

Manuale d'uso

Bombe C4 PRO

Il gameplay della C4, in una valigia: sensore di movimento, allarme 110 dB e porta hacking.

Versione v1.2 – 09/2026



In breve

Alimentazione	Batteria interna 12 V 1800 mAh, trasformatore 220 V incluso
Autonomia	Un'intera giornata di gioco, ricarica in circa 2 ore
Cavi	da 1 a 6, rilevamento automatico
Conto alla rovescia	da 5 a 90 min, a passi di 5 min
Difficoltà	3 livelli: A, B, C
Pubblico	Solo per maggiorenni

Avvio rapido

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Colleghi da 1 a 6 cavi.
- 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 Presentazione

La Bomba C4 PRO segue lo stesso principio della C4: tutti i cavi devono essere tagliati, ciascuno durante un lampeggio verde. Aggiunge un sensore di movimento, un allarme da 110 dB, una porta hacking e una batteria interna, il tutto in una valigia antiurto stagno.

Display	Conto alla rovescia a 4 cifre, informazioni all'avvio.
Pulsante TIMER (00:00)	Impostazione della durata, selezione livello B.
Pulsante ARM	Pre-armamento e avvio del conto alla rovescia, selezione livello C.
Segnalatore	Rosso: taglio penalizzato. Lampeggio verde: taglio consentito.
Morsetti cavi	Fino a 6 cavi, rilevati all'avvio.
Porta COMM INTERFACE	Presa RJ45 per il Hacking Device.
Sensore di movimento	Bloque le désarmement tant que la mallette bouge (niveaux B et C).
Interruttore a chiave	Accensione e spegnimento della bomba.



Video di presentazione

Scansiona per vedere la Bomba C4 PRO in azione.

2 Caricare la batteria

La batteria interna dura un'intera giornata di gioco. Ricaricarla prima di ogni giornata: si scarica lentamente a riposo.

- 1 Collegare il trasformatore**
Collegare il trasformatore 220 V incluso alla valigia, poi alla rete elettrica.
- 2 Osservare la spia del trasformatore**
LED rosso fisso: ricarica in corso. LED verde: batteria piena, circa 2 ore dopo.

3 Messa in funzione

- 1 Collega i cavi**
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 Girare la chiave**
L'interruttore a chiave accende la bomba. Scegliere il livello in quel momento (vedere sezione successiva). La bomba emette 2 bip.
- 3 Leggi il display**
Il numero di cavi rilevati appare sulla cifra destra, poi il livello di difficoltà sulla sinistra.



4 câbles détectés



Niveau C sélectionné

Almeno un cavo

Senza un cavo collegato, la bomba si dichiara disinnescata all'avvio.

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 Scegliere la modalità di gioco

La bomba offre due modalità di gioco memorizzate in EEPROM: ritorna all'ultima scelta ad ogni accensione. La difficoltà non viene mai memorizzata.

Display	Modalità	Principio
rEFL	Riflesso (predefinito)	Tagliare solo durante i lampeggi verdi.
dESA	Disinnesco	Tagliare in un ordine imposto in base al segnalatore e a una tabella di protocolli.

- 1 Apri il menu**
Tenere entrambi i pulsanti (TIMER e ARM) premuti, poi girare la chiave. Spia bianca, display rEFL o dESA: rilasciare.
- 2 Scegli la modalità**
Pressioni brevi su TIMER per alternare tra rEFL e dESA.



3 Conferma

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 Scegliere la difficoltà

Tenere il pulsante desiderato girando la chiave fino alla visualizzazione della lettera, poi rilasciare. Il livello regola la durata dei lampeggi verdi, attiva o disattiva il sensore di movimento e determina l'effetto del Hacking Device.

Livello	Girando la chiave	Lampeggio verde	Sensore
A	Non toccare nulla	150 à 350 ms	Disattivato
B	Tieni TIMER	150 à 300 ms	Attivo
C	Tieni ARM	100 à 250 ms	Attivo

Tramite il menu

Il menu passa automaticamente all'impostazione della difficoltà. TIMER scorre A → b → C. ARM conferma con due bip acuti.

