**3DFabXYZ.com**

**FPS BOMB SIMULATOR**

Basic, Professional und Module

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

Veröffentlichung: FPS Bomb Simulator Bedienungsanleitung

Version: 1.00

Stand: 16. Oktober 2018

Firma: 3DFabXYZ.com

Hersteller: Alain Martel

# Englisch

Inhalt

[1 Einführung1](#__RefHeading___Toc529528553)

[2 Package Inhaltes1](#__RefHeading___Toc529528554)

[3 models1](#__RefHeading___Toc529528555)

[3.1 Basic2](#__RefHeading___Toc529528556)

[3.2 Professional2](#__RefHeading___Toc529528557)

[4 Addon modules2](#__RefHeading___Toc529528558)

[4.1 Relais Module2](#__RefHeading___Toc529528559)

[4.2 Cutwire Module2](#__RefHeading___Toc529528560)

[4.3 MP3 Sound Module2](#__RefHeading___Toc529528561)

[4.4 Wireless modules3](#__RefHeading___Toc529528562)

[5 Spiel Modes3](#__RefHeading___Toc529528563)

[5.1 Suchen & Destroy3](#__RefHeading___Toc529528564)

[5.2 Sabotage3](#__RefHeading___Toc529528565)

[5.3 Domination4](#__RefHeading___Toc529528566)

[5.4 Armed! 4](#__RefHeading___Toc529528567)

[5.5 Fern Domination4](#__RefHeading___Toc529528568)

[5.6 Capture the Flag5](#__RefHeading___Toc529528569)

[6 Menu5](#__RefHeading___Toc529528570)

[6.1 Sprache Menu5](#__RefHeading___Toc529528571)

[6.2 Spielmodus Selection5](#__RefHeading___Toc529528572)

[6.3 Spiel Configuration6](#__RefHeading___Toc529528573)

[6.3.1 Spielzeit HH: MM6](#__RefHeading___Toc529528574)

[6.3.2 Bombe Zeit HH: MM6](#__RefHeading___Toc529528575)

[6.3.3 Passcode6](#__RefHeading___Toc529528576)

[6.3.4 Arming TIME6](#__RefHeading___Toc529528577)

[6.3.5 Sound6](#__RefHeading___Toc529528578)

[6.3.6 Relais Enable7](#__RefHeading___Toc529528579)

[6.3.7 Cutwire7](#__RefHeading___Toc529528580)

[6.4 Einstellungen Menu7](#__RefHeading___Toc529528581)

[6.4.1 I2C Device List7](#__RefHeading___Toc529528582)

[6.4.2 Sound test7](#__RefHeading___Toc529528583)

[6.4.3 Relais test7](#__RefHeading___Toc529528584)

[6.4.4 Eingang test7](#__RefHeading___Toc529528585)

[6.4.5 Cutwire test7](#__RefHeading___Toc529528586)

[6.4.6 LED test7](#__RefHeading___Toc529528587)

[6.4.7 Set Relay Time7](#__RefHeading___Toc529528588)

[6.4.8 Set Startverzögerung Time7](#__RefHeading___Toc529528589)

[7 Vom Benutzer austauschbare Items7](#__RefHeading___Toc529528590)

[8 Disclaimer8](#__RefHeading___Toc529528591)

[9 Warranty8](#__RefHeading___Toc529528592)

# Einführung

Die FPS Bombe Simulator ist ein Gerät, das die Aufregung der Spiele-Konsole zu bringen wie Battlefield ™, Call of Duty ™ und Counter-Strike ™ auf das wirkliche Leben gemeint ist. Die FPS Bombe Simulator kann jede Airsoft, Paintball, Milsim oder Laser-Tag-Spiel, vor allem für die Spieler verstärken, die das Spiel Art lieben, in dem Terroristen und Counter-Terroristen gegeneinander kämpfen zu pflanzen und / oder eine Bombe zu entschärfen. Der Beherrschungs Spiel-Modus ist ideal für diejenigen, die mehr in ein „King of the Hill“ Typ-Spiele sind. Der „Bewaffnet“ Spiel-Modus mit dem „Passcode“ aktivierte auch in einem Escape-Raum-Szenario verwendet werden könnte, finden Hinweise, um das Passwort zu erhalten, bevor es explodiert!

# Packungsinhalt

1. FPS Bombe Simulator
2. USB-Akku (optional)
3. Reparatursatz (Optional)
   1. 20x4 I2C LCD
   2. 4x4 Tastatur
   3. Grün Push Button
   4. Red Push Button
   5. RGB-LED
4. Module (Optional)
   1. Relaismodul
   2. Cutwire Modul
   3. MP3 Sound-Modul (PRO)
   4. Wireless-Module (Pro)
      1. Wireless-Master-Modul
      2. Wireless-Slave-Modul

# Models

Es gibt zwei Modelle der FPS Bomb Simulator.

