



JAARGANG 22

NUMMER 1

AUGUSTUS 2017

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

JORIS JUREERT
EEN DATING SIM

ROLEPLAYEN... IN HET ECHT?
JUDITH VERTELT OVER LARP

ONTDEK JOUW INNERLIJKE AGRARIER
SPELRECENSE AGRICOLA





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
WEBSITE: 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.**

COLOFON

De Spelduivel is een uitgave van
L.S.S.V. Het Duivelsei.

Redactie:
Arnd Koster
Judith Ravensburg
Bas Vegt
Joris Vugs
Anna Vervat
Amber Zwanepoel

Bezoekadres:
Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC Leiden

E-mail bestuur:
Bestuur@duivelsei.nl
E-mail redactie:
Redactie@duivelsei.nl

Vormgeving:
Urla Burgzorg
Anna Vervat
Amber Zwanepoel

www.duivelsei.nl



HET IS WEER ZOVER!

Het maakt niet uit of je nu al langer een Duivelseitje bent of een eerstejaars, je hebt de Spelduivel in je grijpgrage knuistjes en dat betekent een goed begin van het nieuwe academische jaar! Ook nu is 'ie weer goed gevuld met bordspel- en videogamegoedheid, alpaca's, levenslessen en andere heerlijkheden. Zo vertelt de meerderheid van de Redactie je waarom je absoluut niet de Lord of the Rings Online zou moeten spelen en neemt Judith je mee op LARP avontuur. Ben je meer van de zombies dan van de fantasy settings? Al kan dat natuurlijk ook samen, -looking at you Zombicide - kijk dan vooral naar het verslag van de afgelopen editie van Humans versus Zombies, en vergeet je daarna vooral niet aan te melden voor aankomende editie. Veel leesplezier!



P.S. Mochten er in deze Spelduivel twee idioten met een mok verschijnen dan is er iets misgegaan in het ruimte-layout continuüm. Hoogstwaarschijnlijk is dit een eenmalige anomalie, maar neem bij aanhouden contact op met uw lokale lay-out specialisten Amber en Anna op 032-WHOYOUGONNACALL.

Joris Vugs
Hoofdredacteur

IN DIT NUMMER:

Van de cover:

Spelrecensie: Agricola	4
Joris Jureert	7
Roleplayen in het echt: LARP	14

Verder in de Spelduivel:

Geef het Stokje Door: Marc	6
De Redactie Speelt... Lotro	8
De Kamer Van... Peter & Anna	10
Levenslesse van Jesse	16
Lieve Truus	16
Humans versus Zombies	18
Gamebabes	20
RPGs met vrouwen in de hoofdrol	21
Ook Leuk	22



Recensie Agricola

Agricola is een worker placement spel van Uwe Rosenberg, uitgebracht in 2008. Het is een spel dat je kunt spelen met 1 tot 5 spelers. De tijdsaanwijzing op de doos beweert dat het ongeveer een half uur per speler duurt, maar in de realiteit kan deze tijd behoorlijk toenemen. Inmiddels is er ook een revised edition beschikbaar waar het speelbord en vooral de tokens een leuke upgrade hebben gekregen. Ik zal het in deze review vooral over de revised edition hebben. Daarnaast kun je deze editie met maximaal 4 spelers spelen. Dit vind ik zelf geen probleem, aangezien het spel met vijf spelers echt heel lang duurt. Als je de doos openmaakt zit er behoorlijk veel in: kleine schattige meeples in verschillende kleuren, een speelbord, een hoop kaartjes en allerlei tokens van dieren, levensmiddelen en grondstoffen. De meeples zijn leuk, maar in plaats van boeren lijken het eerder cowboys te zijn. Het is nog steeds een grote verbetering op de eerste editie, waar alleen een soort van schijfjes je familieleden representeren en de verschillende grondstoffen en dieren gewoon blokjes zijn in een bepaalde kleur.

Tekst: Anna Vervat

Klein beginnen

Iedere speler begint met een erfgrond waar allemaal lege vakjes op staan. Je start het spel hierop als twee boeren (/cowboys) in een houten hutje met twee kamers (deze nemen twee vakjes in, in het totaal heb je 18 vakjes op je tableau). Geleidelijk aan bouw je je huis uit, ploeg je akkers, plant je gewassen en bouw je hekken voor toekomstig vee. Dit allemaal wel met de beperking van hoeveel er op je erf tableau past. Daarnaast mag je nieuwe kamers alleen aan bestaande kamers bouwen. Hetzelfde geldt voor je akkers en je weiden. Hierdoor moet je dus opletten waar je je uitbreidingen plaatst, want als je al je akkers al rond je bestaande houten huisje bouwt, kun je deze later niet meer uitbreiden. Ik vind het heel erg leuk om te zien hoe je van een leeg erf tableau in het spel steeds meer uit kan breiden en uiteindelijk een echte boerderij hebt waar je trots op kunt zijn.

Spelverloop

Met elke boer/cowboymeeple kun je per ronde een actieveld gebruiken waarmee je o.a. hout hakt of een ambacht verwerft. Je kunt vanaf ronde 5 ook je gezin uitbreiden, waardoor je in een beurt meer actievelen

Een leeg erfgrond aan begin van het spel



kunt gebruiken. Het spel is opgedeeld in verschillende fases met meerdere speelrondes. In de eerste fase zijn er wel vier speelrondes, maar in de laatste fase is er echter slechts eentje: speelronde 14. Aan het einde van elke fase moet je je familieleden kunnen voeden met twee voedselwaarde per persoon. Lukt dit niet? Dan krijg je een heel naar minpunten fiche, waardoor je waarschijnlijk het spel al niet meer kunt winnen. De topprioriteit is dus voldoende eten kunnen verzamelen voor je gezinsleden, want van verhongeren word niemand vrolijk. In elke ronde komt er een nieuwe actie bij, waardoor er steeds meer verschillende acties op het bord zijn te vinden naarmate het spel vordert. De volgorde van deze acties is per fase gerandomiseerd. Aan het einde van een fase is er eerst een oogstfase: je oogst wat je hebt gezaaid op het veld. Daarna geef je je boeren te eten. Na de oogstfase is er de voortplantingsfase. Als je in deze fase twee dezelfde diersoorten hebt, zullen zij een derde dier voortbrengen. Op het eerste zicht lijkt Agricola een vredelievend rustig spelletje, maar schijn bedriegt. Met hoe meer spelers je speelt, hoe vaker de acties die jij graag zou willen doen voor je neus worden weggekaapt. Wie de startspeler is kan dus behoorlijk uitmaken, aangezien deze de eerste keuze krijgt waar hij zijn boer plaatst. De startspeler-pion kan gelukkig ook worden afgepakt met een actieveld. Dit kost wel een actie, maar heeft ook een kleine bonus: je mag een kleine investering spelen.

Kleine investeringen



Ambachten, kleine en grote investeringen

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 7 ambachten en 7 kleine investeringskaarten toebedeeld. Deze kaartjes brengen een mate van geluk in het spel, maar zijn over het algemeen wel erg gebalanceerd. Je kunt er, wanneer spelers meer kennis hebben van het spel, ook voor kiezen om deze kaarten te draften om zo de geluksfactor nog meer te verminderen. Deze ambachten en kleine investeringen kun je spelen met de daarvoor bedoelde actievelen die op het speelbord beschikbaar zijn. Ze geven je onder andere bepaalde bonussen bij acties, verminderen de kosten van andere investeringen of geven je bonuspunten wanneer je aan bepaalde eisen voldoet (zoals het hebben van een stenen huis). Als schapwandelaar kun je bijvoorbeeld je schapen op elk moment omruilen voor een steen, een varken of een groente. Grote investeringen zijn in het spel te koop voor iedere speler: denk hierbij aan een kookplaats waarin je je dieren om kunt zetten in voedsel. Ook zijn er ovens en gespecialiseerde werkplaatsen, die je bonuspunten geven aan het

einde van het spel bij een bepaalde hoeveelheid van een grondstof en waarmee je die bepaalde grondstof in elke oogstfase van het spel ook mag opeten.

verminderen. Deze ambachten en kleine investeringen kun je spelen met de daarvoor bedoelde actievelen die op het speelbord beschikbaar zijn. Ze geven je onder andere bepaalde bonussen bij acties, verminderen de kosten van andere investeringen of geven je bonuspunten wanneer je aan bepaalde eisen voldoet (zoals het hebben van een stenen huis). Als schapwandelaar kun je bijvoorbeeld je schapen op elk moment omruilen voor een steen, een varken of een groente. Grote investeringen zijn in het spel te koop voor iedere speler: denk hierbij aan een kookplaats waarin je je dieren om kunt zetten in voedsel. Ook zijn er ovens en gespecialiseerde werkplaatsen, die je bonuspunten geven aan het einde van het spel bij een bepaalde hoeveelheid van een grondstof en waarmee je die bepaalde grondstof in elke oogstfase van het spel ook mag opeten.

