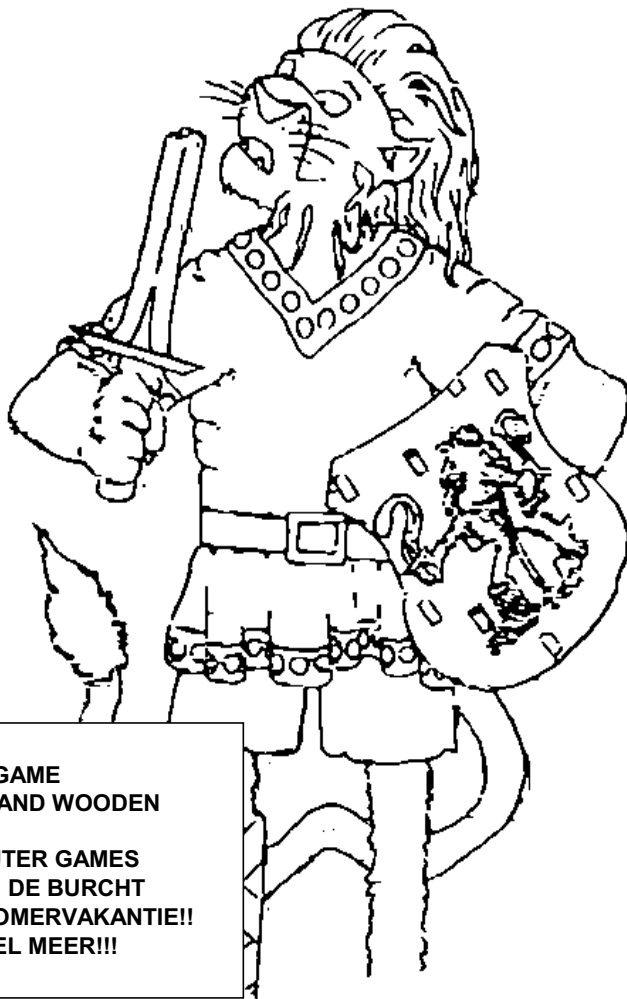


MURPHY'S LAW

ANNO XV, Mei 2004



MET O.A.:

- 29 MEI KILOGAME
IRON SHIPS AND WOODEN
MEN!!
- WOII COMPUTER GAMES
- REVIEW VAN DE BURCHT
- PRETTIGE ZOMERVAKANTIE!!
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 15, Mei, nummer 2

Murphy's Law is het verenigingsblad van Murphy's Heroes en wordt bij leven en welzijn 4 maal per jaar gepubliceerd. Murphy's Law verschijnt elk kwartaal.

Alle in dit blad gepubliceerde teksten en illustraties zijn copyright Murphy's Heroes. Overname alleen na schriftelijke toestemming van de redactie en met bronvermelding.



Murphy's Law

Redactie adres:
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer
Schulein@Euronet.nl

Redactie:

Petra Schulein-Coret
Peter Schulein

Voorplaat:

Xander ter Veen

Murphy's Heroes:

Trefcentrum Delftstede: bus 23
Phoenixstraat 66
2611 AM Delft
Giro nr: 4651958
E- mail:www.murphy's heroes.nl

Bestuur:

Dick Bax: Voorzitter,
06-41362634
Maarten Kaiser, Secretaris
015 -2622656
Pieter Stolk: Penningmeester
010-4138957
Jasper Barreveld
015-2144438
Richard Phernambuccq
015-2622957

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	05
Agenda	08
All Gamed Out	12
Even voostellen	13
Kilogame: Iron Ships and Wooden Men	15
WOII Computer Games	19
Read on the Net	24
Review: De Burcht van Carcassonne	27
Aankondiging Kilogame	30

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest"	11
Chinees Restaurant "Peking"	23
Speldorado.....	31

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Mei alweer! De tijd vliegt. Over twee weken organiseert Peter een groot kilogame met radarbootjes op de Mississippi ten tijde van de Amerikaanse Burgeroorlog. Hiervoor ben ik ondertussen scheepsladingen wrakken aan het schilderen. ;-)
Verder zijn we natuurlijk naar Salute geweest in Londen en

hebben daar weer een groot aantal ideeën opgedaan. Ook de plannen voor de “tussendemo” bij Crisis in november nemen gestaag vorm aan en een bezoek aan “*Van Helsing*” heeft inspiratie opgeleverd voor de nieuwe Murphy Demo volgend voorjaar.

(Nu alleen nog bouwen!) Briljant jatwerk overigens in die film; je herkende zo een aantal scènes en ideeën uit andere succesvolle films.

Is er nog iemand die ideeën heeft voor het Lustrum? Wordt er eigenlijk wel een Lustrum gehouden, in dit jaar dat onze vereniging 15 jaar bestaat? Het zou toch raar zijn als het niet gebeurde?

Voor wie deze zomer niet, zoals ondergetekende, op vakantie gaat in piepschuimland, -daar waar de nieuwe terreinstukken voor demo's worden gefabriceerd-, een prettige vakantie toegewenst en veel leuke, interessante, spannende speldagen.

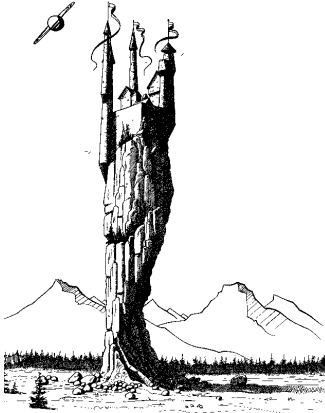
In elk geval, lees en speel ze, namens de redactie ,
Petra Schulein-Coret.

De deadline voor het volgende nummer is : **1 augustus 2004**

P.S. De deadlines voor dit jaar zijn: 1^e week van februari, 1^e week van mei, 1^e week van augustus, 1^e week van november.

P.P.S Is er nou werkelijk niemand die eens een nieuwe voorkant kan maken? De Murphy's Law heeft al zolang dezelfde kaft. Meld je aan bij mij of bij het Bestuur.

Bericht van Boven



Geachte leden van Murphy's Heroes,

Wat heeft "boven" zoal te melden nu de zomer weer nadert. Eigenlijk niet heel veel. Dat heeft helaas niets met die zomer te maken. Op zich is het goed wanneer het bestuur niet veel te melden heeft. Dat betekent namelijk dat er geen grote problemen zijn en het goed gaat met de vereniging.

Tijdens de laatste bestuursvergadering bleek dat een groot deel van mensen die vorig jaar lid waren ook dit jaar weer zijn of haar

contributie betaald heeft en dus nog steeds lid is. We zijn het jaar geëindigd met 91 en begin van deze maand hadden 82 daarvan betaald. We zijn dus goed op weg om het ledental van vorig jaar te evenaren of licht te verbeteren.

De speldagen worden goed bezocht en verlopen zonder wanklanken. Ondanks het vaak bizarre en gewelddadige onderwerp van de spellen die er gespeeld worden lopen al die regeldiscussies niet uit de hand.

Het grote probleem bij dit alles is voornamelijk dat het heel moeilijk is om niet achterover te gaan zitten en van het succes te genieten. Ook bij het bestuur speelt dit probleem. De afgelopen maanden zijn heel druk geweest met conventies en reizen. Het gevolg is dat een aantal projecten behoorlijk wat vertraging heeft opgelopen.

De belangrijkste is wel de nieuwe website. Daar zit helemaal nog geen schot in. Niet dat we als bestuur alle stukken op die website zelf gaan schrijven maar we moeten natuurlijk wel bedenken wat er op moet komen te staan en dan het stuk (laten) schrijven. Het andere vertraagde project is de uitbreiding van de kastruimte. Aan beide projecten zal de komende maanden door het bestuur veel aandacht besteed worden.

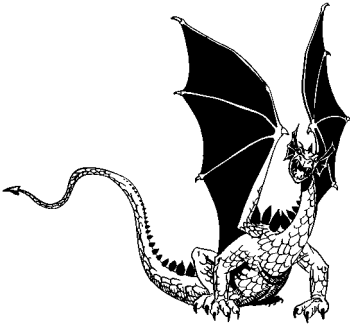
De kilogame van mei is georganiseerd door Peter en zal ongetwijfeld veel deelnemers trekken. Er heeft zich echter nog niemand aangemeld voor de overige kilogames die dit jaar op de planning staan (31 juli en 30 oktober). Kandidaten kunnen zich aanmelden bij het bestuur. Als er geen vrijwilligers zijn dan gaan we mensen aanwijzen dus let goed op.

Tot ziens op de speldagen.

Dick Bax, voorzitter Murphy's Heroes

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel IX



Binnen in het hutje, dat gek genoeg van buiten lang niet zo groot had geleken, stond een grote pan gezellig te pruttelen op een vuurtje. De geur van kruidige groentesoep was zo overweldigend dat Keilis er spontaan honger van kreeg. Op een grote, oude tafel stonden houten kommen hen al op te wachten.

“Ha, lekker!” zei Ocasha, en schepte flink wat soep in haar kom.