6 Impostare e avviare la partita

1 Imposta la durata

Il display mostra 05:00. Ogni pressione di TIMER aggiunge 5 min, fino a 90:00; la successiva torna a 05:00.

2 Pre-arma

Premi ARM una volta: 3 bip. La durata è bloccata e il segnalatore alterna blu e rosso con un bip regolare.

3 Avvia il conto alla rovescia

Tieni ARM fino alla serie di bip rapidi (qualche secondo). Il conto alla rovescia parte.

Lasciarla pre-armata

Una bomba pre-armata può essere affidata agli attaccanti: la posizionano sull'obiettivo e avviano loro stessi il conto alla rovescia con ARM. Per cambiare la durata, spegnere la chiave e ricominciare.

7 Sensore di movimento

Ai livelli B e C, spostare la valigia durante il conto alla rovescia impedisce qualsiasi disinnescio. Il sensore non attiva mai l'esplosione.

Finché la valigia si muove

- ◆ I lampeggi verdi scompaiono: il segnalatore rimane rosso.
- ◆ Il conto alla rovescia accelera con bip rapidi.
- ◆ Ogni spostamento fa perdere 10–30 s, tranne il primo.
- ◆ Un cavo tagliato in quel momento conta come un taglio durante il rosso.

Poggia, aspetta, taglia

Posare la valigia e aspettare che tornino i lampeggi verdi prima di riprendere il taglio.

8 Modalità riflesso

Per vincere, la squadra deve disconnettere o tagliare tutti i cavi prima della fine del conto alla rovescia, e solo durante un lampeggio verde. Il segnalatore rimane prevalentemente rosso e diventa verde solo con brevi lampeggi casuali.

Taglio durante il verde

Nessuna penalità.
Ogni taglio riuscito allunga leggermente i lampeggi verdi per l'ultimo cavo.

Taglio durante il rosso

Suono discendente: la bomba sottrae 2 min, più fino a ¼ del tempo rimanente, poi attiva un effetto casuale.

Possibili effetti casuali

- ◆ Tempo rimanente dimezzato
- ◆ Tempo rimanente diviso per 3
- ◆ Solo un minuto rimasto
- ◆ Cicalino interrotto
- ◆ Cicalino sregolato (suoni casuali)
- ◆ Display che si affievolisce
- ◆ Conto alla rovescia bloccato 2–3 s, poi doppiamente veloce
- ◆ Conto alla rovescia doppiamente veloce
- ◆ Conto alla rovescia fuori controllo: da 20 s a 2 min persi
- ◆ Il rosso diventa blu
- ◆ Il verde è sostituito da un LED spento: il taglio rimane possibile

Gli effetti vengono estratti a sorte e si accumulano da un errore all'altro. Esempio: a 60:00, un errore costa da 2 a 16 min prima dell'effetto; a 08:00, da 2 a 3 min.



L'ultimo cavo 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 Modalità disinnescò

In modalità disinnescò, l'ordine di taglio è imposto: dipende dal segnalatore, dal numero di serie e dal canale della bomba. La procedura deve essere completamente ripresa dopo ogni cavo tagliato.

TIMER (sinistra, lato cavi 1-2-3) Mostra il numero di serie (4 caratteri, 3 s). Pressioni libere e illimitate, senza effetto sulla partita.

ARM (destra, lato cavi 4-5-6) Mostra il canale: CH 1, CH 2 o CH 3 (3 s). Pressioni libere e illimitate, senza effetto sulla partita.

Procedura

- 1 Nota il numero di serie e il canale**
Annotali prima dell'avvio. Determina le regole α , β e γ una volta per tutte dal numero.
- 2 Leggi il segnalatore**
Osserva il colore e il ritmo del segnalatore. Nella tabella del canale, trova il codice di protocollo.
- 3 Scegli la tabella**
Tabella principale se β non si applica. Tabella di riserva se la somma delle cifre del numero è ≥ 15 .
- 4 Conta i cavi rimanenti**
Seleziona la colonna corrispondente. Spostati di una colonna a destra se α si applica.
- 5 Leggi la sequenza e taglia**
Da sinistra a destra, o da destra a sinistra se γ . Taglia il primo cavo ancora collegato di questa sequenza. Un solo cavo alla volta.
- 6 Aspetta e ricomincia**
3 note ascendenti: il segnalatore viene ridefinito. Ricomincia al passo 2 con il numero di cavi rimanenti.

