**3DFabXYZ.com**

**FPS BOMB SIMULATEUR**

Modules et Basic, Professional

**LE MANUEL DU PROPRIÉTAIRE**

Publication: FPS Bombe Simulator Manuel du propriétaire

Version: 1.00

Date: 16 octobre 2018

Société: 3DFabXYZ.com

Développeur: Alain Martel

# Anglais

Contenu

[1 introduction1](#__RefHeading___Toc529528553)

[2 forfait MATIÈRES1](#__RefHeading___Toc529528554)

[3 modèles1](#__RefHeading___Toc529528555)

[3.1 BASIC2](#__RefHeading___Toc529528556)

[3.2 Professionnel2](#__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 sans fil modules3](#__RefHeading___Toc529528562)

[5 jeu Modes3](#__RefHeading___Toc529528563)

[5.1 Recherche & Destroy3](#__RefHeading___Toc529528564)

[5.2 Sabotage3](#__RefHeading___Toc529528565)

[5.3 Domination4](#__RefHeading___Toc529528566)

[5.4 Armé! 4](#__RefHeading___Toc529528567)

[5.5 Domination4 à distance](#__RefHeading___Toc529528568)

[5.6 Capture du Flag5](#__RefHeading___Toc529528569)

[6 menu5](#__RefHeading___Toc529528570)

[6.1 langue Menu5](#__RefHeading___Toc529528571)

[6.2 Mode Jeu Selection5](#__RefHeading___Toc529528572)

[6.3 jeu Configuration6](#__RefHeading___Toc529528573)

[6.3.1 Game Time HH: MM6](#__RefHeading___Toc529528574)

[6.3.2 Time Bomb HH: MM6](#__RefHeading___Toc529528575)

[6.3.3 Passcode6](#__RefHeading___Toc529528576)

[6.3.4 armer temps6](#__RefHeading___Toc529528577)

[6.3.5 Sound6](#__RefHeading___Toc529528578)

[6.3.6 relais Enable7](#__RefHeading___Toc529528579)

[6.3.7 Cutwire7](#__RefHeading___Toc529528580)

[6.4 réglages menu7](#__RefHeading___Toc529528581)

[6.4.1 Dispositif I2C liste7](#__RefHeading___Toc529528582)

[6.4.2 son test7](#__RefHeading___Toc529528583)

[6.4.3 relais test7](#__RefHeading___Toc529528584)

[6.4.4 entrée test7](#__RefHeading___Toc529528585)

[6.4.5 Cutwire test7](#__RefHeading___Toc529528586)

[6.4.6 LED test7](#__RefHeading___Toc529528587)

[6.4.7 Set Relais temps7](#__RefHeading___Toc529528588)

[6.4.8 Set délai de démarrage temps7](#__RefHeading___Toc529528589)

[7 Remplaçable par l'utilisateur Items7](#__RefHeading___Toc529528590)

[8 Disclaimer8](#__RefHeading___Toc529528591)

[9 Warranty8](#__RefHeading___Toc529528592)

# introduction

Le FPS bombe Simulator est un appareil qui est destiné à faire vivre l'excitation des jeux de console tels que Battlefield ™, Call of Duty ™ et CounterStrike ™ à la vie réelle. Le FPS bombe Simulator peut augmenter tout Airsoft, Paintball, Milsim ou jeu laser-tag, en particulier pour les joueurs qui aiment le type de jeu dans lequel les terroristes et contre-terroristes se battent les uns contre les autres pour planter et / ou désamorcer une bombe. Le mode de jeu Domination est parfait pour ceux qui sont plus dans un jeux de type « King of the Hill ». Le mode de jeu « Armé » avec le « code d'accès » permis peut également être utilisé dans un scénario de Room Escape, trouver des indices pour obtenir le mot de passe avant d'exploser!

