**3DFabXYZ.com**

**FPS SIMULADOR BOMB**

Basic, Professional e Módulos

**MANUAL DO PROPRIETÁRIO**

Publicação: Manual de FPS bomba Simulator proprietário

Versão: 1.00

Data: 16 de outubro de 2018

Empresa: 3DFabXYZ.com

Desenvolvedor: Alain Martel

# Inglês

Conteúdo

[1 Introdução1](#__RefHeading___Toc529528553)

[2 Índice1 pacote](#__RefHeading___Toc529528554)

[3 Models1](#__RefHeading___Toc529528555)

[3.1 Basic2](#__RefHeading___Toc529528556)

[3.2 Professional2](#__RefHeading___Toc529528557)

[4 addon Modules2](#__RefHeading___Toc529528558)

[4.1 relé Module2](#__RefHeading___Toc529528559)

[4,2 Cutwire Module2](#__RefHeading___Toc529528560)

[4.3 MP3 Sound Module2](#__RefHeading___Toc529528561)

[4,4 Modules3 sem fio](#__RefHeading___Toc529528562)

[5 jogo Modes3](#__RefHeading___Toc529528563)

[5.1 Search & Destroy3](#__RefHeading___Toc529528564)

[5.2 Sabotage3](#__RefHeading___Toc529528565)

[5,3 Domination4](#__RefHeading___Toc529528566)

[5,4 Armed! 4](#__RefHeading___Toc529528567)

[5.5 Domination4 remoto](#__RefHeading___Toc529528568)

[5.6 Capture a Flag5](#__RefHeading___Toc529528569)

[6 menu5](#__RefHeading___Toc529528570)

[6.1 menu5 idioma](#__RefHeading___Toc529528571)

[6.2 Modo de Jogo Selection5](#__RefHeading___Toc529528572)

[6,3 jogo Configuration6](#__RefHeading___Toc529528573)

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

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

[6.3.3 Passcode6](#__RefHeading___Toc529528576)

[6.3.4 armar tempo6](#__RefHeading___Toc529528577)

[6.3.5 Sound6](#__RefHeading___Toc529528578)

[6.3.6 relé Enable7](#__RefHeading___Toc529528579)

[6.3.7 Cutwire7](#__RefHeading___Toc529528580)

[6,4 configurações menu7](#__RefHeading___Toc529528581)

[6.4.1 I2C lista7 Dispositivo](#__RefHeading___Toc529528582)

[6.4.2 som test7](#__RefHeading___Toc529528583)

[6.4.3 relé test7](#__RefHeading___Toc529528584)

[6.4.4 entrada test7](#__RefHeading___Toc529528585)

[6.4.5 Cutwire test7](#__RefHeading___Toc529528586)

[6.4.6 LED test7](#__RefHeading___Toc529528587)

[6.4.7 Definir relé tempo7](#__RefHeading___Toc529528588)

[6.4.8 Definir Início retardado tempo7](#__RefHeading___Toc529528589)

[7 Substituível pelo usuário Items7](#__RefHeading___Toc529528590)

[8 Disclaimer8](#__RefHeading___Toc529528591)

[9 Warranty8](#__RefHeading___Toc529528592)

# Introdução

O FPS bomba Simulator é um dispositivo que serve para trazer a emoção de jogos de console, como Battlefield ™, Call of Duty ™, e CounterStrike ™ para a vida real. O FPS bomba Simulator pode aumentar qualquer Airsoft, Paintball, Milsim ou jogo Laser-tag, especialmente para os jogadores que amam o tipo de jogo em que os terroristas e contra-terroristas lutar uns contra os outros para plantar e / ou desarmar uma bomba. O modo de jogo Domination é perfeito para aqueles que são mais em um “King of the Hill” tipo jogos. O modo de jogo “Armed!” Com o “Código” permitiu também poderia ser usado em um cenário Room Escape, encontrar pistas para obter o código de acesso antes que ela exploda!

# Conteúdo do pacote

1. FPS bomba Simulator
2. USB Battery Pack (Opcional)
3. Repair Kit (Opcional)
   1. 20x4 LCD I2C
   2. 4x4 teclado
   3. Botão Verde
   4. Botão vermelho
   5. LED RGB
4. Módulos (Opcional)
   1. Módulo de relé
   2. Módulo Cutwire
   3. MP3 Módulo de som (Pro apenas)
   4. Wireless Modules (Só Pro)
      1. Módulo mestre sem fios
      2. Módulo Slave sem fio

# modelos

Existem dois modelos do FPS bomba Simulator.