Beide Modelle sind mit den folgenden vier Grund Spielmodi:

1. Suchen
2. Sabotage
3. Vorherrschaft
4. Bewaffnet!

Jedes der Spiele können in einer von fünf Sprachen wählbar beim Spielstart gespielt werden:

1. Englisch
2. Französisch\*
3. Spanisch\*
4. Protugues \*
5. Deutsche\*

Hinweis:

\* Nicht Englisch akzentuierte Zeichen werden durch die am nächsten englischen Zeichen dargestellt.

## Basic

Das „BASIC“ Modell unterstützt diese Add-on-Module:

1. Relaismodul
2. Cutwire Modul

## Professionel

Die „Professional“ unterstützt mehr Add-on-Module:

1. Relaismodul
2. Cutwire Modul
3. MP3 Sound-Modul
4. Wireless-Master \ Slave-Module
   1. Wireless-Module ermöglichen zwei neue Spielmodi:
      1. Fern Dominanz
      2. Erobere die Flagge

# Addon-Module

All Spiel-Module ist „Plug and Play“ und einfach zu installieren.

Um eine der Module zu installieren, verwenden Sie die folgenden Schritte:

1. Entfernen Sie die Batterie. (Der FPS Bomb Simulator muss vollständig ausgeschaltet werden.)
2. Module werden verkeilt und wird nur in einen Schlitz passt, legen das Modul in dem entsprechenden „Schlitz“.
3. Ersetzen Sie die Batterie.
4. Schalten Sie das Gerät.

Die Module werden automatisch beim Gerätestart erkannt. Spielkonfigurationsoptionen für jedes einzelne Modul wird nur dann aktiv, wenn ein Modul aufgezählt wurde.

## Relaismodul

Das „Relais-Modul“ kann sowohl mit Basic und Pro Editionen der FPS Bomb Simulator verwendet werden. Es ermöglicht externe Beleuchtung basierend auf dem Status der RGB-LED und es kann verwendet werden, um ein externes Gerät, wenn die „Bombe“ explodiert zu aktivieren. Das „Relais-Modul“ ist in allen Spielmodi zur Verfügung.

## Cutwire Modul

Die „Cut Draht Module“ kann sowohl mit Basic und Pro Editionen der FPS Bomb Simulator verwendet werden. Dieses Modul soll als letzte zweite Option verwendet werden, um die Bombe zu entschärfen.

Es ist erhältlich in „Search & Destroy“, „Sabotage“ und „Armed“ Spiel-Modi.

Wenn der Zeitgeber unter der erforderlichen Zeit ist zu entwaffnen oder die Bombe Arm nehmen schneiden Sie Ihre Chancen auf einen Draht. Fügt den Adrenalin Rost an Selbstmord oder Erfolg! Wenn einer der Drähte geschnitten werden, bevor die Bombe scharf ist das Modul automatisch deaktiviert werden.

## MP3 Sound-Modul

Die „MP3 Sound-Modul“, ermöglicht tatsächliche Sprachansagen (in der gewählten Sprache) an den wichtigen Punkten des Spiels.

Mit „Stimme“ aktiviert Funkgeräte übertragen auf die gesamte Spielfläche!

Benötigt „Pro Edition“ FPS Bomb Simulator Gerät und ist in allen Spiel-Modi zur Verfügung.

## Wireless Modules

Die Wireless-Module werden als „Master“ oder „Slave“ verkauft. Sie benötigen mindestens zwei „Pro Edition“ FPS Bomb Simulatoren, um diese Module zu verwenden. Addiert zwei neue Spielmodi: „Remote Dominanz“ und „Capture the Flag“.

# Spielmodi

Es gibt zwei Modelle aus der FPS Bomb Simulator „BASIC“ und „PRO“.

Das „BASIC“ Modell verfügt über vier Spielmodi zur Auswahl.

Der „PRO“ Modell hat die vier „BASIC“ Spiel-Modi mit der Möglichkeit, weitere zwei Spielmodi. Zusätzliche Spielmodi benötigen mindestens zwei „PRO“ Modelle mit „Wireless Module“ installiert.

## Suchen

In diesem Modus fungiert das Gerät als eine Bombe.

