

Benutzerhandbuch

Bombe C4 PRO

Das C4-Gameplay, im Koffer:
Bewegungssensor, 110 dB Alarm und Hacking-
Port.

Version v1.2 – 09/2026



Auf einen Blick

Stromversorgung	Interner 12-V-1800-mAh-Akku, 220-V-Trafo mitgeliefert
Akkulaufzeit	Ein ganzer Spieltag, lädt in ca. 2 Stunden
Kabel	1 bis 6, automatisch erkannt
Countdown	5 bis 90 Min., in 5-Min.-Schritten
Schwierigkeit	3 Stufen: A, B, C
Zielgruppe	Nur ab 18 Jahren

Kurzanleitung

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 1 bis 6 Kabel anschließen.
- 3 Tournez la clé : la bombe démarre en mode et difficulté mémorisés.
- 4 Pour changer le mode : maintenez les deux boutons EN TOURNANT LA CLÉ → voyant blanc et rEFL/dESA → TIMER pour basculer, ARM pour valider.
- 5 Pour changer la difficulté : maintenez TIMER (B) ou ARM (C) en tournant la clé.

1 Übersicht

Die C4 PRO Bombe folgt dem gleichen Prinzip wie die C4 Bombe: alle Kabel müssen durchtrennt werden, jedes während eines grünen Aufblitzens. Sie fügt einen Bewegungssensor, einen 110-dB-Alarm, einen Hacking-Port und einen internen Akku hinzu, alles in einem stoßfesten wasserdichten Koffer.

Anzeige 4-stelliger Countdown, Informationen beim Start.

TIMER-Taste (00:00) Zeiteinstellung, Auswahl Stufe B.

ARM-Taste Vorschärfen und Countdown-Start, Auswahl Stufe C.

Anzeige-LED Rot: Schnitt bestraft. Grüner Blitz: Schnitt erlaubt.

Kabelklemmen Bis zu 6 Kabel, beim Start erkannt.

COMM INTERFACE-Anschluss RJ45-Buchse für das Hacking Device.

Bewegungssensor Bloque le désarmement tant que la mallette bouge (niveaux B et C).

Schlüsselschalter Bombe ein- und ausschalten.



Präsentationsvideo

QR scannen um die C4 PRO Bombe in Aktion zu sehen.

2 Akku aufladen

Der interne Akku hält einen ganzen Spieltag. Vor jedem Spieltag aufladen: er entlädt sich langsam im Ruhezustand.

1 Trafo anschließen

Den mitgelieferten 220-V-Trafo an den Koffer und dann ans Stromnetz anschließen.

2 Trafo-Anzeige beachten

Rote LED: Ladevorgang läuft. Grüne LED: Akku voll, ca. 2 Stunden später.

3 Inbetriebnahme

1 Kabel anschließen

1 bis 6 Kabel vor dem Einschalten anschließen: die Anzahl wird nur beim Start gelesen. Mehr Kabel = längere Entschärfung.

2 Schlüssel drehen

Der Schlüsselschalter schaltet die Bombe ein. Die Stufe zu diesem Zeitpunkt wählen (siehe nächster Abschnitt). Die Bombe gibt 2 Pieptöne aus.

3 Anzeige ablesen

Die Anzahl erkannter Kabel erscheint auf der rechten Ziffer, dann die Schwierigkeitsstufe auf der linken.



4 câbles détectés



Niveau C sélectionné

Mindestens ein Kabel

Ohne angeschlossenes Kabel erklärt sich die Bombe beim Start als entschärft.

La clé neutralise la bombe

Tourner la clé coupe l'alimentation et arrête le décompte : laissée sur la mallette, elle offre un désarmement sans condition. Retirez-la si la coupe des câbles doit être la seule issue.

4 Spielmodus wählen

Die Bombe bietet zwei im EEPROM gespeicherte Spielmodi: Sie kehrt bei jedem Einschalten zur letzten Wahl zurück. Die Schwierigkeit wird nie gespeichert.

