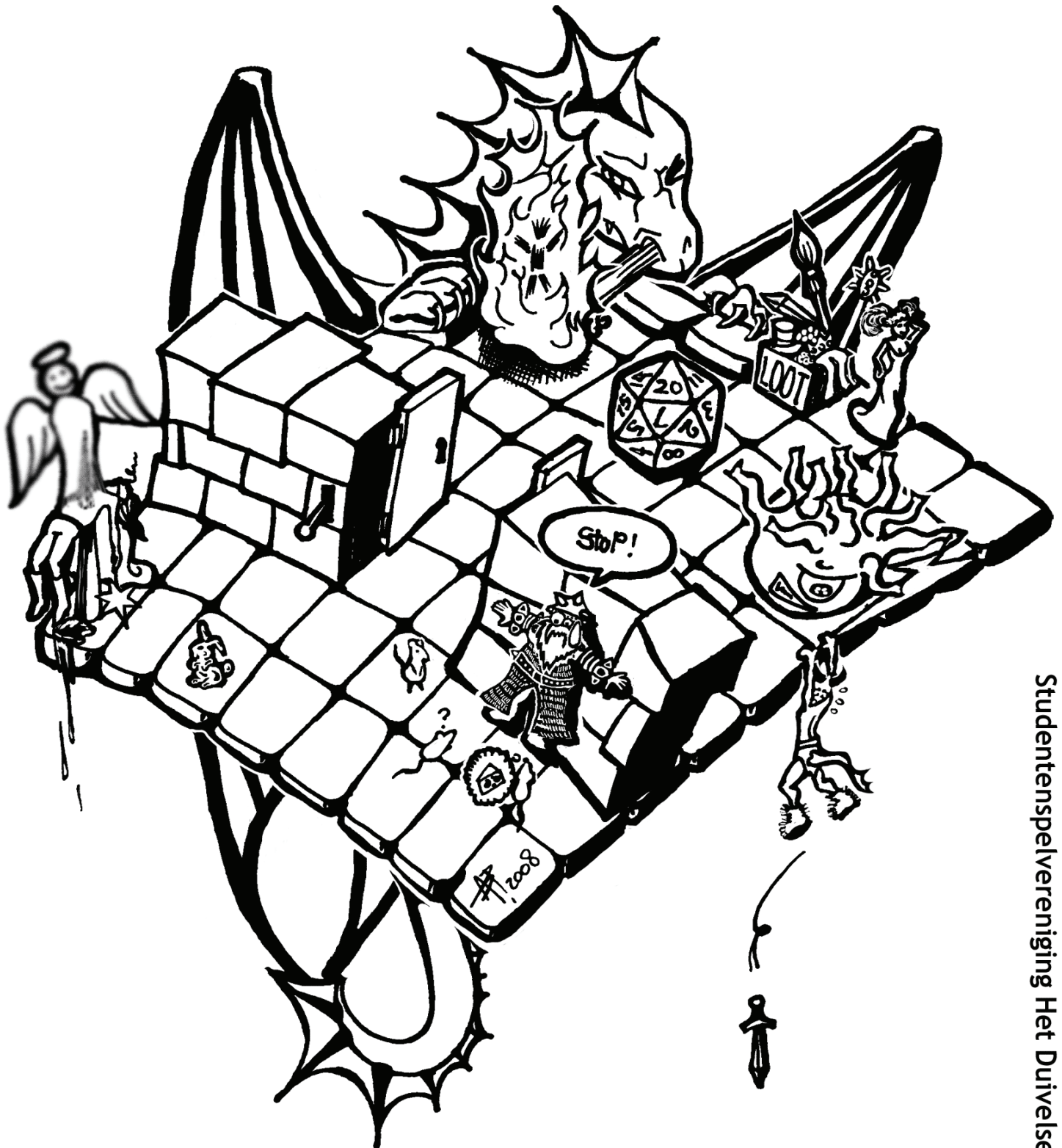


Spelduivel



Colofon

De Spelduivel

is het verenigingsblad van
Studentenspelvereniging

Het Duivelsei

en verschijnt 3 keer per jaar,
de volgende verschijnt in april
Oplage: 140 stuks

Redactie

Opmaak

Gerbrant Niers

Redactie

Renée van der Nat
Maarten Geuskens
Peter Duivenvoorde
Bertram Bourdrez
Dirk Lemmen

De voorkant is bedacht en uitgevoerd door
Anneke Bruin

Kopij

Kopij kan worden ingeleverd bij een
redactielid, op speldagen bij het hoofdei, of
opgestuurd worden naar:
DeSpelduivel@gmail.com

Formaat

Kopij bij voorkeur digitaal, als
tekstdocument, HTML-document¹ of Writer-
document².

Disclaimer

De redactie behoudt het recht kopij in te
korten, te wijzigen, of te weigeren.

Deadline

Deadline volgende Spelduivel:
Zaterdag 15 maart 2009

¹ Zonder CSS, of andere tags dan **h1**, **p**, **b**
en **i**.

² Alleen vet, cursief en stijlen **Kop1** en
Standaard.

Bestuur

Præses.....Andries van Helden
Ab-actis.....Berend Boer
Quæstor.....Daphna Doodemans
Assessor.....Jorke Grotenhuis
Assessor.....Daniël Schaap

Contact

Postadres

Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
t.a.v. Het Duivelsei

Internet

E-mail.....duivelsei@gmail.com
Webpagina.....<http://www.duivelsei.nl>

Overige

Girorekening.....4877114
KVK nummer.....40448275

Contributie

€25,- per jaar
te betalen voor 1 september
Boete bij te laat betalen: **€5,-**
Opzeggen voor 1 september d.m.v. een brief
met handtekening.

Inhoud

	Inhoud.....	3
VdV	Van de voorzitter.....	3
Rant	Akahige's rant.....	5
RPG	Lijmpotten en kobolds.....	6
Act	Het stress-spel.....	9
	Ledenlijst.....	10
Comp	Interview Feike.....	13
	Altijd netjes je groente opeten.....	17
El Cid	El Cid 2008, een verhaal van hoop en wanhoop. .	19

Van de voorzitter

Hoi allemaal,

Leuk dat jullie de moeite nemen om het stukje van de voorzitter te lezen. Als jullie dit niet doen, ook geen probleem. Dan heb ik altijd nog het idee dat ik mijn verhaal kwijt ben. Ik zit namelijk met een probleem.

