



Nummer 1

Januari 2025

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

Designer Spotlight:
Reiner Knizia!

Jenna Raadt Aan:
Sokoban Games!

Antimonopoly
Een Eerlijker Spel?

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
Nathan Houkes
Fenne Bijtenhoorn
Mars Veenstra
Cem Özgür Sayin
Renzo Korbee
Kyra van Boven

Gastschrijvers

Roderick Nielen

Vormgeving

Niels van Leur
Nathan Houkes
Joyce Belleflamme
Cem Özgür Sayin
Kyra van Boven
Fenne Bijtenhoorn
Mars Veenstra
Renzo Korbee

Cover:

Eline Hilbers

Bezoekadres

Pelikaanhof 52
2312 EC Leiden

Contact

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

www.duivelsei.nl

Happy New Year!

It's already 2025 and the new edition of the Spelduivel is here! Normally this edition appears in December, but because we wanted to start the year off right we are bringing it to you now. I hope you've all had wonderful holidays and are ready for the rest of the year at our lovely association.

In this edition, we have gotten our hands on a couple new Redactie members! Please welcome Fenne, Cem, Kyra, Mars and Renzo with open arms. They are full of the brightest ideas and bring with them a new breath of fresh air. I see a great future ahead for our little magazine.

Deze editie hebben we het over strategische en puzzel gerelateerde video games, met daarnaast ook nog een old-fashioned first-person shooter. We nemen ook een kijkje naar onze leden hun interesses buiten het spelen van spellen, waarbij theater en boekenseries voorbijkomen. En natuurlijk heeft de Redactie weer wat meningen dus er zijn hele mooie tierlists voor jullie gemaakt. Ook raden we jullie wat leuke liedjes aan en wordt er geschreven over de banden tussen een aantal lieve Duivelseitjes. Hopelijk zit er iets leuks voor jullie tussen!

Een fijn jaar gewenst en hopelijk zien we jullie ook weer in de volgende editie!

Joyce Belleflamme
Hoofdredacteur



In dit nummer:

Halo's Hoogtijdagen	4	Ook leuk! Flikken Maastricht	20
Designer Spotlight: Reiner Knizia (EN)	6	Nomcie Recept: Koekjes met Jam	20
Geef het stokje door: Kyra	8	Shapez (EN)	21
Spies are Forever	9	Liefde: Adam en Fenne	22
Jenna Raadt Aan: Sokoban Games	10	Tierlists	24
Terry Pratchett's Discworld (EN)	12	Antimonopoly	26
UFO 50 is Out of This World (EN)	16	Redactie Recommends (EN)	27
Redactie speelt: Decrypto	18		

HALO'S HOOGTIJDAGEN

DE LEGENDARISCHE ERFENIS VAN BUNGIE

Kort nadat ik eind 2022 mijn Xbox Series S kocht, bedacht ik me dat ik nu toch echt eens Halo zou moeten spelen. Dat is immers dé franchise (van weliswaar weinige) die met Xbox wordt geassocieerd. Ik begon met de zes games tellende Master Chief Collection en raakte er al snel van overtuigd dat de legendarische status van Halo gerechtvaardigd is. Ook op het Ei wordt er na een succesvolle herintroductie genoten van Halo-games. In dit artikel belicht ik het gouden tijdperk – en de oorsprong – van de franchise.

Tekst: Cem Özgür Sayin

Een onverwachte samenwerking

Het jaar is 1999 wanneer niemand minder dan Steve Jobs op de Macworld-beurs Halo introduceert, een nieuwe game van ontwikkelaar Bungie. Deze studio had reeds meerdere Mac-games op zijn naam staan, waaronder de succesvolle sci-fi *first person shooter*-serie Marathon. Ook Halo, een *third person shooter*, zou zich afspelen in een sci-fi context: de voor de tijd technisch zeer indrukwekkende trailer toonde een confrontatie tussen soldaten en aliens op een grote, mysterieuze ringvormige wereld. Er werden verscheidene wapens en voertuigen getoond, met op de achtergrond een sublieme *main theme*. Het applaus uit de zaal getuigde van groot enthousiasme. Halo zou uitkomen voor Mac en PC in de eerste helft van 2000.

Ondertussen bereidde Microsoft zich voor op hun intrede in de consolemarkt met de Xbox. Om deze goed te positioneren tussen de concurrentie van Nintendo, Sony en Sega was een sterke *line-up* van games essentieel. Een mooie gelegenheid diende zich aan toen in vroeg 2000 het financieel noodlijdende Bungie aan kwam kloppen: Microsoft nam de studio over, inclusief de rechten op Halo. De game werd omgedoopt als exclusieve *launch title* voor de Xbox.

De overgang naar een nieuw platform was aanleiding voor een herziening van de basisprincipes van Halo. Zo werd het een *first person shooter*, een op dit punt ondervertegenwoordigd genre op consoles. GoldenEye 007 en Perfect Dark (beide op de Nintendo 64) waren succesvol, maar de *first person shooter* was in principe het domein van de PC. Een belangrijk deel van de ontwikkeling richtte zich dan ook op een vloeiende besturing met de nieuwe, *dual-analog* Xbox-controller. Ook leuk:

twee weken voor de lancering van de game kwam het uitstekende *The Fall of Reach* uit, de eerste van inmiddels tientallen Halo-boeken.



Een pionier van het genre

Halo: Combat Evolved kwam voor het eerst uit op 15 november 2001, samen met de Xbox. Het spel speelt zich af in 2552, tijdens de door de Covenant – een samenwerking van buitenaardse rassen verenigd door hun religieus fanatisme – verklaarde “heilige oorlog” tegen de mensheid. Na de ondergang van de planeet Reach, het belangrijkste hoofdkwartier van de UNSC (United Nations Space Command), weet een zeker schip, de Pillar of Autumn, ternauwernood te ontsnappen. Aan boord sluimert de Master Chief, supersoldaat van het zogenaamde SPARTAN-II-project. De Pillar of Autumn komt terecht bij een vreemde ringvormige wereld – Halo. Maar de Covenant zit hen op de hielen, en het besluit wordt genomen een noodlanding te maken. En de Master Chief ontwaakt...

De inspanningen van Bungie wierpen hun vruchten af. Halo innoveerde de *first person shooter* en legitimeerde deze voor console. Zo was de besturing perfect aangepast aan de controller van de Xbox en vormde deze de standaard voor latere games in het genre: je richt met de tweede *analog stick*, er zijn aparte knoppen voor granaten en *melee*, en er kunnen slechts twee wapens tegelijkertijd gedragen worden. De *campaign* brengt de Master Chief langs prachtige locaties – van grootse valleien tot aan claustrofobische, geheimzinnige structuren – en is ondersteund door een perfect passende soundtrack. Het avontuur kan samen met z'n tweeën worden beleefd via de co-op-modus. Daarnaast bevat de game een multiplayermodus waarin meerdere Spartans het tegen elkaar uit kunnen vechten.



De gameplay van Halo is heerlijk dynamisch en gevarieerd. Dankzij de diversiteit aan wapens, voertuigen en *enemy behavior* kan elke confrontatie op meerdere manieren uitspelen. Hierbij moet je constant beslissingen maken: "Prioritiseer ik die gevaarlijke *Elite* of het naderende groepje kleine *Grunts*? ... gebruik ik een van mijn weinige granaten of probeer ik headshots te maken? ... schuil ik even om mijn schild te herladen of neem ik het risico achter die wegduikende *Elite* aan te gaan voordat hij dat doet? ... hehe, eindelijk kan ik mijn wapens herla- shoot, er rent een kring met twee plasmagranaten op me af!" Ondertussen brullen je vijanden, zoemt plasma je om de oren, denderen de vuurwapens en dreunen de explosies van granaten. Het komt allemaal samen in een zalige, meeslepende ervaring.



franchise voort te zetten. Helaas ging hierbij de *spirit* van Halo grotendeels verloren. Laat me geen woorden vuilmaken aan Halo 4 (2012) en Halo 5: Guardians (2015). In 2021 kwam Halo Infinite uit, in mijn bescheiden mening een geslaagde *return to form*, zij het met enige misstappen. Ik koester de voorzichtige hoop dat de studio, sinds kort Halo Studios geheten, minstens een deel van de vergane glorie in ere zal herstellen.



De Bungie-sequels

Halo was zonder meer succesvol, zowel qua verkoopaantallen als qua (kritische) receptie. Een vervolg kon dus niet uitblijven. Halo 2 uit 2004 is in alle aspecten grootser dan de voorganger. Zo belicht het verhaal naast de inspanningen van de UNSC ook de kant van de Covenant, is *dual-wielding* mogelijk, en zijn vele nieuwe wapens en voertuigen aan het arsenaal toegevoegd. De game zette met Xbox Live ook nog eens online console gaming op de kaart. In 2007 kwam – het veel op het Ei gespeelde – Halo 3 uit. De kracht van een nieuwe console, de Xbox 360, werd goed benut met gigantische *set pieces* in de *campaign*. De multiplayer werd nog verder uitgebreid, bijvoorbeeld met de Forge-modus waarin spelers zelf *maps* kunnen maken. Beide games genoten net als Combat Evolved groot succes.

Bungie produceerde nog twee Halo-titels, beide met een alternatief perspectief. Halo 3: ODST (2009) volgt zogeheten Orbital Drop Shock Troopers tijdens de nasleep van een belangrijke gebeurtenis in Halo 2. In Halo: Reach (2010) – ook bekend op het Ei – spelen we als een SPARTAN-III-soldaat ten tijde van de invasie van Reach. Het spel heeft een gegroundere, militaristischere toon dan de oorspronkelijke trilogie, met evengoed nog altijd veel spektakel.

Een nieuw tijdperk

In 2012 zwaaide Bungie officieel af en werd het stokje doorgegeven aan 343 Industries, een studio speciaal opgericht door Microsoft om de Halo-

In ieder geval is de ijzersterke nalatenis van Bungie zeer toegankelijk: de Master Chief Collection, bestaande uit de eerste vijf sublieme Halo-titels en Halo 4, is beschikbaar op Xbox, PC en Game Pass. De collectie bevat ook de optionele "Anniversary"-remasters voor Halo: Combat Evolved (een abominatie het origineel onwaardig) en Halo 2 (prachtig). De Halo-games van Bungie hebben een belangrijke positie ingenomen in de geschiedenis van de *first person shooter* en zijn titanen van het genre. Ik kan ze van harte aanbevelen.



DESIGNER SPOTLIGHT:

REINER KNIZIA

*Knizia's
games at
Duivelsei:*

Lost Cities
Qin
Carcassone:
The Castle

Genius
Keltis
Regenwor-
men
Durch die
Wüste
Stephenson's
Rocket

At our association, we all love games. We have shelves filled to the brim with boxes of joy, strategy and surprises. But an often overlooked part of these games is that all of them were created by people. We all know who wrote our favourite books, painted our favourite paintings, or played in our favourite movies. I want to highlight some of board gaming's most fascinating designers, to give them the same spotlight as any other artists. So today I will tell you all about Reiner Knizia, the most prolific designer of the last three decades.

