

Manual de usuario

Bombe C4 PRO

El gameplay de la C4, en maletín: sensor de movimiento, alarma 110 dB y puerto de hacking.

Versión v1.2 – 09/2026



De un vistazo

Alimentación	Batería interna 12 V 1800 mAh, transformador 220 V incluido
Autonomía	Un día de juego completo, carga en aprox. 2 h
Cables	1 a 6, detección automática
Cuenta atrás	5 a 90 min, en pasos de 5 min
Dificultad	3 niveles: A, B, C
Público	Solo mayores de 18 años

Inicio rápido

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Conecta de 1 a 6 cables.
- 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 Presentación

La Bomba C4 PRO sigue el mismo principio que la C4: todos los cables deben cortarse, cada uno durante un destello verde. Añade un sensor de movimiento, una alarma de 110 dB, un puerto de hacking y una batería interna, todo en un maletín antichoque estanco.

Pantalla	Cuenta atrás de 4 dígitos, información al arranque.
Botón TIMER (00:00)	Ajuste de duración, selección del nivel B.
Botón ARM	Pre-armado e inicio de cuenta atrás, selección del nivel C.
Testigo	Rojo: corte penalizado. Destello verde: corte permitido.
Bornes de cables	Hasta 6 cables, detectados al arranque.
Puerto COMM INTERFACE	Toma RJ45 para el Hacking Device.
Sensor de movimiento	Bloque le désarmement tant que la mallette bouge (niveaux B et C).
Llave de contacto	Encendido y apagado de la bomba.



Vídeo de presentación

Escanea para ver la Bomba C4 PRO en acción.

2 Cargar la batería

La batería interna dura un día de juego completo. Cárgala antes de cada jornada: se descarga lentamente en reposo.

- 1 Conecta el transformador**
Conecta el transformador 220 V incluido al maletín y luego a la red.
- 2 Observa el testigo del transformador**
LED rojo fijo: cargando. LED verde: batería llena, aproximadamente 2 horas después.

3 Puesta en marcha

- 1 Conecta los cables**
Conecta de 1 a 6 cables antes de encender: el número solo se lee al arranque. Más cables = desactivación más larga.
- 2 Gira la llave**
El contacto de llave conecta la bomba. Elige el nivel en ese momento (ver sección siguiente). La bomba emite 2 pitidos.
- 3 Lee la pantalla**
El número de cables detectados aparece en el dígito derecho, luego el nivel de dificultad en el izquierdo.



4 câbles détectés



Niveau C sélectionné

Al menos un cable

Sin cable conectado, la bomba se declara desactivada al arrancar.

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 Elegir el modo de juego

La bomba ofrece dos modos de juego memorizados en EEPROM: vuelve a la última elección en cada encendido. La dificultad nunca se memoriza.

Pantalla	Modo	Principio
rEFL	Reflejo (predeterminado)	Cortar solo durante los destellos verdes.
dESA	Desactivación	Cortar en un orden impuesto según el testigo y una tabla de protocolos.

- 1 Abre el menú**
Mantén ambos botones (TIMER y ARM) pulsados, luego gira la llave. Testigo blanco, pantalla rEFL o dESA: suelta.



2 Elige el modo

Pulsaciones cortas en TIMER para alternar entre rEFL y dESA.

3 Confirmar

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 Elegir la dificultad

Mantén el botón deseado al girar la llave, hasta que aparezca la letra, luego suelta. El nivel regula la duración de los destellos verdes, activa o no el sensor de movimiento y determina el efecto del Hacking Device.

Nivel	Al girar la llave	Destello verde	Sensor
A	No toques nada	150 à 350 ms	Desactivado
B	Mantén TIMER	150 à 300 ms	Activo
C	Mantén ARM	100 à 250 ms	Activo

A través del menú

El menú pasa automáticamente al ajuste de dificultad. TIMER recorre A → b → C. ARM confirma con dos pitidos agudos.