Rote Taste Arme Bombe

Grüne Taste entschärft Bombe

Wenn „Passcode“ -Modus verwendet wird:

1. Paßzahl-Eingabe hat ein programmierbares Eingabezeitlimit.
2. „A“ wird verwendet, Passcode Eintrag zu initialisieren, die Bombe zu bewaffnen.
3. „D“ wird verwendet, Pincodeeingabe zu initialisieren, die Bombe zu entschärfen.

Gemeinsam für beide „Passcode“ und Taste Modi:

1. Die Bombe kann nur einmal bewaffnet und entschärft werden.
2. Die Bombe muss vom GREEN Team während Game Time verteidigt werden.
3. Die angreifenden RED-Team hat sich zum Ziel ist es, die Bombe zu bewaffnen und einmal bewaffnet muss die GRÜNE Team von Entschärfung es verhindern, bis es zur Detonation bringt.

Es gibt drei Möglichkeiten, um das Spiel zu beenden.

1. Spielzeit abgelaufen ist und RED-Team war nicht erfolgreich bei der Platzierung und Bewaffnung der Bombe, gewinnt GREEN Team.
2. RED-Team ist in der Lage zu platzieren und die Bombe Arm, kann aber nicht GREEN Team verhindert, dass es zu entwaffnen. GREEN Team gewinnt.
3. RED-Team ist in der Lage zu platzieren und den Arm um die Bombe und GREEN Team scheitert es bei der Entwaffnung, detoniert die Bombe. RED Team gewinnt.

## Sabotage

In diesem Modus fungiert das Gerät als eine Bombe.

Rote Taste Arme Bombe

Grüne Taste entschärft Bombe

Wenn „Passcode“ -Modus verwendet wird:

1. „A“ wird verwendet, Passcode Eintrag zu initialisieren, die Bombe zu bewaffnen.
2. „D“ wird verwendet, Pincodeeingabe zu initialisieren, die Bombe zu entschärfen.

Gemeinsam für beide „Passcode“ und Taste Modi:

1. Die Bombe kann so oft bewaffnet und entschärft sein, wie die Spielzeit erlaubt.
2. Die Bombe muss vom GREEN Team während Game Time verteidigt werden.
3. Die angreifenden RED-Team hat sich zum Ziel ist es, die Bombe zu bewaffnen und einmal bewaffnet muss die GRÜNE Team von Entschärfung es verhindern, bis es zur Detonation bringt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um das Spiel zu beenden.

1. Spielzeit abgelaufen ist und RED-Team war nicht erfolgreich bei der Platzierung und Bewaffnung der Bombe, gewinnt GREEN Team.
2. RED-Team ist in der Lage zu platzieren und den Arm um die Bombe und GREEN Team scheitert es bei der Entwaffnung, detoniert die Bombe. RED Team gewinnt.

## Vorherrschaft

In diesem Modus fungiert das Gerät als Basis.

Rote Taste Captures Zone für RED-Team

Rote Taste Neutralisiert GREEN Zone

Grüne Taste Captures Zone für Green Team

Grüne Taste Neutralisiert RED Zone

1. Wenn Spiel die Basis beginnt, ist eine Neutral (BLAU) Zone.
2. Das Ziel für beide (grün und rot) Teams ist es, die Basis zu erfassen.
3. Sobald die Basis erfaßt wird, beginnt es an der Zeit für das Controlling-Team zu zählen.
4. Während die Basis ist neutral ist keine Zeit für beide Teams gesammelt.

Der einzige Weg, um zu gewinnen ist:

1. Das Team mit der höchsten Gesamtzeit in der Steuerung der Basis gewinnt.

## Bewaffnet!

In diesem Modus fungiert das Gerät als eine Bombe.

Grüne Taste entschärft Bombe

Wenn „Passcode“ -Modus verwendet wird:

1. Paßzahl-Eingabe hat ein programmierbares Eingabezeitlimit.
2. „D“ wird verwendet, Pincodeeingabe zu initialisieren, die Bombe zu entschärfen.

Gemeinsam für beide „Passcode“ und Taste Modi:

1. Die Bombe beginnt mit dem Countdown bewaffnete bereits ausgelöst Detonation.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um das Spiel zu beenden.

1. Die Bombe Zeit abläuft und die GREEN Team war nicht erfolgreich in die Bombe zu entwaffnen, und es detoniert RED Team gewinnt.
2. Die GREEN Team gelingt es, die Bombe zu entwaffnen. GREEN Team gewinnt.

## Fern Dominanz

Benötigt zwei „PRO“ Modell Geräte mit Wireless installierten Modulen.

In diesem Modus fungiert jede Vorrichtung als Basis.