Text: Fenne Bijtenhoorn



From IT to board games

Before his rise to fame, Knizia gained a doctorate in mathematics and worked as an IT manager and bank director. At the start of the 90's, he started taking board game design seriously. In 1992, he had his first breakout hit: Modern Art. This bidding game where no one knows exactly how much each painting is worth, is still a golden standard for bidding games. At age 40, after a few more successful releases, he decided it was time for a change of pace. He left his position in the business world and started designing full-time, with the motto "Bringing enjoyment to the people!" which has led him through his life since.

Nowadays, he is known as the most productive and successful board game designer in the world. With almost 800 games under his belt, he has published more games than anyone else in the hobby. Knizia seems to make it a point to design games for all ages, from long strategic endeavours like Tigris & Euphrates all the way to kids games like Monkeyland. In fact, there's quite a decent chance that your parents' gaming shelf has a Knizia in it, whether it's Pickomino (Regenwormen) or an obscure small kids game. The doctor, as he is sometimes called, is truly omnipresent.

Design principles

With so many published games, it's not difficult to identify some common threads throughout Knizia's games. His design ethos, at least for his more serious games, seems to be: maximal player expression through minimal rules. It's not uncommon to open up a Knizia game and find a rulebook of only four pages! There is usually a second thought for him, but still significant. You won't find it in swathes of flavour text or wild player powers however (though there are exceptions to both of those). Rather, you'll find it more in subtle touches and through the feel of the game. Like how in the simple card game "Lost Cities", you're desperately hoping to find a high-level card of the right colour, much like how the leaders of an expedition are searching for unique locations they promised to find.

With how many games he designs, it's also not uncommon for him to recycle mechanics from earlier titles. This makes sense: if it worked, why not use it again? This can make some of his games feel like iterations upon the same core, like many of his bidding games.



Lastly, he's no stranger to wild experimentation in his games, although those tend to be less successful. For example, with Ramses Pyramid in 2009 he kickstarted the successful Lego Board Games line. And in 2003, he released a huge box called King Arthur, a narrative game where you touch your pawn and your action on the board, after which through an ingenious electrical system, a speaker tells you a pre-recorded narrative. There's not much game there, but it's cool that he tried nonetheless.



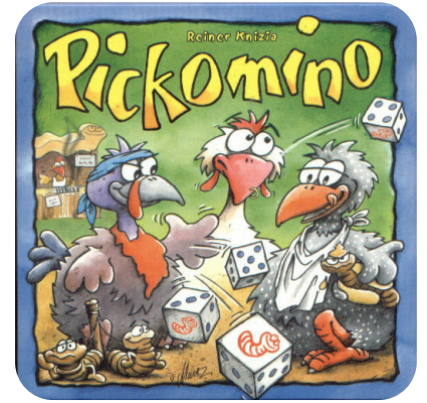
The Knizia Touch

Despite all these patterns, there is something that makes the best of his games true, classic "Knizias": The Knizia Touch. This is a bit of a vague concept, describing the moment during your learning game, or even already when reading the rules, where you go: "Ahaaa, that's where the game is!". It usually boils down to a subversion or combination or mechanics that provides an interesting and unique decision space. That's a very abstract concept, so let's make it clearer by looking at some examples.

True Knizias

The first game I want to mention here might surprise you, but I'm putting it first because it's so universally known and actually my favourite push-your-luck game: Pickomino, or Heckmeck, or Regenwormen. In this dice game that can be played by children, you roll the dice, pick one result, and put aside all the dice with that result. You can't put aside a result

you already took earlier in your turn; if you roll only illegal results, you lose your turn and some points. There are also specific worm results that you have to get at least one of. It sounds simple and a little dumb, and it might be, but in the core of every rule hides true push-your-luck incentives: the tiles you can take get worth more every four steps higher they are, choosing to roll again when it's risky feels great, choosing something other than the worms and thinking: I'll take them in the future, etcetera.



Another good example of the Knizia touch can be found in Through the Desert. Here, you are placing two camels on your turn, adjacent to others of the same colour that you've placed before, but not adjacent to camels of the same colour placed by other players. You get points by reaching certain locations and by enclosing areas with your camels. When reading the rules, I thought: that's it? But when I started playing, the game opened up like a desert flower, keeping me constantly nervous about what the other players were doing and making me frequently reassess my priorities. And this is what all his games are like. So if you are looking for a well-designed, interactive, deep and yet simple game, grab a Knizia off our shelves. They're worth it.



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 Kyra van Boven.

Tekst: Niels van Leur

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

Het boek *Six of Crows!* Sowieso! Als je het boek wil lezen moet je echt naar mij toe komen. Dan kan je hem lenen en je mag erin schrijven en tekenen en het is amazing. Maar oh wee als je de rug van het boek breekt. Epic the musical is ook altijd goed, tegen de tijd dat deze Spelduivel uitkomt is die helemaal af. Dus je hoeft niet eens meer te wachten tussen alle liedjes door.

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

Pfoe, oh Plank Jenga in de EL CID. Het was echt hilarisch, er kwam ook echt niemand opdagen. Dus we waren met een heel klein groepje en we waren het na 5 minuten al zat, maar dat was sowieso het beste potje Jenga dat ik ooit heb gespeeld

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

Lezen natuurlijk. En spelletjes, nu vooral *Arkham Horror*, dat is mijn nieuwe obsessie. En lekker in bad

met een muziekje op is ook altijd goed.

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 ga sowieso meevliegen met *Toothless* uit *How to Train Your Dragon*.

Wat is een verborgen talent waar jij over beschikt?

Poeh, geen idee. Ik kan heel de film *Megamind* meepraten. Telt dat?

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

Iedereen beïnvloedt je wel een beetje. Het grootste deel van de mensen gelukkig op een positieve manier.

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

Ik zou wel in de wereld van *Gregor de Bovenlander* willen zitten. Het is misschien niet de beste wereld om in te leven, maar je kan levensgrote vleermuizen en ratten berijden. Dus dat zou geweldig zijn. En er is ook geen zon daar, dus dan hoef ik ook geen gordijnen open te trekken in de ochtend.

Welk spel zou je willen verbannen uit de vereniging?

Bang! Weet je hoeveel beter mijn leven zou zijn zonder Bang!

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

De mensen natuurlijk. De spelletjes zijn allemaal leuk, maar de mensen zijn het allerleukst.

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

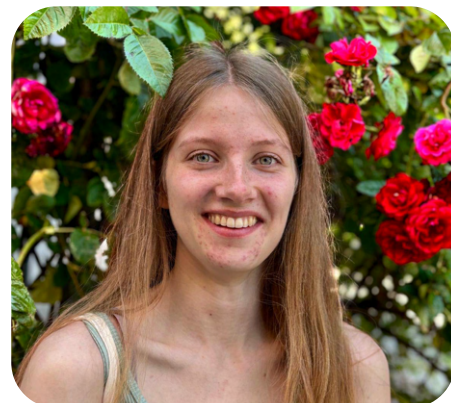
De obvious choice is natuurlijk deze vraag, zo kan niemand meer een vraag elimineren. Maar als ik dan een andere moet kiezen, dan: Wat is je favoriete ding om te doen in je me-time?

Welke vraag wil je toevoegen?

Als je een magische kracht zou mogen hebben, welke kracht zou dat zijn en wat zou je ermee doen?

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Laura van de Boom



SPIES ARE FOREVER

Spoiler Warning

Ik heb mijn best gedaan om deze review spoiler vrij te houden, maar dat is niet helemaal gelukt. Spies are Forever staat helemaal op YouTube, en het is echt een grote aanrader als je houdt van komische musicals. Het is een parodie op spionnenfilms, en het gaat over spionnen in de jaren 50 en 60. De muziek is erg goed, de personages hebben diepgang, en het verhaal is spannend en goed gemaakt. Als dit je ook maar een beetje leuk lijkt zou ik eerst de musical kijken en dan pas dit gaan lezen.

Tekst: Mars Veenstra

Live and Let Spy

Een paar van de personages van Spies are Forever zijn na de eerste keer dat ik het keek mijn hoofd niet meer uitgekomen. Sergio (de verkoper van de bom) is een voorbeeld voor ons allemaal, met de manier waarop hij zijn liefde voor zijn vrouw laat zien, zijn scheiding tussen werk en zijn thuisleven, en zijn dansspasjes waar velen niet eens van zouden kunnen dromen.

Richard "Dick" Big is een iconisch personage dat ik in het dagelijks leven net te vaak quote. Hij lijkt een personificatie van de ziel van de VS, maar dan (bijna) alleen de goede dingen.

Dit zijn beide maar side characters, maar ze hebben meer impact op mij gehad dan sommige hoofdpersonen van blockbusters.



Showtunes are Forever

Natuurlijk is muziek een groot deel van elke musical. Niet alle nummers zijn even goed, en er zitten zeker een paar bij die ik standaard oversla als ik naar het album luister, maar de nummers die het begin, midden en eind van het verhaal aangeven, zitten allemaal in mijn top tien favoriete musicalliedjes. Het eerste nummer, Spies are Forever, zou zo in een James Bond-film voor kunnen komen. De toon wordt voor de rest van de musical goed gezet, en de choreografie die erbij hoort past er perfect bij. In

het midden zit The Torture Tango, waar niet alleen bijna alle motieven uit de musical in te horen zijn, maar die ook erg veel lagen heeft in de stemmen, waar er op het einde drie verschillende van te horen zijn. Als je het einde al kent zijn er allemaal zinnen die opeens een hele nieuwe betekenis krijgen, en alles bij elkaar is het een heel goed lied. Het laatste nummer, One Step Ahead, is de perfecte conclusie van het verhaal. De spanning is op zijn hoogst, de muziek is op zijn best, en over de choreografie zou ik een heel essay kunnen schrijven. Dit is mijn favoriete nummer uit de show, en de grootste reden dat ik Spies are Forever zo goed vind.

The Spy Who Loved Me

De drijvende kracht in dit verhaal is de relatie tussen Curt en Owen. De setting van dit verhaal is tijdens de Koude Oorlog, tijdens de Lavender Scare. Dit is een periode in de geschiedenis van de VS waarin de regering onder leiding van McCarthy maatregelen instelde om ervoor te zorgen dat er geen queer mensen konden werken voor de overheid. Er zijn in die tijd duizenden mensen ontslagen hiervoor, allemaal met het excuus dat ze sneller gechanteerd zouden kunnen worden. Met deze achtergrond zijn de onthulling en de motivatie van "The Deadliest Man Alive" voor het werk dat hij doet des te erger.





