



SPELDUIVEL

Jaargang 17

Nummer 2

Mei 2012

Thema: MACHO !



Studentenspelvereniging DUIVELSEI



WARP 9

SCIENCE FICTION, FANTASY, ANIME EN MANGA STORE

**VERKOOP VAN MAGIC, WORLD OF WARCRAFT, YU-GI-OH!,
POKÉMON, STAR TREK, STAR WARS, D&D, BOARD GAMES
E.A.**

ADRES: LANGE MARE 42, 2312 GS, LEIDEN

TEL: 071-5121380

EMAIL: [INFO@WARP9.NL](mailto:info@warp9.nl)

WEBSITE: [WWW.WARP9.NL](http://www.warp9.nl)

OPENINSTIJDEN:

MAANDAG	GESLOTEN
DINSDAG	11:00 - 18:00
WOENSDAG	11:00 - 18:00
DONDERDAG	11:00 - 18:00 KOOPAVOND 19:00 - 21:30
VRIJDAG	11:00 - 18:00
ZATERDAG	11:00 - 18:00
ZONDAG	GESLOTEN

**BIJ AFWIJKENDE OPENINSTIJDEN STAAN DEZE
VERMELD OP DE BEGINPAGINA VAN DE WEBSITE.**



REDACTIONEEL

Beste Duivelsei-lid,

Eindelijk ligt de tweede editie van de Spelduivel voor je. Of misschien verschijnt hij ook wel op je computerscherm. We zijn zeer digitaal en modern. Deze keer kun je alles lezen over macho's. Omdat het zo'n geweldig onderwerp is, hebben we hem zelfs extra dik gemaakt!

In het verlengde van het vorige thema laten we ook zien wat een macho maaltijd is. Mocht je nog wat goede

rolmodellen zoeken qua machismo, daar hebben we ook een paar pagina's voor. Want er zijn zelfs geeks onder de macho's!

Het Duivelsei staat daar echter niet om bekend. Onze twee nieuwe redactieleden hebben daarom een ware macho-makeover gegeven aan een van onze leden. Het resultaat is te bewonderen op pagina's 5 en 6.

Vind je dat al dat geklets over macho's nogal homo-erotisch? Je

bent niet de enige. Lara wijst je op pagina's 18 en 19 op de 'subtiele' bromances in videogames. Om het thema af te maken, hebben we zelfs een sexy centerfold.

Hopelijk hebben jullie weer veel plezier met deze Spelduivel!

Kevin Widdershoven,
hoofdredacteur

REDACTIE



Kevin

There are no mysteries in the universe. Only things that Kevin hasn't shared with the rest of us.



Lara

Lara's house has no doors. Only walls that she walks through.



Pauline

Pauline has already been to Mars; that's why there are no signs of life.



Peter

You are what you eat. That is why Peter's diet consists entirely of bricks, steel, and the tears of small children.



Cecile

Cecile doesn't read textbooks. She stares them down until they give her the information she wants.



Thomas

Thomas never calls the wrong number, you just answered the wrong phone.



Bart

Bart doesn't use drugs, he eats slices of drug addicts.

INHOUD

Epic Meal Time	4
Macho-makeover	5
Spelrecensies	7
Geeky macho's	8
Rants	10
Pin-up	12
Puzzel	15
Voorbeelden van vroeger	16
Macho...?	18
Redactie speelt: lasergamen	20
Vraag het Larahige	22
Brainfarts	23



EPIC MEAL TIME

Door Thomas van Marle

De tijd dat de mannen op jacht gingen om vers vlees te jagen is al lang voorbij. Dat daarmee de mannelijkheid uit de keuken zou zijn verdwenen mag niet vanzelfsprekend heten. Tijd om de oer-instincten los te laten en een vleselijke maaltijd te bereiden.

Zoals het de echte man betaamt begint elke goede maaltijd met de jacht. We hoeven nu niet meer uren met een speer rond te lopen voordat we een geschikt doelwit vinden, want bij elke supermarkt of slager vind je tegenwoordig wel wat je moet hebben. Een beetje vent begint niet aan dat slappe vlees met een “beter leven” sticker-tje, dus we gaan naar de slager en vragen om extra mishandelde spare-ribs, gehakt en uiteraard bacon. Idem bij de poelier voor de kipvleugels. Met de hoofdingrediënten op zak keren we alweer huiswaarts, de rest ligt nog wel in een gemiddelde voorraadkast.

Met de spare-ribs begin je een dag van te voren al door ze 1 á 2 uur te koken in een sterke bouillon. Hierna kunnen de ribben, zwemmend in honing en rum, een nachtje in de koeling. De volgende dag gaan we verder met het snijden van alle producten, als je dit namelijk halverwege het koken doet, en zeven bier verder bent, wordt het snijwerk wat onregelmatiger. De uien snijden we uiteraard zonder met de ogen te knippen.

Hierna volgt het pizzadeeg (en trek ondertussen je derde biertje open). Bloem, suiker, water, olie en een beetje zout vormen de basis. Geen gist, want dat is voor mietjes, echt machodeeg rijst op pure testosteron. Kneed de ingrediënten samen en laat het deeg een tijd rijzen onder invloed van een Rambo-marathon. Let wel op de tv-programmering, in onze eerste poging kwam een Twilight-commercial voorbij en toen was het deeg binnen twee seconden ingestort.

Zet ondertussen de kipvleugels op het vuur en gooi ook de frituur alvast aan. Kneed het gehakt samen met wat kruiden, een ei en bacon en vorm er enkele worsten van. Dikke. Stevige. Kruidige. Worsten. Blus de kipvleugels af met abrikozensap en voeg uienpoeder en tabasco toe. Laat dit de rest van de tijd gaar sudderen. Rol de deegklomp uit tot een ronde lap en beleg het geheel met tomaat, kaas, uit en ham. Om toch een spel-element toe te kunnen voegen zit er in twee van de zes dubbelgevouwen plakken ham een rode peper verborgen. De pizza kan samen met de spareribs de oven in.

Bak een royale hoeveelheid fijngehakte bacon krokant in een pan en drain het vet af. Gooi de bacon crisps bij de patat, waarvan je ondertussen al de derde portie hebt afgebakken. Voeg ook een halve voet fijngehakte knof-

look toe. Een beetje macho is woest aantrekkelijk, dus het maakt niet uit hoe je uit je mond ruikt. Verhit een pan met het bacon-vet en bak hierin de worsten gaar. Als laatste, om het geheel toch verantwoord te houden, vul 2 halve puntpaprika's met ui, bacon en rum.

De assemblage

Dit vergt eigenlijk weinig woorden en vooral foto's. Spreid de patat uit naast de pizza en decoreer beide zijanten met kipvleugels. Leg de puntpaprika's boven de pizza, de spareribs op de patat en de gehaktworst achter elkaar rechts naast de patat. Het uiteindelijke resultaat zou iedereen bekend voor moeten komen. Alles ging op met zijn drieën, behalve de puntpaprika's, dat was toch net te veel.





MACHO-MAKEOVER

Door Cecile de Haan en Pauline Smit

Naam: Frank Floris

leeftijd: 26

studie: Japanologie

favoriete duivelsei-spel: Taipan

Wat is jouw macho-rolmodel?

Goku!!! Hij is the man! Hij is aardig en sterk en cool!!

Heb je huisdieren?

Jup, een kat. De vorige heette poes en nu hebben we poekie.

