

# Linterna R/Laser/Luz visible en arma.

DZN EXTENDED POINTER INTERACTIONS  
(ACE COMPLEMENTOS)

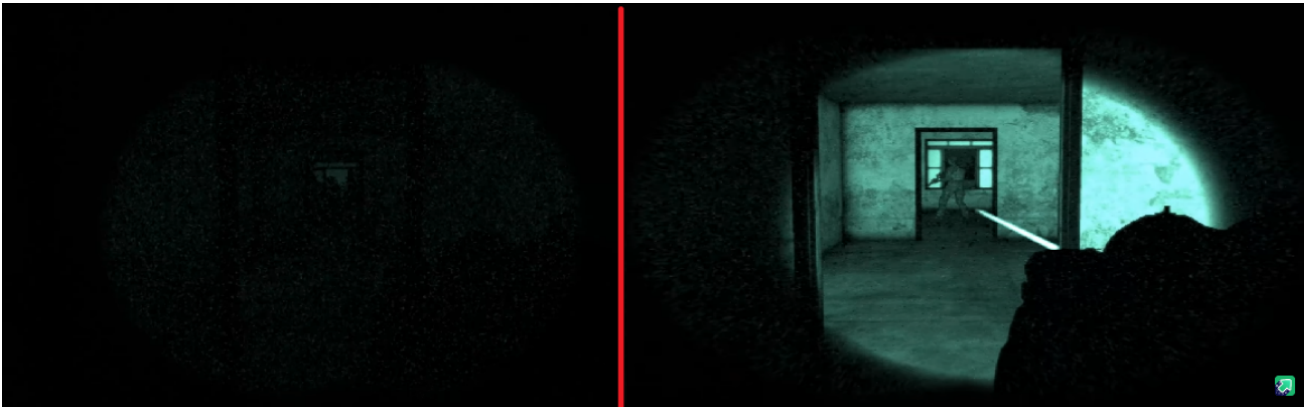


SQUAD ALPHA  
EST. 2012

## 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>

---

Revisión #4

Creado 25 septiembre 2025 18:15:59 por kyle

Actualizado 25 septiembre 2025 21:28:45 por kyle