Anzeige	Modus	Prinzip
rEFL	Reflex (Standard)	Nur während grüner Blitze schneiden.
dESA	Entschärfung	In vorgeschriebener Reihenfolge anhand der Anzeige und einer Protokolltabelle schneiden.

1 Menü öffnen

Beide Tasten (TIMER und ARM) gedrückt halten, dann den Schlüssel drehen. Weißes Licht, Anzeige rEFL oder dESA: loslassen.



2 Modus wählen

Kurze TIMER-Tastdrücke zum Umschalten zwischen rEFL und dESA.

3 Bestätigen

Appuyez sur ARM : deux bips aigus confirment, le choix est enregistré en EEPROM. L'afficheur passe ensuite à la difficulté.

Si les boutons sont relâchés avant l'apparition du voyant blanc, la bombe démarre normalement sans ouvrir le menu.

5 Schwierigkeit wählen

Die gewünschte Taste beim Schlüsseldrehen gedrückt halten, bis der Buchstabe erscheint, dann loslassen. Die Stufe regelt die Dauer der grünen Blitze, aktiviert oder deaktiviert den Bewegungssensor und bestimmt den Effekt des Hacking Device.

Stufe	Beim Schlüsseldrehen	Grüner Blitz	Sensor
A	Nichts berühren	150 à 350 ms	Deaktiviert
B	TIMER halten	150 à 300 ms	Aktiv
C	ARM halten	100 à 250 ms	Aktiv

Über das Menü

Das Menü wechselt automatisch zur Schwierigkeitseinstellung. TIMER durchläuft A → b → C. ARM bestätigt mit zwei hohen Pieptönen.

6 Einstellen und Spiel starten

1 Dauer einstellen

Die Anzeige zeigt 05:00. Jeder TIMER-Druck addiert 5 Min., bis 90:00; der nächste Druck kehrt zu 05:00 zurück.

2 Vorschärfen

ARM einmal drücken: 3 Pieptöne. Die Dauer ist gesperrt und die Anzeige wechselt blau-rot mit regelmäßigem Piepen.

3 Countdown starten

ARM gedrückt halten bis zur Folge schneller Pieptöne (einige Sekunden). Der Countdown startet.

Vorgeschärft ablegen

Eine vorgeschärft Bombe kann den Angreifern übergeben werden: Sie legen sie auf das Ziel und starten selbst den Countdown mit ARM. Zum Ändern der Dauer den Schlüssel drehen und neu beginnen.

7 Bewegungssensor

Bei den Stufen B und C verhindert das Bewegen des Koffers während des Countdowns jede Entschärfung. Der Sensor löst nie die Explosion aus.

Solange sich der Koffer bewegt

- ◆ Grüne Blitze verschwinden: Anzeige bleibt rot.
- ◆ Countdown beschleunigt sich mit schnellen Pieptönen.
- ◆ Jede Bewegung kostet 10 bis 30 s, außer der ersten.
- ◆ Ein zu diesem Zeitpunkt durchtrennendes Kabel gilt als Schnitt während Rot.

Ablegen, warten, schneiden

Koffer ablegen und warten, bis die grünen Blitze zurückkehren, bevor mit dem Schneiden fortgefahren wird.

8 Reflexmodus

Um zu gewinnen, muss das Team alle Kabel vor Ablauf des Countdowns trennen oder durchtrennen, und nur während eines grünen Aufblitzens. Die Anzeige bleibt meistens rot und wird nur kurz und zufällig grün.

Schnitt während Grün

Keine Strafe. Jeder erfolgreiche Schnitt verlängert die grünen Blitze für das letzte Kabel leicht.

Schnitt während Rot

Absteigender Ton: die Bombe zieht 2 Min. ab, plus bis zu ¼ der Restzeit, dann wird ein Zufallseffekt ausgelöst.