6 Configurar e iniciar la partida

1 Ajusta la duración

La pantalla muestra 05:00. Cada pulsación de TIMER añade 5 min, hasta 90:00; la siguiente vuelve a 05:00.

2 Pre-arma

Pulsa ARM una vez: 3 pitidos. La duración se bloquea y el testigo alterna azul y rojo con un pitido regular.

3 Inicia la cuenta atrás

Mantén ARM hasta la serie de pitidos rápidos (unos segundos). La cuenta atrás comienza.

Déjala pre-armada

Una bomba pre-armada puede entregarse a los atacantes: la colocan en el objetivo e inician ellos mismos la cuenta atrás con ARM. Para cambiar la duración, apaga la llave y vuelve a empezar.

7 Sensor de movimiento

En los niveles B y C, mover el maletín durante la cuenta atrás impide cualquier desactivación. El sensor nunca activa la explosión.

Mientras el maletín se mueve

- ◆ Los destellos verdes desaparecen: el testigo permanece rojo.
- ◆ La cuenta atrás se acelera con pitidos rápidos.
- ◆ Cada movimiento hace perder 10 a 30 s, excepto el primero.
- ◆ Un cable cortado en ese momento cuenta como un corte durante rojo.

Deja, espera, corta

Deja el maletín y espera a que vuelvan los destellos verdes antes de retomar el corte.

8 Modo reflejo

Para ganar, el equipo debe desconectar o cortar todos los cables antes de que termine la cuenta atrás, y solo durante un destello verde. El testigo permanece principalmente rojo y solo pasa a verde en destellos breves y aleatorios.

Corte durante verde

Sin penalización. Cada corte exitoso alarga un poco los destellos verdes para el último cable.

Corte durante rojo

Sonido descendente: la bomba resta 2 min, más hasta ¼ del tiempo restante, luego activa un efecto aleatorio.

Efectos aleatorios posibles

- ◆ Tiempo restante dividido por 2
- ◆ Tiempo restante dividido por 3
- ◆ Solo queda un minuto
- ◆ Zumbador cortado
- ◆ Zumbador desajustado (sonidos aleatorios)
- ◆ Pantalla que se debilita
- ◆ Cuenta atrás congelada 2-3 s, luego el doble de rápida



- ◆ Cuenta atrás el doble de rápida
- ◆ Cuenta atrás descontrolada: 20 s a 2 min perdidas
- ◆ El rojo se vuelve azul
- ◆ El verde es reemplazado por un LED apagado: el corte sigue siendo posible

Los efectos se sortean y se acumulan de un error al siguiente. Ejemplo: a las 60:00, un error cuesta de 2 a 16 min antes del efecto; a las 08:00, de 2 a 3 min.

El último cable decide

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 Modo desactivación

En modo desactivación, el orden de corte está impuesto: depende del testigo, el número de serie y el canal de la bomba. El procedimiento debe reiniciarse completamente tras cada cable cortado.

TIMER (izquierda, lado cables 1-2-3)	Muestra el número de serie (4 caracteres, 3 s). Pulsaciones libres e ilimitadas, sin efecto en la partida.
ARM (derecha, lado cables 4-5-6)	Muestra el canal: CH 1, CH 2 o CH 3 (3 s). Pulsaciones libres e ilimitadas, sin efecto en la partida.

Procedimiento

- 1 Anota el número de serie y el canal**
Anótalos antes del inicio. Determina las reglas α , β y γ de una vez a partir del número.
- 2 Lee el testigo**
Observa el color y el ritmo del testigo. En la tabla del canal, encuentra el código de protocolo.
- 3 Elige la tabla**
Tabla principal si β no se aplica. Tabla de respaldo si la suma de los dígitos del número es ≥ 15 .
- 4 Cuenta los cables restantes**
Selecciona la columna correspondiente. Desplaza una columna a la derecha si α se aplica.

5 Lee la secuencia y corta

De izquierda a derecha, o de derecha a izquierda si γ . Corta el primer cable aún conectado de esta secuencia. Un solo cable a la vez.

