

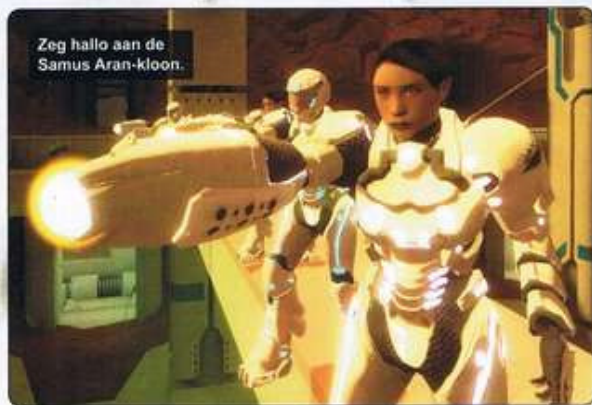
Het ModderBlad



Haal meer gameplay uit je favoriete games ...

Mods zijn de perfecte manier om je favoriete games nieuw leven in te blazen en/of de levensduur van je games te verlengen. In deze rubriek nemen we elke maand enkele leuke mods onder de loep!

Project Valkyrie



Ben je een verstokte pc-gamer, maar heb je toch een oogje laten vallen op Nintendo's Metroid Prime-reeks? Dan heb je twee mogelijkheden: ofwel oefen je geduld tot het jaar 2357, waarin Nintendo zijn consoledepartement zal opdoken en enkel nog voor de pc zal ontwikkelen (toch volgens een ietwat geschrift internetorakel), ofwel installeer je Project Valkyrie. Deze Half-Life 2 mod is namelijk een eerste- en derdepersoons science fiction deathmatchshooter geïnspireerd op Metroid Prime. Voorlopig telt de mod één map, zijnde Twin Bridges, een industrieel complex dat gekenmerkt wordt door twee bruggen over een lavarivier. De rechterarm van je personage mondt uit in een wapen dat raketten en lasers kan afvuren, en desgewenst in een energiezwaard kan omgezet worden voor close combat. Wat Project Valkyrie echter zo interessant maakt (en op Metroid doet gelijken), is het feit dat je personage zich in een bal kan rollen die aan hoge snelheid door het decor scheurt en energieprojectielen dropt om achtervolgers af te schudden. De spelmap bevat buizen die speciaal gemaakt zijn om in balvorm grote stukken te overbruggen, wat in deathmatchsessies voor heel wat intense actie kan zorgen!



Mod voor: Half-Life 2
Site: www.project-valkyrie.com



Type: Total Conversion
Status: Beschikbaar

Nehrim: At Fate's Edge



Inmiddels zijn er al tientallen, zometert honderden mods verschenen voor Oblivion, maar de meesten van hen beperken zich tot gameplaytweaks en/of het toevoegen van nieuwe content. Het team achter Nehrim heeft echter een Total Conversion voor ogen die Oblivion in een totaal ander spel omdoopt. Toegegeven, de spelwereld blijft er een beetje die bevolkt wordt door goblins, skeletten en andere lelijkheids, maar alle banden met The Elder Scrolls worden verbroken. Voorts sleutelt het team flink aan de Oblivion-spelformule, meer specifiek aan die stukken die RPG-liefhebbers als zwak beschouwen. Zo wordt Nehrim in de eerste plaats een volbloed rollenspel, geen action



game met RPG-elementen. Je karakter uitbouwen gebeurt op dezelfde manier als in Gothic: je doodt monsters en volbrengt quests, en gaat dan met je vergaarde ervaringspunten en centen naar een Trainer om je skills te verbeteren. Monsters levelen niet met je mee en zijn streekgebonden, zodat je gemotiveerd wordt om in level te stijgen wil je nieuwe gebieden verkennen. Deze gebieden zullen volgens de ontwikkelaars heel wat diverser zijn dan de repetitieve wouden en kerkers van Oblivion; alles wordt handgemaakt en er wordt meer nadruk gelegd op fantasy. Dit alles zal passen in een lijvig en complex verhaal met diep uitgewerkte personages en romantische subplots. En om je ook auditief in een ander spel te doen wanen wordt er een nieuwe soundtrack gecomponeerd en worden nieuwe stemmen opgenomen. Klinkt goed.

Mod voor: Oblivion
Site: <http://nehrim.gamefacts.biz>

Type: Total Conversion
Status: In Ontwikkeling