



Nummer 2

April 2025

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

This action will
have consequences



Agency in Board Games
as related to BotC!

Hitman
A Stealth Masterpiece!

De Redactie Speelt
Worms Armageddon!

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

Vormgeving

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

Cover

Alexandra Oostindjer

Bezoekadres

Pelikaanhof 52
2312 EC Leiden

Contact

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

www.duivelsei.nl

Warming up to new things

Hi there! Spring has arrived and so have, finally, some warmer temperatures. All of which means that it's time for a new edition of the Spelduivel! You can read this one when you're recovering from celebrating Duivelsei's birthday, or even when you're recovering from the association's May Weekend (which, this time is also in April?). What a busy month it is!

This edition contains quite a few firsts, and also some lasts. There is a new creative from the Creatcie who designed the cover this time, and this edition is our Cem's first work as head of layout. On the other hand, this will most likely be the last time you see my face when reading the introduction to our magazine. That's right, it is time for me to retire... from the Redactie. It has been an incredible few years with this ever-changing committee, but sadly nothing will ever remain the same forever. Next time, you will be welcomed by the pretty face of the new head of the Redactie, which I'm sure will do a fantastic job leading the committee.

Deze editie hebben we het over het maken van keuzes en hoe deze een spel kunnen beïnvloeden, met daarnaast ook nog een analyse van completionist runs. We nemen ook een kijkje naar wat er in de geboortejaren van onze leden is gebeurd. En natuurlijk kunnen we het niet laten om het over bordspellen, games, en films te hebben. Ook hebben we een verslag over de meest opmerkelijke Sine Regno activiteit van dit jaar. Hopelijk zit er iets leuks voor jullie tussen!

Een fijn en warmere rest van het jaar gewenst!

I'll see you around.

And for the last time, have fun reading our Spelduivel, from...

Joyce Belleflamme

Hoofdredacteur



In dit nummer:

Agency and Clocktower (EN)	4	Geef het stokje door: Laura	20
Dwarf Fortress: First year of a fort (EN)	6	Bio Science Parks (EN)	21
Tsuro	7	Favoriete ding uit ons geboortjaar	22
Hitman (EN)	8	100% completion (EN)	24
Werewolf in the Dark (EN)	10	Ook leuk! De Bourgondiërs	26
Cave Story	12	Nomcie recept: chocolade koekjes	26
Cars	16	Wolfcie's mascot: Spellie	27
Redactie Speelt: Worms Armageddon	18		

Agency in board games

as related to Blood on the Clocktower

When Blood on the Clocktower was the new big thing, a lot of people wanted to have their say on it. Some (including me) deemed it the greatest social deduction game of all time, while others just saw it as glorified Werewolf. But one recurring criticism kept nagging at me. It was mentioned in many different ways, but boiled down to "This game takes away my agency". I would like to look at this concept of "agency" in board games a little closer, and see how it relates to Clocktower in particular.

Text: Fenne Bijtenhoorn

What is agency?

Before we can get to the juice, we have to do the nitty-gritty first. The concept of agency has manifold meanings and is used in different ways, so what exactly am I talking about here? The way I will use it, as relevant to this article, can be roughly defined as 'the amount of control players have over their decisions and the outcomes of those decisions'. When you have a lot of agency, you usually have a bunch of options each turn, and your successes and failures are your own. When you have little agency, your actions rarely seem to matter in the grand scheme of things, or are so limited that you have little influence on the course of the game.



Why does this matter?

For many board gamers, a golden rule seems to be, especially with regard to strategy games, the more agency, the better. It feels good to have actual influence on the game and to be able to ascribe your successes to your own actions. Older games that are nowadays frowned upon, like Ganzenbord, Chutes and Ladders or Monopoly, offer little to no agency. Most or all of what happens in those games is decided by the roll of a die. And having a wide



range of options for your turn allows for another well-loved effect in games: player expression. It allows you to act upon your agency by playing according to your preferences, as opposed to being forced into a limited set of moves.

At the same time, it is difficult and not always desirable to maximise player agency in board games. First of all, when the agency of different players overlap, things can become nasty. If I have the freedom to do anything, that includes kicking another player deep into the ground. However, that then decreases the other player's decision space and thus their agency. So there is a limit to how much agency one player can have before it cannibalizes the other players' agency. Secondly, if you can do anything you like in a game, nothing is a challenge anymore. Taken to the extreme, you could simply decide to win, and then that's it. This is undesirable. There has to be some challenge to a game, otherwise it becomes boring.



Okay, but what does Clocktower have to do with this?

As a board game, Blood on the Clocktower has a bit of a unique approach to agency. It is so far removed from most gamers' sensibilities that some turn away in terror, but at the same time this approach is at the core of why Clocktower works so well. For those unfamiliar, Blood on the Clocktower plays quite similar to Werewolf, with nights of murder and days with executions, but with a few important differences. The most important one for my purposes is its game master. Rather than being a robotic rule-follower, the storyteller in Clocktower gets to make active decisions now and then during the game. The most famous example of this is the Drunk. This is a role that thinks they are a strong good role, but they're actually powerless. Any information they receive is carefully chosen by the storyteller to be as misleading as possible. There are many more roles and situations where the storyteller gets to decide the exact outcome.



When they first hear this, a lot of people are concerned, as this is quite unusual in board games. Usually, the choices of the player, translated through the rules and perhaps some randomness like dice or cards, determines what happens in the game. But now there's another agent, the storyteller, who has an influence on the outcome. An understandable concern that this raises is: doesn't this take away the player's agency? And this is precisely the criticism often posited against Clocktower, for agency is often regarded as a holy entity in board games. One might think that whether you win or lose, or are able to pull off an interesting play, is entirely dependent on the whims of the storyteller. By giving the moderator agency, you'd consequently have to take that agency away from the players.



In defense of Clocktower

What, then, saves Clocktower from being an absolutely miserable, arbitrary drab for the players? Mostly, the agency of the storyteller being quite limited. Most outcomes are still decided by the players and the rules. But something else to consider, what exactly is the difference in having an active moderator deciding outcomes of certain actions as opposed to random chance through dice, cards etc.? Both provide necessary uncertainty to keep tension in the game. Random chance does so arbitrarily. A storyteller has as the major guideline for their decisions precisely to keep this tension high.



Yes, this does mean slightly diminishing skillful play to level the playing field, but a good storyteller should be aware of this and strive to not take away from the achievements of individuals. Hidden role games are especially fragile, as single actions like eliminating a certain player can wildly swing the balance one way or another. By utilising an active storyteller, Clocktower maintains this balance while still allowing for wild and interesting games. Keeping the magic of Clocktower with a passive moderator would not only require a steep increase in the game's complexity, I don't even think it would be possible.

Letting go of agency

So, at the cost of a little agency, Clocktower manages to provide one of the most engaging and interesting social deduction game currently available. And it goes to show that how much value we intuitively ascribe to agency in board games is a little misguided. Yes, it is important to be able to have an impact as a player and for victories to be your own. But especially when you are challenged or presented with unusual circumstances in a game, things might become all the more interesting and put your skills and creativity to the test.

First year of a fort

The average Dwarf Fortress experience

Dwarf Fortress is (in my opinion) the best colony management game out there. With only seven dwarves and a couple of supplies to start with, you can essentially do anything you want, including but not limited to: creating a bustling capital city with hundreds of inhabitants, conquering the entire world, playing chess using literal demons, or making a colosseum where your toughest soldiers can battle it out with various inhabitants of your world. But be careful, because powerful entities are lurking in the depths, and it's easy to unearth them if you dig too greedily and too deep...

Text: Mars Veenstra

Diary of Inod Endokam, expedition leader

Spring

Work on the fortress has started, in the middle of goblin territory. The little gremlins will probably be knocking on our doors before long, so we've been hard at work digging into the hillside and setting up farms and defenses. Tragedy has struck! Our woodcutter fell into a pond and drowned while cutting down a tree. Because of this, we didn't have enough hands for the first harvest of mushrooms, so half of them ended up rotting in the fields. It's not all bad news though, as we've finished digging something that could, with some imagination, be called a home for now. Our next step is setting up defenses and a military.

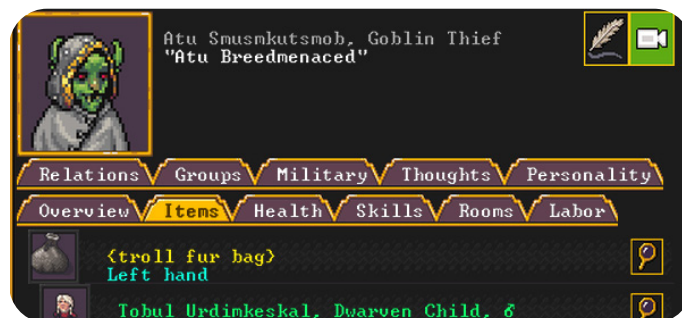
Summer

A group of migrants arrived a few weeks into the summer, bringing the population of the fort up to 15. Hopefully this means there will be enough help in the farms this harvest, because our food is running dangerously low. I've ordered everyone who isn't doing something to gather plants outside. With the population growing, we've started a military. Right now they're training with wooden weapons, but as soon as we strike metal in the mines they'll be due for an upgrade. Hopefully by winter they will be strong enough to pillage a couple of the nearby goblin pits.



