

Studentenspellenvereniging **DUIVELSEI**

OKTOBER 2010





Winkel en online store

Lange Mare 42

071-5121380 (tijdens openingstijden)

www.Warp9.nl

info@Warp9.nl

De openingstijden zijn:

ma. Gesloten

di. 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

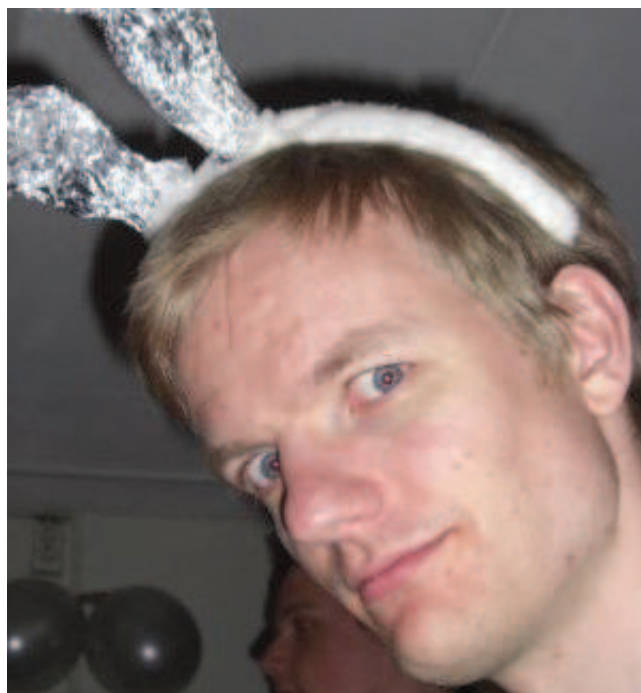
- Items van films en
TV series



VAN DE VOORZITTER

Beste leden,

Zo nu en dan zie je in een spellenvereniging een lid afglijden van lichte, simpele gezelschapsspellen naar steeds zwaardere en zwaardere strategische denkspellen. Wat begint met een uurtje Bluff, Dalmutti of iets ogenschijnlijk onschuldigs als Rummikub wordt al gauw gevolgd door avonden gevuld met bedriegelijk stimulerende spellen als Caylus, Kolonisten van Catan en vooral Magic: The Gathering. Anderen komen door rollenspellen en computergames in het hardcore-circuit terecht. Ook deze groep is gevoelig voor het hardere werk: hele weekenden worden gevuld met voor buitenstaanders onnavolgbare rituelen, spelers en niet-spelers begrijpen elkaar steeds minder en met een beetje pech komt een argeloze speler al snel terecht in een positie als dealer, die in het wereldje "DM" wordt genoemd. Wij moeten ons als verantwoordelijke bordspelers vooral hoeden voor de laatste fase, waar een speler die meer dan 48 uur geen pion of kaart heeft aangeraakt oncontroleerbaar gaat bibberen en op zoek gaat naar voor hulpverleners onbegrijpelijke



zaken als "drafts", "Paladin campaigns" of iemand met iets dat "2000 punten aan Dark Elves" heet. Deze mensen zijn op onze vereniging uiteraard aan het juiste adres, al wil het bestuur u graag het volgende op het hart drukken: Geniet, Maar Speel Met Maten.

Bertram

INHOUD

Van de voorzitter	3
2D Magic	4
Do's en dont's van Warhammer	6
Poker Glossary	8
Ledenlijst	10
De Redactie Speelt	12
DnD en sociale media	14
Afscheid	17
Akahige's Rant	18



2D MAGIC

Door Sven de Jong

Zie je Magic op het Duivelsei even niet meer zitten? Heb je Standard gebroken, kots je bij de gedachte aan 40-kaarten decks en heb je met alle mogelijke generals al een EDH deck gebouwd? Wanhoop niet, want misschien is Magic Tactics iets voor jou!

Magic is cool, maar soms zie ik het even niet meer zitten. Ik stuur zogenaamd een leger van elves, dwarves en rhino's op mijn tegenstander af. Tegelijkertijd bekogel ik de slechterikken met Fireballs en roep ik betoveringen en magische voorwerpen op om me meer kracht te geven. Maar de werkelijkheid is allang niet meer zo fantasie-rijk. Ik reken me suf aan de verhouding landjes/creatures/spells, probeer de raarste kaartcombinaties te laten werken en voel me pas goed wanneer ik *card advantage* heb. Dat moet anders kunnen! Daarom werd ik helemaal blij toen iemand me op Magic Tactics wees.