Laat ik bij het begin beginnen. We zijn op dit moment druk bezig om het Duivelsei te veranderen. Niet dat jullie bang hoeven te zijn dat jullie niet meer gewoon naar een spelavond kunnen komen om een spelletjes te spelen, maar we zijn wel bezig om het Duivelsei een extreme make-over te geven. Zo staat er dit jaar in de planning om zowel onze Spelduivel als onze site in een ander jasje te stoppen. Verder willen we de tweede helft van het jaar gebruiken om het Duivelsei groter op de kaart te zetten. Ten eerste willen we dit doen in de vorm van grote evenementen als de I-con *D&D* conventie op 16, 17 en 18 januari, maar ook willen we een aantal feesten geven om aan de buiten wereld te laten zien dat we gewoon een onwijs leuke gezelligheidsvereniging zijn. Dit zijn in mijn ogen allemaal goede veranderingen.

Waar zit dan het probleem zou je zeggen. Nou, dat zal ik je vertellen. Ik behoor inmiddels tot de oude garde van de vereniging. Ik begin mezelf er ook steeds meer op te betrappen dat ik het heb over 'vroeger' en over 'in mijn tijd'. Vroeger, in mijn tijd, hadden we nog spelavonden met tien man max. Vroeger, in mijn tijd, had men nog moeite om een roleplaying groep bij elkaar te krijgen. Vroeger, in mijn tijd, waren de leden nog gewoon in de tachtiger jaren geboren i.p.v. in de negentiger jaren zoals de nieuwe Golf. Kan ik als 'ouwe lul' eigenlijk nog wel spreken uit naam van de vereniging?

Maar goed, aangezien jullie me nog niet mijden of met u gaan aanspreken (dat is overgens al wel een keer gebeurd), zal het waarschijnlijk allemaal wel meevallen en gaan we gewoon nog een jaartje door als voorzitter. Maar dan moeten jullie het natuurlijk wel overnemen na die tijd. En wat is er dan ook beter om je hier op voor te bereiden dan door in een commissie te gaan. Dus gun deze oude man zijn middagdutje en kom hem helpen om dit jaar het Duivelsei groter en leuker dan ooit te maken. Een betere vereniging begint bij jezelf.

Zeur, zeur... preek, preek! Zo, wat voor spel gaan we nu doen?

Liefs, Andries

Praeses van het Duivelsei



drie manen

Live Action Roleplay
Re-enactment Fantasy



Bezoek ook
onze winkel



Hooigracht 54 - 2312 KV Leiden

Tel. 071 - 514 0009

Webshop: www.driemanen.nl

Akahige's rant

Wij Duivelseieren weten alles van spelletjes, toch? En we weten wat goede en wat slechte spellen zijn. Helaas weten de armzalige dreuzels genaamd “normale mensen” niet wat goed en slecht is in het fascinerende landschap van het bordspel. Spellenspelers die gelden als klassiekers zijn doorgaans niet zo heel erg leuk. Hoe lang hou je je aandacht bijvoorbeeld bij het welbekende mens-erger-je-niet (of, zoals ik het liefkozend noem, mens-ik-speel-dit-alleen-met-je-omdat-ik-je-favo-kleinzoon-wil-zijn-en-op-je-erfenis-geil). Daarom wordt dit mijn meest positieve column ooit, waarin ik mijn kennis van het bordspel deel met deze mensen. Mijn doel? Met kleine tips gouden klassiekers weer de moeite waard maken!

Twister:

Men neme het aloude Twister, men neme een kilo bakvet en men neme zo weinig mogelijk kleding aan! Ik heb zowaar deze variant van Twister leren kennen door een biografie over de legendarische band Nirvana. Kennelijk smeerde eens bassist Krist Novoselic zich helemaal ermee in, kreeg toen last van bakvet in zijn bilnaad, dat hij oploste door zich te flossen met een Amerikaanse vlag die ergens lag. Waarna hij meteen ruzie kreeg met een aanwezige navy seal. Maar gegeven dat je het corps mariniers niet uitnodigt, jolijt gegarandeerd!

Monopoly:

Men neme het aloude Monopoly, men neme een kilo bakvet en men neme zo weinig mogelijk kleding aan! Waar Monopoly tergend lang duurt, nagenoeg geen strategie kent en in het algemeen de reden is waarom menig relatie tussen spellenspeler en dreuzel uiteenspat, maakt de volgende simpele regel het spel des te beter. Elke speler begint met hooguit de helft van het normale startkapitaal. Als een speler op andermans bezit komt, mag de speler er nu voor kiezen om in natura te betalen in plaats van met geld. En de grap is, ook dit heb ik niet eens zelf verzonnen. Ene Franklin Vaux, een Amerikaan geobsedeerd met polyamorie, transhumanisme en BDSM heeft dit concept genomen en een gratis downloadbaar spel van gemaakt, genaamd Onyx. Ik heb het ooit gespeeld met een bloedmooie (inmiddels ex-) vriendin en het is briljant. Ik wil nooit meer gewoon monopoly. En ik wil mijn ex terug.

Pimpampet:

Men neme het aloude Pimpampet, men neme een kilo bakvet en men neme zo weinig mogelijk kleding aan! Deze variant heb ik dan wel zelf bedacht en eerlijk gezegd moeten de afwijkende regels nog wat gefinetuned worden. Maar het is een gegarandeerde hit met je schoonfamilie en al je ooms en tantes! Want zelfs je ene briljante biologiestuderende neefje zal met zijn mond vol tanden staan bij de categorie ‘dieren’, met de wijzer op de letter H en een illustrerend plaatje van een hond terwijl jij een volledig naakte bakvetsliding maakt over de trapeuning! ...Volgens mij is dat de reden dat mijn ex het met me uitmaakte, nu ik er zo over nadenk.

Jungle Speed:

Jungle Speed maak je niet leuker met een kilo bakvet en zo weinig mogelijk kleding aan. Jungle Speed maak je alleen maar leuker met sarin-gas.

Lijmpotten en kobolds

Dungeons and Dragons review

In juli was het er dan eindelijk, de *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* en *Monster Manual* van de vierde editie van *Dungeons and Dragons* waren eindelijk verschenen op de schappen. Alsof we de inhoud niet al wisten, want weken van te voren waren de boeken al in pdf-vorm op internet verschenen. Maar niets gaat boven de geur van het papier van nieuwe rp-boeken.

Over *Dungeons and Dragons* zelf. *D&D* is de allereerste *tabletop roleplaying game*, en nog steeds betiteld als beste, ooit. De eerste versie werd gedrukt en verkocht in 1974. Wij zijn inmiddels beland bij de vierde versie van het spel.