Ambos os modelos vêm com os quatro modos básicos de jogo seguintes:

1. Procurar e destruir
2. sabotar
3. Dominação
4. Armado!

Cada um dos jogos podem ser jogados em uma das cinco línguas, selecionável no início do jogo:

1. Inglês
2. Francês\*
3. Espanhol\*
4. Protugues \*
5. Alemão\*

Nota:

\* Não Inglês caracteres acentuados são representados por mais próximo de caracteres Inglês.

## básico

O modelo “básico” suporta estes módulos addon:

1. Módulo de relé
2. Módulo Cutwire

## Profissional

O “modelo profissional” suporta vários módulos addon:

1. Módulo de relé
2. Módulo Cutwire
3. Módulo de som MP3
4. Sem fio master \ Slave Módulos
   1. Módulos sem fio permitir que dois novos modos de jogo:
      1. Domination remoto
      2. Capturar a bandeira

# addon Modules

Todos os módulos de jogo são “Plug and Play” e fácil de instalar.

Para instalar qualquer um dos módulos, use as seguintes etapas:

1. Remova a bateria. (O FPS bomba Simulator deve ser totalmente desligado.)
2. Os módulos são introduzidos e vai caber em apenas um slot, coloque o módulo no “ranhura” correspondente.
3. Substituir a bateria.
4. Ligue o dispositivo.

Os módulos são automaticamente detectados na inicialização do dispositivo. opções de configuração do jogo para cada módulo individual só se tornará disponível uma vez por módulo foi enumerado.

## Módulo de relé

O “Módulo de Relé” pode ser usado com Basic e Pro Edições do FPS bomba Simulator. Ele permite que as luzes externas, baseado no status do LED RGB e pode ser usado para ativar um dispositivo externo quando a “bomba” explode. O “Módulo de Relé” está disponível em todos os modos de jogo.

## Módulo Cutwire

A “Corte Módulo fio” pode ser usado com Basic e Pro Edições do FPS bomba Simulator. Este módulo destina-se a ser usado como um último segunda opção para desarmar a bomba.

Ele está disponível em “Search & Destroy”, “Sabotage” e “Armed!” Modos de jogo.

Quando o temporizador está sob o tempo necessário para desarmar ou armar a bomba, ter a sua chance cortar um fio. Adiciona a ferrugem adrenalina de suicídio ou sucesso! Se algum dos fios são cortados antes que a bomba está armado o módulo será automaticamente desativado.

## Módulo de som MP3

O “Sound Module MP3”, permitir comandos de voz reais (em idioma escolhido) em pontos-chave do jogo.

Com “voz” habilitado walkie-talkies transmitido para toda a área de jogo!

Requer “Pro Edition” dispositivo FPS bomba Simulator e está disponível em todos os modos de jogo.

## wireless Modules

Os módulos sem fio são vendidos como “Master” ou “Slave”. Eles exigem pelo menos dois “Pro Edition” FPS bomba simuladores, a fim de usar esses módulos. Adiciona dois novos modos de jogo: “Domination remoto” e “Capture the Flag”.

# Modos de jogo

Existem dois modelos do FPS bomba Simulator, “BASIC” e “PRO”.

O modelo “básico” tem quatro modos de jogo para escolher.

O modelo “PRO” tem quatro modos de jogo “básico” com a possibilidade de um dois modos de jogo adicionais. modos de jogo adicionais exigem pelo menos dois modelos “Pro” com “módulos sem fio” instalados.

## Procurar e destruir

Neste modo, o dispositivo funciona como uma bomba.

Red bomba botão Braços

botão verde Desarma bomba

Quando o modo "Passcode" é usado:

1. entrada de senha tem um limite de tempo de entrada programável.
2. "A" é usado para inicializar entrada de senha para Armar a bomba.
3. "D" é usado para inicializar a entrada código de acesso para desarmar a bomba.

Comum para ambos "código de acesso" e modos de botão:

1. A bomba pode ser armado e neutralizada apenas uma vez.
2. A bomba tem que ser defendida pela equipe verde durante a Game Time.
3. O objetivo da equipe RED atacando é armar a bomba e uma vez armado deve impedir a equipe verde de desarmar-lo, até que ele detona.

Há três maneiras de terminar o jogo.

1. tempo de jogo expira e equipa RED não teve sucesso na colocação e armar a bomba, equipe verde ganha.
2. RED é capaz de colocar e armar a bomba, mas não pode impedir equipe verde de desarmá-la. Green Team vence.
3. RED é capaz de colocar e armar a bomba e equipe verde falha em desarmá-la, a bomba detona. RED ganha.

## sabotar

Neste modo, o dispositivo funciona como uma bomba.

