



Nummer 3

Augustus 2025

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei



Automa

Spelen tegen het spel!

Blue Prince

Puzzles in puzzles...

Favoriete ding aan het Ei

volgens de Redactie!

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

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

Vormgeving

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

Cover

Theo Pearson

Bezoekadres

Pelikaanhof 52
2312 EC Leiden

Contact

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

www.duivelsei.nl

Greetings!

I would like to give a warm welcome to all of you. New members, I hope you enjoyed your EL CID. May this piece of flimsy paper give you some needed peace after such a busy and possibly overwhelming week. And to our loyal readers, welcome back!

What you are holding is the Spelduivel, our association's official magazine! In it, you will find articles on topics like games of all kinds and shapes, geek culture niches, exciting events at Het Duivelsei and general silliness. There should be something for everyone here.

In deze editie kan je het nieuwe bestuur leren kennen en vertellen wij wat Het Duivelsei voor ons zo leuk maakt! Ondertussen kan je lezen over galactische bordspellen en iconische Nintendo games. Ervaar onze diepste inzichten over fenomenen als "...", Automa en hallways of raak bekend met de serie Legends of Tomorrow. Extra bijzonder deze editie is een custom D&D subclass, die je mag gebruiken bij de maandelijkse Adventurer's League! Tot slot is dit ook je kans om onze vaste rubrieken te ontdekken, waarin we een lid ondervragen, verslag doen van een spel en de Nomcie een mooi recept laten presenteren.

Voor ieder wat wils dus! Het is mij een eer om deze Spelduivel aan jullie te mogen presenteren en ik hoop dat jullie net als ik altijd met smart zullen uitkijken naar de volgende editie.

Fenne Bijtenhoorn
Hoofdredacteur



In dit nummer:

Ontmoet het FT!	4	WarioWare: Get It Together!	20
Space Games (EN)	6	"..." (EN)	22
Geef het stokje door: Kim	8	Humans versus Zombies (EN)	23
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	9	Nintendo's 8ste generatie	24
Automa	10	Duivelsei Subclasses (EN)	26
Hallways (EN)	12	Favoriete ding aan het Ei	28
Legends of Tomorrow (EN)	13	Ook leuk! N++	30
De Redactie Speelt: Things in Rings	14	Nomcie recept: Fruitsalade en -stokjes	30
Blue Prince (EN)	18	Menu: Duivelsei Classics (EN)	31

Ontmoet het FT!

Wie je roept als je roept: "Bestuuuur!"

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

Naam: Adam Seuren **Pronouns:** hij/hem

Geboortedatum: 22-04-2004

Functie: Praeses **Hoeveelstejaars Eitje:** Vierdejaars

Studie: Eerstejaars Master Bio-Pharmaceutical Sciences

Favoriete spel op het Ei: Spirit Island!!!

Likes: Achtbanen, horrorfilms, Tetris

Dislikes: Onduidelijkheid, evil zijn in social deduction spellen, interessante feitjes bedenken over mezelf

2 truths and 1 lie:

- Mijn kleuterjuf heeft een tijdje gedacht dat ik geen Nederlands sprak;
- Ik heb twee jaar in België gewoond;
- Ik heb ooit een tandenborstel gebroken tijdens het tandenpoetsen.



Naam: Theo Pearson **Pronouns:** hij/die

Geboortedatum: 12-09-2003

Functie: Ab Actis **Hoeveelstejaars Eitje:** Vijfdejaars

Studie: Derdejaars Global & Comparative Philosophy

Favoriete spel op het Ei: Stationfall, the Crew, of iets zoals Bluff

Likes: D&D, digital art, muziek, Chinese filosofe He-Yin Zhen, letterlijk al mn vrienden shout out naar de homies

Dislikes: Ongelijk hebben, Tilburg, mensen die nog in cringe geloven, de 2012 Les Miserables film met Hugh Jackman, Louke's opps

2 truths and 1 lie:

- Ik heb vorig jaar 5 musicals in 3 dagen bezocht;
- Ik heb meer dan 30 dagen in een Minecraft Server zitten;
- Ik heb vorig jaar een Afrikaans taalboek van een professor geleend maar nog niet teruggegeven en voel me daar elke dag schuldig om (Pius als je dit leest, I'm so sorry).



Naam: Laura van de Boom **Pronouns:** zij/haar

Geboortedatum: 27-04-2005

Functie: Quaestor **Hoeveelstejaars Eitje:** Derdejaars

Studie: Derdejaars Notarieel Recht

Favoriete spel op het Ei: Disney Codenames, Bang! en Mysterium

Likes: Spelletjes, Bakken, Lezen, Dromen, cartoons

Dislikes: Oneerlijkheid, Ruzie, Boze mensen, Zonlicht

2 truths and 1 lie:

- Op een dag wil ik een boek schrijven, gebaseerd op een droom over Jafar (van Aladdin) die ik gehad heb;
- Ik geloof in elfjes, spoken en nog heel veel meer;
- Mijn favoriete cupcake smaak is roos-lavendel thee (die ik zelf bak).



Door Fenne Bijtenhoorn, aangeleverd door het FT

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

Naam: Daniel Bakker **Pronouns:** hij/hem

Geboortedatum: 20-08-1999

Functie: Assessor Intern **Hoeveelstejaars Eitje:** Vierdejaars

Studie: Tweedejaars EngD Process & Equipment Design

Favoriete spel op het Ei: Dat moet toch wel DaBol zijn

Likes: Pokémon, grappige quotes van politici, dekens, slapen :)

Dislikes: Muggen, vliegen die in je drankje vliegen, *unskippable ads* op YouTube, alles onder de 25 graden

2 truths and 1 lie:

- Ik gebruik altijd dezelfde oriëntatie van mijn handdoek;
- Ik heb eens een vleermuis gegeten;
- Ik ben een afstammeling van Karel de Grote.



Naam: Louke Nieman **Pronouns:** zij/haar

Geboortedatum: 03-07-2003

Functie: Assessor Vereniging **Hoeveelstejaars Eitje:** Vijfdejaars (oef)

Studie: Tweedejaars Molecular Genetics and Biotechnology (MSc Biology)

Favoriete spel op het Ei: Keuzestress... Maar iets van Just Dance, 30 Seconds of Spirit Island

Likes: Yappen, spelletjes, biologie, slapen, klagen

Dislikes: Truffel, tomaat, mijn opps, mensen die realistische oplossingen geven die ik al had bedacht en ging uitvoeren maar ik gewoon ff dramatisch wilde doen

2 truths and 1 lie:

- Ik heb een tegel met "waarom ben jij zo?" aan mijn bachelorsupervisor gegeven, en ik ben nog steeds uitgenodigd op zijn afscheidsborrel;
- Ik heb meer dan 20.000 reads op een fanfic die ik heb geschreven op Wattpad;
- Ik ben de PSP van mijn broer verloren en daarom mocht ik nooit *portable consoles* spelen.



Naam: Sara de Keijzer **Pronouns:** zij/haar

Geboortedatum: 25-04-2005

Functie: Assessor Extern **Hoeveelstejaars Eitje:** Derdejaars

Studie: Derdejaars Sterrenkunde

Favoriete spel op het Ei: Earth

Likes: Marvel, Just Dance, drop, Oostenrijk, Eurovisie Songfestival

Dislikes: Peulvruchten, Pim Pam Pet, karamel, naalden, wespen

2 truths and 1 lie:

- Ik heb 25 avondvierdaagse medailles;
- Ik heb op een professionele dansschool gezeten;
- Ik heb een keer voedselvergiftiging gehad op vakantie.



Naam: Maries ter Weijden **Pronouns:** die/hun

Geboortedatum: 26-05-2001

Functie: Assessor Algemeen **Hoeveelstejaars Eitje:** Zevendejaars

Studie: Vierdejaars Psychologie

Favoriete spel op het Ei: Dungeons and Dragons, Flamecraft en Weerwolven (ik kan niet kiezen)

Likes: Het fantasy genre, feta, The Amazing Devil, piraten, meegaan met de bit

Dislikes: Miscommunicatie, warm en vochtig weer (oftewel warm weer omdat we in nederland wonen), de was doen, ei als ik me realiseer dat ik ei aan het eten ben

2 truths and 1 lie:

- Op mijn basisschool eindmusical speelde ik een rappend rendier;
- Als kind ben ik een keer kwijtgeraakt op het vliegveld, waardoor we ons vliegtuig hebben gemist;
- Ik wilde vroeger natuurfotograaf worden.



SPACE GAMES

Science-fiction is an attractive genre, because you can let your creativity run wild with strange scenarios, weird aliens and cool gadgets. No wonder that many board games have a galactic setting! Here, you can read about four of our favourite space games. They all take a while to play, but if you give them a chance, they might charm you with their unique experiences.

Text: Fenne Bijtenhoorn and Jenna Hoekstra

Chrono Fall (Fenne)

I've visited the German board game convention Spiel twice now, and both times I ended up a little bit obsessed about a long, complicated space game with "Fall" in the title. Last year it was Chrono Fall: a relatively unknown game produced by a small German studio. In this cooperative game, humanity has used time travel too much and messed up the space-time integrity, causing dangerous rifts to appear all throughout the galaxy. You play as little spaceships travelling around the galaxy repairing and researching rifts, trying to clear the way for non-player spaceships that ultimately bring the resources necessary to fix the galaxy once and for all.

As players, you have a bunch of tricks up your sleeves, each forming an interesting minigame. Your fuel consists of crystals, which you can use to take normal actions, or supercharge for a special action unique to your personal spaceship. However, those supercharged crystals are then lost forever. At the same time, you can mess with time a little more, by changing up which events will come up next. Knowing when and how to use these tools is instrumental to winning the game, which is often tough and unforgiving.

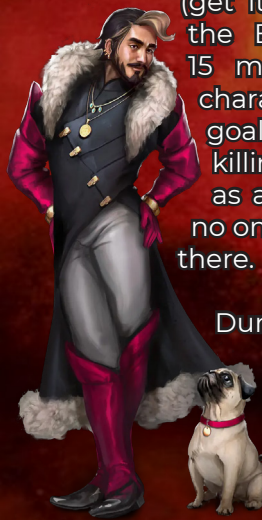
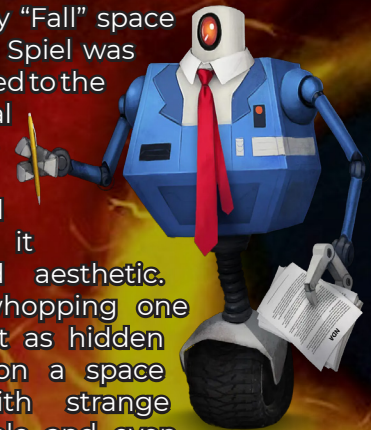


Together, all the mechanics come together into a nice, well-produced puzzle. Steer clear if you hate the sound of looking up coordinates every turn, but if you like to create an elaborate plan combining two players' special abilities at just the right turn, this game is a real treat. And the whole clean, mechanical presentation really adds to the vibe.

Stationfall (Fenne)

The year before, my "Fall" space game obsession at Spiel was Stationfall. Compared to the focused, mechanical and clean Chrono Fall, the wild and chaotic Stationfall shares little with it beyond title and aesthetic. In Stationfall, a whopping one to nine players act as hidden characters living on a space station, filled with strange robots, weird people and even weirder experiments. The station is falling down (get it?) and will be incinerated by the Earth's atmosphere in about 15 minutes. Based on who your character is, you have a unique goal, like getting out alive and rich, killing the bastards that used you as an experiment or making sure no one finds out what happened up there.

