

Notice d'utilisation

Bombe C4 PRO

Le gameplay de la C4, en mallette : capteur de mouvement, alarme 110 dB et port de hacking.

Version v1.2 – 09/2026



En bref

Alimentation	Batterie interne 12 V 1800 mAh, transfo 220 V fourni
Autonomie	Une journée de jeu, charge en 2 h environ
Câbles	1 à 6, détection automatique
Compte à rebours	5 à 90 min, par pas de 5 min
Difficulté	3 niveaux : A, B, C
Public	Réservé aux plus de 18 ans

Démarrage rapide

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Branchez de 1 à 6 câbles.
- 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 Présentation

La Bombe C4 PRO reprend le principe de la Bombe C4 : tous les câbles doivent être coupés, chacun pendant un flash vert. Elle y ajoute un capteur de mouvement, une alarme de 110 dB, un port de hacking et une batterie interne, le tout dans une mallette antichoc et étanche.

Afficheur	Compte à rebours sur 4 chiffres, informations au démarrage.
Bouton TIMER (00:00)	Réglage de la durée, choix du niveau B.
Bouton ARM	Pré-armement et lancement du décompte, choix du niveau C.
Témoin	Rouge : coupe pénalisée. Flash vert : coupe autorisée.
Bornes câbles	Jusqu'à 6 câbles, détectés au démarrage.
Port COMM INTERFACE	Prise RJ45 pour le Hacking Device.
Capteur de mouvement	Bloque le désarmement tant que la mallette bouge (niveaux B et C).
Contacteur à clé	Mise sous tension et arrêt de la bombe.



Vidéo de présentation

Scannez pour voir la Bombe C4 PRO en action.

2 Charger la batterie

La batterie interne tient une journée de jeu complète. Rechargez-la avant chaque journée : elle se décharge lentement au repos.

1 Branchez le transfo

Reliez le transfo 220 V fourni à la mallette, puis au secteur.

2 Suivez le témoin du transfo

LED rouge fixe : charge en cours. LED verte : batterie pleine, environ 2 h plus tard.

3 Mise en service

1 Branchez les câbles

Connectez de 1 à 6 câbles avant d'allumer : leur nombre n'est lu qu'au démarrage. Plus il y a de câbles, plus le désarmement est long.

2 Tournez la clé

Le contacteur à clé met la bombe sous tension. Choisissez le niveau à ce moment-là (voir section suivante). La bombe émet 2 bips.

3 Lisez l'afficheur

Le nombre de câbles détectés s'affiche sur le chiffre de droite, puis le niveau de difficulté sur le chiffre de gauche.



4 câbles détectés



Niveau C sélectionné

Au moins un câble

Sans câble branché, la bombe se déclare désarmée dès le lancement.

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 Choisir le mode de jeu

La bombe propose deux modes de jeu mémorisés en EEPROM : elle repart sur le dernier choix à chaque allumage. La difficulté, elle, n'est jamais mémorisée.

Afficheur	Mode	Principe
rEFL	Réflexe (défaut)	Couper uniquement pendant les flashes verts.
dESA	Désamorçage	Couper dans un ordre imposé selon le voyant et une table de protocoles.

1 Ouvrez le menu

Maintenez les deux boutons (TIMER et ARM) enfoncés, puis tournez la clé. Voyant blanc, afficheur rEFL ou dESA : relâchez.

2 Choisissez le mode

Appuis courts sur TIMER pour basculer entre rEFL et dESA.



3 Validez

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 Choisir la difficulté

Maintenez le bouton voulu en tournant la clé, jusqu'à l'affichage de la lettre, puis relâchez. Le niveau règle la durée des flashes verts, active ou non le capteur de mouvement et détermine l'effet du Hacking Device.

Niveau	En tournant la clé	Flash vert	Capteur
A	Ne touchez à rien	150 à 350 ms	Désactivé
B	Maintenez TIMER	150 à 300 ms	Actif
C	Maintenez ARM	100 à 250 ms	Actif

Via le menu

Le menu enchaîne automatiquement sur le réglage de la difficulté. TIMER fait défiler A → b → C. ARM valide avec deux bips aigus.

