

Manual do utilizador

Bombe C4 PRO

O gameplay da C4, numa mala: sensor de movimento, alarme 110 dB e porta de hacking.

Versão v1.2 – 09/2026



Em resumo

Alimentação	Bateria interna 12 V 1800 mAh, transformador 220 V incluído
Autonomia	Um dia completo de jogo, carrega em aprox. 2 h
Cabos	1 a 6, deteção automática
Contagem decrescente	5 a 90 min, em passos de 5 min
Dificuldade	3 níveis: A, B, C
Público	Apenas maiores de 18 anos

Início rápido

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Liga 1 a 6 cabos.
- 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 Apresentação

A Bomba C4 PRO segue o mesmo princípio da C4: todos os cabos devem ser cortados, cada um durante um piscar verde. Acrescenta um sensor de movimento, um alarme de 110 dB, uma porta de hacking e uma bateria interna, tudo numa mala antichoque estanque.

Ecrã	Contagem decrescente de 4 dígitos, informações no arranque.
Botão TIMER (00:00)	Ajuste da duração, seleção do nível B.
Botão ARM	Pré-armamento e início da contagem decrescente, seleção do nível C.
Indicador	Vermelho: corte penalizado. Piscar verde: corte permitido.
Bornes dos cabos	Até 6 cabos, detetados no arranque.
Porta COMM INTERFACE	Ficha RJ45 para o Hacking Device.
Sensor de movimento	Bloque le désarmement tant que la mallette bouge (niveaux B et C).
Interruptor de chave	Liga e desliga a bomba.



Vídeo de apresentação

Lê o QR para ver a Bomba C4 PRO em ação.

2 Carregar a bateria

A bateria interna dura um dia completo de jogo. Carrega-a antes de cada jornada: descarrega-se lentamente em repouso.

- Liga o transformador**
Liga o transformador 220 V incluído à mala, depois à tomada.
- Observa o indicador do transformador**
LED vermelho fixo: a carregar. LED verde: bateria cheia, aproximadamente 2 horas depois.

3 Colocação em serviço

- Liga os cabos**
Liga 1 a 6 cabos antes de ligar: o número só é lido no arranque. Mais cabos = desativação mais longa.
- Gira a chave**
O interruptor de chave liga a bomba. Escolhe o nível nesse momento (ver secção seguinte). A bomba emite 2 bips.
- Lê o ecrã**
O número de cabos detetados aparece no dígito direito, depois o nível de dificuldade no esquerdo.



4 câbles détectés



Niveau C sélectionné

Pelo menos um cabo

Sem cabo ligado, a bomba declara-se desativada no arranque.

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 Escolher o modo de jogo

A bomba oferece dois modos de jogo memorizados em EEPROM: volta à última escolha em cada arranque. A dificuldade nunca é memorizada.

Ecrã	Modo	Princípio
rEFL	Reflexo (predefinido)	Cortar apenas durante os piscares verdes.
dESA	Desativação	Cortar numa ordem imposta segundo o indicador e uma tabela de protocolos.

- Abre o menu**
Mantém os dois botões (TIMER e ARM) premidos, depois gira a chave. Indicador branco, ecrã rEFL ou dESA: solta.
- Escolhe o modo**
Pressões curtas em TIMER para alternar entre rEFL e 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 Escolher a dificuldade

Mantém o botão desejado ao girar a chave até aparecer a letra, depois solta. O nível regula a duração dos piscares verdes, ativa ou desativa o sensor de movimento e determina o efeito do Hacking Device.

Nível	Ao girar a chave	Piscar verde	Sensor
A	Não toques em nada	150 à 350 ms	Desativado
B	Mantém TIMER	150 à 300 ms	Ativo
C	Mantém ARM	100 à 250 ms	Ativo

Através do menu

O menu passa automaticamente para a definição de dificuldade. TIMER percorre A → B → C. ARM confirma com dois bips agudos.

