebben, dus dit was het perfecte moment om nog meer mensen te indoctrineren!

Let op: Spoilers voor het Chronicles of Crime scenario 'Harry Shark Returns'.

Tekst: Joyce Belleflamme

Introductie

In dit innovatieve *whodunit*-spel spelen jij en al je medespelers samen als een detective. Deze detective krijgt dan een zaak voor zich gelegd, die de spelers dan zo snel mogelijk moeten zien op te lossen! Je speelt dit spel voornamelijk via een app waarmee je de personen, plaatsen, en voorwerpen op het speelbord scant om zo proberen meer informatie te verkrijgen. Ook kun je gebruikmaken van een aantal 'professionals' in je thuisbasis en kan er afentoe via de telefoon een crimescene afgebeeld worden die je, door je telefoon te bewegen, kan bekijken voor aanwijzingen. Hoe meer informatie je hebt, hoe meer informatie je uit de verdachten kan krijgen. Aan het einde kan je het mysterie oplossen en krijg je een eindrapport met daarin je score. Na deze compacte uitleg waren Niels, Jenna, Nathan, twee gasten van Levitas en ik klaar om onze zaak te openen.

Moord!

Onze detective begint in de thuisbasis van Scotland Yard. We krijgen te horen dat er een verslag wordt gedaan van een moord die nog geen moment geleden plaatsgevonden heeft. En blijkbaar was de verdachte verkleed als detective Harry Shark van een populaire reeks fictieboeken. Erg vreemd allemaal, dus we reizen naar de crime scene toe. Daar mogen we via de telefoon onze eerste crime scene bekijken. Dit doen we in paren terwijl de andere spelers de relevante clue-kaarten op het bord leggen. We zien een typische Britse straat met een telefooncel, een dubbeldekker bus, een geweer en een mobiele telefoon op de grond, en een stuk stof dat aan een hek is blijven hangen. Wanneer we de dubbeldekker nader inspecteren blijkt dat de buschauffeur het hele voorval gezien heeft. Ons slachtoffer, Arnold, werkte blijkbaar bij een nieuwsnetwerk. De buschauffeur geeft ons Arnolds thuisadres en zijn werkplek.

The plot thickens

We reizen naar Arnolds huis, waar zijn schoonmaakster ons zijn studeerkamer laat zien. Deze bekijken we ook grondig via de telefoon. We zien veel interessante dingen: het manuscript van het nieuwste boek uit de Sharks-reeks, een ander boek door dezelfde schrijver op de grond, een vergrendelde computer, heel veel geld verstopt achter een schilderij, en een briefje waarop Arnold had geschreven dat hij het geld wou doneren. We ondervragen de schoonmaakster, maar hoe goed Jenna ook haar Italiaanse accent probeert na te doen heeft ze helaas geen informatie voor ons.



Wanneer we besluiten om Arnolds werk te bezoeken, komt Arjan ons vergezellen tijdens onze zoektocht. We ontmoeten Clara, Arnolds opvolger, die verteld dat hij erg agressief naar haar was nadat ze zijn baan heeft overgenomen. Ze denkt dat het manuscript dat we gevonden hebben slechte fanfiction is, want het maakt de hoofdpersoon helemaal kapot. Daarna praten we met een publisher genaamd Elizabeth. Ze werkte samen met Roy, de originele schrijver van de Sharks-reeks! Ze biecht op dat Roys ex vrouw een ghostwriter heeft ingehuurd nadat Roy te depressief was om verder te schrijven aan de Sharks-reeks.

The thickest of plots

We besluiten terug naar de thuisbasis te gaan. Daar vertelt de dokter ons dat Arnold vier keer beschoten was voordat hij stierf, wat onze verdachte een slecht schot maakt. We vragen de hacker om de gevonden telefoon en Arnolds computer te bekijken, maar daar heeft hij wat tijd voor nodig. Ondertussen gaan we door naar de scientist, die ons vertelt dat het pistool geregistreerd staat op de naam van Roy! We krijgen de mogelijkheid om Roy te laten arresteren zodat we hem kunnen ondervragen. Dit doen we, maar zijn advocaten zijn laaiend: we hebben zes in-game uren om hem te beschuldigen. We ondervragen Roy en hij vertelt dat hij een goed schot is, maar dat hij zijn pistool in zijn oude huis met zijn ex-vrouw heeft achtergelaten. Hij voelde zich verraden door zijn vrouw omdat zij hem had gedwongen een ghostwriter goed te keuren. Verder had hij een alibi voor de tijd van de misdaad, dus we denken hem onschuldig. We gaan naar het huis waar Roys ex-vrouw verblijft. Zij heeft het pistool nooit aangeraakt, dus we verdenken haar broer, die sinds kort bij haar is komen wonen. Ze vertelt dat haar broer de leider was van Roys fanclub en dat hij naar een therapist gaat. Nathan vraagt zich af of Roy Arnold heeft vermoord omdat hij het manuscript slecht vond. Ondertussen krijgen we een bericht van dat journalisten Arnolds huis hebben binnengedrongen en een oudere foto van hem en een zwangere vrouw hebben gevonden.

De laatste lootjes

We bespreken motieven voor de moord van Arnold: wilde iemand het slechte manuscript tegenhouden, zijn geld stelen, of iets heel anders? We kunnen helaas niks zonder beter bewijs. Als laatste horen we nog van Roys ex-vrouw dat haar broer verliefd is op zijn therpiste en alles doet wat ze zegt. We zijn enigszins overdonderd, maar verdenken de broer steeds meer. Maar hij is te instabiel om de mastermind te zijn...

Dan krijgen we een bericht van onze hacker. Hij zegt dat Arnold een mail had gekregen, zeggende dat Arnold niet competent genoeg was om een Sharks boek te schrijven. We verdenken de ex-vrouws broer nog meer dan voorheen. We reizen even naar Arnolds werk voor een blackmail-red herring. Daarna reizen we terug naar het huis van Roys ex-vrouw en nu is haar broer ook thuis! We ondervragen hem en hij vertelt ons meer over zijn therapist en haar dochter. We verlaten het gesprek en gaan onmiddellijk naar haar huis toe. We besluiten eerst met de dochter te praten omdat we denken dat ze meer informatie zal loslaten. Als we haar over Arnold vragen, dropt ze de bom: Arnold is haar grootvader! Haar moeder wordt meteen oncomfortabel, met goede reden!

