

STUDENTENSPELLENVERENIGING HET DUIVELSEI

SPELDUIVEL

Spelduivel Jaargang 15 Nummer 2





Winkel en online store

Lange Mare 42

071-5121380 (tijdens openingstijden)

www.Warp9.nl

info@Warp9.nl

De openingstijden zijn:

ma. Gesloten

iii. 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



Van de Voorzitter

Bertram Bourdez

Beste leden,

over de afgelopen maanden is er door het bestuur en de commissies weer hard gewerkt om jullie een scala van activiteiten voor te zetten. Magic-toernooien zijn georganiseerd, D&D-tafels zijn ingepland, computerspellen gespeeld, wargames gedemonstreerd en bordspellen gepromoot. We hebben hierbij geprobeerd om iedereen

aan zijn trekken te laten komen, maar als je jouw spel onderbelicht vindt, laat het ons weten. Voor hen die niet weten wat ze het liefst spelen hebben we bovendien een aantal spellenmakers- en verkopers op bezoek die hun waren laten zien.

Zonder het harde werk van de commissies zouden we geen activiteiten kunnen organiseren, en daarom wil



ik jullie wijzen op de RP-GA-cie, die door recente wijzigingen nog wel een extra lid kan gebruiken. Als je graag D&D of een ander rollenspel speelt en je wat wil bijdragen aan de vereniging, geef je dan op bij het bestuur of de commissie. Ook voor andere commissies kan je je altijd opgeven. Het geeft een hoop voldoening om op een speldag of -avond het Duivelsnest in te lopen en

te zien dat jouw vereniging door jouw bijdrage weer een aangename plek is om met andere spelletjesliefhebbers samen te komen en, hopelijk, de vloer aan te vegen met je tegenstanders.

Met vriendelijke groet,
Bertram Bourdez, praeses

Inhoud

Van de Voorzitter	3
Hitler verantwoordelijk voor Dragonball	4
Wargame glossary	6
Er was eens...	8
De redactie speelt	10
Kleurplaat	11
Ledenlijst	12
De magie van Wizards	15
Spelweekend 2010	19
Duivelse broekzakmonsters	20
Akahige's Rant	22



Hitler verantwoordelijk voor Dragonball en andere dingen die je niet wist over Japan

Japan is vreemd. Daar, ik heb het gezegd. Desondanks is de studie Japans best populair op de vereniging. Waarom? Wat is er zo leuk aan Japan? Tijd voor een gesprekje met onze eigen Japanoloog en assessor intern, Ellery Oosterberg.

Sven de Jong

Ellery, je bent derdejaars Japans. Leg eens uit: die animes lopen over van de grote robots, vreemde haarstijlen en maffe monsters. Waarom kijkt iemand daar naar?

Oh, toen ik Japans ging studeren ben ik binnen een jaar gestopt met anime kijken.

Huh?

Ja, ik kwam er op mijn vijftiende mee in aanraking via de animes Oh My Goddess en Slayers. En eerstejaars zijn nu zoals ik vroeger was. Die kijken Naruto en denken: "anime, jee!". Maar ik ging me na een paar jaar verdiepen in de cultuur. Ik begon naar Japanse muziek te luisteren, keek Japanse films en las Japanse boeken. Animes werden toen al snel minder interessant.

Ah, je realiseerde je net als ik dat de animes helemaal nergens over gaan.

Ja, maar ze zetten je wel aan het denken. Neem bijvoorbeeld Spirited Away. Da's een goeie film, maar je snapt er niks van als je de achtergrond niet kent. Die film barst namelijk van de Japanse mythen, legendes en symboliek. In één scene steken ze bijvoorbeeld een brug naar een badhuis over: die brug ziet er

mooi uit, maar in sommige shots zie je dat de onderkant lelijk is. Daarmee levert de maker, Hayao Miyazaki, kritiek op uiterlijke schijn.

Maar het blijven tekenfilms. Daar zijn volwassen westerlingen toch eigenlijk te oud voor?

De Japanners niet, die kijken er heel veel. De reden daarvoor gaat terug naar de Tweede Wereldoorlog. Japan had een bloeiende filmindustrie die door de Amerikanen aan gort werd geschoten. Na de oorlog wilden Japanners films met westerlingen zien, maar het was te duur om westerse acteurs in te huren. Het enige wat goedkoop was, was animatie. Zo is de animatieindustrie tot bloei gekomen. En dat is ook de reden dat figuren in anime geen spleetogen hebben. Ze moeten immers westerlingen voorstellen.

Inmiddels komen er elke week 20 tot 25 nieuwe afleveringen van anime-series uit. Dat is vergelijkbaar met de productie van Hollywoodfilms.

Dus eigenlijk is Hitler verantwoordelijk voor die ontzettend slechte Dragonball Evolution film. Bedankt voor het ophelderen. Is geldgebrek ook de reden dat Japanners zoveel stripverhaaltjes

maken?

Elke succesvolle anime heeft een succesvolle manga. Dat ontstond begin jaren 70. Er waren wekelijkse bladen waarin manga-artiesten hun verhaaltjes konden schrijven. Die bestaan nog steeds. De grootste is Shonen Jump, een telefoonboekachtig blad. Het is gemaakt van goedkoop papier en net als de Metro in Nederland laten Japanners het gewoon liggen zodat iemand anders het kan lezen. De goeie series in Shonen Jump zoals Naruto worden verfilmd tot animes. Die zijn dan 'serialized in Shonen Jump'.

Ok, en nu die typische bouncy of juist heel zangerige muziek.

Je bedoelt de Japanse idols. Dat is een heel vreemd concept. Als je in Nederland niet kan zingen, dan flop je. Maar in Japan kan je gewoon een carrière hebben. Je moet er alleen leuk uit zien. De idols laten zien wat je als normaal persoon met je leven kan doen. Typische idols artiesten zijn Arashi en AKB48. Die laatste is een groep van 50 meisjes van 12 tot 18 jaar, verdeeld in 3 teams. Ze kunnen totaal niet zingen, maar ze zien er leuk uit en zijn ontzettend popu-

lair. Maar daarnaast heeft Japan alles hoor, van hiphop tot techno.