Wat is je favoriete diersoort?

Katten want die zijn zo lief en zo speels en zo schattig en zo pluizig.

Hou je van panda's?

[Frank] Ow, ja, heel erg!

[Pauline] Ik wil best nog wel eens een keer panda eten, nu het nog kan..

[Frank, verontwaardigd] Ja maar das zielig!!

Wat is je favoriete smaak ijs?

Chocolade-ijs kan altijd, zeker als ik me een beetje down voel.

Wie vind je het meest macho lid van het duivelsei?

Hoe weet ik dat nou, er is zo weinig keus op het duivelsei.

Wie kan er op het duivelsei nog meer een macho-makeover gebruiken?

Wie niet?! Iedereen op pagina [ledenlijst] (red: YAAAY!!!)
Vervolg op pagina 6





vervolg van pagina 5

Naar welk soort muziek luister je meestal?

Pop en rock, en afhankelijk van mijn mood metal.

Wat is je favoriete film?

The shawshank redemption

En je favoriete drank?

Een lekker koud biertje

Ik heb ooit een winkeldief in de kraag gegrepen. Ik liep in Arnhem over straat en zag een man met een grote volle tas een winkel uitlopen. Het winkelpersoneel riep hem achterna dus die gozer zette het op een lopen. Ik hem achterna natuurlijk, en ik weet hem bij zijn lange leren jas te grijpen. Er ontstond een kleine worsteling waarbij ik zijn jas te pakken kreeg. Aangezien de man hem toch wel graag terug wilde stelde ik een eerlijke ruil voor; zijn jas voor de zak kleren. Hij stemde in, dus ik geef hem zijn jas terug, krijg de zak kleren en zie hoe de man zich omdraait en langzaam wegloopt. Dit was niet zijn slimste actie aangezien zowel de beveiliging als de politie al gewaarschuwd waren en hem dus binnen no time van de straat geplukt hadden. Ben door het hele voorval wel gewond geraakt, maar de meisjes uit de winkel vonden het helemaal prachtig en gaven me veel "aandacht".

Wat is het spannendste gevecht wat je ooit hebt meegeemaakt?

Ik heb op een gegeven moment gezien hoe bij mijn buurjongen de tand eruit geslagen werd.

Wat vind jij het meest macho lichaamsdeel van jezelf?

Het is groot, stevig en mannelijk: m'n neus!

Hoe sta je tegenover diervriendelijk vlees?

Ik hou van de smaak van dieren die geleden hebben, hoe meer vleesch hoe beter.

Hoe drink je je koffie?

Koffie is voor mietjes, ik eet koffiebonen.

Wat is je favoriete knuffel?

Eentje van een naakte vrouw natuurlijk.

Wat is het ergste wat je ooit een van je broertjes of zusjes aangedaan hebt?

Ik heb ooit het hoofd van mijn zusje op de stenen straat geslagen, er toen nog een paar keer op gestampt en er een piano op laten vallen. Echt waar!!



SPELRECENSIES

HANZESTEDEN

Door Peter Duivenvoorde

Hanzesteden is een typisch 999-spel in de stijl van Kolonisten van Catan en Agricola. Het spel bestaat uit een groot bord dat globaal het gebied weergeeft van de Hanze, een middeleeuws handelsverbond. Een aantal steden dit handelsverbond staan hierop aangegeven en zijn met routes op elkaar aangesloten. Deze routes bestaan uit twee tot vier punten die bezet kunnen worden met “handelaars”. Krijg je zo’n route vol met jouw handelaars, dan kun je met een van de gebruikte handelaars een “handelskantoor” opzetten in de stad. Het is de bedoeling dat je zo een netwerk van handelskantoren op poten zet, waarvoor je aan het eind van het spel punten krijgt.

Per beurt heb je twee acties. Met een actie kun je bijvoorbeeld een handelaar inzetten of verplaatsen, extra handelaars aanschaffen en handelaars van de tegenstander verwijderen. Je kunt met een actie ook een handelskantoor claimen. Echter, sommige steden geven je de mogelijkheid om bijvoorbeeld het aantal acties per beurt of het aantal handelaars dat je per aanschaf krijgt te vergroten. Als je zo’n upgrade van deze steden claimt, mag je geen handelskantoor plaatsen. Dit zorgt ervoor dat je continu keuzes moet maken tussen investeren op de lange termijn of juist gaat voor tijdelijk gewin.

Een heel typische regel in het spel is het verwijderen van handelaars op een route die je wilt bezetten. Als je anderszins handelaar wilt verwijderen, moet je zelf twee handelaars inzetten. De eerste wordt betaald om de andere handelaar weg te halen, de tweede wordt op de plaats van de andere handelaar gezet. De tegenspeler wiens handelaar verwijderd wordt, krijgt als reactie hierop twee handelaars die hij direct op een aangrenzende route in mag zetten. Kortom, in dit spel loont het om je handelaars zo irritant mogelijk op het bord te plaatsen.

Hanzesteden is wat mij betreft een van de meest ingewikkelde spellen van 999. Een fors deel van de kleinere regels heb ik niet eens behandeld. Laat dit je echter niet tegenhouden om dit spel eens te proberen op de vereniging. Het mooie aan Hanzesteden is dat de geluksfactor erg beperkt is. Het spel komt daardoor neer op tactisch spelen en inschatten wat de plannen van je tegenstanders zijn. Het concept van het spel is nogal apart, maar went redelijk snel en sommige handige strategieën zijn eigenlijk vrij simpel (zorg dat je upgrades voor extra acties krijgt, en probeer zoveel mogelijk je tegenstanders te ziekten). Als je een avond eens iets stevigs wilt spelen, is dit een aanrader.

DIXIT

Door Peter Duivenvoorde

Dixit bestaat uit een speelbord, gekleurde pionnen in de vorm van konijntjes, sets van genummerde fiches (een tot zes) en groot aantal kaarten. Het speelbord wordt met de konijntjes gebruikt om de score bij te houden, maar het draait in de eerste plaats om de kaarten. De kaarten zijn van een groot formaat en bevatten elk hun eigen afbeelding. De afbeeldingen zijn surreëel van aard. Denk aan een soort familie-vriendelijke versie van Dali en je komt redelijk in de buurt van wat voor plaatjes het betreft.

Elke speler krijgt zes kaarten. Om beurten moet een speler een van zijn kaarten omschrijven en dan gedekt neerleggen. De andere spelers kiezen op hun beurt een kaart uit en leggen deze ook gedekt neer. Vervolgens worden deze kaarten geschud en open in een rij op tafel gelegd. Met de fiches wordt dan door de andere spelers aangegeven welke kaart zonet omschreven werd.

Aan de hand van de uitkomst wordt dan een score verdeeld, en dit is waar het spel echt interessant wordt. De omschrijving mag namelijk niet te vaag, maar ook niet te duidelijk zijn. Als iedereen de juiste kaart heeft gekozen, dan was de omschrijving te duidelijk en krijgt iedereen behalve de speler die de kaart omschreef twee punten. Als niemand de juiste kaart heeft gekozen, gebeurt hetzelfde. Is de juiste kaart door enkele spelers gekozen, dan krijgen zowel de speler die de kaart omschreef als de spelers die goed kozen drie punten. Tenslotte krijgt elke speler wiens kaart gekozen werd een punt erbij, ook al was dit niet de juiste kaart.