Autumn

The dwarves have been very moody lately, and for good reason. We're completely out of beer, so we've been forced to drink water. To fix this, I've told one of the farmers that if I catch him doing anything other than brewing beer, I'll send him on a one way trip to the nearest goblin pits. That seemed to work, so I expect the stills to be up and running soon. Metalworking has finally been set up, so before long we'll be able to arm the military. Things are looking up.



Winter

A goblin has snuck into the fort and taken one of the children. This means war. We sent some dwarves after her, but they couldn't find the goblin. I've been sending dwarves to nearby goblin towns looking for her, but there's been no luck as of yet. I've figured out that the reason the dwarves are so unhappy is because they keep drinking out of the pond that the woodcutter fell into back in spring, and seeing his skeleton. This is understandably bad for morale, but they just keep going back to that specific pond.

Closing thoughts

I'm not the best Dwarf Fortress player, and this definitely wasn't the most efficient fort. I still haven't figured out why the dwarves just kept running out of beer, or why they kept drinking skeleton water and getting unhappy because of it. But, like every Dwarf Fortress player probably knows, losing is fun, and a perfect fort is a boring fort.

TSURO

Een ingewikkeld simpel spel

Wat is het, Tsuru? Is het cynisch zeetjepik? Een labyrint van lijnen, waarbij alles draait om je innerlijke reis? Je reinste waanzin? Alles wat we weten is dat maar één van de schepen die aankomt in het gebied kan winnen, omdat de rest ten onder gaat. Maar één kan thuiskomen. Of hebben de schippers die hier aankomen geen thuis?

Tekst: Nathan Houkes

Aankomst

De Zuid-Chinese Zee ligt er stil bij. Het enige wat je kunt zien zijn golven, gemaakt door de volle maan aan de hemel. Maar dan, toch, komen de boten van alle kanten, om te zien wat zich in deze zee bevindt: meer zee. Waarom? Wat is hier dat de boten zich op zo een manier in gevaar brengen om maar meer over deze zee te kunnen varen? Niemand die het weet. Misschien zijn deze wateren waardevol, misschien zijn ze hier ter verkenning. Wat het ook is, wie het eerst komt, wie het eerst maalt. Of is hier iets anders aan de hand? Zijn ze hier voor de glorie van het zeilen door een van monsters vergeven oceaan, wellicht op weg naar rijkdom? Heeft een god ze vervloekt om te zwerven, en kunnen ze alleen nog hopen op overleving? Het spel geeft weinig context, en dus kunnen we de hersenkronkels niet begrijpen van hen die deze tocht hebben gewaagd.

Tocht

Omkeren kan niet. Buiten dit gebied wacht alleen de teloorgang, en dus varen we door. Kom niet te dicht in de buurt van anderen, want dan krijgen zij macht over waar jij heen gaat. Dat kan alleen maar fout gaan. Eeuwig rechtdoor kan ook niet, op een gegeven moment moet er afgeslagen worden. Na alle bochten kan een boot zelfs weer komen waar zij eerder was, maar nooit op dezelfde route.

Naarmate de reis langer duurt, wordt het steeds lastiger om te navigeren. Zelfs als je weet waar je naartoe wil, moet je soms nog exact door een enkele gebaande route, waarmee je de wegen achter je afsluit. Je kunt ook die wegen blijven volgen, maar dan loop je het risico niet meer weg te komen, of niet meer de optie hebben recht tussen de doodlopende routes door te kunnen varen. In ieder geval wil je je eigen ruimte zo groot mogelijk houden, en die van de anderen zo veel mogelijk beperken. Altijd doorgaan, op een reis zonder einde.

Einde

Maar natuurlijk kan het niet eeuwig duren. Op een gegeven moment is de koek op, de reis gereisd, en kun je geen nieuwe bochten meer nemen om het onafwendbare uit te stellen. Als je pech hebt, eindigt het vroegtijdig. De boot botst en zinkt, of vaart naar buiten, de leegte in (of uit?) Als je geluk hebt blijf je over. Wat dan? Kun je naar huis, vertellend van je vele avonturen? Eeuwig blijven op deze zee kan niet. Tenslotte, als de strijd gestreden is, zijn alle boten weg. Het enige wat overblijft zijn de kringen die ze met hun varen hebben achtergelaten, tot ook die verstillen.



HITMAN™

Despite what this article might make you think, I'm not a huge fan of overly violent games. I'm also very impatient, which makes many stealth games unbearable to play because of all the waiting around that is often required. The spy genre is also not something I'm interested in, I normally have a hard time following the plot and the overly serious tone usually turns me away. Despite all of these caveats, Hitman was still one of my favorite franchises I got into the past year. Let's talk about how this silly masterpiece managed to subvert all of my expectations.

Text: Jenna Hoekstra

What is Hitman?

Hitman is a series of games about Agent 47, assassin extraordinaire, who is called on repeatedly to do hits on some of the most insidious villains in the world. Agent 47, who sometimes goes by the "clever" pseudonym Tobias Rieper, is quite the man; he's tall, bald, and seems so unable to create any



facial expression other than contempt that you might think he'd had a botox mishap. That's not to mention his tattoo of a barcode square on the back of his head that he never deigns to cover and that no one ever dares to question. Everything about this man screams deadly and unnerving.

The last three games had an overarching plot about espionage, betrayal and identity, but I won't be getting into that much for the same reason no one could tell you the plot of any James Bond movie: you're here for the action, or in this case, gameplay! Hitman uses a lot of different systems that interact with each other flawlessly to create a smooth experience of experimentation and creativity. 47 can equip a slew of different outfits, dependent on the level you're playing, to blend into different crowds or to gain access to areas that the public wouldn't be allowed into. You're able to distract guards and other pesky human obstructions by lobbing coins, scissors, or apricots near them, or you can take them out by flinging wrenches or suitcases at their noggins. And once you've finally reached your target, the game offers a large number of preconceived ways to creatively take them out of the picture.

Variety of location

The (largely unimportant) story of Hitman takes you through many different locations, which all contribute an incredible amount to the vibe, themes and assets of each mission. The fashion

show in Paris has you walking on a catwalk and lets you poison a cocktail, while the military coup in Morocco is the perfect foil to sabotage an escape route or disguise yourself as a POW.

Despite the inclusion of many foreign countries and cultures in the game, I would like to comment on the fact that I feel the focus is still mostly on Western countries and cultures. All NPCs speak with a British accent, with the exception of those in the American levels, and even if a mission takes place in a city such as Bangkok or Hokkaido, many things seem to be influenced by things from Western countries. Bangkok's level might be Thailand, obviously, but both targets are Americans. The hotel where the level takes place has Asian influences, but most of the action takes place in a rock music studio that might as well have been placed in the Big Apple. The Japanese level features a highly technologically advanced hospital, but the company that produced its AI system and the robot which serves as the grand centerpiece is from Berlin. I wish the Hitman development team had focused a bit more on the unique aspects of the cultures the levels are set in.



Variety of elimination

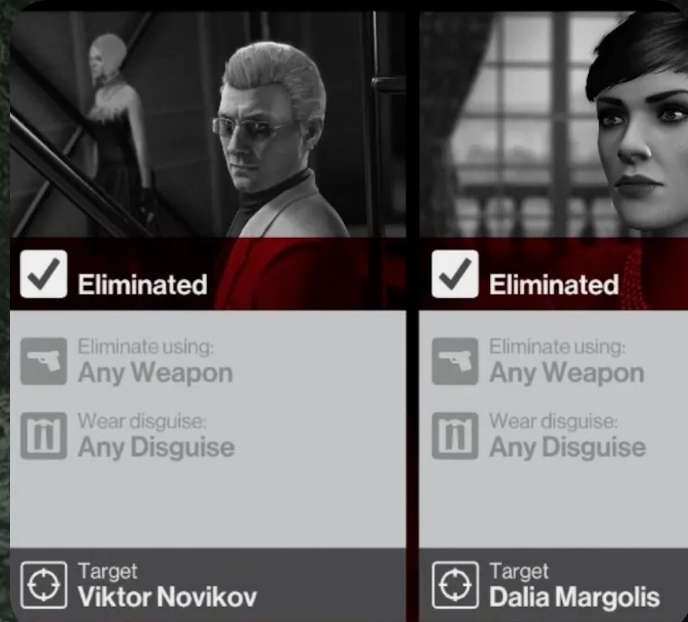
Oh man, how do I even start this part of the review? One level lets you drop a taxidermied moose on a guy, another a taxidermied shark. In Colombia, you can feed a target and his two cohorts to his carnivorous hippo pet. The earlier mentioned Hokkaido level lets you destroy the extremely rare right-sided donor heart meant for your target who suffers from a disease that mirrors his internal organs, effectively making it impossible for him to recover, and then kill him doubly by operating the dangerous medical machine he's in.