En dan die rare culturele uitspattingen. Waarom spiky hair, grote robots en Godzilla monsters?

Dat heeft een sociale reden. Japan is een hele strikte gemeenschap. Als kind zit je al in een strikte rol en krijg je met bepaalde regels te maken. Zo is vader thuis hoog en moeder laag. Op school draagt iedereen een uniform zodat je gelijk bent. Op de universiteit ben je 5 tot 6 jaar vrij, dan kan je doen wat je wil. Dan zie je al die gekke dingen: kleding, haar, noem maar op. Na de universiteit wordt je een werkende mens en blijf je in dat keurslijf tot je pensioen. De rollen van manga en anime zijn de uitlaatklep. Hierin kunnen de Japanners al hun wensen kwijt, zoals dat haar en die robots die jij zo vreemd vindt.

Ellery, bedankt voor het ophelderen. Verder nog iets dat je kwijt wil?

Ik ben radio-dj en draai 24 uur per dag op nighana.com. Dat staat ook in mijn signature op het forum. Ik probeer elke zondag de Japanse top 30 zelf te draaien, en tussen kerst en

Oud en Nieuw draai ik de top 100 van dat jaar. Ik wil namelijk zelf graag dj worden, maar als dat niet lukt word ik docent Japans. Gericht op animatie en filmindustrie natuurlijk.





Wargame glossary

Zo nu en dan zie je al dan niet volwassen mensen rond een tafel staan en enthousiast vaak grote aantallen plastic en metalen poppetjes heen en weer schuiven, wat dan vaak gepaard gaat met meetlinten, handen vol dobbelstenen en Engels jargon. De meetlinten en dobbelstenen mogen duidelijk zijn, maar voor dat jargon hebben we in navolging van de anime-, Magic- en D&D-glossaries er eentje geschreven voor Warhammer.

Dirk Lemmen

Beardy/cheesy: Dit zijn twee algemeen gebruikte termen in de wargame wereld waarvan de precieze betekenissen voor iedereen verschillend of gewoon onduidelijk zijn. De termen hebben betrekking op eenheden, leger samenstellingen of legers in het algemeen, met een beschuldiging van het zijn van overpowered en/of niet leuk om tegen te spelen. Het enige dat duidelijk is, is dat de termen negatief zijn.

Een uitzondering hier zijn Space Wolves (met hun glorieus uitbundige gezichtsbehang), die beardiness als een compliment beschouwen.

Chaos God: De Chaos Gods staan centraal in de settings van beide Warhammer Fantasy en Warhammer 40,000. Het is een viertal kwaadaardige goden die voortgekomen zijn uit de emoties van stervelingen. Khorne, the blood god, is de god van slachting en bloedvergieten, voortgekomen uit woede. Nurgle, ook wel grandfather of papa Nurgle genoemd, is de god van het leven, wat vooral ten uiting komt in ellende, rot en gruwelijke ziektes die nooit eindigen in een genadige dood; hij is voortgekomen uit wanhoop. Tzeentch, the changer of ways, is de god van plannen, verandering, mutatie en magie, voort-

gekomen uit optimisme. Slaanesh, the dark prince, is de hedonistische god van lust en decadentie, voortgekomen uit plezier. De Chaos Gods, of de Ruinous Powers zoals ze ook bekend staan, zijn het grootste gevaar voor de bestaande beschavingen.

Conversion: Het aanpassen van officiële modellen met eigen modelleerwerk. Goed gemaakte en afgewerkte conversions worden gezien als hoogtepunten in de hobby. Een simpele vorm van conversion is een kitbash, waarbij onderdelen van verschillende model 'kits' gemixt worden, maar waarbij geen echt modelleerwerk aan te pas komt.

Fluff: De achtergrond en setting van het spel. De settings van Warhammer Fantasy en Warhammer 40,000 hebben een grote rijkheid aan materiaal. De setting van Warhammer 40,000, de meer succesvolle van de twee spellen, is één van de ergst voorstelbare dystopieën, waarin de Chaos Gods niet eens het grootste gevaar zijn, maar slechts als één van de vele gerekend worden.

Greenstuff: Of 'green goo' zoals de andere redactieleden het zich herinnerden. Greenstuff is modelbouw putty



dat een groene kleur krijgt wanneer je de gele en blauwe onderdelen samen kneedt. Het wordt algemeen gebruikt bij het modelleren.

New Army Syndrome: Een kwaal waar vele wargamers aan lijden. De onfortuinlijken die hieraan ten prooi vallen lijden onder de constante neiging nieuwe legers te beginnen, vaak voordat een bestaand project af is of zelfs wanneer ze nog maar net aan hun huidige legers begonnen zijn. Dit zijn de spelers wiens kamers bezaaid zijn met modellen van verschillende legers, velen onbeschilderd, slechts half gemodelleerd of niet eens uit de doos gehaald. Er is geen behandeling bekend voor deze conditie.

Peteren: Refererend niet aan de grote rode barbaar die jullie elders in dit blad zullen lezen ranten, maar aan de blonde wargamer die dit jaar lid geworden is. Peteren is falen, falen op de meest spectaculair schandelijke wijze mogelijk met het gooien van dobbelstenen.



Bijvoorbeeld een drie verdiepingen hoog monster dat normaal door hele regimenten heen haakt, maar in Peters handen lange tijd

faalt om een miezerig mensje de grond in te stampen en intussen zelf bijna door datzelfde mensje dood geprikt wordt. Hij wint nog steeds battles, maar geeft ons altijd zulke mooie momenten om te herinneren.

Proxy: Afkorting van approximation. Je kunt het vast al raden; een proxy is een of ander object dat een model voor moet stellen, waarschijnlijk omdat de speler het model niet heeft, maar misschien omdat hij het stomweg vergeten is. De inmiddels op onze vereniging spreekwoordelijke boeken en deksels zijn daar voorbeelden van, respectievelijk grote Land Raider tanks en orbital drop pods voorstellend.