Red bomba botão Braços

botão verde Desarma bomba

Quando o modo "Passcode" é usado:

1. "A" é usado para inicializar entrada de senha para Armar a bomba.
2. "D" é usado para inicializar a entrada código de acesso para desarmar a bomba.

Comum para ambos "código de acesso" e modos de botão:

1. A bomba pode ser armada e desarmada tantas vezes quanto o tempo de jogo permite.
2. A bomba tem que ser defendida pela equipe verde durante a Game Time.
3. O objetivo da equipe RED atacando é armar a bomba e uma vez armado deve impedir a equipe verde de desarmar-lo, até que ele detona.

Há duas maneiras de terminar o jogo.

1. tempo de jogo expira e equipa RED não teve sucesso na colocação e armar a bomba, equipe verde ganha.
2. RED é capaz de colocar e armar a bomba e equipe verde falha em desarmá-la, a bomba detona. RED ganha.

## Dominação

Neste modo, o dispositivo funciona como uma base.

zona de Captura botão vermelho para a equipe RED

botão vermelho Neutraliza Zona Verde

zona de Captura botão verde para a equipe VERDE

botão verde Neutraliza zona vermelha

1. Quando o jogo inicia a base é um (AZUL) Zona Neutra.
2. O objetivo para ambas as equipes (verde e vermelho) é capturar a base.
3. Uma vez que a base é capturado, ele começa a contar o tempo para a equipe de controle.
4. Enquanto a base é neutro nenhum momento é acumulado para qualquer equipe.

A única maneira de vencer é:

1. A equipe com o maior tempo total no controle das vitórias de base.

## Armado!

Neste modo, o dispositivo funciona como uma bomba.

botão verde Desarma bomba

Quando o modo "Passcode" é usado:

1. entrada de senha tem um limite de tempo de entrada programável.
2. "D" é usado para inicializar a entrada código de acesso para desarmar a bomba.

Comum para ambos "código de acesso" e modos de botão:

1. Os começos bomba armados com a contagem regressiva para já detonação acionado.

Há duas maneiras de terminar o jogo.

1. A bomba de tempo expirar ea equipe verde não teve sucesso em desarmar a bomba, e detona vitórias equipe vermelha.
2. A equipe verde consegue desarmar a bomba. Green Team vence.

## Domination remoto

Requer dois dispositivos modelo “Pro” com módulos sem fio instalados.

Neste modo cada dispositivo funciona como uma base.

zona de Captura botão vermelho para a equipe RED

botão vermelho Neutraliza Zona Verde

zona de Captura botão verde para a equipe VERDE

botão verde Neutraliza zona vermelha

1. Quando jogo começa as bases são neutras (AZUL) Zones.
2. O objetivo para ambas as equipes (verde e vermelho) é capturar ambas as bases.
3. Uma vez que a base é capturado, ele começa a contar o tempo para a equipe de controle.
4. Enquanto a base é neutro nenhum momento é acumulado para qualquer equipe.

A única maneira de vencer é:

1. A equipe com o maior tempo total no controle de ambas as bases ganha.

## Capturar a bandeira

Requer dois dispositivos modelo “Pro” com módulos sem fio instalados.

Neste modo cada dispositivo funciona como uma bandeira para qualquer equipes verde ou vermelho.

No bandeira verde:

botão vermelho Captura bandeira verde para a equipe vermelha

botão verde neutraliza Capturado Bandeira verdes ou plantas bandeira vermelha para a equipe VERDE.

No Red Flag:

botão verde Captura bandeira vermelha para equipe verde

botão vermelho neutraliza Capturado bandeira vermelha ou plantas bandeira verde para a equipe RED.

1. Quando jogo começa ambos os dispositivos são Bandeiras, um vermelho e outro VERDES.
2. O objetivo para ambas as equipes (verde e vermelho) é capturar a bandeira do time remoto e plantá-la em outro dispositivo.
3. Pontos são ganhos por capturar com sucesso uma bandeira e plantá-la na outra base.

A única maneira de vencer é:

1. A equipe com os mais altos Flags total plantada vitórias.

# Cardápio

Para percorrer os menus pressione “A” para cima e “B” para baixo.

Para selecionar o item do menu na tela pressione “D”.

## menu Language

Definir o idioma que será exibido na tela.

O idioma escolhido será o idioma padrão exibido.

Os seguintes idiomas podem ser selecionados:

1. Inglês
2. Francais (francês)
3. Español (Espanhol)
4. Portugues (Português)
5. Deutsche (Alemão)

## Seleção do Modo de Jogo

Escolha um dos jogos para iniciar o menu de configuração do jogo.

1. Procurar e destruir
2. sabotar
3. Dominação
4. Armado!

## Configuração do jogo

O menu de configuração do jogo exibirá somente os itens relevantes para o modo de jogo escolhido.