Jenna Raadt Aan: Deze Sokoban Games

De term sokoban is voor veel mensen nog onbekend, maar je hebt er vast in andere video games weleens mee te maken gehad. Het genre sokoban is simpelweg te omschrijven als een type puzzel waarbij je dozen over een vloer moet verschuiven om verder te kunnen komen. Soms hoef je alleen maar een uitweg te bereiken tussen alle dozen, en soms moeten ze op knoppen terechtkomen. Het afgelopen jaar heb ik meerdere van dit soort spellen gespeeld, en ik wil ze graag uitlichten omdat ze allemaal een interessante draai geven aan dit genre.

Tekst: Jenna Hoekstra

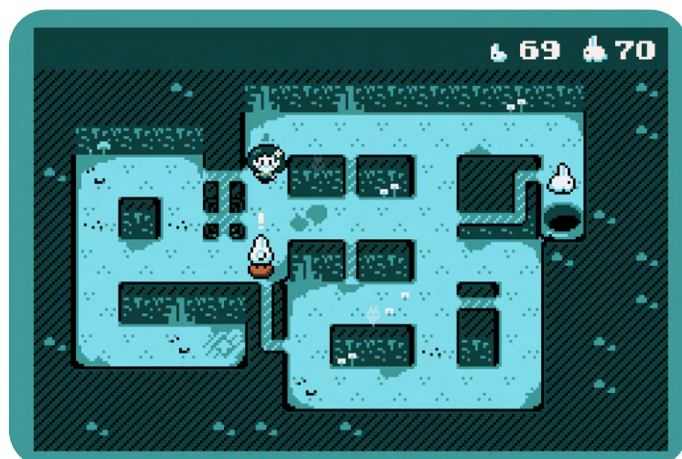
Isles of Sea and Sky

Iets waar ouderwetse sokobans zich vaak schuldig aan maken is dat ze nogal saai kunnen worden. Puzzelspellen zijn vaak het meest interessant wanneer er regelmatig nieuwe elementen bijkomen die tot nieuwe puzzels leiden en die je opnieuw aan het denken zetten. Isles of Sea and Sky past dit principe effectief toe met constante nieuwe, speciale “dozen”, met het thema van de vier elementen, elk met een eigen set regels die ze anders maken. De stenen golems rollen zo ver mogelijk door en vernietigen onderweg obstakels, de watermannetjes kopiëren de regels van de dozen waar ze naast staan.

Isles of Sea and Sky heeft ook een interessant metasysteem om de puzzels in voor te dragen. De puzzels vinden plaats in een wereld van eilanden, en bijna elk scherm heeft wel een puzzel. Aan het begin van het scherm kun je nog bijna nergens heen, maar veel van de puzzels belonen je met sterren als je ze oplost. Met deze sterren kun je de eilanden verder ontdekken, en het beste is dat je niet alle sterren nodig hebt om te winnen. Als je vast komt te zitten op een puzzel kun je dus even ergens anders rondneuzen om iets nieuws te vinden.

Pâquerette Down the Bunburrows

Elk spel dat ik hier bespreek zal net een beetje vreemder worden, dus het is een beetje als een... *rabbit hole*? In dit spel (ik kort het wel even af naar Bunburrows) moet je konijntjes vangen in hun burchten. De konijntjes hebben daar absoluut geen zin in, dus je moet ze foppen door ze in doodlopende



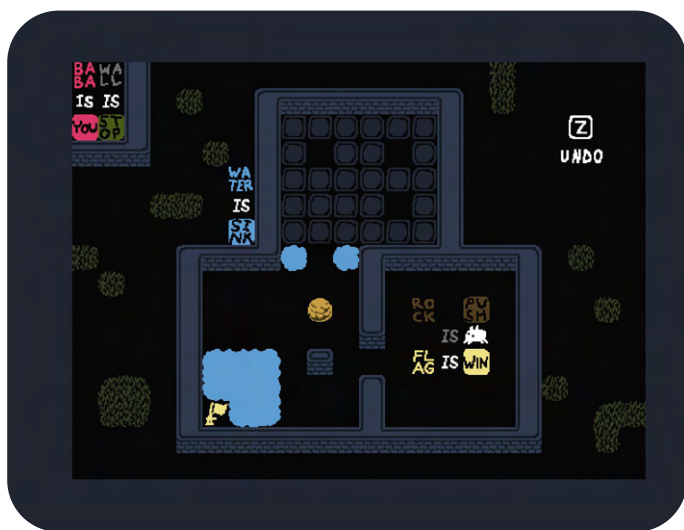
gangetjes te loodsen. Gedurende het spel krijg je verschillende hulpmiddelen om de konijnen te vangen, zoals vallen, of wortels om de konijnen mee te lokken, maar op een gegeven moment verandert het spel. Met het pikhouweel kun je muren breken, wat handig kan zijn om konijnen mee te vangen, maar als je ze creatief inzet kun je ze ook gebruiken om buiten het scherm te komen. Dan kom je erachter dat alle “werelden” gewoon naast elkaar zitten! Maar wacht, nu kun je konijnen naar andere levels krijgen, waar al een konijn is. Loods ze naar dezelfde plek en ze zullen... doen waar konijnen goed in zijn! Opeens vermenigvuldigen de puzzels zichzelf exponentieel (net als de konijnen) en gaat er een nieuwe wereld vol puzzels voor je open.



Baba is You

Deze zullen een aantal van jullie waarschijnlijk wel kennen. Baba is You is een sokoban en als je het niet met je eens bent moeten we dat maar een keer een op een bespreken, buiten. De blokken die je rondduwt in Baba is You zijn geen normale blokken maar vaak stukjes tekst. Als je die tekst naast elkaar neerzet op zo'n manier dat het logisch is, zoals BABA IS YOU, wordt de zin een onderdeel van de spelregels. Deze zin zou betekenen dat jij Baba bestuurt (het schattige witte pluiskiortje, ofzo), maar andere regels bepalen hoe je wint, waar je niet doorheen kunt lopen, en later in het spel nog meer bizarre dingen.

Ik ben vrij snel vastgelopen in dit spel omdat het simpelweg te moeilijk werd, wat ik jammer vind. Ik zou graag meer van Baba is You willen spelen, maar mijn brein heeft moeite met uitpuzzelen hoe de regel LEVEL IS YOU (oftewel, je bestuurt opeens het hele scherm) mij precies zou moeten helpen... Ik vind wel dat Baba is You misschien wel de meest creatieve uitvoering heeft van het Sokoban-genre. Als je het idee van dynamische regels leuk vindt heeft de maker ervan, Hempuli, het idee ook nog toegepast op andere soort spellen, zoals een heel moeilijke versie van patience en een parodie van Into the Breach.

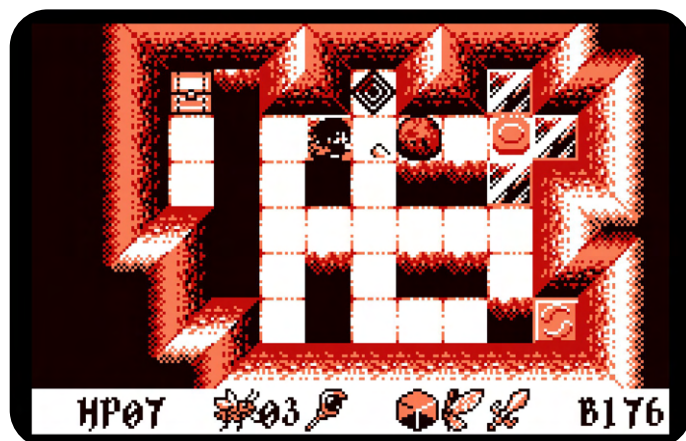


Void Stranger

En nu komen we uit op een van mijn favoriete spellen van vorig jaar! In Void Stranger ga je als Gray een diep, vierkant gat in om... redenen. Net als in de vorige sokoban games loop je over een vloer heen met vierkante tegels, en duw je soms blokken, maar je hebt ook een soort toverstaf. Met deze staf kun je tegels van de vloer oppakken en ergens anders terugplaatsen, waardoor je gaten kunt creëren en opvullen. Je probeert zo



ver mogelijk naar beneden te komen, maar de eerste keer dat je het speelt zul je waarschijnlijk sterven, aangezien je maar een gelimiteerd aantal levens hebt. Ondertussen heb je waarschijnlijk al wat mysterieuze dingen gezien. Sommige kamers hebben mensen om mee te praten die verwarrende dingen zeggen. Sommige kamers zijn leeg met alleen wat vage objecten of illustraties die waarschijnlijk hints moeten voorstellen. Soms kom je een boom tegen waar je een herinnering van vroeger te zien krijgt...



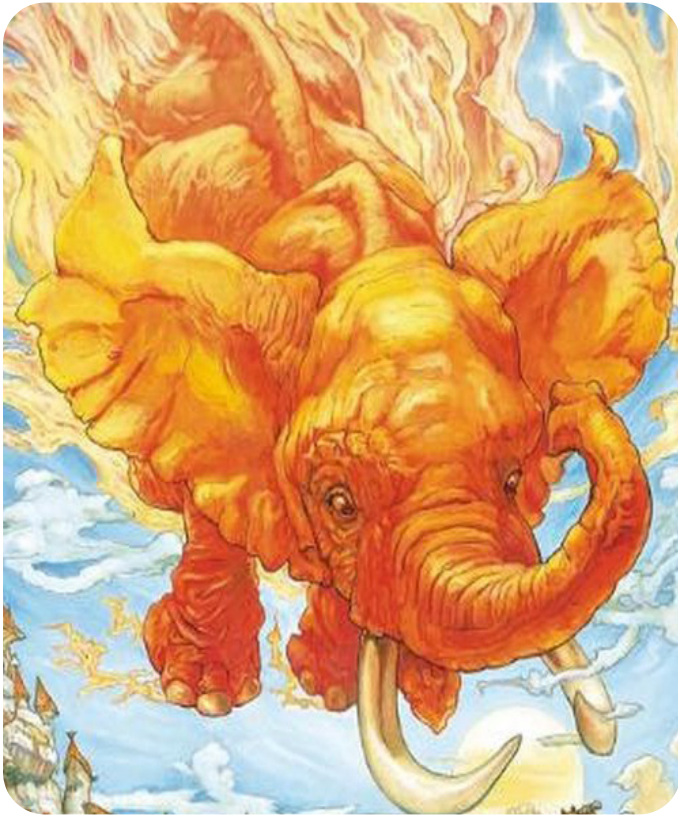
Als je bent zoals ik zal dit je meteen grijpen. Dit spel is nogal een *rabbit hole*, nog meer dan Bunburrows. Ik heb uiteindelijk een Discord server opgezet, alleen voor mezelf, om systematisch aanwijzingen in op te kunnen slaan. Ik heb meerdere keren overlegd met een vriend van me hoe alles in elkaar steekt. Void Stranger heeft ongeveer een maand mijn leven overgenomen, en ik heb er ontzettend van genoten. Ik kan er niet al te veel over vertellen, maar Void Stranger is niet zomaar een sokoban, ook al doet het die puzzels ook behoorlijk goed.

