

Notice d'utilisation du boîtier ASB-01

Version 1.0

Thomas Mazella
Janvier 2017

Table des matières

Descriptif technique	2
Mise en marche et utilisation.....	3
Démarrage du boîtier	3
Choix du mode de jeu	3
Modes de jeu et déroulement	4
Mode « Roi de la Colline »	4
Mode « Scénario Bombe »	6
Mode « Temps Libre ».....	8
Fin de partie	9
Mode DEBUG.....	9

Descriptif technique

Le boîtier d'airsoft ASB-01 est un dispositif permettant d'organiser des parties sous forme de différents modes de jeu. Il dispose d'une batterie lui permettant d'être utilisé sur tous types de terrains.

Eléments

1	Boîtier ASB-01
2	Ecran LCD
3	Bouton principal
4	Interrupteur A
5	Interrupteur B
6	Potentiomètre de sélection
7	Interrupteur de signal sonore
8	Voyant vert
9	Voyant bleu
10	Voyant rouge
11	DIP de sélection de mode de jeu
12	Sortie 12V avertisseurs
13	Bouton reset
14	Interrupteur marche/arrêt

Caractéristiques techniques

Tension d'alimentation	12-12.6VCC
Capacité batterie	4800mAh
Temps d'utilisation sur une charge	>12h
Vitesse de transmission communication série	9600 baud

Mise en marche et utilisation

Démarrage du boîtier

Avant de mettre sous tension le boîtier, veuillez-vous assurer que la batterie est chargée, allumée et connectée à l'ensemble des composants du boîtier.

Allumez le boîtier en actionnant l'**interrupteur marche/arrêt (14)**. Appuyez sur le **bouton principal (3)** pour commencer à vous servir du boîtier.



La procédure de test des équipements se lance. Cette procédure ne dure que quelques secondes. Pendant la procédure, veuillez-vous assurer du fonctionnement de tous les équipements (voyants, avertisseur sonore, écran LCD).



Une fois la procédure terminée, vous pouvez commencer à configurer votre partie en fonction du mode de jeu sélectionné.

Choix du mode de jeu

Le boîtier ASB-01 comprend 3 modes de jeu que vous pouvez sélectionner après démarrage du boîtier à l'aide du **potentiomètre de sélection (6)**. Les trois modes de jeu disponibles sont :

- King of the Hill (Roi de la Colline)
- Bomb Scenario (Scénario Bombe)
- Free Time (Temps Libre)

Chaque mode de jeu requiert une configuration spécifiée dans les parties attribuées.

Modes de jeu et déroulement

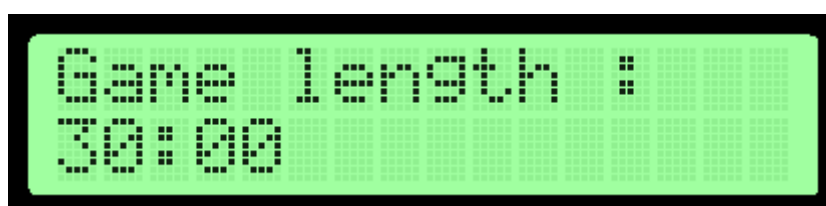
Mode « Roi de la Colline »

Le but de ce mode de jeu par équipe est de défendre un point le plus longtemps possible dans un temps imparti, fixé avant le début de la partie.

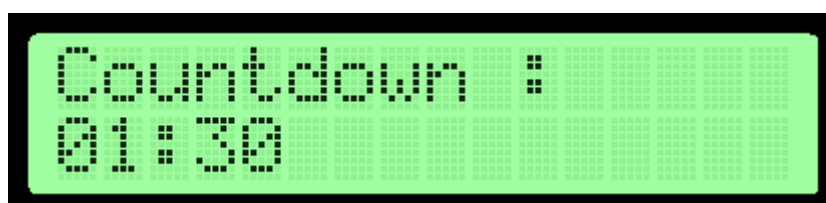
Configuration

Cette section vous permet de paramétrer le temps de partie de jeu et la durée du compte à rebours avant le début de la partie.