Space Marines: Of Astartes. De Space Marines zijn naast de Chaos Gods een van de meest iconische onderdelen van de Warhammer 40,000 setting. De Space Marines zijn genetisch gemanipuleerde supersoldaten. Ze torenen boven normale mensen uit, hun ribbenkast is gesloten, ze hebben back-up organen, zijn immuun voor praktisch alles, worden amper moe en kunnen eeuwen leven. In hun power armour kunnen ze een tank die over hen heen rijdt overleven en hun standaard wapen is een vol geautomatiseerde raketwerper. In hoeverre ze nog mens zijn is de vraag. Ze zijn ook gehersenspoeld en getraind tot absoluut loyale vechtmachines die leven voor de verdediging van het Imperium of Mankind.



Er was eens... Sprookjesterinspiratie

“Story demands sadism, depends on making something happen, forcing a change in another person, a battle of will and strength, victory/defeat all occurring in a linear time with a beginning and an end.” *Teresa de Lauretis*

Renée van der Nat

Er was eens, in een land hier heel ver vandaan, een prinsesje. Prins, wolf of jager. De gevleugelde woorden “er was/waren eens” hebben we wel duizend maal gehoord. Voor het slapen gaan of midden in de nacht, tijdens een logeerpartij, om elkaar de stuipen op het lijf te jagen. Nu doe ik gewoon of ik een vampier ben en jaag ik mijn medespelers nog steeds de stuipen op het lijf.

Sprookjes spreken bij de fervente roleplayer tot de verbeelding. Draken verslaan, epische helden die de wereld redden en met de prinses trouwen. Op een gegeven moment hebben we alle verhalen wel gehoord. Vreemd, want onze wereld zit vol met volksverhalen. Ter inspiratie voor toekomstige roleplay-escapades stel ik je graag voor aan Rozerood en de sneeuwbruid.

Rozerood

Sneeuwwitje kennen we allemaal van de zeven dwergen. Maar er is nog een sprookje waar Sneeuwwitje een zusje heeft, Rozerood. De zusjes wonen bij hun moeder in een hut in het bos. Rozerood is een wildebras die altijd lacht en Sneeuwwitje een verlegen meisje dat het liefst de hele dag leest.

Op een winteravond wordt er op de deur geklopt. Rozerood schrikt zich dood als

ze de deur open doet en een beer ziet. “Wees niet bang”, zegt de beer, “Het is zo koud buiten, ik wil alleen maar even opwarmen bij het haardvuur.” Ze laat de beer binnen en de twee zusjes slaan de sneeuw uit zijn vacht. Ze spelen met hem, slaan hem. “Laat me in ieder geval leven”, zegt de beer, “of jullie zullen nooit trouwen.” De beer blijft slapen en de volgende morgen vertrekt hij weer het bos in. De beer komt de hele winter bij de familie slapen.

Wanneer de zomer aanbreekt verlaat de beer Rozerood en Sneeuwwitje. Hij moet zijn schat beschermen tegen de kwade dwerg. Op een dag lopen de meisjes door het bos, waar zij de dwerg zien die met zijn baard vast zit aan een boom. De meisjes helpen de dwerg door zijn baard af te knippen. Hierop gaat de dwerg uit zijn dak. De hele zomer komen de meisjes de dwerg tegen, helpen hem, maar steeds is hij ondankbaar.

De meisjes komen de dwerg nog een keer tegen terwijl hij bedreigd wordt door de beer. Hij smeekt de beer de meisjes op te





eten, maar de beer slaat de dwerg dood met zijn poot. De beer verandert in een prins. Hij was vervloekt door de dwerg. Sneeuwwitje trouwt met de prins en Rozerood met zijn broer.

De Sneeuwbruid

Sprookjes gaan vaak over tragische liefde. Zo ook het Japanse sprookje over de sneeuwbruid. Mosaku en zijn leerling Minokichi reizen op een bitterkoude nacht door het woud. Wanneer zij bij de rivier aankomen is de veerman er niet. De twee schuilen in de kleine hut van de veerman tegen de kou. De slaap kan Minokichi niet vatten.

Als hij eindelijk in slaap valt schrikt hij ineens wakker. In de hut staat een beeldschone vrouw. Ze buigt zich over Mosaku en blaast haar ijzige adem over hem uit, met dodelijk effect. Daarna keert ze zich tot de doodsbanige Minokichi. Ze komt op hem af: "Jij bent te mooi om te doden, maar als je ooit aan iemand vertelt wat je hier hebt gezien zal ik je alsnog doden."

Een jaar na de dood van Mosaku ontmoet Minokichi een mooie jonge vrouw, Yuki. Minokichi is op slag verliefd en niet veel later trouwen ze. Yuki schenkt haar echtgenoot tien mooie kinderen. Op



een avond denkt Minokichi terug aan de avond waarop Mosaku stierf. "Yuki", zegt hij: "Jij doet me denken aan een bloedmooie vrouw die ik jaren geleden ontmoet heb op een koude winternacht." Verschrikt kijkt Yuki op: "Dat was ik en als wij niet tien mooie kinderen hadden zou ik je ter plekke vermoorden. Als mijn kinderen ook maar iets te klagen hebben zal ik je alsnog doden." Yuki verandert in de sneeuwkoningin, in een witte mist en verdwijnt door de schoorsteen.



De redactie speelt

Shadows over Camelot

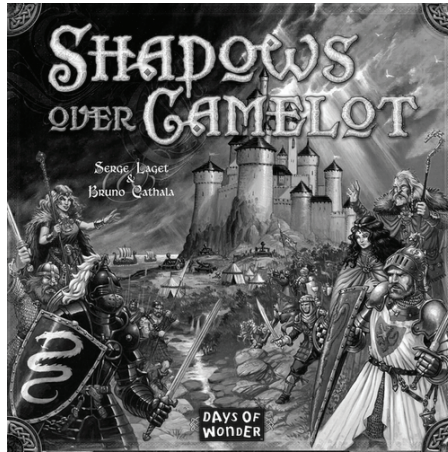
Donkere wolken pakken zich samen boven Kasteel Duivelsei: de vereniging wordt bedreigd, zowel van buitenaf als binnenin. Zal het de Ridders van de Spelduivel lukken om de dreiging af te slaan? Of worden ze verraden door iemand uit hun midden...