Ambachten



Punten scoren

Aan het einde van het spel scoor je punten op alle categorieën die aanwezig zijn in het spel: graan, groenten, de verschillende dieren, akkers, stallen en weiden. Het maximale aantal punten dat je kunt behalen voor deze categorieën is 4. Je krijgt echter minpunten voor categorieën waar je niks van verzameld hebt. Het spel moedigt je dus aan om van alles zoveel mogelijk te doen, alhoewel dit vaak een moeilijke opgave blijkt omdat die vervelende buurman op het einde toch die schapen voor je neus wegkaapt. Naast de categorieën zijn er ook punten te behalen voor je huis en het aantal personen waaruit je gezin bestaat. Ook kunnen je ambachten en investeringen je nog extra punten opleveren.

Scores aan het einde van het spel

Naam	Anno	Helon	Jar
Alders	4	4	4
Weiden	4	3	3
Graan	2	2	4
Groente	4	2	1
Schapen	3	3	1
Varkens	3	1	1
Runderen	3	1	1
Ongebruikte erfvelen	0	0	0
Omheide stallen	2	0	0
Leren kamers	0	3	0
Stenen kamers	0	1	10
Gezinsleden	12	15	15
Bonuspunten	3	2	9
Totaal	49	30	42

Ik speel liever alleen!

Als je er niet meer tegen kunt dat je perfecte plannen door de acties van je medespelers in het water vallen, dan is een solo campagne voor jou misschien wel de oplossing! Hierin zijn de regels lichtjes aangepast: je hebt aan het einde van een speelronde meer

Het bord met alle actievelen en de zes verschillende rondes



voedsel nodig om je boeren te kunnen voeden en er komt minder hout op het speelveld. Maar: je kunt wel alles tot in de uiterste puntjes vooruit plannen. Het idee is dat je meerdere spellen na elkaar speelt, waarin je elke keer een doelscore probeert te verslaan. Je krijgt ook gewoon ambachten en kleine investeringen die je kunt spelen, en na elk potje mag je een van je ambachten kiezen die dan blijft liggen voor de volgende keer. Hierdoor kun je hele goede combo's opbouwen als je een beetje geluk hebt met je kaarten.

Ook beschikbaar in een app!

Naast het bordspel is er ook een app beschikbaar van Agricola (voor op je telefoon of tablet). Hierop kun je een stuk makkelijker solo-series spelen, na een beetje oefening heb je binnen een kwartier een potje uitgespeeld. Daarnaast kun je tegen de AI spelen, die op drie niveaus beschikbaar is. Het enige wat jammer is, is dat de AI erg makkelijk is te verslaan. Je hebt ook de optie om online te spelen tegen andere spelers die de app hebben, of kunt met meerdere spelers op dezelfde app spelen (dan geef je je tablet of telefoon per ronde gewoon door).

Eindoordeel

Agricola was mijn eerste intrede in worker-placement spellen en is nog steeds mijn favoriet. Na de eerste keer dat ik het gespeeld had, wist ik meteen dat dit spel een plekje in de spellenkast thuis zou krijgen. Het duurde ook niet lang voor de app op zowel m'n telefoon en tablet was geïnstalleerd en ik m'n vrije uurtjes (en minuten) doorbracht met solo series Agricola uitspelen. Inmiddels ben ik redelijk over de initiële verslaving heen, maar ik vind het nog steeds een super leuk spel om uit de kast te halen. Ik heb zelfs mijn moeder over kunnen halen om het te spelen en zelfs zij vond het leuk! Aanrader dus!

Een vol erfgrond aan het einde van het spel



GEEF HET STOKJE DOOR

In deze rubriek voelt de redactie een van onze leden eens goed aan de tand. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Marc Verhaegh.

Tekst: Joris Vugs

Wat is je favoriete spel?

Final Fantasy XIV. Ik heb er in de afgelopen twee jaar bijna duizend uur ingestoken, dat zegt denk ik wel genoeg. Een bordspel noemen zou ik moeilijker vinden, want daar vind ik er meer van leuk.

Als je een spel was, welk spel zou je zijn en waarom?

Pfoe, wat zou ik zijn? Ik denk Twilight Imperium, want dat duurt net zo lang als ik ben.

Wat is je favoriete quote?

Kak. Geen almanak quote in ieder geval, want je wilt hier iets inspirerends, zoals "A smile better suits a hero" (-Haurcheaufant Greystone, Final Fantasy XIV)

Wat wil je worden als je groot bent?

Kleiner. Nee, een Tovenaar! Een niet heel veel langere tovenaars!

Het beste aan wakker worden is...?

Als het 6 uur is dat je je nog kan omdraaien en 3 uur lang kan doorslapen. Als het niet 6 uur is dan een kop koffie.

Als je wist dat de aarde volgend jaar zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?

Als de wereld nog maar een jaar zou hebben? Ik zou niet veel anders doen denk ik. Misschien nog wat plekken zien, meer mensen opzoeken. Ik zou ook nog wel als het kan een ruimtevaart willen maken. Als ik dan ook dood zou gaan zou ik het wel vanuit dat ruimteschip willen bekijken. Niet als ik dan langzaam dood zou gaan door voedsel tekort en verstikking en zo, dat lijkt me minder prettig.

Wat is het meest essentiële ding in jouw vriezer?

Om nom nom Split ijsjes. Dat is goeie shit, zeker met dit hete weer.



Als je verkocht werd in de Ikea, hoe zou je heten en wat zou je zijn?

Een hele felle sta-lamp met merknaam Mörk. Ik ben natuurlijk lang, met blonde lokken en een spierwitte complexie. En omdat ik het helderste licht ben natuurlijk.

Als je een product was voor jonge ouders, wat zou je dan zijn en hoe zou je geadverteerd worden?

Condoom, genaamd 'Don't do it again'. Als marketing slogan dan: was dat nou wel zo handig? Niet omdat ik kinderen haat, maar gewoon omdat... Omdat... Ik had een zin een mijn hoofd, maar nu is die weg.

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Annet van den Hul, als de aankomend voorzitter die ze is.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

'Het beste aan wakker worden is' want er is niks goeds aan weer wakker worden.

Je mag een zelfverzonnen vraag toevoegen voor het volgende slachtoffer, wat is jouw vraag?

Om in het thema te blijven van hospiteer achtige vragen: wat voor verkeersbord zou je zijn? Gewoon om het mensen lastig te maken. Met zulke vragen weet je écht of je in een huis past of niet (hospiteren is kut, fuck die mensen).

Joris Jureert...



Met zowel mobiele games als dating sims in opkomst was het slechts een kwestie van tijd voordat geld beluste ontwikkelaars het platform en het genre zouden combineren. In deze editie kijkt Joris naar de meest populaire mobiele dating sim: Tinder.

Tekst: Joris Vugs

Pfoe, deze game jongens, ik ben zelf uitermate verdeeld. Er valt veel over te zeggen en de stomme hoofdredacteur heeft me veel te weinig pagina's gegeven, dus ik duik er maar meteen in. Het eerste waarmee je wordt geconfronteerd na het installeren is het verzoek om of je Facebook, of je telefoonnummer te koppelen. Als er iets is waarmee ik mijn Facebook niet mee geassocieerd wil hebben, is het een dating sim. Die speel je alleen, opgesloten in je kamer bij voorkeur met de gordijnen dicht. Als ik vrienden had en ik dit soort interesses met ze kon delen had ik die sims niet nodig. Een nep Facebook account maken is nog wat werk ook, aangezien je een aantal vrienden moet hebben om door de controle van Tinder heen te komen. DRM is altijd jammer en deze game vereist ook nog eens dat je altijd online bent.

Ik zou pluspunten moeten toekennen voor het kunnen maken van je eigen karakter aangezien je meestal een onzichtbare, veelal stille protagonist speelt. Echter beperkt het zich tot het uploaden van enkele profielfoto's en een beschrijving, die verder weinig invloed op de game lijken te hebben. Het enige dat uitmaakt is welk geslacht je kiest en op welk geslacht je valt. Hierna genereert de game, het lijkt willekeurig, een hoop profielen waarop je naar rechts kan 'swipen' voor ja en naar links voor nee. Het grootste deel van je tijd ben je hier mee bezig, bladerend door allerlei foto's.

No waifu no laifu, dus microtransacties

Er zitten een paar aardig lelijke love-interests in, wat ik een interessante keuze vond. Normaliter beperkt zich dit tot één karakter, dat dan een dramatische verhaallijn heeft en uiteindelijk prachtig eruit komt. Tinder verplettert de fantasie van mooie dames en heren die een dating sim je moet geven en hoewel dit wellicht fans van het genre tegen de borst stuit, is het ook een verademing. Je zou naar links kunnen swipen bij de minder aantrekkelijk uitziende karakters, maar uiteindelijk ga je toch voor die 100% completion rate, dus swipe je consequent naar rechts. Hier komt het Free to Play element heel sterk om de hoek kijken. De kans dat je een match krijgt (de status waarbij het karakter jou ook leuk vindt en de dialoog begint) is erg klein. Dit kan je overrulen met een 'super-like', maar deze kosten echt geld. Het lijkt alsof de developer de kans op dialoog bewust laag houdt, om je zo te verleiden tot micro-transacties.

Maar wie is nou de best grill?