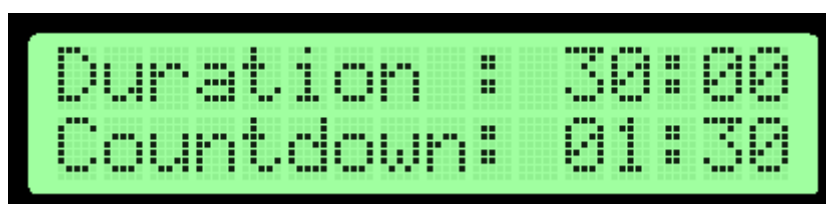
Après démarrage du boîtier et sélection du mode de jeu, utilisez le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps de partie (valeurs disponibles : 15, 20, 30 et 40 minutes).



Validez votre choix avec le **bouton principal (3)**. Utilisez de nouveau le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps de compte à rebours avant le début de partie (valeurs disponibles : 25, 40, 60 et 90 secondes).



Pressez le **bouton principal (3)** pour valider votre choix. Un récapitulatif des paramètres s'affiche et vous permet de confirmer vos choix par l'appui du **bouton principal (3)**.



⚠ Veillez à placer les interrupteurs A et B en position basse au moment du lancement de la partie. Autrement, le compte à rebours ne se lancera pas et démarrera uniquement à partir du moment où ils seront abaissés.

Début de la partie

Les équipes partent du point à capturer dès le lancement du compte à rebours. Ils disposent de ce temps pour rejoindre leurs camps respectifs. De brefs avertissements sonores permettent de suivre le décompte, seconde par seconde. Un avertissement sonore continu d'une seconde avertit les joueurs du début de la partie qui peuvent donc commencer à se diriger vers le point.

Chaque équipe se voit attribuer un des deux interrupteurs présents sur la façade du boîtier. L'équipe en possession du point à défendre doit maintenir son interrupteur en position haute et celui de l'équipe adverse en position basse afin de cumuler du temps d'occupation. L'équipe qui occupe actuellement le point est représentée par les voyants lumineux caractérisés sur le tableau suivant :

Etat des interrupteurs	Voyant vert	Voyant bleu	Voyant rouge
Interrupteur A bas Interrupteur B bas	ON	OFF	OFF
Interrupteur A haut Interrupteur B bas	OFF	ON	OFF
Interrupteur A bas Interrupteur B haut	OFF	OFF	ON
Interrupteur A haut Interrupteur B haut	ON	OFF	OFF

Les points sont comptabilisés toutes les secondes en fonction du temps d'activité de chacun des interrupteurs. **Aucun point n'est comptabilisé lorsque les deux interrupteurs sont dans le même état simultanément.**

Fin de la partie

A la fin du temps imparti, le gagnant est indiqué par le boîtier sur l'écran LCD et par l'intermédiaire des voyants. Le voyant de l'équipe remportant la partie clignote indéfiniment dès la fin du temps imparti. Les points comptabilisés à la fin de la partie correspondent au nombre de secondes d'occupation du point de chaque équipe.



Si les deux équipes ont occupé le point pendant le même nombre de secondes, la partie se termine sur une égalité et le voyant vert se met à clignoter indéfiniment.

Mode « Scénario Bombe »

Dans ce mode de jeu, chaque équipe a un objectif particulier. La première se voit attribuer le boîtier avant le début de la partie et doit armer ce dernier sur le point. La seconde équipe doit empêcher l'autre d'accomplir sa mission.

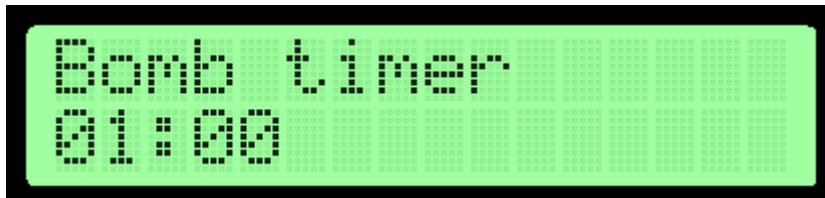
Configuration

Cette section vous permet de paramétrer le temps imparti d'armement du boîtier, le délai avant l'explosion et la durée du compte à rebours avant le début de la partie.