During the game, you can command any character on board by spending influence, to further your goals, thwart others, or hide your true intentions. The space station will contain between 12 and 18 characters, each with their own special powers and goals. As if that's not enough, the station itself has over a dozen sections with unique actions to choose from, ranging from making weapons, setting off the alarm and "releasing Project X". This creates a lot of fun chaos, but it's also a lot of information to parse all at once. Luckily, the game provides some guidance by giving your character one clear goal to pursue during the game. If you like to literally explode your friends' plans and don't mind the complexity, Stationfall can provide an unforgettably hilarious experience.



Arcs (Jenna)

Fenne is making me write this one because he's evil. Arcs has so many concurrent mechanics that weave into each other that it's hard to condense into just half a page. On the surface it just looks like a spaceships-fighting-each-other game, kinda like Twilight Imperium or what have you. And... it sort of is, but only in the way that Root (made by the same people) is a war game. It's very political, though, which isn't unique to just Arcs, but it still shows in a neat way.



Points are only scored at the end of each chapter, of which there are a maximum of five, and reaching a certain point count ends the game with you as the winner. Each chapter has six rounds, give or take, so you have a few turns to win "ambitions" that will score you your points... ambitions that haven't been set yet, and that can only be declared throughout each chapter by making risky plays.



The structure of rounds is also odd. One player starts, playing a numbered card of one of four suits, each representing a kind of approach which determines which actions you're allowed to take. Once you've resolved your turn and your actions, the next player can only take all of the actions on their card if they play a higher card of the same suit, like in a trick taking game. Otherwise, you only get to take one action on your turn, which sucks. Also as in a trick taking game, the highest card leads the next round, which is a huge boon! To balance this, you can also seize the initiative, but to do this, you have to give up an entire next turn...

Arcs offers a lot of tough choices and a lot of politics if your table is willing to listen. It's a real brain-breaker and highly recommended by both Fenne and me!



Astro Knights (Jenna)

Me: "Look, I found another cool board game we could try!" Other person: *sighs* "is it another cooperative deck builder?" Me: "...yeah it is." Other person: "...fuck yeah."

I've had this conversation at least ten times by now, and one of them was for this game, Astro Knights. It has some tricks up its sleeves, though! As in deck builders like Clank! or Ascension, players start with a basic set of cards with which they can buy weapons and cards that generate more currency.



Any cards you buy or use go into your discard pile, but here's the tricky part: you don't shuffle this deck. It simply goes back face down, so you could hypothetically remember the exact order your cards were in (if you're a nerd!!) It also means you can stack the deck for yourself, to a certain degree, though I always seem to still pull the worst hands anyways.

The game is cooperative, though, and quite a few cards let you help out your other players by letting them draw cards, remove cards from their decks, or fire their weapons earlier than expected so you can exterminate that pesky minion before it can cause any harm. Sadly, you can't know when it'll be your turn next, which is where the other gimmick comes in. Whose turn it is gets determined by the



Turn Order pile, which consists of 6 cards and is shuffled after each turn is resolved. Two of these cards signify the boss' turn, while the others are the players'. This means you can't quite predict when your next turn will be, except when the pile gets smaller. It also means the boss can have up to four turns in a row. Good luck!



Geef het stokje door



Iedere editie van de Spelduivel wordt een 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 Kim.

Tekst: Cem Özgür Sayin

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

Nou, als je al eens *custom* Pim Pam Pet hebt gedaan met mij, dan weet je dat ik bij de prompt "een girlboss" altijd op de letter A wacht zodat ik "Anitta!" kan schreeuwen. Ze is een *echte* girlboss en maakt hele goede muziek. Het moet wel je ding zijn, maar ze is het proberen waard!

Wat is jouw verborgen talent?

Ik kan een vogeltje nadoen! [Kim doet prompt met angstaanjagend realisme een vogel na, al kan ze niet zeggen welke, red.]

Welke magische kracht zou je willen hebben?

Ik zou de kracht willen hebben dat ik nooit meereenvoedselvergiftiging kan krijgen. Dan zou ik met een gerust hart bij de KFC kunnen eten. Raar maar waar!

Met wie (fictief of niet) zou je één dag mee willen lopen?

Nou, mijn jongere zelf zou mij *lynchen* als ik niet zou zeggen: Fifth Harmony, toen ze nog bij elkaar waren. Dat lijkt me

geweldig, omdat ik zo een grote fan ben. Met hen meelopen in de tijd dat ze populair waren lijkt me supergezellig!

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

Als ik de Buzzfeed-quiz mag geloven die ik gisteren heb gedaan, ben ik pizza. Er stond iets bij als "cool", en dat een aantal mensen een sterke mening over me hebben... naja, dat kan best, dat geloof ik wel.



In welk universum zou je, gegeven plot armor, willen leven?

Ik heb hier lang over nagedacht, en toen bedacht ik me dat het antwoord gewoon voor mijn neus was: Weerwolven! Ik zou graag in een realiteit waarin dat spel zich afspeelt willen toekijken of meedoen. Lekker speuren naar wolven! In zo'n oud dorpje. Dat lijkt me echt vet!

Wat maakt dat je bij het Ei blijft?

Eigenlijk vooral mijn vrienden! Ik vind het superbelangrijk om te lachen op het Ei, met name met Noodberaad – Cem, Michelle, Florian – en natuurlijk andere vrienden. Dat vind ik het allerbelangrijkst!

Welk spel zou je willen verbannen van het Ei?

Ik moet even mijn lijstje erbij pakken... Sowieso Koehandel, dat spel geeft me *zjnoen* [hoofdpijn, red.]! Halli-Galli, De Crew, Scotland Yard... Ik heb er eigenlijk nog meer, maar als ik eentje zou moeten kiezen: Koehandel! Verschrikkelijk, echt ik kan er niet eens over beginnen, het is zo... ah... nee...

Welke herinnering van het Ei zal je nog lang koesteren?

Die vind ik heel lastig, omdat ik een heel slecht geheugen heb. Maar als ik aan het Ei denk, denk ik aan gezelligheid en lachen met vrienden (alweer!). Ik herinner me dié tijden, met soms zelfs tranen in de ogen van het lachen. Bijvoorbeeld bij Spyfall! Geweldig! Biem!

Welke vraag elimineer je?

"Wat is jouw verborgen talent?"

Welke vraag voeg je toe?

"Welke quote van een Duivelsei-lid zal je nog lang bijblijven?"

Aan wie geef je het stokje door?

Michelle

Het meesterlijke level design van Donkey Kong Country: Tropical Freeze

In 2010 keerde onze favoriete aap éindelijk terug in een nieuwe Donkey Kong Country-game, de eerste in maar liefst veertien jaar. Returns voor de Wii slingerde de serie het moderne tijdperk in. Vier jaar later kwam vervolg Tropical Freeze uit voor de Wii U, met in 2018 een Switch-uitgave die het spel toegankelijk maakte voor een nog groter publiek. Blijkt dat dit apenspel een *masterclass* is in *level design*.

Tekst: Cem Özgür Sayin

De lenigheid van een aap

Goed *level design* is niets zonder het fundament van een goede besturing. Gelukkig is ontwikkelaar Retro Studios in dat opzicht met vlag en wimpel geslaagd. Donkey Kong beweegt zich voort met verve. Hij rolt, springt, stuitert, klautert en slingert door de levels, enerzijds heerlijk vloeiend, anderzijds met de zwaarte die je zou verwachten van een gigantische gorilla. Het geeft veel voldoening het behaarde gevaarte te bedwingen en (uiteindelijk) met onwaarschijnlijke elegantie door de levels te loodsen – hier kan zelfs een zekere blauwe egel niet aan tippen...

Zijn apenfamilie staat hem bij. Deze Kongs zijn te besturen in *multiplayer*, en geven in *single player* elk een nieuwe *move* aan Donkey Kong: Diddy kan zweven met zijn jetpack, Dixie kan een stukje vliegen met haar haar en – mijn favoriet – Cranky kan pogo'en met zijn stok.



ontwerp van de levels. Denk aan de doornen van planten, pinguïns die projectielen lanceren vanuit de achtergrond of het rondvliegende puin van een tornado.

Tevens noemenswaardig zijn de gigantische *set pieces*. Donkey Kong betreedt de binnenkant van een blaashoorn en wordt – in het ritme van het geblaas – door de luchtstroom omhooggeduwd. Ook trotseert hij het instortende interieur van een houten klokkentoren en het complexe mechanisme van een gigantische windmolen.

Een mooi voorbeeld van het heerlijke *level design* is de vijfde wereld, Juicy Jungle. In Harvest Hazards wordt fruit geoogst en baan je je een weg langs grijpers en buizen. Het fruit wordt gehakt en geperst in Fruity Factory, waarin je dus messen en blenders ontwijkt. Na een duik in het fruitsap, stuiter je in Jelly Jamboree op verschillende soorten fruitgelei, en glijd je in Frosty Fruits over bevroren fruitlolly's.



Aap met bravoure

Tijdens zijn avontuur doet onze aap vele verschillende omgevingen aan. Jungles, savannes, bergen, grotten, fabrieken, bananentempels; er is een grote variatie aan thema's en elk level is rijk gedecoreerd met details. De achtergronden zijn net zo interessant, bij vlagen adembenemend! Ondertussen doen de oorstrelende composities van gamemuzieklegende David Wise wonderen voor de sfeer.

De pracht van het *level design* zit voor een belangrijk deel in de aandacht voor *intentie* en *cohesie*: anders dan in vele andere *platformers* zijn de elementen waaruit levels bestaan diep, en vaak dynamisch, verweven met de omgeving.

Zie bijvoorbeeld de diversiteit aan platforms; deze draaien mee met de wieken van windmolens, worden ter plekke gezaagd in een houthakkerij, gaan op en neer met de wind, of worden hooggehouden door ballonnen... Ook obstakels zijn verwerkt in het



De nimmer aflatende, naadloos in de levels geïntegreerde creativiteit maakt dat Donkey Kong Country: Tropical Freeze op het gebied van *level design* met kop en schouders uitsteekt boven elke andere 2D *platformer* die ik ooit heb gespeeld. Ik zeg *gaan met die banaan!*

Automa

een blik op solovarianten

Niet zo lang geleden stond in de Spelduivel een artikel over solospellen: bordspellen die gemaakt zijn om in je eentje te spelen. Hoewel dat een genre is waar ik zeker de aantrekkingskracht van zie, heeft het een groot nadeel voor een vereniging als het Duivelsei: deze spellen zijn gelimiteerd tot slechts een enkele speler, nogal een nadeel voor een plek waar bordspellen ook een manier van socialisatie zijn. In dit artikel wil ik daarom kijken naar een alternatief: bordspellen die meestal door meerdere spelers gebruikt worden, maar ook regels hebben om alleen te kunnen spelen. Welke methodes gebruiken deze spellen, en hoeveel plezier kun je aan deze varianten beleven?

Tekst: Nathan Houkes

Set-up

Stel, je trekt een spel uit de kast dat je al een paar keer met anderen hebt gespeeld, en bent van plan het nu in je eentje te spelen. Hoe snel je kunt starten is volledig afhankelijk van het type spel dat je in je handen hebt. De makkelijkste spellen zijn degenen die zich niets aantrekken van het aantal spelers: het spel is ongeveer even moeilijk met een als met, zeg, vier, zonder dat je allerlei extra regels hoeft toe te passen. Een goed voorbeeld hiervan is Spirit Island: het enige verschil tussen spelersaantallen is dat het spelbord proportioneel groter of kleiner wordt, en dus is de solovariant exact hetzelfde maar dan met minder set-up (en een enkele extra regel). Coöperatieve bordspellen gebruiken vaak deze optie, aangezien deze toch al bijna altijd de schaal van het spel moeten afstemmen op het aantal spelers.