In de praktijk betekent dit dat als je een kaart van een luchtkasteel omschrijft als “luchtkasteel”, je waarschijnlijk gaat falen. Zeker als een omschrijving goed vaag is en meerdere kaarten aan de omschrijving beantwoorden levert dat interessante situaties op.

Dixit is een briljant eenvoudig spel dat hilarische situaties op kan leveren. Mijn enige kritiek is dat zowel scorebord als de konijntjes overbodig zijn. Een blocnote had ook prima volstaan, waarmee de doos grofweg vier keer zo klein had kunnen zijn. Maar afgezien hiervan is Dixit prima te spelen als in is voor iets meligs, of als je een unieke beeld in de psyche van je mede-duivelseitjes wilt krijgen. Overigens lijkt dit spel me nog veel interessanter met artwork van H.R. Giger, maar ik ben sowieso een beetje een rare.

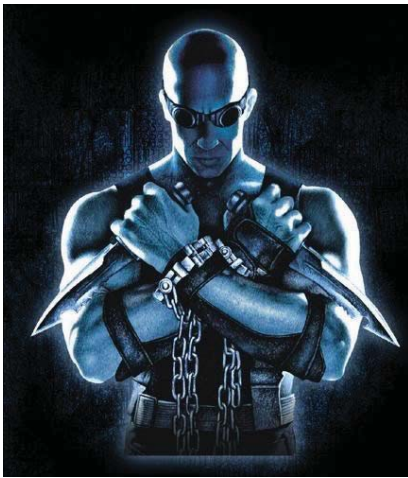


MACHO ÉN GEEK

Door Pauline Smit

Omdat *Beauty and the Nerd* zó vorig decennium was, werd het tijd voor iets nieuws, iets beters. Dat gezegd te hebben; wat is er nu beter en moderner dat het alom geprezen multitasken, ofwel: we zoeken mensen die zowel macho als geek zijn.

Natuurlijk is dit minder moeilijk dan het lijkt, want wat is er immers minder macho dan, met de filmmuziek van je favoriete superheld op de achtergrond, met jouw pion, kaart of hoopje pixels die van de tegenstander verslaan in een episch gevecht?!



Deze trend van stoere nerds is niet alleen van deze tijd. Meer dan tweeduizend jaar geleden schreef Julius Caesar, keizer en generaal van het Romeinse rijk, een fan fiction over de grote macho uit zijn tijd, Hercules. Alfred de Grote, een leider uit het oude Brittannië, heeft menig Viking angst ingeboezemd met zijn meedogenloze legers. Het schoppen van vikingkonten was echter niet zijn grootste passie, nee, dat was klassieke literatuur.

De geeky macho's zijn werkelijk overal te vinden, zolang je maar goed kijkt. Wie verwacht er nu een rasechte geek onder het uiterlijk van een kale, getatoeëerde spierbundel? Vin Diesel is een van de meest prominente macho's van deze tijd en dat niet alleen: hij is een groot fan van RPG's zoals *Dungeons and Dragons*. Zo'n fan zelfs, dat hij zijn eigen campaign-settings heeft geschreven en zelfs een tijdelijke tatoeage heeft gehad met de naam van zijn personage. Als je denkt dat dit het enige is dat hem een geeky macho maakt, dan heb je het mis: hij is zijn eigen videospellenbedrijf begonnen, omdat hij vond dat anderen zijn films zo slecht omzetten in spellen. Hij was hier zo goed in, dat één van zijn games, *"The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay"*, verkozen was tot het beste spel voor de Xbox destijds.

Vin Diesel is overigens niet de enige macho acteur met nerdige trekjes. Nicolas Cage, die we kennen uit onder



andere *Season of the Witch* en *Drive Angry*, is zodanig fan van de Superman-stripboeken, dat hij zijn zoonkje Kal-El (de eigenlijke naam van Superman) heeft genoemd. Hij heeft auditie gedaan voor de rol van Superman en ook heeft hij onlangs een gigantische berg stripboeken verkocht. Nadat hij geen Superman was geworden, is hem de rol van Green Goblin aangeboden in de Spiderman-film, maar deze heeft hij afgewezen, omdat hij liever geen schurkenrollen speelt.



Niet alleen in de filmwereld kun je de macho-geeks vinden; ook muzikanten zijn gevoelig voor deze trend. Misschien zijn ze inmiddels al een beetje te oud (en te dood, in sommige gevallen) om nog als echte macho's gezien te worden, maar de band Led Zeppelin heeft meerdere nummers geschreven met *Lord of the Rings* als muze. "The Battle of Evermore" en "Evermore" zijn nummers waarin zelfs termen naar voren komen die kenmerkend zijn voor deze alom bekende trilogie. Ook bestaan er geruchten dat het nummer "Stairway to Heaven" hierop gebaseerd is, maar dit is nooit bevestigd.

Ook de band Disturbed kan er wat van. Naast het feit dat ze een eigen gamer tag hebben op X-box Live om met fans te kunnen gamen, hebben ze voor hun nieuwste album-cover tekenaar Raymond Swanland gevraagd. Swanland is onder andere bekend van de Dark Horse stripverhalen en Magic the Gathering illustraties. David Draiman, de



zanger, heeft gezegd dat hij een fanatieke gamer is. Zijn favoriete spellen zijn van de Resident Evil serie.

Deadmau5, een maker van elektronische muziek, kunnen we zeker ook aan deze lijst toevoegen. Zijn naam is ontstaan toen hij zijn videokaart wilde vervangen en een dode muis vond in zijn computer. Toen hij op de chatsite waar hij actief was zijn naam hierin wilde veranderen, kwam hij er achter dat hij slechts 8 tekens mocht gebruiken. Vandaar de 5 aan het einde van zijn artiestennaam. Zijn nerdigheid en interesse in elektronica ontwikkelde zich al op jonge leeftijd, toen hij als kind apparaten uit elkaar schroefde om te kijken hoe ze in elkaar zaten. Tegenwoordig maakt hij er totaal geen geheim van dat hij diep van binnen een van de grootste bekende nerds is. Hij heeft tatoeages van Legend of Zelda, een space invader, een Creeper uit Minecraft en zelfs de handtekening van Shigeru Miyamoto, een spelontwikkelaar bij Nintendo die onder andere Super Mario en Donkey Kong heeft helpen ontwikkelen. Tijdens zijn shows gebruikt hij elementen uit videospellen en thuis, aan zijn muur, hangt trots een replica van een "master sword" en een "hylian shield" uit de Zelda spellenreeks.

De meest geeky personen uit de muziekwereld zijn misschien nog wel de leden van metalband DragonForce. Hun teksten gaan meestal over fantasy-achtige thema's, zoals draken en andere mythische wezens. Hun naam

komt echter niet voort uit hun voorliefde voor fantasiedieren, maar uit een gelijknamig spel voor de Sega Saturn. Alle leden van de band zijn doorgewinterde gamers. Ze gebruiken regelmatig geluidseffecten in hun muziek die doen denken aan videospellen en hebben, net als de eerder genoemde band Disturbed, een nummer in Guitar Hero 3.

Maar niet alleen muziek- en filmidolen kunnen macho zijn. Wat is er immers stoerder dan een snelle auto en, niet te vergeten, geeky'er dan degene die erin zit. Jawel, autocoureurs Tanner Foust, Sebastian Loeb en Sebastian Vettel vinden het niet alleen leuk om echt in de auto te zitten, maar spelen dit graag nog eens na in de wereld der pixels van racespellen. Vooral het spel Gran Turismo wordt vaak gespeeld door beroepscoureurs.