Le tre regole

Regola	Condizione sul numero di serie	Effetto
α	Almeno una lettera nel numero	Colonna = cavi rimanenti + 1 (es. 6 rimanenti → colonna «2 cavi»)
β	Somma delle cifre ≥ 15	Usare la tabella di riserva invece della tabella principale
γ	Ultima cifra dispari	Leggere la sequenza da destra a sinistra

Il segnalatore

Ritmo	Descrizione
FISSO	Segnalatore acceso continuamente
LENTO	Circa 1 lampeggio al secondo
RAPIDO	Circa 5 lampeggi al secondo
DOPPIO LAMPEGGIO	Due brevi lampeggi poi una pausa di circa 1 s

Colori possibili: rosso, blu, viola, giallo, ciano, bianco. Qualsiasi tonalità arancione viene letta come GIALLO. Il verde non è mai un codice di protocollo: segnalatore verde fisso = dispositivo neutralizzato.

Taglio errato

Un cavo fuori sequenza attiva una sanzione casuale: riduzione del tempo, segnale alterato, display difettoso o conto alla rovescia accelerato. Il segnalatore viene ridefinito come dopo ogni taglio: ricomincia al passo 2. La tolleranza agli errori è limitata a cavi - 2: con 3 cavi, il livello A accetta solo un errore; con 2 cavi, nessun errore indipendentemente dalla difficoltà.



Scheda Riassuntiva

Tabelle di protocolli compatte – stampare e portare in campo.



Manuale di Neutralizzazione

Procedura completa, allegati, esempi commentati (7 pagine).



10 Hacking Device

Il Hacking Device (venduto separatamente) offre una seconda via di disinnescamento. Può essere usato solo una volta per partita.

1 Collegarlo

Collegare il Hacking Device alla porta COMM INTERFACE della valigia con un cavo RJ45, conto alla rovescia in corso.

2 Tenere 30 secondi

I suoi 10 LED diventano verdi uno alla volta. Lasciarlo collegato finché sono tutti verdi.

3 Hack riuscito

La bomba emette due suoni ascendenti e applica l'effetto del suo livello.

Livello	Effetto dell'hack
A	Disinnescamento completo e immediato
B	Lampeggi verdi estesi a 500 ms: il taglio diventa più facile
C	Lampeggi verdi estesi a 500 ms, ma rimane solo un minuto

11 Segnali luminosi e sonori

Signal	Signification
2 bip, segnalatore verde	Accensione (chiave girata)
Cifra destra del display	Numero di cavi rilevati
Lettera A, b o C a sinistra	Livello di difficoltà scelto
Segnalatore blu fisso, 05:00 mostrato	Impostazione della durata
Segnalatore blu e rosso alternati, bip regolare	Bomba pre-armata, in attesa di avvio
Serie di bip rapidi	Conto alla rovescia avviato
Bip ogni secondo, rosso e lampeggi verdi	Conto alla rovescia in corso
Segnalatore rosso fisso, bip rapidi, conto alla rovescia accelerato	Valigia in movimento
Suono discendente	Cavo tagliato durante il rosso: penalità ed effetto
Due suoni ascendenti	Hack riuscito

Signal	Signification
Segnalatore verde fisso, doppio bip, conto alla rovescia congelato	Bomba disinnescata
Allarme 110 dB, segnalatore rosso lampeggiante	Esplosione: obiettivo perso
rEFL o dESA sul display, spia bianca	Menu modalità: rilascia, poi TIMER per alternare, ARM per confermare
2 bip acuti	Modalità o difficoltà salvate in memoria
Breve spia verde + doppio bip	Disinnescamento: taglio corretto, sequenza rispettata
Spia rossa lampeggiante + suono discendente	Disinnescamento: taglio errato, sanzione applicata
3 note ascendenti	Disinnescamento: segnalatore ridefinito, tornare al passo 2

12 Idee di scenari

Counter-Strike

2 squadre Attacco / difesa

I difensori proteggono fino a tre punti di posizionamento. Gli attaccanti portano la valigia pre-armata, scelgono il loro punto e avviano il conto alla rovescia. I difensori devono disinnescarlo prima dell'esplosione — non possono portarlo in salvo: il sensore di movimento lo vieta.

