**3DFabXYZ.com**

**FPS SIMULADOR BOMBA**

Básico, Profesional y Módulos

**EL MANUAL DEL PROPIETARIO**

Publicación: Manual del propietario Simulador bomba FPS

Version: 1.00

Fecha: 16 Oct 2018

Empresa: 3DFabXYZ.com

Desarrollador: Alain Martel

# Inglés

Contenido

[1 Introducción1](#__RefHeading___Toc529528553)

[2 Contenido1 paquete](#__RefHeading___Toc529528554)

[3 modelos1](#__RefHeading___Toc529528555)

[3.1 BASIC2](#__RefHeading___Toc529528556)

[3.2 Profesional2](#__RefHeading___Toc529528557)

[4 complemento modules2](#__RefHeading___Toc529528558)

[4.1 Relevo Module2](#__RefHeading___Toc529528559)

[4.2 Cutwire Module2](#__RefHeading___Toc529528560)

[4.3 MP3 Sound Module2](#__RefHeading___Toc529528561)

[4.4 modules3 inalámbrica](#__RefHeading___Toc529528562)

[5 juego Modes3](#__RefHeading___Toc529528563)

[5.1 Búsqueda y Destroy3](#__RefHeading___Toc529528564)

[5.2 Sabotage3](#__RefHeading___Toc529528565)

[5.3 Domination4](#__RefHeading___Toc529528566)

[5.4 Armada! 4](#__RefHeading___Toc529528567)

[5.5 Domination4 remoto](#__RefHeading___Toc529528568)

[5.6 Capturar el Flag5](#__RefHeading___Toc529528569)

[6 menu5](#__RefHeading___Toc529528570)

[6.1 idioma menu5](#__RefHeading___Toc529528571)

[6.2 Modo de juego Selection5](#__RefHeading___Toc529528572)

[6.3 juego Configuration6](#__RefHeading___Toc529528573)

[6.3.1 Tiempo de Juego HH: MM6](#__RefHeading___Toc529528574)

[6.3.2 Bomba de tiempo HH: MM6](#__RefHeading___Toc529528575)

[6.3.3 Passcode6](#__RefHeading___Toc529528576)

[6.3.4 Armado time6](#__RefHeading___Toc529528577)

[6.3.5 Sound6](#__RefHeading___Toc529528578)

[6.3.6 Relevo Enable7](#__RefHeading___Toc529528579)

[6.3.7 Cutwire7](#__RefHeading___Toc529528580)

[6.4 ajustes Menu7](#__RefHeading___Toc529528581)

[6.4.1 I2C lista7 Device](#__RefHeading___Toc529528582)

[6.4.2 sonido test7](#__RefHeading___Toc529528583)

[6.4.3 Relevo test7](#__RefHeading___Toc529528584)

[6.4.4 entrada test7](#__RefHeading___Toc529528585)

[6.4.5 Cutwire test7](#__RefHeading___Toc529528586)

[6.4.6 test7 LED](#__RefHeading___Toc529528587)

[6.4.7 Ajuste del relé tiempo7](#__RefHeading___Toc529528588)

[6.4.8 Ajuste de retardo de arranque tiempo7](#__RefHeading___Toc529528589)

[7 Sustituible por el usuario Items7](#__RefHeading___Toc529528590)

[8 Disclaimer8](#__RefHeading___Toc529528591)

[9 Warranty8](#__RefHeading___Toc529528592)

# Introducción

El FPS bomba Simulator es un dispositivo que está destinado a llevar la emoción de los juegos de consola como Battlefield ™, Call of Duty ™, y CounterStrike ™ a la vida real. El FPS bomba simulador puede aumentar cualquier Airsoft, Paintball, Milsim o juego-Laser tag, especialmente para los jugadores que aman el tipo de juego en el que los terroristas y contra-terroristas luchan unos contra otros para plantar y / o desactivar una bomba. El modo de juego dominación es perfecto para aquellos que son más en un “rey de la colina” juegos tipo. El modo de juego “armado” con el “Código de acceso” habilitado también podría ser utilizado en un escenario de Escape, encontrar pistas para obtener el código de acceso antes de que explote!