Ze zijn dus overal, die stoere nerds, maar je moet ze wel weten te vinden. Blijkbaar zijn onze grote, sterke jeugdidolen een stuk meer als wij. Ach, wie zou het ook kunnen weerstaan, al die geeky dingen die eigenlijk heel leuk zijn? En vind je mannen met macht nou eenmaal veel meer macho dan een stel rockende spierbundels, dan kan je altijd nog bedenken dat president Obama Spiderman en Conan stripboeken spaart en computerspellen krijgt bij wijze van cadeau van andere staats-hoofden.



DE GLIMMENDE VIJAND

Door Pauline Smit

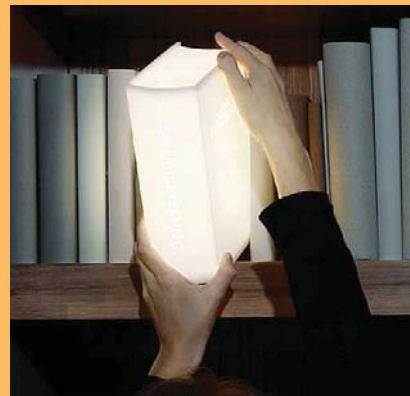
Hoewel de hedendaagse wereld veel glimmende ergernissen kent, zoals wetlookleggings en kale mannen met zonnebrand op hun hoofd, hoort een zeker soort papier zeker tot dit rijtje. Jawel, ik heb het over de boommis-handeling van het schreeuwerige glossy soort dat oorspronkelijk bedoeld was voor reclamefolders. Nu zou dit mij niet zo kwelen als het bij die folders was gebleven, immers, wie leest die dingen nou, maar tegenwoordig wordt er met deze geldverspilling gesmeten alsof ze ons er expres mee proberen te tergen.

Iedereen kent het soort oogpijn dat je krijgt als je de weerspiegeling van de zon in een ruit of spiegel ziet. Stel je dat voor in de vorm van een interessante tekst die op deze ruit gepubliceerd wordt, of, erger nog, een tekst die je moet leren voor je eerstvolgen-

de tentamen. Ja, je hoort het goed, ze maken leerboeken tegenwoordig ook van die troep. Als je nog geen barstende koppijn had van de uitgekauwde stof die je tot je moet nemen, dan is een ernstige migraine vooralsnog onvermijdelijk na het lezen van, pakweg, vijf bladzijde.

Je vraagt je af; waarom deze sadistische actie, beste boekdrukkers? Hadden jullie niets beters te doen dan geld verkwisten aan ongewenste hipheid van jullie letterlijk oogverblindende producten? En als we deze ergernissen zouden verbranden, wat in mijn opinie de enige rede voor boekverbranding zou mogen zijn, komen er vast allerlei giftige gassen en dampen vrij, waardoor je mogelijk allerlei enge glimmende vergroeiingen krijgt.

Kortom, een bedreiging voor de volksgezondheid waartegen wij ons



zullen moeten wapenen. Dus laat de hoge boompjes maar met accijnzen gooien, laat de neohippies maar een occupy-actie opzetten bij de fotopapierfabriek en laat de baas de imbeciel die deze belachelijkheden heeft ingevoerd maar op staande voet het bedrijf uit trappen. Tot die tijd lees ik wel vanaf een vel toilet-papier.

KINDERSERIES

Door Thomas van Marle

Ik kijk weinig televisie tegenwoordig. Het algemene aanbod stelt al weinig voor, dus heel veel verder dan Family Guy of South Park kom ik vaak niet. Toen ik een verveelde middag langs wat kanalen zapte was er op Veronica weer zo een opvoedkundig verantwoorde kinderserie bezig. Ik heb het dan niet over *Dora, the explorer*, wat beter te pruimen is dan die kindersoaps, maar over een stel tieners die een hotel runnen, *The Suite Life of Zack & Cody* schijnt het programma te heten. De kans om zo een serie tegen te komen is nog vrij groot, want er worden niet eens zo heel veel tekenfilms meer uitgezonden. Een vlugge blik op tvgids.nl laat zien dat ongeveer de helft van alle programma's dit soort brakke nagesynchroniseerde soaps zijn. Noem me nostalgisch, maar toen ik vroeger (en ik ben 23!) naar mijn favoriete series wilde kijken, en daarmee

bedoel ik dus alles behalve de tekenfilms, zapte ik naar de *Power Rangers*, *Big Bad Beetle Borgs of The Mystic Knights of Tir Na Nog*. Daar werden de slechteriken tenminste nog ouderwets in elkaar gestompt, niet meer dan eens gevolgd door grote explosies. Een groep soldaten valt je kasteel binnen? Neermeppen die hap en van de trap gooien. Een monster bedreigt de stad? Overhoop knallen in een grote robot. En elk seizoen werd het groter, glimmender en kwamen er meer explosies. Tegenwoordig zijn de "bedreigingen" van het kaliber dat een burgermeester een boom in het park wil kappen. Wat kan mij die kutboom schelen? Wat zou het de kinderen kunnen schelen? Zijn dit de herinneringen die ouders aan hun kroost willen geven? Moeten zij later terugkijken op hun jeugd, opgegroeid als een stel watjes, en zien dat het echte harde leven helemaal niet lijkt op de rechtvaardige slappe aanpak van

wat ze toen zagen? Wat dat betreft zou mijn theorie om elke sport spannender te maken ook hier prima toegepast kunnen worden. Plaats heren der een paar landmijnen en televisie wordt weer het kijken waard.



Wat is je sterrebeeld?

Maagd

Wat is je cupsize?

75E

Wat zijn zoal je hobbies?

model staan, styling, visagie, fotograferen, schaatsen, yoga, fitness, hiking, paardrijden, lezen, uitgaan

Wat is je favoriete (bord)spel?

Ik ben niet echt een gamer, maar soms speel ik Requiem. Ik ben erg benieuwd naar Otherland, een game die binnenkort uitkomt en die gebaseerd is op de gelijknamige serie van Tad Williams.

Wanneer is iemand voor jou macho?

Bij een macho stel ik me een man voor die zich overdreven mannelijk gedraagt. Stoer op een agressieve manier en met een bijpassend uiterlijk. Niet iets wat mij aantrekt, hoewel ik dominantie weer wel kan waarderen in een man. Maar dan graag wat subtieler

Waar kunnen we meer van jou of van de fotograaf zien?

Op www.felinafetishdoll.com,
<http://www.modelmayhem.com/850977>
en van de fotograaf zelf op <http://www.evb-art.nl/>

Dank je wel dat je onze centerfold wilde zijn in deze macho editie van de Spelduivel, Felina!