Tabletop roleplaying games zijn spellen waarbij je een karakter maakt, volgens de regels in regelboeken, en deze karakter statistieken, krachten en dergelijke geeft. Vervolgens gaat de *game master*, ook wel *dungeon master* of *dm* genoemd in *D&D*, een wereld voor je scheppen waarin de karakters avonturen beleven. Hij doet dit door het beschrijven van omgevingen, waar de karakters zich bevinden, en het rolspeken van de mensen en andere wezens in deze wereld. De spelers kunnen op hun beurt weer reageren, als hun karakters natuurlijk, op hun omgeving. Op deze manier vertelt de *dm* een interactief verhaal waar de spelers de hoofdrol spelen en het verhaal maken. In *D&D* spelen we vaak in een *high-fantasy*, *high-magic* wereld, soms een wereld gecreëerd door de *dm*, en soms in een wereld beschreven in *campaign* boeken, zoals, in het geval van *D&D*, *the Forgotten Realms* en *Eberron*.

We waren dus aanbeland in de winkel waar we onze eerste vierde editie *D&D* boeken haalden en ik ging snel naar huis om het boek te openen. Thuis ging ik uitgebreid op de bank liggen met een flinke mok koffie naast me en opende ik het boek. Het eerste halfuur nog high van de geur van nieuw papier, had ik na veel bladeren en doorlezen al snel een keuze gemaakt voor mijn eerste vierde editie karakter: ik wilde een jong, lief half-elfenmeisje spelen. Aangezien ik ook van tegenstrijdigheden houd besloot ik om van haar een *warlock* te maken. (*Warlocks* zijn *spellcasters*, die vaak een contract afsluiten met niet zulke lieve wezens, denk bijvoorbeeld demonen, om zo aan hun krachten te komen.) En natuurlijk heb ik mijn vrienden gebeld om zo snel mogelijk een afspraak te maken voor onze eerste vierde editie *D&D* sessie.

Onze eerste sessie begon natuurlijk met het introduceren van onze karakters. We speelden met z'n zevenen. Chris was onze *dm* en ging het eerste avontuur, gedrukt op de achterste pagina's van de *Dungeon Master's Guide*, verzorgen. De altijd liefvallige en soms verlegen Renée speelde een commanderende (vaak op niet zo lieve manier ook) *warlord*. De charismatische Daphna speelde een niet zo charismatische dwerg *fighter*; de zacht-aardige Bor een *backstabbing* maar heroïsche *rogue*. Sarah speelde een *paladin*, Jaldert een *wizard* en ik mijn *warlock*.

Chris leidde ons in een verhaal waarin, om een lang verhaal kort te maken, een goede vriend van onze karakters vermist werd en vermoed werd dat hij was ontvoerd door kobolds! Dat kunnen wij natuurlijk niet toelaten, dus *to the rescue!*

Na het vinden van sporen van onze verdwenen vriend en deze te volgen naar een afgelegen en verlaten molen, waar we de geheime doorgang vonden, stonden we daar en werden we overvallen door, ja hoor, kobolds!

Ons eerste gevecht met het nieuwe vierde editie systeem kon niet slechter gaan. De kobolds begonnen met het lanceren van projectielen naar hen die voorop stonden. Daphna's karakter werd geraakt, met een lijmpot, zo legde Chris uit. "Je bent nu *immobilized*" zei Chris. "Wat? Dat slaat nergens op! Hoe kan het zijn dat als er een lijmpot tegen me aankomt, dat ik vastgelijmd zit aan de grond? Dat klinkt zo onrealistisch," antwoordde Daphna. "Oké, de lijmpot raakte je baard, waar die op brak; je baard plakt nu aan de vloer en muren en tenzij je heel hard doorrent en de helft van

je baard eruit rukt, en dat is best pijnlijk kan ik me best voorstellen, moet je nu voorzichtig die baard los maken,” was Chris' antwoord. Na ongeveer een kwartier lachen en grapjes over Daphna's baard was het tijd voor de volgende beurt. Renée en Bor besloten, omdat ze waarschijnlijk niet wilden wachten op Daphna en haar baard, om naar voren te rennen en wraak te nemen op de kobold met zijn 'lijmpot'. *Big mistake*. Blijkbaar, ook al zien ze er klein en iel uit, zijn kobolds uitstekende vechters als ze in grote groepen zijn. In enkele seconden waren zowel Bor als Renée omringd, door drie à vier kobolds en al snel bewusteloos geslagen. De rest keek met open monden toe. Al snel kregen we door waar de rollen beschreven in de *Player's Handbook* voor dienden. En toen we door hadden hoe dit werkte, was het eerste gevecht snel over, maar niet zonder twee bewusteloos geslagen karakters.

Één van de belangrijkste veranderingen in vierde editie *D&D* is de toevoeging van rollen, zoals jullie lazen een belangrijk concept.

Elke *class* heeft een rol en een goede groep heeft ieder geval elke rol minstens één keer vervuld. Er zijn er vier: *defender*, *leader*, *controller* en *striker*.

Een *defender* is de *tank* of *meatshield* van de groep: deze hoort de klappen op te vangen en houdt de monsters dichtbij hem. Deze karakters zijn ook het makkelijkst om te helen. De *swordmage*, *fighter* en *paladin* behoren tot deze groep.

De *leaders* hebben sterke helende krachten, en kunnen op verschillende manieren hun vrienden sterker maken of helpen. De *warlord* en *cleric* behoren tot deze groep.

Controllers beheersen het veld waarop ze vechten. Dat doen ze bijvoorbeeld door het veld zelf te beïnvloeden, zoals het veld moeilijker maken om over te bewegen, of de tegenstanders stil te zetten of langzamer te laten bewegen. Of simpelweg door grote groepen vijanden neer te knallen. De *wizard* heeft deze rol.

Als laatste de *strikers*. Dit zijn diegenen die veel schade aanrichten bij de tegenstanders en ook diegenen die grote nummers zien bij de schade die ze aanrichten. *Rogues*, *rangers* en *warlocks* behoren tot deze groep.

Dit alles zorgt dat samenwerken belangrijk is geworden in *D&D* en dat je dat eigenlijk wel moet. En dat het een nog socialer gericht spel is geworden; iets wat ik vaak mis in andere *rpg's*, waar iedereen zijn eigen ding kan gaan doen.

Inmiddels heb ik, samen met wat andere mensen, het *Living Forgotten Realms* systeem georganiseerd voor het Duivelsei: een georganiseerd systeem dat over de hele wereld gespeeld wordt en waar iedereen aan mee kan doen. Elke spelavond en speldag is er tot nu toe daarin een sessie gespeeld en mijn verwachting is dat dit ook bijna elke speldag en -avond gaat gebeuren dit jaar. Jullie zijn welkom om daar vragen over te stellen aan mij of andere mensen die daar aan mee doen. Maar als ik daar nu over ga schrijven, ben ik over vijf pagina's nog niet klaar, dus dit bewaar ik voor volgende Spelduivels. Op 23 tot en met 26 oktober is er wel een *Living Forgotten Realms* in Delft wat bijzonder leuk gaat worden kan ik beloven, dus dit is zeker iets waar meerdere mensen naar toe gaan. Ook voor de mensen die nog niet zoveel *D&D* hebben gespeeld, kijk hier vooral even naar.