Ik raad alle spellen in dit artikel ten zeerste aan, en al helemaal aangezien ze allemaal rond de 10-20 euro kosten. Als je van puzzels houdt die je goed aan het denken zet, maar die ook genoeg afleiding en andere interessante bezigheden hebben om je geïnteresseerd te houden zijn deze sokobans wat voor jou.



Terry Pratchett's Discworld

Some of the best fantasy ever written



Colourful characters

The Discworld series, consisting of 41 books, has a large number of memorable characters. The main reason for this: every character is an archetype without being a caricature. Take, for instance, Sam Vimes, a copper who grew up in the slums of Ankh-Morpork, and became a crimefighter in a city where most crime is legalised.

While the situation around Vimes changes, he essentially stays more or less the same. He represents the law, no matter who is flaunting it. He is deeply sceptical of the aristocratic elite, which is more obsessed with power and status than following the law. He is stoic and stubborn, which is mostly a good thing but can be his flaw. This combines into a hero of the law, who nonetheless is not made out to be a superhuman, but just a savvy detective with a moral high ground.

Compare this to Rincewind, Pratchett's first main character and an absolute antihero. Rincewind is a wizard but can't cast spells, he stumbles his way into trouble and gets out by sheer luck, and his first, second and last reaction to the 'Call towards heroism' is to run away as fast as he can from wherever he

The world is flat. It is a disc, carried by four elephants, which are standing on the back of a giant cosmic turtle. Reality itself is less stable here, which is characterised by the large quantities of magic flowing across the disc. Witches and wizards live here, gods are very much real, and Death is a skeleton with a fondness for cats. Dwarfs and trolls walk the streets of Ankh-Morpork, the largest city in the world. But look closely, and you might see that this discworld is not so different from our own earth. So let's start ... in the gutters.

Text: Nathan Houkes

thinks he is supposed to be. And yet, Rincewind is more than his incompetence. His refusal of any heroism is because he wants a life without people trying to murder him, or torture him, or try to make him fight monsters from beyond spacetime. He is forced to live dangerously, but he is as often kept alive by his survivor's instinct as by blind luck.

Both of these characters have very clear character traits, but Pratchett uses a perspective that offers insight into why these traits are sensible. This makes every character well-rounded and different from other characters.

Phenomenal Philosophy

Discworld books are often satirical, making fun of worldly (and heavenly) concepts that are taken out of context just enough to show how weird they truly are. The important part is that this is not an infringement on the larger story, which could easily happen if the satire was made with less concern about its meaning for the characters or had little to do with the overall plotlines. It is, instead, a natural part of the theme of the book.





The book *Hogfather* is about the Discworld's equivalent of Santa Claus, and precisely because of that it contains thoughtful essays by one of the characters (Death) on economic inequality and the belief of children in the mundane supernatural, such as the Tooth Fairy or Santa Claus. *Thud!*, a story about friction between dwarves and trolls, offers insight on racist conservatism and hate based on old beliefs, while still being mostly lighthearted and witty.

I would personally say that these essays are not just secondary to the plot, but determine the quality of the series along with the compelling storylines. A Discworld novel can have fun remarks and in-universe punchlines, but the most memorable bits consist of Pratchett giving answers to fundamental questions of life, and introducing new lore about the supernatural laws of Discworld as he makes you think.

This lore is more than just background information or a way to talk about serious issues: it also gave Pratchett further narrative tools to work with. He did not need to invent something completely new every time a new book starts, but could rather flesh out existing concepts from earlier books by introducing new fish into the same pond. This does mean that some of his early work is underdeveloped in this regard: when he was starting his series, his

idea was mostly to make fun of fantasy conventions (hence the creation of Rincewind) and had a lot of background characters and ideas that are only rough sketches of the canon they would eventually become. Trolls, dwarves, or even the gods were slowly rooted in an understanding of how Pratchett wanted them to be, which allowed him to explore earlier ideas in more detail.* While the older books lack some of this embedding, they are still fun (and sometimes very valuable) to read.

Conclusion

The main appeal of a Discworld novel still lies in its status as humoristic fantasy with an appealing story, so do not think you have to be an intellectual to enjoy them. Books can continue the stories of characters, but all of them are stand-alones, so do not be afraid to start reading a book that catches your interest rather than a prequel that sounds less appealing. If you really want to avoid any spoilers, reading them in order might be neat: however, since the books can have a lot of different settings, there are actually quite a few series: the Rincewind line (starts with *The colour of Magic*), the Death line (starts with *Mort*), the Witch line ('starts' with *Wyrd Sisters*), the Nightwatch line (starts with *Guards! Guards!*), and true standalones (mainly *Pyramids* and *Small Gods*). It is hard to spoil yourself on anything if you have read every earlier book from the same storyline. Either way, if you have the chance to read any of the books, please do. I can not recommend it enough.



* Pratchett loves exploring ideas so much that, sometimes, he wants to make side remarks that do not fit inside the overall narrative. They are amazing and some of my favorite pieces of miscellaneous information, and can sometimes even play a larger role in subsequent books.





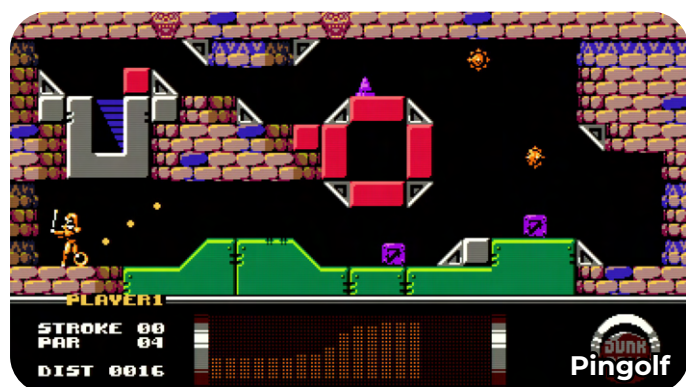
UFO 50 is out of this world

One of the most infamous retro games is Action 52, an NES game containing 52 games in a variety of genres. It sold horribly and the general consensus is that it was a complete failure. As it turns out, trying to rush out dozens of games into a single cartridge usually drags down the quality of all of them. So then why would UFO 50, my favorite game to come out in the last year, try to emulate that? Well, it worked, and it has totally taken over my world the past month.

Text: Jenna Hoekstra

Like a buffet, but for retro games

If you're like me, you have a hard time sticking to video games that drag out for tens of hours on end. Sometimes you want a short but sweet game, or you like playing multiple longer games "at the same time", playing one for about an hour before switching to another. The 50 game collection of UFO 50 (huh, I wonder if that's where they got their name) has you covered! And it's not just run of the mill games either; there are several games in here that could seriously contend with some of the best indie games of the year. If you were to calculate it, every game in UFO 50 turns out to only cost about 50 cents, and I'd say they're worth more than that price.



Quality for days

Let's discuss some of the games for now. I obviously can't discuss all of them here, I'd have around 20 words for each game. Also, I haven't even played all of them yet! The collection has a large variety of games, from platformer Mini & Max to sports game Bushido Ball, from metroidvania Porgy to stealth game Rail Heist. It even has a 40 hour long JRPG inspired by the first Final Fantasy games, but set in a Western setting instead. For the board game fans among us, Party House is essentially just a deckbuilder, and a good one at that.

What's amazing to me is how most of these games have some sort of creative spin. For every game a year is given in which it supposedly came out, but in

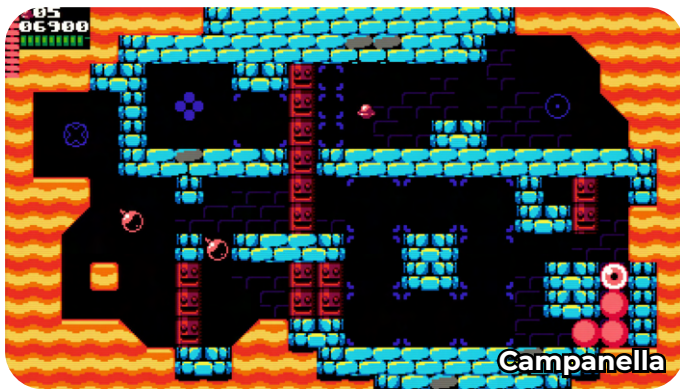


truth, none of these games could have existed back then. The quality and creativity in their mechanics and the smoothness of the gameplay (no flickering when too many sprites appear on the same scan line) betray that all of these games were made somewhere in the last 8 years.. Hyper Contender, for example, takes a lot of inspiration from platform fighters like Smash Brothers. It's not just that though. Each character has some interesting way of vertical movement, ranging from a charged super jump to an elevator to blowing themselves up with mines. The goal is also different: you have to collect 5 rings, which you can hit out of your opponents as if it were Sonic. Magic Garden is a cute combination of Pac-Man with Snake, and Paint Chaser is essentially Splatoon mixed with go-karts. I have yet to find a game that was straight forward or boring to me, although some have been a bit frustrating or unfun to play, despite their creativity (Pilot Quest...)

If you need some inspiration for where to start, I have some recommendations! Party House is essentially a singleplayer deck builder, which I wasn't expecting to find here. Campanella has that tricky element to it that might turn some people off, but getting to grips with the controls of flying your little UFO around is incredibly rewarding. Lastly, Elfazar's Hat really shows off the developers' creativity and penchant for interesting game design.

Its (fake) history

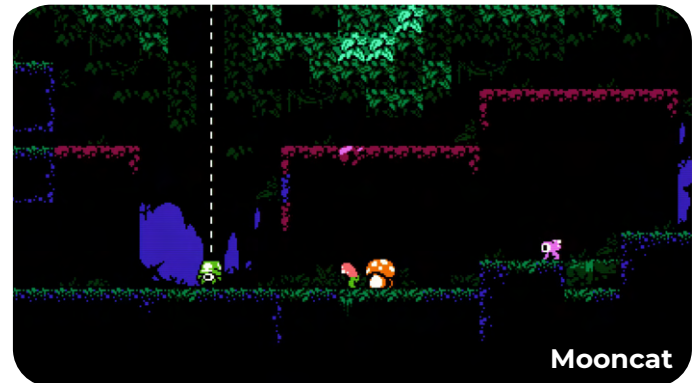
Developer Thorson Petter developed the first game for the LX System, *Barbuta*, as a secret side project while his boss actually wanted him to be developing business tools. The game was an in-house hit, and Thorson got some of his colleagues to help develop some of the next games. It got to the point where so much time was being spent on the development of games, the studio reinvented itself as a full-blown games studio, going as far as to rename itself to UFO Soft. Many more games were released throughout the years, but discontent from the developers towards the stakeholders at the studio caused the studio to fizzle out towards the end of the 80s. Game development studio Mossmouth found a large collection of the games in an abandoned warehouse and decided to crack them and release them to the internet, creating the UFO 50 collection we have today.