# Contenidos del paquete

1. FPS bomba Simulador
2. USB batería (opcional)
3. Kit de reparación (Opcional)
   1. LCD I2C 20x4
   2. teclado 4x4
   3. Botón verde
   4. Botón rojo del empuje
   5. RGB LED
4. Módulos (Opcional)
   1. Módulo de relé
   2. Módulo Cutwire
   3. El módulo de sonido MP3 (Sólo Pro)
   4. Módulos inalámbricos (Sólo Pro)
      1. Módulo Maestro Wireless
      2. Módulo esclavo sin cable

# modelos

Hay dos modelos de la bomba FPS simulador.

Ambos modelos vienen con los siguientes cuatro modos de juego básicas:

1. Busca y destruye
2. Sabotaje
3. Dominación
4. ¡Armado!

Cada uno de los juegos se pueden jugar en uno de los cinco idiomas seleccionables, al inicio del juego:

1. Inglés
2. Francés\*
3. Español\*
4. Protugues \*
5. Alemán\*

Nota:

\* Caracteres acentuados no inglesa están representados por el carácter más cercano Inglés.

## BASIC

El modelo de “BASIC” apoya estos módulos de montaje anexo:

1. Módulo de relé
2. Módulo Cutwire

## Profesional

El “modelo profesional” es compatible con varios módulos de montaje anexo:

1. Módulo de relé
2. Módulo Cutwire
3. El módulo de sonido MP3
4. Maestro Wireless Modules \ Slave
   1. Módulos inalámbricos permiten a los dos nuevos modos de juego:
      1. La dominación remoto
      2. Captura la bandera

# Los módulos de montaje anexo

Todos los módulos de juego son “Plug and Play” y fácil de instalar.

Para instalar cualquiera de los módulos, utilice los siguientes pasos:

1. Extraiga la batería. (El FPS bomba simulador debe estar completamente apagado.)
2. Módulos tienen la forma adecuada y se encajan en sólo una ranura, colocar el módulo en la “ranura” correspondiente.
3. Vuelva a colocar la batería.
4. Encienda el dispositivo.

Los módulos se detectan automáticamente en el arranque del dispositivo. Opciones de configuración del juego para cada módulo individual sólo estarán disponibles una vez que un módulo ha sido enumerado.

## Módulo de relé

El “Módulo de relé” se puede utilizar con Basic y Pro ediciones de los FPS bomba simulador. Permite a las luces exteriores basado en el estado del LED RGB y se puede utilizar para activar un dispositivo externo cuando estalla la “bomba”. El “Módulo de relé” está disponible en todos los modos de juego.

## Módulo Cutwire

El “Módulo de alambre de corte” se puede utilizar con Basic y Pro ediciones de los FPS bomba simulador. Este módulo está destinado a ser utilizado como último segunda opción para desactivar la bomba.

Está disponible en “sabotaje” “Search & Destroy” y “! Armadas” modos de juego.

Cuando el temporizador está en el tiempo requerido para desarmar o armar la bomba, arriesgarse cortar un alambre. Añade el óxido de adrenalina en el suicidio o el éxito! Si alguno de los cables se cortan antes de que se armó la bomba del módulo de forma automática se desactivará.

## El módulo de sonido MP3

El “módulo de sonido MP3”, permiten a los mensajes de voz reales (en el idioma elegido) en puntos clave del juego.

Con “voz en” activado walkie-talkies transmitido a toda el área de juego!

Requiere “Pro Edition” dispositivo FPS bomba simulador y está disponible en todos los modos de juego.

## Módulos inalámbricos

El Wireless Modules se venden como “maestro” o “esclavo”. Se requieren por lo menos dos “Pro Edition” FPS Simuladores bomba con el fin de utilizar estos módulos. Añade dos nuevos modos de juego: “La dominación remoto” y “Capturar la bandera”.