6 Régler et lancer la partie

1 Réglez la durée

L'afficheur indique 05:00. Chaque appui sur TIMER ajoute 5 min, jusqu'à 90:00 ; l'appui suivant revient à 05:00.

2 Pré-armez

Appuyez une fois sur ARM : 3 bips. La durée est verrouillée et le témoin alterne bleu et rouge, avec un bip régulier.

3 Lancez le décompte

Maintenez ARM jusqu'à la série de bips rapides (quelques secondes). Le compte à rebours démarre.

Posez-la pré-armée

Une bombe pré-armée peut être confiée aux attaquants : ils la déposent sur l'objectif et lancent eux-mêmes le décompte avec ARM. Pour changer la durée, coupez la clé et recommencez.

7 Capteur de mouvement

Aux niveaux B et C, déplacer la valise pendant le décompte empêche tout désarmement. Le capteur ne déclenche jamais l'explosion.

Tant que la valise bouge

- ◆ Les flashes verts disparaissent : le témoin reste rouge.
- ◆ Le compte à rebours s'accélère, avec des bips rapides.
- ◆ Chaque déplacement fait perdre 10 à 30 s, sauf le premier.
- ◆ Un câble coupé à ce moment compte comme une coupe pendant le rouge.

Posez, attendez, coupez

Reposez la valise et attendez que les flashes verts reviennent avant de reprendre la coupe.

8 Mode réflexe

Pour gagner, l'équipe doit déconnecter ou couper tous les câbles avant la fin du compte à rebours, et uniquement pendant un flash vert. Le témoin reste surtout rouge et ne passe au vert que par flashes brefs et aléatoires.

Coupe pendant le vert

Aucune pénalité.
Chaque coupe réussie allonge un peu les flashes verts pour le dernier câble.

Coupe pendant le rouge

Son descendant : la bombe retire 2 min, plus jusqu'à ¼ du temps restant, puis déclenche un effet aléatoire.

Effets aléatoires possibles

- ◆ Temps restant divisé par 2
- ◆ Temps restant divisé par 3
- ◆ Plus qu'une minute
- ◆ Buzzer coupé
- ◆ Buzzer dérégulé (sons aléatoires)
- ◆ Afficheur qui faiblit
- ◆ Décompte figé 2 à 3 s, puis 2 fois plus rapide
- ◆ Décompte 2 fois plus rapide
- ◆ Décompte qui s'emballe : 20 s à 2 min perdues
- ◆ Le rouge devient bleu
- ◆ Le vert est remplacé par une LED éteinte : la coupe reste possible

Les effets sont tirés au sort et se cumulent d'une erreur à l'autre. Exemple : à 60:00, une erreur coûte de 2 à 16



min avant l'effet ; à 08:00, de 2 à 3 min.

Le dernier câble décide

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 Mode désamorçage

En mode désamorçage, l'ordre de coupe est imposé : il dépend du voyant, du numéro de série et du canal de la bombe. La procédure est entièrement à reprendre après chaque câble sectionné.

TIMER (gauche, côté câbles 1-2-3) Affiche le numéro de série (4 caractères, 3 s). Appuis libres et illimités, sans effet sur la partie.

ARM (droit, côté câbles 4-5-6) Affiche le canal : CH 1, CH 2 ou CH 3 (3 s). Appuis libres et illimités, sans effet sur la partie.

Procédure

- 1 Relevez numéro de série et canal**
Notez-les avant le lancement. Déterminez les règles α , β et γ une fois pour toutes à partir du numéro.
- 2 Lisez le voyant**
Observez la couleur et le rythme du voyant. Dans la table du canal, relevez le code de protocole.
- 3 Choisissez la table**
Table principale si β ne s'applique pas. Table de secours si la somme des chiffres du numéro est ≥ 15 .
- 4 Comptez les câbles restants**
Sélectionnez la colonne correspondante. Décalez d'une colonne vers la droite si α s'applique.
- 5 Lisez la séquence et coupez**
De gauche à droite, ou de droite à gauche si γ . Coupez le premier câble encore branché de cette séquence. Un seul câble à la fois.
- 6 Attendez et recommencez**
3 notes ascendantes : le voyant est redéfini. Reprenez à l'étape 2 avec le nombre de câbles restants.