Dungeons and Dragons krijgt van mij een dikke 9,5. Dat laatste halve puntje ontbreekt eigenlijk alleen maar omdat het spel zo is opgezet dat je niet meer zonder *props* (miniatuurjes, *erasable maps* en dergelijke) kunt. Maar het is natuurlijk opgezet door een bedrijf gericht op geld verdienen. Dit is overigens ook een voordeel, want daardoor komen er vele nieuwe *source* boeken uit en zijn de opties voor spelers en *dm's* straks ontelbaar. Dit zorgt voor een spel dat nooit gaat vervelen, hetgeen moeilijk is voor een *rpg*. Een *rpg*-systeem zonder moeilijke regels en dat voor ieder makkelijk toegankelijk is, verdient voor mij zeker dit cijfer.

Danny



Stripwinkel Dumpie

uw specialist uit Leiden



Verscheidene bordspellen: 999 Games,
PS Games, Phalanx, Identity Games e.a.



Een flinke collectie Manga
Zowel engels als nederlands talig

Een groot aanbod aan nieuwe en tweedehands
stripboeken: Van Asterix tot Zusje



Collectable Games: Heroclix,
Magic The Gathering, Yu-gi-oh, Pokémon



Stripwinkel "Dumpie", Nieuwe Rijn 18, 2312 JC Leiden

www.stripwinkeldumpie.nl, info@stripwinkeldumpie.nl

Het stress-spel

Het stress-spel is een combinatie van pub quiz, speurtocht en vossenjacht. De deelnemende teams krijgen 50 opdrachten, waarbij de verwachting is dat het niet haalbaar is alle opdrachten te vervullen in de gegeven tijd – vandaar dus de stress. Dit alles is gebaseerd op de Uitdaging van Ronald Hoekstra.

Sommige antwoorden kun je op internet vinden, voor andere moet je in de stad zoeken, en voor weer andere moet je voorwerpen verzamelen. En bij een paar vragen is de vraag wat überhaupt de vraag is – twee vragen waren in geheimschrift, twee vragen gaven een half websiteadres, en eentje was verborgen onder de andere vragen.

De voorbereiding bestond uit een paar keer de stad rondfietsen op zoek naar interessante locaties, en natuurlijk een hoop schrijfwerk. De bedoeling is om een balans te houden tussen de verschillende soorten vragen, en tevens om vragen te vermijden waarvan het antwoord op Wikipedia staat.

Het was erg leuk als spelleiding om de reactie van spelers op de vragen te zien. Bijvoorbeeld op het dak van de V&D, waar veel teams dachten dat de eerste vraag (over het Europese volkslied) een strikvraag was, en sommigen over het hoofd zagen dat eigenlijk de tweede vraag de strikvraag was.

Als het goed is komt er in de zomer van 2009 opnieuw een stress-spel, waarbij ik dit keer speler hoop te zijn in plaats van organisatie.

Pieter

Floor & Renée

Deze dag was als een rit in een achtbaan, nog nooit heb ik zoveel van Leiden gezien in zo weinig tijd. Het woord stress zal voor Renée en mij nooit meer dezelfde betekenis hebben. Wie had er ooit verwacht dat het mogelijk is om een sinaasappel te ruilen voor een ananas en om een ananas te ruilen voor een fiets, ik en Renée in ieder geval niet. Zo zie je maar wat je als onschuldig ogend meisje allemaal gedaan kan krijgen. Het is jammer dat het regende dat maakte de hele rit wat onaangename maar het rond rijden op zoek naar de juiste locatie en antwoorden geeft zo'n adrenaline rush dat je je natte kleren en vermoeide spieren bijna vergeet. Dit spel sluit perfect aan bij de huidige methoden die we gebruiken voor het verkrijgen van informatie. Het moet snel, eenvoudig en het liefst zonder fysiek afstand af te leggen. Ik denk dat we hierin best goed geslaagd zijn door goed gebruik te maken van de beschikbare media. Het is bijvoorbeeld opvallend op hoeveel verschillende locaties in Leiden een mens het internet op kan. Al met al een leuke, interessante en leerzame dag. Maar nu is het tijd voor koffie en rust.

Guido & Dirk

Het stressspel is echt een hele toffe ervaring: het begint allemaal bij de oude Burcht in het hart van Leiden. Al snel komen de eerste genodigden de ellenlange trap opgelopen naar de Burcht die over een heel klein deel van de stad uitkijkt. Niet lang daarna volgen meer mensen die allemaal de lange trap moeten trotseren. Geen enkele van hen zal dat voor de lol hebben gedaan, want zo'n beklimming is natuurlijk niet niks voor een student! Nadat de meesten gearriveerd zijn en de kerkklok 12 uur heeft geslagen mogen de enthousiaste Duivelseitjes dan eindelijk beginnen aan de opdrachten. Pieter heeft zich weer eens tegoed gedaan aan een spectrum van vragen die door niemand allemaal op te lossen zijn.

Beginnend bij vraag 1 oplopend tot vraag 49, allemaal zijn ze te beantwoorden, maar de ene vraag is nog obscuurder dan de ander. Fotografeer zo veel mogelijk vogels in 1 foto, maak een foto van een nummerbord met het hoogste getal erop, en ga zo maar door. De mogelijkheden zijn bijna eindeloos. En dat zet een mens tot denken: waar haalt de grote Pieter zijn inspiratie vandaan? Ik weet het niet. Zulke kennis is natuurlijk een deugd om te bezitten.



Winkel en online store

Lange Mare 42

071-5121380 (tijdens openingstijden)

www.Warp9.nl

info@Warp9.nl

De openingstijden zijn:

ma. Gesloten

ii. Gesloten

wo. 11:00 - 18.00

do. gesloten overdag
Koopavond 19:00 -21:30

vr. 11:00 - 18:00

za. 10:00 -18:00

zo. gesloten

Science Fiction,
Fantasy, Anime en
Manga

- Collectable/Trading
Card Games

- D&D

- Spelletjes

- Items van films en
TV series

Interview Feike

Toen de redactie van de Spelduivel hoorde dat er een Duivelseitje op topniveau speelt in *World of Warcraft* (WoW), de best lopende mmorpg van dit moment, werden er natuurlijk meteen twee mensen op hem afgestuurd voor een diepte-interview. Floor en Renée interviewden Feike, want dat is het Duivelseitje in kwestie, vlak voor de release van de nieuwe uitbreiding voor WoW, 'Wrath of the Lich King' (WLK). De eerste vraag sprak dus voor zich.

Feike, wat vind je van de nieuwe uitbreiding, 'Wrath of the Lich King', die binnenkort uitkomt?