# Modos de juego

Hay dos modelos de la bomba FPS simulador, “BASIC” y “PRO”.

El modelo “basic” tiene cuatro modos de juego para elegir.

El Modelo “PRO” tiene los cuatro modos de juego “básico” con la posibilidad de un dos modos de juego adicionales. modos de juego adicionales requieren al menos dos modelos “Pro” con “módulos inalámbricos instalados”.

## Busca y destruye

En este modo, el dispositivo actúa como una bomba.

Rojo bomba botón armas

Botón verde Desarma bomba

Cuando el modo de "clave de acceso" se utiliza:

1. introducción de la contraseña tiene un límite de tiempo de entrada programable.
2. "A" se utiliza para inicializar la entrada código de acceso para armar la bomba.
3. "D" se utiliza para inicializar la entrada código de acceso para desarmar la bomba.

Común para ambos modos de botón "clave de acceso" y:

1. La bomba puede ser armado y desactivó una sola vez.
2. La bomba tiene que ser defendido por el equipo verde durante el tiempo de juego.
3. El objetivo del equipo ROJO atacar es armar la bomba y una vez armado debe evitar que el equipo verde de la desactivación de ella, hasta que detona.

Hay tres maneras de terminar el juego.

1. tiempo de juego expira y equipo RED no tuvo éxito en la colocación y armar la bomba, equipo verde gana.
2. equipo RED es capaz de colocar y armar la bomba, pero no puede impedir que el equipo verde de desarmarlo. El equipo verde gana.
3. equipo RED es capaz de colocar y armar la bomba y equipo verde falla en el desarme de él, la bomba detona. equipo RED gana.

## Sabotaje

En este modo, el dispositivo actúa como una bomba.

Rojo bomba botón armas

Botón verde Desarma bomba

Cuando el modo de "clave de acceso" se utiliza:

1. "A" se utiliza para inicializar la entrada código de acceso para armar la bomba.
2. "D" se utiliza para inicializar la entrada código de acceso para desarmar la bomba.

Común para ambos modos de botón "clave de acceso" y:

1. La bomba puede ser armado y desactivado tantas veces como el tiempo de juego permite.
2. La bomba tiene que ser defendido por el equipo verde durante el tiempo de juego.
3. El objetivo del equipo ROJO atacar es armar la bomba y una vez armado debe evitar que el equipo verde de la desactivación de ella, hasta que detona.

Hay dos maneras de terminar el juego.

1. tiempo de juego expira y equipo RED no tuvo éxito en la colocación y armar la bomba, equipo verde gana.
2. equipo RED es capaz de colocar y armar la bomba y equipo verde falla en el desarme de él, la bomba detona. equipo RED gana.

## Dominación

En este modo el dispositivo actúa como una base.

Captura botón de zona roja para el equipo RED

Botón rojo Neutraliza zona VERDE

Captura botón de zona verde para el equipo verde

Neutraliza botón verde zona roja

1. Cuando comienza el juego de base es una zona neutral (AZUL).
2. El objetivo de ambos equipos (verde y rojo) es capturar la base.
3. Una vez que se captura la base, comienza a contar el tiempo para el equipo de control.
4. Mientras que la base es neutral ningún momento se acumula por cada equipo.

La única manera de ganar es:

1. El equipo con el tiempo total más alto en el control de las victorias de base.

## ¡Armado!

En este modo, el dispositivo actúa como una bomba.

Botón verde Desarma bomba

Cuando el modo de "clave de acceso" se utiliza:

1. introducción de la contraseña tiene un límite de tiempo de entrada programable.
2. "D" se utiliza para inicializar la entrada código de acceso para desarmar la bomba.

Común para ambos modos de botón "clave de acceso" y:

1. La bomba se inicia armados con la cuenta atrás para la detonación ya se activan.

Hay dos maneras de terminar el juego.