That's all to say, there's a lot of funny ways to get people killed in this game, and I strongly urge you to try the game for yourself so you can find all the eliminations I didn't mention.

Two critiques

I do have some things to say about this franchise that aren't just me fangirling about its levels. After all three games were released, the studio combined them into the World of Assassination and removed the three individual games from retail. The store page on Steam now has like five different versions of the game that include different bits of content, but you can't buy just the content for the second or third games without including the previous ones. On top of that, any time one of the versions goes on sale, you have to check which version it is, and it's usually just the content of the first game (which I already own). It's a frustrating and predatory practice if you ask me.

Then there's the issue of elusive targets; special missions which are only available for a couple of days before being inaccessible forever. They're also



only playable once, and delete themselves after you complete them. This defeats the whole purpose of experimentation for me, but I can't even give you a full review of them because I never got to play any of them.

The next game on this studio's schedule, one inspired by James Bond, will be "live service", so I have doubts it will get better any time soon...

Conclusion

Game good. I'm not even sure why I started playing this game in the first place, I just randomly felt an itch to play it one day and couldn't put down the controller afterwards. If you like exploration, forging your own path and slapstick antics like me, this is a game you shouldn't have skipped.



Werewolf in the Dark

One of the most successful activities hosted during Root's Sine Regno was Werewolf in the Dark. This game, best described as 'Werewolf + Hide & Seek = Among Us', was played in a pitch-black, transformed Duivelsei. And it was an absolute blast.

Text: Fenne Bijtenhoorn

A lovely bad idea

One time, I was roaming the internet looking for interesting board games, as I often do, until I stumbled upon an interesting sounding title: "Werewolf in the Dark". It seemed to have recently finished its crowdfunding campaign and was in final production. The premise boiled down to: "What if you were to play Werewolf, but the wolves had to actually go out into the pitch black night and physically hunt and kill the villagers?". It seemed intriguing, and looking at the provided print and play, I got more and more convinced that something special was created here. So, when we were making plans for the Sine Regno, I convinced the rest of board Root to let me organise a game of Werewolf in the Dark on Friday.



Preparations

Werewolf in the Dark is not a game you can just spontaneously start playing. First of all, it requires a large playing space, the darker the better. Secondly, because it's a physical game played in darkness, it has a pretty big disclaimer to be careful and play at your own risk. So, to provide ultimate darkness, we stuck aluminium foil to the windows. In order to make the playing space as safe as possible, we removed all the chairs and put the tables to the side. We also hung up some blankets to divide the large space of the Filmzaal a bit better. These preparations took longer than expected, and when they were finished the rules explanation was already long overdue...



The rules

The rules of Werewolf in the Dark are a little more complicated than regular Werewolf, but not by much. Everyone gets a unique secret role, about 1 in 10 players will be a monster, the rest villagers. Then, some roles get their starting info. After that, the game alternates between three phases until any team has won. First comes the night phase. During the night, it is completely dark in the entire play area. Someone sets a timer of 8 minutes, and everyone gets to stumble around in the dark. If you get tapped twice by someone, they've killed you. When you die, you crawl up into the fetal position on the ground. If you find someone curled up like this, you confirm if they're dead, and then scream "BODY FOUND!". When this happens, or when the 8 minutes run out, the night phase is over and play proceeds to the day phase, which takes place in a single lit room. All living players get one minute to discuss, and then vote someone out to be executed. After this, there is a short dusk phase, where some roles get to do their thing and the dead players check whether any team has won. Then the game goes back to the night phase again.



The experience

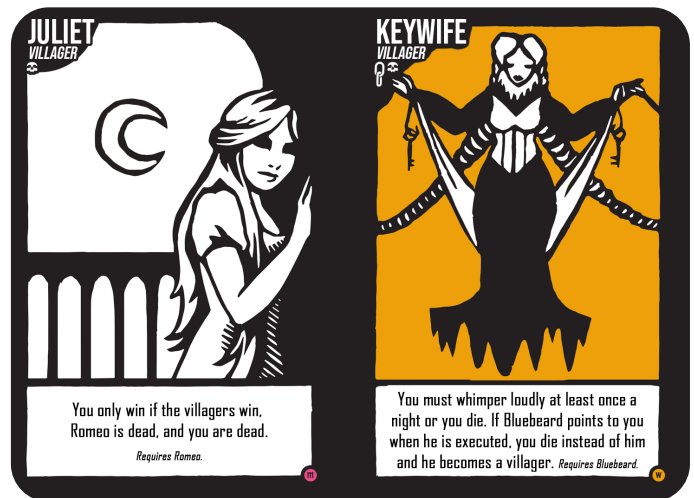
When the lights were turned off for the first night phase, everyone was giddy with excitement. We slowly marched out of the small room into the darkness and divided ourselves among the bar, hallway and Filmzaal. Some roles require you to make some noise, like knocking or screaming, and whenever this occurred it was exciting and, judging by the following giggles, also a bit funny. Whenever I met a person, I was scared to be simply killed off. Only to be met with a whispered “Who are you?” to deduce who was where at any time.

My first game, I was Juliet, which meant I wanted the villagers to win, but for me and Romeo (another player whose identity was known to me) to die first. So I purposefully walked around a lot, hoping to meet the wolf at some point. Suddenly, someone walked by and tapped me twice, killing me. But it happened so fast and it was so dark, that I didn't even know who it was! The days were chaotic, a minute is barely enough to shout “I saw this person there!”, “I trust this person!” and then you already need to vote. This pressure seems necessary for balance, as otherwise with all the unique roles and monitoring of everyone's presence, the game could be figured out quite easily. It is also another source of excitement: you have one minute in the light to present your case as convincingly as possible and have to think on your feet.

The cherries on top

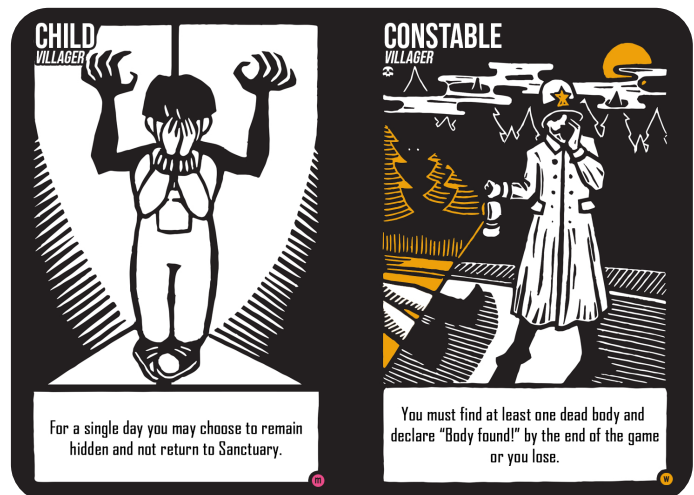
It is clear that Alan Gerding and Andy Patton, the designers of Werewolf in the Dark, put a lot of thought and effort into this game. There are a lot of roles, and they are excellently crafted. Every one of them gives you a little incentive to act a certain way during the day or night, keeping the experience fresh and creating guises for the evil players to hide behind. For example, The Child gets to spend one day staying hidden in the dark area, thus being excluded for voting, while the Vampire, an alternate Werewolf, gets to do the same.

Even wilder are the mechanics for dead players: ghosts. When you die, you've lost, but you still get to mess with the living players. You slowly shuffle around the area holding a small (electric) candle, providing a bit of light, which is a nightmare for any good hiding spot. And you get a random ghost ability, which gives a silly way to mess with the players. For example, one allows you to meow a few times during the night, while another gives you a very difficult but nonetheless frightening way of killing players. They all add to the ambience in their own way, and you really feel their impact increasing together with their numbers as the game progresses.



Conclusion

All in all, our games of Werewolf in the Dark were a grand success. Despite the villagers winning every single game, the balance felt right, and is easily adjustable. It does require the right space, preparations and mindset, but under these circumstances, it truly does deliver a unique social deduction experience. My hopes for the final product are high, and I would definitely not be against organising another game at Het Duivelsei to provide an unforgettable night to all of you.



Cave Story

Doukutsu Monogatari

Doukutsu Monogatari (oftewel Cave Story) werd in 2004 op het internet uitgegeven als *freeware* game en heeft daarmee een bescheiden oorsprong. In de jaren die volgden werd het spel, evenals de heruitgaves op meerdere platforms, hoog geprezen en verwierf het onder velen de status van een (moderne) klassieker. Ook ik ben te spreken over Cave Story. Sterker nog: ik beschouw het als een van de beste games aller tijden en een sterk argument voor het unieke artistieke potentieel van het medium.