Rote Taste Captures Zone für RED-Team

Rote Taste Neutralisiert GREEN Zone

Grüne Taste Captures Zone für Green Team

Grüne Taste Neutralisiert RED Zone

1. Wenn Spiel beginnt sind die Basen Neutral (BLAU) Zonen.
2. Das Ziel für beide (grün und rot) Teams ist es, beiden Basen zu erfassen.
3. Sobald eine Basis erfaßt wird, beginnt es an der Zeit für das Controlling-Team zu zählen.
4. Während die Basis ist neutral ist keine Zeit für beide Teams gesammelt.

Der einzige Weg, um zu gewinnen ist:

1. Das Team mit der höchsten Gesamtzeit in der Steuerung beiden Basen gewinnt.

## Erobere die Flagge

Benötigt zwei „PRO“ Modell Geräte mit Wireless installierten Modulen.

In diesem Modus wirkt jedes Gerät als Flag für entweder grün oder rot-Teams.

Auf der grünen Flagge:

Rote Taste Erfasst grüne Flagge für RED-Team

Grüne Taste Neutralisiert für GREEN Team RED Flag Captured grüne Flagge oder Pflanzen.

Am Roten Fahne:

Grüne Taste Erfasst rote Fahne für Green Team

Rote Taste Neutralisiert Captured rote Fahne oder Pflanzen grüne Flagge für RED-Team.

1. Beim Spiel beginnt beide Geräte sind Flaggen, eine rote und der andere GRÜN.
2. Das Ziel für beide (grün und rot) Teams ist das Remote-Team Flagge und Pflanze es in dem anderen Gerät zu erfassen.
3. Die Punkte werden gewonnen, indem sie erfolgreich eine Flagge zu erfassen und in der anderen Basis zu pflanzen.

Der einzige Weg, um zu gewinnen ist:

1. Das Team mit den höchsten Gesamt Flags gepflanzt gewinnt.

# Speisekarte

Zum Menü drücken Sie „A“ für für unten nach oben und „B“ zu gehen.

So wählen Sie Menüpunkt auf dem Bildschirm drücken Sie „D“.

## Sprache-Menü

Stellen Sie die Sprache, die auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Die gewählte Sprache wird die Standard angezeigte Sprache geworden.

Folgende Sprachen können ausgewählt werden:

1. Englisch
2. Francais (Französisch)
3. Espanol (Spanisch)
4. Portugues (Portugiesisch)
5. Deutsche (German)

## Game Mode Selection

Wählen Sie eines der Spiele das Spiel Konfigurationsmenü zu starten.

1. Suchen und zerstören
2. Sabotage
3. Vorherrschaft
4. Bewaffnet!

## Spieleinstellungen

Das Spiel Konfigurationsmenü wird nur Elemente, die für den gewählten Spielmodus anzuzeigen.

Wenn alle Module installiert wurden und das Spiel-Modus unterstützt das Gerät, können Sie es durch das Menü konfigurieren.

### Spielzeit HH: MM

Dies ist die ungefähre maximale Zeit einzustellen, dass das Spiel dauern kann.

1. Das Spiel endet früher, wenn die Bombe detoniert.
2. Wenn die Bombe mit weniger Zeit gelassen als die „Bomb Time“ scharf geschaltet ist, wird das Spiel fortgesetzt werden, bis:
   1. Die Bombe explodiert.
   2. Die Bombe ist entschärft.

Die Zeit ist programmierbar bis maximal 99 Stunden und 99 Minuten (100 Stunden und 39 Minuten). Sobald das Spiel gestartet wird, werden die verbleibenden Minuten und Sekunden auf dem LCD angezeigt werden. Zum Beispiel mit einem 3-stündigen Spiel, wird die verbleibende Zeit 180 Minuten sein.

So stellt die Zeit nutzen, um die entsprechenden Tastennummern. Zum Programmieren einer 45 Minuten-Spiel, drücken Sie 0 0 4 5 und „D“, um die Zeit oder „C“ zu speichern abzubrechen und die Spielzeit zurückgesetzt.

### Bomb Zeit HH: MM

Dies ist die Zeit, die von dem Moment an der Bombe bewaffnete verstreichen muss, bis er detoniert. Es ist die gleiche Art und Weise wie die Spielzeit konfiguriert. Für den „SCHARF“ Spiel-Modus ist dies die Spielzeit.

### Paßzahl

Sie können wählen Sie ein Passwort verwenden, um die Bombe aktivieren oder zu deaktivieren.

