



Bordeaux Airsoft Team présente :

Bombe Counter Strike pour Airsoft

Notice d'utilisation:

La 'bombe' est une réplique inerte qui sert lors de parties d'airsoft.

Elle fonctionne avec une pile 9v ou une mini batterie d'AEG (8,4v ou 9,6v)

Il y a les deux connecteurs et un interrupteur à clef.

L'explosion est sonore (alarme) et pyrotechnique (pétard déclenché électriquement)

PREPARATION

Initialisation de la bombe par l'organisateur

```
B o r d e a u x
A i r s o f t   T e a m
-----
B . A . T .
B O M B E   I N E R T E   V 4
```

Deux écrans qui bouclent en attente

Presser une touche pour passer à la suite

```
C h o i x   d u   c o d e ?
S 1 : A l é a       S 2 : F i x e
```

Indiquer si on veut que le code soit :

S1 : choisi aléatoirement par le dispositif (mode Aléa)

S4 : choisi par l'équipe (mode fixe)

Choisir le mode fixe pour choisir soi-même le code

```
C h r o n o :   0 5 ' 0 0 "
S 1 : -       S 2 : +       S 4 : O K
```

Modifier éventuellement la valeur du compte à rebours.

ajouter 1 minute avec S2, enlever 1 minute avec S1, valider avec S4

Le temps maxi est de 59 minutes, le minimum est de 1 minute

Afichage

facultatif

```
N O T E Z   C E   C O D E :
1 3 2 4 3 3 2 1
```

Uniquement si on a choisi le mode Aléa

La bombe est initialisée et désamorcée par un même code

Ce code est différent à chaque partie, il faut le noter !

Presser une touche pour commencer la partie

```
A L L E Z   P L A C E R
L A   B O M B E
```

Presser une touche pour continuer

LA PARTIE COMMENCE

Le code est remis à l'équipe terro

La bombe est remise aux terro qui peuvent la déplacer

```
L a   b o m b e   e s t   e n
p o s i t i o n ?   S 3 : o u i
```

La bombe est transportée, on valide avec S3 quand on est à destination

Afichage

facultatif

```
L a   b o m b e   n ' e s t
p a s   S T A B I L I S E E !
```

Cet écran s'affiche uniquement si on tente d'initialiser la bombe alors qu'elle n'est pas en position stable (risque de tilt). Il faut la repositionner.

BOMBE INSTALLEE

B O M B E P L A N T E E !
n e p l u s b o u g e r

On ne doit plus bouger la bombe. Détection du tilt, la bombe peut exploser

La bombe de doit plus bouger

Les terro entrent le code pour amorcer la bombe

C o d e d ' A M O R C A G E :
_ _ _ _ _

Entrer le code d'amorçage (et de désamorçage)

Ce code permettra d'arrêter le compte à rebours

En mode Aléa, il faut entrer le code indiqué au début

En mode fixe, entrer le code que l'on veut

V a l i d e r X X X X X X X X
S 1 = n o n S 4 = o u i

Vérifier, valider (en pressant S4) ou recommencer (S1)

Afichage

facultatif

C O D E E R R O N E !
R e t a p e z - l e

Uniquement si on a chiosi le mode Aléa

Si le code n'est pas celui du début le groupe ne peut pas lancer la bombe

Il faudra recommencer et entrer le code à nouveau.

C o d e d ' A M O R C A G E :
1 3 ? ? 3 3 2 ?

Les chiffres corrects sont indiqués

Les mauvais chiffres sont remplacés par des "?" pour aider

Par exemple ici il y a 3 mauvais chiffres et le groupe doit recommencer

P r e s s e r S 3 p o u r
l a n c e r l e c h r o n o

Attente pour lancer le compte à rebours

LE COMPTE A REBOURS COMMENCE

C o d e : _ _ _ _ _
C h o c s : 0 0 _ _ 0 4 ' 5 9 "

Ecran du compte à rebours. Affichage du temps restant et entrée du code

Diodes et beep quand les secondes défilent.

Beep plus pressant quand arrive la dernière minute puis les dernières secondes

Les counter doivent désamorcer la bombe. Les terro peuvent garder ou partir.