Mögliche Zufallseffekte

- ◆ Restzeit halbiert
- ◆ Restzeit durch 3 geteilt
- ◆ Nur noch eine Minute
- ◆ Summer ausgeschaltet
- ◆ Summer verstimmt (Zufallstöne)
- ◆ Anzeige schwächer werdend
- ◆ Countdown 2–3 s eingefroren, dann doppelt so schnell
- ◆ Countdown doppelt so schnell



- ◆ Countdown außer Kontrolle: 20 s bis 2 Min. verloren
- ◆ Rot wird blau
- ◆ Grün wird durch eine aus LED ersetzt: Schnitt bleibt möglich

Die Effekte werden zufällig ausgelöst und häufen sich von Fehler zu Fehler an. Beispiel: bei 60:00 kostet ein Fehler 2 bis 16 Min. vor dem Effekt; bei 08:00 sind es 2 bis 3 Min.

Das letzte Kabel entscheidet

Coupé pendant le vert : le témoin reste vert, le décompte se fige, la bombe est désarmée. Coupé pendant le rouge, ou décompte à zéro : l'alarme 110 dB retentit 3 s, puis le témoin clignote en rouge avec un buzzer continu. L'objectif est perdu.

9 Entschärfungsmodus

Im Entschärfungsmodus ist die Schnittfolge vorgegeben: Sie hängt von der Anzeige, der Seriennummer und dem Kanal der Bombe ab. Das Verfahren muss nach jedem durchgeschnittenen Kabel vollständig neu begonnen werden.

TIMER (links, Kabelseite 1–2–3) Zeigt die Seriennummer (4 Zeichen, 3 s). Freie und unbegrenzte Drücke, ohne Einfluss auf das Spiel.

ARM (rechts, Kabelseite 4–5–6) Zeigt den Kanal: CH 1, CH 2 oder CH 3 (3 s). Freie und unbegrenzte Drücke, ohne Einfluss auf das Spiel.

Verfahren

- 1 Seriennummer und Kanal notieren**
Vor dem Start notieren. Regeln α , β und γ ein für alle Mal aus der Nummer bestimmen.
- 2 Anzeige ablesen**
Farbe und Rhythmus der Anzeige beobachten. In der Kanaltabelle den Protokollcode ermitteln.
- 3 Tabelle wählen**
Haupttabelle wenn β nicht gilt. Reservetabelle wenn die Quersumme der Nummer ≥ 15 .
- 4 Verbleibende Kabel zählen**
Entsprechende Spalte wählen. Eine Spalte nach rechts verschieben wenn α gilt.

5 Sequenz lesen und schneiden

Von links nach rechts, oder von rechts nach links wenn γ . Das erste noch angeschlossene Kabel dieser Sequenz durchtrennen. Immer nur ein Kabel.

6 Warten und neu beginnen

3 ansteigende Töne: die Anzeige wird neu definiert. Bei Schritt 2 mit der Anzahl verbleibender Kabel neu beginnen.

Die drei Regeln

Regel	Bedingung für die Seriennummer	Wirkung
α	Mindestens ein Buchstabe in der Nummer	Spalte = verbleibende Kabel + 1 (z.B. 6 verbleibend → Spalte „2 Kabel“)
β	Quersumme ≥ 15	Reservetabelle statt Haupttabelle verwenden
γ	Letzte Ziffer ungerade	Sequenz von rechts nach links lesen

Die Anzeige

Rhythmus	Beschreibung
FEST	Anzeige dauerhaft an
LANGSAM	Ca. 1 Blitz pro Sekunde
SCHNELL	Ca. 5 Blitze pro Sekunde
DOPPELBLITZ	Zwei kurze Blitze dann ca. 1 s Pause

Mögliche Farben: Rot, Blau, Violett, Gelb, Cyan, Weiß. Jeder Orangeton wird als GELB gelesen. Grün ist nie ein Protokollcode: feste grüne Anzeige = Gerät neutralisiert.