Sven de Jong

De redactie verzamelt zich rond de Ronde Vergadertafel. Koning Bertram Pendragon deed een edict uitgaan aan alle dappere verenigingsleden dat zij Kasteel Duivelsei moeten beschermen tegen een invasie van barbaren en kwade ridders. Maar in de gan-

gen doen kwalijke geruchten de ronde: een verenigingslid zou samenspannen met de machten van het kwaad om het kasteel ten val te brengen. De redactie van de Spelduivel is vastbesloten om het niet zo ver te laten komen. Daarom bedenken ridders Ilse-Marie, Peter, Dirk, Sven en de jonge Thomas samen een manier om de invasie af te slaan en de vereniging veilig te stellen.

De ridders trekken erop uit: ridders Dirk en Ilse-Marie volgen samen de geruchten die zij hebben gehoord over de vindplaats van de Heilige Graal. Ridder Peter volgt een ander spoor, namelijk dat van het zwaard Excalibur. Ridder Sven volgt de verhalen van enkele eerstejaars dat ergens in het land zich een ridder schuilhoudt die in bezit is van een machtig harnas dat de drager tegen kwade machten. De jonge ridder Thomas blijft tenslotte achter in Kasteel Duivelsei om de andere ridders



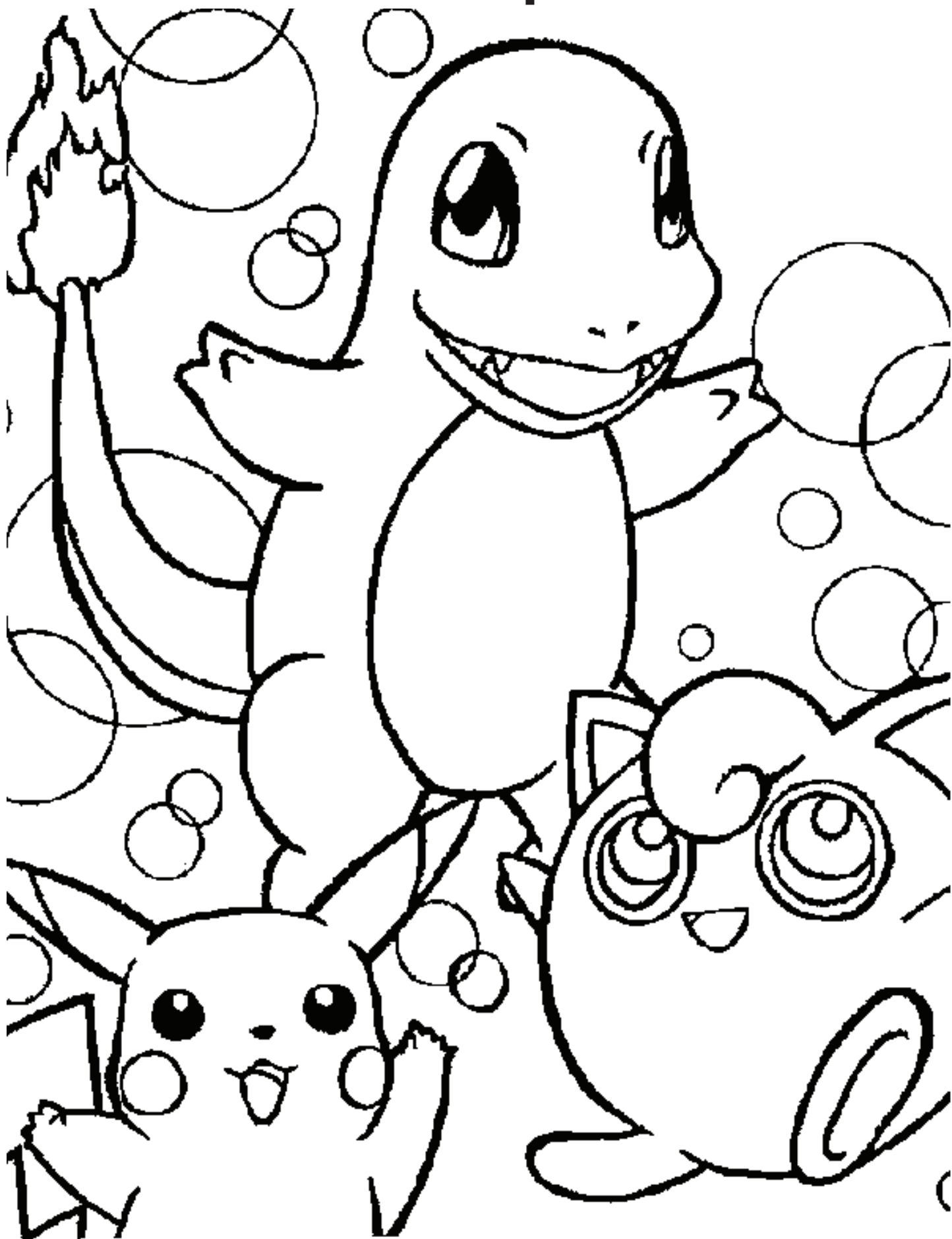
bij te staan met informatie.

Het lukt ridder Sven al snel om het harnas te bemachtigen, maar de andere ridders hebben meer moeite met hun queesten. Uiteindelijk besluiten enkele ridders hun krachten te bundel-

en om samen het zwaard Excalibur te veroveren en de barbaarse Picten het land uit te schoppen. Maar dan slaat de wantrouw toe: ridder Ilse-Marie steekt haar verdenkingen van ridder Sven niet onder stoelen of banken, wat haar voor andere ridders weer verdacht maakt. Dan hakt ridder Peter de knoop door: hij beschuldigt Ilse-Marie ervan een verrader te zijn!