# Contenu du colis

1. FPS Bombe Simulator
2. USB batterie (en option)
3. Kit de réparation (en option)
   1. 20x4 LCD I2C
   2. 4x4 clavier
   3. Bouton vert poussoir
   4. Bouton poussoir rouge
   5. RGB LED
4. Modules (en option)
   1. Module relais
   2. Cutwire Module
   3. MP3 Sound Module (Pro uniquement)
   4. Modules sans fil (Pro uniquement)
      1. Module sans fil maître
      2. Module sans fil esclave

# Des modèles

Il existe deux modèles de simulateur bombe FPS.

Les deux modèles sont livrés avec les quatre modes de jeu de base suivants:

1. Chercher et détruire
2. Sabotage
3. Domination
4. Armé!

Chacun des jeux peuvent être joués dans l'une des cinq langues, sélectionnables au début du jeu:

1. Anglais
2. Français\*
3. Espanol\*
4. Protugues \*
5. Allemand\*

Remarque:

\* Les caractères accentués non anglais sont représentés par le plus proche caractère anglais.

## De base

Le modèle « BASIC » prend en charge ces modules addon:

1. Module relais
2. Cutwire Module

## Professionnel

Le « modèle professionnel » prend en charge plusieurs modules addon:

1. Module relais
2. Cutwire Module
3. Module audio MP3
4. Modules sans fil maître \ esclave
   1. Modules sans fil permettent à deux nouveaux modes de jeu:
      1. Domination à distance
      2. Capturer le drapeau

# Modules addon

Tous les modules de jeu sont « Plug and Play » et facile à installer.

Pour installer l'un des modules, procédez comme suit:

1. Retirez la batterie. (Le FPS bombe Simulator doit être complètement mis hors tension.)
2. Les modules sont munis d'un détrompeur et se tenir dans une seule fente, placer le module dans la « fente » correspondant.
3. Remplacer la batterie.
4. Allumez l'appareil.

Les modules sont automatiquement détectés lors du démarrage de l'appareil. les options de configuration de jeu pour chaque module individuel ne seront disponibles une fois qu'un module a été énuméré.

## Module relais

Le « module relais » peut être utilisé à la fois de base et Pro Editions du simulateur bombe FPS. Elle permet des lumières externes en fonction de l'état de la LED RGB et il peut être utilisé pour activer un appareil externe lorsque la « bombe » explose. Le « module relais » est disponible dans tous les modes de jeu.

## Cutwire Module

Le « Couper Module de fil » peut être utilisé à la fois de base et Pro Editions du simulateur bombe FPS. Ce module est destiné à être utilisé comme dernière seconde option pour désarmer la bombe.

Il est disponible dans les modes de jeu « Search & Destroy », « Sabotage » et « armées! ».

Lorsque la minuterie est sous le temps nécessaire pour désarmer ou armer la bombe, prenez vos chances couper un fil. Ajoute la rouille d'adrénaline du suicide ou de la réussite! Si l'un des fils sont coupés avant que la bombe est armé le module sera automatiquement désactivé.

## Module audio MP3

Le « module MP3 Sound », activez la voix réelle invites (dans la langue choisie) aux points clés du jeu.

Avec « voix » permis talkies-walkies diffusé à l'ensemble de la zone de jeu!

Nécessite « Pro Edition » appareil Simulator FPS bombe et est disponible dans tous les modes de jeu.

## Modules sans fil

Les modules sans fil sont vendus comme « maître » ou « esclave ». Ils ont besoin d'au moins deux « Pro Edition » Simulateurs FPS bombe pour pouvoir utiliser ces modules. Ajoute deux nouveaux modes de jeu: « Domination à distance » et « Capture du drapeau ».

# Modes de jeu

Il existe deux modèles de simulateur bombe FPS, « BASIC » et « PRO ».

Le modèle « BASIC » dispose de quatre modes de jeu à choisir.

Le modèle « PRO » a les quatre modes de jeu « BASIC » avec la possibilité d'un deux modes de jeu supplémentaires. modes de jeu supplémentaires nécessitent au moins deux modèles « PRO » avec « modules sans fil » installés.