Magic Tactics staat beschreven op de website MTGsalvation: <http://mtgsalvation.com/1202-off-topic-magic-tactics.html>. Het idee is gejat van het Gameboyspel Final Fantasy Tactics: twee partijen vechten op een tweedimensionaal slagveld een oorlog uit. Nu heeft een slimme kerel genaamd Meyou dat toegepast op Magic. En warempel, het werkt! Je bouwt net als bij normaal Magic een deck, maar dan barst de malligheid los.

Wat je nodig hebt is een oppervlak van 1,90 bij 1,90 meter. Op dit oppervlak teken je een grid van 20 bij 20 vierkante hokjes, elk hokje minimaal 9,3 bij 9,3 centimeter. Dit is het slagveld. Op het slagveld staat je avatar, summon je creatures en speel je landjes.

Beide spelers rollen twee keer een d20 om de startplek van hun avatar te bepalen. Het slagveld is 20 bij 20, dus de worpen bepalen respectievelijk de horizontale en verticale coördinaat van je startplek. Zet daar een pionnetje of iets dergelijks. Dit stelt jou als planeswalker avatar voor. Het spel verloopt als normaal, met de volgende uitzonderingen:

Landjes liggen op het slagveld

Je legt een landje op het slagveld naast je avatar. Als daar geen ruimte meer is, leg je het landje zo dicht mogelijk bij je avatar.

Instants en sorceries hebben bereik

Dit is een grote verandering! Omdat je nu in twee dimensies speelt, vliegen je spells niet meer zonder moeite het hele veld over. In plaats daarvan hebben je spells een bereik gelijk aan de manacost. Stel: je speelt een Volcanic Hammer, een spell van twee mana die schade doet aan een creature of speler. In Magic Tactics mag dat doelwit niet meer dan twee vakjes verwijderd zijn van je avatar. Is het doelwit buiten het bereik, dan negeert het doel de spell volledig.

Natuurlijk zou dit veel kaarten waardeloos maken. Daarom een extra regel: het bereik van **sorceries** gaat met één omhoog voor elke extra kleurloze mana die je betaalt tijdens het casten. Een Volcanic Hammer waarvoor je vier mana betaalt, kan dus elk doel binnen vier vakjes raken. Deze regel gaat niet op voor instants.

Creatures, artifacts, planeswalkers en enchantments casten

Je avatar cast creatures, artifacts en planes-



walkers altijd op een vakje naast zich (dit mag overlappen met landjes). Dit bereik mag je verhogen door tijdens het casten één mana extra te betalen voor elk vakje dat de kaart verder van je avatar aflegt. Van hieruit hebben artifacts en planeswalkers een bereik dat gelijk is aan hun manacost. Tijdens je upkeep mag je artifacts en planeswalkers verplaatsen: één mana per vakje voor artifacts, en planeswalkers lopen een aantal vakjes gelijk aan hun manacost.

Enchantments werken een beetje anders: die speel je op een vakje binnen het bereik van het enchantment, en hun bereik is gelijk aan de manacost. Stel: je speelt een Moat (vier mana, non-flying creatures can't attack). Moat komt binnen vier vakjes van je avatar, en heeft een bereik van vier vakjes elke kant op. Dus alles binnen vier vakjes van de Moat mag niet aanvallen. Maar hoe werkt aanvallen dan? Glad you asked.

Aanvallen en blokken

Aanvallende creatures moeten het veld over rennen om de vijandelijke avatar aan te vallen. Dat werkt als volgt: gelijk nadat je een creature als attacker declared, beweeg je het een aantal vakjes gelijk aan zijn power. Natuurlijk kan aanvaller tijdens

het bewegen onderschept worden door blockers. Blockers hebben een bereik gelijk aan hun toughness. Als een aanvaller tijdens het bewegen binnen het bereik van een blocker komt, mag de verdedigende speler een vakje aanwijzen op het pad van de aanvaller dat binnen het bereik van de blocker ligt. Zowel de aanvaller als de blocker gaan dan naar dat vakje, en combat tussen één of meer creatures begint. Mochten beide creatures het gevecht overleven, dan gaat het aanvallende creature terug naar het vakje waar het de beurt begon.