“Jij ook wat?” De maag van Keilis

gromde van ja. Ocasha lachte om de onthutste blik op het gezicht van de jonge nomade. Keilis kon niet anders dan meelachen en genieten van de heerlijke soep. Buiten klonk het geluid van een zich aanwakkerende wind die langzaam tot storm uitgroeide. Hoewel daar toch de kleine raampjes van het hutje niets van was te zien voelde Keilis tot diep in zijn botten dat daarbuiten een orkaan woedde.

Het deed hem bij tijd en wijlen onrustig opkijken.

“Maak je nou geen zorgen,” zei Ocasha, “Hierbinnen is het veilig”.

Toch stelde hem dat niet gerust.

De orkaan had inmiddels ook Feloka en de mannen van de stadswacht bereikt. En zij zaten er middenin. De lucht was vaalgrijs en bliksemschichten verlichtten het duistere woud. De regen viel haast horizontaal naar beneden en geselde de bladeren.

Het was uitsluitend aan Feloka en haar magie te danken dat het gezelschap niet compleet doorweekt was. Zij had een soort scherm opgericht tussen hen en de storm dat de wereld om hen heen enigszins lavendel kleurde.

Feloka leidde hen door het woud via wegen die alleen zij nog kon vinden. De Kapitein en zijn mannen zagen alleen schaduwen en zilverachtige regenflarden.

“Waar gaan we precies naar toe?” bulderde de Kapitein.

“Naar het hart van het moeras,” antwoordde de jonge tovenaars.

“Mijn oude meester houdt zijn ongewenste gasten bezig, maar dat betekent dat hij geen aandacht kan schenken aan Keilis Witte Uil.

Als ik het van hem kan overnemen kan hij uitzoeken wat dat ding is wat Keilis bij zich heeft en hoe wij het onschadelijk kunnen maken.”

Op de een of andere manier kon Kapitein Izmar haar verstaan zonder dat ze hoefde te schreeuwen en het erge was bedacht hij zich, mismoedig dat hij er niet eens meer verbaasd over werd.

“En wij moeten ons zeker bezig houden met de nomaden die de sjamaan begeleiden?” brulde hij.

“Precies! Dat zou ik erg op prijs stellen. Het leidt zo af als iemand een zwaard in je probeert te steken wanneer je aan het toveren bent.”

Een donderende klap maakte verder spreken zelfs voor Feloka voorlopig onmogelijk. Zelfs de storm hield zijn aandacht even in.

“Het is begonnen,” fluisterde Feloka, “De sjamaan heeft het eiland bereikt.”

“Dan zijn we te laat!” riep de Kapitein. “Weet je niet een kortere weg?”

“De oude tovenaars is niet zomaar verslagen,” antwoordde Feloka, “Hij kent meer trucjes dan ik. Trouwens, we zijn er bijna.”

Feloka trok haar tegenstribbelende paard door wat in eerste instantie een dichte heg leek maar in feite louter illusie bleek te zijn. Voorbij de heg was een halfronde open plek waar Feloka haar paard vastbond. De kapitein en zijn mannen volgden haar voorbeeld en het duurde even voor hij zich realiseerde dat de storm was gaan liggen.

“Dit is een van de veilige plekken in het woud,” legde Feloka uit, toen ze zijn verbaasde blik zag. “Hier kunnen we de paarden rustig achterlaten. Ze worden verzorgd,” glimlachte ze.

En inderdaad, kleine groene en bruine wezentjes doken op van uit de bosjes met emmers vol water en voer en begonnen anderen de paarden te ontdoen van zadels en bekpakking.

“Pak je wapens,” beval Feloka “en maak je wapenrusting in orde. Wanneer we door deze poort gaan staan we vlak voor de sjamaan en zijn handlangers.”

De Kapitein wou nog even vragen over welke poort ze het nou eigenlijk had maar hield zich, murwgeslagen door alle vreemde verschijnselen die hij sinds het ontbijt al had meegemaakt, bij nader inzien maar in.

Het werd trouwens vanzelf duidelijk.

Onder het mompelen van een paar obscure woorden raakte de jonge tovenaars een paar op het eerste oog lukrake takken aan van een bijzonder oud uitzierende eik.

De eik begon te glinsteren en werd doorzichtig. Uiteindelijk ontstond er een simpele doorgang.

Feloka nam een stap naar voren om de doorgang te betreden maar werd tegengehouden door de arm van Kapitein Izmar.

“Deze doorgang leidt naar de plek waar de sjamaan en zijn mannen op dit moment zijn?” vroeg hij.

Feloka knikte bevestigend.

“Dan is het niet verstandig dat U eerst gaat.” En hij wees een paar mannen aan om de voorhoede te nemen.

“U, vrouwe, blijft hier bij mij in het midden. Dan kan ik U het beste verdedigen.”

Feloka keek hem enigszins sceptisch aan.

“Geloof me nou,” zei de Kapitein, “Ik weet dat U meer verstand heeft van magie, maar vechten, daar zijn wij goed in.”

En zo gingen ze naar binnen, door een eindeloos lijkende, donkere gang. Groenige mossen en gelige zwammen gaven een zwak licht af waardoor ze konden zien waar ze liepen, hoewel Feloka natuurlijk weer de enige leek te zijn die nergens last van had.

Hier en daar waren zijgangen en uit sommigen van die gangen klonken stemmen en liederen. Feloka waarschuwde iedereen dat ze niet mochten afdwalen want dan zou zij ze zelfs niet meer kunnen terugvinden.

Net toen het leek dat ze hopeloos verdwaald waren en hier nooit meer uitzouden komen kwamen ze bij een deur.

Tot afgrijzen van de eerste man in de colonne opende de deur zich uit zichzelf met een angstaanjagend gepiep.

Buiten stormde het nog steeds en de regen was alleen maar erger geworden. Een groepje mannen stonden aan de oever van een meertje, tegenover een eilandje.

Geligbruine bliksemflitsen vlogen uit de handen van de oude man die op het eiland stond. Groenige vlammen schoten uit die van de sjamaan. Twee mannen met bogen schoten pijlen af die de oude tovenaer met een handgebaar afweerde zodat ze veilig op de grond vielen. Een nomade lag roerloos op de grond. De anderen waren bezig iets als een vlot in elkaar te zetten wat bij die storm niet meeviel.

De Kapitein gaf een paar orders aan zijn mannen die ogenblikkelijk begonnen te schieten op de handlangers van de sjamaan. De harde storm greep de pijlen echter lang voor ze hun doel bereikten.

“Dit gaat niet Kapitein,” zei een van de boogschutters, “Het waait te hard en de verkeerde kant op. Ik snap niet dat die andere lui wel kunnen schieten.”

“Magie natuurlijk weer,” mompelde de Kapitein minachtend. “Dan maar de frontale aanval.”

En op zijn bevel holden de mannen van de stadswacht zo hard ze konden naar voren en gingen het gevecht aan met de nomaden.

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

AGENDA Murphy's Heroes 2004



Toelichting: Deze agenda is bedoeld om te laten zien wat er zoal gepland is voor een speldag en om zo veel mogelijk gemaakte afspraken voor spelletjes in op te nemen. Bij iedere afspraak staat de naam van de organisator en waar meer informatie gevraagd kan worden. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met de organisator en zolang er nog plaats is zich opgeven om mee te spelen. De organisator zal er meestal voor zorgen dat er legers/figuren/regels/source-boeken etc. aanwezig zijn zodat ook mensen die (nog) geen eigen spellen hebben mee kunnen spelen. Er is op een speldag voldoende ruimte en materiaal om nog vele andere spellen te spelen die niet in deze agenda opgenomen zijn. De agenda wordt via de mailing-list en via de Murphy's Law verspreid. Alle vermelde spellen en evenementen onder voorbehoud. Neem voor de zekerheid altijd contact op met de organisator.

Aanvullingen, wijzigingen en correcties voor de agenda graag per e-mail doorgeven aan Peter Schulein, schulein@euronet.nl

21 t/m 23 mei 2004 Charm: Live VI: De Heuvels van Insulum

- Live Roleplay Evenement, Orvelte: Prijs: Leden: Crew €36,-; Figurant €48,-; Speler €60,- Niet leden: Crew €42,-; Figurant €54,-; Speler €66,- Info: <http://www.charmlive.nl/>

17 t/m 23 mei 2004 Hexagon XVIII

- Bordspel/Cosim conventie, Duitsland, Braunfels. Info www.g-h-s.org. reis informatie Wout Polder 030-2205676 en Frits Kuyلمان 015-2622656

22 mei 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles of WECW, 3000+ punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

29 mei 2004 Murphy's Heroes (Verlengde speldag)

- Kilogame Hammerin' Iron. Rivierslag tussen raderbootjes tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog. Info Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl) en Pieter Stolk. 010-4138957

29 mei 2004 Ducosim lenteconventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

29 mei 2004 NK Bordspellen 2004

- Georganiseerd door Stichting Third Millenium Gamers in samenwerking met Ducosim tijdens de lentebeurs Locatie: Jaarbeurs Utrecht. Info: www.stichtingtmg.nl Vanaf :10::00u - 18:00u .Entree: € 14,-

30 mei 2004 Partizan

- Wargames Conventie. United Kingdom, Newark Kelham Hall venue. Georganiseerd door Newark Irregulars <http://www.partizan.org.uk/>

5 juni 2004 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.