Een ander genre dat dit gebruikt is iets wat ik 'Dice, Pen & Paper' spellen zou noemen: een genre (met als meest bekende voorbeeld Qwixx, wat geen solovariant heeft) waarbij spelers om de beurt met dobbelstenen gooien om vakjes op hun eigen spelbord (een papier) aan te kruisen. Deze spellen hebben meestal openbare worpen, met een voordeel voor de speler die aan de beurt is. De solovariant laat dus meestal de enige speler altijd aan de beurt zijn, hoewel sommige spellen

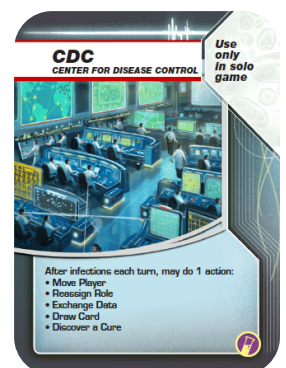


(specifiek Dungeons, Dice & Danger) elke worp als openbaar beschouwen.

Andere spellen kunnen zich een dermate simpele aanpak niet veroorloven. Sommige proberen de regels van het spel iets aan te passen, omdat het gebrek aan rivaliteit het spel anders te makkelijk zou kunnen maken. De andere groep zijn spellen die het spel hetzelfde houden, maar in plaats daarvan iets toevoegen om een tweede speler na te bootsen. Zie hier: de Automa.

Spel

De term 'Automa' wordt gebruikt door het bedrijf Automa Factory, dat zich gespecialiseerd heeft in het toevoegen van solovarianten aan bordspellen in samenwerking met bordspelontwikkelaars. Het principe lijkt redelijk simpel te zijn: de spellen met een Automa die ik gespeeld heb (Wingspan en Red Rising) hebben beide een aparte set kaarten, die geschud worden om vervolgens de beurten van de Automa te bepalen. Een beurt moet zoveel mogelijk op een spelersbeurt lijken: de Automa doet ongeveer dezelfde acties, maar met altijd hier en daar uitzonderingen. In Red Rising betekent dit dat de speler





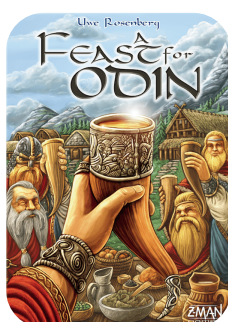
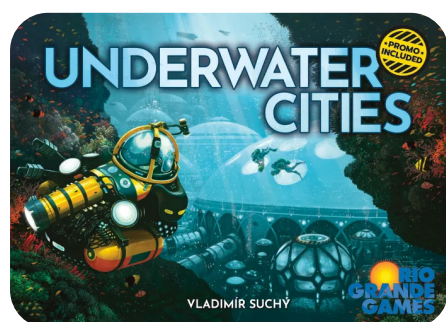
minder of in het beste geval evenveel bonussen krijgt als de Automa: dit om te voorkomen dat de Automa makkelijk verslagen kan worden door de willekeur van diens acties. Wat is het nut hiervan? Het lijkt te liggen aan het speltype ('lijkt' omdat ik maar twee spellen ken): zowel in RR als Wingspan moet je kaarten draften uit de markt om daarmee zoveel mogelijk bonussen en punten te scoren. De Automa haalt voortdurend kaarten uit de markt en vervangt ze door nieuwe: op die manier blijf je als speler niet voortdurend met dezelfde kaarten zitten, en kun je je strategie aanpassen aan de nieuwe situatie. Met name in Red Rising is dit cruciaal: daarin speel je kaarten door ze op de markt te leggen, maar neem je daarmee het risico dat de Automa de kaart zelf pakt en je daar dus niet meer punten mee kunt scoren aan het eind van het spel. Een tweede speler die in bepaalde opzichten met jou meegroeit maakt ook dat bonussen bruikbaar

kunnen doen voordat jij de kans krijgt. Caverna en Agricola lossen dit in het geheel niet op, maar Underwater Cities doet wat interessants: het blokkeert een aantal acties, en laat de blokkades vervolgens elke ronde verschuiven. Op die manier moet je nog steeds om iets heen werken, hoe frustrerend het soms ook is. Odin, een spel dat erg op Agricola en Caverna lijkt, doet iets uitzonderlijk elegants: het laat je actiemarkers na elke ronde staan, waardoor elke actie maar een keer per twee rondes kan worden uitgevoerd!



Score

Hoe verlies je van jezelf? In coöperatieve spellen hoeft wederom niets veranderd te worden: je speelt altijd tegen het spel zelf, en dus gebruik je dezelfde win- en verliescondities. In andere spellen is het meestal saaier: je moet een bepaalde score halen, al dan niet met een scoretabel waarmee je afgekraakt wordt door het regelboekje als je het slecht hebt gedaan. Automa-spellen doen dit helaas niet veel beter: omdat de kaarten die de Automa verzamelt volkomen willekeurig zijn, krijgt deze (in ieder geval in Red Rising) punten per kaart, wat bijna hetzelfde effect oplevert als een vaste score. Een welkome uitzondering hierop is Calico, het spel van het huidige bestuur. Dit geeft je scenario's om uit te proberen, waarbij je met bepaalde scoretegels boven een bepaald puntenaantal moet halen, vaak samen met een secundair doel (bijvoorbeeld minstens een puntenfiche van elke soort). Op die manier geeft het spel richting aan de solovariant die het mogelijk maakt om het vaker te spelen op verschillende manieren, zonder dat je aan het eind van de dag geen bordspel meer kan zien.



blijven die je ontvangt voor het beter doen op een specifiek punt dan alle andere spelers: de interactie die dat toevoegt zorgt dat de balans van het spel niet volkomen verandert. Een tweede speler kan ook veel simpeler: in een uitbreiding van Pandemic zit bijvoorbeeld een solovariant waarin de enige speler een soort hulpspeler krijgt om extra acties uit te voeren en handkaarten mee uit te wisselen.

Het gebrek aan interactie met andere spelers kan soms ook zonder extra speler opgelost worden. Er bestaat een subtype aan *engine builders* waarin je een grote hoop acties hebt om uit te kiezen, waar je maar een beperkt aantal van kunt uitvoeren per ronde (bijvoorbeeld Caverna of Underwater Cities). Het competitieve element hier is dat elke actie maar een keer per ronde uitgevoerd kan worden, wat betekent dat andere spelers je favoriete actie

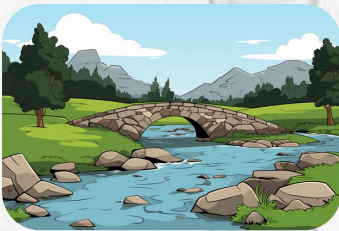
(#)all the Ways to Use #Hallways

Hey there, wanderer, don't just hurry on by! This page may look like an ordinary hallway, but it can be much more than that! Hallways aren't just necessary to make buildings make sense, they can be important for many other things. If you'll just slow down and sit with me here in this transitional space, I'll tell you all about it.

Text: Jenna Hoekstra

From here...

In this article I'm not looking at just the dictionary definition of a hallway, although I certainly include that as well. I'm using "hallway" as a cognitive shorthand for what I'd like to call a "transitional space". I'd love to call it a "liminal space", but that term has sadly already been claimed by the internet for a completely different kind of space.



But no, I'd like to talk about those spaces that get you from one place to the next. Or, for short, hallways! But they can also be bridges, modes of transport, or cracks in the wall that your character needs to force themselves through (as seen in *God of War*, et al.).

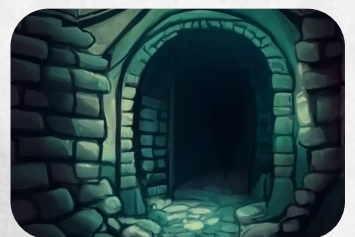
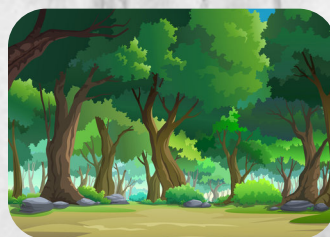
Why care?

I'm intrigued by hallways because they make me care about what I'm doing. You see, theoretically, games could just have you go from room to room directly, or even teleport you straight into the next battle. Why, then, do they have you walk there instead?



I believe this serves several purposes. For one, they give you some downtime, to let the adrenaline settle. After shooting a bajillion scary demons in *DOOM*, it's nice to get a minute or two where there's a change of pace and you can calm back down. It might even let you focus on another aspect of the game, like movement or exploration, which can keep you engaged on more than just one gameplay mechanic (shootin' demons).

In a more story-focused game, they can help you to more consciously evaluate the narrative. It might help you contemplate on characters' motives, or ruminate on what plot twists might still come. Or, in puzzly-type games (psst, *Blue Prince* article on page 18!), it can give you the space and time you didn't even know you needed to solve a puzzle, in sort of the same way you might randomly remember someone's name in the shower. Your brain keeps churning in the background, especially in the dull moments.



...to there

I'd like to end this rambling with an anecdote about a realization I had playing a TTRPG with friends. By the third session I noticed we kept stopping in hallways (and forest walks, and car rides), and I called it out, which swiftly became a running gag in the group. In reality, we kept taking those moments to talk about not just our plans in-game, but also our characters' feelings, motivations, and goals. We needed those standstill moments to discuss that, because non-stop action would not have given me the space to feel that campaign nearly as deep as I ended up doing.

LEGENDS OF TOMORROW

DC'S FEVER DREAM

Legends of Tomorrow is without a doubt my favourite show of all time. It combines the already cool concept of superheroes, and throws time travel in the mix. It gets even better when you get to the later seasons with magic and aliens. Though I can't honestly say it's a very good show, it is incredibly fun and definitely worth a watch.

Text: Mars Veenstra

The beginning

Rip Hunter, a British guy from a dystopian future goes back in time to recruit some B-list superheroes (and a couple of thieves) from 2016. He wants their help to kill the guy who's basically the source of all of the future's problems, an immortal man by the name of Vandal Savage. The entire first season is about the Legends going back to various time periods in order to kill the man who can't be killed. It's also about Rip lying to the team, and some very sad attempts at romance from eight people being stuck together on a timeship for half a year.



But what's the rest of the show about?

Legends of Tomorrow follows a pretty basic episode structure for most of the show. Something's wrong in a specific time and place, the Legends go there, try to fix it and mess up so bad it's impressive, stress about it for a bit, fix the problem through some wacky hijinks, and learn some valuable lessons along the way.

These problems in history range from a zombie apocalypse in the Civil War to Shakespeare writing a superhero play instead of Romeo and Juliet, and their solutions range from blowing up the problem (never works) to singing a song at the problem (works strangely well). This is fun enough on its own, but the Legends are such an interesting group of characters that the show never gets boring.

The characters

In every season of the show, a couple of characters join the team and a couple of them leave. Some of those characters include a part alien assassin turned team captain; her girlfriend, just a normal woman (but somehow still the strangest of the two); a former thief turned famous romance novelist; and a trigger happy alien hunter who got kidnapped by mushrooms as a young girl. Also: a serious superhero from the past with magical powers and a lot of issues, and a British punk from the '80s who turns out to be thousands of years old. In short: fun for everyone!

What makes it so fun?

Apart from the strange situations the Legends put themselves in, the most fun thing about the show is the interactions between the characters. They're all living together on a ship with a lack of privacy and only one bathroom, which ultimately brings them closer. They're a family, and they really act like it. Also, a lot of them are bi, which gave the writers a huge amount of options when deciding which characters should have a romantic arc. In conclusion, if you have the chance you should absolutely watch this show. It's the best thing to ever happen to superhero shows!