Kan het ene creature het andere creature niet aanvallen, bijvoorbeeld omdat er eentje vliegt, dan kan de controller van de flyer ervoor kiezen om het andere creature niet aan te vallen. In dat geval blijven de twee creatures in hetzelfde vakje liggen. Als een creature de avatar van de tegenstander bereikt, doet het schade gelijk aan zijn power. Daarna blijft het creature liggen op een vakje naast de avatar.

Lopen met je avatar

Om te ontsnappen aan hordes aanvallende creatures kan je avatar ook lopen. Dat werkt net als het verplaatsen van artifacts: tijdens je upkeep mag je avatar een vakje lopen voor elke kleurloze mana die je betaalt.

Dat is het wel zo'n beetje. Magic Tactics leent zich bij uitstek voor multiplayer met drie of vier mensen, als je tenminste goed bijhoudt welke kaart van wie is. Natuurlijk zijn er rare situaties, meer regeltjes en uitzonderingen op die regeltjes. Wil je het spelen, neem dan vooral een kijkje op MTGsalvation en ontdek Magic Tactics zelf!



DO'S AND DON'TS VAN HET WARGAMEN

Door Dirk Lemmen en Jorke Grotenhuis

Een heel leger Warhammer miniatures kan er indrukwekkend uit zien. Is het moeilijk om zo'n leger te maken? Ja en nee. Het is moeilijk in de zin dat het veel tijd kost, maar het is makkelijk als je weet hoe je met de materialen om moet gaan. Voor de eerste stapjes hebben we hier een paar tips waar je vast iets aan hebt.

Lijm

In onze hobby wordt lijm veel gebruikt. De modellen worden meestal in onderdelen geleverd, vooral plastic modellen, maar ook metalen modellen hebben regelmatig een losse arm. Zo gebruiken we een variëteit aan plastic lijm en superlijm.



Conversions

Het gebeurt dat je een eenheid wilt gebruiken waarvoor nog geen officiële modellen bestaan. Het gebeurt ook dat de modellen wel bestaan maar dat die modellen je niet bevallen, of dat je gewoon een

uniek leger wilt hebben. Dan kun je je eigen modellen gaan maken, meestal door bestaande modellen te converteren.

Proxies

Waar je soms bij gebrek aan de juiste modellen nieuwe modellen gaat maken kun je er soms ook andere modellen voor gebruiken, als proxies. Misschien dat het enkel om te testen is of misschien ben je gewoon te lui of heb je de tijd niet om je leger daadwerkelijk te bouwen. Wat ook de reden is, net als bij conversions kun je proxies redelijk goed doen door een enigzins gelijkend model te gebruiken.

Aantal modellen

Dit is een vraagstuk waar iedere wargamer mee te maken krijgt: wat is genoeg? Wanneer heb je voldoende modellen? Als je huidige leger nog niet af is, kan het een slecht idee zijn vast het volgende leger te beginnen te verzamelen? Wat de auteurs van dit artikel betreft is het antwoord duidelijk: het is nooit genoeg. Wat ons betreft heb je als je kamer niet vol ligt met legers (in constructie) en stapels onderdelen nog een lange weg te gaan.

Range rulers

Je bent je leger nog aan het bouwen en het zal nog vele hobby uurtjes kosten voor het af is, maar je kunt niet wachten. Je wilt spelen! Moet je daarmee wachten tot je leger af is? Natuurlijk niet. Je pakt alles dat je hebt, proxiet veel en daagt je tegenstanders uit. Maar let op, zelfs op het slagveld bestaat er iets als goed en fout gebruik van materiaal, zoals met range rulers. Die kunnen een sterker wapen zijn dan je hele leger bij elkaar.

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



POKER GLOSSARY

Door Sven de Jong

“Check, check, raise naar 10, call, fold...” Sorry, hebben we het hier nog steeds over een spelletje? Jazeker, en wel over het edele poker. Wie deze glossary uit het hoofd leert, kan zich onder de meest door-gewinterde pokerprofessionals begeven. Mits je niet op je eerste hand *all-in* gaat.

All-in: ja, dan beginnen we gelijk maar met de beruchte term die menig doldriest pokerspeler zijn toernooi heeft gekost. Ben je ervan overtuigd dat je de sterkste hand aan tafel hebt? Roep dan all-in, schuif al je chips naar voren en maak je klaar om in tranen uit te barsten wanneer je tegenstander stiekem toch die twee azen laat zien. Maar heb je echt de beste hand, dan verdubbel (of verdrievoudig!) je meteen je stapel chips.