Tekst: Cem Özgür Sayin

(One-man) Studio Pixel

Het is dan ook niets dan bewonderingswaardig dat dit spel volledig door één persoon is gemaakt. Daisuke "Pixel" Amaya was nog bezig met zijn studie toen hij begon te werken aan Cave Story, een *2D action-adventure platformer*. Vijf jaar lang wijdde hij zijn vrije tijd aan de ontwikkeling van alle aspecten van het spel – nota bene in een tijd waarin *game development* voor de hobbyist lang niet zo toegankelijk was als vandaag. Hij bedacht het scenario, schreef het verhaal, programmeerde de *engine*, ontwierp de levels, componeerde de soundtrack, tekende de *art*...

Nu had Pixel al aardig wat andere projecten gepubliceerd op zijn website, en zette hij dit voort tijdens de ontwikkeling van Cave Story. Hij maakte games, *artwork*, muziek, zelfs bestandsformaten en programma's voor het *produceren* van muziek! Met Cave Story kwam al dit prachtige talent samen. Het spel werd in december 2004 gratis en voor niets gepubliceerd op het internet. Het moge dus duidelijk zijn dat Cave Story naast een perfect voorbeeld van een *indie game* (veel meer *independent* dan dit wordt het niet), tevens een waar passieproject is. Het spel werd (al snel) goed ontvangen, met vermeldingen op websites en in tijdschriften, lovende recensies, en zelfs een door fans gemaakte vertaling naar het Engels.

Naar eigen zeggen werd Pixel geïnspireerd door de games uit zijn jeugd, grotendeels door de Metroid-



serie. Net als in die spellen verken je in Cave Story al schietend en springend een grote wereld. Ook met andere klassieke games kunnen vergelijkingen gemaakt worden, maar Cave Story weet zich goed te onderscheiden met een sterke eigen identiteit en de ontzettend hoge kwaliteit van de elementen – beeld, geluid, gameplay, verhaal – waaruit het spel is opgebouwd.

First Cave

In Cave Story bestuur je een robotje genaamd Quote dat – hoe toepasselijk – ontwaakt in een grot. Wat direct opvalt is de "*floatiness*" van de besturing: sprongen zijn hoog, zwaartekracht voelt laag en Quote's momentum blijft hangen. De eerste omgevingen bevatten enkele obstakels, waaronder de eerste – vooralsnog weinig gevaarlijke – vijanden, en bieden daarmee de gelegenheid te wennen aan de besturing en er een gevoel voor te krijgen. Hier vind je tevens het eerste wapen, de Polar Star, een bescheiden pistooltje.

Deze introduceert een belangrijk, en nogal uniek, aspect van het spel: het XP-systeem. Wanneer vijanden worden vernietigd, komen kleine gele driehoekjes vrij welke opgeraapt kunnen worden om je huidige wapen XP te geven. Des te meer XP, des te hoger het niveau. Dit niveau heeft niet alleen invloed op de kracht van je wapen, maar ook op de functionaliteit ervan. Zo worden de projectielen van de Polar Star breder en reiken ze verder. Word je geraakt, dan verliest je wapen XP.



Een magisch avontuur

Na deze uitstekende introductie, die je op een natuurlijke manier – zonder tutorials – de basis van het spel leert, komt Quote terecht in Mimiga Village. De rust in dit anders zo vredige dorpje is opgeschud nadat ene “Doctor” de Mimiga (een soort konijntjes) begon te ontvoeren. Al snel is het weer zover en Quote raakt betrokken.

En zo begint het avontuur van Cave Story. Quote is immer zwijgzaam; langzaam maar zeker wordt het mysterie ontrafeld door de enigmatische karakters die hij ontmoet en de vele gevarieerde en vreemde omgevingen die hij doorkruist. Het een en ander wordt hierbij tot de verbeelding overgelaten. De prachtige *pixel art* en animaties zijn simpel maar effectief. Alles komt samen in een dromerige ervaring met een verrassend emotioneel verhaal.

Zalige gameplay

Cave Story bestuurt heerlijk. De eerdergenoemde “floatiness” draagt bij aan de dromerige sfeer van het spel, evengoed heb je veel precisie over de besturing. Beheersing over deze *controls* wordt op de proef gesteld met naadloos in de levels verwerkte platformuitdagingen. De besturing complementeert ook mooi de uitstekende *combat*. Zo stellen de trage, hoge sprongen je in staat om over vijandige *shots* te springen en is het zelfs mogelijk om *onder* je te schieten.



Er is een leuke diversiteit aan wapens, elk met een unieke functie. Het geniale XP-systeem motiveert het aanvallen van vijanden om je wapens te upgraden. Daar je alleen XP krijgt of verliest voor je *huidige* wapen, is er ook nog extra motivatie om je gehele arsenaal te benutten.

Het spel biedt aardig wat uitdaging, vooral in de vele bosses. Gedurende het spel kunnen meerdere opties worden genomen die invloed hebben op je

arsenaal en het einde. Maar wees gewaarschuwd: zo'n tien jaar later kan ik nog de withete pogingen het beste einde te bereiken voor de geest halen.



Sublieme klanken

Bij dezen dan nog expliciete lof voor de audio, in het bijzonder de muziek. Met de soundtrack heeft Pixel voortreffelijk werk geleverd.¹ Elk nummer past perfect bij het scenario waarin het wordt afgespeeld en geeft met catchy – of juist ingetogen – melodieën en rijke *chiptune* instrumentatie een extra laag aan emotie. Zij het de sereniteit van “Mimiga Village”, de vrolijke avontuurlijkheid van “On to Grasstown” en “Meltdown 2”, de *funky* urgentie van “Jenka 2” of de bloedkokende intensiteit van – goed, geen spoilers...

Tijdloze allure

Cave Story heeft meerdere heruitgaves gekregen, te beginnen met de WiiWare-versie uit 2010. Deze introduceerde nieuwe graphics (niet afgebeeld), een geremixte soundtrack, nieuwe modi en meer. In 2011 werd deze versie uitgebracht en uitgebreid op PC onder de naam Cave Story+. De in mijn mening definitieve variant van Cave Story+ kwam uit in 2017 voor de Nintendo Switch, met alle toevoegingen van de eerdere versies, evenals *widescreen*-functionaliteit, nóg meer nieuwe soundtracks, lokale co-op, *strafing* en meer². Cave Story kwam overigens ook naar de Nintendo DSi en Nintendo 3DS, met voor de 3DS ook nog een heuse (maar controversiële) remake.

Welke versie – de 3DS-remake buiten beschouwing latende – je dan ook mag spelen, Cave Story is een waar genot, wat mij betreft een mijlpaal in de geschiedenis van videogames. Het is meer dan de som der delen; het geheel is een schitterend voorbeeld van de fantastische en unieke ervaringen die alleen het medium van computerspellen ons te bieden heeft.

¹ Deze originele soundtrack heet in de instellingen van heruitgaves “Organya”.

² Voor alles over Cave Story, inclusief informatie over de verschillende uitgaves, downloads voor de originele *freeware*-versie en een overzicht van al het gepubliceerde werk van Pixel, zie de fansite www.cavestory.org.







De eerste film in de Cars-franchise, uitgegeven door Pixar, kwam uit op 26 mei 2006, en het werd snel een groot succes. Vijf jaar later, in 2011, kwam Cars 2 uit, in 2017 Cars 3 en inmiddels is Cars 4 in productie. Met de release van Cars 4 nabij is er geen beter moment om terug te kijken naar de eerdere films van de franchise. Ik zal gaan praten over de belangrijkste film van mijn leven. Dit is Cars. *Ka-Chow!!*

Tekst: Renzo Korbee

"I am speed"

De film begint met een zwart scherm en dan hoor je Bliksem McQueen (Lightning McQueen) iets zeggen: *"I am speed"*. Op dit punt in de film is het al de beste film ooit, maar ik snap dat niet iedereen dat vindt, dus dan even de context. McQueen is een auto die racet in de Piston Cup. Dit is de laatste race van de Cup en wie deze wedstrijd wint krijgt alle roem. Het gaat tussen McQueen, "The King", en "Chick Hicks", de laatst genoemde is ook nog de antagonist van de film en steelt later zelfs McQueen zijn catchphrase: *Ka-Chika*. Dan nu weer terug naar de race zelf. De race begint normaal, maar dan ontstaat er een gigantische crash waarbij een groot deel van de racende auto's tegen elkaar botsen en niet meer door kunnen. McQueen bevindt zich midden in de botsing maar werkt zichzelf erdoorheen en ontwijkt alle andere auto's. Hij springt zelfs op de banden van



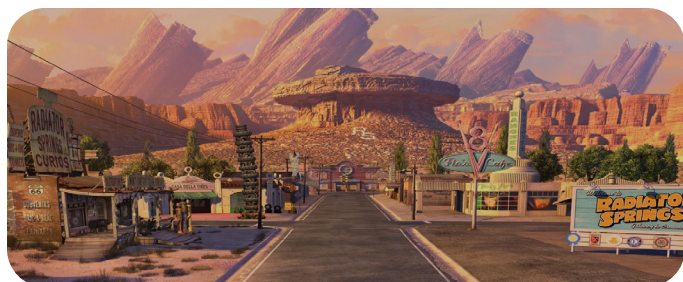
een andere auto (die op zijn rug ligt), lanceert zichzelf over de auto's en komt hierdoor voorop te liggen. In de race slaat hij ook nog een pitstop over, tot grote frustratie van zijn team en van mij. Hier komt het eerste punt in de film waar ik als kind niet tegen kon, een van de "enge stukjes". Ik kon deze niet aan en mijn ouders moesten dan ook altijd doorspoelen, of ik keek weg totdat het voorbij was. Hier komt het enge stukje: Het is de laatste ronde van de race en McQueen staat ver voor, maar dan klappt zijn achterband en daarna nog een van zijn andere banden! Hij heeft geluk en haalt nog net de finish, maar wel tegelijkertijd met de andere twee racers. Uiteindelijk is het gelijkspel tussen de drie auto's en

komt er een extra race om de winnaar te bepalen. McQueen en Chick maken een weddenschap over wie als eerste bij de volgende race in Los Angeles aan kan komen.