Ja, er is nog weinig over de inhoud van de uitbreiding bekend. Maar ik ben ook eigenlijk niet geïnteresseerd in nieuwe inhoud voor de lage levels in het spel. Hiermee bedoel ik eigenlijk alles dat onder raid-niveau zit. Ik heb wel gehoord dat Naxxramas hergebruikt gaat worden en dat de nieuwe class, de deathknight, de beste drie uur gameplay ooit zullen zijn.

Vind je het leuk dat je karakter straks naar level 80 omhooggeleveld kan worden?

Levelen vind ik verschrikkelijk. In het begin heb ik natuurlijk wel geleveld. Ik heb bijvoorbeeld Scholomance 150 keer gedaan. Het gaat mij erom wat nuttig is. Ik heb mijn eerste karakter bijvoorbeeld in 23 dagen geleveld. Dat is best langzaam. Toen, in de begindagen van het spel, was het een fatsoenlijk tempo. Ik heb daarna ook nooit meer een ander karakter geleveld.

Waarom vind je WoW zo leuk?

Voor WoW heb ik zo'n zes à zeven andere mmorpg's gespeeld. Waaronder *Guild Wars*. In 2005 ben ik WoW gaan spelen. En in tegenstelling tot de andere games was daar het levelen wel te doen. Maar het raiden vind ik echt het leukst. Daar is gewoon het einde zoek. Het kan eeuwig doorgaan, en er is altijd nieuwe content.

Je zei eerder dat je doet wat nuttig is, wat bedoel je hier precies mee?

Het als maar beter worden. De perfecte gear krijgen en natuurlijk de gear op de beste manier gebruiken. Ik wil gewoon overal nummer één zijn. Daarom ben ik op een gegeven moment ook van guild gewisseld. Het raiden is altijd geweldig, maar de guild waar je in zit bepaald wel of je bij de beste kunt zijn.

Ik ben wel een beetje perfectionistisch. Als ik iets niet kan winnen hoeft het niet voor mij. Ik ga niet iets voor 80% doen.

Hoe lang ga je erover doen om je karakter straks, als de uitbreiding er is, naar level 80 te krijgen?

Heel snel denk ik. Sneller dan de vorige keer bij de release van 'The Burning Crusade', toen heb ik er 4 dagen over gedaan. Nu ga ik daar zeker onder zitten.

Heb je ook in de bèta voor 'Wrath of the Lich King' gespeeld?

Nee, die heb ik niet gespeeld. Dan kan je alleen maar levelen en dan moet je het nog een keer doen als de uitbreiding echt uitkomt. Blizzard vraagt guilds als die van mij wel voor live raids op conventies of voor bèta's. Bijvoorbeeld de Public Test Realm. Maar dat doen mensen voor het leuk. Je krijgt er niet voor betaald.

Een veel gehoorde klacht is dat Blizzard met te weinig nieuwe content komt, wat vind jij hiervan?

Natuurlijk vind ik het jammer dat Blizzard niet met meer content komt. Het zou wel leuker zijn als er vaker iets nieuws is. Maar dat is geen reden voor ons om rustig aan te doen met spelen als er dan eindelijk een nieuwe uitbreiding is.

Bij welk guild zit je?

Ik zit bij SK Gaming. SK is een professionele gaming organisatie.¹ Langzaam gooien ze alle oudere spellen eruit en trekken ze steeds meer naar *WoW*. Dit geldt overigens voor veel gaming organisaties, en ook sponsors. Toch kan je niet echt geld verdienen met *WoW*. Er is wel redelijk wat sponsoring in pvp (*player versus player*), maar bijna niets in de pve (*player versus environment*). Onze guildmaster krijgt wel een onkostenvergoeding als hij naar een Duitse gameconventie moet. Ook heb ik wel een keer een guildmeeting vergoed gekregen. Toch is het wel vreemd dat er niet meer te verdienen valt. Als je bijvoorbeeld kijkt naar sommige video's die opgenomen zijn in *WoW*. Die krijgen soms meer dan vier miljoen hits op sites als YouTube. Daarmee zou je supergefocust reclame kunnen maken. Als je bijvoorbeeld als spelmaker een doelgroep van gamers wilt bereiken, dan zou je je reclamefilmje voor of na zo'n filmje uit *WoW* kunnen laten afspelen. Het komt wel langzaam op, je ziet steeds meer reclame in dit soort video's.

Zelf heb ik meerdere malen meegemaakt dat een guild uit elkaar viel door allerlei intern gezeur; hebben jullie ook problemen met guildpolitics?

Nee, die hebben we niet echt. Iedereen speelt voor hetzelfde doel. Als je wordt gekickt is het meestal omdat je niet goed presteert. Met RL Nihilum hebben we wel een guildmeeting gehad in Berlijn. Dat was gesponsord door Mousesport. Het programma was bijna vrij. Maar het feest was bijvoorbeeld gesponsord. Met onze huidige guild zijn er wel plannen voor een meeting. Maar ik vind het niet zo nuttig en ook een beetje vreemd. Er worden zo vaak mensen gekickt.

Wat vind je ervan dat er in de USA veel meer georganiseerd wordt voor de WoW-spelers?

Ja, de USA krijgt altijd als eerste de patches. Hierin zijn ze wel bevoordeeld. Maar dit is niet terecht denk ik. In de USA leeft pvp meer. Maar het echte raiden leeft daar niet zo erg. In de USA zeggen ze dat dit komt door het goede sociale stelsel in de EU, maar ik denk eerder dat het aan de werkcultuur ligt. Op een gewone raid-dag maken wij makkelijk 17 à 19 uur. Dat is in de USA niet te doen. Bovendien hebben wij meer vakantiedagen. Ik ga ook vrij nemen als WLK uitkomt. Ook voor de patch waarin de Sunwell Plateau content werd toegevoegd, heb ik 7 dagen vrij genomen. Het is in de EU gewoon veel makkelijker om een hoop mensen lange raid-dagen te laten maken.

Hoe verdelen jullie de loot?

We hebben een lootcouncil. De loot wordt verdeeld aan de hand van de prestaties van mensen. Niet echt democratisch, maar wel effectief en efficiënt.

Wat speel je zelf eigenlijk voor karakter?

O, ik speel trouwens een resto (*restoration* – red.) shaman orc.

Waarom heb je gekozen om een Horde karakter te maken?

De Horde heeft meer succes in pve. En heeft een betere organisatie. Je hebt minder onzin (casual – red.) spelers. Die zitten allemaal bij de Alliance. Dit heeft denk ik ook te maken met hoe de personages eruitzien. In *WoW* zitten alle mooie rassen in de Alliance. Misschien dat de casual spelers hier toch sneller voor kiezen. In *Warhammer* is dit anders, de praktijk zal uitwijzen of Destruction zich net zo zal ontwikkelen als de Horde in *WoW*.