Bluffen: nog zo’n woord dat meer slachtoffers eiste dan 9/11. Is je hand waardeeloos, maar is je pokerface van staal? Blijf dan ijskoud raisen in de hoop dat je tegenstander te chicken is om te callen. Lukt het, toon dan vooral even je kaarten om je bluff bij de tegenstander in te wrijven. Niet doen trouwens als je van plan bent bij de volgende hand weer te gaan bluffen.

Blinds: poker is saai als je niets kan winnen. Daarom moeten twee spelers elk potje wat geld inzetten. Dat zijn de small blind en de big blind. Voordat de hand wordt gedeeld zet de big blind een (van tevoren bepaald) minimum bedrag in. De small blind zet de helft van dat bedrag in. Elke ronde is iemand anders de small en big blind (zie ook *dealer*).

Call/check: het gebeurt ook alleen jou. Heer-vrouw in je hand, maar op tafel ligt 10-8-3. Je wilt je hand niet folden, maar je wilt ook geen geld op je hand inzetten. Gelukkig is de inzet slechts 4 chips, dus je kunt het je wel veroorloven om mee te gaan. Je ‘callt’ de hand, wat zoveel betekent als de huidige inzet bijleggen zonder te verhogen.

Is de inzet nog nul chips, dan ‘check’ je. Dit gaat vaak gepaard met een tik op de tafel, met de knokkel of de vlakke hand. Echte pokeraars spreken het woord ‘check’ niet eens meer uit en tikken alleen maar. Een ingesleten zenuwtrekje, doe je helaas niks meer aan.

Dealer: tegen de verwachting in is dit *niet* degene die de kaarten ronddeelt. In het spel is de dealer degene die het laatst moet inzetten. Links van de dealer zit de big blind, daarnaast de small blind. Je houdt bij wie de dealer is met een speciale dealerbutton (oftewel een bierviltje). Na een gespeelde hand schuift de dealerbutton een plekje op naar links.

Fold: is je hand om te grienen? Fold (pas) dan en schuif je kaarten naar voren. Je verliest automatisch al het geld wat je hebt ingezet deze ronde, maar je hoeft niet nog meer geld in te zetten.

Flop, turn, river: de omgedraaide kaarten. Als iedereen een bedragje heeft ingezet of heeft gefold, draait de dealer de bovenste drie kaarten om. Dit is de flop. Na een rondje inzetten draait de dealer één kaart om, de turn. Nu zet iedereen weer wat in en draait de dealer de laatste kaart om, de gehate river. Waarom gehaat? Vraag maar

eens aan een pokerspeler of die ooit genaaid is door de river. Geheid dat er een verhaal volgt over een tegenstander die nog maar één kaart kon pakken om te winnen, en natuurlijk lag die kaart bovenop!

Handen: in volgorde van laag naar hoog, met pakkans: high card, één paar (kans 1:2), twee paar (kans 1:20), three-of-a-kind (drie dezelfde getallen, kans 1:50), straat (vijf opeenvolgende getallen, kans 1:250), flush (vijf dezelfde suits, kans 1:500), full house (een paar plus een three-of-a-kind, kans 1:700), four-of-a-kind (vier dezelfde getallen, kans 1:4100), straight flush (vijf opeenvolgende getallen van dezelfde suit, kans 1:72.000). Je moet heel wat potjes poker spelen (of schijtmazzel hebben) wil je een straight flush maken!

Pocket pair: je bekijkt de twee kaarten die je toegedeeld zijn, en hey, het is een paartje! Hoge paartjes (pocket boeren en hoger) leveren meestal geld op, terwijl lagere pocket pairs je vaker geld kosten. Tenzij ze na de flop natuurlijk ineens in een three-of-a-kind veranderen.

Raise: verhogen. Je bent aan de beurt en je hebt een goede hand waarmee je geld wilt verdienen (of doet alsof). Dan raise je door meer chips in de pot te gooien. Raise je met al je chips, dan ga je all-in.

Texas hold'em: de pokervariant die veruit het meest wordt gespeeld. Iedereen krijgt twee dichte kaarten, dan komen daar langzaam vijf open kaarten bij (zie ook *flop*, *turn*, *river*). Wie met deze zeven kaarten de beste hand kan maken, wint!





DE REDACTIE SPEELT RED NOVEMBER!

Door Peter Duivenvoorde

Premisse van het spel: iedereen is lid van de bemanning van een nogal gammele duikboot die gedoemd is ten onder te gaan. Doel van het spel is om het 60 minuten vol te houden. Zal het de redactie lukken?