De Redactie Speelt



Heb jij ooit het gevoel gehad dat je graag dingen in ringen wilt stoppen? Hou jij van spellen waarbij je logisch moet nadenken en achter een geheime code moet komen? Wil je deze twee dingen combineren? Wij van de Redactie wilden dat namelijk wel en hier kun je lezen hoe dit ging.

Tekst: Renzo Korbee

De uitleg

Het spel begint met de speluitleg die gegeven wordt door Fenne. Het spel werkt als volgt: het speelveld bestaat uit een venndiagram en er zijn 3 categorieën: “context”, rood, “word”, geel, en “attribute”, blauw. *Context* gaat over een plek waar het object kan zijn, bijvoorbeeld in je slaapkamer. *Word* gaat over het woord zelf, bijvoorbeeld dat het 3 klinkers heeft. *Attribute* gaat over iets wat het object heeft of is, bijvoorbeeld eetbaar. De ringleider weet wat er bij deze cirkels past en de andere spelers moeten hun objecten (kaarten) in de juiste kringen leggen. Alle spelers hebben vijf kaarten en als ze de kaarten op de juiste plek neerleggen zijn ze die kaart kwijt. Als ze de kaart verkeerd neerleggen, moeten ze een nieuwe pakken. Degene die met 0 kaarten overblijft wint!



Dan legt Jenna *cheese* neer. Deze hoort in geen van de ringen en komt dan bij “none”! Hier kom ik er achter dat dat ook mogelijk is. Een woord kan ook bij niks horen, wat best logisch is, maar daar had ik nog niet aan gedacht. Na 1 beurt heb ik nog geen idee wat de categorieën zouden kunnen zijn. De *truck* van Mars is in het midden. Alles draait in deze ringen om de *truck*, terwijl de aarde en de zon in de omringende ringen liggen. Het woord *Racecar* van Jenna komt dan in het midden en dan heeft ze als eerste een kaart goed neergelegd! Hier gaat mijn hoofd door racen en er komen allerlei rare theorieën in mij op. Ze beginnen als niet heel nuttige gedachten, bijvoorbeeld dat *racecar* achterstevoren ook *racecar* is, maar dan zie ik het opeens! Geel is dat er een “r” in zit! Dat is de enige overeenkomst. Mars en Cem zien het nog niet maar Fenne en Jenna hadden het al in hun hoofd. Geel is gevonden, nu blauw en rood nog. *Camera* vindt Nathan lastig maar keurt hij goed... en Jenna heeft er dan weer een goed. En weer een! Ze legt *match* neer op de juiste plek, het matcht! Jenna is tot nu toe het beste bezig, maar dan heeft Fenne er ook twee achter elkaar goed! *Hose* en *bridge*.

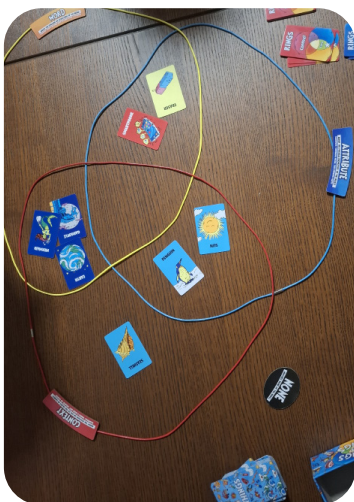
De eerste ronde

Nathan begint het eerste potje als ringleider. Als ringleider begin je met 3 objecten neerleggen. Hij begint met 3 woorden:

- *Gargoyle*: rood-geel
- *Sun*: rood-blauw
- *Eraser*: geel-blauw

De spelers moeten er nu achter komen waarom deze woorden hier liggen, of goed gokken. De spelers die meedoen zijn als volgt:

Jenna, Fenne, Mars, Cem en Renzo (ik). Het spel begint en Jenna mag als eerste. Zij begint en heeft het fout, Fenne, ik, Mars en Cem zijn daarna ook aan de beurt en we leggen onze kaarten allemaal fout neer. Een goed begin...



En dan heb ik er ook een goed! *Battery* hoort in geel-blauw. Geen idee waarom, maar het is wel goed! Cem denkt nu dat hij geel ook doorheeft. Dan is Jenna weer aan de beurt en heeft ze *piano* goed in blauw en hiermee wint zij! Al haar objecten zijn in de juiste cirkels gelegd en het is afgelopen.

De antwoorden

Het heeft ons flink wat woorden gekost, maar het spel is klaar en nu krijgen we allemaal de antwoorden te weten. Geel was “*has an R*”, rood was “*mostly found outside*” en blauw was “*flammable*”.

Rood en blauw had ik nooit geraden, maar Fenne en Jenna hadden rood en geel goed! Beginnersgeluk voor Jenna en Fenne uiteraard, want nu komt het echte potje. Die ronde had namelijk de “*easy*” categorieën, maar nu gaan we naar de “*medium*”. Dit geeft mij wel een beetje angst, want de *easy* vond ik zelf al best moeilijk, maar ik heb er alle vertrouwen in dat het ons gaat lukken.

De tweede ronde

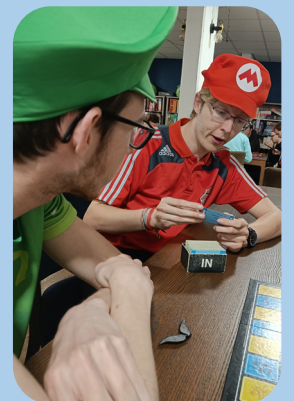
Jenna is nu de ringleider en legt haar kaartjes neer. *Teddy* op rood, *campfire* op geel en *galaxy* op *none*. De ronde begint en ik leg mijn eerste kaartje gelijk goed! Ik kijk naar de woorden die er liggen en denk dat ik weet wat geel is. Woorden met twee woorden erin, of iets in die richting. Fenne en Cem zeggen het ook te weten, maar helaas kan ik niet in hun hersenen dus weet ik niet of ze hetzelfde denken als ik. Helaas doet dit nog niet heel veel voor ons. Iedereen legt hun kaartjes nog op de verkeerde plek neer. Maar dan komt het eindelijk, Fenne legt *museum* goed op *none*. Daarna legt die ook nog *firework* goed bij geel. Hierdoor denkt Mars te weten wat geel is. Cem twijfelt en kijkt angstig rond met zijn vijf kaarten terwijl andere spelers kaarten neerleggen. Gelukkig legt hij al snel *dryer* goed neer in blauw-rood en hiermee is hij weer bij. Mars wordt door Cem geïnspireerd en “weet nu zeker” wat rood en geel moeten zijn. Dit leidt echter nog niet tot resultaten. Fenne krijgt er alleen wel weer een goed en legt *owl* in *none* neer. Fenne staat voor, maar iedereen komt dichterbij. Nathan komt

achter geel, ik leg *keyboard* goed op rood-geel en als Mars aan de beurt is legt hij *sofa* goed neer en wordt hij blij, helaas blijft deze blijdschap niet lang hangen en legt hij *castle* daarna fout neer. Bij Cem is de blijdschap ook nog ver te vinden wanneer hij zijn fruit, *banana*, ook verkeerd neerlegt. Fenne gaat rustig door en heeft er weer een goed. Hij heeft nog maar één object over. *Scissors* was goed, maar *crab* niet. Die hoorde in rood-blauw? Ik begon net te denken dat blauw misschien was “spullen die je in je huis kan vinden”, maar *krab* laat mij toch erg aan die theorie twijfelen. Ik leg *soda* goed neer en *field*, maar mijn laatste kaartje, *broom*, is fout. Ik heb nog maar één kaartje nu en sta gelijk met Fenne, maar Mars is eerst aan de beurt. Hij legt *cloud* goed neer in *none*, maar daar eindigt zijn avontuur dan ook. Nu is het de beurt aan Fenne. Fenne legt zijn object neer. Het is *duster*... en het is goed!



De antwoorden

Na deze zenuwslopende nederlaag heb ik eigenlijk helemaal geen zin meer in de antwoorden, maar om het compleet te maken zal ik ze toch vertellen. Als lezers hebben jullie uiteraard de foto's in dit artikel bestudeerd en zijn jullie al lang achter de antwoorden, maar voor de enkeling die dat niet gedaan heeft zal ik de antwoorden toch nog geven. Rood wist Fenne en was “*can be bought in a store*”. Blauw was “*shiny or reflective*” en geel was “*is a compound word*”, oftewel woorden met twee woorden erin. Helaas is dit dan het einde van het spel en daarmee ook dit artikel, maar niet getreurd want er zijn nog veel meer spelletjes en ook nog veel meer artikelen!





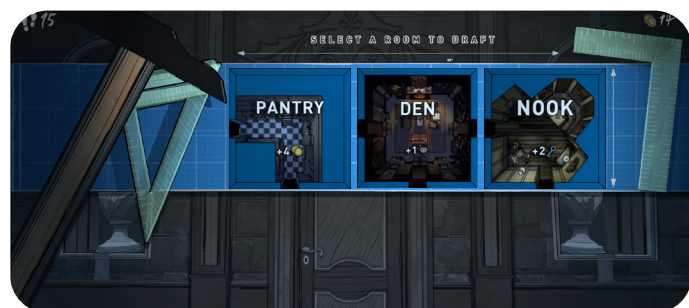


What do you get when you mash up a puzzle game with a roguelike deck/engine builder game with a “metroidbrainia”^{*}? You’d get an absolute nightmare of genre tags on Steam that I couldn’t even begin to explain to my parents. You’d also get: Blue Prince! If you’re wondering how any of those labels could possibly fit together, don’t worry, I’ll get to that. Let’s first get you introduced with the mansion you’ll be exploring, and a whiff of the secrets you’ll find within...

Text: Jenna Hoekstra

A winding road of doors and rooms

The game plunks you inside of a big manor, the front doors still open but three closed doors in front of you beckoning for your attention. You are instructed to reach Room 46, the elusive chamber hidden within this house which you’re told only has 45 rooms. You also have a motive: find this room, and you get to inherit this massive mansion from your late uncle. It might be unclear where to start, but don’t worry, the Antechamber at the back of the house should be intriguing enough for you to start making your way over there, right?



Let’s try a door, then. Clicking on it doesn’t just open it up, however, no no! A screen pops up, offering you a selection of three different rooms. Might you go to the Pantry, which offers four coins upon entering? Ooh, the Den gives you a gem of sorts, whatever that does! And the Nook promises a key... after you choose one, the door opens up to you, which leads you into the room you chose. After picking up your reward, you get to open whichever new doors exist in this new room. Exciting, we’ll get to the Antechamber in no time!

Difficulties, as expected

Upon reaching your tenth room or so, accidentally creating some dead ends on the way there, you might reach a door requiring a key. You could use one of the ones you may have found, sure, but locked doors will only become more common from here. There’s also your step counter to keep track of: pacing around from hall to room over and over gets tiring! There’s quite some things to keep track of to make sure you can keep going, and eventually you’ll fail. Not to worry though, tomorrow’s another day! You don’t get to keep the stuff you found, though, only the knowledge you gained...



That’s right, this is a roguelike game. After each attempt, you’re put back on square one (literally) and expected to try all over. Luckily, the progression of rooms through each run will be randomized, so you’ll get to find some new things this time around. With some new knowledge and strategy you picked up on your previous run, you might be able to get just a little further, just a liiittle further each run, until suddenly... huh. That’s interesting. You’ve been walking past that all this time, without even noticing the bigger implications?

^{*} Jury’s still out on whether the gaming community will ever accept this as a legitimate genre name...



Puzzles abound!

This is where I'll have to get a little vague, which is sad, because it's the part where Blue Prince really starts to hook its claws, eh, doorknobs? into you. Sooner or later you'll find a room that gives you a clue, or, if you're clever, you might notice something fishy yourself. Why does every room have [redacted]? Some of these rooms also have [redacted]. How does it fit together?