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/SK_Gaming

Is het nog wel mogelijk om zo ver als jij te komen als je nu begint met WoW?

Ja, dat denk ik wel. Je kunt in een aantal dagen levelen en dan kun je mee raiden.

Voor een topraider is een karakter in elkaar zetten misschien niets anders meer dan rekenwerk?

Ja, voor ons draait alles om wiskunde. Websites kijken naar ons als ze een build van een class willen publiceren. Wat is het beste en in welke combinatie. Alles is rekenwerk.

Is nieuwe content ondoorzichtig?

Ja, Blizzard geeft nooit zijn formules vrij. Het is proberen. Ik vind het makkelijk om uit te vinden wat het beste is, maar veel anderen vinden het toch moeilijk. Je ziet soms mensen rondlopen in gear of met een bepaalde karakterbuild die er echt niets van begrijpen. Maar er zit natuurlijk altijd een randomfactor in. Maar dat is helemaal niet vervelend.

Wel is het vervelend als Blizzard de balans tussen de classes veranderd. Dan laten ze bijvoorbeeld de warlock evenveel dps (*damage per second* – red.) doen als de mage, maar dan is de warlock veel beter in zijn secundaire mogelijkheden. De mage wordt dan bijna niet meer gespeeld. En de topguilds kicken dan hun mages omdat ze minder goed zijn. Maar ja, je hebt met veranderingen te werken. Blizzard moet geen rekening houden met de hardcore guilds. Wat die doen, is nooit gebalanceerd. Ze zullen altijd blijven zoeken naar trucs om beter te worden en dit niet altijd op manieren die Blizzard kan voorzien.

Kan je een voorbeeld geven?

De Eredar Twins op Sunwell Plateau. Dat is een erg ingewikkelde boss-encounter. SK had deze boss als tweede neer. Zelf zat ik toen nog niet bij SK maar bij een andere guild en dat was de guild die de boss als eerste neer kreeg. Wij hadden een manier gevonden waardoor de encounter te simpel werd. Dit had Blizzard van te voren niet kunnen verwachten en ook zeker niet zo bedoeld. We hebben expres een maand gewacht voor we het filmpje hiervan online hebben gezet. Vooral zodat we de andere guilds nog flink de fout in konden zien gaan. Hopelijk leren ze er bij Blizzard van.

Heeft je leven als top-WoW-raider ook gevolgen gehad voor de rest van je leven?

Ik ben gestopt met korfbal. Na 22 jaar. Al mijn vrienden spelen nog. Het is een keuze die je maakt. Bij sporten was ik overigens ook fanatiek, maar niet op zo'n positieve manier. Ik speelde heel hard en lokte veel rode kaarten uit.

Mijn ouders hadden wel angstbeelden. Ja, ze waren wel bezorgd, maar ik speel nu eigenlijk heel weinig. Alleen op bepaalde dagen speel ik heel veel. Op dit niveau kun je veel gericht spelen. Ik doe geen rare en nutteloze dingen in de tijd die ik speel. Dat zie je soms wel, mensen die heel veel uren maken, maar dan alleen maar gaan vissen.

De enige nutteloze content die ik leuk vind, zijn de mounts. Één van de redenen dat ik ze zo graag wil hebben is dat ik er ooit één ben misgelopen. Ik vond één mount al heel lang gaaf en wilde die ook altijd hebben. Maar de mount had maar een drop-rate van 0,01% en ik ben hem net misgelopen. Meestal laat ik andere mensen een mount voor me halen. Ik bied ze geld om dat voor me te doen. Zo van: jullie krijgen allemaal 1000 gold als de mount dropt.

Maar ook de zeldzaamheid van mounts gaat verpest worden. In WLK komen 40-50 nieuwe mounts. Voor alles komt een speciale mount. Maar ik wil wel de undead frostdragon mount hebben, het is de mount van Arthas zoals je die in de trailer van de WLK ziet.

Feike

WWW.ETERNALWAR.NL

Specialist in bord-, miniatuur- en rollenspellen

Eternal War is een webwinkel van gamers voor gamers.

De site behoort tot de goedkoopste sites op het internet. Wij streven ernaar om alles wat wij in ons assortiment hebben, minimaal 20% onder de adviesprijs aan te bieden. Dit verschil kan oplopen tot 35%!

Tevens heeft Eternal War een uitgebreid assortiment van bekende en minder bekende spellen. Een assortiment dat elke maand verder toeneemt.

EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT



10% korting voor Duivelseleden

Altijd netjes je groente opeten



Bear en Mimir in
Dun Loireag

Zoals onze lezers welbekend is, wordt anime meestal op manga gebaseerd. Meestal, maar niet altijd – hier zijn een paar op spellen gebaseerde anime. Niemand zal de internetmultispelergekte ontgaan zijn, dus laten we beginnen met *.hack//SIGN*.

.hack//SIGN

Wanneer Tsukasa wakker wordt in een grot zonder enig idee hoe hij daar gekomen is, of enige herinnering van wat er gebeurd is, duurt het even voor tot hem doordringt waar hij is: in een kerker in het populaire spel *The World*, waar spelers van over de hele wereld samen strijden met monsters en queesten volbrengen in een surrealistische wereld die zo uit een Keltische legende zou kunnen komen. Maar net echt wordt al gauw griezelig echt, wanneer Tsukasa erachter komt dat hij niet uit kan loggen...

Na *Noir* waren mijn verwachtingen hoog gespannen, en hoewel ik niet weet of deze serie *Noir* overtreft, kan ik wel zeggen dat deze serie van zeer hoge kwaliteit is. Allereerst valt de muziek van Yuki Kajiura op, gecomponeerd in de haar kenmerkende mengeling van klassiek en modern. De opening en vooral de achtergrondmuziek met zang van Emily Bindiger zijn bijzonder sfeervol en passen perfect bij de wereld waarin de handeling zich ontvouwt. Het slotthema van See-Saw kan ik aan één stuk door luisteren; het is misschien het beste voor een televisieserie ooit.

Ook visueel mag *.hack//SIGN* er wezen. De wereld zou zo uit de *Mabinogion* kunnen komen; prachtig en kleurrijk, mysterieus en fantasievol. Het mysterieuze Dun Loireag en het Italiaans



Mac Anu
voorgond: Tsukasa en Subaru

aandoende Mac Anu zouden zo uit een computer-rpg kunnen komen. De serie bevat bijna geen beelden van buiten *The World*, wat ervoor zorgt dat voor de kijker, net als voor Tsukasa, die wereld de echte wereld is, en echt begint te leven.