## Chercher et détruire

Dans ce mode, l'appareil agit comme une bombe.

bouton rouge bombe Arms

Bouton vert Désarme bombe

Lorsque le mode « code d'accès » est utilisé:

1. entrée Passcode a une limite de temps d'entrée programmable.
2. « A » est utilisé pour initialiser l'entrée de code d'accès pour armer la bombe.
3. « D » est utilisé pour initialiser l'entrée du code d'accès pour désarmer la bombe.

Commun pour les deux « code d'accès » et les modes de bouton:

1. La bombe peut être armé et désamorcé une seule fois.
2. La bombe doit être défendue par l'équipe verte au cours de temps de jeu.
3. L'attaquant objectif de l'équipe RED est d'armer la bombe et une fois armé doit empêcher l'équipe verte de désamorcer, jusqu'à ce qu'il explose.

Il y a trois façons de terminer le jeu.

1. Le temps de jeu expire et l'équipe RED n'a pas réussi à placer et armer la bombe, équipe verte gagne.
2. RED équipe est en mesure de placer et armer la bombe, mais ne peut empêcher l'équipe de GREEN désarmer. GREEN équipe gagne.
3. RED équipe est en mesure de placer et armer la bombe et l'équipe GREEN échoue dans le désarmer, la bombe explose. RED équipe gagne.

## Sabotage

Dans ce mode, l'appareil agit comme une bombe.

bouton rouge bombe Arms

Bouton vert Désarme bombe

Lorsque le mode « code d'accès » est utilisé:

1. « A » est utilisé pour initialiser l'entrée de code d'accès pour armer la bombe.
2. « D » est utilisé pour initialiser l'entrée du code d'accès pour désarmer la bombe.

Commun pour les deux « code d'accès » et les modes de bouton:

1. La bombe peut être armé et désamorcé autant de fois que le temps de jeu permet.
2. La bombe doit être défendue par l'équipe verte au cours de temps de jeu.
3. L'attaquant objectif de l'équipe RED est d'armer la bombe et une fois armé doit empêcher l'équipe verte de désamorcer, jusqu'à ce qu'il explose.

Il y a deux façons de terminer le jeu.

1. Le temps de jeu expire et l'équipe RED n'a pas réussi à placer et armer la bombe, équipe verte gagne.
2. RED équipe est en mesure de placer et armer la bombe et l'équipe GREEN échoue dans le désarmer, la bombe explose. RED équipe gagne.

## Domination

Dans ce mode, le dispositif agit comme une base.

bouton rouge pour l'équipe Capture zone rouge

Bouton rouge Neutralise zone verte

Bouton vert Capture zone pour l'équipe GREEN

Bouton vert Neutralise zone rouge

1. Lorsque jeu commence la base est une zone neutre (BLEU).
2. L'objectif pour les deux équipes (vert et rouge) est de capturer la base.
3. Une fois que la base est capturée, il commence à compter le temps pour l'équipe de contrôle.
4. Bien que la base est neutre peu de temps est accumulée pour les deux équipes.

La seule façon de gagner est:

1. L'équipe avec le temps total le plus élevé dans le contrôle des victoires de base.

## Armé!

Dans ce mode, l'appareil agit comme une bombe.

Bouton vert Désarme bombe

Lorsque le mode « code d'accès » est utilisé:

1. entrée Passcode a une limite de temps d'entrée programmable.
2. « D » est utilisé pour initialiser l'entrée du code d'accès pour désarmer la bombe.

Commun pour les deux « code d'accès » et les modes de bouton:

1. Les départs à la bombe armés le compte à rebours à la détonation déjà déclenchée.

Il y a deux façons de terminer le jeu.

1. Le temps de la bombe arrive à expiration et l'équipe verte a échoué à désarmer la bombe, et il détone victoires de l'équipe RED.
2. L'équipe verte réussit à désarmer la bombe. GREEN équipe gagne.