#### Set Passcode

Mit den numerischen Tasten das Passwort setzen verwendet, um den Arm oder die Bombe zu entschärfen. Einmal eingestellt Sie werden aufgefordert, erneut eingeben das Passwort zur Bestätigung.

#### Passcode Hinweise

Sie haben die Möglichkeit gegeben werden, Passcode Hinweise anzuzeigen. Die Hinweise werden am unteren Rand des Bildschirms angezeigt werden, wenn Sie in Aktivieren oder Deaktivieren des Modus befinden.

### Arming Zeit

Dies ist die erforderliche Zeit, um die Taste gedrückt halten, um die Bombe aktivieren oder zu deaktivieren.

Wenn die Passcode-Option ausgewählt wurde die Menge an Zeit, die Sie haben das Passwort einzugeben.

### Klingen

Aktivieren oder den Sound im Spiel deaktivieren.

### Relais aktivieren

Aktivieren oder Deaktivieren des Relais-Modul, das Modul zu entfernen, ohne physischen aufweist.

### Cutwire

Seine Funktion ist es, die Bombe zu erzwingen, indem eine der 4 Drähte schneiden deaktiviert werden. Ist diese Funktion aktiv ist und eines der Kabel ist nicht richtig angeschlossen ist, bevor Sie das Spiel starten, wird es eine Warnung sein, die Verbindung zu überprüfen.

Jedes der 4 Leitungen kann automaticaly ist mit einem der 3 verfügbaren Funktionen eingestellt

Die verfügbaren Funktionen sind die folgenden:

1. „Explodieren“ -Funktion: Die Bombe detoniert, sobald das Kabel geschnitten wurde.
2. „Disarm“ -Funktion: Die Bombe deaktiviert wird, sobald das Kabel geschnitten wurde.
3. „Nichts“ Funktion: Schneiden des Kabels hat keinen Einfluss auf die Bombe.

## Einstellungsmenü

Modus zu überprüfen, alle Systeme des Simulators.

### I2C-Geräteliste

### Soundtest

### Relay Test

### Eingabe-Test

### Cutwire-Test

### LED-Test

### Stellen Sie Relais Zeit

### Set Startverzögerungszeit

# Vom Benutzer austauschbare Artikel

Das FPS Bombe Simulator hat gebaut werden Teile leicht zu ersetzen, die im Laufe der Zeit zu tragen.

1. USB Battery Pack
2. Tastenfeld
3. LCD
4. Drück Knöpfe



Abbildung 1: 4x4 Keypad Abbildung 2: 20x4 I2C LCD

 

Abbildung 3: Rote LED PST Abbildung 4: Grüne LED SPT

Button Button

# Haftungsausschluss

Dieses Prop-Modul wurde speziell geschaffen, Ihr taktisches Spielerlebnis zu verbessern. 3DFabXYZ.com und alle verbundenen Unternehmen werden für Verluste oder Konsequenzen, die durch den Missbrauch dieses Produkts oder eines unserer Produkte verursacht werden, nicht zur Rechenschaft gezogen werden. Darüber hinaus werden wir keine Wartung auf Produkte anbieten, die in irgendeiner Weise verändert wurden. Durch den Kauf dieses Produktes, stimmen Sie auf die obigen Ausführungen. 3DFabXYZ.com und alle verbundenen Unternehmen verbieten den Wieder Verkauf dieses Produkts oder eines unserer Produkte. Dieses Produkt wurde für den gezielten Einsatz von Anwendungen konzipiert und darf nicht für rechtswidrige Zwecke verwendet wird, Anwendungen, die ausdrücklich unter den Bedingungen und Zweck seiner Nutzung und Umleitung verboten sind. Es wird keine Garantie gegeben oder bedeutet in Bezug auf die Produkteffizienz und Leistung. Unternehmen, ihre Berater, Partner,

# Garantie

Die Gültigkeitsdauer der Garantie beginnt ab dem auf der Kaufrechnung angegebenen Zeitpunkt.

Schäden, die durch Anwendungen, die nicht in der Gebrauchsanweisung beschrieben und im Allgemeinen für eine andere Verwendung für die dieses Produkt wurde entwickelt, Schläge, Stürze, äußere Einflüsse und Eingriffe außerhalb des autorisierten technischen Dienst wird von der Garantie ausgeschlossen.

sind auch die ästhetischen Mangel durch die Verwendung, normaler Verschleiß und Wartungsvorgänge beschrieben in der Betriebsanleitung und die durch die Nutzer verursacht ausgeschlossen durchgeführt werden können.

Verbrauch oder vom Benutzer austauschbare Elemente sind nicht durch die Garantie abgedeckt.