Radiator Springs

McQueen laat zijn truck, Mack, door de nacht heen rijden om sneller te zijn, maar Mack valt in slaap. Hier komt "eng stukje" nummer twee... Er komt een soort "Final Destination"-achtige scène waarin alles fout gaat en McQueen uit Mack rolt, de weg kwijtraakt en terecht komt in Radiator Springs, maar niet voordat hij de weg ernaartoe volledig gesloopt heeft. In Radiator Springs leert McQueen allerlei personages kennen zoals Doc Hudson, Sally en Takel de takelwagen. Nu kan de film echt beginnen. Het zijn namelijk de interacties tussen de personages uit Radiator Springs die de film echt goed maken.



Karakters

Allereerst is het denk ik wel handig om uit te leggen dat alle personages auto's zijn, als dat nog niet duidelijk was. Het gaat ook iets verder dan alleen auto's: er zijn ook levende vliegtuigen, helikopters en zelfs onderzeeërs. De dieren zijn ook allemaal auto's geworden, zo zijn vliegen kleine autootjes met vleugels en koeien veranderd in tractors. Maar dan komen nu de belangrijkste, en leukste, karakters van de film.

Als eerste is er natuurlijk Bliksem McQueen zelf. Hij is de hoofdpersoon en leert veel door de film heen. Oké, nu de hoofdpersoon klaar is, hebben we ook nog de *love interest*, Sally. Ze is een Porsche en McQueen en Sally hebben aan het begin een beetje haat richting elkaar, maar eigenlijk vind McQueen haar gewoon leuk. Het *love interest*-gedeelte is eigenlijk ook verder niet heel belangrijk. Daarna hebben we de beste vriend van McQueen, Takel. Takel is chaotisch. Heel erg chaotisch. Hij heeft de raarste *skills*, zoals



achteruitrijden, en op sociaal gebied is hij niet de beste, maar dat is ook zijn charme. Takel is wie hij is en dat kan soms irritant zijn, maar meestal is het superleuk, bijvoorbeeld wanneer hij met het idee komt om tractorkoeien te laten schrikken.

Dan is Doc Hudson er ook nog als mentorfiguur. Hij is een *grumpy old man* en heeft een hekel aan McQueen omdat hij een jonge, arrogante racer is. Vroeger was Doc Hudson ook een racer, maar door een crash werd hij de racewereld uitgegooid. Dan komen we nu bij de *side characters* en daarmee ook de beste karakters naar mijn mening. Allereerst Guido en Luigi. Zij hebben een bandenwinkel samen en doen uiteindelijk ook de pitstop voor McQueen tijdens zijn race aan het einde van de film.



De duo's

Guido en Luigi zijn Italiaans en Guido kan eigenlijk alleen maar Italiaans spreken. Meestal versta je dus niet veel van hem, maar wanneer hij wel iets verstaanbaars zegt weet je zeker dat het grote impact heeft, zoals "Pitstop". Persoonlijk ben ik een groot fan van vooral Luigi. Hij is sassy, cool en, ongelooflijk dat ik dit zeg over een auto, hij heeft

altijd de beste en grappigste gezichtsuitdrukkingen. Hij is echt mijn schatje.

Dan is er nog een duo, Ramone en Flo. Ramone heeft een winkel waar auto's geveerd kunnen worden en een hele nieuwe look kunnen krijgen, Ramone verandert dan ook heel vaak van kleur. Daarnaast heb je Flo, zij zorgt voor het tankstation en is Ramones partner. Ramone en Flo passen zó goed bij elkaar en samen zijn ze echt fantastisch!



Dan het laatste duo waar ik het over ga hebben: Fillmore en Sarge. Ze wonen naast elkaar. Fillmore is een hippie en maakt zijn eigen "*organic fuel*", hij is dan ook tegen de grote oliebedrijven en het leger. Hij is super relaxed en voldoet aan alle stereotypes van een hippie. Sarge is zo goed als het tegenovergestelde. Hij is een echte *patriot* en houdt van Amerika en wapens. Hij is een legerauto en verkoopt allerlei legerspullen. Elke ochtend hijst hij de Amerikaanse vlag terwijl Fillmore wakker wordt en Jimi Hendrix aanzet. Als je het zo hoort lijkt het natuurlijk alsof dit nooit een goede vriendschap kan zijn, maar dat maakt het dan ook zo leuk dat ze eigenlijk altijd bij elkaar zijn. Ze zijn een soort getrouwd koppel en soms kan je jezelf ook afvragen of er niet iets meer gaande is dan alleen vriendschap...

Soundtrack

De soundtrack van Cars is een combinatie van perfectie en nostalgie. Als je ooit radio luistert en je hoort een nummer uit de Cars-soundtrack dan weet je gelijk "wow, dit is echt een goed nummer en het doet me denken aan iets... de beste film ooit: Cars!" Dan heb ik het natuurlijk over nummers als "Real Gone", "Life is a Highway" en "Sh-Boom" om een paar te noemen. Ook de instrumentale nummers zijn fantastisch, passen perfect bij de verschillende momenten van de film en brengen de emoties perfect over.

Laatste woorden

Ik zou zelf voor altijd over deze film kunnen praten en ook over Cars 2, maar helaas heb ik geen oneindige ruimte. Hopelijk is het mij met deze, relatief gezien, korte *infodump* gelukt om jou de motivatie te geven om Cars nog een keertje te gaan kijken. Pak de popcorn erbij en neem een *trip down memory lane*!

De Redactie Speelt



Onlangs maakte Worms Armageddon een explosieve intrede op onze vereniging. Dit klassieke spel van oorlogvoerende wormen heeft inmiddels aan zekere populariteit gewonnen. Ook wij van de Redactie besloten ons eens te wagen aan de strijd!

Tekst: Cem Özgür Sayin

Zorgvuldig stelden vijf leden van de Redactie elk een brigade samen van vijf ongewervelde krijgers.

Minder geluk had Edwin. De beste man stond al aan de rand van de wereld, precair balancerend op een enkele grasspriet boven het levensgevaarlijke water. Fazant zag zijn kans: met zijn shotgun schoot hij Edwin het water in.



Arme Marquise zwoer wraak te nemen op de Pookies. Ze richtte haar bazooka op Hermans... maar miste! De explosie maakte een gat in de steunbalk van de overkapping van een put – tot toen een veilige haven voor Dennis. Even later maakte Wurmelmurm hier slinks gebruik van. Hij kroop zijn hol uit en liet een meesterlijke granaat door de lucht vliegen – deze landde pal naast Dennis. Alsof de resulterende explosie niet genoeg was, werd onfortuinlijke Dennis gelanceerd op een mijn. Uiteindelijk moest hij het offensief bekopen met maar liefst vier vijfde van zijn levenskracht.

BOB, nog altijd gezeteld op zijn gewaande troon, was niet gediend van zulk machtsvertoon. Met zijn beproefde bazooka schoot hij Wurmelmurm terug de aarde in. Alikruik zal vast zijn geschrokken toen zijn kameraad recht in zijn hol viel...

Renzo

Pookies

- BOB
- Takel
- Guido
- Hermans
- Mars

Jenna

Team Jenna

- Feiron
- Zirca
- Othra
- Falvi
- Rabbit

Niels

Broskies

- Niels
- Wessel
- Edwin
- Dennis
- Steven

Fenne

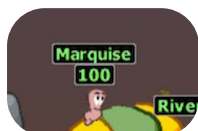
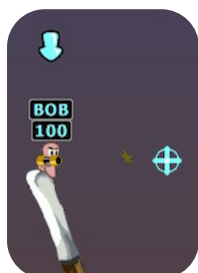
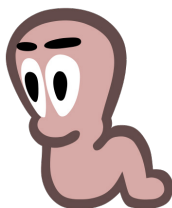
WoodlandAlliance

- Marquise
- Lizard God
- Warlord
- Vagabond
- Riverfolk Trader

Cem

De Bremzen

- Alikruik
- Brems
- Fazant
- Wurmelmurm
- Ratiet



De wormen trokken ten strijde en namen positie aan in het idyllische Farmyard. Deze immer zo vredige locatie zou het toneel worden van een bloederig schouwspel. Aan BOB de eer de strijd af te trappen. Vanaf de top van een in de grond gestoken hark kreeg hij Marquise in zijn viezer, en besloot haar – en dan ook echt alleen *haar* – aan te vallen met een rake bazooka. Marquise was zwaargewond maar overleefde deze eerste aggressie.