## Domination à distance

Nécessite deux appareils de modèle « PRO » avec des modules sans fil installés.

Dans ce mode, chaque dispositif agit en tant que base.

bouton rouge pour l'équipe Capture zone rouge

Bouton rouge Neutralise zone verte

Bouton vert Capture zone pour l'équipe GREEN

Bouton vert Neutralise zone rouge

1. Lorsque jeu commence les bases sont des zones neutres (BLEU).
2. L'objectif pour les deux équipes (vert et rouge) est de capturer les deux bases.
3. Une fois que la base est capturée, il commence à compter le temps pour l'équipe de contrôle.
4. Bien que la base est neutre peu de temps est accumulée pour les deux équipes.

La seule façon de gagner est:

1. L'équipe avec le temps total le plus élevé dans le contrôle des deux bases gagne.

## Capturer le drapeau

Nécessite deux appareils de modèle « PRO » avec des modules sans fil installés.

Dans ce mode, chaque appareil agit comme un drapeau soit pour les équipes vertes ou rouges.

Au drapeau vert:

Bouton rouge Capture VERT Drapeau de l'équipe RED

Bouton vert Neutralise Capturé drapeau vert ou plantes Drapeau rouge pour l'équipe GREEN.

Au drapeau rouge:

Bouton vert Capte drapeau rouge pour l'équipe GREEN

Bouton rouge Drapeau rouge Neutralise Capturé ou plantes Drapeau vert pour l'équipe RED.

1. Lorsque jeu démarre les deux appareils sont des drapeaux, l'un rouge et l'autre vert.
2. L'objectif pour les deux équipes (vert et rouge) est de capturer Drapeau et l'usine de l'équipe à distance dans l'autre appareil.
3. Les points sont gagnés en capturant avec succès un drapeau et le planter dans l'autre base.

La seule façon de gagner est:

1. L'équipe avec le plus haut total de drapeaux plantés victoires.

# Menu

Pour passer par la presse menus « A » pour et « B » pour le bas.

Pour sélectionner un élément de menu sur écran, appuyez sur « D ».

## Menu Langue

Définir la langue qui sera affichée à l'écran.

La langue choisie deviendra la langue affichée par défaut.

Vous pouvez sélectionner les langues suivantes:

1. Anglais
2. Français (French)
3. Espanol (espagnol)
4. Portugues (portugais)
5. Deutsche (allemand)

## Sélection du mode Jeu

Sélectionnez l'un des jeux pour démarrer le menu de configuration du jeu.

1. Rechercher et détruire
2. Sabotage
3. Domination
4. Armé!

## Configuration du jeu

Le menu de configuration du jeu affiche uniquement les éléments pertinents pour le mode de jeu choisi.

Si des modules ont été installés et le mode de jeu prend en charge l'appareil, vous serez en mesure de le configurer dans le menu.

### Game Time HH: MM

Est de fixer le temps maximum que le jeu peut durer.

1. Le jeu se termine plus tôt si la bombe explose.
2. Si la bombe est armée avec moins de temps que la « Time Bomb », le jeu continuera jusqu'à ce que:
   1. La bombe explose.
   2. La bombe est désarmée.

Le temps est programmable jusqu'à un maximum de 99 heures et 99 minutes (100 heures et 39 minutes). Une fois le jeu commencé, seront affichés les minutes restantes et secondes sur l'écran LCD. Par exemple, avec un jeu de 3 heures, le temps restant sera de 180 minutes.

Pour régler l'heure d'utiliser les numéros de clavier correspondant. Pour programmer un jeu de 45 minutes, appuyez sur 0 0 4 5 et « D » pour enregistrer le temps ou « C » pour annuler et réinitialiser le temps de jeu.