Vervolgens pakken we de therapist aan en ze vertelt dat ze Arnold verwijt dat hij haar als baby heeft achtergelaten. Klinkt dit als een motief? Verder laat ze niks los, behalve dat onze nummer één suspect inderdaad niet goed bij z'n hoofd is.

We gaan terug naar Scotland Yard en daar vertelt de Scientist ons dat het stuk stof van de originele crime scene van het kostuum van de dader komt en dat het pak gemaakt is door een Italiaanse designer. We bellen de designer op en hij vertelt ons dat er maar twee exemplaren van het pak bestaan. Eén was besteld door Roy, en de ander door een vrouw. Wanneer we hem naar alle vrouwen op ons spelbord vragen, zegt hij geen enkele van ze te herinneren. Vreemd. Hebben we iemand gemist? Of is de designers geheugen gewoon slecht?

Helaas moeten we de zaak zonder 100% concreet bewijs te hebben oplossen, anders lopen we erge reputatieschade op door Roys advocaten. We geven Roys ex-schoonbroer de schuld van de moord en geven ook aan dat zijn therpiste hem daartoe heeft aangemoedigd. En... het is correct! We hebben de zaak opgelost en de dader gaat de gevangenis in! We zien op ons eindrapport wel dat we minpunten hebben gekregen omdat we de therapist haar dochter hebben lastiggevalen. Oops... Ach, je moet er wat voor over hebben om misdadigers te stoppen.

Harry Shark Returns

HARRY SHARK RETURNS



Case closed in 23h 50m (less than 1d 2h)	+4
Who is writing the next Harry Shark novel? 	+10
Who killed Arnold Hopkins? 	+40
Why were they angry with him? Papers	+25
Who manipulated him, and above all who benefits from the crime? 	+25
Problems with lawyers	0
Penalty for harrassing kids	0

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 Roderick Nielen

Tekst: Niels van Leur

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

Heel eerlijk, het gaat sowieso iets van anime zijn. Ik ben altijd fanatiek over de iets modernere anime. *Love is war* is zeker een goede *recommendation*, het is een supergoede romcom met heel veel *comedy* erbij. *Oshi no Ko* vind ik ook echt goed, omdat het zo erg ingaat op de duistere kant van showbusiness.

Wat is een herinnering aan Het Ei waar je jaren later nog aan terug zal denken?

De eerste keer dat ik Spirit Island speelde! Ik was meegegaan met Maurice als introducee. Compleet willekeurig haalden ze Spirit Island (ik had het toen nog nooit gespeeld) uit de kast en ik was meteen verliefd en heb me ingeschreven. Alle Duivelsei weekenden vind ik ook echt super leuk, ze staan 100% boven dingen als Sinterklaas en Kerstmis.

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

Ik heb elke keer heel even obsessief een hobby. Een serie, een boek of een game. Ik ben stiekem een extrovert. Dus mijn *go-to* is toch wel echt met vrienden afspreken. Als ik op pad ga, kom ik vaak enorm moe aanzetten, maar zodra ik mijn vrienden zie, laad ik dan weer helemaal op.

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 moet hier terugdenken aan die ene keer dat ik stage liep. Het was bij een fabriek en ik mocht de laatste dag met iemand meelopen die me alles liet zien en uitlegde hoe alles werkte, het was enorm leuk. Alsof je als klein jongetje rondloopt in een speelgoedwinkel.

Wat is een verborgen talent waar jij over beschikt?

Dit gaat heel raar klinken, maar ik kan mijn bril bewegen door mijn hoofdhuid te bewegen.

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

Ik zou in een universum willen zitten waar je goed kan klikken met vrienden die ook *plot armor* hebben. Waar je veel op onderzoek kan gaan, ik ben echt heel nieuwsgierig :). En waar het leven ook wel een beetje makkelijk wordt gemaakt.



Welk spel zou je willen verbannen uit de vereniging?

Pfoe, het makkelijke antwoord is natuurlijk Dabol. Maar ik heb het nog nooit gespeeld. Ik zou Set of Halli Galli verbannen. Set, want Rutger is universeel de beste erin. En Halli Galli omdat ik niet zo snel ben.

Welke Pokémon zou jij zijn en waarom?

Dit doet me denken aan Pokémon Mystery Dungeon waar je ook die vraag hebt. Ik kreeg daar Psyduck.

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

Ik denk dat ik eigenlijk elk jaar wel een vriend heb waar ik iets van heb geleerd. Ik heb van Steven, van de middelbare, geleerd om wat meer open te zijn naar mensen. Verlegen zijn maakt een stuk minder uit als je het naar je zin hebt. Maar eigenlijk zie ik al mijn goede vrienden als een soort *Power Rangers*, ze zijn allemaal goed in een bepaald ding en ik kan van ze allemaal nog veel leren.

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

Welke Pokémon zou jij zijn en waarom?

Welke vraag wil je toevoegen?

Wat is het gene wat ervoor zorgt dat je heel graag bij Het Duivelsei wilde blijven?

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Kyra van Boven

LOW MEMORY

Sinds kort hebben we een nieuw blauwe kast-spel uit de Escape Tales series genaamd **Low Memory**. Op de achterkant van de doos staat dat het een escape room-achtig verhaalspel is, geen tijdslimiet en een hoge *replay*waarde heeft. Van dat soort beschrijvingen word ik ontzettend enthousiast, dus natuurlijk moest ik dit spel uitproberen. Dit heb ik tijdens de Lustrum Midweek gedaan, dus hier is mijn review (zonder spoilers).

Tekst: Joyce Belleflamme

Introductie

De neon-gekleurde speldoos laat je meteen voelen alsof je in de cyberpunk geïnspireerde toekomst bent die in het spel beschreven wordt. In de doos vinden we een instructieboekje en drie verhaalboekjes. De instructies leggen uit dat we een plattegrond als speelbord gebruiken, wat onze actiefiches zijn en hoe we die gebruiken, wat de plaatskaarten zijn, en wat de puzzelkaarten zijn. We hebben ook stresskaarten die we kunnen gebruiken als we meer actiefiches nodig hebben, maar ze kunnen ook slechte consequenties met zich meebrengen.