6 Configurar e iniciar o jogo

1 Define a duração

O ecrã mostra 05:00. Cada pressão em TIMER adiciona 5 min, até 90:00; a seguinte volta a 05:00.

2 Pré-arma

Prime ARM uma vez: 3 bips. A duração fica bloqueada e o indicador alterna azul e vermelho com um bip regular.

3 Inicia a contagem

Mantém ARM até à série de bips rápidos (alguns segundos). A contagem decrescente começa.

Deixa-a pré-armada

Uma bomba pré-armada pode ser entregue aos atacantes: colocam-na no objetivo e iniciam eles próprios a contagem com ARM. Para mudar a duração, desliga a chave e recomeça.

7 Sensor de movimento

Nos níveis B e C, mover a mala durante a contagem impede qualquer desativação. O sensor nunca ativa a explosão.

Enquanto a mala se move

- ◆ Os piscares verdes desaparecem: o indicador fica vermelho.
- ◆ A contagem acelera com bips rápidos.
- ◆ Cada movimento faz perder 10–30 s, exceto o primeiro.
- ◆ Um cabo cortado nesse momento conta como um corte durante o vermelho.

Pousa, aguarda, corta

Pousa a mala e aguarda que os piscares verdes voltem antes de retomar o corte.

8 Modo reflexo

Para ganhar, a equipa deve desligar ou cortar todos os cabos antes do fim da contagem decrescente, e apenas durante um piscar verde. O indicador permanece maioritariamente vermelho e só fica verde em piscares breves e aleatórios.

Corte durante o verde

Sem penalização. Cada corte bem-sucedido alarga ligeiramente os piscares verdes para o último cabo.

Corte durante o vermelho

Som descendente: a bomba retira 2 min, mais até ¼ do tempo restante, depois ativa um efeito aleatório.

Efeitos aleatórios possíveis

- ◆ Tempo restante dividido por 2
- ◆ Tempo restante dividido por 3
- ◆ Só falta um minuto
- ◆ Buzzer cortado
- ◆ Buzzer desregulado (sons aleatórios)
- ◆ Ecrã que enfraquece
- ◆ Contagem congelada 2–3 s, depois o dobro da velocidade
- ◆ Contagem o dobro da velocidade
- ◆ Contagem descontrolada: 20 s a 2 min perdidos
- ◆ O vermelho torna-se azul
- ◆ O verde é substituído por um LED apagado: o corte continua possível



Os efeitos são sorteados e acumulam-se de um erro para o seguinte. Exemplo: às 60:00, um erro custa de 2 a 16 min antes do efeito; às 08:00, de 2 a 3 min.

O último cabo 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 desativação

Em modo de desativação, a ordem de corte é imposta: depende do indicador, do número de série e do canal da bomba. O procedimento deve ser completamente reiniciado após cada cabo cortado.

TIMER (esquerda, lado cabos 1–2–3)	Mostra o número de série (4 caracteres, 3 s). Pressões livres e ilimitadas, sem efeito no jogo.
ARM (direita, lado cabos 4–5–6)	Mostra o canal: CH 1, CH 2 ou CH 3 (3 s). Pressões livres e ilimitadas, sem efeito no jogo.

Procedimento

- 1 **Anota o número de série e o canal**
Anota-os antes do início. Determina as regras α, β e γ de uma vez a partir do número.
- 2 **Lê o indicador**
Observa a cor e o ritmo do indicador. Na tabela do canal, encontra o código de protocolo.
- 3 **Escolhe a tabela**
Tabela principal se β não se aplicar. Tabela de reserva se a soma dos dígitos do número for ≥ 15.
- 4 **Conta os cabos restantes**
Seleciona a coluna correspondente. Desloca uma coluna para a direita se α se aplicar.
- 5 **Lê a sequência e corta**
Da esquerda para a direita, ou da direita para a esquerda se γ. Corta o primeiro cabo ainda ligado desta sequência. Um cabo de cada vez.
- 6 **Aguarda e recomeça**
3 notas ascendentes: o indicador é redefinido. Recomeça no passo 2 com o número de cabos restantes.