6 Espera y recomienza

3 notas ascendentes: el testigo se redefine. Vuelve al paso 2 con el número de cables restantes.

Las tres reglas

Regla	Condición sobre el número de serie	Efecto
α	Al menos una letra en el número	Columna = cables restantes + 1 (ej. 6 restantes $\rightarrow$ columna «2 cables»)
β	Suma de dígitos ≥ 15	Usar la tabla de respaldo en lugar de la tabla principal
γ	Último dígito impar	Leer la secuencia de derecha a izquierda

El testigo

Ritmo	Descripción
FIJO	Testigo encendido continuamente
LENTO	Aprox. 1 destello por segundo
RÁPIDO	Aprox. 5 destellos por segundo
DOBLE DESTELLO	Dos destellos breves y una pausa de aprox. 1 s

Colores posibles: rojo, azul, violeta, amarillo, cian, blanco. Cualquier tono anaranjado se lee como AMARILLO. El verde nunca es un código de protocolo: testigo verde fijo = dispositivo neutralizado.

Corte incorrecto

Un cable fuera de secuencia activa una sanción aleatoria: reducción del tiempo, señal alterada, pantalla defectuosa o cuenta atrás acelerada. El testigo se redefine como tras cualquier corte: vuelve al paso 2. La tolerancia a errores está limitada a cables - 2: con 3 cables, el nivel A acepta solo un error; con 2 cables, ningún error independientemente de la dificultad.





Ficha Resumen

Tablas de protocolos compactas – imprimir y llevar al campo.



Manual de Neutralización

Procedimiento completo, anexos, ejemplos comentados (7 páginas).

10 Hacking Device

El Hacking Device (vendido por separado) ofrece una segunda vía de desactivación. Solo se puede usar una vez por partida.

1 Conéctalo

Conecta el Hacking Device al puerto COMM INTERFACE del maletín con un cable RJ45, cuenta atrás en marcha.

2 Mantén 30 segundos

Sus 10 LEDs se vuelven verdes una a una. Déjalo conectado hasta que todas estén verdes.

3 Hack exitoso

La bomba emite dos sonidos ascendentes y aplica el efecto de su nivel.

Nivel	Efecto del hack
A	Desactivación completa e inmediata
B	Destellos verdes alargados a 500 ms: el corte se facilita
C	Destellos verdes alargados a 500 ms, pero solo queda un minuto

11 Señales visuales y sonoras

Signal	Signification
2 pitidos, testigo verde	Encendido (llave girada)
Dígito derecho de la pantalla	Número de cables detectados
Letra A, b o C a la izquierda	Nivel de dificultad elegido
Testigo azul fijo, 05:00 mostrado	Ajuste de duración

Signal	Signification
Testigo azul y rojo alternados, pitido regular	Bomba pre-armada, esperando inicio
Serie de pitidos rápidos	Cuenta atrás iniciada
Pitido cada segundo, rojo y destellos verdes	Cuenta atrás en curso
Testigo rojo fijo, pitidos rápidos, cuenta atrás acelerada	Maletín en movimiento
Sonido descendente	Cable cortado durante rojo: penalización y efecto
Dos sonidos ascendentes	Hack exitoso
Testigo verde fijo, doble pitido, cuenta atrás congelada	Bomba desactivada
Alarma 110 dB, testigo rojo parpadeante	Explosión: objetivo perdido
rEFL o dESA en pantalla, testigo blanco	Menú de modo: suelta, luego TIMER para cambiar, ARM para confirmar
2 pitidos agudos	Modo o dificultad guardados en memoria
Testigo verde breve + doble pitido	Desactivación: corte correcto, secuencia respetada
Testigo rojo parpadeante + sonido descendente	Desactivación: corte incorrecto, sanción aplicada
3 notas ascendentes	Desactivación: testigo redefinido, volver al paso 2



12 Ideas de escenarios

Counter-Strike

2 equipos Ataque / defensa

Los defensores protegen hasta tres puntos de colocación. Los atacantes llevan el maletín pre-armado, eligen su punto e inician la cuenta atrás. Los defensores deben desactivarlo antes de la explosión — no pueden llevarlo a un lugar seguro: el sensor de movimiento lo impide.