Peter bevindt zich bij aanvang in het vertrek van de kapitein en stelt zodoende zijn prioriteiten. Hij steelt wodka, zogenaamd wegens de bonussen die het je tijdens het spelen kan geven. Dan valt ineens de motor in de machinekamer uit en ontploft de boot als daar binnen 10 minuten niets aan gedaan wordt. Thomas neemt zijn verantwoordelijkheid, repareert de motor en is daarmee onze held. Dan breekt elders in het schip brand uit ("is dat erg?" "welnee, niemand die dat merkt") en komt tegelijkertijd de achterzijde door een lek vol water te staan. Dirk moet bekennen dat hij eigenlijk niks van duikboten snapt en besluit wat handleidingen te scoren voor verdere bonussen. Renée bevindt zich op dezelfde plek als Peter en besluit ook wat drank te claimen. Ondertussen is er zoveel druk opgebouwd doordat de boot te laag is gezakt, dat iemand iets aan de waterballast moet doen. Gelukkig is daar Peter die de boel repareert. Eigenlijk valt die hele rampschuit hartstikke mee, wat Renée de legendarische woorden "Zullen we het anders moeilijker maken?" ontlokt. Ze neemt daarop een flinke teug wodka alvorens ze naar de kernreactor gaat die het bijna begeeft. Door een godswonder lukt het de stomdronken Renée het ding weer aan de praat te krijgen, maar daarop begint ze wel spontaan haar roes uit te slapen, terwijl de zuurstofvoorziening begint te haperen en er een tweede brand



uitbreekt. Bovendien drukt Ilse-Marie op een verkeerd knopje waardoor een kernkop gelanceerd gaat worden. Thomas doet gelukkig iets aan die kernkop, maar tot overmaat van ramp verspreidt het vuur zich naar de reactorkamer, waardoor Renée in de as wordt gelegd. Ondertussen lekt het nog steeds waardoor nu zo'n beetje de hele boot blank staat. Deuren beginnen te klemmen, waarbij het de keuze aan de speler is welke deur niet meer open kan. Uit wanhoop sluit Sven daarom Peter op, die zichzelf gelukkig ook bewusteloos gezopen heeft en hier niet zo gek veel van merkt, zelfs niet als ook zijn locatie in de hens vliegt. Vervolgens gaat wederom het alarm van de kernkop af. Sven, Ilse-Marie en Thomas kunnen er niet bij, Renée en Peter zijn dood, dus aan Dirk de taak om iedereen's leven te redden. Dirk breekt echter onder de druk, zuipt zichzelf moed in, valt flauw over het controlepaneel van de lanceerinstallatie en zo ontploft het schip. Volgende keer doen we wat Renée zegt en maken we het moeilijker.





D&D EN SOCIALE MEDIA

Door Renée van der Nat

Het tweede saga van D&D Encounters is in volle gang. Na het avontuur in de Undermountain en het ontluiken van de geheimen van een van de leerlingen van de befaamde Halastar, gaan D&D spelers overal ter wereld nu Dark Sun ontdekken. Met pen en papier, dobbelstenen en sociale media.

Wizards of the Coast (WotC) slaat met D&D Encounters een nieuwe weg in op het gebied van table-top RPGs. Natuurlijk is er het welbekende epische verhaal, karakters, NPCs en dat allemaal in een mooie campaign setting. En zijn wij roleplayers al niet sociaal genoeg? We zijn per slot van rekening uit onze donkere, schimmelige kelders gekropen om samen in de kelder van de Pelikaanhof een spelletje te spelen. Wat kunnen Twitter en Facebook hier nu aan toevoegen?

Hints en raadsels

Eerste even een update voor degene onder ons die geen D&D spelen, geen Encounters hebben gedaan, of het sociale media aspect hebben gemist. Twitter en Facebook zijn hot. Politici gebruiken het, tijdens de laatste verkiezingen is zelfs het eerste Twitterdebat gehouden in de Nederlandse politieke geschiedenis. Als bedrijf moet je wel een dinosaurus zijn om hier niet je graantje van mee te pikken. Het is normaal tegenwoordig dat de *Homo Digitalis* een gesprek kan voeren (of in ieder geval de illusie heeft dat dit gesprek gevoerd wordt) met een voorheen onbereikbare instantie.