Helaas voor de andere ridders blijkt Ilse-Marie na een korte krijgsraad trouw te zijn aan de kroon. Tot overmaat van ramp lukt het een groep vikingen om Kasteel Duivelsei te belegeren. De redactie maakt zich klaar om de veroveraars terug het water in te slaan, maar dan opent de jonge ridder Thomas plots de poorten! Thomas bleek onder één hoedje te spelen met de barbaren, en hij brengt de vereniging ten val. De les die wij leerden: vertrouw nooit de jongeling, want hij zal u te gronde richten!

Kleurplaat





Stripwinkel Dumpie

uw specialist uit Leiden



Een groot assortiment trade
paperbacks en graphic novels



Een flinke collectie Manga
Zowel engels als nederlands talig

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



Openingstijden:

Ma	13.00-18.00		
Di	11.00-18.00		
Wo	11.00-18.00	Koopavond	19.00-21.00
Do	11.00-18.00	Koopzondag	13.00-17.00
Vr	11.00-18.00		
Za	10.00-17.00		



Stripwinkel "Dumpie", Nieuwe Rijn 18, 2312 JC Leiden
www.stripwinkeldumpie.nl, info@stripwinkeldumpie.nl



De magie van Wizards

Geen lid dat Magic: The Gathering niet kent. Verder heeft bijna iedereen wel eens van D&D gehoord, gezien of gespeeld. Beide zijn veruit de populairste spellen in hun genre. Toch zijn zij niet de enige op de markt. Wat hebben concurrenten gedaan voor hun marktaandeel en hoe onderscheiden ze zich van de rest? En hoe groot is die concurrentie eigenlijk, als je er zo weinig van gehoord hebt?

Thomas van Marle

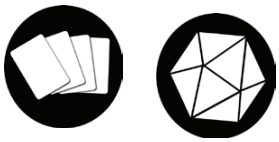
Magic is in 1993 begonnen onder het bedrijf Wizards of the Coast (WotC). Om hun nét uitgevonden spel op de markt te introduceren bezochten zij verschillende conferenties om reclame te maken. Magic was direct een groot succes. Waar zij in juli begonnen met de introductie van het spel, waren ze in augustus al door hun voorraad van 2,5 miljoen kaarten heen. De prognose was in eerste instantie dat dit voldoende had moeten zijn tot het einde van het jaar. Zodoende de start van Magic.

Over de jaren heen heeft het spel zich ontwikkeld, zijn de regels verfijnd en is zelfs de lay-out van de kaarten meer dan eens veranderd. De verkopen gingen goed, tot de opkomst van internet op gang kwam. Internetwinkels konden kaarten vaak ruim goedkoper aanbieden dan winkeliers dat konden, met als gevolg dat de winkeliers uit de markt gedrukt werden. Met het verdwijnen hiervan verdwenen ook de plaatselijke toernooitjes en spelavonden bij deze zaken, omdat zij vaak meer deden dan enkel kaarten verkopen. Met het achteruit hollen van het aantal nieuwe spelers liep ook de omzet terug. Om hier wat aan te doen is door WotC een Retailers Reward Program ingevoerd. Winkeliers kunnen hierbij o.a. punten verdienen

door nieuwe spelers aan te melden (met behulp van bepaalde spelersnummers) en ook met het organiseren van (kleine) toernooien. Deze punten kunnen weer worden omgewisseld voor gratis producten en internetwinkels zijn hierbij uitgesloten van deelname.

Waar Magic op zichzelf staat als Collectible Card Game, zo zijn er ook kaartspellen voortgekomen uit andere grote successen. World of Warcraft Trading Card Game (WoW TCG) is ontstaan na een succesvol online computerspel en Pokémon kaartjes zijn afgeleid van een anime serie. WoW TCG is eind 2006 op de markt gekomen. Qua promotie gingen ze stevig van start. Ze waren veel aanwezig met kraampjes op de spellenbeurzen om de nodige reclame te maken. Verder hadden ze ook goed gekeken naar de concurrenten en een strak spelmechanisme ontworpen, dat ergens nog wel wat weg had van Magic (beter goed gejat, dan slecht verzonnen). De focus lag vooral op de online WoW spelers, omdat de boosters een zeldzame "loot-card" konden bevatten. Op deze kaart stond een code die online een leuk extraatje kon opleveren voor je karakter. Dit kon variëren van opgloeiende voetstapjes, welke tijdelijk werkten, tot zeer kostbare rijdieren.

Spelduivel April 2010



Zo startte ook WoW erg goed met de eerste verkopen. Echter, nu enkele jaren later is het aantal spelers hard achteruit gegaan. Een van de redenen hiervoor was de versnelling waarmee nieuwe sets werden uitgebracht. Dit zou in eerste instantie ongeveer om de 5 maanden zijn, waardoor het spel rustig was bij te houden, maar werd verkort tot om de 4 maanden (ter vergelijking, Magic produceert nu elk kwartaal een nieuwe set). Upper Deck deed dit voornamelijk om toernooispeleers tegemoet te komen, maar ook uit deze hoek kwam later kritiek dat het te snel ging. Verder was er ook kritiek op de toernooien. Net als bij Magic kregen deelnemers promo-kaarten bij deelname, maar bij WoW kon je ook nog andere goodies winnen, namelijk t-shirts (en in Amerika ook nog tassen). Echter, als je elk jaar hetzelfde shirt voorbij ziet komen word je het op een gegeven moment wel zat. Het kwam steeds vaker voor dat mensen shirts dubbel hadden en de boel weg begonnen te geven. Als laatste was de ondersteuning van Upper Deck in Europa niet geweldig te noemen. De focus lag toch echt op Amerika (waar ze ook minder problemen hebben met meer

uitbreidingen) en de Europese spelers voelden zich achtergesteld. Zodoende is het aantal spelers, vooral in Europa, aardig teruggelopen. Wat de toekomst brengt is nog onzeker, omdat Upper Deck sinds kort zijn licentie is kwijtgeraakt en Blizzard nog aan het kijken

is wat ze verder gaan doen met het spel. Het merk World of Warcraft is van hen, maar het ontwikkelde spelmechanisme is van Upper Deck, wat de productie van nieuwe uitbreidingen kan bemoeilijken.