Les trois règles

Règle	Condition sur le numéro de série	Effet
α	Au moins une lettre dans le numéro	Colonne = câbles restants + 1 (ex. 6 câbles restants → colonne « 2 câbles »)
β	Somme des chiffres ≥ 15	Utiliser la table de secours à la place de la table principale
γ	Dernier chiffre impair	Lire la séquence de droite à gauche

Le voyant

Rythme	Description
FIXE	Voyant allumé en continu
LENT	Environ 1 éclat par seconde
RAPIDE	Environ 5 éclats par seconde
DOUBLE ÉCLAT	Deux éclats brefs puis une pause d'environ 1 s

Couleurs possibles : rouge, bleu, violet, jaune, cyan, blanc. Toute teinte orangée est lue comme JAUNE. Le vert n'est jamais un code de protocole : voyant vert fixe = dispositif neutralisé.

Mauvaise coupe

Un câble hors séquence déclenche une sanction aléatoire : réduction du délai, signal altéré, afficheur défaillant ou décompte accéléré. Le voyant est redéfini comme après toute coupe : reprenez à l'étape 2. La tolérance aux erreurs est plafonnée à câbles - 2 : avec 3 câbles, le niveau A n'accepte qu'une erreur ; avec 2 câbles, aucune erreur quelle que soit la difficulté.



Fiche Récapitulative

Tables de protocoles compactes – à imprimer et apporter sur le terrain.



Manuel de Neutralisation

Procédure complète, annexes, exemples commentés (7 pages).



10 Hacking Device

Le Hacking Device (vendu séparément) offre une seconde voie de désarmement. Il s'utilise une seule fois par partie.

1 Branchez-le

Reliez le Hacking Device au port COMM INTERFACE de la mallette avec un câble RJ45, décompte lancé.

2 Tenez 30 secondes

Ses 10 LEDs passent une à une au vert. Laissez-le branché jusqu'à ce qu'elles soient toutes vertes.

3 Hack réussi

La bombe émet deux montées sonores et applique l'effet de son niveau.

Niveau	Effet du hack
A	Désarmement complet et immédiat
B	Flashes verts allongés à 500 ms : la coupe devient plus facile
C	Flashes verts allongés à 500 ms, mais il ne reste plus qu'une minute

11 Signaux lumineux et sonores

Signal	Signification
2 bips, témoin vert	Mise sous tension (clé tournée)
Chiffre à droite de l'afficheur	Nombre de câbles détectés
Lettre A, b ou C à gauche	Niveau de difficulté choisi
Témoin bleu fixe, 05:00 affiché	Réglage de la durée
Témoin bleu et rouge alternés, bip régulier	Bombe pré-armée, en attente de lancement
Série de bips rapides	Décompte lancé
Bip chaque seconde, rouge et flashes verts	Décompte en cours
Témoin rouge fixe, bips rapides, décompte accéléré	Mallette en mouvement
Son descendant	Câble coupé pendant le rouge : pénalité et effet

Signal	Signification
Deux montées sonores	Hack réussi
Témoin vert fixe, double bip, décompte figé	Bombe désarmée
Alarme 110 dB, témoin rouge clignotant	Explosion : objectif perdu
rEFL ou dESA à l'afficheur, voyant blanc	Menu de mode : relâchez, puis TIMER pour basculer, ARM pour valider
2 bips aigus	Mode ou difficulté enregistrés en mémoire
Voyant vert bref + double bip	Désamorçage : bonne coupe, séquence respectée
Voyant rouge clignotant + son descendant	Désamorçage : mauvaise coupe, sanction appliquée
3 notes ascendantes	Désamorçage : voyant redéfini, reprendre à l'étape 2

12 Idées de scénarios

Counter-Strike

2 équipes Attaque / défense

Les défenseurs protègent jusqu'à trois points de pose. Les attaquants portent la mallette pré-armée, choisissent leur point et lancent le décompte. Les défenseurs doivent la désarmer avant l'explosion, sans pouvoir l'emporter à l'abri : le capteur de mouvement l'interdit.