Het spel lijkt erg gesteld te zijn op het volgen van een bepaalde tijdlijn, dus we volgen de regels en pakken alleen het eerste verhaalboekje. Ook pakken we via iemands telefoon de website waar we alle puzzels moeten oplossen erbij. Deze moet overigens in dezelfde taal staan als de taal van het spel in de doos, anders zullen sommige antwoorden van de puzzels onmogelijk te vinden zijn (ik spreek helaas uit ervaring). We maken het eerste verhaalboekje open en zien heel erg veel kleine stukjes tekst. Alhoewel de nummers in chronologische volgorde staan, lijkt het alsof dat voor de stukjes tekst absoluut niet het geval is.



Het begin

Door het eerste stukje tekst te lezen beginnen we, zonder dit te weten, de tutorial. Dit stond helaas niet goed aangegeven, maar de start van het verhaal en alle onderdelen die we nodig hadden dan weer wel. We spelen als Elizabeth, wiens man een soort wetenschapper op het gebied van techniek is. Elizabeth zegt hem gedag omdat hij

alvast een dagje eerder op vakantie vertrekt terwijl wij nog wat werk willen afmaken. Maar zodra ons character haar mans studeerkamer binnenloopt om schoon te maken gaat er blijkbaar een high-tech inbrekersalarm af wat ons opsluit. We mogen vier actiefiches en verschillende soorten plaatskaarten pakken. Eén van de plaatskaarten verdeelt de kamer op de plattegrond in vakjes waar wij onze actiefiches kunnen neerleggen, en twee andere plaatskaarten kunnen tegen elkaar aangelegd worden om een gedetailleerder beeld van de kamer te geven. Met elk actiefiche kun je een deel van de kamer bekijken, waar dan een puzzel of hulp voor het oplossen van een puzzel uitkomt.



Oefening baart kunst

We spelen de tutorial en het eerste verhaal. Al snel blijkt dat het bijna onmogelijk is om je uit verschillende situaties te redden met het aantal fiches dat je aan het begin van een scenario krijgt. Dit betekent dat stresskaarten bijna niet te ontwijken zijn, wat enigszins jammer is als je meer van de wereld wilt ontdekken. Ook zijn een aantal van de puzzels helaas niet zo vanzelfsprekend als de makers misschien hadden gewild, maar anderen zijn juist weer super leuk. Het verhaal is wel zeer interessant, ook al kan het soms door de gemaakte keuzes van de hak op de tak springen.

Het spel was misschien sommige aspecten minder geweldig dan ik had gehoopt, maar het is nog steeds erg interessant met een goede opzet in verhaal en spelstukken. Ik zal me zeker blijven afvragen welke stukjes ik heb gemist wanneer ik met de volgende verhaalboekjes doorga. En ik hoop dat jullie het spel ook een eerlijke kans geven!







BATTLES OF EPIC PROPORTION: RAIDING IN FINAL FANTASY XIV

The act of “raiding” is a well-known part of MMORPG games. A party of a few people gather together to face some of the harder combat-focused content that the game has to offer. Final Fantasy XIV (which I'll be calling FFXIV from now on) also has these raids, and I was fortunate enough to be party of an eight-man group to face and overcome a series of twelve tough boss fights!

Text: Jenna Hoekstra

My introduction

Outside of the dungeons and boss fights required for the main story, I never really engaged with much of the combat-oriented content in FFXIV. The game was big enough without it, and most of the combat I had engaged in thus far was either simple enough to be boring, or confusing enough to be annoying. The combat in FFXIV works as follows: there's an enemy that you're constantly trying to deal the most amount of damage to, and each boss has a set of “mechanics” that you have to follow in order to survive.



The problem is that simpler bosses have mechanics that are either so basic that circumventing them becomes a brainless task, or are not punishing enough to the point where messing up really isn't that big of an issue. All that to say, I was curious to see what these tougher “raids” that I'd only ever heard of before would be like.

My role in the group

My Free Company (i.e., guild) was recruiting for a raid party sometime, so I thought to join. We quickly assigned roles, and I would be tanking. Each class in FFXIV has a different way of playing, with the classical triad of roles you can fulfill in your party: healing, tanking or DPS (dealing damage). Tanks keep the focus of the boss for themselves, and usually have a pretty easy job: just don't die. It was ideal for me in the sense that it would let me engage the most with mechanics, but it also brought a lot of responsibility with it. If I died, the party would soon follow as the boss focused on squishier targets. This sense of pressure made me really nervous in the days before starting the raids...

(Not so) humble beginnings

...so imagine my surprise when the day comes and we beat the first boss on our first or second attempt. All that tension instantly washed away, which could be seen as a disappointment if I hadn't been so nervous. The raid leaders told us that this fight really wasn't very representative for the rest of the bosses, but that didn't matter to me. The wall had been broken.



A more in depth look

Before going on, I want to explain the rhythm of these fights a little. Each of them focuses on one central enemy with a specific set of mechanics that they will always dish out in the same way. Our job is to learn these mechanics and follow them to a T, whilst dealing the most damage we can. If we're too slow to kill the boss, we get to the end of the fight and lose. Knowledge, awareness and efficiency of all members are the key to victory.



Some interesting bossfights

The other fights soon followed. They did get progressively harder, but still quite doable. I asked my fellow raid members for fights they thought were memorable, and they wanted me to mention Halikarnassus, a funny long-legged sorcerer with a penchant for turning us unto frogs, imps or piggies. This was our real first hurdle and I'm glad for it, because it showed me that I wasn't the weakest link in our party. I sure didn't do everything right all of the time either, but the fact that losses were caused by different people each time made individual mistakes feel less bad.

Battles of epic... durations

To give you an indication of how tricky these fights really are, we started in early November and play twice per week for two hours. We got the first set of four fights done by Christmas, but these bosses were essentially a warm up.



Later fights would take up to a month. We were hoping to get the last eight fights done before the summer holiday, but we got stuck on the second to last fight way too long, to the point where it wasn't that fun to me anymore. The main problem was that the first 80% of the fight were very simple, there was just one specific mechanic about 10 minutes into the fight that would wipe us out without fail. Once we got past that, we beat the fight immediately.

Some more bosses!