Als je dan een match hebt kom je tot de kern van de gameplay, en dit is waar de game echt tot zijn recht komt. In de eerste paar zinnen lijken de dialoog opties van elk karakter heel erg op elkaar, maar in tegenstelling tot andere games waar je vooraf bepaalde opties kiest, heb je hier de ruimte om je eigen tekst in te voeren. Dit is een enorm risico, maar de programmeurs hebben het toch voor elkaar gekregen om elk karakter niet alleen accuraat, maar ook uniek te laten reageren op wat je zegt. Als je je kaarten goed speelt kan je het zelfs schoppen tot een augmented reality game, waarbij je een WhatsApp nummer krijgt waarop je het karakter kan bereiken. Echte pro's kunnen zelfs een real-life date krijgen, waarbij jij en het karakter ergens afspreken. Dit laatste lijkt echter nog niet helemaal te werken. Toen ik eenmaal een date had en me naar de afgesproken locatie begaf, kreeg ik berichten van het karakter terug waarin ze mijn input maar niet bleef snappen. Ik kreeg berichten als 'Hè, waarom app je nou? Ik zie je daar toch zitten?' en 'Kan je niet echt met me praten of zo?'. Zeer nadelig is dat de app je locatie lijkt te delen, want toen ik daar zat werd ik ook nog eens op mijn schouder getikt door iemand die zei dat ze me kende van Tinder.

Naast deze problemen zijn er ook nog een aantal kleine fouten, zoals de continue spellingsfouten en het verkeerde gebruik van het woord 'hun'. Wel moet ik ze kudo's geven voor het feit dat ze een tekstuele game als deze überhaupt hebben vertaald, dat moet een monsterklus voor het localiseringsteam zijn geweest. Tinder is een leuke datingsim om je op het toilet bezig te houden, maar het wordt uitermate geplaagd door de vervelende connotaties van het platform, als microtransacties en altijd online vereisten.

JORIS' EINDOORDEEL:

3 uit 5 waifu's



DE REDACTIE SPEELT LORD OF THE RINGS ONLINE

In een hol onder de steam mmo's leeft The Lord of the Rings online nog. De MMO uit 2007 is al jaren geleden Free to Play gegaan, maar kent nog steeds een actieve playerbase en regelmatige updates. Waar het origineel enkel Eriador besloeg is nu heel midden-aarde beschikbaar. De redactie speelde deze MMO om te zien of het nog wat is, zodat jij dat niet hoeft te doen.

Tekst: Joris Vugs

The Lord of the Rings Online (lotro) kent vier rassen: humans, dwarves, hobbits en elves. Perfect voor onze vier redacteuren! Na een kort intermezzo met de character creator, die voor zijn leeftijd redelijk uitgebreid is, waren we klaar om te gaan. De game kent de standaard drie eenheid van healer, tank en dps, maar verdeelt dps nog verder onder in normale damage dealers en de meer support achtige rollen, zoals de captain die niet alleen klappen uitdeelt maar ook zijn party ondersteunt met morale boosts. Uiteindelijk kozen we voor twee dps, Anna als Elf Hunter en Bas als Human Loremaster, en een healer en een tank met respectievelijk Joris als Hobbit Minstrel en Amber als Dwarf Guardian.

One does not simply meet up in Bree

Op avontuur... dachten we. Lotro's rassen beginnen op twee verschillende plekken: humans en hobbits in de buurt van Bree en dwarves en elves in Erid Luin. Geen probleem! We rennen wel gewoon even door en komen bij elkaar in de Prancing Pony. Bas en Joris renden al snel richting de uitgang van de vallei van Archet, maar die bleek geblokkeerd door een steil bandieten die dreigden het dorpie plat te branden. Ook Amber en Anna stuitten op een vergelijkbaar probleem. Daar stonden we dan, veroordeeld tot het doorspelen van de verplichte introductie. 'Geen zorgen!', riep Joris, 'duurt maar een uurtje'. Je kon de ogen bijna horen rollen over de discord.

Snel werd de quest tekst overgeslagen, die overigens gepresenteerd werd in een ongeïnspireerd schermje dat er zelfs voor 2007 gedateerd uit ziet. Er werd van fetch quest naar fetch quest gerend en de 0/4 wolven werden snel omgelegd met een combat systeem dat zich in een rare limbo bevindt. Lotro is namelijk, net als vele andere oude mmos, door de jaren heen een stuk makkelijker geworden, in ieder geval in de begin levels. Waar het vroeger nog een uitdaging was om niet voor level tien dood te gaan (met zelfs bijbehorende

achievements) is dat nu alleen Amber gelukt met een duik van een honderd meter hoge klif. Aan de andere kant is het combat systeem zelf niet simpeler geworden waardoor je al op level vijf met tien skills op je actionbar zit, waarvan van de helft niet duidelijk is hoe ze werken en waarvan je er nog minder nodig hebt. De meeste monsters twee hit je wel en je health bar komt zelden in de gevaren zone, tenzij je het jezelf erg moeilijk maakt natuurlijk...



BASSWASTAKEN (BAS)

Snotverdomme, wat een verschrikkelijk kut idee was dit. Ik kan me vaag herinneren plezier te hebben gehad, maar dat was volgens mij vooral de alcohol, gemixt met een soort leedvermaak van Ambers jammerende ellende. Tijdens het maken van mijn karakter was ik nog wel optimistisch, iedereen een leuk hoedje, neusje en gekke cape en dan lekker dingen doodmaken samen. Niets was minder waar. Hoe vaak Joris ons wel niet heeft beloofd dat de tutorial 'nu echt bijna afgelopen' is! 'Dit is echt één van de laatste drie quests volgens mij!' Ja Vugs, dat zei je 10 quests geleden ook al, dus houd je bek maar weer. Gelukkig liep mijn spel wel vast af en toe. Ik ben zelfs een gamebrekende glitch tegengekomen. Vugs moest uiteindelijk een tijdje voor mij spelen op zijn computer om er voorbij te komen. Dat was in hindsight m'n favoriete deel van de avond.



BANDERIC (JORIS)

Tot mijn grote schaamte moet ik toch wel bekennen me prima vermaakt te hebben met Lotro. Is het combat systeem ruk? Ja. Zijn de graphics achterhaald? Zeer zeker. Is het een met tijden buggy, maar vooral Free 2 Play zoi? Oh absoluut. Maar! Ondanks dat alles is er toch de Tolkien fan in mij die blij wordt als een 5-jarige in Disneyland wanneer ik die kaart zie. Van de Grey Havens tot Mordor, overal zou ik heen kunnen lopen! Dat maakt de game zeker niet goed genoeg om af te stappen van Final Fantasy XIV, maar het zorgt er wel voor dat ik af en toe, wanneer niemand kijkt en ik offline sta op steam, toch op Lotro klik. Gewoon om even te banjeren door Middle-Earth...

Naar Isengard met die Hobbit!

Nadat we ons door de intro heen hadden geworsteld baanden we ons een weg naar Bree en vonden we elkaar voor een drankje in de Prancing Pony (die taverne van mastermovies en Fristi). Na hier even rond geklooid te hebben met het emote systeem (/handstand is geweldig en zou een verplicht nummer moeten worden voor elke MMO) vonden we dat het tijd was om op een queeste te gaan. Gaan we hier levelen? Misschien kijken hoe het crafting systeem werkt? Neen! We gingen voor de overduidelijke meme optie, en dat was hobbit Joris naar Isengard brengen. We namen een kijkje op de schizofrene kaart, die duidelijk door verschillende artiesten gemaakt is door de jaren heen, en zagen dat de snelste route naar Isengard oostwaarts was richting Rivendell, om daar naar het zuiden te gaan, langs de Misty Mountains af. Bepakt en bezakt trok ons reisgezelschap de zuidpoort van Bree uit richting de volgende regio: de Lone-Lands.

De eerste stukken gingen gemakkelijk, met monsters van een iets hoger level die geen partij waren voor een

party van vier. Eenmaal in de Lone-Lands werd toch duidelijk dat dit niet de manier was waarop je de game hoort te spelen. We zaten tien levels onder het level van het gemiddelde monster en dat was te merken. Toch besloten we om niet rechtstreeks door te lopen naar Rivendell, maar eerst even een toeristische stop te maken op Weathertop, waar Frodo neer werd gestoken door een Nazgûl. Na genoten te hebben van het uitzicht trokken we



UNERK (AMBER)

Mijn god wat was dit afzien. Dit artikel reflecteert niet hoe vreselijk lang deze avond was. Het eerste uur heb ik overigens alleen gependeld aan het spel opnieuw opstarten (het werkt kennelijk niet met nieuwe Direct X, protip voor als je voor wat voor masochistische reden dan ook dit spel nu ineens wilt spelen). LotR is kut. Oude MMO's zijn kut. Ik ben wel blij dat ik een kale dwerg kon zijn met een gigantisch lange baard en deze vervolgens van een klif af kon werpen. Oh, en dat je een paard kreeg, dat was ook leuk. En de angstkreten van Bas. En de mooie elf van Anna. Maar dat was het wel. Jammer dat het een digitale download is en ik het spel nu niet ritueel kan verbanden. Nul sterren.



verder, maar toen sloeg het noodlot toe. Bas begon panisch te schreeuwen en toen het reisgezelschap achter zich keek zagen ze dat de loremaster een ruime honderd meter achter liep op de groep, vergezeld door een stel orcs, een warg en wat boze raven. Zijn beer companion kon ze nog even afhouden maar het kwaad was geschied, we waren een loremaster armer. Eenmaal de brug over de Trollshaws in bleek het nog moeilijker om verder te trekken voor onze underlevelde newbies. De Wargs waren prima in staat om je te onehitten, en zelfs de hertjes waren sterk genoeg om je dood te komen knuffelen. Met vallen en opstaan werd geprobeerd de volgende zone te bereiken, maar dit bleek een verloren zaak. De grensovergang tussen de Trollshaws en Isengard werd bewaakt door Wyverns van level 40 die beschikten over een fireball aanval. De hobbit is niet meegenomen naar Isengard, maar wel geroosterd en opgepeuzeld door het achterlijke neefje van de draak....