12 juni 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

12 en 13 juni 2004 DomDipCup 2

- Internationaal Diplomacy toernooi. Deelname gratis! Organisatie: Dutch Diplomacy. Locatie: Utrecht. Info: <http://www.geocities.com/rloklers/dda/>

19 juni 2004 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

18 t/m 20 juni 2004(26 en 27 april 2003) Elf Fantasy Fair

- Fantasy conventie. 10:00u - 18:00u Organisatie: Elf Fantasy Shop, tel: 070-3561357 <http://www.elffantasy.nl/>, Kasteel de Keukenhof Lisse.

26 en 27 juni 2004 Monday

- Wargames Conventie. Mons, België. Waux hall, Avenue Astrid.
Info: www.mons-day.be

26 juni 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW, 3000+ punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

3 juli 2004 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.

4 juli 2004 The Battle of Amsterdam

- Amsterdam Open fantasie-toernooi met 1500pt legers. Georganiseerd door Wargame Society. Legerlijsten dienen vooraf ingeleverd en goedgekeurd te worden. Info: Info@wargamesocietyamsterdam.nl of wargamesocietyamsterdam@hotmail.com Inschrijving sluit op 10 Juni. Kosten: 10 euro Locatie: Spielery Complex. aan de Rozengracht.

10 juli 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

17 juli 2004 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WO 1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

15-16-17-18 juli Summoning

- Live Roleplaying evenement. Info: <http://vortex.bene.ws/> (Plusminus 500 man) Grootste in Nederland

19 en 20 juni 2004 Grand Tournament Nederland Warhammer Fantasy

- Georganiseerd door Games Workshop, Warhammer Fantasy Toernooi, Sporthal Universiteit van Tilburg, Tilburg. Info (00 44) 115 9168255 info@games-workshop-hobby-nl.org, kosten 40 euro.

27 juli 2003 Ceasefire 2003

- George H. Carnall Leisure Centre, Kingsway Parkurston, Manchester - The Mailed Fist Wargames Group. For more information contact :Mr. Colin Betts: Tel: 01457 764471, e-mail: colin.ceasefire@virgin.net/ Fax: 01457 763553 or write with an SAE enclosed to: 24 Taylor Street, Hollingworth Via Hyde, Cheshire SK14 8PA

7 augustus 2004 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957

7 augustus 2004 (1^e zaterdag) Claymore 2004.

- Edinburgh, Groot- Brittannie. Georganiseerd door de SESWC, Info: <http://www.seswc.org.uk/>

14 augustus 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

21 augustus 2004 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WO 1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

16 t/m 20 augustus 2004, Emphebion Zomerkamp

- Live Roleplaying evenement. Info: <http://www.emphebion.org/>

27 t/m 29 augustus 2004 Charm: Live VII: De Opkomst van Aganath

- Live Roleplay Evenement, Oosterbeek: Prijs: Leden: Crew €36,-; Figurant €48,-; Speler €60,- Niet leden: Crew €42,-; Figurant €54,-; Speler €66,- Info: <http://www.charmlive.nl/>

September ? 2004 Lustrum Murphy's Heroes (?)

- Viering van het 15 jarig bestaan van onze club. **Let op nadere berichten.**

4 september 2004 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957

4 september 2004 Ducosim zomerconventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

4 september 2004 Crusade 2004

- War & Fantasygame Convention georganiseerd door de Gamesclub De Witte Ridder. Locatie: Leopoldsburg (België) Info: www.de-witte-ridder.be of via email: patrick.cannaerts@belgacom.net of dominikewolf@belgacom.net

11 september 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656

11 en 12 september 2004 Colours

- Wargame conventie The Hexagon, Reading, UK. Contact: Trevor Halsall Tel: 0044 118 9714473. E-mail: thalsall@colours.org.uk

25 en 26 september 2004 Het jaarlijkse LPLG-weekend.

- Het grootste levende geschiedenis evenement van Nederland. Archeon, Alphen a/d Rijn Info: Kees Nieuwenhuijsen, kees.nieuwenhuijsen@tip.nl, en http://www.lplg.nl/ca_nl_2004.htm

16 en 17 oktober 2004 DUZI.

- Wargames conventie.Duitsland, Wesel, Niederrheinhalles (http://www.excaliburminiaturen.de/duzi/)

21 t/m 24 oktober 2004 (23 t/m 26 okt 2003) Spiel 2004

- Spellenbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland Organisatie: Merz Verlag Info: www.merz-verlag.com

29 t/m 31 oktober Spellenspektakel 2004

- Spellenbeurs. Talrijke demonstraties, verkoopstands de nodige toernooien en ander speelplezier, Locatie: Beursgebouw, Lardinoisstraat 8, 5611 ZZ Eindhoven. Organisatie: 999 Games Info: <http://www.spellenspektakel.nl/>

30 oktober 2004 Murphy's Heroes

- Kilogame. Organisator en onderwerp nog onbekend.

6 november 2004 (8 nov 2003) Crisis 2004

- Wargame conventie, België, georganiseerd door de Tin soldiers of Antwerp. Vanaf 10:00 tot 17:00: Lokatie: Metropolis. Info bij Willie: e-mail: willie@skynet.be, Tel +32 36471818 <http://www.tsoa.be>

20 november 2004 (6 december 2003) Ducosim herfstconventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

27 t/m 30 december 2004 Empheebion Winterkamp

- Live Roleplaying evenement. . Locatie: Brabantbos te Lierop Info: <http://www.empheebion.org/>

25 januari 2005 Murphy's Heroes

- Kilogame. Organisator en onderwerp nog onbekend.

19 februari 2005 Ducosim winter conventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

Voorjaar 2005 **Murphy Mania**

- Jaarlijkse Conventie Murphy's Heroes. Delft?: Murphy's Heroes, 10:00- 17:00.

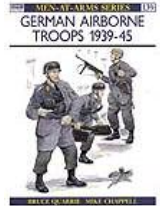
(Advertentie)

ATLEEST – boekhandel.

Kort Rapenburg 12a,
2311 GC Leiden, Holland
Books on Military History

Tel. 071-512.50.39 Fax. 071-512.85.25

Via internet bestellen is bijna altijd goedkoper.
Eigen import en daardoor lage prijzen.
www.atleest.com



Pakweg 5-600 titels in voorraad van:

De "Men-At-Arms" serie: € 15,- per deel

De "Campaign" en "Aircraft" serie: € 22,- per deel

De "Warrior" en "Elite"serie: € 17,- per deel

De "New Vanguard" serie: € 15,- per deel

De "Order of Battle" serie: € 23.50 per deel

GOEDKOOPSTE ADRES IN NEDERLAND

Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, onderscheidingstekens enz. worden beschreven.

Vele kleuren illustraties zorgen ervoor dat U de figuren exact na kan schilderen in de juiste kleuren. Ideaal voor werkstukken, scripties, enz. vanwege de uitstekende informatie.

Verzending is gratis bij afname voor min. € 40.= (dus min. 2 of 3 boekjes) mits vooruit per giro betaald wordt (giro 87.318 tnv Atleest).

Het liefst via onze website bestellen maar een e-mail mag ook:

Wilt U bij bestellingen altijd uw telefoonnummer opgeven en naast het nummer van het boekje ook deel van de titel. De uitgever maakt wel eens een foutjes in de folder.

Nieuwe catalogus leverbaar en gratis bij aankoop van een boekje.

Per post apart verzonden voor € 2,-.

All Gamed Out



Computergames vs Boardgames

Het tijdperk van de gezellige bord- en kaartspelletjes lijkt afgelopen te zijn. Tijd die vroeger aan deze spelletjes werd besteedt lijkt nu ingeruild te zijn voor de computer. Het Ganzenbord krijgt een steeds minder prominente plek in de kasten van veel huishoudens. En hij moet ook steeds langer wachten tot hij, op een regenachtige zondagmiddag, wordt gebruikt. Het resultaat is dan vaak ook een stoffig bord wat het

speelplezier niet bevordert.

Zal de pc de spelletjesmarkt in de nabije toekomst geheel gaan domineren? In andere woorden, kunnen spelletjesmakers zich niet beter eerst richten op het maken van een Windows versie van hun nieuwe game, omdat dit toch beter verkoopt? Ik dacht het niet...

Tuurlijk, pc-gamen kent zijn voordelen. Het is een stuk makkelijker, na een paar muisklikken kun je beginnen. Je hebt veel meer mogelijkheden en het ziet er visueel ook een stuk mooier uit. Daarnaast kun je ook een tijdje stoppen met spelen zonder dat je eetkamertafel dan helemaal vol staat...

Maar dit alles neemt niet weg dat 'ouderwets' spelletjes spelen ook veel voordelen met zich meedraagt. Het is vaak veel gezelliger. Je kiest je eigen tegenstander. En die is een normale, fysieke persoon, die tegenover je staat, niet één of andere adsl-nerd uit Zuid-Oost Azië die communiceert in gebrekkig Engels. Je kunt met je tegenspeler(s) lachen en de sfeer is beter, omdat je niet opgesloten zit in een stoffige computerkamer.