Se todos os módulos foram instalados e o modo de jogo suporta o dispositivo, você será capaz de configurá-lo através do menu.

### Game Time HH: MM

Isso é para definir o tempo máximo aproximado que o jogo pode durar.

1. O jogo termina mais cedo se a bomba detona.
2. Se a bomba está armado com menos tempo deixou que o “Time Bomb”, o jogo continuará até que:
   1. A bomba explode.
   2. A bomba é desarmada.

O tempo é programável para um máximo de 99 horas e 99 minutos (100 horas e 39 minutos). Uma vez que o jogo é iniciado, os minutos restantes e segundos será exibido no LCD. Por exemplo, com um jogo de três horas, o tempo restante será de 180 minutos.

Para ajustar o tempo de usar o teclado numérico correspondentes. Para programar um jogo de 45 minutos, pressione 0 0 4 5 e “D” para salvar o tempo ou “C” para cancelar e reiniciar o tempo de jogo.

### Bomba de tempo HH: MM

Este é o tempo que deve decorrer a partir do momento em que a bomba está armado até que detona. Ele é configurado da mesma forma que o tempo de jogo. Para o “! Armada” modo de jogo este é o tempo de jogo.

### passcode

Você pode optar por usar uma senha para armar ou desarmar a bomba.

#### Definir código de acesso

Use o teclado numérico para definir a senha usada para armar ou desarmar a bomba. Uma vez configurado, você será solicitado a inserir novamente a senha para confirmá-la.

#### Dicas de senha

Você será dado a opção para exibir dicas de senha. As sugestões serão apresentadas na parte inferior da tela quando você está em armar ou modo Desarmar.

### armar Tempo

Este é o tempo necessário para manter o botão pressionado para armar ou desarmar a bomba.

Se a opção de senha foi selecionado é a quantidade de tempo que você tem que digitar o código de acesso.

### Som

Ativar ou desativar o som no jogo.

### retransmitir Ativar

Ativar ou desativar o módulo de relé sem ter que remover física do módulo.

### Cutwire

Sua função é forçar a bomba para ser desativado, cortando uma das 4 fios. Se esta função estiver ativa e um dos cabos não está conectado corretamente antes de iniciar o jogo, haverá um aviso para verificar a conexão.

Cada um dos cabos 4 estão pode definir de forma automática com uma das 3 funções disponíveis

As funções disponíveis são as seguintes:

1. "Explode" função: A bomba detona uma vez que o cabo foi cortado.
2. função "Disarm": A bomba é desativado depois que o cabo foi cortado.
3. função "Nada": Cortando o cabo não tem efeito sobre a bomba.

## menu de definições

Modo de verificar todos os sistemas do simulador.

### Lista de dispositivos I2C

### Teste de som

### Teste de relé

### Teste de entrada

### Teste Cutwire

### Teste de LED

### Definir Tempo Relé

### Definir atraso de tempo

# Itens substituíveis pelo usuário

O FPS bomba Simulator tem ser construído para facilmente substituir peças que se desgastam ao longo do tempo.

1. Bateria USB
2. teclado
3. LCD
4. Apertar botões



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

 

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

botão

# aviso Legal

Este módulo prop foi criado especificamente para melhorar sua experiência de jogo tático. 3DFabXYZ.com e quaisquer afiliados não será responsabilizado por perdas e conseqüências causadas pela má utilização deste produto, ou qualquer um dos nossos produtos. Além disso, não vamos oferecer o serviço em produtos que foram modificados de forma alguma. Ao adquirir este produto, você está concordando com as afirmações acima. 3DFabXYZ.com e quaisquer afiliados proibir a re-venda deste produto, ou qualquer um dos nossos produtos. Este produto foi projetado para o uso específico de aplicativos e não podem ser utilizados para fins ilícitos, usos que são expressamente proibidas sob os termos, condições e propósito de seu uso e diversão. Não há garantias dadas ou implícitas quanto à eficiência e desempenho do produto. Companhia, seus consultores, parceiros,

# garantia

O prazo de validade da garantia começa a partir da data indicada na nota fiscal de compra.

Danos causados ​​por aplicações não descritos nas instruções de utilização e, em geral, para um uso diferente para o qual este produto foi concebido, batidas, quedas, agentes externos e intervenções fora do serviço técnico autorizado serão excluídos da garantia.

Também são excluídos os defeitos estéticos provocados pelo uso, as operações de desgaste e de manutenção normais descritos no manual de instruções e que pode ser realizada pelo utilizador.

substituir itens consumíveis ou usuário não estão cobertos por esta garantia.