...Well, that's the fictional story the overarching collection is telling. Each game has a small blurb detailing its fictional development environment, and many of the games have hidden developer messages that complain about the studio. The names in the credits are all fake, as is the console known as the LX System and studio UFO Soft. The story of this fictional company mimics concerns about the games industry in the 80s, right during and after the games crash happened. Mossmouth is the real studio behind the project, and studio



Mossmouth, which actually spent 8 years developing UFO 50, deserve all the credit they can get.



So much to do, so much to see!

The presence of so many games can be daunting, but I feel that UFO 50 helps minimize that feeling pretty well. Each game has two states of completion: gold, which is generally given for completing the game, and cherry, which requires either some extra goal, some hidden challenge, a point requirement, or anything like that. In addition, each game also gives you a "gift" about halfway through completion. This gift is placed in the Garden, where a cute pig creature (I've called them Porkey, after the game Porgy from UFO 50) walks around their house interacting with all the gifts you've won them. I could stare at that little goober for hours...



There's also a fun meta-secret to the game... A terminal lets you input codes, but you won't know what to do with it at first. However, a hidden code shows you a secret message that relates to one of the games. If you get to a certain state in that game, it gives a clue for another game, and so on and so forth. I haven't completed this scavenger hunt yet, but I've heard digging to the end allows you to access a hidden 51st game... completely ruining the title of the game. Happy hunting!



De Redactie Speelt: Decrypto

Met een nieuwe samenstelling van de Redactie was er natuurlijk ook een nieuwe brainstorm van spellen voor De Redactie Speelt. We hebben een hoop kandidaten bedacht, sommige ambitieuzer dan andere. Maar voor deze eerste poging hielden we het redelijk simpel, met mijn favoriete woordspelletje: Decrypto! Of dat een succes was, zal je zelf moeten lezen...

Tekst: Fenne Bijtenhoorn

Start en speluitleg

Voor wie dit geweldige spel nog niet kent, in Decrypto probeer je subtiele hints te geven voor je eigen team en tegelijk de woorden van het andere team te achterhalen. Je speelt het in twee teams; ik zat in een team met Joyce (later vervangen door Nathan) en Cem, de Sneaky Smiechten. We speelden tegen Niels, Mars en Renzo, de Sneaky Swoopers. Beide teams krijgen een bordje met vier woorden, bij ons waren dat: 1: *Bicycle*, 2: *Energy*, 3: *Horn* en 4: *Speed*. Vervolgens speel je telkens een ronde waarin één teamlid een kaartje krijgt met een driecijferige code, Joyce kreeg bijvoorbeeld 421. Dit teamlid schrijft dan drie hints onder elkaar, elk corresponderend met het desbetreffende woord uit het bordje. Joyce gaf ons achtereenvolgend "Blue", "Sun" en "Round". Vervolgens moesten wij op basis daarvan de code 421 extraheren. Maar het andere team hoort deze hints ook en probeert op basis daarvan te achterhalen welke hints dezelfde richting op wijzen. Vanaf de tweede ronde raden zij ook welke driecijferige code er is. Zodra een team tweemaal de andere code goed heeft geraden wint dat team, maar als het tweemaal hun eigen code verkeerd heeft geraden verliest dat team.

Een soepel begin

Deze eerste ronde was voor ons goed te raden: Sonic is blauw (de eerste hint) en snel (*Speed*). Ik had hier mijn twijfels bij, maar Joyce zal deze hint wel speciaal voor Cem gemaakt hebben. De zon biedt een vorm van energie (*Energy*). En een fiets (*Bicycle*) heeft ronde wielen. Wij hadden de code dus zonder problemen geraden. De Sneaky Swoopers hadden met hun mysterieuze "Pepermunt", "Spoelen" en "Rivier" ook de juiste code te pakken. De eerste ronde was gedaan en de toon was gezet. Tijd voor speurwerk...



De tweede ronde werd al wat spannender. Cems hints voor *Energy* (Boeing 747) en *Horn* (Grafkabaal) waren makkelijk te plaatsen. We waren er minder zeker van dat Urine bij *Energy* hoorde, maar het had nog minder te maken met *Bicycle*, dus we gingen er toch maar voor. Cem had er zelf een duidelijke verklaring voor: "Energiedrank is PIS!". Van de andere kant hoorden we Woestijn, Paleis en Zwaan. Dat gaf even een eureka moment: Pepermunt en Paleis vallen allebei te linken met koningin! En een rivier en woestijn zijn allebei geografische elementen. Zwaan was een 50/50, kon bij spoelen of bij het woord waar we nog niks over wisten. We gingen voor dat tweede. Zouden we nu al de code correct raden?



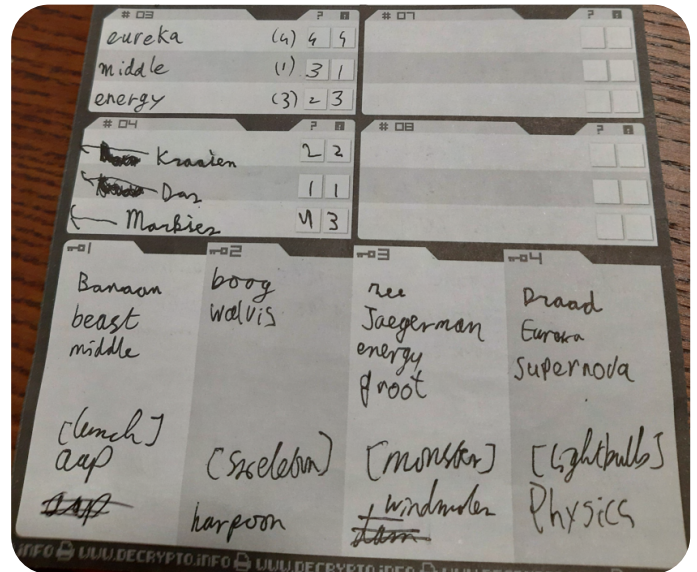
Een vroeg einde

We hadden Paleis en Woestijn inderdaad goed geplaatst, maar zwaan moest toch wel bij spoelen, helaas. Maar wat bleek? De Sneaky Swoopers hadden hun eigen code ook niet goed geraden! Ze hadden zelf Woestijn verkeerd geplaatst, interessant. De ronde erna verliep vergelijkbaar: met mijn hints "Zwaartekracht, Proviand, Vrije val" konden mijn teamgenoten nog net uit de voeten (welke code denk jij dat die uitbeeldt?). Aan de andere kant gingen ze helaas weer de mist in, "Noord" werd bij het verkeerde woord geplaatst, en daarmee was het potje na drie rondes al afgelopen. Wat bleek? De eerste twee woorden van de Sneaky Swoopers waren "Pyramid" en "Egypt". Geen wonder dat ze die zo vaak door elkaar haalden! Bij "Spoelen", "Zwaan" en "Deur" hoorde "Toilet", slim gedaan! En met onze Pepermunt/Paleis connectie hadden we inderdaad gelijk: hun laatste woord was "King".



Een tweede poging

Na zo'n kort potje waren onze speurende harten nog niet vervuld, dus het was tijd voor een revanche. Zelfde teams, wederom de Sneaky Smiechten tegen de Sneaky Swoopers, maar andere woorden. Deze keer was ons bordje: "Museum", "Bribery", "Camera" en "Water". Nathan wist hier gelijk een ludieke hint bij te bedenken: "Building, Empire, State". Je raadt het misschien al, maar dit was veel te moeilijk voor ons; "Building" en "Museum" was nog makkelijk genoeg, maar we linkten water aan "State" omdat het meerdere fasen heeft. Dit bleek incorrect. De Sneaky Swoopers waren daarentegen goed op gang gekomen en raadden Niels code feilloos.



Een interessant imperium...

Vervolgens was Cem aan de beurt en herintroduceerde de beproefde hint "Urine". Je merkt het al, dit tweede potje werd wat meliger. Dit behoorde net als "Empire" tot "Water", dus de Sneaky Swoopers moesten iets maken van deze twee woorden, en dat deden ze ook. Luid en duidelijk. Het "urine empire" was geboren... Vervolgens was het mijn beurt en had ik al snel mijn "geniale" hints bedacht: "Glas" voor "Camera" (is gemaakt van glas), "Buitenaards Leven" voor "Water" (nodig voor leven) en "Koekjes" voor "Bribery" (mocht je me ooit willen omkopen, je weet wat je moet doen). Helaas zag ik een klein detail over het hoofd, wat me pijnlijk duidelijk werd toen Nathan zei: "Ik denk dat Fenne dit bijna gezien moet hebben" over de connectie tussen "Glas" en "Water"... Dit had ik niet gezien. Gelukkig kwamen ze er door de rest van de hints wel uit, maar het was even eng. Dit was wel voer voor de overwinningssuitroep van de Sneaky Swoopers: "Het urine empire is geleid door aliens!"

Een Sneaky Swoop

De volgende beurt was weer aan Nathan, die wederom een creatieve hint had: "Kraaien", "Das" en "Markies". Dit begreep ik meteen als hint naar drie Root facties. De dassen verzamelen artefacten, die horen dus bij "Museum". De kraaien buiten hun tegenstanders uit, dus horen bij "Bribery". Maar de Markies? Ik zag geen verbinding met "Camera" noch met "Water". We gingen voor het tweede, maar dat bleek fout. Een tweede misser, dus ook dit potje was al gauw afgelopen. Ondanks dat beide potjes ver voor de maximale acht rondes voorbij waren, hadden we een hoop lol. Ik kan Decrypto dan ook aan iedereen aanraden!

Ook leuk! Flikken Maastricht

Tekst: Mars Veenstra

Wat is het?

Flikken Maastricht is een Nederlandse dramaserie over politieagenten, die zich afspeelt in Maastricht en omstreken. Er zijn vier hoofdpersonages: twee rechercheurs die zich bezighouden met de moordzaken, kidnappings en alle andere spannende dingen, en twee normale agenten die samen vooral burenruzies oplossen en katten uit bomen halen. Meestal spelen deze plots zich apart af, maar af en toe hebben ze iets met elkaar te maken en werken ze met zijn allen samen om een zaak op te lossen.

Wat is er mis met de hoofdpersonen?

