LinternaIR/Laser/Luz visible en arma.

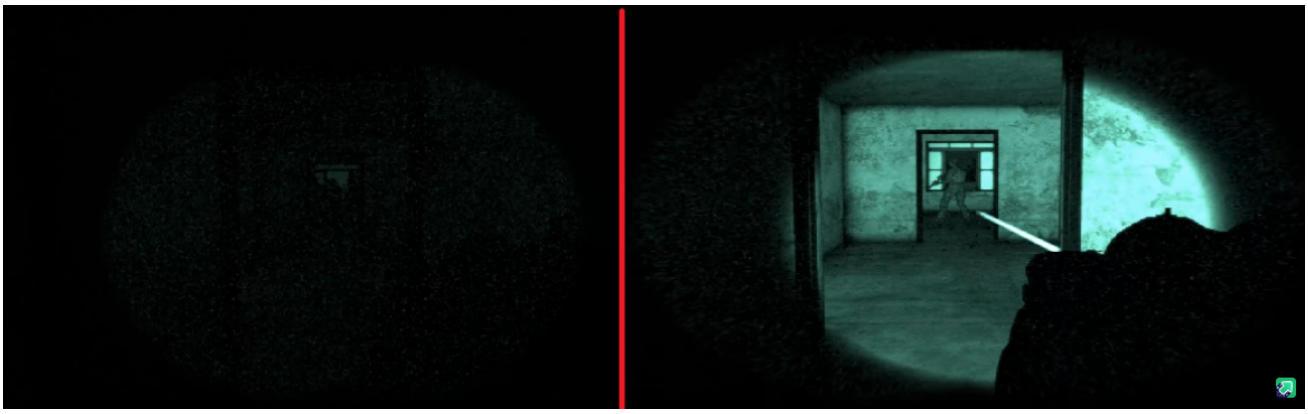
DZN EXTENDED POINTER INTERACTIONS

(ACE COMPLEMENTOS)



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