TALUTHIEN (ANNA)

Na het kijken van het introfilmpje was ik hyper-enthousiast! Er kwam een fantastisch awesome elf in voor met rood haar. Het eerste wat ik dus wou doen, was een episch gave elf spelen met ROOD haar, zoals die ene in het introfilmpje. Gigantisch was mijn teleurstelling toen dat je dus geen rood haar kunt kiezen voor je elf. Wat!? Geen rood haar?! Dikke minpunten! Ik heb toen maar genoeg genomen met een dubieuze kleur bruin haar, die met wat fantasie misschien in de buurt van ginger komt. Heel veel fantasie. Het leukste aan de avond was met Ambers dwerg flirten en meemaken hoe iedereen keer op keer werd uitgemoord door alles wat we tegenkwamen. Misschien had ik dit spel tien jaar geleden leuk gevonden, maar nu was het echt pure kwelling. Ik eet liever een jaar lang alleen maar lembas-brood.

DE KAMER VAN... PETER EN ANNA

Iedere editie nemen we in 'De kamer van...' een kijkje in de kamer van één van onze leden. Deze keer zijn redacteurs Joris en Judith op bezoek bij (inmiddels bijna oud-) bestuursleden Anna en Peter, die sinds kort samen een appartementje hebben onderin de Ravenhorst, waar ze inmiddels ook al een derde bewoner hebben mogen verwelkomen.

Tekst: Joris Vugs
Foto's: Judith Ravensburg & Anna Wassenburg



Bescheiden verzameling

Na een tweede keer aanbellen worden we hartelijk ontvangen door een ietwat slaperige Peter, met katten op de arm (ja, het wordt weer zo'n artikel). Het tijdstip waarop we onze afspraak gepland hebben was misschien iets te vroeg gekozen. Niet veel later verschijnt Anna namelijk nog wat slaperig uit de slaapkamer. Ze wonen nu vijf maanden hier op de Ravenhorst, inmiddels een soort Fort Duivelsei, met alle Eitjes die hier hun thuis maken. Ze vinden zichzelf wel een beetje burgerlijk worden, nu ze samenwonen. "We zijn gister zelfs kibbeling gaan halen", zegt Peter, "dat deed mijn moeder vroeger ook altijd".

De olifant in de kamer is toch wel de spellenkast. Alhoewel, een olifant neemt waarschijnlijk minder ruimte in. "We zijn in twee maanden tijd van 4x4 naar een 6x4 gegaan", vertelt Anna. "We zijn eigenlijk verhuist voor de bordspellen. In het vorige huis, deed je een kastje open waar je afwasmiddelen zou verwachten maar dan kwam je Cluedo tegen. We hebben nog geprobeerd een kast op te hangen in het oude huis, maar dat faalde echt keihard." De details zijn een beetje wazig; iets met het vragen hoe je het beste in een gipsmuur kan boren om een 2x4 kast vol met bordspellen op te hangen, en een Gamma-medewerker die zich een beetje zorgen maakte. "Die kast is toen maar aan het voeteneind van Anna en Peters bed neergezet. Dit bleek een prima doch tijdelijke oplossing- al snel was meer ruimte nodig. Tja, wat kun je dan doen behalve verhuizen?"

Nu zitten ze dus in de Ravenhorst, op de begane grond met een tuintje. Er is ook een badkamer waar je in kan dansen en een gameroom waar je u tegen zegt. Maar zelfs deze verhuizing lost de zware wereldproblematiek niet op. Anna worstelt eigenlijk altijd wel met één van een tweetal problemen, verbonden in een genadeloze vicieuze cirkel. Eerst zijn er meer spellen dan kastruimte, wat betekent dat er meer kasten aangeschaft moeten worden. Dit voedt echter direct het tweede probleem: nu is er meer kastruimte dan dat er spellen zijn. Lege kastruimte ziet er natuurlijk niet uit en dus zijn er meer spellen nodig.

Ik heb het nodig... voor mijn werk...

De grote voorraad spellen wordt niet alleen gebruikt voor eigen plezier, vertelt Anna. "Sinds anderhalf jaar werk ik voor een website, budgetspelen. Die doen prijsvergelijkingen en recensies en zo. Daar schrijf ik dus ook nieuwsartikelen voor over bordspellen. Ook werk ik sinds september voor Dice Tower, dat is het grootste youtube kanaal qua bordspellen en daar maak ik dan korte video's voor, voornamelijk een beetje sketches. Over hoe kut ik dingen vindt als ze bijvoorbeeld niet lekker in een does passen

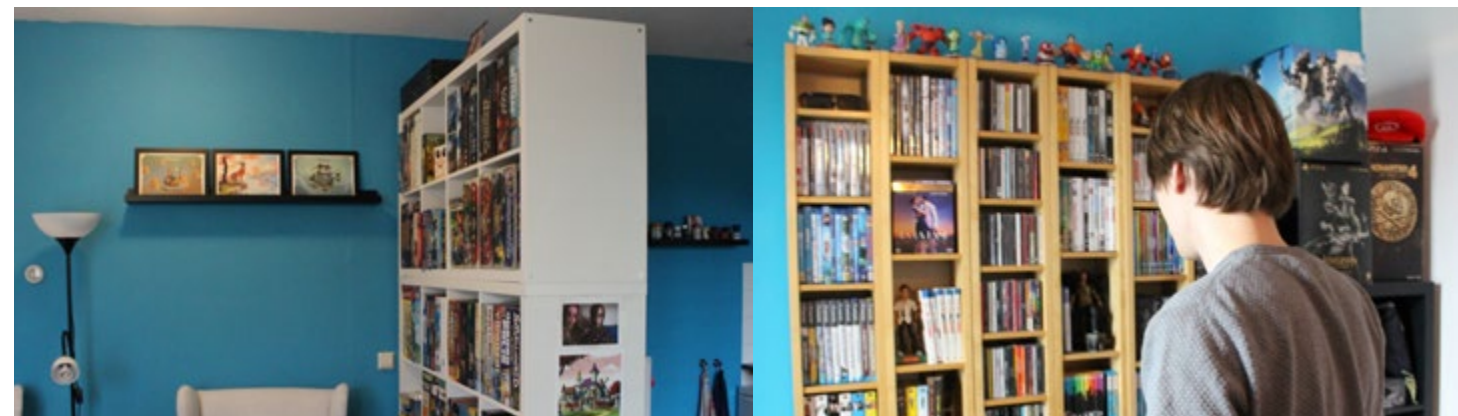


of hoe ik me irriteer als mensen hun kaartjes niet netjes neerleggen. Dat is niet oké, de struggles in het leven zeg maar." Anna heeft het dus zwaar- ze is niet te stoppen als ze eenmaal begint over de echte problemen van onze tijd. Zo zijn er bijvoorbeeld spellenontwikkelaars die spellen maken die niet in een Kallax kast passen. "Dan ben je dus gewoon af", aldus Anna.



Interiör

Als kibbeling halen al burgerlijk was, dan is de inrichting dat misschien al helemaal. Zoals bij half Nederland staat ook deze woning vol met meubels van de Ikea. De spellenkasten voeren natuurlijk de

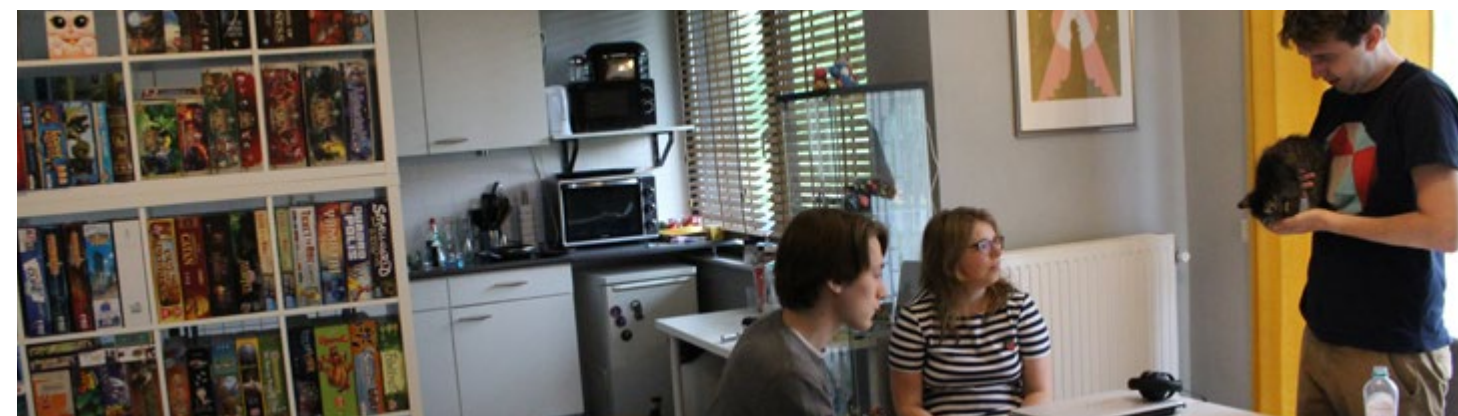


bovenaan, maar ook de lamp, de feautuils, en stoelen zijn duidelijk Zweeds design. De glanzende witte tafel is een echte eyecatcher, maar juist die is speciaal ergens anders gekocht. "Ik vond deze tafel zo gaaf, we moesten hem gewoon hebben" vertelt Anna. Een goede tafel is natuurlijk ook essentieel voor het spelen van bordspellen, dus dat begrijpen wij wel.