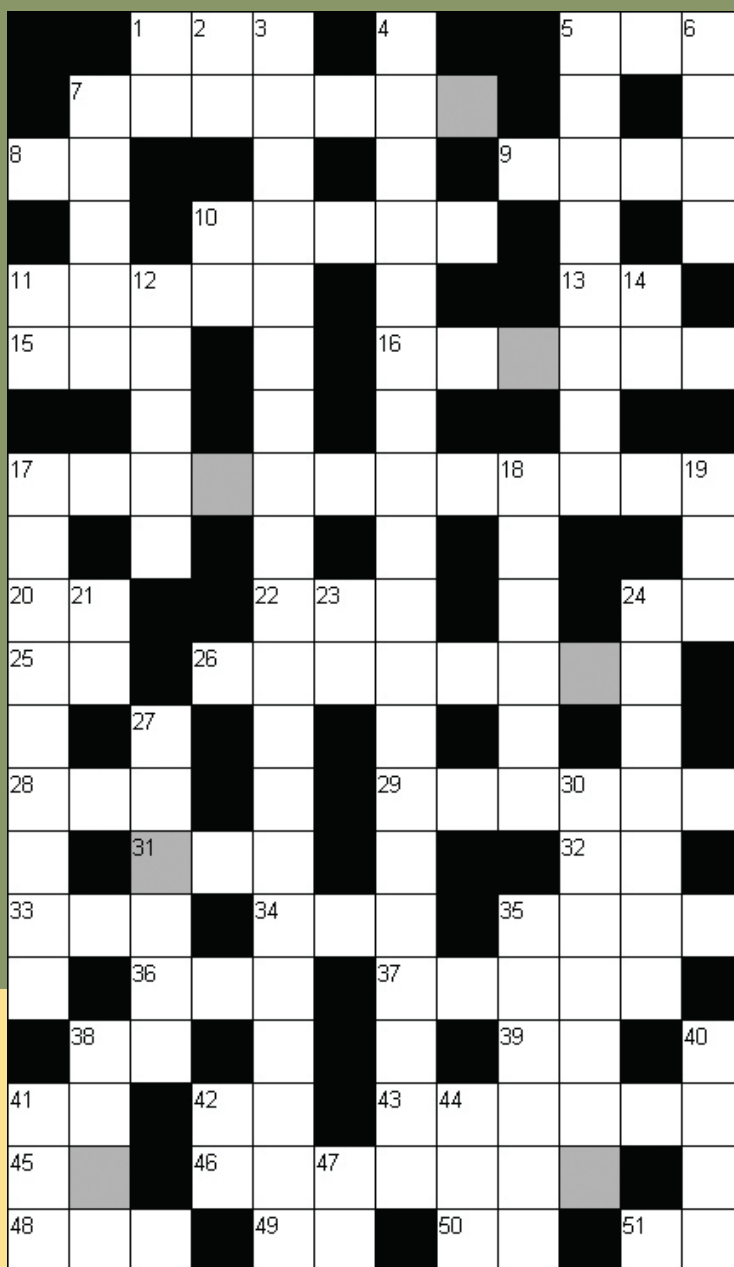
FELINA FETISHDOLL





Studentenspellvereniging DUIVELSEI

www.evb-art.nl



Mail de oplossing vóór 1 juni naar prijsvraag@duivelsei.nl.
Er wordt een leuke prijs verloot onder de inzenders met het juiste antwoord!

Horizontaal: 1. slang - 5. over the top macho's lijken dit - 7. komt voor bij jaren 80 macho's en gemotoriseerde fietsen - 8. wil naar huis bellen - 9. draaibare grap - 10. film uit 1982 vol hyperlatieven van mannelijkheid - 11. plaveisel - 13. zo kan een pion een andere pion slaan - 15. webadres - 16. waar Lawrence de bink uithing - 17. niet stoer / snel eten - 20. naam van boef in eerste bondfilm - 22. in 2007 ingevoerde wet - 24. senior - 25. titel van 20 horizontaal - 26. primaat die denkt 7 horizontaal op andere manier in te vullen - 28. Dat wordt een stoer iemand nooit - 29. tegenhanger van een amazone - 31. voortstuwingssysteem met dubbele ionenmotor in Star Wars - 32. document waarin bepaald is hoeveel contributie we betalen - 33. doping - 34. vrouw die nee zegt tegen wereldse afleidingen - 35. stoere vrouw in The Avengers - 36. hert - 37. darmziekte - 38. gedeputeerde staten - 39. werkwijze van een crimineel - 41. griekse letter - 42. good game - 43. tennisster - 45. meest macho rol in een WoW-raid - 46. één van Julia Roberts' twee rollen in Ocean's Twelve - 48. ezel - 49. deel van een zeilschip - 50. hello - 51. klein land

Vertikaal: 1. bekende nederlander - 2. onderofficier - 3. macho politicus (met pleonasme in achternaam) die zegt terug te komen - 4. vrouw die expert is in ringwerpen en zwaardvechten - 5. ongemanierd taalgebruik - 6. zo zegt een piraat ja - 7. tegenhanger van Lief-babymode - 10. cerium - 11. universiteit - 12. dit krijg je niet zonder 38 vertikaal - 14. <(22/7) - 17. Macho acteur, speelde Riddick - 18. schattig / onderwerp volgende Spelduivel - 19. logische tegenhanger van 21 vertikaal - 21. ondernemingsraad - 23. meester in de kunsten - 24. onmisbaar onderdeel van een stoer iemand - 27. daarop rijden stoere mensen - 30. macho bekend van zijn rode zwembroek en zwarte auto - 35. citrusvrucht - 38. soort beitel die onontbeerlijks is voor 12 vertikaal - 40. stoere vent - 41. oosterse variant van free fighting - 42. groeihormoon - 44. seconde - 47. egyptisch godheid



VROEGER WAS ALLES BETER

Door Kevin Widdershoven

En dat geldt ook voor de mannen. Naar wat voor mannen kijkt de jeugd tegenwoordig op TV? Edwards, Jacobs, Biebers... Als het zo doorgaat is er over over een generatie of twee geen Y-chromosoom meer over.

Dat kunnen we natuurlijk niet laten gebeuren. Daarom zijn deze twee pagina's van de Spelduivel gewijd aan mannen zoals ze zouden moeten zijn. Vroeger waren er nog mannen waar jongens naar konden opkijken en meisjes over zwijmelen.



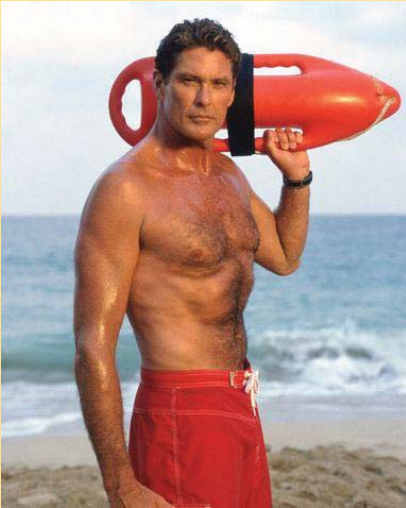
Opgejaagd door het leger en levend vanuit een busje mensen helpen die zelf geen raad meer weten. Het A-team kan zelfs van een stapel papier een tank maken. Echte mannen.



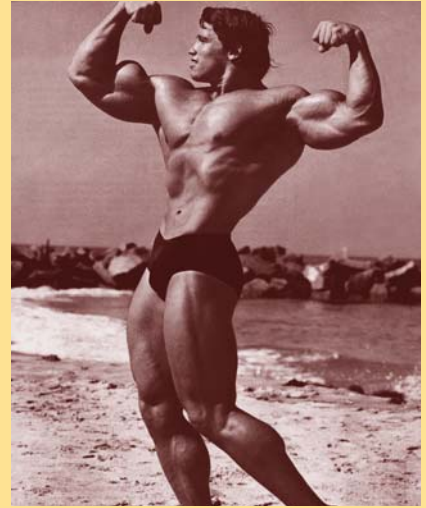
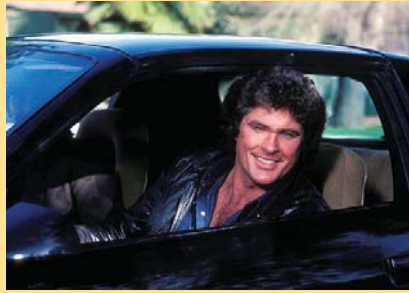
Harrison Ford reist door de ruimte, verslaat Nazi's en redt de wereld. Hoe mannelijk kun je worden?