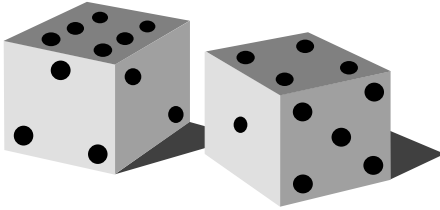
Daarnaast heb je er ook veel minder voor nodig. Een gemiddeld computerspel vereist al flinke investeringen in computers, geheugen, geluids- en videokaarten enzovoort enzovoort. Als je al de juiste apparatuur niet hebt zal het spelletje toch zwaar tegenvallen... Voor een gemiddeld bordspel krijg je alles wat je nodig hebt in één verpakking. Simpel, goedkoop en makkelijk.

Ook heb je geen virusproblematiek en kan het spelen van een wargame met zelfgeschilderde miniatures ook heel 'rewarding' zijn. Wie vindt het nou niet fantastisch om zijn net afgeverfde regiment soldaten het slagveld op te sturen?

Kortom, de goeie ouwe bord- en kaartspellen zijn nog niet ten dode opgeschreven. Hun beste tijd hebben ze misschien gehad, maar de computerinvasie zullen ze heus wel overleven. Wat dat betreft hoeft Murphy's echt nog niet voor haar bestaan te vrezen.

Arthur Krebbers

Even voorstellen:



Tja net binnen als nieuw lid van een vereniging en dan lezen dat er weinig kopij wordt ingezonden. Dan is daar maar één remedie tegen en dat is zelf in de pen klimmen. Hoewel ik wel moet zeggen dat pen in dit geval

toetsenbord is.

Ik hoor sommigen al denken: "een nieuw lid uit Hengelo? Wat moet zo'n boer nou als lid van een wargame vereniging in Delft". Tijd dus om even uit te leggen dat ik ooit geboren ben in Den Haag en daar tot mijn 25^e levensjaar gewoond heb. Aldaar raakte ik bekend met het fenomeen wargaming naar aanleiding van een artikel in het wetenschappelijke tijdschrift "Kijk". De foto's alleen al waren aanleiding om eens een kijkje te nemen in de winkel aan de Willem de Zwijgerlaan in Den Haag.

Door de jaren heen is dat gegroeid van wargamen met tijd om te spelen maar door de financiële belemmeringen geen mogelijkheden eigen leger(s) op te bouwen, via geen tijd om te spelen naar de huidige situatie, tijd om te spelen en tijd om te schilderen plus de benodigde middelen om wat legers op te bouwen maar geen speelgelegenheid of wargamers in de buurt.

Ondertussen is heeft er ook nog het een en ander in mijn leven plaatsgevonden wat niet wargames gerelateerd is, zoals de overgang van beroepsmilitair naar de burgermaatschappij, een duurzame relatie met mijn vriendin Anita, wees gerust er zal geen trouwerij plaatsvinden, de geboorte alweer 5 jaar geleden van onze zoon Koen en zoals al eerder aangegeven een verhuizing naar Hengelo (Overijssel), waar ik met veel plezier woon.

Momenteel werk ik als personeelsplanner bij een beveiligingsbedrijf, alwaar ik verantwoordelijk ben voor de inroostering van rond de 50 personen. Dus als ik een keer in Delft met een telefoon aan het oor word waargenomen is dit zeer waarschijnlijk het werk dat mijn aandacht opeist. Er is echter één ding wat in het Oosten van het land niet voor het oprapen ligt en dat zijn wargamers. Wel de gebruikelijke GW activiteiten maar daar voel ik mij niet echt toe aangetrokken. Hmm je wordt ouder papa.

Omdat ik niet bepaald een persoon ben die gelijk een eigen club opricht in het plaatselijke wijkcentrum (wat niet is kan nog wel komen) heb ik besloten om lid te worden van Murphy's Heroes mij al wel bekend via contacten met meerdere personen binnen de vereniging. Alhoewel ik dus niet wekelijks aanwezig kan zijn hoop ik mij toch ongeveer één keer per maand richting Delft te kunnen begeven voor de nodige veldslagen. Hoewel ik daar wel bij moet zeggen dat de nodige "permissie" van een

vriendin en zoontje van 5 jaar aan te pas moet komen. Ja ook ik ken de overbekende duim!!!

Waarom nu eigenlijk wargamen? Voor mij als visueel ingesteld persoon is het beschilderen en aanschouwen van een mooie tafel met mooie figuren het leukste van de hobby. Dat er daarnaast ook nog een gezellig spel rondom te spelen is dat enige raakvlakken heeft met de historie is mooi meegenomen. Met andere woorden ik ben absoluut geen regelset maker of aanpasser, maar iemand die als het een leuk spel oplevert al snel tevreden is. Helaas heb ik één groot manco als wargamer (misschien wel meer maar dat weet ik dan zelf nog niet) en dat is het feit dat ik graag figuren beschilder op een voor het oog mooie manier. Met andere woorden LANGZAAAAAAAAM. Dus als je mij wilt porren voor een project wat snel op poten gezet moet worden waarbij snel legers op tafel moeten verschijnen zal dat een probleem worden. Vandaar dat ik al druk bezig ben met het beschilderen van mijn Demonworld figuren om in september, oktober met de start van de campagne een leger(tje) op tafel te kunnen zetten.

Andere projecten waar ik mij momenteel mee bezig hou zijn de volgende:

- Late Romeinen 25mm Foundry figuren voor WAB.
- Montrose 28mm Redoubt figuren voor WECW.
- Empire 28mm GW figuren voor WFB of als "ersatz" leger voor Armies of Chivalry!
- Duitsers 2^e wereldoorlog 15mm Peter Pig figuren voor onder andere PBI 2.
- Russen 2^e wereldoorlog 15mm Peter Pig figuren voor dezelfde set als bovenstaande.
- Egyptenaren periode 1967 6mm GHQ figuren voor Modern Spearhead
- Duitsers 2^e wereldoorlog 6mm GHQ figuren 7^e Pantserdivisie 1940 voor Spearhead

Plus nog wat dingetjes links en rechts die de aandacht meer dan waard zijn maar nog niet zo concreet dat ik het hier durf te noemen uit angst voor nog meer uitgaven.

Als afsluiter wil ik nog even melden dat ik een eigen website(je) heb waar ik de projecten waar ik mee bezig ben tentoonstel. Je kunt de website vinden op www.paint-in.com

Nee wees niet bang geen commerciële website maar die naam heb ik ooit eens vastgelegd.

Tot wargames,
René van den Assem

Kilogame “Iron Ships and Wooden Men”: Amerikaanse Burgeroorlog op de rivier.

In dit spel ben je kapitein van een schip van de Noordelijke of Zuidelijke riviervloot. Collectieve doelstelling van het spel is de campagne door jouw partij te laten winnen door het veroveren van de hele rivier van de bron tot de delta. Individuele doelstelling is het carrière maken als kapitein. Aan het begin van het spel krijg je een **Monster-boekje** waar je kapiteinsgegevens ontstaan, een **Eigendomskaart** van je huidige schip, je **orders** en een **orderdobbelsteen**. Vervoeg je op de locatie waar je schip wordt afgeleverd en voer je orders uit. Het spel is ingedeeld in 3 tafels.

Gedurende het spel kun je *Browniepoints* verdienen, die worden uitgereikt door de scheidsrechters. Met deze *Browniepoints* kun je worden bevorderd en reparaties voor je schip kopen of zelfs een groter schip gaan commanderen. *Browniepoints* verdienen doe je door briljante acties, het getuigen van moed en loyaliteit aan de goede zaak en soms door stom geluk. Verliezen doe je ze door lafheid in het gezicht van de vijand, slecht zeemanschap of door domme pech! Veel plezier en moge de beste winnen!

Beurten

Een **Beurt** bestaat uit de volgende stappen:

1. Bepaal stromingssnelheid van de rivier (tabel 1);
2. Alle schepen komen binnen. Plaats de orderdobbelsteen naast je schip
3. Bepaal de volgorde van deze beurt door het trekken van speelkaarten. Je orderdobbelsteen bevat jouw volgnummer.

Indien je aan de beurt bent kun je de volgende dingen doen

4. Repareren van je schip, blussen en dergelijke (tabel 14.11)
5. Vlotkomen van een zandbank (tabel 13)
6. Uitvoeren van je bewegingsorder en tijdens de beweging, op een zandbank lopen, schieten, rammen.
7. Meedrijven met de rivier (1 hex)

Daarna gaat iedereen:

8. Bijzondere Schietresultaten uitwerken (tabel 14.11);
9. Moreel checks doen (tabel 15), testen voor overleven van kapiteins van gezonken schepen (**Overlevingsrol**: geëxplodeerd 5+/D6, gezonken/gestreken 3+/D6).

Volgende beurt!

Het vechten vindt plaats in seizoenen. Na elk seizoen is er een onderhoud- en carrière-beurt. De scheidsrechter vertelt wanneer het volgende seizoen begint.

Orders

Je kunt je schip de volgende orders geven:

Stilliggen/Schieten: Je ligt stil maar mag schieten indien een vijand in je voor,achter of zijsector komt. Stilliggen is nodig om te draaien op de plaats of voorruit/achteruit te wisselen.

Draaien op de plaats: het kost twee beurten om 1 hexzijde te draaien. Het schip draait fysiek pas de tweede beurt. Je moet stilgelegene hebben om te kunnen draaien.

