Guía Linternas IR/Laser en armas y casco (En Proceso)

Introducción a los distintos modos de iluminación

- LinternaIR/Laser/Luz visible en arma.
- LinternaIR en casco.

LinternaIR/Laser/Luz visible en arma.

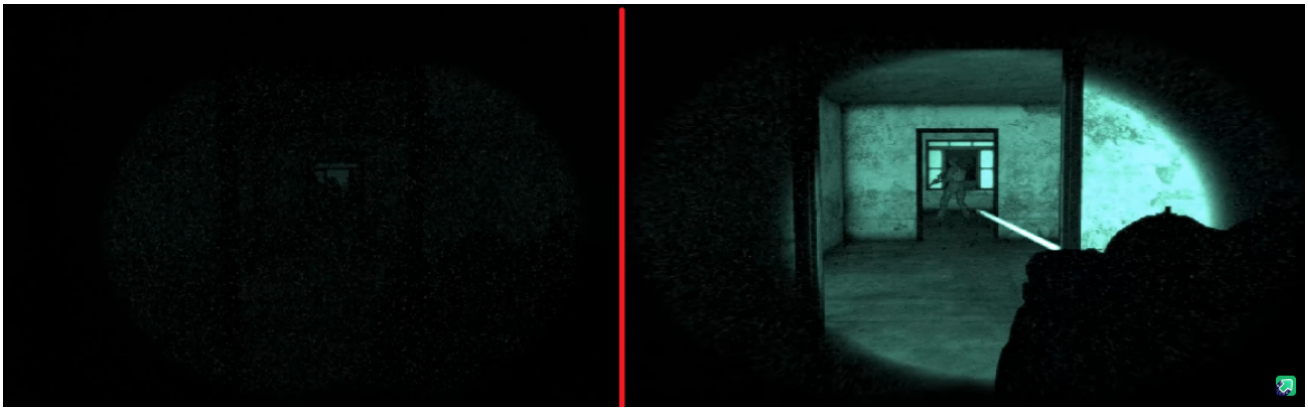
DZN EXTENDED POINTER INTERACTIONS

(ACE COMPLEMENTOS)

SQUAD ALPHA
EST. 2012

Introducción

Este mod añade diferentes modos de iluminación que facilitan el movimiento en las maniobras de las noches cerradas a la hora de entrar en patios, casas o en tiroteos en el bosque, así pudiendo identificar mejor los objetivos.



Aviso

> Su uso debe ser circunstancial, bajo las órdenes de líderes de escuadra o HQ si no queremos parecer que estamos en una cabalgata de carnavales en medio de Takistán.

Menú y Funciones

Para acceder al menú con los diferentes modos lo hacemos con las teclas por defecto ALT+L (Se pueden configurar)



Dependiendo del AN/PEQ que se lleva incorporado en el arma, contamos con diferentes opciones como las linternas amplificadoras IR, láser IR, puntero rojo o verde y las linternas visibles.

Funciones:

Luz IR:

- **Laser IR**: Laser verde.
- **Laser IR + illuminator IR (CQB)**: Combinación de laser verde mas linterna IR con gran diámetro de iluminación en distancias cortas. Ideal para casas y patios.

- **Illuminator IR (CQB)**: Lo mismo que el anterior pero sin laser.
- **Laser IR + illuminator IR (pointer)**: Se reduce el diámetro de luz pero alcanza distancias de 50-80m.
- **IR Illuminator (pointer)**: Distancias lejanas de 200m aprox.

Luz Visible:

- **Visible laser**: Puntero rojo o verde.
- **Visible laser + flashlight (CQB)**: Combinación puntero rojo/verde mas linterna ideal para cortas distancias.
- **Flashlight (CQB)**: Linterna.
- **Visible laser + flashlight**: El diámetro de iluminación mas pequeño pero alcanza distancias 50-80m.
- **Flashlight**: Misma distancia que el anterior pero sin puntero.

> Video mostrando las diferentes opciones.

https://www.youtube.com/embed/sGsEzx6ViGk

LinternaIR en casco.

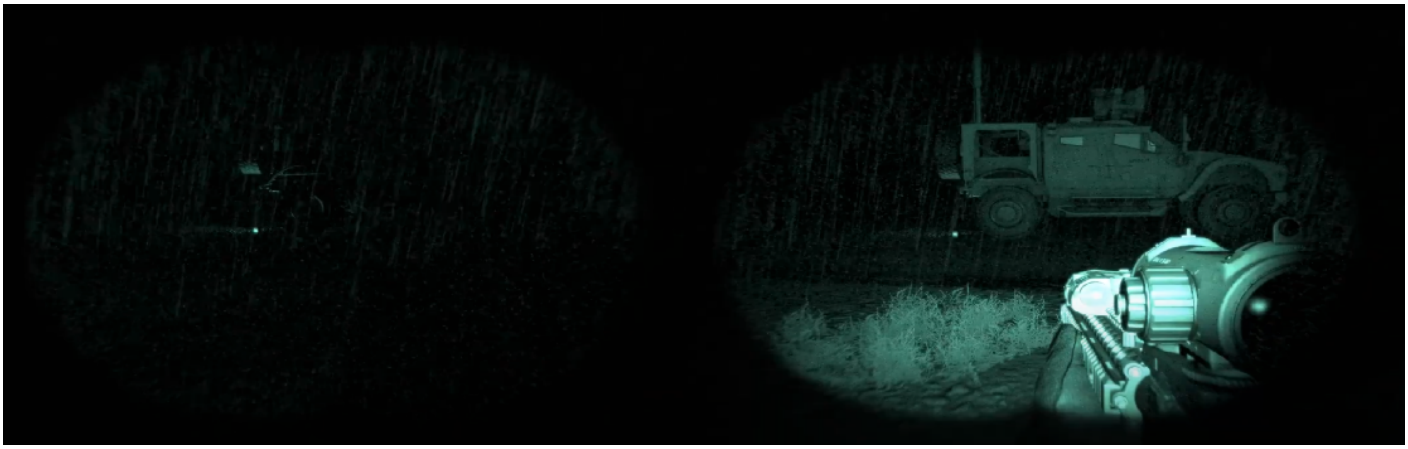
BettIR (Legacy v0.2.1)

Clientside

Descarga

Introducción

Este Mod nos da la posibilidad de usar la interna amplificadora IR incorporada en el casco, iluminando el frente al usar las gafas nocturnas, proporcionando al operador un mejor control de su entorno.



> **Este mod es clientside: Descargar mod -> Iniciar lanzador vanila para la descarga -> Añadir carpeta worshop en arma3sync (addon options plus azul) -> Crear**

nueva carpeta (addon groups) -> Arrastrar mod en la carpeta -> Tikar la carpeta al lanzar junto al modset de la partida.

Uso circunstancial, pedir permiso a líderes de escuadra o HQ .

Compatibilidad:

- Compatible with most RHS NVG's and IR pointers.
- Compatible with most CUP NVG's and IR pointers.
- Compatible with most USP NVG's.

Funcionamiento:

Encender linternaIR con las teclas (Shift + Alt + N por defecto, configurables). Tendremos visión de unos 15-20m. Esencial usar al entrar a despejar casas o entornos muy oscuros.

También trae disponible IR en el arma (Shift + Alt + L). Se recomienda eliminar las teclas asignadas ya que contamos con el mod de las IR en las armas

Video:

https://www.youtube.com/embed/V-u4Xh2TgU4