Als laatste kaartspel hebben we nog de Pokémon kaartjes, welke menig persoon zich misschien nog wel kan herinneren uit zijn of

haar jeugd. Alhoewel eigendom geweest van hetzelfde bedrijf als Magic, tot juli 2003 namelijk WotC, ligt de marketing wel anders. Het grootste verschil is natuurlijk de leeftijd van het publiek, die een stuk lager ligt. De populariteit van het spel moet het grotendeels hebben van de spelletjes en de serie. Nieuwe afleveringen, films, spelletjes en manga's geven vaak weer een nieuwe impuls aan de verkopen, al helpt het misschien ook dat er nog wel eens promo kaarten worden meegeleverd met





deze producten. Omgekeerd worden de kaarten ook gebruikt om bijvoorbeeld nieuwe spelletjes te promoten. Ook van Pokémon worden er toernooien georganiseerd, al zijn deze in Amerika groter dan in Europa. Vaak wordt er ook vanwege het jonge publiek in drie leeftijdscategorieën gespeeld. Waar je ook hier promo kaarten kan krijgen, zo zijn er soms ook nog andere goodies te verdienen. Een grote hit was de uitgave van zeldzame Pokémon voor de Game Boy spelletjes, die alleen via dergelijke evenementen verkregen konden worden en massaal bezocht werden. Om variatie in het spel te houden werden er om de zoveel sets nieuwe kaarttypen geïntroduceerd, welke weer nieuwe mechanismen aan het spel toevoegden. De huidige eigenaar, Pokémon USA, houdt de focus nog steeds op jonge spelers, aangezien veel mensen in de loop der jaren de interesse verliezen en stoppen of overstappen naar andere kaartspellen, zoals Magic: the Gathering.

Naast kaartspellen zijn ook Role Play-

ing Games een populair tijdverdrijf. Waar vrijwel elke RPG'er als eerste in aanraking komt met Dungeons & Dragons (wederom eigendom van WotC), zijn er ook nog andere spelsystemen, elk in hun eigen wereld. D&D begon in 1974 onder het bedrijf TSR. De eerste editie van het spel was ondanks de amateuristische uitvoering nog vrij populair en verkocht redelijk. De ontwikkeling van het spel verliep echter moeizaam, omdat de makers er verschillende ideeën op na hielden hoe het spel zou moeten aanvoelen. Dit gaf aanleiding tot veel verschillende uitbreidingen die soms tegen elkaar in leken te gaan (D&D moet het naast de basisboeken vooral ook hebben van de uitbreidingen, zogenaamde "supplements"). Na een aantal roerige jaren qua ontwikkeling (en andere grote problemen) werd het bijna failliete TSR door WotC overgenomen in 1997. Drie jaar later werd de derde editie van het spel uitgebracht, bedoeld om de regels beter te stroomlijnen en te versimpelen. Waar je vroeger naar links en rechts zat te rekenen of je nou eindelijk wel of niet raak sloeg, was het

nu gewoon bonussen optellen en rollen maar. Dit maakte het spel breder toegankelijk, wat weer tot meer winst leidde. De meest re-

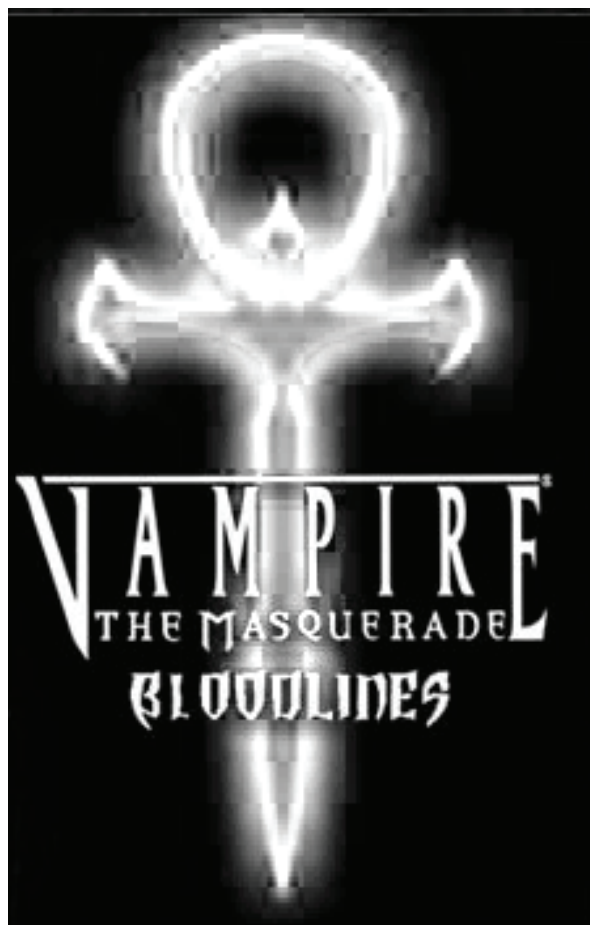




cente editie van het spel is 4.0, uitgebracht halverwege 2008. De regels zijn verder versimpeld en het spel begint ook iets meer weg te krijgen van RPG computerspellen. Dit leidde ook tot verheviging van kritiek die al langer aanwezig was, namelijk dat het spel teveel begon te focussen op de gevechten, terwijl veel spelers, voornamelijk mensen die al wat langer speelden, het rolenspel ook erg belangrijk vonden. Voor

WotC is dit niet direct een groot probleem, omdat deze focus van het spel meer winst oplevert, voor de nodige veteranen was dit echter een reden om verder te kijken dan D&D. Hierbij komt een van de concurrenten in beeld, namelijk Vampire van White Wolf (WW).