Varen en vechten: Beschikbaar zijn $-\frac{1}{2}$, 1, 2, 3 hokjes varen, schieten, rammen. Op je schip staat wat de maximum snelheid van je schip is. Je moet het aantal hexen varen dat je order aangeeft. Indien je minder vaart omdat je wordt geblokkeerd door de oever of door een vriend, dan gooi je een **noodstop** (speciaal vuureffect tabel 14.11, alleen 2 of 11 gelden). Een speciaal schip (**Blockade Runner**) kan 4 vakjes per beurt varen.

Identificatie: Je unieke kaart en volgnummer voor het trekken van beurten.

Eigendomskaarten van schepen

Name: Css Selma	
	Attributes: <ul style="list-style-type: none"> • Ram • Tinclad • Fast • Shallow • Long
	Hit Points: 26
	Damage Effects:
	Pts.

Name: Naam van het schip;

Attributes: spelkenmerken, achtereenvolgens:

- **Ram / No Ram:** wel of geen ramschip.
- **Ironclad / Tinclad / Wooden:** pantserklasse. Ironclad 6/5/4 om H/M/L kanonnen te weren. Tinclad 6/5 om M of L kanonnen te weren.
- **Normal / Fast:** snelheid max. 2 of max. 3 hexen.
- **Shallow / Deep:** diepgang schip.
- **Short / Long:** normale/lange bocht

Hit points: aantal romppunten van het schip

Damage Effects: bijzondere schade aan het schip

Pts: = puntenkosten in een campagne

Plattegrond met:

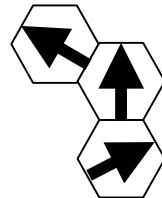
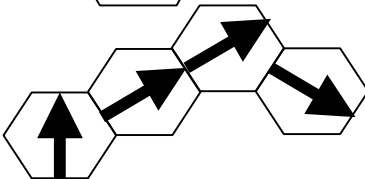
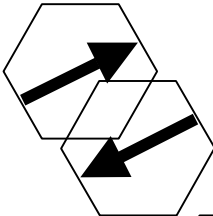
H, M, L = Heavy, Medium, Light kanonnen

<M> = Kanon dat of naar bakboord of naar stuurboord kan richten.

(M) = Kanon met 360° schietbereik, kan niet door eigen opbouw heenschieten.

Kanonnen die op de hoeken van je schip staan kunnen voor- of zijwaarts gericht staan, vraag dit aan de scheidsrechter. Dit kun je met een AFWISBARE marker aangeven, evenals de schade aan je schip. Indien je **hitpoints** op zijn ben je gezonken

Bewegen



Een schip staat op een blauwe of grijze hex. De hexen mogen over elkaar en over andere scheepsmodellen vallen. Scheepsmodellen mogen elkaar niet raken behalve bij een **rampoging**. Je kunt niet door schepen heen varen. De maximum snelheid wordt bepaald door je **Attributes**. Koers uitzetten gebeurt met het aan elkaar leggen van hexen. Links het bewegen van een **Long** schip rechts van een **Short** schip. Een **Long** schip moet na elke bocht dus een hex rechtuit varen.

Indien je bij het bewegen met je hex een zandbank of een oever raakt moet je gooien **voor aan de grond lopen** aan het einde van je beurt (4+/D6 voor een **Deep**

schip en 6/D6 voor een **Shallow** schip). **Vlotkomen** kost een

6/D6 voor **Deep** schepen en 4+/D6 voor **Shallow** schepen. Indien je aan de grond bent gelopen moet je een 5+/D6 gooien om te **mogen schieten**.

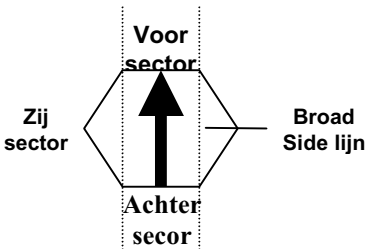
Achteruit varen gebeurt door een beurt stil te liggen en een halve hex achteruit te schuiven (zie illustratie). Dit is verplicht na een **Ram**.

Meedrijven met de rivier na de bewegingsbeurt is vrijwillig indien je een schip bent.



Schieten en Rammen

Voor het schieten en het rammen is de indeling van de sectoren en de broadside van belang. De kanonnen die naar voren staan kunnen een schip raken dat tijdens het bewegen in de voorsector komt binnen **schietafstand (50/40/30 cm voor H/M/L kanonnen)**. Idem voor achterwaartse kanonnen. De **broadside** van het



schip kan worden gebruikt indien de broadside lijn over een vijandelijk schip gaat tijdens de bewegingsfase en het schip in schietbereik ligt. Een **Monitor** heeft een **broadside** van 360°.

Lange afstand is het doel in de laatste 10 cm van het bereik, **korte afstand** is het doel in de eerste 10 cm van het bereik.

Indien je besluit te gaan **schieten** neem je voor elk **kanon** dat de goede kant opstaat 5 D6, vervolgens pas je de **Vuurfactoren** toe uit

de Vuurtabel 14.7. Het resultaat is het aantal dobbelstenen dat je mag gooien. **Elke 5,6/D6 is een treffer** die kan worden gestopt door een **pantserrol**, ook dit staat in de tabel. PASOP: je moet Light, Medium en Heavy Kanonnen dus apart gooien omdat de pantserrol verschillend is.

Elke **treffer** schade die je toebrengt aan een vijandelijk schip wordt afgetrokken van de romppunten. Bij het bereiken van ¼ van de romppunten moet de eigenaar elke beurt gooien of de **vlag strijkt** en het schip zich overgeeft (zie tabel 15). Bij het halen van 0 romppunten ben je **gezonken**. Indien het aantal romppunten door een veelvoud van 5 gaat gooi je **voor speciale schade** (zie tabel 14.11). De schade voer je meteen uit. Een brand mag je meteen proberen te blussen.

Elk schip mag een vijand **rammen**. Indien je je vijand wilt rammen moet je met je **voorsector** komen binnenvaren in de **zijsector** van het doel. Frontaal of achterop rammen kan dus niet. Het is voldoende als de voorkant van je **scheepsmodel** de hex van het doel kruist. Na een succesvolle ram is er een kans dat het doel meteen zinkt (zie tabel 12.5). Na een ram kun je beschoten worden door het doelschip indien je scheepsmodel de **Broadside** lijn kruist. Na een ram mag het doel deze beurt niets doen, en de rammer moet de volgende beurt verplicht een halve beurt achteruitvaren, ook al is het doelschip eerder aan de beurt dan de rammer.

Vuurschepen, explosieve schepen, mijnen, artillerie, forten

Een sleepschip kan een **vuurschip/explosief schip** meenemen, met max. 1 hex per beurt. De positie van de sleep moet worden aangegeven. Een vuurschip moet worden aangestoken en **gelanceerd** (zie tabel 17). Elk schip dat overlap heeft met de hex van het vuurschip heeft een kans op een brand. Bij een explosief schip is er kans op een explosie. De confederatiespeler kan vaste of drijvende **mijnen** kopen voor 100 punten (zie tabel 19). De spelers kunnen max. 2 **torpedoboten** kopen voor 80 punten per stuk (zie tabel 20). Torpedoboten bewegen voor alle andere schepen. Een torpedoboot heeft 1 romppunt, maar elke treffer heeft een extra ontwijkrol van 3+/D6.

Mobiele lichte **artillerie** mag vanaf de oever in een baan van 6" schieten op schepen.

De Confederatie speler kan **forten** inzetten. Een fort is rechthoekig (lengte breedte verhouding 2:1) bevat maximaal 16 Heavy kanonnen en heeft 8 "hitpoints" per kanon. Kanonnen staan op een van de zijden van het fort met als schiethoek de sector door de schieten op schepen met een eigen speciale vuureffecttabel (tabel 22). Forten diagonalen van het grondvlak. Forten zijn **Ironclads**. Schieten op forten werkt hetzelfde als kunnen de vlag strijken.

De Unie speler kan **Mortiervlotten** kopen voor 100 punten per stuk (zie tabel 23) . Mortiervlotten bewegen niet, en tellen niet als schepen.