Falscher Schnitt

Ein Kabel außerhalb der Sequenz löst eine zufällige Strafe aus: Zeitverkürzung, verändertes Signal, fehlerhafte Anzeige oder beschleunigter Countdown. Die Anzeige wird wie nach jedem Schnitt neu definiert: bei Schritt 2 neu beginnen. Fehlertoleranz ist auf Kabel – 2 begrenzt: bei 3 Kabeln akzeptiert Stufe A nur einen Fehler; bei 2 Kabeln kein Fehler unabhängig von der Schwierigkeit.





Kurzübersicht

Kompakte Protokolltabellen – ausdrucken und aufs Spielfeld mitnehmen.



Neutralisierungshandbuch

Vollständiges Verfahren, Anhänge, kommentierte Beispiele (7 Seiten).

10 Hacking Device

Das Hacking Device (separat erhältlich) bietet einen zweiten Entschärfungsweg. Es kann nur einmal pro Partie verwendet werden.

1 Anschließen

Das Hacking Device mit einem RJ45-Kabel an den COMM INTERFACE-Anschluss des Koffers anschließen, Countdown läuft.

2 30 Sekunden halten

Seine 10 LEDs werden nacheinander grün. Angeschlossen lassen, bis alle grün sind.

3 Hack erfolgreich

Die Bombe gibt zwei ansteigende Töne aus und wendet den Effekt ihrer Stufe an.

Stufe	Hack-Effekt
A	Vollständige und sofortige Entschärfung
B	Grüne Blitze auf 500 ms verlängert: Schneiden wird leichter
C	Grüne Blitze auf 500 ms verlängert, aber nur noch eine Minute verbleibt

11 Licht- und Tonsignale

Signal	Signification
2 Pieptöne, grünes Licht	Einschalten (Schlüssel gedreht)
Rechte Ziffer der Anzeige	Anzahl erkannter Kabel
Buchstabe A, b oder C links	Gewählte Schwierigkeitsstufe
Feste blaue Anzeige, 05:00 gezeit	Zeiteinstellung

Signal	Signification
Wechselnde blaue und rote Anzeige, regelmäßiger Piepser	Bombe vorgeschärft, wartet auf Start
Folge schneller Pieptöne	Countdown gestartet
Piep jede Sekunde, rot und grüne Blitze	Countdown läuft
Festes rotes Licht, schnelle Pieptöne, beschleunigter Countdown	Koffer in Bewegung
Absteigender Ton	Kabel während Rot durchtrennt: Strafe und Effekt
Zwei ansteigende Töne	Hack erfolgreich
Feste grüne Anzeige, Doppelpiep, Countdown eingefroren	Bombe entschärft
110-dB-Alarm, blinkendes rotes Licht	Explosion: Ziel verloren
rEFL oder dESA auf Anzeige, weißes Licht	Modusmenu: loslassen, dann TIMER zum Umschalten, ARM zum Bestätigen
2 hohe Pieptöne	Modus oder Schwierigkeit im Speicher gespeichert
Kurzes grünes Licht + Doppelpiep	Entschärfung: richtiger Schnitt, Sequenz befolgt
Blinkendes rotes Licht + absteigender Ton	Entschärfung: falscher Schnitt, Strafe angewendet
3 ansteigende Töne	Entschärfung: Anzeige neu definiert, bei Schritt 2 neu beginnen



12 Szenarioideen

Counter-Strike

2 Teams Angriff / Verteidigung

Die Verteidiger schützen bis zu drei Ablegeorte. Die Angreifer tragen den vorgeschärften Koffer, wählen ihren Ort und starten den Countdown. Die Verteidiger müssen ihn vor der Explosion entschärfen — sie dürfen ihn nicht in Sicherheit bringen: der Bewegungssensor verbietet es.

Règlage conseillé : 20 Min., Stufe B, 4 Kabel.

Infiltration

2 Teams Hacking Device

Die Verteidiger haben einen Hacker mit Hacking Device. Sein Team muss ihn zur Bombe eskortieren und die 30 Sekunden des Hacks abdecken, während andere manuell schneiden.

Règlage conseillé : 30 Min., Stufe A (Hack = Sieg) oder B, 6 Kabel.