But let's not dwell on the lesser parts of the experience. I'd much rather tell you a couple more fun stories of bosses we faced. There was a massive train haunted by ghosts that would abduct you to a private compartment if you got caught. There was a funny robot that had a very extensive moveset, each of which we had to remember to prevail. There was an ancient ghost that haunted paintings in order to launch elemental attacks at us.



Lastly, the final boss was a massive robot, the entity the (loose) story had been about up until this point, which gave itself a humanoid form to face us in fair combat. It would constantly switch between a Male and a Female form by transforming into a metallic puddle, a form our party would lovingly call the "gender fluid". Quite fitting, considering most of my party members were queer and/or trans (which explains the litany of catgirls in the screenshots on this page.)

All in all, I definitely appreciated the experience and definitely recommend it if you're ever in the position to join a raiding party. I'm really hoping I can continue to play in the future!



Ook leuk! LIFF

Tekst: Tessa Vermeeren

Het duurt nog even, maar 10 oktober begint het leukste evenement van Leiden weer: het Leiden International Film Festival, oftewel LIFF! Tien dagen boordevol nieuwe films van regisseurs, klein en groot. Zo heb ik vorig jaar *The Boy and the Heron*, een paar maanden voor deze uitkwam in de bios, al op het LIFF kunnen zien *#humblebrag*. Maar je kunt er natuurlijk ook voor kiezen om beginnende filmmakers te steunen. Niet zeker waar je moet beginnen? Kijk dan even naar de verschillende categorieën die het LIFF heeft. Mijn aanrader is de *Bonkers!* categorie, waarin de gekste films te zien zijn. Zo zag ik een paar jaar geleden de film *Smoking Causes Coughing*, een Franse superheldenfilm die draaide om de

'*Tobacco Force*', een team waarbij ieder lid de kracht van een ingrediënt in sigaretten heeft. Kortom, kom vooral een keer kijken! En zeg dan ook even hallo tegen mij, aangezien ik tijdens het LIFF tien dagen zo goed als in de bioscoop leef :)



**Redactie
recept:**

Vegan chocolade mousse

Benodigheden

- 1 blok zijden tofu (meestal te vinden bij Aziatische supermarkten)
- 150 gram chocolade (puur is meestal vegan, maar gebruik vooral de chocola die je het lekkerst vindt)
- 2 á 3 eetlepels ahornsiroop
- Mixer



Bereidingswijze

1. Smelt de chocolade. Dit kan in de magnetron (roer wel regelmatig, anders kan de chocolade aanbranden), maar je kunt het ook *au bain marie* doen. Neem hiervoor een grote pan, vul deze met heet water, zet er een kleiner pannetje met de chocolade in en laat dit op laag vuur smelten.
 2. Zodra de chocolade gesmolten is, voeg dit toe aan de mixer samen met de tofu en de ahornsiroop. Mix dit tot het een gladde consistentie heeft.
 3. Je kunt de mousse direct serveren, of eerst even in de koelkast zetten om het wat dikker te laten worden.
- Optioneel: je kunt uiteraard ook toppings toevoegen, zoals nootjes, koek of fruit!

Retro Game Bosses Got Demoted: An Essay

Lately I've been playing a lot of older video games, mostly Nintendo games from the (S)NES and Game Boy (Advance) era. I wanted to know in which ways video games have changed over the years, aside from just the obvious changes in graphical fidelity and processing power (although the limitations that those brought resulted in some interesting design choices back then!) Retro games sure aren't easy to beat most of the time, even if you're following guides for game progression and secrets. This is partly because of this article's topic: their boss fights.

Text: Jenna Hoekstra

Difficult, not complex

Despite what I'm arguing for their difficulty, Nintendo bosses are usually mechanically very simple. In the Legend of Zelda you're told that Dodongo "hates smoke", a hint to make him run into your bombs. Bowser is even simpler, just get behind him and hit the obvious-looking axe. So where does their difficulty stem from?



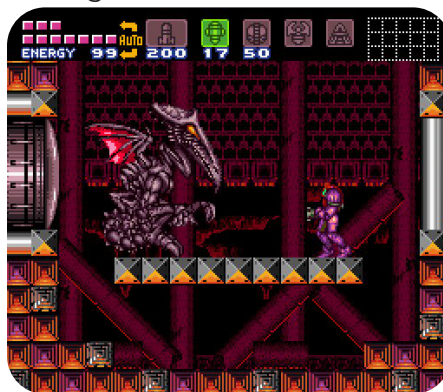
Git gud/more lives

These boss fights often have hitboxes that are quite tight. The timing to run underneath Bowser is pretty tight, but trying to jump over him might just result in a mistimed jump by Bowser himself. Bosses that shoot out projectiles to hit the player are often sprayed in odd patterns, or come at such high speeds that they're hard to reflectively dodge. It seems like you're expected to make mistakes, as you can find plenty of health upgrades in

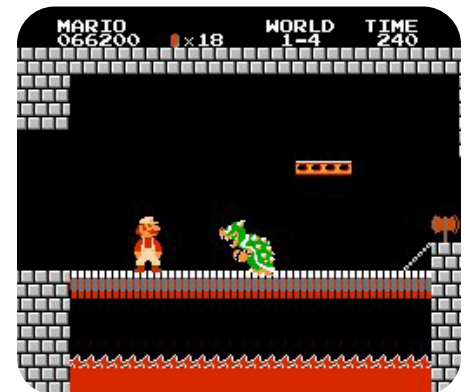
Zelda or gain extra 1Ups in Mario, but the problem is that they're quite hard to get. The first Zelda game has secrets that are nigh impossible to find on your own, making it so that you have a lower health pool than the developers might have intended. Unless you're really crafty at finding secrets, or exceptionally good at dodging, most bosses will have you retrying them a couple of times.

Demotion

So, what's changed since then? I feel like there's been a change in mentality when designing these bosses. Console games from Nintendo came right after the arcade era, where machines were designed to eat as many quarters from gamers as possible. Games back then were designed to be beatable, but not without significant time and effort. This tradition seems to have bled into SNES games as well.



Think about it, what does running out of lives really do in newer Mario games? In the original platformer, it has you starting over from the very beginning. In the same vein, I feel like bosses started out as mean roadblocks, meant to block your way, maybe until you'd gotten enough upgrades to get past.