Réglage conseillé : 20 min, nivel B, 4 cables.

Infiltration

2 equipos Hacking Device

Los defensores tienen un hacker con Hacking Device. Su equipo debe escoltarlo hasta la bomba y cubrirlo durante los 30 segundos del hack, mientras los demás intentan el corte manual.

Réglage conseillé : 30 min, nivel A (hack = victoria) o B, 6 cables.

Charge piégée

2 equipos Défense de position

La bomba se coloca en una posición expuesta. Imposible moverla a un lugar seguro: el equipo debe mantener la zona el tiempo suficiente para cortar todos los cables en el sitio.

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

La clé

2 equipos Búsqueda

La llave se retira y se oculta en el campo, o se entrega a un jugador rival. Los defensores tienen la opción: cortar los cables bajo presión, o encontrar la llave para apagar la bomba con seguridad.

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

13 Accesorios y repuestos

Hacking Device Desactivación por pirateo a través del puerto RJ45.

Cables de repuesto Cables para cortar, lotes de 50 (C4 y C4 PRO).

Transformador de carga 220 V Cargador de repuesto para la batería 12 V.

Disponibles en www.myairsoftgame.com, desde la página del producto.

14 Seguridad

Réplica: nunca fuera del campo

Este dispositivo no contiene componentes explosivos, pero puede confundirse con un artefacto real. Nunca lo uses, expongas ni abandones en un lugar público. Transpórtalo apagado en una bolsa o contenedor cerrado. Cualquier uso fuera de un campo de juego privado puede provocar la intervención policial y consecuencias legales.

- ◆ Lee este manual antes del primer uso y consérvalo. Cualquier uso no conforme exime al fabricante de responsabilidad.
- ◆ Dispositivo reservado para mayores de 18 años.
- ◆ No uses el dispositivo si está dañado o funciona mal: llévalo a reparar a nuestros servicios.
- ◆ El maletín solo es estanco cuando está cerrado: no lo abras bajo la lluvia.
- ◆ Alarma de 110 dB: no pongas la oreja contra el maletín.
- ◆ Carga solo con el transformador incluido, en un lugar seco, y no dejes la carga desatendida.
- ◆ Sensible a la electricidad estática: evita ropa sintética (poliéster).
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.



15 Mantenimiento y almacenamiento

- ◆ Nunca sumerjas el maletín en agua.
- ◆ Limpia el interior con un paño seco, sin esponja húmeda.
- ◆ No uses superficies abrasivas en el panel de control.
- ◆ Almacénalo en un lugar seco, alejado del calor y el sol.
- ◆ Carga la batería antes del almacenamiento prolongado y periódicamente.

16 Resolución de problemas

Problema	Solución
La bomba no arranca	Comprueba que la llave esté bien girada, luego recarga la batería con el transformador incluido.
El número de cables mostrado es incorrecto	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé dans sa borne, puis coupez la clé et redémarrez.
La bomba se desactiva al arrancar	Aucun câble n'a été détecté : branchez-les avant de tourner la clé.
Sensor de movimiento silencioso o errático	Comprueba que el nivel elegido sea B o C, luego recarga la batería.
El Hacking Device no tiene efecto	Solo funciona una vez por partida, cuenta atrás en marcha. Comprueba el cable RJ45.
Pantalla débil, sonidos extraños, testigo azul en juego	Efectos aleatorios de un corte fallido: funcionamiento normal hasta el reinicio.

@ Contacto & Soporte

¿Una pregunta o idea de producto? Escríbenos o accede a tu cuenta de cliente para un mejor seguimiento.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016

Diseñado y ensamblado en Haute-Savoie, Francia

MAG-C4PRO – v1.2 – 09/2026

Firmware BombeC4_PRO_Oct26 – 10/2026

