

Typ: Modifikation für Doom 3
Autor: John 'Cryect' Rittenhouse
Sprache: Englisch
Auf Festplatte: <1 MByte

Nachdem Sie den Flammenwerfer über die Konsole aktiviert haben (siehe Installationhinweise), können Sie ihn durch Waffenwechsel mit dem Mausrad selektieren. Als Basis nutzt der neue Flammenwerfer das Plasmagewehr, und die Flammen sind ansehnlich dargestellt. Wie üblich ist der Flammenwerfer wegen seiner geringen Reichweite nur für den Nahkampf geeignet. Auch wenn Sie die Waffe im Laufen betätigen, können Sie sich nicht an den Flammen verletzen. Wenn die Munition zu Ende geht, müssen Sie leider erneut den passenden Konsolenbefehl eingegeben. Nach Aktivierung stehen Ihnen 500 Munitionseinheiten zur Verfügung, 150 pro Magazin. Achtung: Diese Modifikation deaktiviert die Bildschirmfoto-Funktion von Doom 3 (F12-Taste).

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 Doom3-Verzeichnis an (Standard: C:\Programme\Doom3\base). Die Modifikation wird beim nächsten Start von Doom 3 automatisch geladen. Gegebenenfalls müssen Sie im Ordner \base die Datei flamethrower.pk4 in pak005.pk4 umbenennen. Im Spiel öffnen Sie die Konsole (Strg + Alt + ^) und geben folgenden Befehl ein: . Zur Deinstallation löschen Sie die Datei flamethrower.pk4 aus dem Ordner \base.