These little mysteries will pop up every now and again, and the tantalizing part is that they're often hidden in plain sight. Solving these riddles becomes part of the game, to the point where you might even forget your ultimate goal is to reach Room 46. But that's honestly fine. You don't know how to reach Room 46, so you might as well dive into these little puzzles. Who knows, maybe they'll give you a clue?

What I find fascinating and impressive about Blue Prince is how, for me, I never felt aimless, even though each mystery didn't necessarily lead to the last. I'd reach a dead end (hehe) on something, but not long later I'd find a new thread to follow, a red thread leading me deeper and deeper into the house.

So where does it lead?

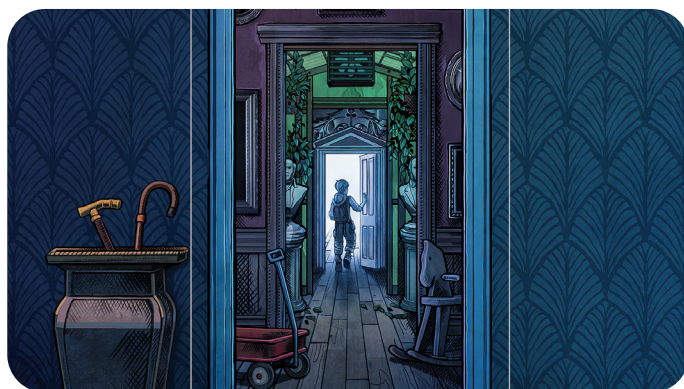
To Room 46. Eventually. Suddenly? After playing for a while, the way to the final goal was suddenly laid out to me quite clearly. The game had pulled this trick on me before; I would be sure that if I just managed to do this one thing, I'd basically be there!

But when I followed this one clue... there it was, Room 46. I got the ending cutscene and the game told me I'd won. But there were so many mysteries still left to untangle, there's no way that was all of it. Sadly, the ending screen kind of took me out of the experience. Maybe I had gotten bored, maybe I was distracted by a different game, but either way, I stopped playing then and there. I wasn't quite sure how to complete the last few puzzles, and with the end goal suddenly removed, my motivation had left me. Which was sad!



Final thoughts

One of the first things I heard about this game was a critic saying it was the most intricate puzzle box of a game they'd ever played, and also a Steam reviewer claiming they'd already put nearly a hundred hours into it. So, it's a puzzle game... with a hundred hours of content? I was doubtful, and in the end I didn't get close to that playtime (around 20 hours), but maybe they were right. There's eight of [something] to collect throughout the house which together tell a deeper story, about family history and drama and probably some other intriguing stuff. Perhaps that would've taken me another 80 hours, who knows, I certainly won't.



Blue Prince had me obsessed for a good week like only my favorite games can, so I definitely suggest you give it a try! My time with it is over, though, and next time you'll be hearing me talk on a different house, one with a very different kind of interior... until then!

P.S. If the game's name sounds odd to you, consider saying it out aloud...



WarioWare: Get It Together!

Hysterische chaos



Wario verscheen ten tonele in 1992 als eindbaas van Super Mario Land 2. Met zijn eigen Wario Land-reeks bood hij een alternatief voor de acrobatische capriolen van zijn rode rivaal. Kenmerkend voor deze spellen is dat ze nogal raar zijn, en bizar. Dit geldt evengoed voor de WarioWare-games, die sinds het eerste deel uit 2003 garant staan voor hectisch plezier. In 2021 kwam Get It Together! uit voor de Nintendo Switch. Met dit deel bereikte de gekte wat mij betreft een heerlijk hoogtepunt.

Tekst: Cem Özgür Sayin

WarioWare?

In de kern speel je in WarioWare een reeks van microgames (ja, *micro*, niet *mini*) die elkaar opvolgen in rap tempo. Elke microgame duurt hoogstens een paar seconden en kan van alles inhouden. Je moet dus snel denken, reageren en doen. Na de eerste WarioWare heeft vrijwel elk deel in de reeks goed gebruikgemaakt van interessante hardwaremogelijkheden. In de cartridge van Twisted! voor de Game Boy Advance zit een rotatiesensor zodat microgames bestuurd kunnen worden door het systeem te draaien. Touched! voor de DS bevat microgames die gebruikmaken van de touchscreen en de microfoon. En in Smooth Moves mag je uiteraard bewegen met de Wii Remote. Gold voor de 3DS omvat zelfs meerdere stijlen: "Mash" (knoppen), "Twist" (rotatie), "Touch" (touchscreen) en "Blow" (microfoon).

Get It Together! breekt met deze traditie: het spel wordt volledig bestuurd met niets meer dan een *analog stick* en één knop. Een simpelere game dus? Niet echt. Deze keer is de *gimmick* dat de microgames worden gespeeld door een van twintig verschillende karakters te besturen, waarbij elk een unieke, en vaak bijzondere, *moveset* heeft.



personage becomplimenteren? Een golfbaan vervormen voor een hole-in-one? Een maïskolf leegplukken? Of wellicht de klokken laten luiden op een bruiloft?

Naarmate het spel vordert worden de microgames sneller en moeilijker, met drie verschillende moeilijkheidsgraden en vaak willekeurige elementen. Zo kan de *layout* van een microgame steeds nét wat anders zijn. In combinatie met de willekeurige volgorde van de microgames resulteert dit in hectische, chaotische gameplay, precies zoals het een WarioWare-spel betaamt.

Oneindig veel plezier

Maar de aanwezigheid van maar liefst twintig verschillende karakters en net zoveel *movesets* heeft veel toegevoegd aan de welbekende en geliefde WarioWare-formule. Het betekent dat de variatie en hectiek wordt vermenigvuldigd met twintig, want nu moet je dus ook nog rekening houden met de verschillende speelstijlen. En die kunnen de *gameplay* flink op de kop zetten.

Enkele karakters zijn dan nog relatief standaard, bijvoorbeeld Wario, die kan vliegen en beuken. Cricket kan heen en weer lopen en springen, en Ashley kan rondvliegen en projectielen schieten uit haar staf. De meeste hebben echter een nogal bijzondere besturing. Red kan rondvliegen en bommen laten vallen, Orbulon kan met zijn ufo voorwerpen opzuigen of verplaatsen, 18-Volt kan niet zelf bewegen maar wel schijven wegschieten, en 5-Volt kan met een groot kabaal teleporteren.



Bizarre microgames

Er is niets ingeleverd op het gebied van de gekte van de microgames, ze zijn nog altijd hartstikke raar met krankzinnige – en uiterst diverse – beelden, geluiden en scenario's. En met meer dan tweehonderd stuks blijft het gissen wat je nu weer gaat doen. Een horloge heen en weer duwen om Wario in slaap te laten vallen? Een Fire Emblem-





Besef dat elke microgame te voltooien is met elk karakter. Gezien de grote verschillen in speelstijl is dat niets dan wonderbaarlijk. Steeds opnieuw word je uitgedaagd snel de capaciteiten van een karakter te benutten om een microgame te voltooien, soms met eentje die er op het eerste gezicht niet echt geschikt voor is. Zo kan het wel eens lastig zijn obstakels te ontwijken als Kat of Ana, die oncontroleerbaar op en neer springen. Er is echter altijd een oplossing en het geeft veel voldoening als het lukt!

Tot de hoogtepunten behoren de microgames die elementen met interactieve *physics* bevatten: een sloopkogel genoeg vaart geven door ertegenaan te beuken, ontzettend omslachtig een molen laten draaien door tegen de wieken te springen, of een ijshoorn die dreigt om te vallen rechthouden door er herhaaldelijk een yoyo tegenaan te werpen. Inderdaad, het is allemaal belachelijk, maar op de beste manier!

Weliswaar volkomen onvermijdelijk zijn sommige karakters nogal *overpowered* voor zekere microgames. Dat 5-Volt kan teleporteren maakt het wel heel makkelijk om uit een gesloten pot te ontsnappen. En waarom moeilijk doen met een gieter als Penny gewoon water kan spuiten op het plantje? Ging het om een ander spel, had ik wellicht geklaagd over een gebrek aan balans. Maar in WarioWare draagt het lekker bij aan de prachtige krankzinnigheid.



Naast de Story Mode, waarin verzamelingen van microgames gespeeld kunnen worden voor de *high score*, is er ook een zogenaamde Wario Cup. Deze bevat 52 "Challenges" – één voor elke week van het jaar – die elk een eigen draai geven aan de *gameplay*. Denk aan het besturen van twee karakters tegelijkertijd, of een marathon van microgames met een bepaald thema. Ook zijn er achievements in de vorm van Missions. Daarnaast kunnen *individuele* microgames gespeeld

worden voor de *high score*. In eerdere WarioWare-games werd het plezier hier vooral ontleend aan de toenemende intensiteit en snelheid van de microgame, maar door te spelen met steeds verschillende karakters, dus speelstijlen, is dit leuker dan ooit!



Multiplayer

Met vrienden wordt de WarioWare-ervaring nog hectischer en leuker. De levels in de Story Mode zijn ook met z'n tweeën te spelen en dit is in mijn ervaring altijd hilarisch. De microgames worden er niet per se veel makkelijker op, want een fatale fout wordt nu twee keer zo snel gemaakt.

De zogenaamde Variety Pack kent vele verschillende modi, waarvan de meeste geschikt zijn voor tot wel vier spelers. Mijn favoriet – overigens goed ontvangen op het Ei – is Sly Angle. Daarin speel je verschillende minigames tegen elkaar met enigszins willekeurige karakters. De minigames en de verdeling van de karakters zijn niet altijd eerlijk, maar dat maakt deze modus des te grappiger. Steeds mag de winnaar een vlaggetje neerzetten op een bord, welke voor punten wordt ingekleurd op basis van de plaatsing van de vlaggetjes. Puck 'er Up, waarbij de winnaar van een heftig potje airhockey een microgame mag doen terwijl de anderen zitten te dwarsbomen heeft ook de nodige lol bezorgd. Verder duelleer ik graag in Rising Star. Hier krijgt steeds degene die het meest bijdraagt aan de voltooiing van een microgame een punt.

Een pareltje

Ik was aanvankelijk sceptisch over deze game, vreesde dat met zoveel karakters en speelstijlen een groot deel van de focus op strak ontworpen microgames verloren zou gaan. Gelukkig is dit geenszins het geval. WarioWare: Get It Together! levert puur, geconcentreerd plezier en is daarmee een pareltje in de catalogus van de Nintendo Switch!





People often call me a nerd, which I'm not going to deny, but they forget to mention I'm also a linguist! Which doesn't make me any less of a nerd, of course. I've written an article about genre names before, but this time I'd like to talk about a phenomenon that I just can't stop noticing. Have you ever played a game that's heavy on dialogue, like a visual novel, and characters sometimes reply with just "..."? What's up with that?

Text: Jenna Hoekstra

What we use ellipses for

An ellipsis, which is what three dots like this are called, can signify a lot of different things. Its usage is an example of paralinguistics: elements of speech or writing that convey meaning outside of words and grammar. Think of SHOUTING versus whispering, or making a text **bold** versus making it ~~strikethrough~~. The ellipsis is a written form of many different kinds of paralinguistics: when used at the end of a sentence, it can convey confusion, passive-aggressiveness, admiration, the impression that there are more examples to be given...