Nerdcave

Ook Peter heeft kasten en collecties die fotowaardig zijn. De gamekamer staat vol met collector's editions, standbeelden, een speciale Batman-PS4 en uren aan speel- en kijkplezier. (Betreffende zijn Girls Aloud collectie was de heer Bos helaas niet beschikbaar voor commentaar). Op de vraag waar zo'n collectie nou uit ontstaat legt Peter aardig nuchter uit: "Toen ik bij m'n ouders woonde, en ik werkte veel, had ik veel geld." En met dat geld moet je toch iets natuurlijk. Lekker direct, niet eromheen draaien. Met Peter hoeft je je geen zorgen te maken dat je door de bomen Bos niet meer ziet.

De gamekamer is sowieso een walhalla voor alle gamers onder ons. Hier kun je duidelijk zien dat Anna en Peter toch wel nerds in hart en nieren zijn. Een chille bank, een enorme televisie, een PS4 met gigantisch veel spellen... Hier kun je wel een paar weekjes onderduiken (als je moet onderduiken moet je je misschien wel afvragen waar het mis is gegaan in je leven). Vreugde en treurnis gaan hand in hand in deze kamer: een prachtig beeldje van Aloy uit Horizon Zero Dawn staat op de kast, maar haar boog is kapot. Aangevallen door een roekeloos beest, laat Anna weten. "Een kitten hebben is soms offers brengen".



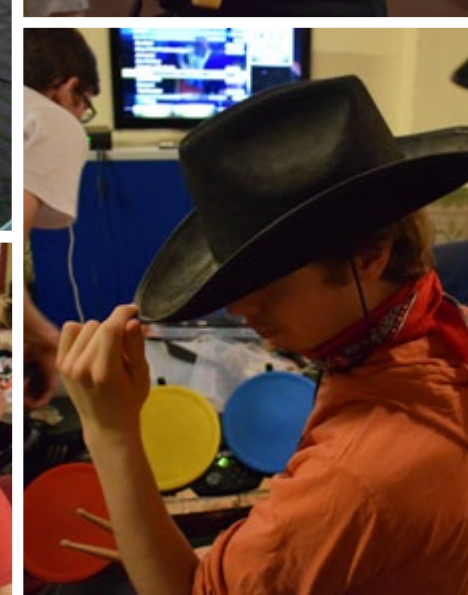
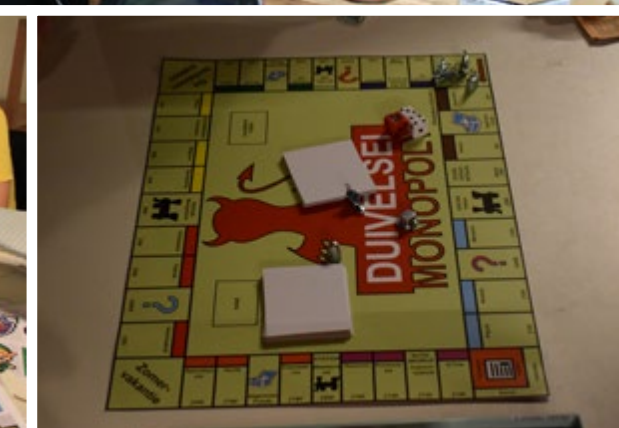
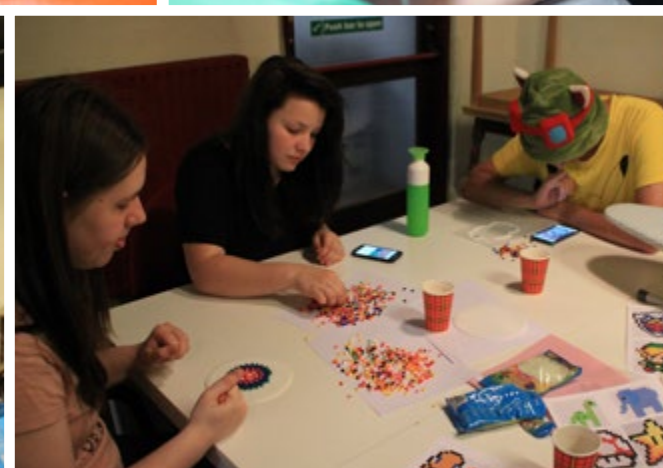
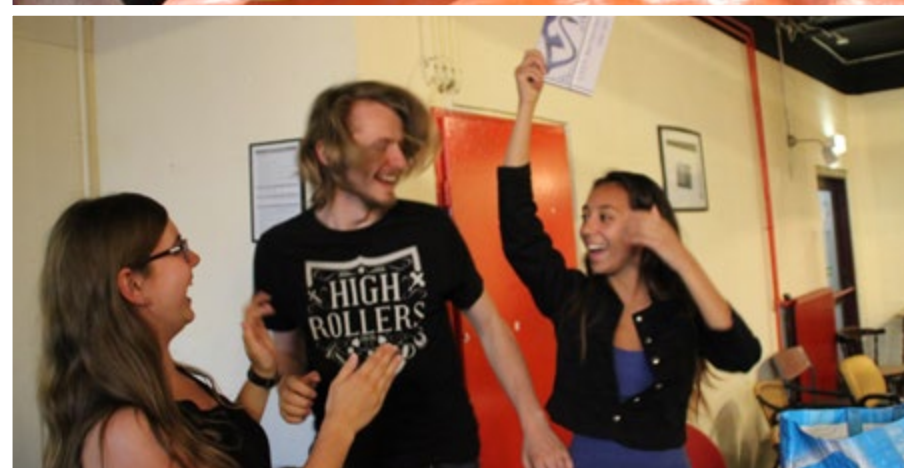
Het pluizige ding

We hebben het onderwerp lang kunnen vermijden, maar we kunnen er niet omheen. Onze oprechte excuses, beste lezer, maar het gesprek ging richting de katten van Peter en Anna; Nala. Menig Duivelseitje blijkt te beschikken over een kat, al is bij gebrek daaraan een suikerklontje een goed alternatief, en Peter en Anna zijn geen uitzondering. Hoewel ze jong is, heeft Nala wel al rondgebanjerd in de vrije natuur. "Met zo'n tuigje", vertelt Anna. "Je kan op de foto zien hoeveel plezier Peter heeft, het straalt er echt van af." Het nieuwe stulpje van de twee katteneigenaren moest ook de nodige veranderingen ondergaan om het huis kitten-proof te maken. Zo zijn de echte planten vervangen door neppe, omdat de levende variant het kattengeweld niet kon weerstaan (al verdenken sommigen eerder een gebrek aan consistent water geven maar dat laten we hier even in het midden).

Zittend aan de stijlvolle witte tafel moeten we wel toegeven dat deze kat een zeer leuk exemplaar betreft. Als ze niet snoezig ligt te slapen vermaakt ze zichzelf prima met het grote arsenaal aan kattenspeeltjes wat ze tot haar beschikking heeft.

Een klein harig bundeltje live entertainment.

Inmiddels is de koffie op en worden we vriendelijk doch dringend verzocht ons heil elders te zoeken. Met wat bordspelwijsheden verder verlaten we de Ravenhorst, met de aanwezige kans om daar binnenkort terug te komen voor een andere kamer van.





Kom uit die kelder, ren door het bos!

LARP

live action role playing

LARP; je hebt er waarschijnlijk al wel wat over gehoord. Mensen die zich verkleden en vervolgens elkaar met zwaarden achterna jagen in een bos. Maar wat is LARP nou werkelijk? Redacteur en LARPer Judith legt het je uit!