Since then, bosses have turned more into gatekeepers. They test the player on a skill they should have learned, and if they can show that they've understood well enough, getting past is a cakewalk. Obviously, this doesn't go for bosses from Dark Souls, who are still happy to kick your head in for even thinking you can beat them.



HOW DEAD BY DAYLIGHT™



BECAME THE HORROR CROSSOVER

For the past 8 years, Dead By Daylight has been the asymmetrical horror game on the scene. No similar game has managed to come close to the same popularity it has achieved. One of the key reasons for this is the amount of (mostly) horror icons they have managed to bring together in one game. I mean, who wouldn't want to play as Michael Myers from Halloween, or the Nemesis from Resident Evil, or even as Vecna from Dungeons & Dragons? The amount of licenses the developers of this game have under their belt is impressive, but that begs the question: how did they manage to get a hold of all these horror titans?

Text: Arjan van der Hoff

DAWN

When Dead By Daylight launched in 2016, it only rocked three killers, all of which were original characters. Although they are original, all were heavily inspired by the classic bad guys of the slasher genre of the '70s and '80s. The most obvious example is the Hillbilly that was inspired by Leatherface from The Texas Chainsaw Massacre. Here we can already see that Behaviour Interactive, the developers of the game, wanted to build a place where horror classics could come together. In a way, the game was a love letter to the genre.



Their first collaboration was with the Halloween franchise, where the iconic Michael Myers and Laurie Strode were added to the game. Matthieu Cote, Behaviour's head of partnerships, has stated in an interview that they were able to leverage some of the longstanding relationships they had with a lot of licensors to secure the rights to Halloween. Since the late '90s, Behaviour has been creating

all sorts of games, though most were licensed

games ranging from Fallout to Zack and Cody.

With close to 20 years of experience in the world of licensing, it is no shocker that they

were able to get the rights to many franchises. And so, with Halloween under their belt, the path to crossovers had only just begun.



NOON

After their first collaboration became a huge success, Behaviour Interactive quickly branched out. Within a year they were able to attract the rights to Freddy Krueger and the previously mentioned Leatherface. But they didn't

just stop at the classic villains of the '80s. They

also managed to get the rights to the Saw franchise, but with a

twist. All horror geeks know that the bad guy of the Saw movies is John Kramer, better

known as Jigsaw. But in Dead By Daylight,

Jigsaw is nowhere to be



seen. Instead, Behaviour added his apprentice Amanda Young. The reason for this is because they didn't want to just add a famous character for the sake of it, but wanted to incorporate a franchise in a way that made sense for both Dead By Daylight and the franchise itself. This is likely another reason why Behaviour was able to get so many licenses, because they truly respect the source material. Their ultimate goal is to get all the details right, conferring with the licensors to get even the tiniest attribute correct.



Two years later, when Silent Hill was being added to the game, Behaviour was adamant about adding in Silent Hill as a location. If that was not possible, then they didn't want to do the collaboration at all. This shows how important it was for them to get everything right and to correctly add a franchise to the game.

At times, the developers had to get creative. The best example of this is Scream's Ghost Face. The mask of one of the most popular modern slashers is actually not owned by the creators of the movies. Instead, ownership falls under the toy company that created the mask, Fun World. So in order to get Ghost Face into the game, Behaviour went straight to the toy makers. In game, this meant that they couldn't use anything from the Scream movies, leading to them creating an original backstory for the killer.



DUSK

After having so many classic movie licenses in the game, it was time to think more outside the box. This meant the addition of horror video game licenses, such as Silent Hill and Resident Evil, non-horror licenses, such as Stranger Things and Tomb Raider, and even the addition of the Japanese horror titan the Ring. Nowadays, thanks to their rich history with licensors, their appreciation of the horror genre, the great cooperation with the licensors, and their rising popularity, anything feels possible. The more characters get added to the club, the more willing licensors become to lend Behaviour Interactive their franchises.



Behaviour has stated that their internal wishlist just keeps growing. The game has already been out for almost a decade, and a lot of new stuff has come out since. So who knows what the future holds for Dead By Daylight? Last year, the company opened a survey in which players could show their support for their favorite licenses. We already know now that somewhere in August a crossover with Castlevania will come, but what is next? Perhaps Dead By Daylight will venture into the world of Junji Ito? Or maybe they will shock us with Five Nights at Freddy's? Or they could spook us with a Ghostbusters collaboration? Whichever franchise Behaviour decides to take a stab at, it will be interesting to see their gallery grow.



Speel dit met mij!

Deze keer willen onze Redactieleden jullie kennis laten maken met hun favoriete spellen. Heb je het spel al een keer met ze gespeeld? Speel het nog een keer! Heb je het spel nog nooit gespeeld? Dat maakt niet uit, want ze zullen het met alle liefde aan je uitleggen! Als je onze leden ooit voor dit spel aanspreekt, zullen ze waarschijnlijk geen 'nee' kunnen zeggen!

Niels: Clank!

Speel Clank! met mij! Althans, vooral Clank in Space en Clank Catacombs, deze *standalone* spellen zijn een stuk nieuwer en beter uitgewerkt dan het basisspel, ook al is de normale Clank nog steeds erg leuk. Clank is een *deckbuilder adventure game*, waarbij je schatten probeert te roven van een draak en probeert levend de grot uit te komen. Je speelt elke keer vijf kaarten uit je deck, die sterker wordt naarmate het spel vordert. Met je deck kan je jouw karakter laten lopen over het speelbord om zoveel mogelijk *loot* te verzamelen en je tegenstanders te snel af te zijn. Je speelt tegen elkaar in ongeveer 1.5 uur en je wint met de meeste punten. Althans, als je levend aan de draak ontsnapt!