En zou men van een serie als deze misschien verwachten dat die gedragen moet worden door de actiescènes, nee nee, in *.hack//SIGN* gaat het om karakterontwikkeling en plot en de serie gebruikt hiervoor dialoog, expositie, speurtochten en heel veel meer. Een aanrader dus.



Het wonderlijke landschap van Dun Loireag

Een genre spellen dat men in Nederland eigenlijk niet aantreft, maar dat in Japan bijzonder populair is, is de visuele roman (*visual novel*). Er verschijnen tekst en plaatjes op het scherm, vaak met achtergrondmuziek. De speler of lezer leest de tekst en klikt door naar de volgende scène. Sommige hebben een lineair verhaal en staan de lezer geen keuze toe – een boek dus, met plaatjes en muziek. Een enigszins onorthodox voorbeeld van zoiets is *Narcissu*. Andere laten de speler de keus, en verschillende keuzes leiden tot een verschillend einde. Verreweg de meeste zijn *eroge* – je weet wel, achttien-plus, en daar houden wij ons natuurlijk verre van. Maar soms dwingt een uitgave je om je vooroordelen even aan de kant te zetten. Zoals de anime *Kanon*, gebaseerd op de gelijknamige visuele roman.

Kanon

Zeven jaar zijn verstreken. Het begint zachtjes te sneeuwen in de stad waar Yuuichi als kind bij zijn nichtje op bezoek ging. Vroeger speelden ze altijd samen in de stad, maar op een gegeven moment kwam hij niet meer; hij verloor het contact en voor hij het wist waren er vele jaren voorbij. Weer terug, herinnert hij zich nog steeds niets. Er moet veel gebeurd zijn, maar hij heeft niet het idee dat hij zich dat wil herinneren.



De belangrijkste hoofdpersonen



Ayu. Hm... haar stem komt ons bekend voor, nietwaar?

Welkom in de mysterieuze sprookjeswereld van *Kanon*, waar fantasie en werkelijkheid, herinneringen en dromen niet te scheiden zijn. De serie begint, zo niet vrolijk, dan toch luchtig en met een vleugje humor, maar de sfeervolle achtergrondmuziek is een voorbode van wat komen gaat. Ja, we bevinden ons diep in 'droevige meisjes in de sneeuw' gebied. Het verhaal in deze serie draait namelijk grotendeels om het ontsluiten van het tragische verleden van de hoofdpersonen. En misschien dat Yuuichi er dan achter komt wat hij is kwijtgeraakt...

De wereld van *Kanon* zul je direct in je hart sluiten.

Van *Kanon* is overigens een tweede versie verschenen. Het verhaal is in grote lijnen hetzelfde, soms beter, soms minder. De extra episoden zorgen voor meer diepgang, maar maken het drama toch ook wat minder intens. Yuuichi wordt ingesproken door 'Kyon' (je weet wie ik bedoel – geknipt voor de rol), voor de rest zijn de stemmen hetzelfde, al is wel duidelijk te horen dat sommige stemactrices wat ervaring hebben opgedaan. Ook is *Kanon* in een nieuw jasje gestoken, maar hoewel niet te ontkennen valt dat de kwaliteit is verbeterd, vond ik de oude stijl eigenlijk ook wel charmant... wat apart.



Ayu 2.0

Vond je *Kanon* het kijken waard? Er draait een nieuwe serie, *Clannad* (waarin in goede Key traditie de helft van de karakters is hergebruikt).



Rena's silhouet tegen de avondschemering

Tijdens het Huilen der Cicaden

Wanneer Keiichi in het rustieke dorpje Hinamizawa komt wonen, vindt hij zichzelf in een ware idylle. De lokale spelletjesclub van de meisjes Mion, Rena, Rika en Satoko neemt hem direct op, en daarbovenop staat het lokale Festival voor de deur. Het kon niet beter toch? Maar dan hoort hij onheilspellende geruchten... Het vallen van de avond wordt begeleid door het onheilspellende geluid van de cicaden...

Deze serie is in veel opzichten direct tegenovergesteld aan *Kanon*. Om te beginnen is het formaat anders. Waar *Kanon* kiest voor één grote verhaallijn, is deze serie verdeeld in een aantal losse verhalen, elk enkele afleveringen

lang, die wel aan elkaar verwant zijn, maar waarin de handeling zich telkens anders ontvouwt.

Maar het grootste verschil met *Kanon* is de sfeer. Cicaden staan voor horror en de intro van de eerste aflevering is slechts een mild voorproefje van hetgeen komen gaat. De serie zet de sfeer van onherroepelijk naderend onheil beter neer dan menig speelfilm. En al is dit een tekenfilmserie, en al zou ik inmiddels wel wat gewend moeten zijn, er zitten scènes in waarbij ik toch echt even weg moest kijken. Vraag Floor vooral een keer naar de scène met de nagels.



De club, tegen de rustieke achtergrond van Hinamizawa

De serie wordt prachtig ondersteund door het openings- en het slothema, en de sfeervolle achtergronden, die gebaseerd zijn op Shirakawa in Gifu. En dat was een goede keuze, want het dorpje staat niet voor niets op de Werelderfgoedlijst. Bovendien past het uitstekend bij de mysterieuze achtergrond en de sinistere folklore van het verhaal.

Rest me nog te zeggen dat de structuur van de serie sterk in elkaar zit. Geven de losse verhalen vaak antwoorden op vraagstukken uit eerdere verhalen, ze roepen vaak nog meer nieuwe op. Er is inmiddels een tweede serie verschenen, met het achtervoegsel *Kai*, ofwel 'Antwoord'; deze geeft geleidelijkerwijs antwoorden op nog openstaande vragen uit de eerste serie. *Hau hau!* (Hé, daar hebben we d'r weer...) En er ligt nog meer in het verschiet...

Gerbrant

<http://www.dothack.com>
<http://en.wikipedia.org/wiki/.hack/Sign>

<http://narcissu.insani.org/>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Narcissu>

<http://key.visualarts.gr.jp/product/clannad>
<http://www.tbs.co.jp/clannad>
http://en.wikipedia.org/wiki/Clannad_%28visual_novel%29

<http://key.visualarts.gr.jp/product/kanon>
<http://www.toei-anime.co.jp/tv/kanon>
<http://www.tbs.co.jp/anime/kanon>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Kanon>

http://07th-expansion.net/hi_Main.htm
<http://www.oyashirosama.com>
<http://www.whentheycry.com>
http://en.wikipedia.org/wiki/Higurashi_no_Naku_Koro_ni

El Cid 2008, een verhaal van hoop en wanhoop

'Good morning, Angels'

Ik hoor het mezelf zeggen op een onstudentikoos vroeg uur in de bakker Bart aan de Haarlemmer. Het was maandagmorgen, de eerste dag van de El Cid. 'Good Morning, Claes', zong een zestal als engelen klinkende meisjesstemmen mij toe. Ik glimlachte voldaan. Het was begonnen.