Charge piégée

2 Teams Défense de position

Die Bombe wird in einer exponierten Position platziert. Nicht in Sicherheit zu bringen: Das Team muss die Zone lange genug halten, um alle Kabel vor Ort zu durchtrennen.

Règlage conseillé : 15 min, niveau C, 4 câbles.

La clé

2 Teams Suche

Der Schlüssel wird entfernt und versteckt oder einem Gegner übergeben. Die Verteidiger wählen: Kabel unter Druck durchtrennen oder Schlüssel finden, um die Bombe sicher auszuschalten.

Règlage conseillé : 30 min, niveau C, 6 câbles.

13 Zubehör und Ersatzteile

Hacking Device Entschärfung durch Hacking über den RJ45-Anschluss.

Ersatzkabel Zu durchtrennende Drähte, 50er-Packungen (C4 und C4 PRO).

220-V-Ladetrafo Ersatzladegerät für den 12-V-Akku.

Erhältlich auf www.myairsoftgame.com, von der Produktseite.

14 Sicherheit

Attrappe: niemals außerhalb des Spielfeldes

Dieses Gerät enthält keine explosiven Komponenten, kann aber für ein echtes Gerät gehalten werden. Niemals öffentlich verwenden, zeigen oder zurücklassen. Ausgeschaltet in einer Tasche oder geschlossenem Behälter transportieren. Jede Verwendung außerhalb eines privaten Spielgeländes kann zu Polizeieinsatz und Strafverfolgung führen.

- ◆ Diese Anleitung vor der ersten Verwendung lesen und aufbewahren. Jede nicht bestimmungsgemäße Verwendung entbindet den Hersteller von jeglicher Haftung.
- ◆ Gerät nur für Personen ab 18 Jahren.
- ◆ Gerät bei Beschädigung oder Fehlfunktion nicht verwenden: durch unseren Service reparieren lassen.
- ◆ Der Koffer ist nur geschlossen wasserdicht: nicht bei Regen öffnen.
- ◆ 110-dB-Alarm: Ohr nicht an den Koffer halten.
- ◆ Nur mit dem mitgelieferten Trafo an einem trockenen Ort laden, Ladevorgang nie unbeaufsichtigt lassen.
- ◆ Empfindlich gegen statische Elektrizität: synthetische Kleidung (Polyester) vermeiden.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.



15 Pflege und Lagerung

- ◆ Koffer niemals in Wasser tauchen.
- ◆ Innen mit trockenem Tuch reinigen, kein feuchter Schwamm.
- ◆ Keine Scheuermittel auf dem Bedienfeld verwenden.
- ◆ Trocken, vor Wärme und Sonne geschützt lagern.
- ◆ Akku vor Langzeitlagerung und regelmäßig aufladen.

16 Fehlerbehebung

Problem	Lösung
Die Bombe startet nicht	Prüfen ob der Schlüssel richtig gedreht ist, dann Akku mit dem mitgelieferten Trafo aufladen.
Angezeigte Kabelanzahl ist falsch	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé dans sa borne, puis coupez la clé et redémarrez.
Bombe ist beim Start entschärft	Aucun câble n'a été détecté : branchez-les avant de tourner la clé.
Bewegungssensor stumm oder unregelmäßig	Prüfen ob Stufe B oder C gewählt ist, dann Akku aufladen.
Das Hacking Device hat keinen Effekt	Es funktioniert nur einmal pro Partie, Countdown läuft. RJ45-Kabel prüfen.
Schwache Anzeige, seltsame Töne, blaues Licht im Spiel	Zufallseffekte eines missglückten Schnitts: normaler Betrieb bis zum Neustart.

@ Kontakt & Support

Eine Frage oder Produktidee? Schreiben Sie uns oder melden Sie sich in Ihrem Kundenkonto an.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016

Entworfen und gefertigt in Haute-Savoie, Frankreich

MAG-C4PRO – v1.2 – 09/2026

Firmware BombeC4_PRO_Oct26 – 10/2026