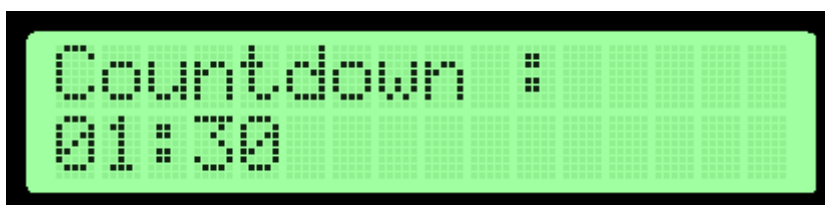
Après démarrage du boîtier et sélection du mode de jeu, utilisez le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps imparti d'armement (valeurs disponibles : 2, 5, 8 et 10 minutes).



Validez votre choix avec le **bouton principal (3)**. Utilisez de nouveau le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps de compte à rebours avant explosion (valeurs disponibles : 30, 45, 60 et 90 secondes).

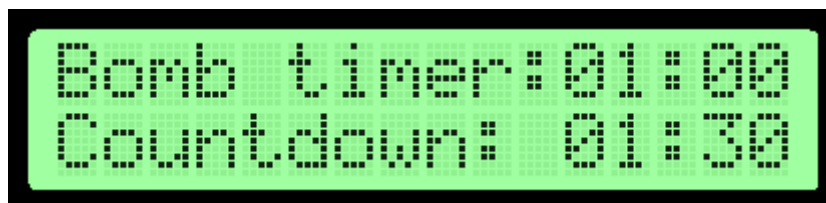


Validez ensuite votre choix avec le **bouton principal (3)**. Utilisez de nouveau le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps de compte à rebours avant le début de partie (valeurs disponibles : 25, 40, 60 et 90 secondes).



Pressez le **bouton principal (3)** pour valider votre choix. Un récapitulatif des paramètres s'affiche et vous permet de confirmer vos choix deux fois par l'appui du **bouton principal (3)**.





⚠ Veillez à placer les interrupteurs A et B en position basse au moment du lancement de la partie. Autrement, le compte à rebours ne se lancera pas et démarrera uniquement à partir du moment où ils seront abaissés.

Début de la partie

L'équipe en possession du boîtier démarre la partie dès la fin du compte à rebours en tentant de s'emparer du site sur lequel elle doit armer le boîtier. L'autre équipe doit l'en empêcher en éliminant ses joueurs. Pendant le compte à rebours, les deux équipes rejoignent leur camp. De brefs avertissements sonores permettent de suivre le décompte, seconde par seconde. Un avertissement sonore continu d'une seconde avertit les joueurs du début de la partie qui peuvent donc commencer à se diriger vers le point.

Si le porteur du boîtier est éliminé, ses alliés doivent récupérer le boîtier ou le dernier porteur l'a laissé tomber. Si les membres de cette équipe parviennent à armer le boîtier avant le temps défini avant le début de la partie, l'autre équipe doit reprendre possession du point pour y désamorcer le boîtier avant la fin du délai avant l'explosion défini lors de la configuration.

Chaque action (armement et désamorçage) se fait par un appui long de 10 secondes sur le **bouton principal (3)**.

Si l'équipe des attaquants ne parvient pas à armer le boîtier ou voit ce dernier désamorcé par les défenseurs, elle perd la partie. A l'inverse, si le boîtier est armé et non désamorcé durant le délai avant explosion, l'équipe des attaquants gagne.

Fin de la partie

Lorsqu'un des objectifs a été rempli par une des équipes, la partie se termine. L'équipe remportant la partie est indiquée par le boîtier via l'écran LCD et par les **voyants lumineux (8, 9, 10)**.