De serie is objectief niet bijzonder goed of realistisch (ik kan me niet voorstellen dat er echt zoveel mensen in Maastricht een geweer hebben als de show doet lijken), maar wat Flikken Maastricht leuk maakt zijn de personages. De twee rechercheurs, Wolfs en Eva, hebben een *will they won't they* die al aan de gang is sinds 2005, terwijl ze samenwonen en Wolfs Eva

al meerdere keren ten huwelijk heeft gevraagd (had ze niet door). Marion en Romeo, de twee normale agenten, zijn goede vrienden en zijn iets normaler over elkaar. De vier hoofdpersonages hebben niet veel gemeen, maar er is één ding dat ze allemaal zijn: verschrikkelijke agenten. Ze brengen hun zaken meestal tot een goed einde, maar ze hebben allemaal zwaar illegale en moreel vreemde dingen gedaan.

Is de show het waard om te kijken?

Flikken Maastricht is een geweldige serie als hij niet al te serieus wordt genomen, en ik zou aanraden om een paar afleveringen te kijken. De hele show kijken kan ook, maar dan ben je wel heel veel tijd kwijt aangezien ze op dit moment seizoen 19 aan het filmen zijn.

Nomcie recept: Koekjes met jam

In Duitsland heet het Engelsaugen. In Engeland noemen ze het een thumb print cookie. In Nederland is het een koekje met jam. Hoewel dit koekje niet zo'n sprankelende naam heeft in Nederland, is de smaak niet minder goed!

Bereidingswijze

Gooi alles maar in een pot en begin met kneden, tot het een compacte bal deeg is. Maak bolletjes van ongeveer 2 cm doorsnee. Leg deze op regelmatige afstand van elkaar op een bakplaat.

Nu is een goed moment om de oven aan te zetten op 175 graden. Anders is die straks niet op tijd warm, of staat die onnodig lang aan. Het is ideaal als je oven een onder- bovenwarmte stand heeft. Als die er niet is, maakt het niet uit. Dan is de normale stand ook prima.

Terwijl de oven aan het opwarmen is druk je met je vinger de bolletjes een beetje plat, zodat er een deukje in zit. Die kan je vullen met jam. Op de foto zit er aardbeien jam in, maar hij is ook lekker met bijvoorbeeld abrikoos of framboos (maakt je blij).

De koekjes bak je met jam en al circa 12-15 minuten tot ze een beetje goud-bruin zijn aan de randjes.

Als ze afgekoeld zijn poeder je er wat poedersuiker overheen, en voila, daar heb je je eigen superkoekje.

Benodigdheden

- 300 gr meel (glutenvrij)
- 125 gr suiker
- 8 gr vanillesuiker
- Snuf zout
- 1 ei
- 150 g boter (kamertemperatuur)



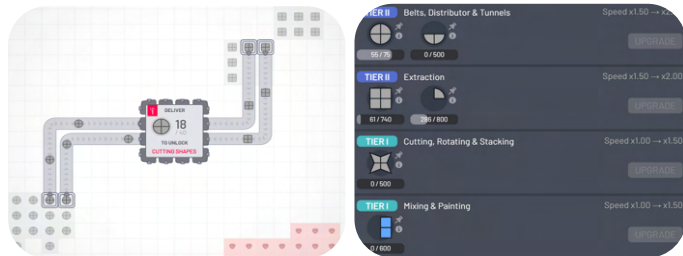


Shapez is a game in which you try to make all different kinds of shapes by automating and optimizing your factories. It's a sandbox game with an infinite world, which you can fill with factories in whichever way you want. But if the world is that big, then how will you know what to do and where to start?

Text: Renzo Korbee

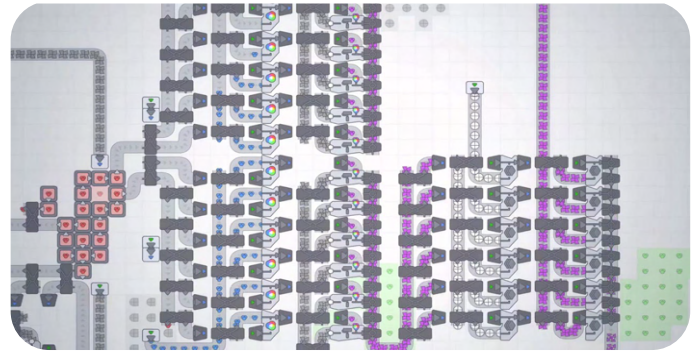
Where to start?

Luckily, the game doesn't just leave you to your own devices and helps you slowly get used to the mechanics. You start off by simply taking the circles that are all over the map and routing them towards your hub by using conveyor belts. Then you do the same with the squares and some other shapes that are already all over the map. Afterwards you get to cut, rotate, paint and eventually even layer the shapes. The game starts off slowly with the belts transporting the shapes at a painfully slow pace, but the further you get into the game and the more you get upgrades, the faster the shapes start to go. The shapes quickly get harder to make, and on some levels you really have to think about how to make the shapes.



Freeplay Fun

The game has 26 levels, which you can complete by producing and delivering a set amount of the shape that is shown. After completing these 26 levels, which would take around 30 to 40 hours, you get to the freeplay part of the game. The game fully changes here, you will now need to deliver the shapes at a certain pace instead of a total amount, and the shapes that you need to make are now randomized. The first 26 levels are predetermined, but from level 27 and onwards the entire experience is personal and unique, which also means you'll have to figure out how to make the shapes by yourself, but don't worry, at this point you'll have the skills to do so. There's also practically no way that you need to make a shape that you've had to make before, because there are around $1.978 \cdot 10^{24}$ possible shapes, which is a lot.



The amount of freeplay levels is also pretty much infinite. You can play for as long as you feel like playing and make as many shapes as you desire. Some people have even made machines that can make any shape possible. This is possible by utilizing the "wires" layer that you unlock on level 20. This wire layer and the other gadgets that you've unlocked can be used to optimize your factory, which can make it possible to make a shape and clear the level in around 7 minutes, but I won't get into how to do that, because it's way more fun to figure it out yourself (and I may not fully know how it works myself).

Own playstyle

Personally, I'm not one to optimize that much, and I'm definitely not trying to get to a very high level, but if you want to, you can nerd out as much as you like. You can make the game as difficult as you want, but you can also relax and take it more slowly. Just making the shapes the way you want to and not caring about the level of efficiency. The game can be played whichever way you want. There's no wrong or right way, as long as you have fun!



Liefde



Er zijn een hele hoop schattige Duivelsei koppels. In deze rubriek praten we iedere keer met een Duivelsei koppel voor een super gezellig Liefde interview. Deze editie spreken wij Adam en Fenne.

Tekst: Niels van Leur en Roderick Nielen

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

Adam: We kennen elkaar sinds de maandag van mijn EL CID.

Fenne: Ik was destijds EL CIDcie en Adam liep toen EL CID. Er zijn er eigenlijk twee: hoe we elkaar hebben ontmoet, en hoe we elkaar hebben leren kennen.

Adam: Daarna zagen we elkaar een beetje op spelavonden, maar vooral toen we toevallig hier samen gingen wonen, leerden we elkaar kennen.

Fenne: We gingen huisgenoten zoeken voor het huis, en volgens mij zocht Adam nog een plek. Aan het begin was het nog een beetje settelen, maar na een tijdje zaten we soms nog tot 5 uur 's nachts op de bank te praten over het leven.

Adam: Onze playlist samen heet: ... *and they were roommates?*



Fenne: Ik vroeg Adam uit vlak voordat die 2 weken op vakantie ging.

Roderick: Kwam het voor jou, Adam, als een verrassing toen Fenne je uitvroeg?

Adam: Ja, maar niet helemaal toch. Er waren zeker wel signs. Wel echt matig dat ik toen twee weken weg was.

Fenne: Ik wist dat ik het kon vragen, want ik wist toen al, en weet, dat het hoe dan ook goed gaat komen.

Hoe lang zijn jullie al lid bij Het Duivelsei?

Adam: Ik ben derdejaars.

Fenne: Ik ben vijfdejaars.

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

Fenne: We spelen samen veel Spirit Island.

Adam: Ja vooral Spirit Island samen inderdaad

Fenne: Enigszins door jou dat we dit samen spelen Roderick. De eerste keer dat Adam het gespeeld heeft was hier thuis.

Adam: Het is heel leuk, niet per se heel romantisch, maar wel leuk. Het kan wel wat stommer zijn als het in het spel niet zo lekker loopt.

Fenne: We doen voornamelijk co-op spellen samen.

Adam: En Mario Odyssey, dat was echt heel leuk samen. Fenne was de hoed, want die had het al eerder gespeeld.

Fenne: We hebben veel Clocktower gespeeld, wat echt heel leuk was, vooral online en we spelen nu ook Betrayal Legacy samen met Luc en Jenna.

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

Fenne: Gelukkig hebben we hier een kast vol inspiratie. Ik kan alleen denken aan Wingspan, want het is gewoon heel relaxt en vredelievend met elkaar omgaan.

Roderick: Zodat jullie je vleugels om elkaar kunnen slaan?

Wat zijn jullie favoriete films of series om samen te kijken? (Of alleen)

Adam: We hebben door heel *Community* heen gekeken. Het is Fenne's favoriete serie dus die serie samen kijken was echt heel leuk. We kijken nu *Arcane* samen, we zijn bij aflevering 3 van seizoen 2.

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

Adam: Het eerstejaarsweekend, waar bijna niemand nog wist dat we samen waren. Dat was echt zo grappig.

We waren echt het hele eerstejaarsweekend stiekem onze handen op elkaars been aan het leggen en dat soort dingen.

Fenne: We hadden daar ook echt een hele schattige knuffel gegeven op dit weekend. Wat echt heel grappig was, was dat ik mijn hoofd op tafel legde en Adam mijn haar ging kriebelen. En toen ging iemand anders ook opeens aan m'n haar kriebelen.

Adam: We hebben verder ook veel spelletjes gespeeld op Het Ei. Heel veel Clocktower samen. Heeeeeeel veel Clocktower.



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

Adam: We praten eigenlijk gewoon over van alles, wat er in de week gebeurd is, of over random zoi.

Fenne: Aan het begin was een van ons ook vaak aan het infodumpen en de ander gewoon lekker aan het luisteren.

Adam: Toen we zo vaak op de bank zaten voelde het ook heel natuurlijk. Niet dat we naar een gespreksonderwerp aan het zoeken waren. Als het stil is, is het stil.

Wat zijn jullie top 3 bordspellen?

Adam: Ik weet mn top 2.

Fenne: Plek 1 Root, 2 Clocktower en 3 Spirit Island.

Adam: Plek 1 Spirit Island, 2 Scout en 3 The Crew.

Hebben jullie dingen die jullie nog willen doen, oftewel hebben jullie een bucketlist?

Adam: We willen nog een keer naar Haarlem fietsen samen. En we willen nog een keer ergens anders samenwonen. Dus echt samenwonen, en dan ook graag zonder loden leidingen. We hebben ook nog een hele lijst met films die we moeten kijken samen.

Hebben jullie tips voor mensen die net aan een relatie beginnen?

Adam: Nodig een random iemand uit als huisgenoot.