WotC gebruikt bij Encounters sociale media om het stereotype idee van role



playing games helemaal open te gooien. De D&D-er is niet meer de nerd die in een stinkende kelder of studentenkamer rare spelletjes speelt. De eerste stap was al gezet met de Living campaign settings (RPGA), waarbij de gemeenschap samen avonturen schrijft en speelt. De gebeurtenissen en uitkomsten van deze avonturen hebben invloed op toekomstige content.

Met Encounters zet WotC vernieuwd de table-top RPG door het integreren van sociale media. Encounters wordt officieel op woensdagavond gespeeld. Op deze dag stuurt WotC verschillende tweets die invloed hebben op het gevecht dat op dat moment gaande is. Wereldwijd. Een voorbeeld: "een regen van zure druppels daalt neer op de tegenstanders. Tijdens dit gevecht krijgen alle vijanden -2 aanval". Daarnaast verstopt WotC ook hints en raadsels die gebruikt kunnen worden tijdens het avontuur in de advertenties voor Encounters, die zowel op de website van WotC verschijnen als op Facebook.

Über-DM

So what?! Dit verandert het spel toch helemaal niet? Ja en nee. Natuurlijk kan Encounters ook 'gewoon' gespeeld worden. Met een DM. Ook in geüpgrade versie van Encounters speel je natuurlijk gewoon met een DM, die het verhaal vertelt, de



personages uitspeelt etc. Alleen gebeurt er iets curieus nu WotC, of in ieder geval het PR-leger van WotC zich er mee gaat bemoeien.

Natuurlijk hebben de schrijvers van WotC altijd een grote invloed gehad op het avontuur dat gespeeld wordt. Zij hebben immer de boeken en adventures geschreven. Hoewel dit bij RPGA niet meer het geval is, lijkt WotC bij Encounters juist meer vertelmacht naar zich toe te trekken. Niet alleen levert WotC het avontuur, zijn fungeren ook als een soort über-DM, een vertel-instantie bovenop de DM die aan tafel zit.

Afleiding

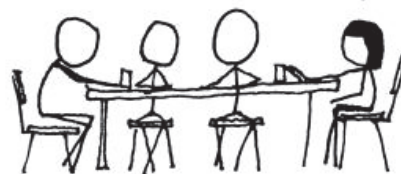
Dit betekent niet dat de DM minder vrijheid heeft gekregen. Zowel de spelers als de DM krijgen meer opties om het verhaal en de verhaalwereld te onderzoeken en te gebruiken in hun spel. Wel worden er bepaalde eisen gesteld. Zo moet iemand binnen de groep een Twitteraccount hebben of aanmaken. Bovendien moeten spelers naar Facebook of de WotC website om de hints en raadsels uit de advertenties mee te kunnen pakken. Met het oplossen hiervan kan soms ook extra XP verdiend worden. Je mist dus wel iets als je hier niet aan meedoet.

Tot slot moet het technologisch ook allemaal mogelijk zijn. De kelder heeft vaak

YOUR PARTY ENTERS THE TAVERN.

I GATHER EVERYONE AROUND A TABLE. I HAVE THE ELVES START WHITTLING DICE AND GET OUT SOME PARCHMENT FOR CHARACTER SHEETS.

HEY, NO RECURSING.



slecht bereik voor mobiele telefoons en draadloos internet. WotC veronderstelt dus dat op elke plek waar gespeeld wordt er tenminste toegang tot internet is. Dit betekent dat de laptops en smartphones gewoon op tafel liggen tijdens het spel. Hoewel dit op zichzelf niet zo'n groot probleem hoeft te zijn (in de Android en Apple Markets zijn vele D&D applicaties te vinden, zoals dobbelstenen, character-sheets etc.), houdt dit wel in dat spelers tijdens het spel toegang hebben tot internet en hierdoor wellicht eerder zijn afgeleid.

@Wizards_DnD

Deze beperkingen terzijde is de integratie van sociale media een verrijking van D&D. Sociale media hebben namelijk een bijzon-

dere positie in het medialandschap. Het belangrijkste kenmerk van deze media is dat groepen mensen makkelijk met elkaar in contact kunnen komen en blijven. De netwerken van Hyves, Facebook en Twitter zijn laag-drempelig en het is voor gebruikers makkelijk om iets toe te voegen aan een lopende discussie of zelf een discussie te starten. Sociale media beperken zich dus niet alleen tot het maken van zoveel mogelijk vrienden. De kracht van sociale media ligt in het gemak van de interactie.