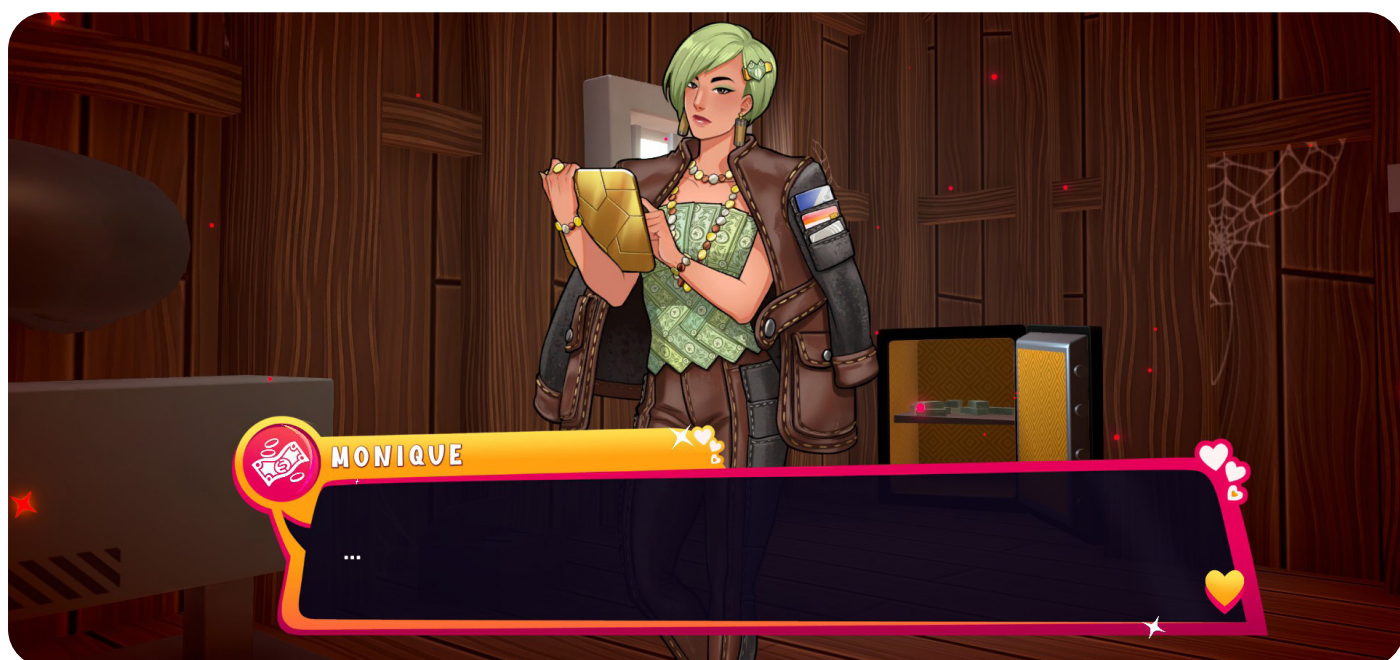
Usage in dialogue

But what happens when "..."/>

else, can actually say a lot: annoyance at someone, embarrassment, shock. And that's not even to mention the variations you can have. Why not add a question mark at the end, which can elevate confusion into complete dumbfoundedness. Or if you add an exclamation mark, it might mean that someone is fuming, but from the inside. And if you want to signal extreme disappointment, something that really says "I'm so done with you", you can just add a looooootta dots.

Conclusion...?

I'm not quite sure if I have a clearly formulated 'point' to get across. It's just that, whenever a character is given the attention and space to say absolutely nothing at all, my linguist brain gets tickled a little bit, and I wanted to carry across that feeling of curiosity and wonder to you, the reader. Those bits of dialogue are often the fastest to be skipped past: there's no new information to be conveyed, not even a voice line to be read out by a talented voice actor. Yet something so silent and unnoticeable can carry so many different meanings.



HUMANS VERSUS ZOMBIES

Do you feel like there is just something missing in your life? Like your life just isn't really filled with the excitement and thrill that you want? Would you like to fill this hole in your life with a zombie apocalypse? Then Duivelsei has exactly what you're looking for.

Text: Renzo Korbee

The start of the apocalypse

In 2025 the Apocalypcie rose up from the dead, and brought the apocalypse upon the members of Duivelsei! Well something like that. The Apocalypcie is a committee that organises a week called 'the Humans Versus Zombies week'. In this week there are two teams, the human and the zombie team. At the beginning of the week, the human team will consist of everyone, except for one person, who is the original zombie. This dynamic won't last long however. The zombie won't be outed until he has infected two other humans, and that's when the chaos really starts. An infected human will stay a zombie forever, and zombies cannot be killed. This is how the apocalypse starts and grows. The humans can be infected at any point during this week, inside missions, but also outside of them. You're safe in some places, but other than that, you could be killed at any time.



The first mission

So you may be wondering, how did the game go this year? Well, the answer will not be so great for the humans. (Who weren't actually humans, but were instead undead creatures within the theme of "back from the dead". They still serve the same purpose though, and have to do the same missions to beat the zombies.) The missions are in the evening, and during the missions the humans can win advantages to kill the zombies on Friday.

With the downside being that the zombies will also be at these missions to attack them. This sounds hard, but humans can defend themselves from the zombies with nerf guns and foam swords. So you would expect that the humans would be fine during the first mission. Which was true, for the beginning of it. The humans started by hunting down the zombies and stunning them for eternity. At this point there were around 5 zombies and 20 humans, so it was easy keeping them at bay, but one misstep and it could be a whole different story. Could be? Well, as it turns out, it would be a different story. Because about 30 minutes into the hour-long mission some very aggressive humans took the wrong step and got infected. This turned the tables completely and it resulted in a complete bloodbath. The humans tried to survive, but the mission ended with only about seven remaining humans, 18 zombies and a failed mission.

The snowball

This was only the first mission, but the damage had already been done. The humans had some reinforcements for the second mission, and there were some successes during the mission, but it simply wasn't enough. And at the mission on the third day every single human was slaughtered. The zombies had officially won.

But not forever! As there is always next year, in which you could be the deciding factor that gives the humans the edge, or be the zombie that infects the most humans!





Nintendo's 8ste generatie

Twee maanden geleden luidde de komst van de Switch 2 een nieuw tijdperk in voor Nintendo. De hybride console bouwt voort op het grote succes van de originele Switch, die inmiddels al meer dan acht jaar geleden uitkwam in maart 2017. Dat waren nog eens andere tijden... De Switch volgde op een roerige maar prachtige Nintendo-generatie, de laatste waarin console en handheld gescheiden waren. Laten we eens een kleine terugblik werpen op het tijdperk van de Nintendo 3DS en Wii U.

Tekst: Cem Özgür Sayin

Take a Look Inside

Op 25 maart 2011 was het eindelijk zover: de Europese lancering van de Nintendo 3DS. De handheld vernieuwde en verbeterde de razend populaire lijn van Nintendo DS-systemen. De 3DS was uiteraard veel krachtiger, had eindelijk een analoge pook in de vorm van de Circle Pad en kwam met een scala aan nieuwe *features*. Bijvoorbeeld het geniale StreetPass, waarmee Mii's van 3DS-systemen in de buurt jouw systeem konden bezoeken en andersom. Maar de echte *killer feature*, als we althans Nintendo mochten geloven, zat in de naam van het systeem: het 3D-effect.

Toen ik twee dagen later mijn 3DS bemachtigde was ik met stomheid geslagen. Nog verwonder ik me om het technisch vernuft van brilloos 3D. Een *gimmick*? Wellicht. Maar zelfs dan een *gimmick* die de ervaring op een typische Nintendo-manier verheft. Games kregen letterlijk een nieuwe dimensie!

De Nintendo 3DS werd aanvankelijk niet denderend ontvangen. De *launch line-up* was karig, de prijs van 250 euro (vandaag de dag ongeveer 350 euro) was relatief hoog, de echte *system sellers* lieten op zich wachten en de verkoopcijfers stelden teleur. De term "*Nintendoomed*" kwam wel eens langs... In augustus kwam een ommekeer: de prijs van de 3DS werd met ongeveer een derde verlaagd. Als troost, of dank, kregen zij die het systeem al hadden gekocht maar liefst twintig games van oude Nintendo-systemen: tien NES-spellen en tien Game Boy Advance-spellen (zelf kon ik mijn geluk niet op). Eind 2011 kwamen ook nog de grote titels Super Mario 3D Land en Mario Kart 7 uit. Het hielp: de 3DS kwam uit de put! In de loop der jaren kreeg het systeem meerdere nieuwe versies als de 3DS XL, de 2DS (hoe bedenk je het?) en de New 3DS (XL).



met een heus scherm. In juni 2011, op de jaarlijkse E3-beurs in Los Angeles, deed Nintendo dan eindelijk de zogeheten Wii U uit de doeken. De grote vernieuwing hier was de GamePad, een gigantische controller met allemaal toeters en bellen, waaronder inderdaad een *touchscreen*.

Meerdere mogelijkheden van deze nieuwe controller werden gepresenteerd, waaronder de voor de hand liggende optie verder te gamen wanneer de televisie door iemand anders wordt gebruikt. Ook kwamen *third parties* als Ubisoft en EA langs om hun steun toe te zeggen. De Wii U werd gepositioneerd als geschikt voor de *casual* én de meer serieuze gamer. Uiteindelijk werd het systeem in Europa gelanceerd op 30 november 2012.

Helaas wist de Wii U, in tegenstelling tot de Nintendo 3DS, nooit echt van de grond te komen. Was het de gebrekkige marketing? De nogal verwarrende naam die meer deed denken aan een accessoire voor de Wii? Of sprak het systeem, ondanks de poging aantrekkelijk te zijn voor een brede doelgroep, simpelweg te weinig mensen aan? Wat het dan ook moge zijn, de Wii U was een commerciële flop. Het duurde dan ook niet lang voordat *third parties* hun ondersteuning op een (veel) lager pitje zetten, of het systeem zelfs de rug toe keerden.

De games

Desondanks ontbrak het deze generatie niet aan goede games, zowel voor de Wii U als de 3DS. Nintendo bracht hooggeprezen delen uit in langlopende reeksen als Super Mario, Donkey Kong Country, Animal Crossing en Fire Emblem. Sommige games brachten oude



How Will U Play Next?

Ik herinner me nog het draaien van de geruchtenmolen in de aanloop naar wat destijds "Project Café" werd genoemd. Deze opvolger van de Wii zou een controller krijgen



series weer tot leven, zoals Pikmin 3 en persoonlijke favoriet Kid Icarus: Uprising. Daarnaast werd er geëxperimenteerd met games die goed gebruik maakten van de unieke functies van de systemen, op de Wii U bijvoorbeeld Splatoon, Super Mario Maker en het beruchte Star Fox Zero.

Niet alle *third parties* lieten de Wii U in de steek. Op beide systemen kwamen pareltjes uit, voor een belangrijk deel van *indie developers*. Enkele favorieten: Shovel Knight, Retro City Rampage DX en Freedom Planet. De Virtual Console, een catalogus van games van oude Nintendo-systemen, maakte het plaatje af.

Wat mij betreft was 2014 het mooiste jaar van deze Nintendo-generatie. Alleen al mei kende Mario Golf: World Tour, Kirby Triple Deluxe én Mario Kart 8, fantastische delen in hun respectievelijke reeksen. Mario Kart 8 kwam óók nog met een gratis extra game naar keuze (ik ging voor Wind Waker HD) – voor Nintendo-standaarden een zeer gul aanbod. Het onverwachts uitgekomen Steel Diver: Sub Wars bood online plezier met traag maar verrassend spannende onderzeeëroorlog. Later dat jaar kwam Super Smash Bros. uit voor de 3DS én voor de Wii U. De *hype*, mede mogelijk gemaakt door de regelmatige updates van regisseur Masahiro Sakurai, was ongekend hoog. Tegen het einde van het jaar wist Fantasy Life me nog even weg te trekken van Smash.