James Bond zou een voorbeeld moeten zijn voor elke jongen. Een echte macho, de mannelijkheid druipt er vanaf.



Hasselhoff gaat van strandwacht, omgeven door borsten naar bron van hulp voor zij die het nodig hebben in zijn high-tech pimpmobiel.



Zeven keer Mr. Olympia, de terminator en gouverneur van Californië. Arnold Schwarzenegger verdient zijn plaats hier.



Kijkt 's nachts naar meisjes terwijl ze slapen en glittert in het zonlicht. Lichaam van een kind van 12.

Ziet er op het eerste gezicht uit als een man, maar loopt de hele dag met andere shirtloze mannen achter glittermensen aan.



MACHO GAMES...?

Door Lara Oude Alink

Games zijn eigenlijk niet meer dan powertrips. Door middel van redelijk eenvoudige bewegingen kun je alles doen wat je wel zou willen, maar niet kan doordat je een slap, ongetraind lichaam bezit en gewoon niet zoveel charisma hebt als je gamehelden. Dat een gamer zich kinderachtig gedraagt in world of warcraft door nieuwkomers te pesten is niet van belang, want niemand kan zien wie hij echt is. In een game verandert zelfs de treurigste sukkel in een echte kerel.

In games doen mannen vrijwel zonder uitzondering mannelijke dingen. Ze veroveren land van hun vijanden, voeren legers aan, verslaan monsters, liquideren gangsters en schieten aliens neer met enorme geweren. Ze zijn onvermoeibaar en verliezen nooit hun lef, zolang de speler dat maar niet doet. In bepaalde gevallen zijn het ook nog chick magnets, met als ultieme voorbeeld de player Duke Nukem. En de vrouwelijke helden in games doen eigenlijk hetzelfde, hoewel ze er dan minder angstaanjagend uitzien en vaak schattige trekjes hebben.

De echt stoere vrouwen zoals Lara Croft zijn zo bovenmenselijk sterk en koel dat het lastig is om je met haar te identificeren. En de andere vrouwen in games vervullen vaak een ondersteunende rol, als genezers in Final Fantasy of opdrachtgevers in oorlogsgames. Over bepaalde chicks in spellen als Soul Calibur hoeven we het niet eens te hebben. Kortom; de mannen doen het nare, harde werk, de vrouwen kunnen misschien op afstand helpen en staan aan het eind klaar met applaus en felicitaties. Geen wonder dus dat de meeste gamers nog steeds mannen zijn...

Daarnaast is de gamewereld in essentie een homo-sociale gemeenschap: mannen gaan om met mannen en vrouwen zijn hierin minder van belang. Gelukkig voor ons dames zijn er steeds meer vrouwelijke gamers, en houdt de business daar rekening mee, maar de harde kern van de gamewereld bestaat (helaas?) nog altijd uit mannen. Wat dit betekent is dat gamers zichzelf constant proberen te bewijzen binnen deze gemeenschap. Mannen zijn vaak competitief, zeker onder elkaar, en games zijn een ideaal middel om vetes uit te vechten. Wie kan het beste gamen, en wie is er dus het mannelijkst? Mijn reactie op fanatiek gamende jongens kan echter het beste worden omschreven als 'gay'.

Want waarom zou je zoveel moeite doen om je mannelijke kanten te showen, als er toch geen vrouwen in de buurt zijn om ernaar te kijken? Dat is niet macho, dat is iets heel anders. En dan zijn er ook nog al die dubieuze games. Het is in de gamewereld nauwelijks excentriek te noemen als een stoere vent een rok plus panty draagt. Daarnaast is de bromance alom aanwezig.

Eén van de mogelijke eindscènes van Metal Gear Solid 1 laat precies zien wat ik bedoel. Dat Otacon bij Snake achterop een sneeuwscooter stapt is nog acceptabel. Dat ze zeggen dat ze nu weten dat liefde de ware betekenis van het leven is, kan ook nog net. Maar de dialoog:



Een bijna waarheidsgetrouwe screenshot uit Metal Gear Solid 1.

'Want me to drive?'

'No thanks, I'd rather do it myself,' vlak na dat alles is misschien wat te dubbelzinnig. En ja, dat zeggen ze echt. Ik geef toe dat ik zo iets zelf had kunnen verzinnen, en dat doe ik zelfs regelmatig, maar dit is honderd procent legitiem. 'Snotacon' heeft niet voor niets een enorme ondergrondse fanbase.

Als je er oog voor hebt, zijn er verbazend veel van zulke scènes in bekende games. Maar mijn persoonlijke favoriet is Gears of War. Als ik het speel roep ik regelmatig 'fallussymbol', vooral omdat de wapens zo belachelijk groot zijn, en als ik dat niet doe lach ik alleen maar. Na een paar uur spelen heb ik zoveel inspiratie dat ik er een boek over zou kunnen schrijven. Niet dat ik dat zou doen natuurlijk...



Het is allemaal best logisch en niet eens zo vergezocht. Er is een groep soldaten met zware machinegeweren die vastzitten op een vijandige planeet waar overal gevaar dreigt. Er zijn, in deel 1 en 2 in ieder geval, geen vrouwen in de buurt en het enige wat de kerels doen, naast aliens doormidden zagen, is ruziemaken en elkaar bitch noemen.

Kijk maar naar die onverklaarbare spanning tussen Marcus Fenix en Damon Baird (let ook vooral op die geblondeerde stekeltjes!). Al vanaf het allereerste moment zijn ze op elkaar aan het schelden, en je verwacht elk moment in een compleet ander spel terecht te komen. En iedereen kent het gezegde 'gepantserde mannen met kettingzaaggeweren plagen is kusjes vragen'. Natuurlijk is er een vrouwelijke love interest, maar als de hoofdpersoon haar naam precies zo grommend uitspreekt als die van de sidekick, is dat geen excuus te noemen! Misschien ging het wel zo ver dat zelfs de makers het niet meer aan konden zien, want in Gears of War 3 hebben de dames een veel grotere rol.





REDACTIE SPEELT: LASERGAMEN

Immah firin' my laser!

Door Thomas van Marle

“You’ll take my life, but I’ll take yours too”, zo opende het nummer “The Trooper” van de Britse band “Iron Maiden” de avond lasergamen met het Duivelsei. Een groep van dertien eitjes was hiervoor afgereisd naar partycentrum Silverstone te Zwanenburg voor een avondje wild rondrennen in het donker.