Al het voorgaande speelde zich af in de westerflank van het slagveld. Maar ook in het oosten woedde de strijd. Ratiet voelde het gevaar al naderen... Reeds schuilend achter een kip besloot ze zich met haar drillboor in te graven in het hooi.

De oorlog dwong teamgenoten Othra en Rabbit een dood einde in. Steven kreeg hier wind van en blies de kompanen bijna op met een granaat. Ze waren ernstig gehavend, hun levens hingen aan een zijden draadje.



Inmiddels had Alikruik wel genoeg van zijn getraumatiseerde holgenoot. Hij activeerde *low gravity* en maneuvreerde zich met magistrale elegantie naar de oostzijde met zijn *grappling hook*. Daar aangekomen liet hij een schaap los. Het wezen ging aan de wandel en sprong in het rond, maar maakte bij de gebroeders Wessel en Steven toch rechtsomkeert. De resulterende explosie betekende het einde van Guido.

Even later werd Mars een prachtige gelegenheid aangeboden op een zilveren dienblad: hij ontwaarde een opeenhoping van drie wormen, te weten Feiron, Niels én Warlord. Een granaatworp later vloog het drietal door de lucht. De schade was immens; allen lieten het leven.



Toen bereikte de legendarische vete tussen de Pookies en Marquise een explosieve conclusie. Weer rustte BOB zich uit met zijn geliefde bazooka en hiermee vernietigde hij dan eindelijk zijn aartsvijand Marquise.

En toen was het zover: *sudden death*! De wormen werden plots bevangen door een verschrikkelijke gemoedstoestand. Allemaal werden ze gereduceerd tot één procent van hun levenskracht. Het water begon te rijzen.

In een panische poging veiliger gebied te bereiken teleporteerde Rabbit zich in het hol van Ratiet, onder de kip. Deze beslissing kwam hem duur te staan... met lede ogen keek Rabbit aan hoe Ratiet het hol uit vloog met haar jetpack. Het laatste wat hij hoorde was het neervallen van een granaat.

Lizard God evalueerde de situatie. Met alle wormen op hun zwakst leek dit een geschikt moment voor zijn geheime troef: een *air strike*. De drie raketten die ter aarde stortten eisten maar liefst drie slachtoffers. Voordat hij wist wat er gebeurde, verdween de grond waar Brems op stond; hij viel ten prooi aan het medogenloze water. Alikruik kende hetzelfde lot. Wessel bezweek aan de explosie.

Daarmee was Ratiet de laatste van de Bremzen. Ze was vastberaden haar makkers te wreken, maar nu was het vooral zaak zo veel mogelijk schade toe te brengen... ze deed een fatale vuurzee neervallen op Steven en Mars.



Vagabond activeerde zijn *jetpack* en vloog op de kop van de kip. Hij positioneerde zich voor een aanval, maar deze inspanning werd al snel verstoord door een onheilspellend getik – een gecamoufleerde mijn op de kam van de kip betekende zijn einde.

Vergeet niet dat het water nog altijd bleef rijzen; menigeen werd opgeslokt. De laatste confrontatie vond plaats tussen Lizard God, Takel en Ratiet. Een uit de hemel neerdalende *Super Sheep*, bestuurd door niemand minder dan Ratiet, maakte een eind aan Lizard God. Takel was aan de beurt en daarmee was zijn overwinning bezegeld. Ratiet ging ten onder en de Pookies gingen er met de winst vandoor!



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 Laura van de Boom.

Tekst: Kyra van Boven

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

Dat is alles van Neil Gaiman. Alles wat hij schrijft voelt aan als een van mijn bizarre dromen. Dussss... als je wilt weten hoe mijn brein er in de nacht uitziet, moet je vooral *Stardust* lezen. (Of *Good Omens*, maar die heeft minder droom effect.)

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

De Murder Mystery vorig jaar, toen ik iedereen ging omkopen met koekjes. Sindsdien koop ik iedereen altijd om met eten (:

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?

Oeh, dat is lastig. Misschien mysteries oplossen in *Gravity Falls*, of naar de *cat puns* van *Chat Noir* luisteren in *Miraculous Ladybug*?

Wat is een verborgen talent waar jij over beschikt?

Ik kan mijn oogballen laten trillen.

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

Veel mensen beïnvloeden je natuurlijk, dus je neemt van iedereen wel een beetje mee. De maker van *Gravity Falls* zegt vaak inspirerende dingen als *stay weird* en *ad astra per aspera*.

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

Het ligt aan heel veel omstandigheden. Zijn er drawbacks? Hoe reageert de overheid? Teleportatie is handig. Mensen kunnen genezen met je voedsel, zoals in *Encanto*, ook. Teleportatie is dan denk ik het makkelijkste te verbergen voor de overheid en zo.

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

Absoluut iets met magie, het maakt niet heel veel uit waar. Een fancy middeleeuwse wereld, waar feeën of elven zijn, en *non-humanoid* achtige wezens. Een beetje een D&D-achtige wereld, waar mensen vriendelijk zijn tegen hun shopkeepers.

Welk spel zou je willen verbannen uit de vereniging?

Ik ben geen fan van *Dabol*. Maar als ik dat zeg, dan haalt iedereen hun fakkels en *pitchforks* uit de la, dus ik zeg *Paleo*.

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

Kyra! En ik hou van de spelletjes en de *nerdiness*.

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

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

Welke vraag wil je toevoegen?

Als je eten was, welk eten zou je dan zijn?

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Kim Wiegand



Bio Science Parks

Whilst sitting in a cellar and playing board games is a splendid use of one's time, it is often a good idea to go outside for a while. And what is a better place to do so than a public park? Of course, the city center has only scarce room to facilitate nature, but on the outskirts of Leiden there are quite a few good parks to go to. In this article, I will describe three public parks of considerable size that can easily be reached from one of Leiden's main campus sites, the Leiden Bio Science Park. Hopefully this will help some of those interested to find a good place to take a walk!

Text: Nathan Houkes

Bos van Bosman

This park is wedged between the Wassenaarseweg and the Rijnsburgerweg, just northwest of the LUMC and the Pieter de la Court building. It is named after A.G. Bosman, who bought the terrain in 1917, planted a small forest and constructed his own villa, Nieuweroord. Although the villa has been broken down, a new apartment complex has recently been constructed in a relatively traditional style. The park itself has a few lanes you can walk through, and a large grass field with a pond opposite Nieuweroord. The park is most easily accessible either from Nieuweroord or by a few small entryways in streets next to the Wassenaarseweg.

+ : Closest to the campus, ideal for a short walk.

- : Relatively small and closed in.

Landgoed Endegeest

This park is an estate with its own castle from the 17th century, north of the Gorlaeus building. It is one of the larger public parks of Oegstgeest, especially when combined with the neighboring Park Rhijngeest. Some of the terrain is occupied by buildings of the GGZ Rivierduinen (a psychiatric clinic), but most of it is trees, or grass closer to the castle. The park has a variety of walkways, and, starting from the campus, offers a walk of about half an hour. It is also a hot potato in municipal politics, due to plans to construct houses next to Kasteel Endegeest. The park is accessible from the Endegeesterstraatweg, with small, hardly visible entries on the Nachtegaallaan and the Geversstraat.

+ : Large, has a lot of history

- : A little far on foot and has no bike parking spots.

Leidse Hout

This recreational zone a kilometre north of the LUMC was created during the Interbellum with the express purpose of being a public park for all to enjoy. It has a grassy theatre, a large duck pond with pavilion and an animal pen (most chickens have escaped and roam the nearby bushes). It is used for all kinds of purposes, like playing Humans versus Zombies in the past, and is close to the Landgoed Poelgeest and the Heempark. It has a few large lanes, and some smaller lanes in between.

+ : Large, easily accessible from most sides.

- : Relatively far from the campus.



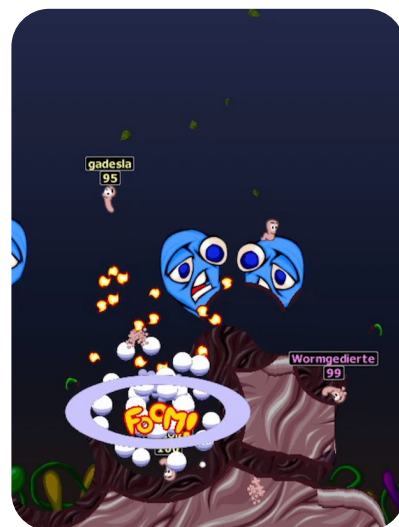
Favoriete ding

uit ons geboortjaar

Elke editie vragen we aan alle Redactieleden een vraag, om vervolgens de antwoorden hier te verzamelen. Dit keer was de vraag: wat is het favoriete ding dat uit jouw geboortjaar komt?