As três regras

Regra	Condição sobre o número de série	Efeito
α	Pelo menos uma letra no número	Coluna = cabos restantes + 1 (ex. 6 restantes → coluna «2 cabos»)
β	Soma dos dígitos ≥ 15	Usar a tabela de reserva em vez da tabela principal
γ	Último dígito ímpar	Ler a sequência da direita para a esquerda

O indicador

Ritmo	Descrição
FIXO	Indicador aceso continuamente
LENTO	Aprox. 1 piscar por segundo
RÁPIDO	Aprox. 5 piscares por segundo
DUPLO PISCAR	Dois piscares breves depois uma pausa de aprox. 1 s

Cores possíveis: vermelho, azul, violeta, amarelo, ciano, branco. Qualquer tonalidade alaranjada é lida como AMARELO. O verde nunca é um código de protocolo: indicador verde fixo = dispositivo neutralizado.

Corte errado

Um cabo fora de sequência ativa uma sanção aleatória: redução do tempo, sinal alterado, ecrã com falhas ou contagem acelerada. O indicador é redefinido como após qualquer corte: recomeça no passo 2. A tolerância a erros está limitada a cabos – 2: com 3 cabos, o nível A aceita apenas um erro; com 2 cabos, nenhum erro independentemente da dificuldade.



Ficha de Resumo

Tabelas de protocolos compactas – imprimir e levar para o campo.



Manual de Neutralização

Procedimento completo, anexos, exemplos comentados (7 páginas).



10 Hacking Device

O Hacking Device (vendido separadamente) oferece uma segunda via de desativação. Só pode ser usado uma vez por jogo.

1 Liga-o

Liga o Hacking Device à porta COMM INTERFACE da mala com um cabo RJ45, contagem em curso.

2 Aguarda 30 segundos

Os seus 10 LEDs ficam verdes um a um. Deixa-o ligado até estarem todos verdes.

3 Hack bem-sucedido

A bomba emite dois sons ascendentes e aplica o efeito do seu nível.

Nível	Efeito do hack
A	Desativação completa e imediata
B	Piscares verdes alargados a 500 ms: o corte torna-se mais fácil
C	Piscares verdes alargados a 500 ms, mas só resta um minuto

11 Sinais luminosos e sonoros

Signal	Signification
2 bips, indicador verde	Ligar (chave girada)
Dígito direito do ecrã	Número de cabos detetados
Letra A, b ou C à esquerda	Nível de dificuldade escolhido
Indicador azul fixo, 05:00 mostrado	Ajuste da duração
Indicador azul e vermelho alternados, bip regular	Bomba pré-armada, à espera de início
Série de bips rápidos	Contagem iniciada
Bip a cada segundo, vermelho e piscares verdes	Contagem em curso
Indicador vermelho fixo, bips rápidos, contagem acelerada	Mala em movimento
Som descendente	Cabo cortado durante o vermelho: penalização e efeito

Signal	Signification
Dois sons ascendentes	Hack bem-sucedido
Indicador verde fixo, duplo bip, contagem congelada	Bomba desativada
Alarme 110 dB, indicador vermelho a piscar	Explosão: objetivo perdido
rEFL ou dESA no ecrã, indicador branco	Menu de modo: solta, depois TIMER para alternar, ARM para confirmar
2 bips agudos	Modo ou dificuldade guardados em memória
Piscar verde breve + duplo bip	Desativação: corte correto, sequência respeitada
Indicador vermelho a piscar + som descendente	Desativação: corte errado, sanção aplicada
3 notas ascendentes	Desativação: indicador redefinido, voltar ao passo 2

12 Ideias de cenários

Counter-Strike

2 equipas Ataque / defesa

Os defensores protegem até três pontos de colocação. Os atacantes transportam a mala pré-armada, escolhem o seu ponto e iniciam a contagem. Os defensores devem desativá-la antes da explosão — não a podem levar para um local seguro: o sensor de movimento proíbe-o.