Het gebouw kent 1500 vierkante meter terrein ingericht voor het lasergamen, compleet met straaljager. Voor aanvang van het spel krijg je een vest aan met lampjes op je buik, rug en beide schouders. Aan dit pak hangt tevens je wapen, een geweer waarmee het de bedoeling is de tegenstander op de genoemde lampjes te raken. Als je een schot lost zie duidelijk een groene of rode laser tevoorschijn komen, zodat je ook een redelijk idee hebt waar je eigenlijk op staat te mikken. Wordt je geraakt, dan valt je pak en gun enkele seconden uit en beginnen de lampjes oranje te knipperen. Na ongeveer vijf seconden kan je weer verder. Op het einde krijgt iedereen een printje met daarop de scores, want er wordt bijgehouden of je een beetje soldaat bent of meer bij het kanonnenvlies hoort. Een voltreffer levert 100 punten op, geraakt worden kost je er 25 en een teammaat neerschieten kost je er 50.

Met dertien man was het wat lastig om free-for-all te spelen, dus werden er teams gemaakt. Na wat heen en weer wisselen van de pakken was er uiteindelijk een verdeling gemaakt, zes eitjes liepen met groene lampjes en zeven hadden rode lampjes. Met veel herrie uit je pak werd duidelijk gemaakt dat het tijd was om te beginnen en een timer gaf aan dat we 30 seconden hadden om ons over de ruimte te verspreiden voordat alle wapens geactiveerd werden. Een pluspunt van deze locatie is dat het geen probleem was om je eigen muziek mee te nemen, dus de battle-metal knalde vanaf de eerste seconde met een pittig volume uit de boxen. Alhoewel je dit soms het gevoel gaf onoverwinnelijk te zijn werd je toch nog net zo makkelijk neergeschoten als je even niet goed oplette.

Iedereen was redelijk willekeurig door de zaal verspreid en het duurde dan ook een tijdje voordat er enige mate van organisatie zichtbaar werd. Zo waren er soms clusters van twee tot vier personen van hetzelfde team te vinden die zich een weg naar de beste positie probeerde te banen. Dat dit geen garantie was voor succes bleek ook wel uit het feit dat de groepjes nog wel eens uitgeschakeld werden door een enkele tegenstander omdat ze vergaten omhoog te kijken. Het spel speelde zich nou eenmaal niet alleen op de begane grond af. Na een kwartier vielen alle wapens uit en was het tijd om terug te gaan naar de ingang en scores te vergelijken. Dat de

teams bij de eerste ronde misschien niet helemaal eerlijk verdeeld waren bleek nu ook wel uit de ranglijsten. Daan van Marle (team groen) voerde de lijst aan met een topscore van 5725 punten, meer dan twee keer zoveel als zijn teamgenoot op de tweede plaats.

Afgezien van deze score bezette het groene team ook de volledige top zes, daarna pas gevolgd door de zeven slachtoffers van het rode team. De totaalscore loog er dan ook niet om, deze was voor het groene team ruim zes maal zo hoog als het rode team. Een sessie van vijftien minuten was al vermoeiend genoeg, dus het was tijd voor een biertje om weer op krachten te komen.

Met de tweede sessie op gang waren de teams nu wat beter verdeeld en rende iedereen weer rond, druk bezig met het ontwijken van vijandelijk vuur en de muren. Dat het laatste ook niet altijd even succesvol verliep bleek wel uit de bulten en blauwe plekken die door verschillende personen zijn opgelopen. Een pistool die achter een rand bleef hangen wilde ook nog wel eens terugzwaaien in het gezicht. De herverdeling van de teams zorgde wel weer voor een ander probleem, namelijk het herkennen van je teamgenoten. Iedereen was net een beetje gewend aan wie ze wel en niet neer moesten schieten en daar konden we ook weer overnieuw mee beginnen.

Een probleem was ook dat er, net als in de eerste sessie, er willekeurig bonussen werden uitgedeeld. Naast een tweede laser op je gun kon het gebeuren dat je eigen pak opeens de kleuren aannam van het vijandige team, zodat je als spion kon infiltreren. Een andere bonus zorgde ervoor dat alle lichten van je pak gewoon uitvielen waardoor je een stuk onopvallender rond kon sluipen. Echter, beide opties maakte het niet altijd even makkelijk om te herkennen of de persoon in je vizier nu wel of geen teamgenoot was. De score van de tweede ronde was al een stuk beter verdeeld. Daan voerde weer de eerste plaats, al kon dat helaas niet wegnemen dat zijn rode team alsnog het onderspit moest delven. Met 12.625 (groen) tegen 10.400 (rood) lagen de scores nu wel een stuk dicht bij elkaar. Tijd voor het tweede biertje, want dit was behoorlijk vermoeiend.

Voor de derde en laatste sessie waren maar zes spelers over die zichzelf man genoeg achten om de confrontatie nog eenmaal aan te gaan. Er werd voorgesteld om een Sniper-variant te spelen, met beperkte ammunitie, levens en geen verlichting of muziek. Echter, met slechts zes man werd de actie zo wel tot een minimum beperkt en het aanbod werd dan ook afgeslagen. De optie om met minder verlichting te spelen klonk wel interessant



en zodoende was het enige verlichte object in de zaal de replica van de straaljager. De pakken gaven ook nog licht en het lampje op je geweer was dan net voldoende om ongeveer twee meter vooruit te zien. Tevens was het speltype nu ook free-for-all, dus je kon schieten op alles dat bewoog. Het was aan te raken om goed te mikken, want de laser van je geweer verraadde wel direct je positie voor de halve zaal. Als je nu geraakt werd viel net als normaal je pak ongeveer twee seconden uit, wat in de verduisterde ruimte nog een voorhoofd-met-muur confrontatie tot gevolg had.

De voorgaande twee sessies bleken leerzaam genoeg te zijn in het feit dat mensen niet al te vaak omhoog keken en deze positie was dan ook uitstekend om nu alle groene lampjes die beneden voorbij kwamen onder vuur te nemen. Dat deze tactiek geen windeieren legde bleek dan ook uiteindelijk uit de laatste scorelijst, waarbij uw schrijvende, Thomas van Marle, de koppositie van zijn broer had overgenomen (die deze sessie ook niet mee deed) en de lijst aanvoer met 3750 punten. Na wat uitzweten en een laatste drankje was het tijd om de bus weer op te zoeken en huiswaarts te keren voor wat rust. De spierpijn komt later wel.



VRAAG HET LARAHIGE

Beste Larahige,

Ik ben dit jaar lid geworden van Duivelsei en heb tot nu toe een geweldige tijd gehad! Er is alleen toch een probleem, namelijk met mijn familie. Ze vinden dat ik 'dat kinderachtige gedoe' maar eens moet afleren, en daarmee bedoelen ze mijn verzameling Warhammer miniatures, mijn anime dvd's en games. Ze denken dat miniatures hetzelfde zijn als legopoppetjes en lachen me uit omdat ik nog 'tekenfilms' kijk. Boos worden helpt niet, want dan lachen ze alleen maar harder. Waarom kan mijn familie niet begrijpen dat nerdy zijn iets heel anders is dan het hebben van kinderachtige obsessies met speelgoed? Weten jullie misschien een manier waarop ik mijn moeder duidelijk kan maken dat ze mijn warhammer figuren niet aan mijn neefje van zes moet geven?