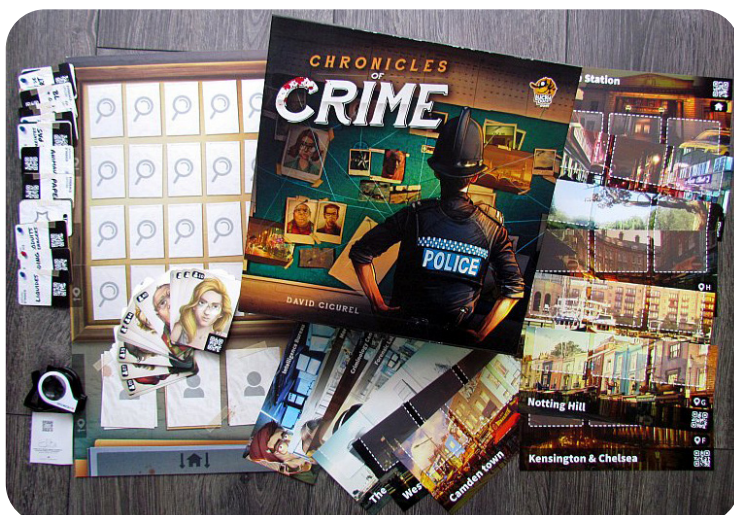


Jenna: Spirit Island

Speel Spirit Island met mij! In Spirit Island werk je met je medespelers samen om een groep kolonisten uit verschillende landen te verjagen van het eiland waar jullie als eeuwenoude natuurgoden waken. Daarbij worden jullie mede geholpen door de inheemse bevolking, de Dahan. Elk land van kolonisten en elke Spirit is uniek, waardoor je het wel duizend keer kunt spelen met elke keer een nèt iets andere ervaring en moeilijkheidsgraad. Spirit Island is een erg strategisch spel dat ook zeker lang kan duren, maar omdat je met zijn allen samenwerkt is het vooral heel gezellig met elkaar.

Joyce: Chronicles of Crime

Speel Chronicles of Crime met mij! Als je De Redactie speelt ... hebt gelezen of mij in de laatste twee maanden op het Ei hebt gezien, weet je waarschijnlijk al waar ik het over ga hebben. Dit is een coöperatief *whodunit* detective spel waarbij jij en je medespelers een misdaad moeten oplossen. Op het spelbord leg je alle aanwijzingen neer die je ontdekt tijdens het spelen. Dit kunnen plaatsen, mensen, of voorwerpen zijn. Met de Chronicles of Crime app kun je al deze kaarten scannen om gesprekken aan te gaan, meer informatie te verkrijgen en verder in het verhaal te komen. Als je houdt van mysteries oplossen en als detective spelen, laten we eens samen spelen!



Nathan: Star Realms

Speel Star Realms met mij! In deze deckbuilder (goed verborgen in een Magic: the Gathering-doo) probeer je een ruimtevloot op te bouwen die de strijd kan aangaan met de andere spelers. Hierbij moet je kiezen tussen schepen van verschillende facties, waarbij je voor een goede combo veel van hetzelfde bij elkaar moet rapen. Het aanbod is wel klein, en de meeste facties hebben unieke bonussen, dus je moet zorgvuldig bepalen wat je koopt. Een groot voordeel van dit spel: het duurt niet al te lang, en het is na wat uitleg ontzettend makkelijk te spelen. Kom dus vooral leren hoe je mij zo snel mogelijk kunt verslaan in dit spel!



Arjan: Chameleon

Speel Chameleon met mij! Nu weet ik om heel eerlijk te zijn niet of dit spel op de Duivelsei planken te vinden is, maar het zou er wel moeten zijn! Chameleon is een *social deduction* spel waarbij er 1 chameleon is die moet doen alsof die weet waar die het over heeft. Elke ronde heeft een bepaald thema, waarbij 16 woorden worden gepresenteerd. Aan de hand van dobbelstenen en hun kaartje, weten de spelers welk woord "het woord" is. De spelers moeten cryptische hints geven en de chameleon moet onzin gaan uitkramen. De reden waarom ik zo van dit spel houd, is omdat ik hoe dan ook gare dingen kan en mag zeggen. Als speler geef ik de raarste hints die er bestaan, en als chameleon pak ik het eerste woord dat in me opkomt. Niks is leuker dan eindeloos *yappen*!



SPACE MISSIONS

I still remember being super amazed about the images taken by the Hubble Space Telescope when I was little, or later when I watched a livestream of the spacecraft Cassini crash into the surface of Saturn with a friend during math class, or even later on Christmas day when we were following the launch of the James Webb Space Telescope with family. All amazing space missions that have happened in recent years. I wanted to dive into the tales of some of the most famous space missions and a few lesser-known ones. This will be the last article in my series of more serious topics. I hope these anomalies of articles for the Spelduivel are looked upon fondly

Text: Niels van Leur

The beginning

The first space missions began after WWII when the Soviet Union and the US were in an arms race during the Cold War. The first human-made object had technically already entered space in 1944 when a German V-2 test rocket reached outer space. This rocket did not reach the orbital velocity however and therefore fell back to earth. Only thirteen years later in 1957 the first orbital launch was achieved with Sputnik 1. Sputnik 1, translating to Satellite 1, only stayed in orbit for 3 months, but it still was an incredible achievement. The start of humanity's space missions had begun.

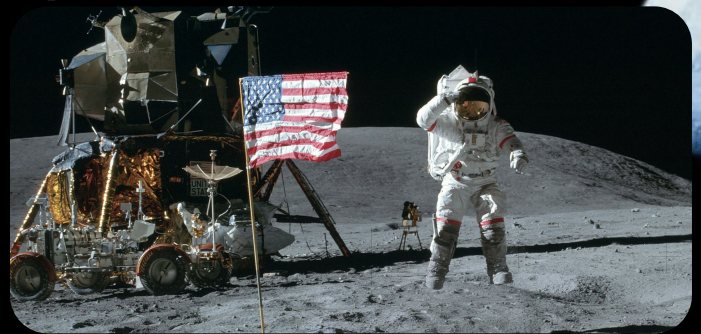
Most famous space missions

You have probably heard of the dog Laika, who was the first animal in an orbit around the earth in 1957. There were already other animals sent to space, but not yet in orbit, which was a far longer period of being in space. The beautiful story of space dog Laika has a dark ending as Laika was never meant to survive her trip in orbit, and she died from overheating only a few hours into her trip. At the time there was still a lot of discussion if humans could even survive under zero gravity and these extreme circumstances. That is why animals were sent prior to the first launch of a human into space. But only 3.5 years after Laika, Yuri Gagarin was the first human sent to space in 1961 in the Vostok 1, translating to East 1.