Fenne: Ga gewoon samenwonen, dan komt de relatie vanzelf.

Adam: Als je heel veel aan het praten bent en het is leuk. Vind gewoon iemand waar je prettig mee kan praten en waar je de stiltes niet per se op hoeft te vullen.

Fenne: Wij communiceren ook heel veel met elkaar. Dat is echt heel erg belangrijk. Vind ook een manier waarop een ander zich veilig kan voelen.

Hebben jullie ooit een pick-up line op elkaar gebruikt?

Adam: Toen je die bank ging uitschuiven. Die bank daar is een soort slaapbank. Normaal is het een hoekbank, maar Fenne dacht: "Ik ga laten zien dat ik hem kan uitschuiven." Het ging heel moeizaam om hem uit te schuiven. Dat was met het doel om dichterbij mij te kunnen zitten.

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

Fenne: Fanfareweekend. Dit was een week voordat we samen waren. Er zijn twee dingen gebeurd. We waren een weekend weg met een aantal Eitjes. We gingen sterren kijken, en op een gegeven moment waren we bij een open plek met brandnetels. Adam had een korte broek aan en ik sandalen. Dus toen bleven we met z'n tweeën achter en gingen we met z'n tweeën sterren kijken. Dezelfde periode was er ook een crazy group chat. Iemand stuurt crazy en dan ga je samen het hele riedeltje van die tekst af omstebeurt. Op een gegeven moment hebben Adam en ik 500 berichten achter elkaar gestuurd met deze tekst om en om.

Roderick: Ik snap dit niet maar ik vind het wel romantisch.

Fenne: Dus het advies: doe dit samen.

Roderick: Deel je breinrot?

Adam: De crazy groepschat is wel een groot deel van onze relatie-origin story.



Tier Lists

In dit artikel vertellen onze nieuwe en oude Redactieleden jou alles over een onderwerp waar ze een hele specifieke, *unrefutable*, mening over hebben door middel van een *tier list*.

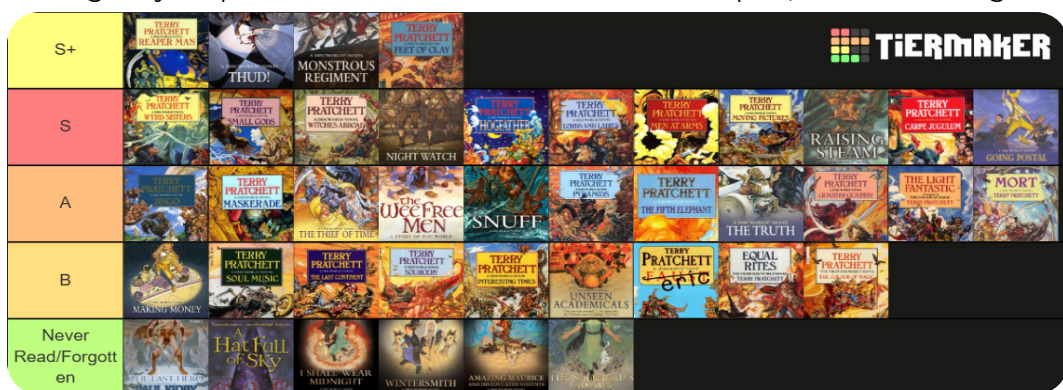
Renzo: Kleuren

Kleuren zijn een belangrijk gedeelte in het leven van de gemiddelde persoon. Daarom is het belangrijk om ze op een rijtje te zetten in een tier list. Helaas is het niet mogelijk om elke mogelijke tint van elke kleur in één tier list te krijgen en daarom heb ik moeten kiezen om het tot de belangrijkste kleuren te limiteren. De *Among Us* kleuren. Verder heeft Among Us niks te maken met de ranking, het gaat alleen om de kleuren, maar er moest ergens een grens getrokken worden. Elke persoon vindt andere kleuren mooi. Deze tier list is dan ook gebaseerd op mijn subjectieve mening. Hierdoor is het moeilijk om echt uit te leggen waarom de kleuren op bepaalde plekken staan, ook omdat het vooral gebaseerd is op de vibe. Oranje verdient het echter wel om laatste te zijn en de S tier is ook objectief correct.



Nathan: Discworld-Boeken

Ik heb het overgrote deel van deze boeken gelezen, en ik kon het niet laten kort leesadvies te geven. Onderaan staan boeken die ik niet gelezen heb of me niet meer herinner: deze boeken zijn niet per se slecht, dus lees ze vooral. In B staan boeken die best leuk zijn, maar die inhoudelijk niet zoveel bijdragen. In A staan boeken die ik waardeer, maar niet cruciaal zijn, in tegenstelling tot S, waar ik boeken heb geplaatst die je echt gelezen moet hebben. Vier boeken staan bovenaan: Thud! en Feet of Clay, die perfect zijn in hun combinatie van eigentijdse problemen en een volmaakt detectiveplot; Monstrous Regiment, die je later moet lezen



zodat bekende thema's binnen Discworld in een nieuwe setting tot hun recht komen; en Reaper Man, met een zodanig doordachte behandeling van de Dood dat het mensen in de echte wereld troost kan bieden. Desondanks: lees ze vooral allemaal!

Cem: 3D Super Mario-games

Mijn waardering voor 3D-Mario's is proportioneel aan de flexibiliteit van de *moveset*: ik houd ervan Mario op creatieve, stijlvolle manieren door de werelden te loodsen. Des te beter als dat wordt gefaciliteerd door niet-lineair, open *level design*. Dit is niet de benadering van de Galaxy-games, 3D Land noch 3D World. Bowser's Fury, welke dezelfde prima besturing heeft als (de Switch-versie van) 3D World, bevat een naadloze open wereld gevuld met uitdagingen. De levels in Sunshine zijn goed afgestemd op de extra mobiliteit die F.L.U.D.D. – dat waterspuwende gevaarte – Mario biedt. Mario's zware momentum in 64 vereist wellicht enige gewenning, maar wanneer je deze eenmaal onder de knie hebt, bestuurt het spel als een droom. Met Odyssey bereikte de 3D-Mario – nee, de 3D-platformer als genre – wat mij betreft een hoogtepunt: de mogelijkheid Mario's pet te gooien om vervolgens ervan af te springen ontgrendelt, in combinatie met de zeer responsieve en uitgebreide moveset, een rijkdom aan manieren Mario te manoeuvreren door de grootse werelden.





Jenna: Betrayal Personages (3rd edition en Baldur's Gate)

Betrayal is misschien wel het minst serieuze (niet-party) spel dat we hebben bij het Duivelsei, als het aan mij ligt. Alles is zo *random* en vaak zijn de *haunts* totaal niet *balanced*. Je kunt aan het begin je personage kiezen en ze hebben allemaal verschillende *stats*, maar aangezien je toch niet weet welke *haunt* je krijgt en of je gaat moeten knokken of gaat moeten zoeken kun je net zo goed willekeurig kiezen... Maar toch zijn sommige personages gewoon leuker dan andere. Brosef is een fenomeen, en de pater is gewoon stom; sorry not sorry. Misschien dat je het niet eens bent met mijn tier list, maar dan heb ik goed nieuws: je hebt het verkeerd, want mijn mening is correct. Soms is het heel fijn om een objectief antwoord voor je te hebben liggen, toch?

Fenne: Root facties

Als Root-veteraan die elke factie minstens tweemaal heeft gespeeld, kon ik niet anders dan ze sorteren. Weliswaar niet op kracht, want dat is saai, maar hoe leuk ze zijn om te spelen! De Lizard Cult staat natuurlijk bovenaan, hoe kan het ook anders. Die behoeft geen uitleg. Vervolgens hebben we de Otters, het is simpelweg te leuk om je medespelers te overtuigen dat ze toch echt extra kaarten nodig hebben. De ratten zijn heerlijk agressief en wispelturig met hun telkens veranderende emoties. De vogels zijn simpelweg een meesterlijk ontwerp, *push-your-luck*, *engine building* en dat met de simpelste regels van allemaal. De Woodland Alliance is leuk maar tegen-intuïtief. De Vagabond geeft geweldige vrijheid, maar voelt altijd net off. De Corvids zijn leuk maar ik hou niet van *mind games*. De dassen zijn heel cool maar ook pure hoofdpijn. De katten voelen altijd *action-starved*. De *game loop* van de mollen werkt niet lekker voor mij. Hoe bedoel je ik hou van *insurgent* facties?

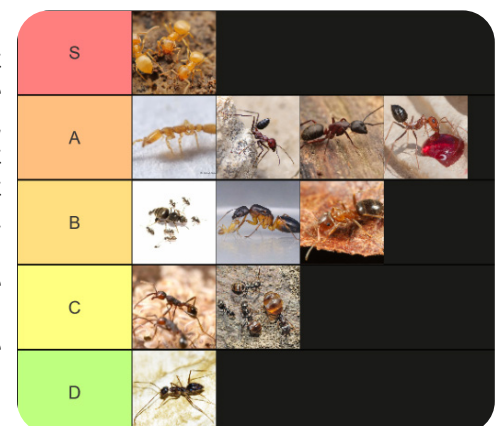


Kyra: Epic The Musical

Iedereen die een beetje met mij gesproken heeft, weet natuurlijk dat ik Epic The Musical helemaal fantastisch vind. Maar de grote vraag is: Welke Saga's zijn nou het beste? Te beginnen met de Vengeance saga; die verdient het naar mijn mening om helemaal bovenaan te staan. De muziek en vocals zijn zo ontzettend goed. Daarnaast heb ik ook de Ithaca saga in die *Tier* gezet. Ik moet er wel even bijzeggen dat die nog niet uit is op het moment dat ik dit stukje schrijf, maar ik heb er zo veel vertrouwen in, dat ik hem alvast bovenaan zet. Voor de rest heb ik voor het beoordelen van de Cyclops en Troy saga de oude versie beoordeeld, want die waren gewoon beter (je kunt me niks anders wijsmaken). Maar bovenal raad ik iedereen aan om het een keertje te proberen, want zelfs de laagst *gerankte* saga is naar mijn mening helemaal fantastisch.