Een onbegrepen eerstejaars



ANTWOORD LARA

Ah, dit is een herkenbaar probleem. Ik denk dat we allemaal wel eens onbegrepen zijn geweest om obscure comics, excentrieke karaktertrekjes of een, ahum, unieke stijl. Het is echter niet heel moeilijk mensen te doen inzien dat je misschien anders bent, maar absoluut niet gek. Haal ze over om een keertje mee te doen! Je moeder zal direct inzien dat Warhammer veel te gecompliceerd is voor een zesjarige, als ze er zelf ook niks van snapt. Bovendien houdt het schilderen van de figuurtjes jou van de straat; een argument dat elke bezorgde ouder toch zou moeten aanspreken. Je familie is ook binnen no time verslingerd te krijgen aan leuke gezelschapsspelletjes als Dalmuti. Misschien zou je ze zelfs een keer kunnen rondleiden bij Duivelsei. Dan zien ze gelijk dat er veel meer, heel normale mensen zijn die jouw interesses delen. Deze strategie kun je echter beter niet gebruiken als je familie bang is voor mannen met lang haar en een algemeen woest uiterlijk.



ANTWOORD AKAHIGE

Ik ben bang dat hier niets aan te doen is. Er is nu eenmaal sprake van een kloof in generatie of cultuur, die het nu doet lijken alsof je kinderachtig bent. Maar wat je wel met verve zou kunnen doen is de mening over jou van kinderachtig veranderen naar ronduit psychopatisch eng. Om te beginnen met Warhammer. Zij vinden Warhammer niet veel beter dan legopoppetjes? Fijn. Begin een Chaos leger met Slaanesh of Nurgle, en laat hier vooral niet bij na de fluff uit te leggen. Ze vinden dat je kinderachtige tekenfilms kijkt? Laat ze per ongeluk kennis maken met Bible Black of Urotsuki Douji. Ze vinden gezelschapsspellen maar ouderwets en suf? Daag de bitches uit voor een potje Electro-Jenga. Er is nu wel een zeker risico dat ze, in plaats van jou op hetzelfde niveau van je zesjarige neefje te plaatsen, je nu zo ver mogelijk bij je neefje (of bij u überhaupt nog enig ander familie-treffen) vandaan willen houden, maar je zult toe moeten geven dat je dan maar beter een psycho dan een klein kind gevonden kan worden. Daarbij, chicks diggen psycho's. Oh, en neem lang haar en een algemeen woest uiterlijk.

Vragen kunnen gestuurd worden naar
LaraHige@Duivelsei.nl



BRAINFARTS

Iedereen kan brainfarts van leden opsturen naar brainfarts@duivelsei.nl om daarmee in de Spelduivel te komen. Als jullie de Brainfarts in leven willen houden voor toekomstige edities, hebben we meer input nodig van iedereen!

Thomas: "Eet je cupcake op, anders krijg je geen groente!"

Pauline (tegen Cecile die een foto van haar in bikini wilde maken): "Als de camera flitst, dan flits ik terug!"

Didi: "Het was een vruchtvleesvolle vergadering."

Thomas: "Jezus was zó potent, hij moest zijn kruis op zijn rug dragen."

Thomas (over het Dragfeest): "Er was een man als vrouw verkleed en die zag er echt vet lekker uit!"

Bart (over bowlen met de vereniging): "Doe een gooi naar de prijzen."

Thomas: "Of je medespelers."

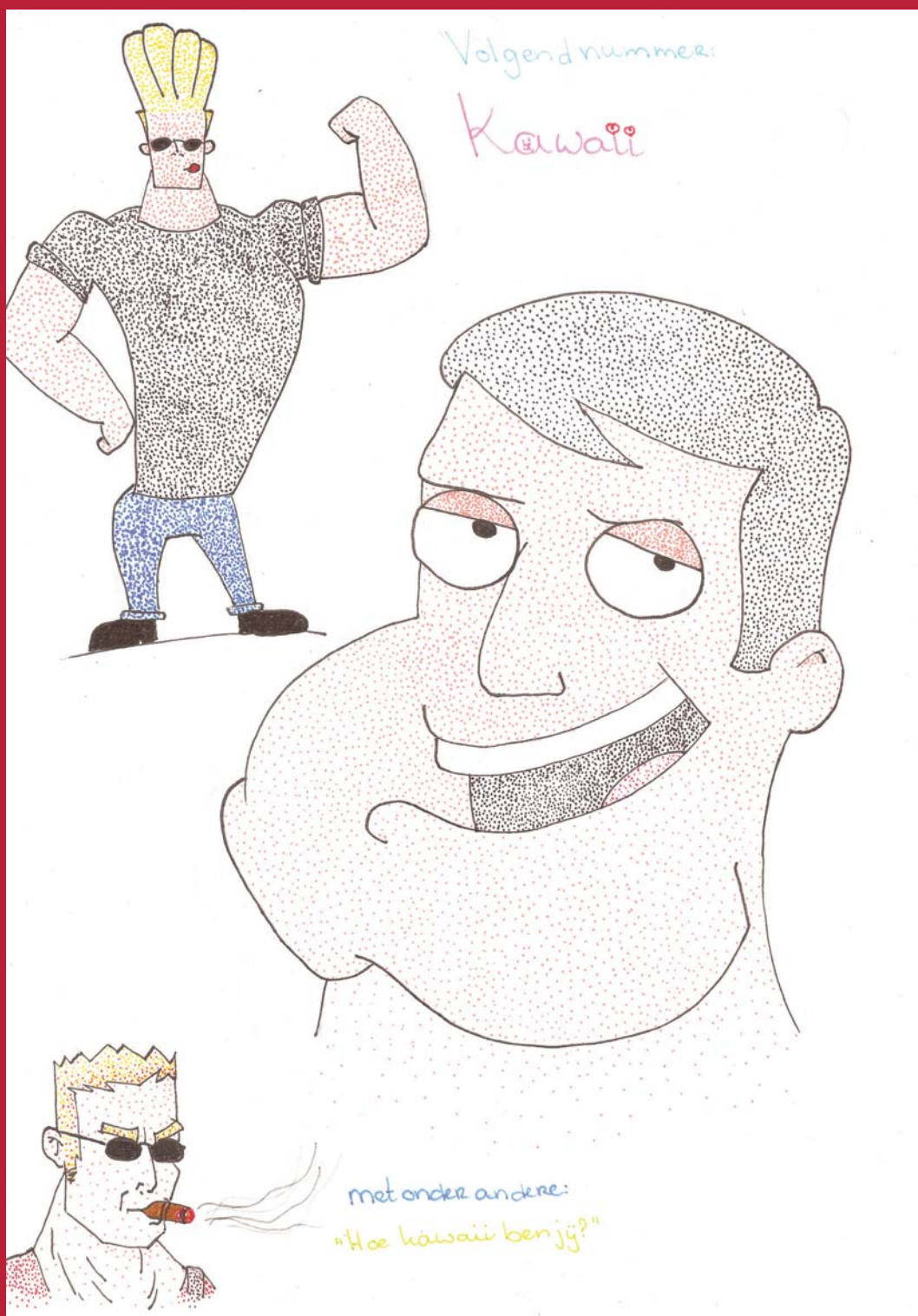
Thomas: "De witte bollen liggen hier, 6 + 4 gratis."

Didi: "Ja ok, maar hoeveel zitten er in dan?"



De Vliegershop
Turfmarkt 2
Leiden
Tel: 0715132783
E-mail: info@vliegershop.nl
www.vliegershop.nl

Openingstijden:
dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 18.00
zaterdag 10.00 - 17.00
donderdag koopavond 19.00 - 21.00



Postadres
Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
T.a.v. Het Duivelsei

E-mail bestuur
Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie
Redactie@duivelsei.nl