Réglage conseillé : 20 min, niveau B, 4 câbles.

Infiltration

2 équipes Hacking Device

Les défenseurs disposent d'un hacker équipé du Hacking Device. Son équipe doit l'escorter jusqu'à la bombe et le couvrir pendant les 30 secondes du hack, pendant que les autres tentent la coupe manuelle.

Réglage conseillé : 30 min, niveau A (hack = victoire) ou B, 6 câbles.



Charge piégée

2 équipes Défense de position

La bombe est placée dans une position exposée. Impossible de la déplacer vers un endroit sûr : l'équipe doit tenir la zone assez longtemps pour couper tous les câbles sur place.

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

La clé

2 équipes Recherche

La clé est retirée et cachée sur le terrain, ou confiée à un joueur adverse. Les défenseurs ont le choix : couper les câbles sous la pression, ou retrouver la clé pour éteindre la bombe à coup sûr.

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

13 Accessoires et pièces

Hacking Device Désarmement par piratage via le port RJ45.

Câbles de rechange Fils à couper, par lots de 50 (C4 et C4 PRO).

Transfo de charge 220 V Chargeur de rechange pour la batterie 12 V.

Disponibles sur www.myairsoftgame.com, depuis la page du produit.

14 Sécurité

Réplique factice : jamais hors du terrain

Cet appareil ne contient aucun composant explosif, mais il peut être pris pour un véritable engin. Ne l'utilisez, ne l'exposez et ne l'abandonnez jamais dans un lieu public. Transportez-le éteint, dans un sac ou un contenant fermé. Tout usage hors d'un terrain de jeu privé peut entraîner l'intervention des forces de l'ordre et des poursuites.

- ◆ Lisez cette notice avant la première utilisation et conservez-la. Tout usage non conforme dégage le fabricant de sa responsabilité.
- ◆ Appareil réservé aux plus de 18 ans.
- ◆ N'utilisez pas l'appareil s'il est endommagé ou fonctionne mal : faites-le réparer par nos services.

- ◆ La mallette n'est étanche que fermée : ne l'ouvrez pas sous la pluie.
- ◆ Alarme de 110 dB : ne vous tenez pas l'oreille contre la mallette.
- ◆ Rechargez uniquement avec le transfo fourni, dans un endroit sec, et ne laissez pas la charge sans surveillance.
- ◆ Sensible à l'électricité statique : évitez les vêtements synthétiques (polyester).
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

15 Entretien et stockage

- ◆ Ne plongez jamais la mallette dans l'eau.
- ◆ Nettoyez l'intérieur avec un chiffon sec, sans éponge humide.
- ◆ N'utilisez pas de face abrasive sur le panneau de commande.
- ◆ Stockez-la au sec, à l'abri de la chaleur et du soleil.
- ◆ Rechargez la batterie avant un stockage prolongé, puis régulièrement.

16 Dépannage

Problème	Solution
La bombe ne démarre pas	Vérifiez que la clé est bien tournée, puis rechargez la batterie avec le transfo fourni.
Le nombre de câbles affiché est faux	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé dans sa borne, puis coupez la clé et redémarrez.
La bombe est désarmée dès le lancement	Aucun câble n'a été détecté : branchez-les avant de tourner la clé.
Capteur de mouvement muet ou erratique	Vérifiez que le niveau choisi est B ou C, puis rechargez la batterie.
Le Hacking Device est sans effet	Il ne fonctionne qu'une fois par partie, décompte lancé. Vérifiez le câble RJ45.
Afficheur faible, sons étranges, témoin bleu en jeu	Effets aléatoires d'une coupe ratée : fonctionnement normal jusqu'au redémarrage.



Contact & SAV

Une question, une idée de produit ? Écrivez-nous ou passez par votre compte client pour un meilleur suivi.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798
00016

Conçu et assemblé en Haute-Savoie,
France

MAG-C4PRO – v1.2 – 09/2026

Firmware BombeC4_PRO_Oct26 – 10/2026