Cem (1999): Worms Armageddon

Wat ik het meest waardeer aan Worms Armageddon is de brede toegankelijkheid van het spel: iedereen kan er plezier aan beleven. Uiteraard trekt de hilariteit en flauwekul van – netjes in beurten – oorlogvoerende wormen direct de aandacht. Des te grappiger dat spelers zelf de stemmetjes en namen van de wormen kunnen kiezen. De gameplay heeft verrassend veel diepgang. Zo biedt het grote arsenaal aan wapens, evenals de positionering en besturing van je wormen over het (waarschijnlijk aan gort geschoten) terrein, veel gelegenheid voor strategie én mechanische vaardigheden. Weinig zo *satisfying* als een perfect voor de wind gecompenseerde raket. Maar evengoed is er veel wat mis kan gaan, niet in de laatste plaats dankzij de *friendly fire*. Gelukkig is het spel zo grappig dat het zelfs dan, wanneer alles in de soep loopt, een waar genot is. Dit alles maakt Worms Armageddon wat mij betreft het perfecte partyspel.



Fenne (2002): de geboorte van Jenna

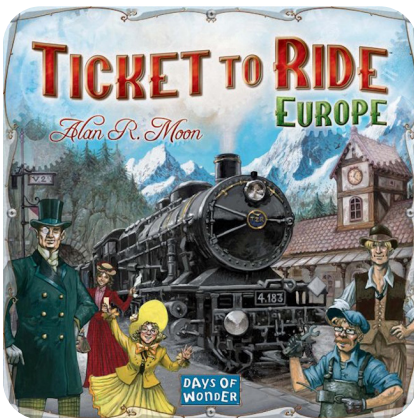
2002 is een verrassend saai jaar. Er zijn geen albums, games, boeken of films uitgebracht waar ik echt van hou. Maar 2002 bracht wel een geweldig persoon ter wereld: Jenna. Toen ze tijdens de renovatie ineens The Bends opzette, waren mijn oren meteen gespitst. En haar uitmuntende smaak gaat verder dan muziek: als ik weer een of ander lang, vreemd spel wil spelen staat zij altijd vooraan om het met mij te ervaren. Root, Spirit Island, Arcs, Clocktower, Betrayal Legacy: Jenna maakt al deze geweldige spellen nog leuker als ze meedoet. Het is me een eer en een genoegen om met haar in de Redactie te zitten en haar een goede vriendin te kunnen noemen. Toch nog een lichtpuntje uit mijn verder oninteressante geboortjaar.

Jenna (2002): de geboorte van Fenne

Net als Fenne kon ik op het internet niet veel interessants vinden uit 2002. Ik vind de invoering van de Euro best nuttig, maar om daar nou over te gaan uitweiden... dan heb ik het veel liever over mijn goede vriend Fenne!

Ik ben inmiddels denk ik al meer dan vijftig keer bij Fenne over de vloer gekomen. We staan op het punt om een tweede bandje te beginnen, zodat we weer eens samen muziek kunnen spelen. We hebben Gloomhaven (Jaws of the Lion, die kleine versie) samen met Luc uit weten te spelen. En elke keer als ik daar ben leer ik weer iets nieuws over een bordspel of ontwerper of uitgever waar ik nog nooit van had gehoord. Als dat onze vriendschap niet het meest waardevolle uit 2002 maakt, tja, dan weet ik het ook niet meer.



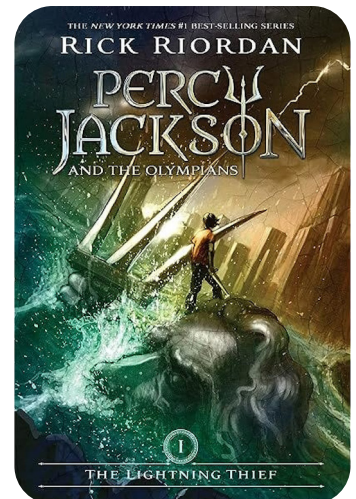


Nathan (2005): Ticket to Ride Europa

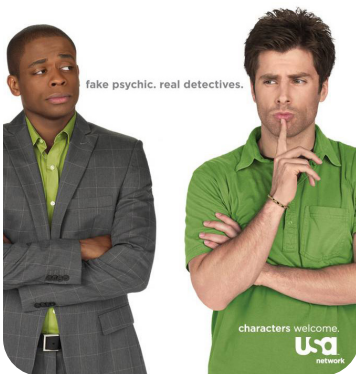
Hoewel er in 2005 veel leuke dingen gebeurden, staat in de categorie bordspellen één spel toch echt bovenaan: Ticket to Ride Europa. De eerste Ticket to Ride, hoewel goed verkocht, had niet alleen geen enkele speciale regel, maar is naar mijn mening vooral veel te afhankelijk van het bouwen tussen twee vaste gebieden (de westkust en New England). Europa is veel leuker omdat de meeste plekken het echt waard kunnen zijn om naartoe te gaan, dankzij je lange bestemmingskaart die van hot naar her gaat, waarna je kunt vertakken naar nieuwe steden in de meeste regio's van het bord. Deze variatie maakt het spel nog steeds een van mijn favorieten om af en toe te spelen, zelfs al ken ik de lange bestemmingskaarten inmiddels uit mijn hoofd.

Kyra (2005): Percy Jackson and the Lightning Thief

Helaas kon ik Epic: the Musical niet nomineren, want die was toen nog lang niet uit. Maar gelukkig is er wel een andere plek waar ik al mijn Griekse mythologie-energie uit kan halen. In de wereld van Percy Jackson natuurlijk! Met mythische wezens, goden en heel veel sarcasme, moet dit wel het beste boek uit heel 2005 zijn. Nou moet ik er ook wel bij zeggen dat de competitie niet heel groot was, aangezien het populairste boek van dat jaar Twilight was. Toch verdient Percy Jackson and the Lightning Thief het volledig om in de Spelduivel te staan. Naar mijn mening is dit een van die boeken die je kunt blijven lezen. Dus ook al ben je nu misschien geen kind meer, raad ik je het toch aan om eens in de wereld van helden, zeemonsters en heel veel goddelijk familiedrama te stappen.



psych
A NEW ORIGINAL SERIES
FRIDAYS 10/9C

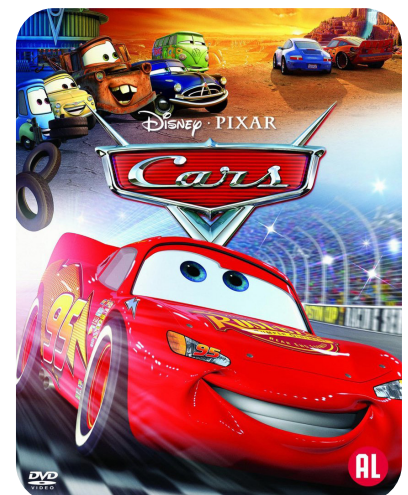


Mars (2006): Psych

Er zijn natuurlijk veel mooie dingen gebeurd in mijn geboortejahr: er worden 200 paarden uit de modder gered, de Zeeuwse Wikipedia wordt opgericht en we kunnen van de Wii gaan genieten. Deze info kan je allemaal ook meteen weer vergeten, want het beste ding dat in 2006 is gebeurd is natuurlijk dat het eerste seizoen van Psych op tv kwam. Psych is een misdaad/comedyserie met als hoofdpersoon Shawn Spencer die net als Sherlock Holmes is, als Holmes ADHD had gehad en al zijn punten in charisma had gestoken. De serie gaat over Shawn, die met hulp van zijn beste vriend Gus doet alsof hij met geesten kan praten en daardoor misdaden kan oplossen. De show neemt zichzelf niet al te serieus, waardoor er vreemde dingen kunnen gebeuren zoals een moord door een dinosaurus. Het is het zeker waard om het een keer te kijken.

Renzo (2006): Cars

Hier heb ik niet eerder over nagedacht, maar de eerste Cars film kwam uit in 2006, dus ik moet dan wel kiezen voor Cars. De Cars film kwam trouwens niet alleen uit in mijn geboortejahr, in mijn geboortemaand, maar precies op de dag dat ik geboren ben. De film kwam in première op 26 mei, mijn verjaardag. Dit voelt voor mij als een heel grappig toeval want Cars was ook mijn favoriete film als klein kind. Ik wilde het altijd helemaal kijken en op de "enge" stukjes na kreeg ik er nooit genoeg van (tot irritatie van mijn ouders). Ik heb zoveel herinneringen aan het kijken van de film en toen ik het recent weer keek herkende ik alles van de film en was het een golf van nostalgie. Maar ik zal hier niet verder gaan uitleggen waarom Cars een fantastische film is, want dat kan je al lezen in mijn artikel eerder in de Spelduivel! Dus lees het artikel en kijk de film want de film is, zelfs al ben je geen kind meer, een heel goede film.