Een uur later paniek! Het door de grote El Cid als een speeddate aangekondigde evenement bleek een markt te zijn waar wij onverwacht een marktkraam moesten vullen. Snel moest met vereende vrouwkracht de aankleding aangesleept worden. Zelf bleef ik na overleg met aartsengel en mede-El-Cid-commissielid Floor in de stand met Dorian en Femke die van de gelegenheid gebruik maakten om een pak flux kaarten te trekken en tot verbazing van onze burens van Quintus een spel te gaan spelen. Een drukke ochtend vol gezelligheid volgde en ik zag mij slechts eenmaal genooddaakt de tekst 'Angels behave' te zeggen, gevolgd door een 'Yes Claes' van Daphna. Die avond was gezellig met de leden maar voor mij één van wanhoop. Waar waren ze! Er was niemand gekomen. Geen enkel verdwaald El-Cid'ertje was ons Duivelsnest binnen gelopen en ik vroeg me af wat we fout hadden gedaan. Rond vier uur ging ik vermoeid richting mijn bedje.

Dinsdag... Mijn wanhoop groeide tot een dieptepunt waaruit ik eindelijk ontsnapte met dank aan Lisette, ons eerste lid voor 2008 (en nog een meisje ook!). Misschien zou alles toch nog goed komen. Na in totaal een drietal nieuwe leden te hebben ingeschreven vond ik mijn bed die nacht waar ik het had achtergelaten. Vermoeid sloep ik in.

Woensdag... Vanavond moest het gebeuren! Asian Night, ons feestje, altijd een succes ('tot nu toe', hield ik mijzelf huiverend voor). We waren vroeg met een groot team in de Pelibar. De dansmatten werden klaargelegd en de ruimte gepimpt. Ineens waren ze er. El-Cid'ers en niet één, maar twee hele groepen en veel te vroeg bovendien. Opnieuw paniek! Gelukkig bracht de Xbox redding. Onder het motto 'schop en sla je El Cid mentrix in elkaar' werden ze bezig gehouden met *Soulcalibur IV*, terwijl Andries zich in het zweet werkte om de dansmatten en beamer aan te sluiten. Het feest was een succes. Die avond was het druk. Zo druk dat wij nauwelijks tijd hadden om alle groepjes rond te leiden en bezig te houden. Het inschrijven begon te lopen en aan het einde van de avond keek de El-Cidcie blij verbaasd naar een vijftiental inschrijfformulieren en machtigingen. Een sprankje hoop begon te bloeien.

Donderdag... Het **lef!!** We hadden kraampje 1. Een niet zo beste positie zo bleek, tussen de Gideon-bijbels en scouting. Opnieuw lichte paniek en grotere woede vulden mij naar degene die ons dit geflikt had, tot Willie van de Pelibar, die op dat moment voor Aegea aan het klussen was, me meldde dat de Pelibar een kraam had, maar er geen mensen van de Pelibar aanwezig waren. Na enig geregeld konden wij plaatsnemen naast SSR, met tegenover ons een andere kraam gelovigen waar de El-Cid'ers met zo'n boog omheen liepen dat ze wel bij ons terecht moesten komen, ideaal! Outrider Jorke gaf enthousiast demo's *Warhammer 40k* aan het hele LSRG rugbyteam en elke andere geïnteresseerde. Berend liep in de Mister-Magic-jas terwijl Arjen zijn kunsten met de devilsticks toonde. Die avond hadden we American Evening, iets nieuws. Een extra feestje omdat er ruimte voor was bij gebrek aan een programma van de Pelibar. Poker, Rockband en een chocoladefontein die het niet deed en mij weer tot wanhoop bracht. Maar voor een totale zenuwzinking mij zou doen bezwijken kwamen er weer de inschrijvingen, weer vijf erbij. Misschien waren we op de juiste weg.

Vrijdag... Het nu traditionele (het was immers de tweede keer) anime-feest. VJ Joop, DJ Ruben en strippers door de Pelibar geregeld, weer alle Asia-spullen in de ruimte en ik durfde te hopen dat het allemaal goed zou komen. Daphna en Danny deden samen dienst als DM's voor *D&D* terwijl C-P voor het meer duistere *Vampire* was aangetrokken. Dit kon niet fout gaan. Het feest begon te lopen en we bleven inschrijven tot we op achtentwintig nieuwe leden stonden. Voor in de Pelibar zat de stemming er goed in, Jorke stond deur terwijl het feest begon te swingen. Achter werd hard ge-rp't en alles liep op rolletjes toen de surprise act van de Pelibar begon, *for your eyes only*... twee strippers. Eerst Kevin, een aardige oud-commando met humor die de dames gek

maakte met zijn spieren. Daarna een dame wiens naam ik helaas niet heb mogen leren kennen, die met haar naakte lichaam voor amusement en rode herenoortjes zorgde. Hierop kwamen nog twee dames binnen in politie-uniform. Zij bleken echter geheel onverwacht niet tot een stripact te behoren maar tot het korps Holland-Midden. Er bleek een probleem te zijn. Iemand wonend in een studentenflat had het nodig gevonden in de El-Cidweek te klagen over een beetje geluidsoverlast. De tent moest dicht. Binnen een half uur moest het leeg zijn. En ik was nog niet eens dronken! Maar toch sloeg de kater toe en we moesten iedereen vaarwel zeggen en uit de Pelibar gooien. Jammer maar helaas konden we niks doen behalve gaan. Na nog een biertje en een shoarma met Jorke en C-P ging ik nijdig naar bed.

Zaterdag... 'Maar de El Cid is toch maar 5 dagen?', hoor ik nu velen denken. Welnu, het grote opruimen! Om vier uur waren we in de Pelibar. De ruimte werd schoongemaakt en in originele pre-El-Cid-staat terug gebracht met hulp van nieuw lid Willem, die tot mijn persoonlijke verbazing en grotere waardering op kwam dagen om te helpen, net als vele andere actievelingen. Nadat de ruimte gereinigd en het obligate sigaretje buiten gerookt was, besloten wij allen om bij de Habbits een pint te pakken en konden wij terugblikken op een mooie en geslaagde El-Cidweek met 28 nieuwe leden om welkom te heten.

Namens de El-Cidcie wil ik iedereen bedanken voor alle hulp, inzet en enthousiasme.

Claes

Er is nog geen langetermijnagenda beschikbaar om op de achterkant van deze Spelduivel te plaatsen. Maar dat betekent niet dat het een dooie boel is deze winter! Hou de agenda in de gaten:

<http://www.duivelsei.nl/portal.php?page=agenda.htm>

Indien onbestelbaar retour: Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
t.a.v. Het Duivelsei