Vampire richt zich veel meer op het rolenspel en gevechten zijn hier veel minder aan de orde. Dit zorgt er tevens voor dat WW een stuk kleiner is dan D&D, omdat zij het vooral moeten hebben van doorstromende spelers van andere RPGs. WW begon in 1991 met Vampire: the Masquerade, onderdeel van de World of Darkness setting. De setting is een stuk duisterder dan D&D en spelers proberen te overleven als vampier, weerwolf of een ander wezen. Naast de



basisboeken worden er ook de nodige expansies uitgebracht, niet alleen voor extra opties, powers of andere mogelijkheden, maar ook voor de achtergrondverhalen van verschillende clans en andere informatie. Vanaf het eerste boek in 1991 was echter al duidelijk dat de World of Darkness ooit zou eindigen met een soort armageddon. In 2003 werd dan ook de laatste serie uitgebracht die werkte volgens de "oude"

regels. Hierin kwamen de verschillende verhaallijnen ten einde. In 2004 is begonnen met de "New World of Darkness", met meer gestroomlijnde regels, zodat ook de toegankelijkheid van dit spel vergroot werd. Voor de nodige ervaren spelers voelde het spel soms wat te simpel aan en leek ook de duistere sfeer wat te zijn afgezwakt. Veel van deze spelers bleven dan ook bij het oude systeem, al verkochten de nieuwe series nog prima, omdat nieuwe spelers hier wel op overstapten. Al zal WW waarschijnlijk altijd het kleine broertje blijven van D&D, zolang D&D goed blijft verkopen zullen ook zij hiervan profiteren.

WHITE WOLF



Spelweekend 2010

Vrijdag 9 april is het weer zover: het spelweekend komt breekt aan. Vanaf 18:00 komt iedereen hongerig aan in de geweldige scoutinghut van Delft. En dan is Dirk ook nog eens degene die zich heeft opgegeven om vrijdag te koken. Dan weet je van tevoren al dat het traditiegetrouw een zeer laat diner gaat worden op de vrijdag.

Toch zullen we ons er wel doorheen weten te slaan en aan de eerste spelletjes van het weekend beginnen wanneer we onze slaapspullen gedumpt hebben. Het gaat echter ook gevaarlijk worden dit weekend. Uit betrouwbare bronnen is vernomen dat er een zogenaamde “Killer” plaats zal vinden tijdens het weekend. Bloeddorstige Duivelseitjes zullen dus op elkaar moeten jagen in de hoop op een mooie prijs... en hun leven. Dit moet natuurlijk wel ongezien gebeuren, want het kan nooit goed aflopen met je, als je getuigen achterlaat na de misdaad! Aan het begin van het weekend krijgt iedereen zijn doelwit en wanneer je deze succesvol hebt uitgeschakeld, krijg je het doelwit van diegene in handen.

Voor de zaterdag kunnen we mededelen dat we de hele dag in de hut mogen blijven. Geen kleine scoutingdweren die de ruimte nodig hebben. Het is dus mogelijk om 's ochtends al te beginnen aan een extra lang spel.

Op zaterdagavond zullen we ook een quiz houden waar iedereen kan zijn kennis kan testen tegen andere Duivelseitjes. Categorieën zijn onder andere films, games en anime. Naast het aanzien dat je krijgt als winnaar van deze prestigieuze quiz, zal er ook hier een prijsje te winnen zijn.

Weekendcie

Zondag 11 april beëindigen we het spelweekend met een diner met iedereen die meewilt. Omdat wij het wel een beetje willen afsluiten in stijl, zal deze plaatsvinden in een restaurant in het centrum van delft. Hierna gaan we weer terug naar leiden en is het wachten tot het volgende spelweekend...

Als je bepaalde bordspellen graag zou willen zien op het spelweekend, laat dit dan horen op het forum. We kunnen tenslotte niet alles meenemen, maar we willen wel ieders favorieten op het weekend hebben. Naast bordspellen zullen er ook consoles op het weekend aanwezig zijn, en natuurlijk DDR.

De kosten van het weekend zijn 25 euro en op het weekend zelf wordt frisdrank en snoep verkocht, maaltijden zitten in de inschrijfprijs inbegrepen.

Je kan je opgeven via de inschrijflijst die in het Duivelsnest ligt of via de mail: duivelsei@gmail.com

Wat neem je allemaal mee: Slaapspullen, afdroogdoek, bord en bestek, beker.





Duivelse broekzakmonsters

In 1996 verscheen de eerste generatie Pokémon. Onder leiding van Pikachu veroverden zij de wereld in een razend tempo. Deze hype werd door veel conservatieve Christenen als satanisch bestempeld. Dat dit overdreven is begrijpt iedereen wel. Eigenlijk is er zelfs spraken van het tegenovergestelde: kinderen leren veel van het spelen van Pokémon spelletjes!

Ilse-Marie Zwakenberg



Dat Pokémon ook een educatieve waarde hebben beseft bijna niemand. Maar wij leven tegenwoordig in het tijdperk van de technologische revolutie, wat ook inhoudt dat er nieuwe manieren worden uitgevonden om ons dingen te leren. Zo hebben we tegenwoordig het digitale huisdier. Het begon allemaal met een paar zwarte pixeltjes die op en neer bewogen en begonnen te piepen zodra ze iets nodig hadden. Dat leverde dan vaak de volgende reactie van de leraar op: “Kan dat pokkeding nou niet eens zijn kop houden? Als ik hem nog een keer hoor piepen vliegt hij het raam uit, begrepen?”

Ik heb het hier natuurlijk over de voorvader van de huidige Pokémon, de Tamagotchi-rage uit 1996. Door goed

voor je Tamagotchi te zorgen leerde je verantwoordelijkheid. Jij moest er immers voor zorgen dat jouw ‘kindje’ volwassen wordt en niet dood gaat.

Bij de eerste Pokémon spelletjes Red en Blue uit 1996 ging het nog net wat verder. Daar werd er behalve het verzorgen (ook wel trainen genoemd) een ander element aan toegevoegd, namelijk het verzamelen. Je moest er 150 verzamelen. Dat zorgde er voor dat er ook een sociaal element bij kwam kijken. Je moest namelijk ruilen met andere mensen om je collectie compleet te krijgen. En om met iemand te ruilen moest je natuurlijk eerst bevriend zijn met diegene. Zo blijkt toch dat het spelen van Pokémon spellen eigenlijk een heel sociaal gebeuren is.