1. La bomba de tiempo expira y el equipo verde no tuvo éxito en el desarme de la bomba, y se detona victorias equipo rojo.
2. El equipo verde tiene éxito en el desarme de la bomba. El equipo verde gana.

## La dominación remoto

Requiere dos dispositivos Modelo “PRO” con módulos inalámbricos instalados.

En este modo cada dispositivo actúa como una base.

Captura botón de zona roja para el equipo RED

Botón rojo Neutraliza zona VERDE

Captura botón de zona verde para el equipo verde

Neutraliza botón verde zona roja

1. Cuando juego comienza las bases son neutros (AZUL) Zonas.
2. El objetivo de ambos equipos (verde y rojo) es capturar ambas bases.
3. Una vez que se captura una base, comienza a contar el tiempo para el equipo de control.
4. Mientras que la base es neutral ningún momento se acumula por cada equipo.

La única manera de ganar es:

1. El equipo con el tiempo total más alto en el control de ambas bases gana.

## Captura la bandera

Requiere dos dispositivos Modelo “PRO” con módulos inalámbricos instalados.

En este modo cada dispositivo actúa como un preventivo para cualquiera de los equipos de verde o rojo.

En la bandera verde:

Botón rojo Captura la bandera verde para el equipo rojo

Botón verde neutraliza Capturado bandera verde o plantas señal de alerta para equipo verde.

En la señal de alerta:

Captura botón verde señal de alerta para equipo verde

Botón rojo neutraliza Capturado señal de alerta o plantas bandera verde para el equipo RED.

1. Cuando juego comienza ambos dispositivos son banderas, una roja y la otra VERDE.
2. El objetivo de ambos equipos (verde y rojo) es capturar la bandera del equipo remoto y lo planta en el otro dispositivo.
3. Los puntos se obtuvieron mediante la captura con éxito una bandera y plantarla en la otra base.

La única manera de ganar es:

1. El equipo con las banderas totales más altos plantó victorias.

# Menú

Para ir a través de los menús de prensa “A” para arriba y “B” para abajo.

Para seleccionar el elemento del menú en pantalla, pulse “D”.

## idioma del menú

Ajuste el idioma que se mostrará en la pantalla.

El idioma elegido se convertirá en el idioma predeterminado que se muestra.

Los siguientes idiomas se pueden seleccionar:

1. Inglés
2. Français (French)
3. Español (español)
4. Portugues (portugués)
5. Deutsche (alemán)

## Selección de modo de juego

Seleccione uno de los juegos para iniciar el menú de configuración del juego.

1. Buscar y destruir
2. Sabotaje
3. Dominación
4. ¡Armado!

## Configuración del juego

El menú de configuración del juego sólo mostrará los elementos pertinentes para el modo de juego elegido.

Si cualquiera de los módulos han sido instalados y el modo de juego es compatible con el dispositivo, usted será capaz de configurar a través del menú.

### Tiempo de Juego HH: MM

Esto es para establecer el tiempo máximo aproximado que el juego puede durar.

1. El juego termina antes si la bomba detona.
2. Si la bomba está armado con menos tiempo que queda de la “bomba de tiempo”, el juego continuará hasta que:
   1. La bomba explota.
   2. La bomba está desarmado.

El tiempo es programable para un máximo de 99 horas y 99 minutos (100 horas y 39 minutos). Una vez que se inicia el juego, los minutos y los segundos restantes se mostrarán en la pantalla LCD. Por ejemplo, con un juego de 3 horas, el tiempo restante será de 180 minutos.

Para establecer el tiempo de uso de los números del teclado correspondientes. Para programar un juego de 45 minutos, pulse 0 0 4 5 y “D” para guardar el tiempo o “C” para cancelar y restablecer el tiempo de juego.