Community

Een van de meest memorabele aspecten van de generatie was Miiverse, een sociaal netwerk van Nintendo dat eerst alleen op de Wii U, later ook op de 3DS beschikbaar was. Elke game had een eigen *community* waarin men *art*, berichten en screenshots plaatste. Het was een levendig netwerk, en stelde spelers in staat gemakkelijk in contact te komen met mensen die deelden in het enthousiasme voor een specifieke game of Nintendo in het algemeen.

Het *community*-aspect werd verder benadrukt door WaraWara Plaza, het thuisscherm van de Wii U waarop Mii's met hun Miiverse-posts samenkwamen. Sommige games, zoals Splatoon en Smash, konden zelfs Miiverse-posts *in* het spel tonen.

Speelsheid

Voor Nintendo kenmerkend deze generatie was de "speelsheid" waarmee het bedrijf zichzelf en producten presenteerde. Denk aan de uitgesproken *interfaces* van zowel 3DS en Wii U, compleet met muzieknummers voor zowat elke applicatie, tot de instellingen nog aan toe.

Satoru Iwata (1959–2015)

Op 11 juli 2015 overleed Satoru Iwata, na sinds 2002 de directeur van Nintendo te zijn geweest, aan medische complicaties. Onder zijn leiding, met zijn speelse visie op gaming, *fun* voorop, bracht Nintendo het plezier van computerspellen naar een groter publiek dan ooit. Zijn visie is terug te vinden in de DS, Wii, 3DS en Wii U, en de unieke, breed toegankelijke spelervaringen die werden uitgebracht in zijn jaren. *"On my business card, I am a corporate president. In my mind, I am a game developer. But in my heart, I am a gamer."*

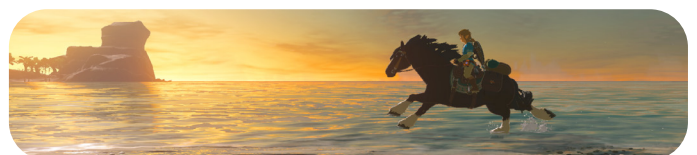


Deze speelsheid kwam ook tot uiting in de communicatie naar het publiek. In oktober 2011 werd de eerste Nintendo Direct uitgezonden, nog altijd de naam van de live-uitzendingen waarin Nintendo nieuwe games en andere producten presenteert. Vast gezicht was Satoru Iwata, toenmalig directeur van Nintendo en tevens charismatische presentator. Met zijn collega's was hij niet vies van een beetje humor. Zo is het *over the top* gevecht ter promotie van Smash tussen Iwata en Reggie Fils-Aimé (toen directeur van Nintendo of America) nog altijd in mijn geheugen gegrift. Zulke gekkigheid maakte Nintendo *net* wat leuker.

Een nieuwe wind

Richting het einde van de generatie begon de put wel wat op te drogen... 2016 was, vooral voor de Wii U, een uitermate karig jaar. Tekenend was Nintendo's E3, welke vrijwel volledig in het teken stond van Breath of the Wild, de eerste en de laatste originele Zelda voor de Wii U. Het spel zou óók uitkomen voor de mysterieuze "Nintendo NX". Deze werd in oktober onthuld: de Nintendo Switch.

Op 3 maart 2017 kwam de Switch dan eindelijk uit, samen met Breath of the Wild. Het spel luidde enerzijds een nieuw tijdperk in, anderzijds was het de zwanenzang van de Wii U. Zelf haalde ik het spel drie dagen later voor, jawel, de Wii U. Ik weet nog dat ik de hele console meesleurde om het spel buitenshuis te spelen op de GamePad in plaats van de tv, een voorproefje van het unieke hybrideconcept waar de Switch eindelijk écht eer aan deed. Ik bleef nog even hangen, en dompelde me goed onder in het laatste beetje van een onvergetelijke Nintendo-generatie.



DUIVELSEI SUBCLASSES

Not all adventurers are born to fight. Some are born... to play. The following three Duivelsei themed subclasses have been designed by the RPGcie and can be played in the Duivelsei Adventurer's League!

Text: RPGcie

Illustrations: Theo Pearson

ROGUE: BOARD GAMER

While other rogues specialize in sneakiness or assembling increasingly elaborate plans, you focus on your skill in a variety of games. You master certain elements of them and channel those to take down enemies who would stand in your way.

GAME MECHANIC

At 3rd level, when choosing this archetype, you gain expertise in all gaming sets, which means your proficiency bonus is doubled for any ability check you make with it.

TRICKY CARD THROWER

At 3rd level, you may use playing cards as weapons. They count as magical darts. In addition, based on the suit of the card used, it has a special effect if they hit their target. The suit is determined by drawing a card from an intact deck of playing cards with 2 jokers.

TRICKY CARDS

Suit	Effect
Clubs	Deal 1d4 additional bludgeoning damage.
Diamonds	The target must make a Dexterity saving throw with DC equal to 8+prof+Dex or have its speed reduced to 10 ft.
Hearts	The target must make a Charisma saving throw with DC equal to 8+prof+Cha. If the target fails the saving throw, it will become unwilling to attack you until you take aggressive action against the target or its allies.
Spades	Deal 1d6 additional slashing damage.
Joker	All damage from the attack is doubled.

YAHTZEE

At 9th level, whenever you roll dice for sneak attack damage, you may put aside all dice with the number rolled of your choice. Reroll all remaining dice (just like in Yahtzee). This ability can be used only once per sneak attack roll. Then, if exactly five dice were rolled at the same number, the attack deals 50 sneak attack damage instead.

WARLOCK: THE VIDEOGAME PATRON

You are a 'player' of a Videogame, a sentient, digital realm outside the Forgotten Realms. Whether you want to hit #1 on the leaderboard that is this world, or unlock a rare easter egg, the Videogame will provide you access to its game-type and even some 'cheat codes', whatever those are. They are all too happy to see their 'players' progress in a new world...

EXPANDED SPELL LIST

The Videogame lets you choose from an expanded list of spells when you learn a warlock spell.



VIDEOGAME PATRON EXPANDED SPELLS

Spell level	Spells
1st	Guiding Bolt (aim tracker), Compelled Duel (1V1 ME BRO)
2nd	Enhance Ability (lock in), Scorching Ray (gun)
3rd	Haste (good connection), Blink (unstable internet connection)
4th	Freedom of Movement (strifing), Death Ward (1-up)
5th	Contagion (virus), Creation (item duplication glitches)

AIM ASSIST = TRUE

At 1st level, your spells ignore both half and three-quarters cover and whenever you cast a spell which uses an attack roll that targets a creature more than 60 feet away, you may make that attack roll with advantage. Additionally, if that attack hits, if this is the first time you hit the target with an attack roll, you deal an extra 1d4 psychic damage.

LAG DETECTED

At 6th level, you can intentionally disrupt the Aether connection to your character. As a reaction, when you are about to take damage, prevent that damage. Note down the amount and type of damage prevented. Then, on initiative 20, 3 turns after this ability was used, you receive the damage noted down. This ability can be used an amount of times equal to your proficiency bonus per short rest.



LAUNCH DATABOMB

At 6th level, you learn to muddle another's Aether connection. You learn the *Slow* spell. It doesn't count against the spells you know. In addition, whilst concentrating on this spell, your concentration can't be broken as a result of taking damage and you can concentrate on a second spell besides this one.

RUN GAME

At 10th level, as an action, target creature within 300 ft. must make a CHA save against your spell save DC. On a failure, the target is transported to the Videogame. Whilst in the Videogame, as an action, the target may play it and roll a Sleight of Hand check and an INT check against your spell save DC. If both simultaneously succeed, the target returns in an unoccupied space within 15 ft. of where it left from. This ability can be used once per long rest. Planar Travel cannot be used to escape.

CLERIC: METAGAME DOMAIN

All other clerics call you mad, but they are wrong. You know the truth about the universe, your reality exists only as the shared hallucination between creatures of higher dimensions, also known as players who serve the one true god: The Game Master.

METAGAME DOMAIN SPELLS

Cleric level Spells

1st	<i>Identify, Comprehend Languages</i>
3rd	<i>See Invisibility, Fortune's Favor</i>
5th	<i>Antagonize, Intellect Fortress</i>
7th	<i>Hallucinatory Terrain, Polymorph</i>
9th	<i>Awaken, Modify Memory</i>

READ THE GM

When you cast a Divination spell that includes a chance the DM gives you no answer or a random reading—such as *Augury*, *Commune*, or *Divination*—it always succeeds.

LOOK UP THE STATBLOCK

At 1st level, the first time you damage a creature with a Cleric cantrip, you learn their AC, resistances, immunities and vulnerabilities.

CHANNEL DIVINITY: BRIBE THE GM

At 2nd level, as an action, if you bring a snack or drink to the GM and they accept it, give a number of temporary hit points equal to 1d6 + double your cleric level to any creature. These temporary hit points disappear at the end of the session.

BESEECH THE GM

Starting at 6th level, once per session you can cast the Divination spell without material components, and the GM does not have to stay in character when answering this question.

GAME KNOWLEDGE

At 8th level, you add your WIS modifier to the damage you deal with any Cleric cantrip.



Favoriete ding aan het Ei

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 aan Het Duivelsei?

Fenne: De blauwe spellenkast

Het Duivelsei is voor iedereen toegankelijk. Je hoeft echt niet een hevige spellenfan te zijn om hier je plekje te kunnen vinden. Maar voor mensen zoals ik, die echt van bordspellen houden, is de blauwe spellenkast een pure schatkist. Deze bevat alle spellen die minstens twee uur duren. Het is maar een enkele kast en bevat hooguit 10% van alle spellen op het Ei, maar is desondanks van top tot teen gevuld met pure creativiteit, unieke *mechanics*, epische ervaringen en een onuitputtelijke diepgang. En het mooiste is? Er lopen hier daadwerkelijk nog meer mensen rond die niet alleen bereid zijn om urenlang te zitten worstelen met complexe systemen en pagina's aan regels, ze vinden het nog leuk ook! Dus spot je toevallig een spel in de blauwe kast die al jaren bovenaan je lijstje staat om een keer te spelen, of ben je nieuwsgierig wat bordspellen kunnen bieden als ze echt *off the deep end* kunnen gaan? Trek genoeg mensen aan de mouw en er is vast wel iemand die het met je wil spelen, of zelfs kan uitleggen!



Cem: Eitjes willen altijd wel wat nieuws proberen

Het Ei heeft me heel wat moois opgeleverd. Ik heb ontzettend veel plezier gehad, heb niet zelden plat gelegen van het lachen en heb prachtige vriendschappen gesmeed. De aanleiding hiervoor, datgene wat ons allen verenigt, is natuurlijk onze gedeelde liefde voor een grote diversiteit aan spellen, waaronder bord-, kaart- en computerspellen. In mijn ervaring willen Duivelsei-leden altijd wel wat nieuws proberen, en dat biedt de gelegenheid voor unieke ervaringen! Nooit gedacht me te begeven in het bijzijn van genoeg mensen om grootse partijen Super Mario 3D World, Risk of Rain of WarioWare te spelen. En soms heeft "Hey, zouden jullie misschien willen meedoen met..." verstrekkende gevolgen, zie bijvoorbeeld de populariteit van Worms! Dus, zin om met anderen een (al dan niet nieuw) spel te doen? Grote kans dat je hier gelijkgestemden zal vinden. En andersom: het is altijd wel de moeite waard uit je *comfort zone* te stappen – of je nu net lid bent geworden, of hier al jarenlang rondloopt. Wie weet vind je wel je nieuwe favoriete spel!