Quick Reference Sheet Hammerin' Iron II Campagne Spel

Beurtvolgorde (1) 1. Gooi voor binnenkomende schepen (5,6) 2. Plaats ordersteen naast schip 3. Trek kaart voor beurtvolgorde 4. Voer speciale vuureffecten uit: reparatie etc. 5. Beweging 6. Meedrijven met rivier 7. Vuren, Rammen, Speciale effecten 8. Moreel testen en overlevingsrol 9. Bekijk scenario winst	Kanonbereiken, vuurfactoren en pantserrollen(14.7) Heavy, Medium, Light bereik 50/40/30 cm Start factor 5 Heavy Gun +2 Doel hele beurt in bereik en schiethoek (niet voor monitors) +2 Doel op korte afstand (binnen 10 cm) Schutter is Monitor +1 Schutter heeft deze beurt bewogen of gedraaid -2 Light Gun -2 Doel op lange afstand (hoogste 10 cm van schietbereik) -1 Doel smal (schieten op front of doel is torpedoboot) -1 Totaal is het aantal dobbelstenen per kanontype. 5,6/D6 = treffer <i>Tinclads:</i> 5+/D6 om light/medium treffers te weren <i>Ironclads:</i> 4+/5+/6+/D6 om licht/medium/heavy treffers te weren
Rammen (12.5) Aantal effect D6 12 "full speed" order op ramschip +4 rammer geen ramschip of ram verloren -8 rammer is geen ironclad -2 5,6/D6 = treffer, geen pantserrol. 5+ treffers geeft 5,6/D6 voor een direct gezonken doel. 1/D6 verliest ram, D6-2 treffers op rammer Rammer moet ½ hex terug, doel verliest beweging deze beurt	Speciale vuureffecten op schepen (14.11) Bij het passeren van een veelvoud van 5 romppunten 2 Machine vernield. Geen beweging (Unie 5+/D6 save) 4,9 Schoorsteen vernield, max. beweging 1hex/beurt. 3,5,6 Brand!. 7+/2D6 om te blussen.+1 elke beurt. D6-1 schade. 7,8 Kanon/crew geraakt. 1-4=crew, 5,6=kanon Monitor: 1,2=niets, 3,4=toren vast, 5,6=toren vernietigd 10 Stuurman dood. Geen beweging tot opvolger (5+/D6) 11 Roer vernield. 1-3=rechtsom, 4-6=linksom. Reparatie 6/D6. 12 Magazijn ontploft, schip vernietigd
Vuur schip (17) & explosief schip (18) Schepen worden getrokken. Geef positie in hex sleepschip aan. Schepen hebben 8 romppunten. Lanceren op een 4+/D6. Beweeg 2 beurten 1 hex/beurt daarna meedrijven op stroom. Doelhex overlapt met scheepshex: Doel brand: 6/D6= ironclad, 4+/D6 = ander schip Doel explodeert 7+ / 2D6, +1 / beurt proberen Explosie: 18D6: 5,6 hits. Ironclad weert op 6/D6.	Mijnen (19) Drijvende of vaste mijnen kosten 100 punten. Confederatie speler mag buiten 30 cm van Unie start lijn mijnen leggen. Explosie als doelhex overlapt met mijnhex:: 5+/D6 Unie, 6/D6 Confederatie. Aanvalskracht 10D6 (-1 shallow, -3 David). 5+/D6 = treffer. 5+ treffers zinkt doel direct.
Beweging (12.1) <i>Order soort Langzaam Snel</i> Snelheidstype Normaal 1 2 Fast 1,2 3 (4 blockade runner) Rivier stroomt (D5,6): Drijvers, mijnen, torpedo's, vuurschepen, schepen naar keuze: 1 hex.	Torpedo boten (20) Confederatie mag 2 torpedoboten kopen voor 80 punten elk. Unie mag er twee kopen bij 5+/D6. Beweging voor alle schepen. Per beurt 2 hexen en/of hexzijdes (draaien). Explodeert na ram op 4+/D6. Max. 2 keer per spel. Beschadigd doel mag rest van de beurt niet bewegen. Aanvalskracht 10D6 (-1 shallow, -3 David). 5+/D6 = treffer. 5+ treffers zinkt doel direct. Torpedoboten zijn smalle doelen, 1 romppunt, Ontwijk op 3+/D6.
Zandbanken (13) Shallow loopt vast op 6/D6, vlot op 4+/D6 Normal loopt vast op 4+/D6, vlot op 6/D6 Vastgelopen behoeft 5+/D6 om te schieten	Speciale vuureffecten op forten (22) 3,4 Brand!. 7+/2D6 om te blussen. +1 elke beurt. D6-1 schade 7,8 Kanon/crew geraakt. 1-4=crew, 5,6=kanon 12 Magazijn ontploft, 3D6 treffers. 13 Forten hebben 8 romppunten per Heavy kanon.
Moreel en overleven (15) ¼ of minder romppunten over: 6/D6 strijkt vlag. Schieten op strijker 5+/D6, overgeven bij enteren Overleven: geëxplodeerd 5+/D6, gezonken/gestroken 3+/D6	Mortievloten (23) Unie betaalt 100 punten. 1 romppunt, 1 heavy kanon, bereik 70 cm, 360' vuursector. Vuurt als laatste. -2 bij vuren op stationair schip, -4 indien doel heeft bewogen in de laatste 3 beurten.
Hammerin' Iron 2 Campagne QRF Versie 1.0 Aangepast en bewerkt door P.Schulein, 2004 Hammering Iron 2 rules by the RFCM, 1999	

WOII Computer Games



De laatste tijd is er een hausse geweest in het uitbrengen van Computer Games met de Tweede Wereldoorlog als thema. Deze verschillen van First Person Shooters, tactische spellen realtime of turn-based spellen en grote strategische spellen die de hele oorlog vanaf het hoogste niveau simuleren. Dankzij de huidige PC's met hun Gigahertzen en mega-videokaarten is het vooral in het FPS genre steeds fraaier en uitgebreider. Voor de geharde WOII-gamer is het realisme nog wel vaak ver te zoeken. Een paar spellen waar ik zelf wat ervaring mee heb zal ik

onder de loep nemen en per spel de goeie en slechte punten aangeven.

Half Life Day of Defeat

De eerste is meteen een beetje een geval apart. Het inmiddels 5 jaar oude Half Life heeft niets met WOII te maken, maar heeft wel een aantal door fans gemaakte uitbreidingen (mods) opgeleverd voor spelen via Internet die het oude beestje tot de dag van vandaag de onbetwiste nummer 1 FPS maakt. In DOD speel je een Duitse, Amerikaanse of Engelse soldaat die op een klein slagveld enkele objectieven moet behalen. Dat kan het veroveren van vlaggen zijn, het vernietigen van (statische) tanks of het terughalen van belangrijke documenten.

Beide teams van tussen de 4 en 32 spelers kiezen een type soldaat en spelen een ronde tot een partij gewonnen heeft. Dode spelers komen na een (meest korte) pauze terug in hun beginpositie. Voor DOD spelen is Half-Life nodig, de mod zelf kan worden gekocht in de winkel of via Internet worden gedownload.

Er is geen single-player optie. DoD blijft qua grafische pracht ver achter bij de nieuwere games maar qua spel is het ze vaak ver vooruit. De dodelijk effectieve wapens en goed ontworpen levels belonen goed spelen en geven het een realistische spanning.

PLUS

- Realistische wapens en gameplay
- Lage systeemeisen voor PC

- Goed ontworpen levels

MIN

- Internet verbinding nodig, kwaliteit belangrijk
- Frustrerend voor beginners
- Graphics soms slecht, vooral bij bomen en struiken

Medal of Honor Allied Assault

De eerste WOII shooter van de “nieuwe generatie” MOHAA was een grote sprong voorwaarts in de graphics en de cinematografische elementen.

De landing in Normandië die je in de loop van het spel meemaakt is enorm indrukwekkend en komt rechtstreeks uit Saving Private Ryan, met daarna de missie uit Band of Brothers om een Duitse artilleriebatterij uit te schakelen. In MOHAA ga je als Amerikaans soldaat de slagvelden van Afrika en Europa af, met zowel grote veldslagen als Normandië als missies achter de linies. Af en toe word je achter een machinegeweer in een jeep geplaatst en hoef je zelf niet te bewegen, alleen te schieten.

MOHAA is een echte arcadescooter, de speler zal in de loop van het spel meerdere Duitse divisies moeten decimeren met zijn Garand. Realisme is ondergeschikt gemaakt aan de actie. Of dat slecht is laat ik in het midden, de sfeer en omgevingen in MOHAA zijn zeer goed gelukt in het scheppen van een WOII setting.

PLUS

- Fraaie Graphics, geluid en effecten geven goeie atmosfeer
- Geen al te zware systeemeisen
- Boeiende gevarieerde campagne

MIN

- Een extreem veel te moeilijke missie in de campagne (Snipers last stand)
- Multiplayer is niet erg boeiend
- Alleen Amerikaans soldaat mogelijk in Single Player
- Weinig diepgang of realisme

Call of Duty

De nieuwste WOII shooter, CoD probeert MOHAA te overtreffen, en slaagt daar gedeeltelijk in.

Je bent in CoD een Amerikaans, Engels of Russische soldaat die de slagvelden van Europa probeert door te komen. CoD heeft als lijfspreuk “No one soldier won the war” en probeert in de meeste missies de speler in een grote slag te plaatsen tussen de twee partijen.

Bepaalde cruciale acties moeten door de speler uitgevoerd worden, maar je staat er niet alleen voor. Zo kan je als Britse para bij Pegasus Bridge landen, met je peloton de Duitsers aanvallen, maar alleen jij kan daarna de Flak88 bedienen om Duitse tanks uitschakelen. Realisme is hier duidelijk niet prio 1 geweest.

Net als MOHAA de Saving Private Ryan scène had heeft CoD het begin van Enemy at the Gates zeer fraai nagebootst, inclusief commissars die de orders van Stalin voorlezen tijdens de oversteek en met deserteurs afrekenen terwijl Stuka's links en rechts voorbijrazen. Je mag vervolgens met alleen 5 patronen in je hand de Duitse linies gaan bestormen. Welkom in Stalingrad kameraad!