Tekst: Judith Ravensburg

Live Action Roleplaying (LARP) kan omschreven worden als een combinatie van het rollenspel gebruikt bij het spelen van een RPG samengaand met het verkleden als een karakter gedaan bij het cosplayen. Er worden verschillende evenementen gehouden die plaatsvinden in een spelwereld gecreëerd door de spelleaders voor de deelnemers van de LARP. Er zijn dan ook verschillende rollen binnen de wereld van het organiseren van een LARP-evenement:

- De spelleaders zijn verantwoordelijk voor het maken van een spelwereld om het verhaal in af te laten spelen, de spelregels die worden gebruikt tijdens het spelen en het bedenken van de verhaallijnen voor het evenement. Zij spelen zelf geen rol in het verhaal, maar zorgen voor de aansturing van het spel gedurende het evenement zonder dat zij te veel doen aan de manier waarop het spel wordt gespeeld door de deelnemers. Zij bedenken ook van tevoren een plot waar het gehele verhaal zich in gaat afspelen wat zal worden uitgevoerd met behulp van de figuranten;
- De figuranten worden in het spel NPC's genoemd, wat staat voor 'non playable characters' oftewel een personage die niet gespeeld kan worden door de deelnemers van de LARP. In een computerspel zouden deze personages worden aangestuurd door de computer, maar binnen de LARP worden de figuranten aangestuurd door de

spelers die vertellen wat zij moeten doen binnen het spel samen met de deelnemers. Binnen de kaders die de spelleiding aangeeft kan een NPC'er vaak zelf uitgebreider invulling geven aan de rol die hij/zij aangewezen hebben gekregen. Ook kan een NPC van rol verwisselen binnen het spel, terwijl de spelers steeds bij dezelfde rol blijven binnen het spel;

• De spelers bedenken van tevoren een personage dat ze gaan spelen binnen de LARP en schrijven deze uit binnen de spelregels die worden gegeven door de spelleaders. Meestal is het belangrijk dat er wordt bedacht waar het personage is opgegroeid, wie de vrienden of vijanden zijn van het gemaakte karakter, wat de eigenschappen zijn van het karakter en welke doelen het karakter naar streeft binnen het spel. De spelwereld bedacht door de spelleaders bepaalt ook meteen de kaders waar in het karakter gemaakt kan worden zoals de streken waar vandaan je zou kunnen komen, de beroepen die gangbaar zijn binnen het spel en de geloven waaruit gekozen kan worden.



Het personage dat je hebt gecreëerd heeft natuurlijk ook een kostuum nodig. Er zijn winkels die LARP-kostuums verkopen, maar zelf maken is natuurlijk ook heel leuk. Veel LARPer's maken zelf kostuums met behulp van vrienden en tutorials op internet. Ikzelf heb mijn eerste outfit van meerdere plaatsen vandaan gehaald om mijn karakter tot leven te laten komen. De meeste mensen kopen de LARP-wapens van schuimrubber en latex. Die kun je ook zelf maken, maar daarbij is het moeilijk om een mooi resultaat te krijgen. Als je personage volledig klaar is, kun je de spelwereld ingaan en avonturen beleven. De spelers kiezen zelf hoe ze reageren op de NPC's, dus het spel kan meerdere kanten opgaan. De spelleaders spelen daarop in. De spelers gaan ook de interactie met elkaar aan, zo ontstaan vriendschappen en gezworen vijanden. De evenementen vinden plaats in een bepaalde spelwereld. Vaak zijn er meerdere evenementen in die spelwereld per jaar. Het kan een wereld zijn met een hoog fantasy gehalte, waar je zomaar een orc tegen kan komen, maar ook bijvoorbeeld een historische setting of een sciencefiction-setting. In die

wereld zijn bepaalde rangen en standen, goden en gebruiken. Hoe gedetailleerd en strikt de kaders zijn, verschilt per LARP. Daarnaast zijn er spelregels. Bij gevechten is er bijvoorbeeld meestal een systeem van 'hit points'. Iedereen heeft een bepaald aantal hit points, en als je geraakt wordt dan raak je deze kwijt. Daardoor kun je steeds minder goed vechten en sterf je uiteindelijk. Er zijn ook regels over genezing, waardoor personages weer hit points terug kunnen krijgen. Ook de spelregels verschillen per LARP. De woorden 'vaak' en 'meestal' zijn erg aanwezig in bovenstaande uitleg over LARP. Dat komt doordat LARP veel verschillende vormen kent. Binnen LARP zijn er verschillende richtingen: veel of weinig regels, verschillende thema's en verschillende manieren van spelen. De gemene deler is dat LARP gaat om verhalen, creativiteit, improvisatie en interactie met de andere deelnemer van het LARP-evenement. Voor meer informatie over het meedoen met een LARP-evenement is het leuk om de volgende video op YouTube op te zoeken, waar de basics van het LARP'en wordt uitgelegd – <https://www.youtube.com/watch?v=3JUv-o4UTv0>;



Maar... is het ook voor mij?

Het meedoen aan een LARP-evenement is voor alle leeftijden, aangezien er ook evenementen zijn voor kinderen met vaak avonturen met draken, heldhaftige ridders en tovenaars in een magische wereld waar zij terecht zijn gekomen. Ook is er voor iedereen een LARP te vinden die aansluit op de interesses van die persoon of juist iets wat



je altijd al had willen proberen, maar nooit hebt gedurfd. Het is dan ook belangrijk bij het LARP'en om veel gedurfdheid te tonen, vastberaden te zijn en veel vertrouwen te hebben in je eigen kunnen. Ook wordt er binnen het spel gebruik gemaakt van 'tijd in' en 'tijd uit', waarbij 'tijd in' betekent dat het spel gespeeld wordt en je in karakter moet zijn en 'tijd uit' betekent dat het spel (tijdelijk) niet gespeeld wordt bijvoorbeeld tijdens het slapen of als er iets gebeurd tijdens het spelen van het spel. Ook wordt er vaak een 'safeword' gebruikt om aan te geven als er iets mis is tijdens het spel zodat er door de spelleiding gereageerd kan worden op de situatie die zich voordoet binnen het spel. Binnen het spel zelf kunnen er ook verschillende rollen zoals een heler, die zorgt voor de gewonde strijders of een strijder, die de strijd aangaat met andere spelers tijdens het spel. Als je nu geïnteresseerd ben om het LARP'en een keer te proberen is het vooral leuk om meer informatie over het LARP'en op te zoeken en te kijken of er LARP-evenementen in de buurt zijn waar jouw interesses op aansluiten of een evenement voor beginners waar je alle fijne knipjes van deze leuke hobby kan leren van ervaren LARPer's.





Levenslesse van Jesse

Tekst: Jesse Vis

De man, strompelend uit de kroeg, is niet het fraaiste straatgezicht.

Vallend van deurknop naar trapleuning, van trapleuning naar fiets, van fiets naar grond is hij komisch voor de andere bargangers, die lachend naar deze drommel roepen.

Niet kwaadwillend, misschien zelfs aanmoedigend, wetend dat deze staat een oude, maar ook toekomstige vriend is. Een vriend waar ze naar blijven terugkeren, smachtend om zijn gezelschap.

Maar sommige vrienden keren zich tegen je. Draaiend om jezelf heen vervloek je hem, zoekend naar een bekend gezicht. Maar die is er niet, en je keert je weer tot de enige vriend die er altijd zal zijn.

Wees niet deze drommel, hangend boven de wc-pot, zoekend naar een uitweg.

Wees de vriend die helpt, die, als de nood het hoogst is, de emmer brengt en met lieve woorden deze avond verdraagzamer maakt. Want de harde woorden zijn al gezegd.

Die vriend die er altijd is helpt af en toe zeker, maar hij kan het niet alleen. Wees die andere vriend, die relativeert en advies geeft, wanneer het relativerend vermogen ver te zoeken is.

Maar bedenk wel, een dronken vriend is de leukste vriend. Dus dat extra shot kan geen kwaad!

Lieve Anoniem,

Zelf zit ik graag in het zonnetje te borduren, maar toen mijn buurvrouwen laatst langs wandelden en vroegen hoe het stond met de buurtbingo voelde ik mij toch een beetje schuldig. Mijn vriendin Hennie zegt altijd: "Na gedane arbeid is het goed rusten", en hoewel dat natuurlijk klopt ben ik soms wel even toe aan een pauze. Gun jezelf dus een uurtje plezier indien nodig, maar zorg dat je daarna ook wel weer aan het werk gaat. Het einde kroont het werk, tenslotte!



Liefs,
Truus.

Lieve Truus,

Vol enthousiasme heb ik al mijn Duivelsei vriendjes toegevoegd op Steam en PSN. Helaas dacht ik er niet over na dat ik nu een soort sociale controle heb op mijn game-activiteiten. Wat als ik een rottag heb en niet aan mijn commissiewerk toekom? Even lekker gamen... ik heb dat gewoon nodig! Wat zou u doen?

Groetjes,
Anoniem

HOLLE BOLLE GIJS
cafe/restaurant

NIEUW !!!
DAGSCHOTEL
€ 6,50

Naast het 3-gangenmenu van slechts € 19,50 doet Holle Bolle Gijs zijn slogan "Heerlijk Betaalbaar en Gezellig" opnieuw eer aan met de introductie van de dagschotel. Voor slechts € 6,50 kunt u elke dag genieten van een lekkere, verrassende dagschotel.

Holle Bolle Gijs Korte Mare 34 2312 NN Leiden T: 071 7504160



Alle nerf wapens, sokkenbollen en opblaaswapens konden weer uit de kast worden gehaald, want de lente editie van Humans versus Zombies was aangebroken. Eindelijk mochten we weer op elkaar in slaan met opblaaswapens als human of elkaar achterna jagen als zombie, ditmaal met een geschiedenis tintje. Het thema voor deze editie: Kapitalisme versus Communisme samengaan met niet één, maar wél twee weken paranoïde rondlopen door Leiden! Ook werd er deze editie een nieuw systeem geïntroduceerd, waarbij de humans met geld dat zij verdienen tijdens de verschillende missies perks te kopen, die ze zouden helpen om langer te overleven dan één dag, zoals bijvoorbeeld het vrij kunnen zijn op het plein bij de Pelibar of het gebruik van verschillende soorten wapens. Hoeveel humans zullen de slachting deze keer overleven zonder zombievoedsel te worden?