100% completion

What better way to get the most out of a video game than achieving 100% completion? Experiencing all your favourite games have to offer, meanwhile getting intimately acquainted with them, can be a great joy. However, the process may not always be smooth sailing. In this article we take a look at some of our experiences – and grievances – with reaching that illustrious 100%.

Steam achievements

Text: Jenna Hoekstra

An introduction to Steam achievements

I mostly tend to play video games on my trusty PC, with 99% of my games being on Steam. Many games boost their engagement and replay value by adding achievements, which you can earn by completing in-game actions and then display in your account. As you're casually playing through games, you'll often automatically complete a couple dozen achievements: kill your first enemy, finish Chapter 2, find the Map item, complete the game, that sort of stuff. Dark Souls II even has an achievement for dying for the first time, which is the only thing keeping me from 100%ing that game.

I think the achievement count, including a percentage bar, is a clever way of getting people more involved with games. It motivated me to 100% nearly 50 games, with the most interesting of those being the Dark Souls trilogy (I lied earlier), the Binding of Isaac (with its staggering 640 achievements) and Getting Over It (requiring you to complete the rage game 50 times).



The good and the bad of Steam achievements

For one thing, I appreciate the motivational aspect that achievement hunting gives me to interact with game systems that I would normally never touch. Completion of the Dark Souls games requires multiple New Game+ completions, for example. When I want to reexperience a game, I usually just

start a new save file and play from the beginning, but in completing DS2 I finally had an excuse to see all the interesting changes that game adds to its subsequent runs, not just tweaking numbers but adding completely new enemy types at times. Hollow Knight had me looking at speedrunning strategies to figure out how to beat the game in under 5 hours, and also made me do an Iron Man run where you lose if you die only once. I managed to do these both in the same playthrough, which felt like a nice added bonus achievement.



Some things can be frustrating about Steam's achievement tracking though. Games can have content added after release, which sometimes also comes with new achievements, meaning you can always be at risk of losing 100% completion status. In some games, this can be an invitation to dive back into the game, but other games require you to buy DLC to be able to get those. Do you splurge extra money for some new content you're not all that interested in, or do you let your 100% slide? (The latter, always the latter.)

And then there's online achievements. One achievement in Mad Max requires access to servers that were taken offline in 2020, meaning you'll always be 1 achievement short of getting that magical 100%. Luckily, there's a way around this. A tool exists that enables you to modify what Steam achievements do and don't count as completed, for edge cases like this. Remember: don't cheat in achievements that you haven't earned. It will always leave a sour taste in your mouth...

Some 100% completion experiences

Text: Cem Özgür Sayin

Kid Icarus: Uprising

Thirteen years since, it is no less impressive how Project Sora – a studio founded by Masahiro Sakurai, father of Kirby and Smash – managed to fit an experience of this magnitude on the humble



Nintendo 3DS. Kid Icarus: Uprising is a sweeping adventure in gorgeous stereoscopic 3D, scored by a full orchestra, and – being a third person shooter – controlling surprisingly well. Above all, there is a wealth of content to be explored: a plethora of chapters, twelve weapons in each of the nine distinct categories, multiplayer, hundreds of collectibles...

An astonishing amount of 360 achievements function as a guide to everything the game has to offer. You'll find the usual fare here, of course, such as clearing chapters on the highest difficulty, speedruns, high-score runs, as well as more specific challenges like clearing this chapter with that weapon or without getting hit. The beauty of this system is that it encourages the player to engage with the many different aspects of this huge game. It also helps that for each achievement cleared, part of a gorgeous piece of art is revealed. To me, the grind stayed fresh and fun, owing to the incredible variety, quality and plain enjoyability of the game.



Kirby Super Star Ultra

I have a soft spot for Kirby. The games in which he stars are cute, fun, pleasant and oftentimes conclude with fighting some sort of terrifying eldritch horror. They usually encourage 100% completion as well; almost all Kirby games offer optional collectibles, additional modes – some of them especially going overboard with radically distinct “sub-games” – as well as a completion tracker. My favourite 100% completion in this series is Kirby Super Star Ultra.

To me, this title (a DS remake of the 1996 SNES classic Kirby Super Star) represents the perfection of the Kirby formula. Magical locales, mesmerising music, a comprehensive moveset for each ability and excellent level design all make for a lovely and enjoyable experience. The title is structured into eleven “games”, each of them featuring a different story, theme and gameplay gimmick. This serves to make 100% completion quite appealing: the variety throughout the different games keeps the experience fresh, and with them being relatively short individually, you might as well go for 100% in each of the games.



The Legend of Zelda

I have completed two The Legend of Zelda games, namely Ocarina of Time 3D and Link's Awakening DX. Both games offer an epic adventure in a big world filled to the brim with secrets, rewarding exploration and discovery. What I appreciated about 100% completion most was getting to see all that the worlds are filled with.

Finding Heart Pieces, Secret Seashells or even going about Hyrule bartering for an elusive Goron's Sword is not only rewarding for the resulting upgrades; the intricate world design makes looking for these collectibles a fun journey in itself. Along the road to completion, you will also find that many characters – perhaps the giver of some obscure side quest – have interesting stories to tell. To me, 100% completion made these games *really* feel like legendary adventures!



Ook leuk! De Bourgondiërs

Tekst: Nathan Houkes

Dit geschiedenisboek van de voortreffelijke schrijver Bart van Loo is een van de betere non-fictieboeken die ik in mijn leven gelezen heb. Het onderwerp dat hij heeft gekozen is de dynastie van de hertogen van Bourgondië, die in de 14e en 15e eeuw opkwam en weer ten onder ging. Dit lijkt een vrij saai onderwerp, maar het boek wordt door twee dingen opgestuwd naar grote hoogten: de onverwachte grootte van zijn onderwerp en de verteltrant van Van Loo zelf.

Het onderwerp

De Bourgondiërs vormden niet zomaar een dynastie: tijdens de vier generaties waarin zij regeerden groeiden ze uit tot een van de machtigste en rijkste families in Europa. Dit had vooral te maken met het feit dat ze een groep kleine graafschappen en hertogdommen in zowel het koninkrijk Frankrijk als het Heilige Roomse

Rijk verwierven door huwelijkspolitiek, waarmee ze een gebied in economische bloei overnamen: de Lage Landen. Na de dood van Karel de Stoute legde een huwelijk tussen de Bourgondische erfgename en de Roomse Keizer de basis voor een van de machtigste dynastieën in de Europese geschiedenis: de Habsburgers.

De verteller

Wat het boek afmaakt is de beeldende, epos-achtige vertelstijl van Van Loo. Hoewel hij altijd net een stap boven de hoofdrolspelers staat, kun je je door zijn woorden volop inleven in de verschillende karakters die de geschiedenis van Bourgondië bepaalden. Zijn verhaal wordt geen moment saai, omdat hij voortdurend verhaallijnen elkaar op laat volgen. Hoewel het boek al een paar jaar oud is, kan ik het van harte aanbevelen!

Nomcie recept: 40 chocolade koekjes

Bereidingswijze

Voor aanpassingen/varianten op het recept lees "Over dit recept".

1. Leg klaar: Steelpan, bakbak (kom), mixer en/of lepel, bakplaat, bakpapier of boter, ingrediënten.
2. Doe de boter of margarine (lieft in stukken met veel oppervlak) in een steelpan.
3. Zet de steelpan op een zacht vuur, breek de chocola in stukjes, voeg toe en laat beide smelten.
4. Roer in een kom de eieren, kristal-, bruine basterd- en vanillesuiker tot een dik-schuimige massa ontstaat.
5. Schenk al roerend het boterchocolademengsel erbij.
6. Voeg al roerend een beetje zout en het zelfrijzend bakmeel toe.
7. Leg het bakpapier op de bakplaat of beboter deze.
8. Schep hierop kleine bergjes deeg op ruime afstand.
9. Druk gewenste hoeveelheid amandelen in de bergjes.
10. Schuif de bakplaat in het midden van een matig warme oven van 150 °C. Baktijd: 15 min. De koekjes zijn dan gaar en lichtbruin.
11. Laat de koekjes lang genoeg afkoelen.

Over dit recept

Dit recept komt origineel uit een kookboek en is verdubbeld en in andere woorden opgesteld. Wanneer de koekjes te zacht en/of te breekbaar worden, kan (bijvoorbeeld 50 g) minder boter gebruikt worden. Verder kan dit recept ook gebruikt worden zonder chocola. Dan kan optioneel extra vanille-extract, noten, gedroogd fruit, kaneel of nootmuskaat toegevoegd worden.

Benodigheden

- 250 g boter of margarine
- 120 g chocolade
- 2 eieren
- 200 g kristalsuiker
- 200 g bruine basterdsuiker
- 2 pakjes vanillesuiker
- 400 g zelfrijzend bakmeel
- Zout
- 100 g witte amandelen (optioneel)



Wolfcie's mascot:

Spellie

@spellieopwereldreis