PLUS

- Goeie graphics, grote levels
- Spelen in grote slagen
- Veel variatie in nationaliteit en wapens

MIN

- Commandoteam achter vijandelijke linies hebben we nu wel gezien

Battlefield 1942

BF1942 introduceert een nieuw element in de WOII shooters: voertuigen. Als speler kan je in een Sherman kruipen, met een Hellcat opstijgen vanaf een carrier of met een onderzeeboot een Japans slagschip besluipen.

Als een spel met 1942 in de titel je bij Market-Garden, Berlijn en Kursk laat vechten kan je wel raden hoe het met het realisme gesteld is. In BF1942 hebben Japanners op Guadacanal Kubelwagens en MP40's, hebben Russen bij Kobruk BAR's en Thompsons en ga zo maar door. Dat maakt de pret er overigens niets minder om, het enorme scala aan mogelijkheden maakt elk spel weer anders en uniek.

BF1942 is gemaakt voor multi-player op Internet, de single-player missies worden door de erbarmelijke AI van je medespelers en tegenstanders hilarisch en droevig tegelijk. Eenmaal op Internet met een goeie PC en breedband is BF1942 geweldig leuk en door het combineren van alle types eenheden soms verassend realistisch. Voor BF1942 zijn twee uitbreidingen verschenen: Road to Rome met een paar nieuwe levels en voertuigen en Secret Weapons of WWII met allerlei rare Jet-Packs, straaljagers en experimentele tanks.

PLUS

- Goeie graphics, grote open levels

- Te land, ter zee en in de lucht
- Veel goeie mods voor te downloaden

MIN

- Realisme?
- Zware eisen systeem en internetverbinding
- Slechte Single Player

Silent Storm

SS (onfortuinlijke afkorting) is een nieuwe telg in het uitgestorven gewaande turn-based genre. Wie klassiekers als UFO :Enemy Unknown of Jagged Alliance nog kent weet het nog wel, je kijkt neer op het level waarin je een aantal soldaten hebt die een voorraad Actiepunten hebben om mee te bewegen, schieten enzo. Als je alles bewogen hebt gaat de beurt naar de andere kant over en kan je niets doen tenzij je soldaten AP's over hebben om te schieten op vijanden die in hun blikveld verschijnen.

Je soldaten doen ervaring op die je als in een RPG kan gebruiken om ze beter te laten worden. In SS speel je als commandant van een Duits of Geallieerd commandoteam (origineel!) die achter de linies opereert. Je kan nu wel eindelijk als speler die vijandelijke commandoteams in je eigen land gaan opruimen. Bij de start scoort SS meteen met hun grote keuze.

De makers van SS geven je de keuze bij de As voor Duitsers, Roemenen, Finnen, Hongaren, Italianen, Japanners en zelfs een anti-Raj Indiër en lers nationalist. Ook de keuze in wapens gaat veel verder dan normaal, een Chatalleraut LMG of een Suomi SMG bijvoorbeeld, en een grote selectie granaten, mijnen, medicamenten en handwapens staan tot je beschikking. De Xena fans zullen blij zijn met de chakra's die de Indiër meeneemt, en voor de ninja-fanaten zijn er katana's en werpsterren.

Eenmaal uitgerust kan men de strijd in. SS speelt zich af op opvallend kleine, maar gedetailleerde levels af. Uniek is de mate waarin het terrein te beschadigen is door de acties van de speler. Kogels en explosies slaan gaten in muren en ontbossen stukjes natuur. Mits er genoeg schade wordt gedaan, kunnen gebouwen zelfs instorten. Al deze grafische pracht heeft wel een prijs, het spel kan op de zwaarste PC best wel traag zijn als er moet worden uitgerekend wat het eruit schieten van baksteen X voor effect heeft op gebouw Y.

Het bovenstaande suggereert misschien dat SS het ultieme in realisme is, maar dat is zeker niet het geval. Door de kleine levels is het bereik van de wapens lachwekkend kort, en lijken soldaten elkaar op luttele meters met salvo's te missen. Naarmate het spel vordert worden je troepen beter en dodelijker, maar het blijft af en

toe vreemd een SMG salvo van 15 schoten op 10 meter alles te zien missen. Ook gaat het spel op een gegeven moment naar SF toe, als er UFO's, laser en battlesuits verschijnen.

PLUS

- Prachtige graphics
- Oneindige variatie in soldaten, wapens, tactieken
- Commentaar van karakters op gebeurtenissen. Vooral Klaus de psycho Sniper.

MIN

- Zeer zware systeemeisen
- Geen multi-player
- Missies kunnen erg lang duren
- Camera standpunt beperkt (kan met aanpassingen in .ini file worden verbeterd)
-

Chris-Jan Groos

(Advertentie)



*Brabantse Turfmarkt 78 – DELFT
Tel. 015 – 214 11 00 / Fax 015 – 214 73 31*

*

Dagelijks geopend van 11.00 tot 22.00 uur

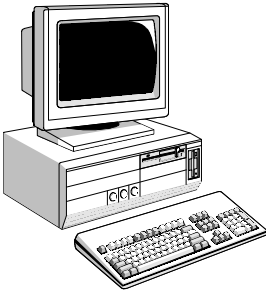
*

U kunt ook telefonisch bestellen

voor recepties/partijen eventueel tafel reserveren

Read on the Net:

Bear Attacks Sub



During the ICEX 2003 naval exercises near the North Pole, the American submarine Connecticut (SSN 22) poked its sail and rudder through the ice. The sub surfaced in an area of polar ice between Alaska and the North Pole Subs in the arctic have long ago learned to look out for polar bears, especially if some of the crew are allowed out on the ice. In this case, a large (700-

800) pound polar bear was seen approaching the sub. For about 40 minutes, the bear loitered around the subs rear rudder. It took a bite out of the rudder and, finding it inedible, stayed around the area of broken ice around the rudder for a while, apparently thinking a seal (the bears favorite food) might use it as an air hole. The bear finally left when he heard the noise of an approaching helicopter. When an officer first looked around outside via the periscope, he noted that his sub was being stalked by a hostile polar bear. The periscope



cam was turned on, and these photos of a polar bear chewing on the subs rear rudder resulted. The damage was said to be minor. The SSN 22 is a Seawolf class boat, one of the navy's newest submarines. It wasn't designed as a polar bear snack, but that's how life is sometimes.



There are over 20,000 polar bears living in Arctic waters (although some live in Hudson's bay and down the Pacific coast of Alaska.) The bears normally live on pack ice or ice flows and prey on seals. Some come ashore during July and August, when offshore ice melts. There they live off their fat, or dead sea life that washes ashore. Some have been seen as far north as the North Pole, but there's little food for them up

there. American submarines have been operating under the Arctic ice for over half a century. In August, 1958, the American nuclear submarine USS Nautilus, passed under the ice at the North Pole for the first time. In the Summer of 1962, two U.S. nuclear subs surfaced at the north pole. All of this arctic activity was to prove that nuclear subs could operate up there, and that ballistic missile subs could launch their missiles there as well. American, and Russian, subs have been operating up there ever since. They have also used their sonar to measure the ice thickness and report that the ice has lost 40 percent of its thickness in the last 20 years. This has caused problems for the polar bears, who feed on seals that surface near offshore ice flows or through breathing holes in pack ice. Some bears are forced to come ashore earlier because of the



longer warm season. This is caused by a combination of global warming and the normal fluctuation of Arctic ice thickness.

[Submariners have seen polar bears in the past.](#) but this is one of the few times that the bear saw the sub first, and apparently mistook it for the world's largest chunk of bear food.

These were taken from the USS HONOLULU (SSN 718, a 21 year old Los Angeles class attack submarine based in the Pacific) near the Arctic Circle, about 450 kilometers from the North Pole. As Spring approaches, the bears head for land. During the Winter, they stay on the ice, feeding on seals that surface for air. These three bears are probably a mother and two adolescent cubs. Normally, the polar bears travel and hunt alone.

The bears were no doubt disappointed that this large critter breaking through the ice was not edible.



Review: De Burcht van Carcassonne



Wie heeft het gemaakt?

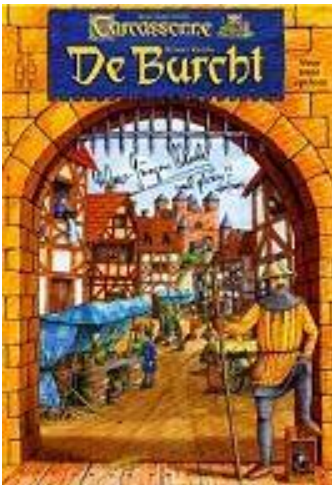
Het is ontworpen door Reiner Knizia en uitgegeven door 999 Games. Het kost ongeveer €25,- .

Wat is het?

Het is een twee-spelervariant op het toch inmiddels algemeen bekende Carcassonne, dat weer ontworpen was door Klaus Jurgen Wrede.

Wat zit erin?

De doos bevat een Burchtmuur, bestaande uit 10 delen die je als puzzelstukjes in elkaar kunt schuiven. Op deze muur is tevens het scorebord aangegeven. Verder zitten er 60 burchttegels in, 18 muurfiches, en 30 houten speelstukjes: zijnde 14 zwarte pionnen en een zwart paleis en 14 witte pionnen en een paleis. Een Nederlandstalige handleiding



Wat is het doel?

Het doel is natuurlijk om zoveel mogelijk punten te behalen. Dit bereik je door zo groot mogelijke torens en huizen en zo lang mogelijke wegen te bouwen en de meeste pionnen op de markthoven te hebben.