Dit gaat natuurlijk twee kanten op. Voor de individuele gebruiker, jij en ik, is het via sociale netwerken makkelijk om met de juiste mensen in contact te komen en op die manier websites en artikelen op het internet te vinden waar we echt iets aan hebben. Sociale media vervullen hierin ook de functie van een webportal die door de keuze van mijn online vrienden precies voor mij de juiste pagina's selecteert. Vice versa is het voor bedrijven ook gemakkelijk om zogenaamde niche markten, zoals de D&D community, aan te spreken. WotC kan hierdoor direct het gesprek aan gaan met de gebruikers van de producten. Stel je voor dat tijdens een sessie een heftige regeldiscussie uitbreekt; je tweet het probleem even aan @Wizards_DnD en een kwartier later heb je een errata, of een link naar een eerder errata. Praktisch en snel.

Bijna gratis

Met D&D Encounters zet WotC een mooie eerste stap. Maar er is nog zoveel meer mogelijk. Het sociale in role playing games impliceert een groepsgebeurtenis. Nu zijn de table-top role playing games dit natuurlijk al in essentie. Sociale media vergroten de schaal hiervan. De aantrekkingskracht is dat de spelwereld bestaat en verandert op het moment dat jij als individuele speler er even niet bij bent. De wereld

overstijgt het belang van het individu en ontwikkelt zich los van de spelers. Uiteindelijk betekent dit dat de spelers een grotere wereld hebben om te ontdekken. @Wizards_DnD beperkt zich op dit moment tot het beïnvloeden van het gevecht. Maar dit idee kan natuurlijk ook uitgebreid worden naar gespreken met NPCs of skill challenges.

Deze nieuwe insteek past perfect bij de veranderingen in de entertainment-industrie aan het begin van de eenentwintigste eeuw. WotC levert geen compleet product meer, zoals een serie boeken. D&D is een service geworden die terug te vinden is op verschillende media. Naast de sociale media, waar WotC gratis informatie voorziet, heeft het bedrijf sinds 4th Edition ook betaalde diensten die regelmatig worden geüpdate, denk hierbij aan de Character Builder en Dragon Magazine die via D&D Insider verkrijgbaar zijn. Tegen een kleine betaling (Insider kost zo'n 5,- per maand) heb je altijd up-to-date regels en informatie over D&D.

De integratie van sociale media was dan ook een logische volgende stap van het bedrijf. Natuurlijk is het allemaal heel erg leuk dat de spelers direct informatie over hun favoriete spel kunnen krijgen, maar uiteindelijk gaat het allemaal om harde dollars. En die zijn lastig te verdienen online. Het is daarom belangrijk dat WotC een goede relatie opbouwt met zijn klanten. Door middel van social media kan het bedrijf precies de juiste doelgroep bereiken. In absolute nummers zijn ze misschien klein, maar het is een loyale fanbase die echt wel meer gaat kopen als zij het gevoel hebben iets bij te dragen aan hun geliefde community. Bovendien is er op het web altijd plek voor een goed geplaatste viral.



SPELDUIVEL REDACTIE OPGESCHUD!

Door: Spelduivel redactie

De tijd tikt onverbiddelijk voort, en jullie Spelduivel-redactie zal het komende jaar enkele veranderingen ondergaan. Gelukkig laten we ons kindje in goede handen achter.

Het is ongelooflijk maar waar: zelfs de titanen van de Spelduivelredactie zijn niet immuun voor wat de boze buitenwereld kent als 'het leven'. Deze onsterfelijken zijn in lichaam en geest nog student, maar de maatschappelijke druk op hun levens is onverbiddelijk; studiefinanciering is niet meer, studentenkamers zijn te klein geworden en wezens die zichzelf 'chef' en 'manager' noemen hebben de macht gegrepen over acht van hun vierentwintig dagelijkse uren. Maar voordat ze vertrekken, laten ze jullie achter met een belangrijke boodschap en een erfenis die hopelijk nog jarenlang blijft voortbestaan.

Sinds september 2008 heeft Renée van der Nat zich ingezet voor de Spelduivel. Al snel werkte ze zich op tot hoofdredacteur, en was een pilaar waarop het verenigingsblad steunde. In 2009 deed ze haar hoofdredactionele taken over aan de huidige hoofdredacteur Ilse-Marie. Nu had ze eindelijk tijd voor een ander integraal onderdeel van de Spelduivel, namelijk de opmaak. Vanaf halverwege 2009 zagen jullie de opmaak van de Spelduivel langzaam veranderen in het blad wat je vandaag in handen hebt, en met alle respect voor haar voorgangers, Renée heeft het nederige verenigingsblaadje omgetoverd in een waar kunstwerk.