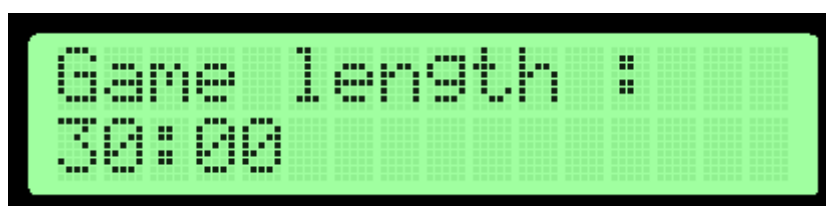
Mode « Temps Libre »

Ce mode de jeu est le plus simple. Il s'agit simplement d'un chronomètre permettant de limiter la durée de la partie. Libre aux organisateurs d'imposer leurs propres règles.

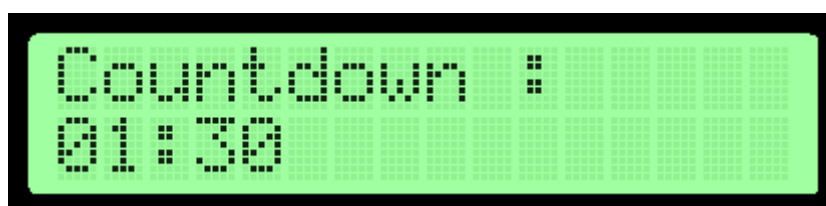
Configuration

Cette section vous permet de paramétrer le temps de partie de jeu et la durée du compte à rebours avant le début de la partie.

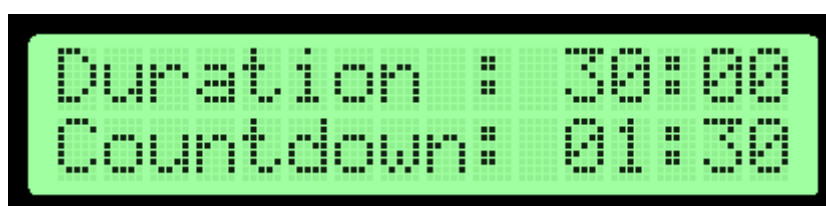
Après démarrage du boîtier et sélection du mode de jeu, utilisez le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps de partie (valeurs disponibles : 15, 20, 30 et 40 minutes).



Validez votre choix avec le **bouton principal (3)**. Utilisez de nouveau le **potentiomètre de sélection (6)** pour définir un temps de compte à rebours avant le début de partie (valeurs disponibles : 25, 40, 60 et 90 secondes).



Pressez le **bouton principal (3)** pour valider votre choix. Un récapitulatif des paramètres s'affiche et vous permet de confirmer vos choix par l'appui du **bouton principal (3)**.



⚠ Veillez à placer les interrupteurs A et B en position basse au moment du lancement de la partie. Autrement, le compte à rebours ne se lancera pas et démarrera uniquement à partir du moment où ils seront abaissés.

Il n'y a ni début, ni fin de partie, dans la mesure où le boîtier ne sert ici que de chronomètre.

Fin de partie

Lorsqu'une partie est terminée, il suffit de rester appuyé sur le bouton principal (3) jusqu'à ce que le boîtier se réinitialise. Vous pouvez désormais sélectionner à nouveau un mode de jeu et le paramétrer avec d'autres paramètres.

Mode DEBUG

Le boîtier comprend un mode de débogage, aussi utilisable pour procéder à des tests. Afin d'activer ce mode de fonctionnement, enclenchez l'interrupteur de debug (???) avant le démarrage du boîtier.

Au démarrage, l'écran d'accueil portera la mention « DEBUG=1 » pour confirmer l'activation du Mode DEBUG



Le démarrage et la configuration des modes de jeu se déroulent de la même façon. Ce mode permet d'ignorer la procédure de vérification des composants et d'avoir accès à des valeurs de temps faibles dans la configuration des modes de jeu :

King of the Hill :

- Durée de partie : 10 secondes
- Compte à rebours début de partie : 5 secondes

Bomb Scenario :

- Temps d'armement: 20 secondes
- Compte à rebours bombe : 30 secondes
- Compte à rebours début de partie : 5 secondes

Free Time :

- Durée de partie : 10 secondes
- Compte à rebours début de partie : 5 secondes