Réglage conseillé : 20 min, nível B, 4 cabos.

Infiltration

2 equipas Hacking Device

Os defensores têm um hacker com Hacking Device. A sua equipa deve escoltá-lo até à bomba e cobri-lo durante os 30 segundos do hack, enquanto os outros tentam o corte manual.

Réglage conseillé : 30 min, nível A (hack = vitória) ou B, 6 cabos.



Charge piégée

2 equipas Défense de position

A bomba está colocada numa posição exposta. Impossível movê-la para um local seguro: a equipa deve manter a zona tempo suficiente para cortar todos os cabos no local.

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

La clé

2 equipas Pesquisa

A chave é retirada e escondida no campo, ou entregue a um jogador adversário. Os defensores escolhem: cortar os cabos sob pressão, ou encontrar a chave para desligar a bomba com certeza.

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

13 Acessórios e peças

Hacking Device	Desativação por hacking via porta RJ45.
Cabos de reserva	Cabos para cortar, lotes de 50 (C4 e C4 PRO).
Transformador de carga 220 V	Carregador de substituição para a bateria 12 V.

Disponíveis em www.myairsoftgame.com, na página do produto.

14 Segurança

Réplica: nunca fora do campo

Este dispositivo não contém componentes explosivos, mas pode ser confundido com um artefacto real. Nunca o uses, exponhas ou abandones num local público. Transporta-o desligado numa mala ou recipiente fechado. Qualquer uso fora de um campo de jogo privado pode resultar na intervenção das forças de segurança e em processos legais.

- ◆ Lê este manual antes da primeira utilização e guarda-o. Qualquer uso não conforme isenta o fabricante de responsabilidade.
- ◆ Dispositivo reservado a maiores de 18 anos.

- ◆ Não uses o dispositivo se estiver danificado ou a funcionar mal: entrega-o à nossa equipa de reparação.
- ◆ A mala só é estanque quando fechada: não a abras à chuva.
- ◆ Alarme de 110 dB: não coloques o ouvido contra a mala.
- ◆ Carrega apenas com o transformador incluído, num local seco, sem deixar a carga sem supervisão.
- ◆ Sensível à eletricidade estática: evita roupa sintética (poliéster).
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

15 Manutenção e armazenamento

- ◆ Nunca mergulhes a mala em água.
- ◆ Limpa o interior com um pano seco, sem esponja húmida.
- ◆ Não uses superfícies abrasivas no painel de controlo.
- ◆ Armazena-a num local seco, longe do calor e do sol.
- ◆ Carrega a bateria antes de um armazenamento prolongado e periodicamente.

16 Resolução de problemas

Problema	Solução
A bomba não arranca	Verifica que a chave está bem girada, depois recarrega a bateria com o transformador incluído.
O número de cabos mostrado está errado	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé dans sa borne, puis coupez la clé et redémarrez.
A bomba está desativada no arranque	Aucun câble n'a été détecté : branchez-les avant de tourner la clé.
Sensor de movimento silencioso ou errático	Verifica que o nível escolhido é B ou C, depois recarrega a bateria.
O Hacking Device não tem efeito	Só funciona uma vez por jogo, contagem em curso. Verifica o cabo RJ45.



Problema	Solução
Ecrã fraco, sons estranhos, indicador azul em jogo	Efeitos aleatórios de um corte falhado: funcionamento normal até ao reinício.



Contacto & Suporte

Uma pergunta ou ideia de produto? Escreva-nos ou aceda à sua conta de cliente para um melhor acompanhamento.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016

Concebido e montado em Haute-Savoie, França

MAG-C4PRO – v1.2 – 09/2026

Firmware BombeC4_PRO_Oct26 – 10/2026