Tekst: Judith Ravensburg



Hacker met oriëntatieproblemen

Tijdens de eerste missie vertelde de commissie dat alles anders was deze editie, met de nodige uitleg tot gevolg. We werden in twee teams opgedeeld en hadden één uur de tijd om zoveel mogelijk e-mails te verzamelen in de verkiezingsstrijd die was losgebarsten tussen de twee grootste partijen in de United Sovereign Supreme Republic. We mochten echter ook e-mails van het andere team pakken en openmaken, zodat deze niet meer telden voor hen. Door een groot gedeelte van de binnenstad waren deze e-mails op straat gegooid (waarschijnlijk had de hacker een beetje te veel appelsap uit de Pelibar op) waardoor er een heuse zoektocht naar deze schandalige e-mails ontstond. Het winnen van deze missie was echter niet de enige zorg die we hadden, want ook de Original Zombie was nog in ons midden. Al snel had de OZ zijn eerste twee slachtoffers gemaakt onder de humans. Ja inderdaad, zijn slachtoffers, want de OZ van dit jaar was niemand minder dan 'Hammer Guy' Kevin, één van de winnaars van de vorige editie. Na deze gewaarwording ontstond er paniek onder de humans omdat ze alleen nog maar sokkenbollen hadden om zich tegen deze combies (communistiche zombies) te verdedigen. Uiteindelijk waren er aan het einde van de missie 5

humans geturned tot combies, waarna de echte paranoia begon.

Taart voor Dyonne-senpai

Toevallig was apocalypsielid Dyonne jarig tijdens de HvZ, waardoor één van de sidemissies het brengen van een taart, helemaal naar Oegstgeest, was. Dit bleek echter niet zo gemakkelijk als de meesten dachten, want ook hier bleken de combies op de loer te liggen. Toch slaagden een aantal van de kapitalistische humans erin om een taart te bezorgen en daarmee één van de perks veilig te stellen om meer combies te kunnen verslaan. Met een minimaal aantal slachtoffers is het de humans gelukt om zich te wapenen tegen de volgende aanval van de combies, die in de nabije toekomst zal plaatsvinden.

Bananendozen en krokodillen voor de president

Bij de tweede missie was het het doel voor de kapitalisten om de inauguratie van de president te verzorgen door verschil-



lende items te verzamelen en een speech te geven voor de nederige mensen die naar het plein waren gekomen om de president aan te horen. De speech was echter gestolen door de combies en in stukjes gescheurd om verdeeld te worden onder het rode gevaar. Het was dan ook de taak van de volgers van de president om deze stukjes terug te vinden en de speech te voltooien, voordat ze gepakt worden door de combies. Het werd een heuse strijd onder de verschillende groepen om de items te verzamelen, terwijl ze ervoor moesten zorgen dat ze niet geïnfecteerd worden. Met opblaaswapens in de hand en een warme gloed die door de bomen valt, gaan de overgebleven kapitalisten op avontuur. Tijdens het uitvoeren van verschillende opdrachten voor het verkrijgen van de items, waren er toch een paar humans die niet goed genoeg beschermd waren en geturned werden door de combies die in de aanval gingen. Toch slaagden de kapitalisten erin om

de speech te voltooien en de mensen toe te spreken, waarna de combies bedroefd wegliepen om de plannen voor de volgende keer te beramen.

Bondgenootschappen tussen Amerika en Europa a.k.a. WWII all over again

Na de inauguratie van de president merkten de kapitalisten dat zij het niet alleen gingen redden tegen de combies, die in steeds grotere getalen op kwamen dagen bij de missies die er uitgevoerd moesten worden om de staat te verdedigen. Met twee vertegenwoordigers van de verschillende staten proberen de kapitalisten deze keer de communisten ervan te weerhouden om de centrale olieput in een van de Arabische olievelden te veroveren. Het is dan ook bij deze missie de taak van de kapitalisten om deze vertegenwoordigers te escorteren naar de onderhandelingsplaats zonder dat zij gepakt kunnen worden door de combies. Echter bleken de kapitalisten veel meer interesse te hebben in het overleven van de missie, dan het goed uitvoeren hiervan. Hierdoor bleken de humans uiteindelijk de missie niet naar genoeg voldoening te hebben voltooid, aangezien één van de escorts de gehele tijd achtervolgd bleek te zijn door één van de combies. De strijd tussen de kapitalisten en communisten gaat echter verder en de paranoia bereikt een hoogtepunt onder de humans.

Heist @ the UB

Wat later de laatste missie zou blijken van dit avontuur, begon met nog maar een paar dappere kapitalisten over. De rest waren slachtoffer gevallen aan de combies! Het was de taak van de humans om items uit de stash van de combies te stelen, die tot hun grote spijt zeer goed werden bewaakt door de combies. Er werden veel verschillende technieken geprobeerd door de humans om de combies af te leiden van de stash, maar tevergeefs. De hoeveelheid combies werd de humans te veel en aan het einde van de missie waren alle humans geturned. De combies hadden deze editie van Humans versus Zombies gewonnen, voordat de volledige twee weken voorbij waren. Er werd feest gevierd onder de communisten en de kapitalisten bleken volledig verslagen te zijn.



Het was weer een interessante editie van Humans versus Zombies met veel nieuwe toevoegingen van de commissie en andere manieren om je tegen de zombies te bewapenen. De volgende editie van Humans versus Zombies vindt plaats in de herfst van 2017, ben jij er dan ook bij?



Game Babes

Opgroeide als meisje met een interesse in gamen vond ik het altijd erg jammer dat er zo weinig leuke en stoere vrouwelijke personages waren. In de eerste Pokémon spellen was je zelfs verplicht om een jongen te zijn, wat gelukkig veranderde met Pokémon Crystal. Je had veel games met Mario en Link, maar Peach en Zelda waren helaas amper speelbaar en vaak toch de dame in nood. Verder was er Lara Croft en alhoewel ik haar ontzettend cool vind en ook leuk om naar te kijken, is ze meer gericht op een mannelijk publiek. Toch zijn niet alle vrouwelijke personages slecht en tegenwoordig komen er steeds meer spellen uit waar een leuke hoofdrol voor ze is weggelegd. Hier mijn persoonlijke top vijf!

Tekst: Anna Vervat

Lightning / Claire Farron - Final Fantasy XIII

Oké, ik heb niet alle Final Fantasys gespeeld en XIII is ook zeker niet mijn favoriet, maar Lightning is zo ontzettend gaaf! Niet alleen omdat ze roze haar heeft (alhoewel dat voor mij wel meespeelt), maar omdat ze ontzettend stoer is en zich van bijna niemand aantrekt. In het begin is ze er alleen op uit om het leven van haar zusje te redden, maar geleidelijk aan wordt ze ook verantwoordelijk voor het redden van haar thuiswereld. Ze maakt een comeback in het al iets betere Final Fantasy XIII-2 waar ze de beschermster is van de godin Etro en ze krijgt zelfs een spel waar ze helemaal in gecentreerd staat: Lightning Returns: Final Fantasy XIII. Hier wordt ze aangewezen als redder van de mensheid door de god Buhnizelve.

Tara Grimface - Lost Kingdoms 2

Een RPG met een vrouwelijke hoofdpersoon! Yay! Oké, Tara is misschien niet het meest veelzeggende vrouwelijke personage, maar ze is wel supersterk. Ik was in de tijd dat het spel uitkwam helemaal in de ban van Pokémon kaarten en in Lost Kingdoms verzamel je ook kaarten met monsters. Tara is als kind achtergelaten en geadopteerd door 'the Band of the Scorpion', een groep bandieten, waardoor ze geen katje is om zonder handschoenen aan te pakken.



Samus Aran - Metroid series

Wat! Samus is een vrouw! Ik weet nog dat ik super verrast was toen ik er in Metroid II: Return of Samus achter kwam dat deze intergalactische premiejager een vrouw was: ik had geen idee, want in die periode zat ik zo goed als nog nooit op internet. Haar persoonlijkheid wordt niet erg uitgediept door Nintendo, maar dat is juist wel fijn omdat je je op die manier beter het gevoel krijgt dat je zelf Samus bent.



Odessa Silverberg - Suikoden I

Niet veel vrouwelijke game characters kunnen zeggen dat ze leider van een rebellenbeweging zijn. Odessa is de oprichter en leider van 'The liberation army', een groep rebellen die hun land proberen te bevrijden van een corrupte barbaarse regering. Ze is ook vergevingsgezind: haar broer weigerde op te staan tegen het corrupte regime. Ze noemde hem een lafaard, maar uiteindelijk heeft ze hem toch vergeven.



Aurora - Child of Light

Aurora is de dochter van een hertog en hertogin. Haar vader is na de dood van haar moeder hertrouwd met een gemene vrouw. Child of Light begint met Aurora die ziek is en stervende in bed ligt. Ze wordt wakker in Lemuria, een magische wereld van sprookjes, waar iedereen haar prinses noemt. De koningin van de nacht heeft hier de maan, de zon en de sterren gestolen. Daarnaast heeft haar vader dringend haar hulp nodig... Aurora moet als tienjarig meisje deze wereld redden én haar vader. Ze is vastberaden, moedig en ontzettend slim.



