

Typ:	Modifikation für Doom 3
Autor:	Junkguy
Sprache:	Englisch (Readme + Tutorial)
Auf Festplatte:	<1 MByte

Mit Hilfe dieser Grafik-Modifikation werden sogenannte Parallax Mappings – auch bekannt als Virtual Displacement Mapping – auf alle in Doom 3 verwendeten Texturen übertragen. Ein zusätzlich stark modifizierter Vertex- und Pixelshader verleiht den Texturen in Doom 3 noch mehr räumliche Tiefe. Damit dieser Effekt auch gut sichtbar ist, sollte die verwendete Hardware mit dem höchsten Detailgrad von Doom 3 keine Probleme haben.

Starten Sie die Installation aus dem CD-Menü, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Geben Sie im Installationsfenster den genauen Pfad zum Ordner \base im Doom-3-Verzeichnis an (Standard: C:\Programme\Doom3\base). Falls andere Shader-Modifikationen installiert sind, sollten diese zuerst entfernt werden. Beim nächsten Start von Doom 3 ist die Modifikation automatisch aktiv.