Begin 2009 voegde Sven de Jong zich bij de vereniging, en het duurde niet lang

voordat hij ook plaatsnam in de redactie van de Spelduivel. Als fulltime redacteur had hij wel een paar meningen over de manier waarop de Spelduivel destijds in elkaar stak. Die stak hij – zoals gebruikelijk – niet onder stoelen of banken, met als gevolg de introductie van het redactiesysteem: een hoofdredacteur die de kwaliteit van het blad bewaakt en nadenkt over de toekomst, een eindredacteur die zich bekommert om deadlines en spel-fouten, een schrijvende redactie die een serie mooie stukken aflevert en een vormgever die het uiteindelijke blad in elkaar draait. Na anderhalf jaar verlaat hij de redactie met een zeer tevreden gevoel; zijn werk is gedaan, en hij gaat door naar andere zaken die zijn aandacht nodig hebben.

Ben je zo lang blijven hangen? Prima – dat betekent dat je een actieve interesse hebt in de Spelduivel en haar toekomst. Want ook al laten Sven en Renée het blaadje achter in goede handen, ooit komt het moment dat ook die handen andere dingen gaan doen. Daarom is het belangrijk om een constante influx van nieuwe schrijvende redactieleden te hebben. Denk jij dat je iets zinvols te melden hebt over spellen? Lees je de Spelduivel van kaft tot kaft, maar heb je toch het gevoel dat er iets ontbreekt? Meld je dan aan bij de redactie (achterop dit nummer). En misschien, ooit, komt dan de dag dat ook jij met een serie mooie woorden je bij de grote-mensen-wereld mag voegen.



AKAHIGE'S RANT

Ik ben om. Sinds een week gebruik ook ik Facebook. De reden hiervoor is omdat er teveel dingen gebeuren op het Duivelsei en tussen Duivelseieren die ik niet merk, maar die ik wel had meegekregen als ik op een sociaal netwerk zat.

De druppel was dat de twee mijns insziens minst voor de hand liggende personen om met elkaar een relatie te krijgen, dit toch met elkaar gekregen hadden. En ik had het geweten als ik facebook had. En er gaat een wereld voor me open! De schier oneindige stroom roddels die ik kan verifiëren, kan ontkrachten, kan bevestigen of die ik in de wereld kan helpen is fantastisch! Deze dingen hoor ik normaal alleen als het heel erg laat op een feestje is geworden en iedereen lam van de absinthe is, maar nu is al deze gevoelige informatie voor mij binnen handbereik. Een bloemlezing:

Mijn oude stekkie in de Duwo-goelag in Oegstgeest is veranderd in een Magicclubhuis. Begin juli feestje bij Sven en Berend. Veel nieuwe activiteiten met RPG binnen Duivelsei. Nog meer Magic-activiteiten bij Duivelsei. Compromitterende beelden op internet betreffende redactielid tijdens lustrum-weekend (toegegeven, dat was ik zelf). Bepaalde duivelseiliden slachtoffer herhaaldelijke oorverkrachting (toegegeven, dat deed ik zelf). Rummikub- en Hartenjagen-trend op Duivelsei zorgen voor aanwas van GMILFs. Prostitutiering gemaskeerd als potje Weerwolven van Wakkerdam opgerold. Zeker bestuurslid komt achter de betekenis van de afkorting GMILF en slaapt een paar weken niet meer. Schandaal waarbij een zeker duivelseilid, dertien vuurwapens,



Justin Bieber, een zak tuinaarde en de pelibar bij betrokken zijn blijkt niet waar, "het waren er veel meer!!" claimt anonieme bron.

En het houdt maar niet op! Dus daarom ben ook ik nu om. Was ik voorheen in het dorp Duivelsei nog de zonderlinge buurman die niemand echt kent, nu zal ik mijn best doen om me een weg te wroeten naar het kloppende hart van deze vereniging en me daar te nestelen, opdat ik niet verstoken blijf van feestjes, roddels, relatieperikelen of drugstransacties. Ik weet zeker dat jullie me niet zullen teleurstellen.



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

Ik snap niks van die
vrouwen. Betaal je de film,
een etentje en je dringt je
niet op, krijg je alsnog een
mes in je rug.

Zeg nou zelf, had jij
dat blauwe schild
gekregen dan had je het
ook afgeschoten.