Jenna: Geen verwachtingen

Wat ik heel fijn vind is dat niemand iets van je verwacht, op veel verschillende niveaus. Heb je een drukke studieweek waardoor je geen tijd hebt om te komen, of een familielid in het ziekenhuis waardoor je liever geen sociaal contact opzoekt, of je hebt gewoon een avond geen zin om te komen? Niemand die er moeilijk over zal doen. En als je wel op het Ei bent kan niemand je verplichten om iets wel of niet te spelen, je hoeft je nooit bang te voelen om te zeggen dat een bepaald spel je niet aanspreekt of dat je momenteel niet de hersenkracht hebt voor een lang spel. En zelfs met je persoonlijke expressie kun je je heel veilig voelen op het Ei: ikzelf ben trans, en ik ben zeker niet de enige. Anderen zijn altijd gekleed in punk *aesthetics*, of hebben gekleurd haar, of weet ik het wat: ik denk dat er meer queer mensen bij het Ei zitten dan cishet mensen. Wat je ook wilt doen of wie je ook wilt zijn, de mensen op Het Duivelsei hebben geen verwachtingen voor wat dan ook.



Nathan: De variatie in spellen en interesses

Een van de grote voordelen van het Ei is dat we een grote hoeveelheid spellen hebben. Maar na twee jaar kan ik ook zeggen dat de spellenkasten ook geschikt zijn voor iedereen. We hebben lang niet alle spellen in de wereld, maar van elk type spel hebben we er minstens een. We hebben bekende spellen, zoals Stratego, en obscure spellen, zoals Dabol. We hebben spellen voor mensen die niet willen nadenken (Mahé), niet willen liegen (Monikers) of geen plezier willen hebben (Monopoly), en ook de tegenstellingen daarvan (zoals Onitama, Quest en Spirit Island). En dat zijn alleen de bordspellen. We hebben ook nog een consolehoek en de bar als standaard pleisterplaatsen op spelavonden, en we hebben een aanzienlijk aantal commissies die van alles en nog wat organiseren. Het is volledig mogelijk om alleen naar het Ei te komen om mee te doen aan D&D, of om alleen met Whatsapp Weerwolven mee te doen, of zelfs om alleen naar de spelweekenden te komen die twee keer per jaar worden georganiseerd. Het Ei heeft voor iedereen wat.



Renzo: De gezelligheid



Wat een mooi vaag iets om leuk te vinden, maar daar is een reden voor! Persoonlijk is er namelijk niet één ding aan het Ei dat ik het allerleukste vind, het zijn eerder de mensen waarom ik hier al mijn tijd wil besteden. Of ik nou bordspelletjes speel, in de bar zit, meedoe aan activiteiten zoals Humans versus Zombies of druk meedans met Just Dance. Zolang het gezellig is en ik leuk met mensen kan kletsen vind ik het leuk en is het genoeg reden voor mij om te komen. Maar als ik dan toch echt één ding moet kiezen dat ik echt het allerleukste vind, dan is het toch wel de bar. In de bar zitten en een praatje maken met de bartender is altijd gezellig en dan maakt het ook niet uit of je nou een biertje bestelt of liever een chocomel drinkt. De sfeer is altijd leuk en er staat ook muziek aan en zo leer je ook de muzieksmaak van de bartender kennen. Zelf sta ik soms ook als bartender achter de bar en ik zou ook zeker aanraden om een keer een praatje met mij, of een andere bartender te maken, want dat is gezellig voor ons allebei!

Mars: De korte spellen

Als er een ding is waar ik van hou, dan is dat het spelen van korte spelletjes waar je niet echt over hoeft na te denken. Mijn gemiddelde avond op Het Duivelsei bestaat dan ook uit een serie van spelletjes als Ligretto, Chewie de Stuntpiloot, Wat Schets Je Me Nou en Pokémon Labyrinth. Hoewel zulke spellen natuurlijk het leukst zijn als je er super fanatiek over bent (wat ook vaak genoeg gebeurt), is het ook geweldig om tijdens het spelen lekker te gaan kletsen met je tegenstanders, en er dan na een uur achter te komen dat je überhaupt helemaal niet meer weet wie er aan de beurt was. De mensen op het Ei zijn natuurlijk een hele grote reden dat dit zo leuk is, want met wie je ook spelletjes speelt, het is altijd ontzettend gezellig. Dus: als je ooit zin hebt om even kort iets te doen, hebben we een heleboel leuke spelletjes om uit te kiezen, en doe ik graag met je mee!



Kyra: De Eitjes!



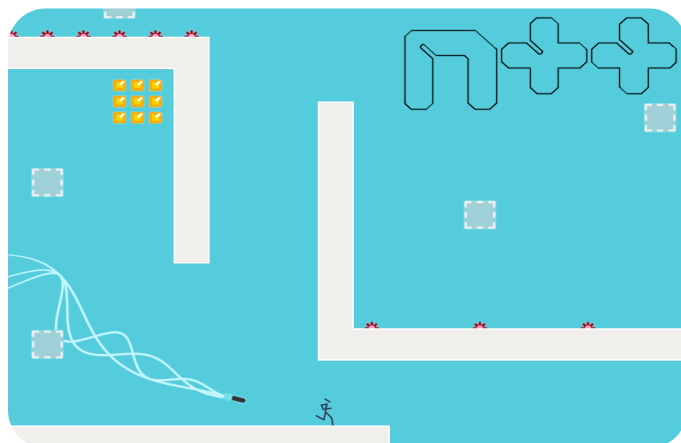
De spellen van Het Duivelsei zijn natuurlijk fantastisch, maar het echte hoogtepunt zijn de mensen! Ik heb hier de leukste vrienden ontmoet. Zelfs als je nog niemand kent, is er altijd wel een groep waar je gezellig voor een spelletje kan aansluiten. Daardoor voel ik mij altijd welkom om langs te komen, ook al weet ik niet of er mensen zijn die ik goed ken. En een gouden tip: Je kan altijd voor de spellenkast gaan staan als je niet mee wilt spelen met de spellen die er al gespeeld worden. Dat werkt echt magnetisch. Andere Eitjes komen er op af als motten op het vuur. Ik vind het heerlijk dat het altijd zo spontaan loopt, en dat ik meestal nog geen idee heb met welke leuke mensen ik die dag weer een spelletje ga spelen. Dus alhoewel alle leuke spellen zeker helpen om het een superleuke vereniging te maken, zullen voor mij de Eitjes toch altijd het beste gedeelte blijven.

Ook leuk! N++

Tekst: Fenne Bijtenhoorn

Naar links. Naar rechts. Springen. In N++ zijn dat de enige drie *controls* die je hebt. Als ninja beweeg je je door talloze levels. Je moet eerst naar de knop, daarna naar de deur en je hebt het level gehaald. Klinkt makkelijk, maar overal zijn dodelijke obstakels die je in één keer omleggen. Hoe sneller je het level voltooit en hoe meer goud je onderweg verzamelt, hoe beter.

Tot nu toe klinkt het misschien als je standaard *platformer* en... dat is het ook. Maar er is iets magisch aan dit spel. Allereerst heb je de *physics engine*. Als je op schuine oppervlaktes springt, bouwt je snelheid zich op, waardoor je met de juiste timing grootse sprongen kan maken. Dit biedt vele mogelijkheden voor creatieve oplossingen door de levels. Daarnaast is de *level design* uitmuntend. Elk level heeft een duidelijk idee erachter, kent meerdere wegen naar Rome en voelt uniek. De obstakels die je tegen kan komen zijn ook stuk voor stuk uniek, interessant en eerlijk.



Het hele spel voelt perfect gepolijst. En dat is niet gek, want dit is de derde, ultieme iteratie van in de kern hetzelfde spel, met als voorlopers N en N+. Met jaren aan ervaring heeft Metanet naar eigen zeggen de beste *platformer* ooit weten te maken, en ik geef ze gelijk. Zonder nonsens is dit spel alles wat een *platformer* behoort te zijn: creatief, uitdagend, simpel, verslavend en rechtvaardig.

Nomcie recept: Fruitsalade en -stokjes

Bereidingswijze

Fruitsalade

Giet het blik gemengd fruit af en kiever het in een bak. Snij de banaan, appel en kiwi in bite-sized hapjes en kiever ze in de bak. Optioneel: voeg de selderie salade toe. Roer goed door elkaar.

Fruitstokjes

Maak bite-sized hapjes van het verse fruit. Prik de satéprikkers door 3 à 4 verschillende hapjes (elk stokje mag evt anders zijn). Stapel ze in een bakje om mee te nemen of presenteer ze op een bord. in de rondte met een punt van de stokjes in het midden van het bord.

Over dit recept

Fruit is gezond, makkelijk en lekker. De fruitsalade gaat goed samen met avondeten waar nog wat mist maar je weet niet precies wat. De fruitstokjes zijn ideaal om mee te nemen naar een picknick of feestje (ook handig als je verder niet veel in huis hebt) of thuis als verrassing in de middag. De poffertjes aan de stokjes zorgen gecombineerd met het fruit voor een unieke variatie aan lekkere smaken.

Door Tiemen Ykema

Benodigdheden

Fruitsalade

- blik gemengd fruit
- verse appel
- verse banaan
- verse kiwi (optioneel)
- verse mandarijn (optioneel)
- selderie salade (optioneel)

Fruitstokjes

- schone lange satéprikkers (niet om op te eten)
- verse aardbeien, appels, ananas, bananen, druiven, mandarijnen, kiwi's (minstens 3 verschillende)
- poffertjes (optioneel)



MENU

Welcome, new Duivelsei member! Here at Duivelsei we have over 500 different boardgames, which can be a little overwhelming. This is why we have the **"Duivelsei Classics"**! These are games that all members of Duivelsei should have played at least once! They're popular among the members and you'll be seeing them a lot around Duivelsei. The games vary a lot, which means that there's sure to be something you like! So let us show you some of the games that are on our menu!

Short games

Bananagrams

A game which works a little bit like Scrabble, but without the board. Get rid of your tiles first and you win!



Scout

A card game in which you want to get rid of your cards as quickly as possible to make as much money as you can without changing the other cards in your hands!



30 Seconds

Play with your team and try to figure out the words that are on the card by describing them. First to the finish line wins!



Caution Signs

Everyone draws their prompt in 20 seconds and one person has to match prompts to drawings.



Spots

A dog themed dice game where you need to collect numbers for your dogs. Both luck and strategy are necessary to win!



Magic Maze

Try to get out of the maze while working as a team, but the twist? You're not allowed to speak during the game!



Mahé

A turtle themed dice game in which you are a turtle trying to gather eggs. Play with up to 7 people, but watch out, landing on someone else's turtle means you control them for the turn.



Coup

Bluff your way through the game and call which cards the enemy has. Assassinate your enemies and be the last one alive!



Longer games

Betrayal

One of you will betray your teammates and become the enemy, but who will it be? And who will win?



Calico

A cat themed game in which you gather cats and make a beautiful carpet for them!



Mysterium

Figure out the details of a murder with the help of the ghost, but the ghost can only communicate with his cards.



EL ✦ CD

Maandag (open 12:00–01:00)

12:00–01:00 Weerwolven van Wakkerdam

Dinsdag (open 10:00–01:00)

14:30–19:30 Duivelsei Classics

19:30–01:00 Trading Card Games

19:30–01:00 Knutsel Activiteit

Woensdag (open 10:00–01:00)

14:30–19:30 Mario Kart Toernooi*

19:30–01:00 Super Smash Bros. Toernooi*

Donderdag (open 10:00–01:00)

10:00–13:00 Ochtendhumeurochtend Activiteit

13:00–19:30 Dungeons & Dragons*

19:30–01:00 Pride Night, Cocktails, Partyspellen

Vrijdag (open 10:00–01:00)

10:30–15:00 Dungeons & Dragons*

15:00–20:00 Korte Spellen Toernooi

20:00–01:00 Just Dance

* Voor deze activiteit is inschrijving verplicht