Drie RPG's met vrouwen in de hoofdrol

Role Playing Games zijn in opmars. Niet alleen in het algemeen, maar zeker ook onder vrouwelijke gamers. Arnd geeft een aantal voorbeelden waarin specifiek vrouwelijke karakters de hoofdrol spelen in een RPG, al hoeft je je natuurlijk niet te identificeren als vrouw om deze te spelen!

Tekst: Arnd Koster

BLACKOUT

Auteur: Erika Chappel.

Systeem: Powered by the Apocalypse

Website: twitter.com/open_sketchbook

Blackout is een spel over de vrouwen die bij de Civil Defense Service werken tijdens de London blitz, de Duitse bombardementen tijdens de tweede wereldoorlog. Dit houdt in dat de spelers rollen aannemen als Air Warden, die de controle over de noodscène in handen nemen; eerste hulpwerkers; Brandweervrouw of reddingswerker, die met behulp van een hond op zoek gaat naar gewonden onder het puin; of meer algemene vrijwilligers, die met zakken vol gasmaskers, eten, snoepgoed, en een grote kan thee de burgers een hart onder de riem steken. Let wel, deze RPG is specifiek gericht op one-shots, dus verwacht er geen lange campagne uit te halen



NIGHT WITCHES

Auteur: Jason Morningstar.

Systeem: Powered by the Apocalypse

Website: [bulypulpitgames.com](https://www.bulypulpitgames.com)

Ook Night Witches speelt zich af in de tweede wereldoorlog, maar in vergelijking met blackout zijn de rollen omgedraaid: de spelers zijn piloten in het 588ste Nachtbommenwerper-regiment van de Sovjetunie, die door de Duitsers 'nachthexen'

werden genoemd, die in zwaar verouderde Polikarpov Po-2 dubbeldekkers, zonder parachutes, 's nachts bommen lieten vallen op de Duitsers. De vliegtuigen waren te licht om een zware bomlading te tillen, maar voldeden prima om de vijand de hele nacht wakker te houden.

Night Witches gaat echter niet alleen over het opblazen van Duitsers; minstens zo belangrijk is het drama op het vliegveld, want niet iedereen in het Rode Leger is blij met een succesvol vrouwenregiment...



BLUEBEARD'S BRIDE

Auteurs: Whitney "Stryx" Beltrán, Marissa Kelly, en Sarah Richardson.

Systeem: Powered by the Apocalypse

Website: magpiegames.com

Bluebeard's Bride is iets heel anders dan Blackout en Night Witches, het gaat hier namelijk niet over échte vrouwen in oorlog, maar over een vrouw in een sprookje. Het is echter geen vrolijk sprookje, maar een horrorverhaal. De spelers zijn samen verantwoordelijk voor de bruid, die net getrouwd met haar oude, lelijke, maar rijke man aankomt op zijn landgoed. Hij moet echter meteen weer weg op zakenreis, en geeft haar de sleutels van het huis. Ze mag het hele landgoed doorzoeken, met uitzondering van één kamer... Iedere speler vertegenwoordigt een ander deel van de persoonlijkheid van de bruid, zusters genaamd. Het huis zit vol verschrikkingen, en elke speler kan mentale trauma's oplopen. Als een speler te veel trauma oploopt, breekt diens zuster. De speler mag echter nog steeds meedoen, maar vertegenwoordigt nu een deel van de zuster dat tot waanzin is gedreven.



Ook leuk

In deze rubriek stellen een paar redacteuren je graag op de hoogte van dingen die... ook leuk zijn.

ANNA: SUIKODEN

Suikoden is een epische Japanse fantasy RPG-reeks gebaseerd op Het verhaal van de wateroever, een Chinees verhaal uit de 14e eeuw



waarin 108 helden het in een corrupte wereld opnemen tegen de machthebbers. Het eerste spel kwam uit in 1995 in Japan (en 1997 in Europa) voor de Playstation 1. Hierna zijn er veel vervolgen verschenen, zelfs één voor de Nintendo 3DS! Vooral Suikoden II wordt onder JRPG kenners gezien als een van de beste RPG's ooit. De personages worden echt uitgediept en er zijn er ook ontzettend veel, aangezien er in elke Suikoden 108 helden (zoals in de originele mythe) te vinden zijn. Deze

worden in het spel 'the stars of destiny' genoemd. Ze allemaal kunnen vinden is best een opgave, maar leidt wel tot een perfect einde van het spel. Er zijn dus verschillende uitkomsten naargelang hoe je het spel uitspeelt. Een echte aanrader dus voor iedereen die into RPG's is! Als je toch echt niet van RPG's spelen houdt, kun je alsnog de verhaallijn bekijken op Youtube. Dat is ook zeker de moeite waard!

AMBER: ROLLERCOASTER TYCOON OP JE TELEFOON



Een "Ook Leuk" over dit onderwerp doet het eigenlijk geen recht; als je het Rollercoaster Tycoon muziekje nu kon horen was je waarschijnlijk direct om. Wie heeft er geen warme herinneringen aan hét pretparksimulatiespel van onze jeugd? Dit spel is niet zomaar een remake, maar een samenvoeging van de eerste twee spellen. Zo kun je alle scenario's uit beide spellen spelen, en heb je ook die fijne verbeteringen uit RCT2 (niemand wil al z'n klusjesmannen apart vertellen dat ze echt, écht niet het gras hoeven te maaien). Ook hebben de makers een vooruitspoel-knop toegevoegd; nu hoef je nooit meer je spel aan te laten staan tijdens het eten terwijl je ongeduldig aan je ouders vraagt of je al van tafel mag om te zien of je je doelen al hebt behaald. Wat een mooie tijd om in te leven.

DISCLAIMER: de Spelduivel is niet aansprakelijk voor studiefalen door aanschaf van deze game. Speel dit niet tijdens colleges. Ik herhaal: speel dit NIET TIJDENS COLLEGES, STELLETJE DONDERSTENEN.

BONUS OOK LEUK: DEZE KUDDE ALPACA'S



SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doen aan een toernooitje?

Kom dan gerust langs.

Wij hebben een grote speelruimte. En organiseren met regelmaat activiteiten in het weekend. Van demo's tot toernooien. Check onze site of facebook pagina voor detail

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

Andere ccg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom.

Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spelsysteem spelen tegen andere spelers.

Vrijdag avond

Ben jij een bordspel fanaat? Of vind je het leuk om tijdens een leuk spelletje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

Neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demo-spellenkast.

Op vertoon van de Duivelsei ledenpas - 10% korting*

Adres

Oude Herengracht 11a, 2312LN Leiden (loopafstand van de Pelibar)

website

www.tafelridder.nl

facebook

<https://www.facebook.com/#!/DeTafelridder>

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

PROGRAMMA EL CID

MAANDAG

15:00 – 01:00: Het Duivelsei is open! Gooi je buurman op de brandstapel of eet je buurvrouw op: we spelen Weerwolven van Wakkerdam! Een ander spelletje kan natuurlijk ook.

13:00 – 17:00: Infomarkt Leiden! Wij staan er ook en delen een gratis spelletje uit bij onze flyer.

DINSDAG

15:00 – 02:00: Het Duivelsei is open!

15:00 – 18:00: Heb je wel eens gehoord van de trading card game Magic: The Gathering, maar heb je geen idee hoe het werkt? Kom langs om bij ons het spel te leren!

20:00 – 00:00: Asia Night! Kom meezingen met de karaoke, dans op de mat met DDR of kom een aziatisch spelletje spelen!

20:00 – 00:00: Kom ook spelletjes spelen in de spellenwinkel de Tafelridder. (Oude Herengracht 11a)

WOENSDAG

15:00 – 02:00: Het Duivelsei is open!

16:00 – 18:00: Er is een Rocket League toernooi! Laat zien hoe je hoort te voetballen in een virtuele auto!

20:00 – 22:00: Mario Kart-toernooi! Race de noobs eruit!

22:00 – 00:00: Super Smash Bros.-toernooi! Laat zien dat jij de beste bent!

20:00 – 00:00: Kom ook spelletjes spelen in de Tafelridder.

DONDERDAG

11:00 – 02:00: Het Duivelsei is open!

14:00 – 19:00: Kom levend Angry Birds spelen of wat lekkers eten op het LEF! Mario, Peach, Link en Sheik lopen ook rond!

Vanaf 20:00: Magic: The Gathering-draft op Het Duivelsei.

GRATIS voor EL CID-lopers, maar wees op tijd: de plaatsen zijn beperkt. Inschrijven voor de draft kan ook al eerder in de week.

20:00 – 00:00: Ook vandaag kan je weer spelletjes komen spelen bij de Tafelridder!

VRIJDAG

15:00 – laat: Het Duivelsei is open! De hele dag door zijn er korte sessies 'Goblin Attack!' en 'Everyone is John' en 's middags en 's avonds is er een langere sessie D&D! Geen ervaring met RPG is geen probleem. Geef je op tijdens de informatiemarkt, op het LEF of op Het Duivelsei.

14:00 – 17:00: Op de Beestenmarkt is het tijd voor het speelk-wartier! Hier zijn ook wij aanwezig! Kom de speciale variant van Weerwolven van Wakkerdam spelen: Het Dorp!