Behalve de ‘hoofdgames’ zijn er een heleboel Pokémon spin-off producten gemaakt waar kinderen ook veel van kunnen leren. Zo verscheen jaren later het spel Pokémon Ranger. Hierin moet je de Pokémon net als echte wilde dieren gaan beschermen. Zo krijgen kinderen respect voor de natuur.

Ondertussen tikt de tijd verder. We zijn inmiddels beland in het jaar 2000.



Wegens het enorme succes van de Pokémon rage is er besloten naast de kaarten, de knuffels en actiefiguren een vervolg uit te brengen op Pokémon Red en Blue. Deze worden Pokémon Gold en Silver. Het is een wereld van verschil tussen deze twee 'generaties'. Zo is alles nu bijvoorbeeld in kleur. Bovendien kan je een extra honderd Pokémon vangen en zal je dat op verschillende 'real time' momenten moeten doen. Wat ook het unieke aan deze generatie was, is dat je twee werelden kon verkennen. Eerst verdiende je de 8 badges in het nieuwe land Johto en moest je de Elite Four verslaan. Daarna kon je ook naar de oude wereld van generatie één (Kanto) terug reizen. Dat bracht het badgetotaal op 16. Mede om deze redenen worden Pokémon Gold en Silver vaak als de beste games van de reeks beschouwd. En iedereen behalve de meest koppige Christen heeft deze schattige dieren-tuin ook geaccepteerd.

Waarschijnlijk dankzij dit succes komt er zeer binnenkort een remake van Pokémon Gold en Silver uit. Deze heeft de potentie om beter te worden dan het origineel. Waarom? Omdat het precies een remake is van het origineel, alleen met heel wat extra's er bij. Die extra's zijn niet verplicht. De speler kan kiezen om ze alleen te spelen na de hele originele verhaal lijn te hebben doorlopen. Zo kun je bijvoorbeeld na de hoofdverhaallijn ook Pokémon uit andere regionen zoals Hoenn en Sinnoh vangen. Die komen uit de derde en vierde generaties (Ruby, Sapphire, Diamond en Pearl). Ook kun je meedoen in de Pokéathlon. Dat is een selectie van

minigames. Je kunt bijvoorbeeld horde-lopen met Pokémon of een sneeuwbal-engevecht houden.

Natuurlijk blijf je ook het sociale aspect houden, namelijk het verzamelen en ruilen van Pokémon met je vrienden. En geloof me, dat is een stuk moeilijker dan het eruit ziet. Er zijn nu geen 150 Pokémon meer, nee, de populatie heeft zich inmiddels uitgebreid tot ruim 493 verschillende soorten! Dus haal je Pokédex uit de mottenballen, stof je Pokéballs af en onthou: gotta catch 'em all!

Wist je dat



Het oorspronkelijke plan was dat Pokémon konden praten in volzinnen? Nu kunnen ze alleen hun eigen naam zeggen.



Dat de allereerste Pokémon game Pokémon rood in Japan eigenlijk Pokémon groen heet?



Het tweede seizoen van de anime, The Orange League, alleen gemaakt was zodat de release van Pokémon Gold gelijk kon lopen met de serie?



Akahige's rant

'Lost: the Boardgame'. Hoe vet zou dat zijn? De creatieve breinen in Hollywood schudden de ene na de andere prachtserie uit hun mouw, en spellenmakers pikken graag een graantje mee. Helaas met wisselend succes.

Peter Duivenvoorde

Als je lang genoeg op Het Duivelsei rondgelopen hebt, zouden de gevleugelde woorden "BA weet er meer van!" een belletje bij je moeten laten rinkelen. Het "The A-team"-bordspel is namelijk al jaren een hit op menig spelweekend. Een spel zo slecht dat het leuk wordt, campy as tiroler fuck. Het mechaniek is van het ongeïnspireerde stramien "gooi een dobbelsteen en loop". Het achtergrondverhaal is dat een snode organisatie het recept van een niet nader te noemen frisdrank gestolen heeft en dat alle A-team leden (op ieders held BA na) op eigen houtje de HQ van de boeven binnen moet sluipen om het recept te bemachtigen. Niks Kalashnikovs die altijd mis schieten, niks pantservoertuigen geïmproviseerd uit bierblikjes en kauwgom, nee, gewoon rollen met de dobbelsteen in een plot zo lame dat zelfs een schrijver van een A-team-aflevering zich er kapot voor zou schamen.

Maar bekend-van-TV kan veel erger. Zo ligt ergens in de kast het Peter R. De Vries-bordspel stof te verzamelen. Premisse van het spel is dat je een misdaad oplost. Prima concept, kun je als spelletjesmaker alle kanten mee op. Het creatieve team achter dit spel dacht echter dat het beste idee neerkwam op de opdracht om random feitjes in vijf

verschillende groepen (motief, locatie, dader, soort misdaad, slachtoffer) omstebeurt met fiches aan elkaar te linken, waarbij je dus probeert elkaars links door de war te schoppen. Kortom, wie als beste een willekeurig persoon voor een misdaad framet, wint, terwijl de opportunistische boeventronie van Peter R. De Vries in de vorm van een kartonnen wijzer midden op het spelbord prijkt.

Het kan nog steeds veel erger, want men denkt dat bekend-van-tv daadwerkelijk verkoopt. Ik heb zelf ideeën te over voor briljante spelconcepten: Goede Tijden Slechte Tijden, de collectible cardgame ("net echt!"), het grote Patty Brard-bordspel ("gooi een D20 om een klyasma in haar reet te stoppen!") of het Prins Willem-Alexander-bordspel ("drink veel bier!"). Binnenkort hoop ik bij White Wolf Randon Tien als sourcebook-materiaal te kunnen pitchen en ik onderhandel al met MB over een Marianne Weber-variant van Happy Hippoes. Ik kan nog veel debielere concepten verzinnen, maar het ergste is dat die waarschijnlijk nog bestaan ook...

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

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



Colofon

Redactie
redactiespelduivel@gmail.com

Hoofdredacteur	Ilse-Marie Zwakenberg
Eindredacteur	Sven de Jong
Redactie	Peter Duivenvoorde
	Dirk Lemmen
	Thomas van Marle
Opmaak	Renée van der Nat