Réglage conseillé : 20 min, livello B, 4 cavi.

Infiltration

2 squadre Hacking Device

I difensori hanno un hacker con Hacking Device. La sua squadra deve scortarlo fino alla bomba e coprirlo per i 30 secondi dell'hack, mentre gli altri tentano il taglio manuale.

Réglage conseillé : 30 min, livello A (hack = vittoria) o B, 6 cavi.



Charge piégée

2 squadre Défense de position

La bomba è posizionata in una posizione esposta. Impossibile spostarla in un luogo sicuro: la squadra deve tenere la zona abbastanza a lungo da tagliare tutti i cavi sul posto.

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

La clé

2 squadre Ricerca

La chiave viene rimossa e nascosta in campo, o consegnata a un giocatore avversario. I difensori scelgono: tagliare i cavi sotto pressione, o trovare la chiave per spegnere la bomba con certezza.

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

13 Accessori e ricambi

Hacking Device Disinnesco tramite hacking via porta RJ45.

Cavi di ricambio Fili da tagliare, confezioni da 50 (C4 e C4 PRO).

Trasformatore di carica 220 V Caricabatterie sostitutivo per la batteria 12 V.

Disponibili su www.myairsoftgame.com, dalla pagina del prodotto.

14 Sicurezza

Replica: mai fuori dal campo

Questo dispositivo non contiene componenti esplosivi, ma può essere scambiato per un vero ordigno. Non usarlo, non esporlo e non abbandonarlo mai in un luogo pubblico. Trasportarlo spento in una borsa o contenitore chiuso. Qualsiasi uso al di fuori di un campo di gioco privato può comportare l'intervento delle forze dell'ordine e procedimenti legali.

- ◆ Leggere questo manuale prima del primo utilizzo e conservarlo. Qualsiasi uso non conforme esonera il produttore da responsabilità.
- ◆ Dispositivo riservato ai maggiorenni.
- ◆ Non utilizzare il dispositivo se è danneggiato o funziona male: farlo riparare dai nostri servizi.

- ◆ La valigia è stagno solo quando è chiusa: non aprirla sotto la pioggia.
- ◆ Allarme da 110 dB: non avvicinare l'orecchio alla valigia.
- ◆ Caricare solo con il trasformatore incluso, in un luogo asciutto, senza lasciare la ricarica incustodita.
- ◆ Sensibile all'elettricità statica: evitare indumenti sintetici (poliestere).
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

15 Manutenzione e stoccaggio

- ◆ Non immergere mai la valigia in acqua.
- ◆ Pulire l'interno con un panno asciutto, senza spugna umida.
- ◆ Non usare superfici abrasive sul pannello di controllo.
- ◆ Conservare in luogo asciutto, lontano da calore e sole.
- ◆ Ricaricare la batteria prima di una lunga conservazione e periodicamente.

16 Risoluzione dei problemi

Problema	Soluzione
La bomba non si avvia	Verificare che la chiave sia correttamente girata, poi ricaricare la batteria con il trasformatore incluso.
Il numero di cavi mostrato è errato	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé dans sa borne, puis coupez la clé et redémarrez.
La bomba è disinnescata all'avvio	Aucun câble n'a été détecté : branchez-les avant de tourner la clé.
Sensore di movimento silenzioso o irregolare	Verificare che il livello scelto sia B o C, poi ricaricare la batteria.
Il Hacking Device non ha effetto	Funziona solo una volta per partita, conto alla rovescia in corso. Verificare il cavo RJ45.
Display debole, suoni strani, spia blu in gioco	Effetti casuali di un taglio fallito: funzionamento normale fino al riavvio.





Contatto & Supporto

Una domanda o un'idea di prodotto? Scrivici o accedi al tuo account cliente per un miglior seguito.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798
00016

Progettato e assemblato in Alta Savoia,
Francia

MAG-C4PRO – v1.2 – 09/2026

Firmware BombeC4_PRO_Oct26 – 10/2026