### Bomba de tiempo HH: MM

Este es el tiempo que debe transcurrir desde el momento en que la bomba está armado hasta que detona. Se configura la misma manera que el tiempo de juego. Para el “! Armada” modo de juego este es el tiempo de juego.

### código de acceso

Puede seleccionar el uso de un código de acceso para armar o desarmar la bomba.

#### Código de acceso establecido

Utilice el teclado numérico para ajustar el código de acceso utilizado para armar o desarmar la bomba. Una vez configurado, se le pedirá que vuelva a introducir la contraseña para confirmarla.

#### Sugerencias de código de acceso

Se le dará la opción para mostrar sugerencias de código de acceso. Los consejos se mostrarán en la parte inferior de la pantalla cuando se está en el modo de armado o desarme.

### Tiempo de armado

Este es el tiempo requerido para mantener el botón presionado para armar o desarmar la bomba.

Si se selecciona la opción de código de acceso es la cantidad de tiempo que tiene que introducir el código de acceso.

### Sonar

Activar o desactivar el sonido del juego.

### retransmitir Habilitar

Activar o desactivar el módulo de relé sin tener que quitar física del módulo.

### Cutwire

Su función es la de forzar la bomba para ser desactivado mediante la reducción de uno de los 4 cables. Si esta función está activa y uno de los cables no está conectado correctamente antes de iniciar el juego, habrá una advertencia para verificar la conexión.

Cada uno de los 4 cables puede se establecen de forma automática con una de las 3 funciones disponibles

Las funciones disponibles son las siguientes:

1. "Explota" Función: La bomba detona una vez que el cable ha sido cortado.
2. función "desarmado": La bomba se desactiva una vez que el cable ha sido cortado.
3. función "Nada": Cortar el cable tiene ningún efecto sobre la bomba.

## Menú de configuración

Modo de comprobar todos los sistemas del simulador.

### Lista de dispositivos I2C

### Prueba de sonido

### Prueba de Relés

### Test de entrada

### Prueba Cutwire

### Prueba de LED

### Establecer la hora de retransmisión

### Establecer hora de inicio de retardo

# Los productos que reemplazables por el usuario

El FPS bomba Simulador ha ser construido para reemplazar fácilmente las piezas que se desgastan con el tiempo.

1. Paquete de baterías USB
2. teclado
3. LCD
4. Apretar botones



Figura 1: 4x4 teclado Figura 2: LCD I2C 20x4

 

Figura 3: PST Figura LED rojo 4: SPT LED verde

botón

# Renuncia

Este módulo prop fue creado específicamente para mejorar su experiencia de juego táctico. 3DFabXYZ.com y cualquier afiliado no serán responsables de los daños o consecuencias causadas por el mal uso de este producto, o cualquiera de nuestros productos. Por otra parte, no vamos a ofrecer el servicio de los productos que hayan sido modificados de ninguna manera. Con la compra de este producto, usted está de acuerdo con las declaraciones anteriores. 3DFabXYZ.com y cualquier afiliado impedir la reaparición de la venta de este producto, o cualquiera de nuestros productos. Este producto ha sido diseñado para el uso específico de las aplicaciones y no podrá ser utilizado con fines ilícitos, los usos que están prohibidas expresamente en los términos, condiciones y finalidad de su uso y desvío. No hay garantías se da ni se implica en cuanto a la eficacia del producto y el rendimiento. Empresa, sus socios, consultores,

# Garantía

El plazo de validez de la garantía comienza a partir de la fecha indicada en la factura de compra.

Los daños causados ​​por aplicaciones no descritas en las instrucciones de uso y en general para un uso distinto para el que este producto ha sido diseñado, golpes, caídas, los agentes externos e intervenciones fuera de servicio técnico autorizado será excluido de la garantía.

También se excluyen son los defectos estéticos causados ​​por el uso, las operaciones de desgaste y de mantenimiento normales descritas en el manual de instrucciones y que se pueden realizar por el usuario.

elementos reemplazables consumibles o usuario no están cubiertas por esta garantía.