Achtergrond van het spel

Twee ambitieuze edelen bouwen een burcht bij de stad Carcassonne en proberen de meeste indruk te maken door het bouwen van huizen,

paleizen, torens en markthoven.

Hoe gaat het?

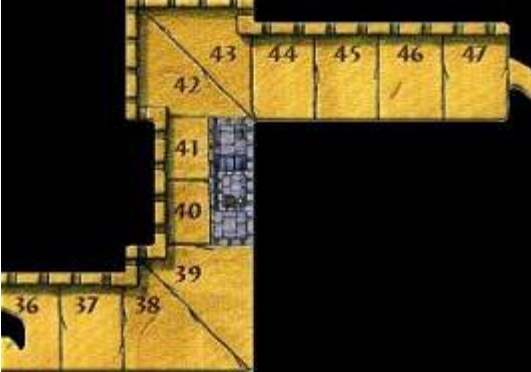
Voor wie wel eens Carcassonne gespeeld heeft klinkt het nogal bekend. Maar er zijn toch verschillen.

Voor het spel begint worden de delen van de burcht aan elkaar gelegd tot een geheel. Op alle hoekpunten wordt vervolgens een gedekt muurfiche gelegd. Een pion van elke kleur dient als telsteen en wordt op de 0 gelegd. Elke speler kiest een kleur en dan begint het spel. De jongste speler mag zeggen wie er begint..

De speler die aan de beurt is moet een tegel trekken en die als het mogelijk is neerleggen. Is het niet mogelijk de tegel neer te leggen dan gaat hij terug in de doos en pakt de speler een nieuwe tegel.

De eerste tegel moet met een gehele zijde aan een van de startvelden aan de muur gelegd worden.

Maar let op! Bij het gewone Carcassonne moeten alle tegels passen en doorlopen. Je kunt daar niet een stuk weide midden in een stad leggen. Bij de Burcht is het echter zo dat je best een stuk toren aan



een stuk huis mag leggen, die op zijn beurt weer aan een hof ligt. Je moet de tegels wel met de gehele zijde aan elkaar leggen en wegen moeten wel doorlopen.

Als je een tegel gelegd hebt mag je zoals gebruikelijk een pion plaatsen. Er

mag maar een pion op een toren, huis of hof staan. Alleen door het verbinden van bijvoorbeeld twee torens, waardoor een hele grote toren ontstaat, kan het voorkomen dat er twee pionnen op dezelfde toren staan. Je mag alleen pionnen plaatsen die je aan het begin van je beurt al had. Als je geen pionnen meer hebt kun je alleen maar een tegel plaatsen.

Pionnen krijg je terug door huizen, torens of wegen af te bouwen. Pionnen die op de markthoven staan blijven daar tot en met het einde van het spel.

Een weg is afgebouwd als hij een doorlopende verbinding vormt tussen twee punten, zoals pleinen, gebouwen of de stadsmuur, of als hij rondloopt. (Het welbekende racecircuit dat je bij Carcassonne regelmatig aantreft.) Je krijgt voor elke tegel van een weg waar jouw pion opstaat 1 punt.

Voor een weg waar een of meer waterputten aan liggen krijg je twee punten per tegel. De starttegels aan de muur tellen ook mee en vertakkingen zonder plein ook.

Een toren is af als alle delen omgeven zijn door huizendelen, wegen, weides of de muur. Er mogen geen gaten in zitten. Voor elke tegel van een toren waar jij de meeste pionnen opstaat krijg je 2 punten.

Een huis is af als alle delen omgeven zijn door torendelen, wegen, weides of de muur. Er mogen geen gaten in zitten. Voor elke huistegel van een huis waar jij de meeste pionnen opstaat krijg je 1 punt. Zodra een speler een huis afbouwt zet hij daar zijn paleisstuk

op. Als hij of zij later een groter huis bouwt gaat het paleis daar naartoe. Bij gelijke stand krijgt niemand punten.

Na de telling verplaats je de telsteen. Als je met je telsteen precies op een van de twee velden van een hoekpunt van de muur uitkomt mag je het muurfiche pakken.

Deze muurfiches geven bepaalde voordelen. Sommigen moet je tijdens het spel al inzetten (dat kan niet met terugwerkende kracht.) Anderen zijn vooral aan het eind van het spel van belang.

Zo is er fiche waarbij je twee keer zoveel punten krijgt voor elke huistegel van een afgebouwd huis en een fiche waarmee je een extra beurt mag uitvoeren.

Een andere fiche levert aan het eind van het spel 5 punten op en weer een ander zorgt er voor dat je ook punten krijgt voor een niet afgebouwde toren.

Einde van het spel

Als de laatste burchttegel is gelegd begint de eindtelronde.

Nu worden de hoven geteld. Een markthof wordt begrensd door wegen, torens, huizen en de muur. De speler met de meeste pionnen in een markthof krijgt 3 punten voor elke markt in dat hof.

Voor onafgebouwde wegen, huizen en torens krijg je, als je tenminste geen speciaal fiche hebt, helemaal niets.

Degene die het grootste paleis heeft, krijgt ook nog punten. Je kijkt hoe groot het grootste onbezet gebleven aaneengesloten gebied is. Je krijgt het aantal punten dat gelijk staat aan het aantal tegels dat daarin zou hebben gepast.

Degene met de meeste punten wint.

Conclusie

Ja, ik weet het. Alweer een variant op Carcassonne, een bekend en populair spel. Dus het is vast weer meer van hetzelfde.

Niet helemaal. Normaal Carcassonne is niet leuk om met zijn tweeen te spelen, de Burcht is dat wel. Door de toevoeging van muurfiches en paleizen en nog wat andere dingen wordt het toch een ander spel, (wat natuurlijk niet wegneemt dat het Carcassonne blijft.)

Kortom, een spel waarmee je toch een paar aangename uurtjes zoek kunt maken.

Petra Schulein-Coret

Aankondiging Kilogame :

Iron Ships and Wooden Men



Op 29 mei om 11.00 -17.00 uur speelt een kilogame tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog. De spelers maken carrière als jong upstarts in de Unie en Confederatie Rivier marines. De schepen zijn

van het type radarboot met kanon, maar zullen gedurende de oorlog migreren naar de Virginia, Monitor, en alle andere typen Ironclads.

De spelers krijgen een monsterboekje waarin zij carrière kunnen maken. Winnaar is degene die de mooiste carrière heeft gehad (en overleeft). Spelregelkennis is niet noodzakelijk. Voor degenen die graag vooruitlezen staat in de filesectie van de Murphy's Yahoo groep onder "games\kilogame Iron ships en Wooden men", een pdf van de spelerregels. Het is handig om een meetlint en 6 zijdige dobbelstenen mee te nemen.

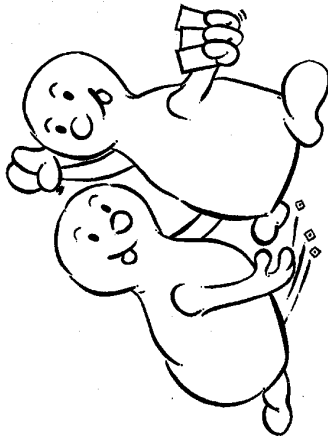
De scheidsrechters zijn Pieter Stolk, Jos Lauwers en Petra Schulein, de spelleider is Peter Schulein. We spelen op drie tafels. Spelers zijn kapitein van een schip en per tafel is een kapitein tevens vlootcommandant. Bovendien wordt er door de scheidsrechters natuurlijk op land naast de rivier ook gevochten.....

Aanmelden kan bij Peter Schulein, we kunnen tussen de 20 en 30 spelers hebben. Indeling in Unie en Confederatie is op de dag zelf, met een beperkt aantal voorkeuren qua zijde kan rekening worden gehouden. Zoals gebruikelijk hebben scheidsrechters altijd gelijk en worden regeldiscussies tijdens het spel op de bodem van de rivier uitgevochten en na het spel op de bodem van een consumptie.

Tot 29 mei.

Peter Schulein

SPELDORADO



BORDSPELLEN , MET EIGEN DUITSE IMPORT
PUZZELS EN DENKSPELLEN

KAARTSPELLEN

MINIATUREN, ZOALS CONFRONTATION,
FOUNDRY, HARLEQUIN EN NATUURLIJK WARHAMMER

NAAST ONZE WINKEL IN DELFT, KUNT U OOK VINDEN
OP DE DUCOSIMCONVENTIES, HET SPELLEN SPEKTAKEL
EN MURPHY'S MANIA IN DELFT

IN ONZE WINKEL IS EEN SPEELRUIMTE AANWEZIG.

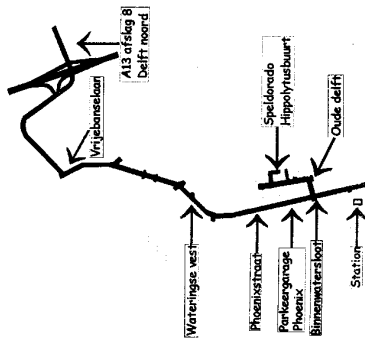
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



*Redactie adres Murphy's Law
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer*

Naam en adres

Frankeren