A big victory for the USSR, and America now wanted a big victory of their own as John F. Kennedy famously said only a month after Yuri Gagarin's space mission: "First, I believe that this nation should commit itself to achieving the goal, before this decade is out, of landing a man on the moon and returning him safely to the earth." 8 years later, the most famous space mission of them all occurred on 20 July 1969, as the Apollo 11 mission sent

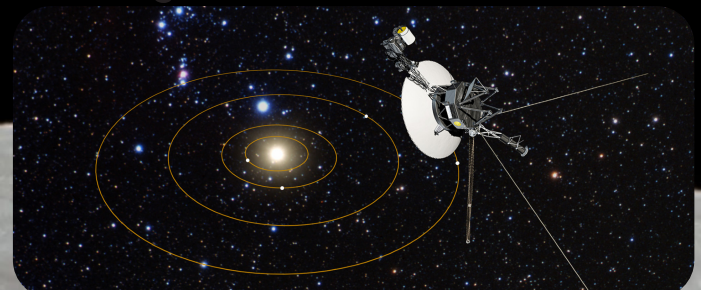


Neil Armstrong, Buzz Aldrin and Michael Collins to the moon. Neil Armstrong and Buzz Aldrin would spend 21 hours on the moon's surface exploring and collecting moon rocks. When Neil Armstrong set foot on the moon he spoke the famous words we all know by heart: "One small step for man, one giant leap for mankind."



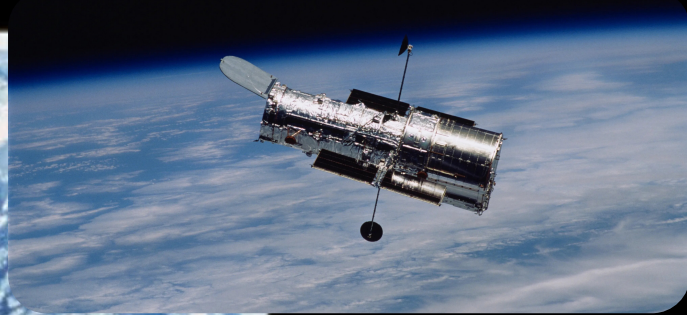
What happened since

That was precisely 55 years ago today as I am writing this article. In the meantime, we have had a lot more famous space missions. My personal favorite is the Voyager mission, its origin lies in 1965 when Gary Flandro discovered that Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptune and Pluto would align in such a way that they could be visited in just one mission. This would only occur once every 175 years. The next upcoming event would be in 1977, 12 years from then. This was a once-in-a-lifetime opportunity that NASA was not going to let pass. So in 1977 two space probes called Voyager 1 and Voyager 2 were launched on a slightly downscaled mission to get a close look at all objects except Pluto. Instead of Pluto, Voyager 1 traveled to Saturn's largest moon Titan.



Luckily the New Horizons probe did visit Pluto in 2006 and we actually have quite detailed images of Pluto's surface, so check them out! Voyager 1 and 2 made lots of discoveries such as finding volcanic activity on Io, a moon of Jupiter, and many more. The best images of the gas giants and their moons we have are even taken by these Voyager spacecrafts. Voyager 1 and 2 are still operational, though only partially, and are now both in interstellar space outside our solar system. They both carry a golden record that tells the story of Earth.

1990 marked a very cool year for me as an Astronomer, and though I was not born yet, I still feel the impact of the launch of the Hubble Space Telescope that happened this year. A mirror was aligned incorrectly however and this would only be fixed by 1993 when the telescope was fixed during a total of 5 space walks. An incredible mission! The Hubble Space Telescope is still operational today, way longer than the expected 15 years. And though old, the telescope still takes incredible images of the enormous universe.



More recent successes are the launch of the ISS in 1998, and the rovers Opportunity, Curiosity and Perseverance on Mars. The mission to the comet Rosetta in 2014, the reusable SpaceX boosters first landing safely back on earth in December 2015, and the first commercial flight to the ISS in the Crew Dragon in 2016.



The launch of the James Webb Space Telescope in 2021. The successful altering of a comet's direction in the Dart mission in 2022, and so many more (we do not talk about all the exploded SpaceX rockets here).

Lesser known space missions

Some missions that we might have forgotten about, were the Venera missions of the Soviet Union to Venus. In 1970 the first signal on any other planet was sent from a probe after landing safely on Venus. This was only 1.5 years after the moon landing! Later, in 1975, we got the first images from the surface of Venus. With Venera 13 and 14 we got even more

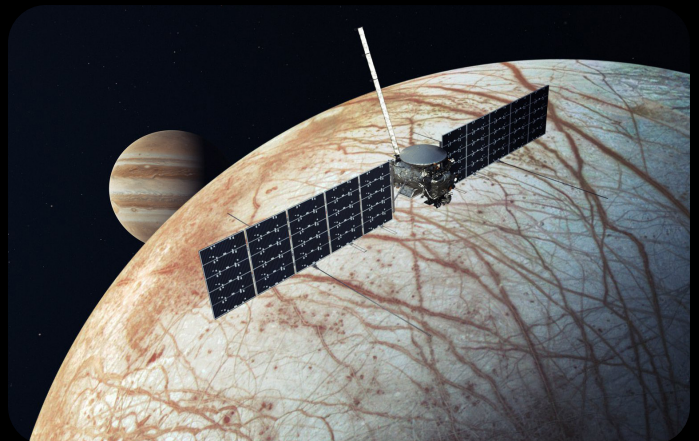
images and the first sound recording on another planet. We have not taken any images from the surface of Venus since.



Another mission of maybe an even greater impact was the Apollo-Soyuz mission in 1975. This was the first crewed mission holding a coalition between America and the Soviet Union. It was a beautiful moment in the Cold War, even more so with the famous handshake in space. There were a ton of scientific space missions with instruments launched in recent years: the COBE, Gaia and Gravity Probe B instruments I found very impactful. These were for measurements on the cosmic microwave background, mapping the Milky Way and confirming Einstein's laws respectively.

Future space missions

There are a lot of future missions planned. We are looking towards another moon landing, with the Artemis missions, specifically aimed at the dark side of the moon. In October 2024, two incredible missions will start: the Europa Clipper mission, trying to find life on Europa (a moon of Jupiter) and the Escapade mission to do measurements on the magnetosphere of Mars.



There is also the ExoMars Rover mission coming up trying to find traces of past life on Mars. There are many more missions planned to Mars all with the goal of colonizing the planet one day. But there are also missions planned to Titan (one of Saturn's moons) and Venus with the Dragonfly and Davinci missions respectively. There are so many projects happening in this day and age, but there is also still a lot left to discover!