### Time Bomb HH: MM

Ceci est le temps qui doit s'écouler à partir du moment où la bombe est armée jusqu'à ce qu'il explose. Il est configuré de la même manière que le temps de jeu. Pour le mode de jeu « ARMÉ! » C'est le temps de jeu.

### Passcode

Vous pouvez choisir d'utiliser un mot de passe pour armer ou désarmer la bombe.

#### Set code

Utilisez le pavé numérique pour définir le code utilisé pour armer ou désarmer la bombe. Une fois défini, vous serez invité à entrer de nouveau le mot de passe pour le confirmer.

#### Conseils de Passcode

Vous aurez la possibilité d'afficher des conseils de code d'accès. Les conseils seront affichés en bas de l'écran lorsque vous êtes en mode Armer ou Désarmer.

### Temps armer

Ceci est le temps nécessaire pour maintenir le bouton enfoncé pour armer ou désarmer la bombe.

Si l'option de code a été sélectionné, il est la quantité de temps que vous devez entrer le code d'accès.

### Du son

Activer ou désactiver le son dans le jeu.

### Activer le relais

Activer ou désactiver le module de relais sans avoir à retirer le module physique.

### Cutwire

Sa fonction est de forcer la bombe à désactiver en coupant l'un des 4 fils. Si cette fonction est active et l'un des câbles n'est pas connecté correctement avant de commencer le jeu, il y aura un avertissement pour vérifier la connexion.

Chacun des 4 câbles peut se régler automatiquement avec l'un des 3 fonctions disponibles

Les fonctions disponibles sont les suivantes:

1. Fonction « Explode »: La bombe détone une fois que le câble a été coupé.
2. Fonction « Désarmer »: La bombe est désactivée une fois que le câble a été coupé.
3. fonction « Rien »: couper le câble n'a aucun effet sur la bombe.

## Menu Paramètres

Mode pour vérifier tous les systèmes du simulateur.

### I2C Liste des périphériques

### Test de son

### test des relais

### Test d'entrée

### Cutwire test

### LED test

### Set Time Relais

### Régler le début Délai

# Articles remplaçables par l'utilisateur

Le FPS bombe Simulator a construit pour remplacer facilement les pièces qui portent au fil du temps.

1. Batterie USB
2. Clavier
3. LCD
4. Boutons poussoir



Figure 1: 4x4 clavier Figure 2: 20x4 LCD I2C

 

Figure 3: LED rouge PST Figure 4: LED verte SPT

Bouton Bouton

# Avertissement

Ce module a été créé spécifiquement accessoire pour améliorer votre expérience de jeu tactique. 3DFabXYZ.com et les filiales ne seront pas tenus responsables des pertes ou des conséquences causées par l'utilisation abusive de ce produit, ou l'un de nos produits. De plus, nous ne pas offrir le service sur les produits qui ont été modifiés de quelque façon. En achetant ce produit, vous acceptez les déclarations ci-dessus. 3DFabXYZ.com et des filiales interdisent la revente de ce produit, ou l'un de nos produits. Ce produit a été conçu pour l'utilisation spécifique des applications et ne peuvent être utilisés à des fins illégales, les utilisations qui sont expressément interdites par les termes, conditions et le but de son utilisation et le détournement. Aucune garantie est donnée ou implicite, quant à l'efficacité du produit et de la performance. Société, ses consultants, partenaires,

# garantie

La durée de validité de la garantie commence à partir de la date indiquée sur la facture d'achat.

Les dommages causés par des applications non décrites dans le mode d'emploi et en général pour un autre usage pour lequel ce produit a été conçu, chocs, les chutes, les agents extérieurs et des interventions en dehors du service technique autorisé sera exclu de la garantie.

Sont également exclues les défauts esthétiques causés par l'utilisation, l'usure normale et les opérations d'entretien décrites dans le manuel d'instructions et qui peuvent être effectuées par l'utilisateur.

les éléments remplaçables ou consommables utilisateur ne sont pas couverts par cette garantie.