Mars: Mieren in Europa

Ik heb ervoor gekozen een *tier list* te maken van mieren, omdat het mijn favoriete insecten zijn, en ze allemaal cool zijn op een andere manier. Ik wilde een mieren *tier list* van alle soorten in Europa maken, maar dat zijn er toch dik 400 (waarschijnlijk nog wel meer maar dat is hoeveel er in mijn veldgids staan). Dus heb ik een selectie gemaakt van mieren die ik toevallig zag terwijl ik door de veldgids bladerde. Deze *tier list* is puur gebaseerd op uiterlijk, en vooral op hoe grappig ze eruit zien. Speciale shoutout gaat naar de *Lasius Flavus* in de S-tier, die het schattigst zijn, en het hele genus *Leptanilla*. Deze zijn niet alleen leuk omdat ze eruit zien als een ballon, waar je van die *balloon animals* van maakt



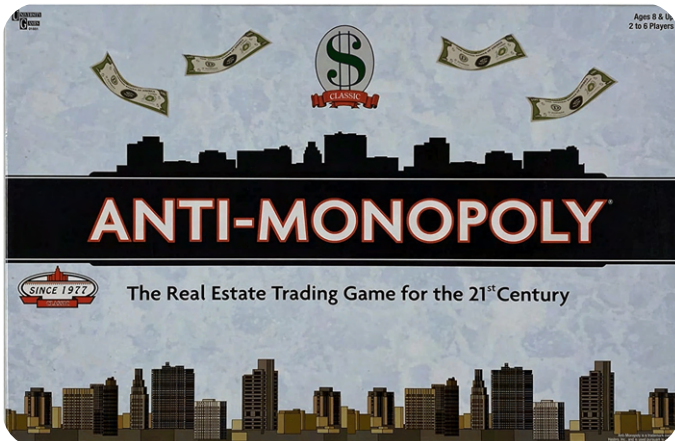
Anti-Monopoly

Monopoly is ieders favoriete spel. Het genadeloos uitbuiten van andere spelers die toevallig het verkeerde getal gooien en het langzaam leegzuigen van alle concurrentie door de speler die in de eerste tien tot twintig beurten het meeste geluk had maken dit tot een perfecte representatie van hoe monopolies werken: de machtigste speler in de markt krijgt steeds meer geld, terwijl de rest daar de dupe van is. En nu is er een opvolger voor het beste spel van de twintigste eeuw: Anti-Monopoly, een spel dat de machtige monopolisten bestrijdt met gezonde marktwerking!

Tekst: Nathan Houkes

Monopoly-bedrijven willen niet dat je dit koopt

Anti-Monopoly is niet gemaakt door Parker Brothers, het bedrijf achter Monopoly, en doorbreekt na tien jaar aan rechtszaken dus het monopolie op Monopoly. Dit is dan ook exact waar het spel over gaat: concurrentie is een eerlijke manier van geld verdienen, monopolisme is dat inherent niet. Het spel zelf laat dit zien door elke speler aan het begin van het spel partij te laten kiezen: de helft van de spelers wordt een concurrent, de andere helft monopolist.



Monopolisten spelen een potje dat aanzienlijk lijkt op standaard Monopoly: om veel geld te verdienen moeten ze een monopolie op bepaalde steden krijgen, waarna ze huizen kunnen bouwen om meer geld te verdienen. Het opvallendste is hier dat huizen en hotels veel minder winst opleveren dan in standaard Monopoly: waar elk huis in Monopoly de prijs ongeveer verdriedubbelt (voorbeeld voor de Herestraat: €20/40 - €100 - €300 - €750 etc.), levert elk huis in Anti-Monopoly 20% van de aankoop prijs op (voorbeeld voor de Champs-Élysées: €24/48 - €78 - €108 - €138 etc.). Dit zorgt voor een veel evenwichtiger spel, waarbij een nacht in een hotel niet gelijk staat aan de helft van je bankrekening.

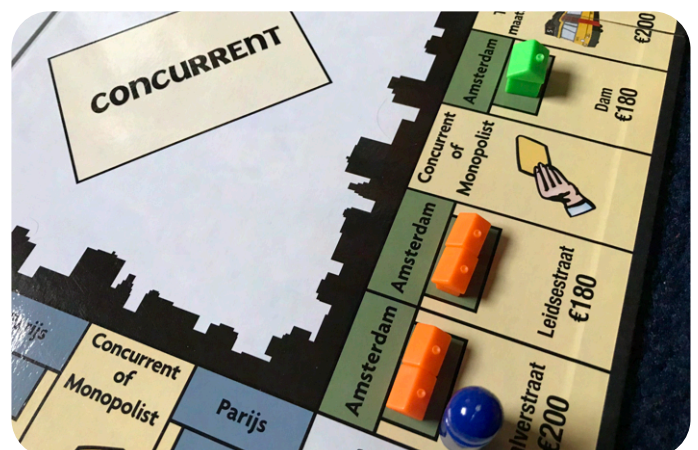
Nu bij de concurrentie: 10% goedkoper!

Concurrenten spelen het spel net wat anders. Ze kunnen geen monopolies opbouwen, maar mogen

wel direct huizen bouwen op hun straten. Het nadeel: elk huis levert maar 10% van de aankoop prijs op, waardoor concurrenten effectief de helft krijgen van wat een monopolist krijgt als deze een monopolie heeft (voorbeeld voor de Champs-Élysées: €24 - €39 - €54 - €69 etc.) Voor concurrenten telt hierdoor elk klein voordeel. Zo hoeven ze geen €160 te betalen als ze op de Anti-Monopoly-stichting komen (Vrij parkeren in Monopoly), mogen ze een extra huis bouwen (vijf in plaats van vier), en betalen ze iets minder inkomstenbelasting. Het belangrijkste is de gevangenis: als je daar als monopolist belandt, kun je geen huur innen. Concurrenten gaan naar de prijzenoorlog, waarvandaan ze wel degelijk huur kunnen vragen.

Conclusie

Is Anti-Monopoly een eerlijker spel dan Monopoly? De regels lijken nog steeds monopolisten te bevoordelen, maar uiteindelijk blijft het een geluksspel. Waarschijnlijk zorgt het verwijderen van de exponentiële groei bij huizenbouw er ook nog voor dat het spel langer duurt, wat toch al een van de zwaktes van Monopoly was. De reden voor deze speculaties is dat ik al tijden geen Anti-Monopoly heb gespeeld, waardoor ik niet weet hoe dit in de praktijk uitpakt. Maar wie weet: misschien wordt het vastgoedspel van de 21ste eeuw wel de nieuwste hit op het Ei!



The Redactie's Recommendations

In this edition of the Spelduivel, our Redactie wanted to recommend some music to you. It may be a song they cannot get out of their head right now, or one of their favorites of all time! However, to make this a little more fun, you'll have to guess which recommendation is from who. Now you'll really get to know our newest members!



You can choose from: Joyce, Niels, Jenna, Nathan, Fenne, Cem, Kyra, Mars, Renzo.



Ruthlessness

Jorge Rivera-Herrans, Cast..



Blues

Geordie Greep



Far Away Friend

chloe moriondo



Neighborhood #1 (Tunefucks)

Arcade Fire



Come Play (from the series Arcane)

Stray Kids, Young Miko, Arca



My Debt to You

The Pineapple Thief



Ma Meilleure Ennemie (from the series Arcane)

Arcane, Stromae, Pomme



On the Wing

Owl City

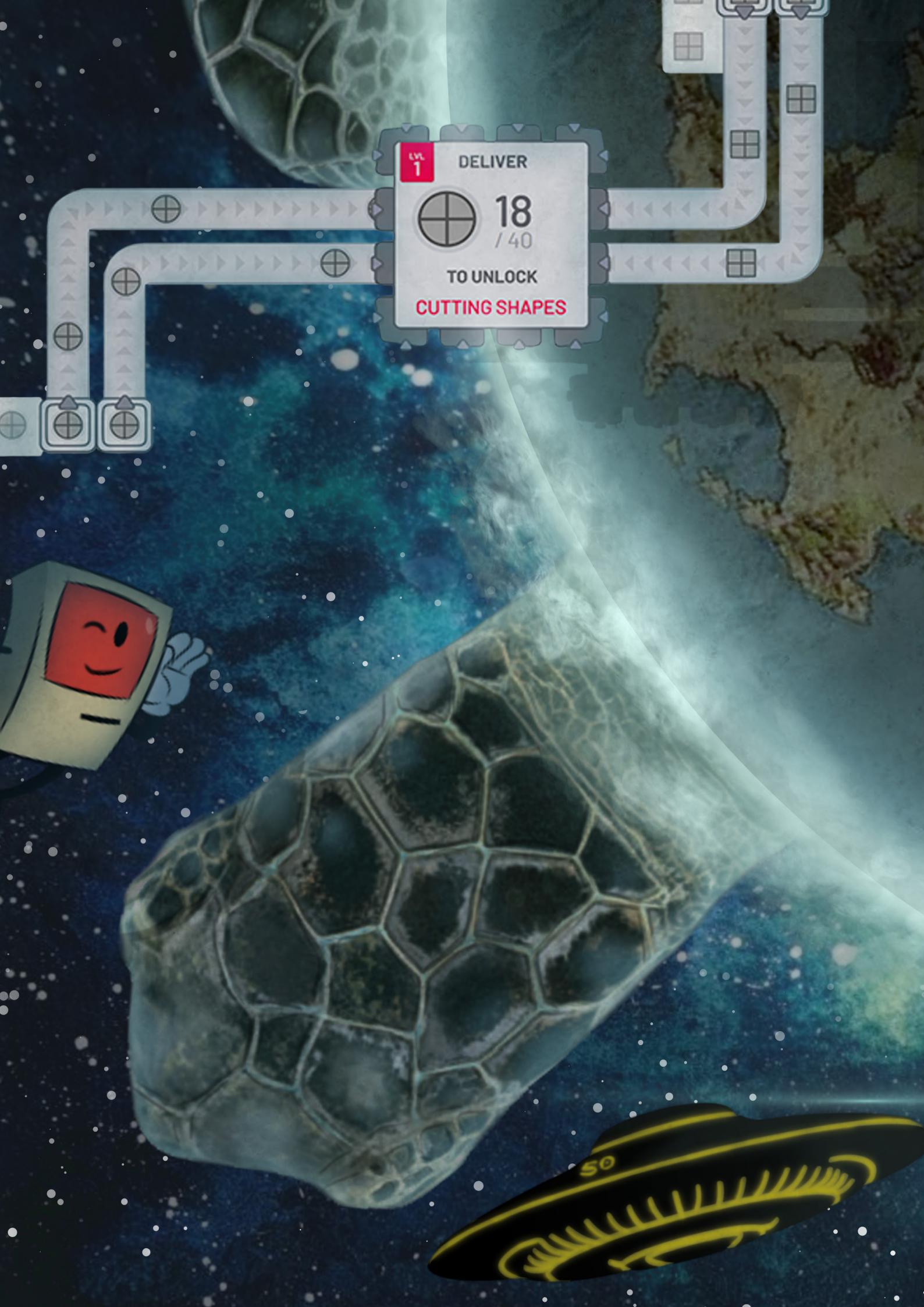


Youth

Glass Animals



Answers: Ruthlessness = Kyra; Blues = Jenna; Far Away Friend = Renzo; Neighborhood #1 = Nathan; Come Play = Joyce; My Debt to You = Fenne; Ma Meilleure Ennemie = Niels; On the Wing = Cem; Youth = Mars



DELIVER

18 / 40

TO UNLOCK

CUTTING SHAPES