Um, actually!

Door: Jenna Hoekstra

Welkom bij Um, Actually! Hieronder vind je stellingen die elk een aantal fouten bevatten. Weet jij te spotten wat er mis is met deze omschrijvingen van populaire bordspellen, games en andere nerdy onderwerpen?

(Spoilers ahead!)

Costa Rica 2 fouten

Ik was op vakantie in Costa Rica, dus ik heb er een Um, Actually over geschreven, lekker puh! Om te beginnen is Costa Rica een prachtig land met veel flora en fauna. Het is het land met de meeste biodiversiteit in de wereld. Zo heb ik drie verschillende aapsoorten gezien, zoals de neusaap en de brulaap. Er waren ook gevaarlijke beesten, zoals krokodillen en giftige slangen, en vervelende insecten, zoals de bullet ant die bekendstaat om hun pijnlijke steek. Ook waren er prachtige vogels, en heb ik de kans gekregen om kolibris vanaf centimeters afstand te bekijken.

Costa Rica heeft ook een interessante geschiedenis. De inheemse bevolking maakte grote stenen kubussen als statussymbool. Na de kolonisatie door de Spanjaarden veranderde het land compleet, maar na de onafhankelijkheid is de hoofdstad wel veranderd van Cartago naar San José omdat deze minder aangetast was door de Europeanen. Nu heeft het als een van de weinige landen (samen met bijvoorbeeld Vaticaanstad en Monaco) geen leger.

Als afscheid wil ik je nog een groet meegeven: "pura vida!" is een vrolijke uitspraak die in Costa Rica veel gebruikt wordt. Het betekent "puur leven".



Um, actually, de neusaap komt niet in Costa Rica voor. Daarnaast hadden de grote stenen de vorm van ballen en niet kubussen.

Chronicles of Crime 2 fouten

Wow, dit spel komt deze editie wel heel vaak voor! Maar dat komt omdat het gewoon zo'n goed spel is. In dit spel speel je namelijk tegen je medespelers om zo snel mogelijk een misdaad op te lossen. Om aan meer aanwijzingen te komen, moet je kaarten op en afleggen. Maar elke actie die je doet kost tijd, dus als je de misdaad zo snel mogelijk wilt oplossen zul je logisch moeten nadenken over welke informatie je van welk karakter wilt krijgen. Ook kun je naar verschillende plaatsen reizen en voorwerpen vinden die je onderzoek bevorderen. Dat is pas detectiefje spelen!

Um, actually, je speelt in dit spel samen met je medespelers. Ook moet je de kaarten scannen met een app om het scenario goed te kunnen spelen, je hoeft ze dus niet om de beurt op of af te leggen.

One Piece 1 fout

Gol D. Roger, de piratenkoning destijds, heeft beroemde uitspraken. Eén van die uitspraken is "Only haki can transcend all!", wat natuurlijk extra passend is gezien hij en zijn crew, in de tijd van deze uitspraak, geen Devil Fruit Powers hadden. Deze Devil Fruits geven de eter uiteenlopende absurde krachten, maar volgens Roger is haki, vrij vertaald als wilskracht, dus uiteindelijk sterker dan al die Powers, wat verklaart waarom Roger en niet bijvoorbeeld Whitebeard, zijn grote rivaal, in die tijd als piratenkoning gezien werd.

Um, actually, deze uitspraak is gedaan door Kaido, niet Roger.



HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

3-gangen Dagmenu

25,-

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

Wij hebben weer ruimte voor nieuwe collega's!

Interesse? Je weet ons te vinden!

Duivelsei EL CID programma 2024

Maandag (open vanaf 12:00)

13:00 - 00:00 Weerwolven van Wakkerdam

Dinsdag (open vanaf 10:00)

13:00 - 19:30 Knutselmiddag

14:00 - 17:30 Picnic @ *Van Der Werffpark*

19:30 - 00:00 Pride Night + Duivelsei Classics

Woensdag (open vanaf 10:00)

10:00 - 14:00 XXL Jenga en Twister

14:00 - 19:30 Mario Kart Toernooi*

19:30 - 00:00 Magic, Pokémon en andere TCGs

19:30 - 00:00 Partyspellen met Jackbox

Donderdag (open vanaf 10:00)

14:00 - 19:30 Dungeons and Dragons*

19:30 - 00:00 Smash Ultimate toernooi*

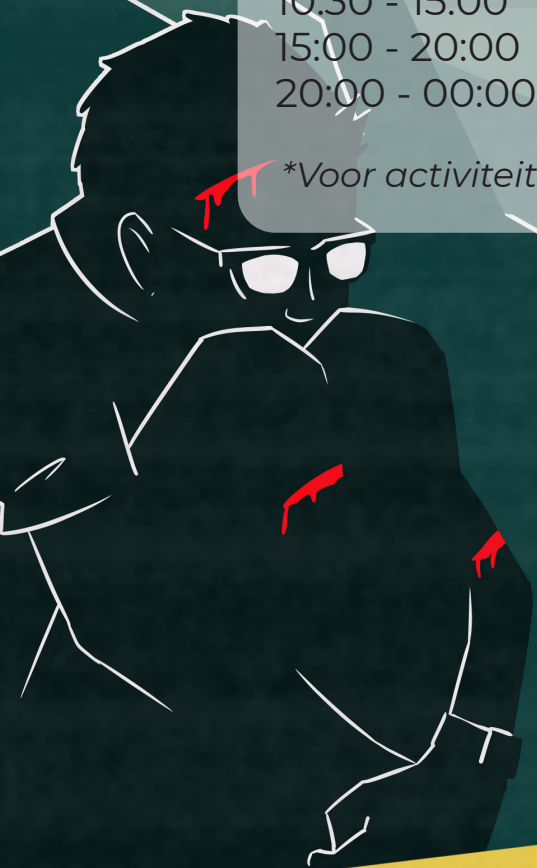
Vrijdag (open vanaf 10:00)

10:30 - 15:00 Dungeons and Dragons*

15:00 - 20:00 Korte Spellentoernooi

20:00 - 00:00 Just Dance

**Voor activiteiten met een sterretje is inschrijving verplicht!*



DO NOT CROSS . CRIME SC