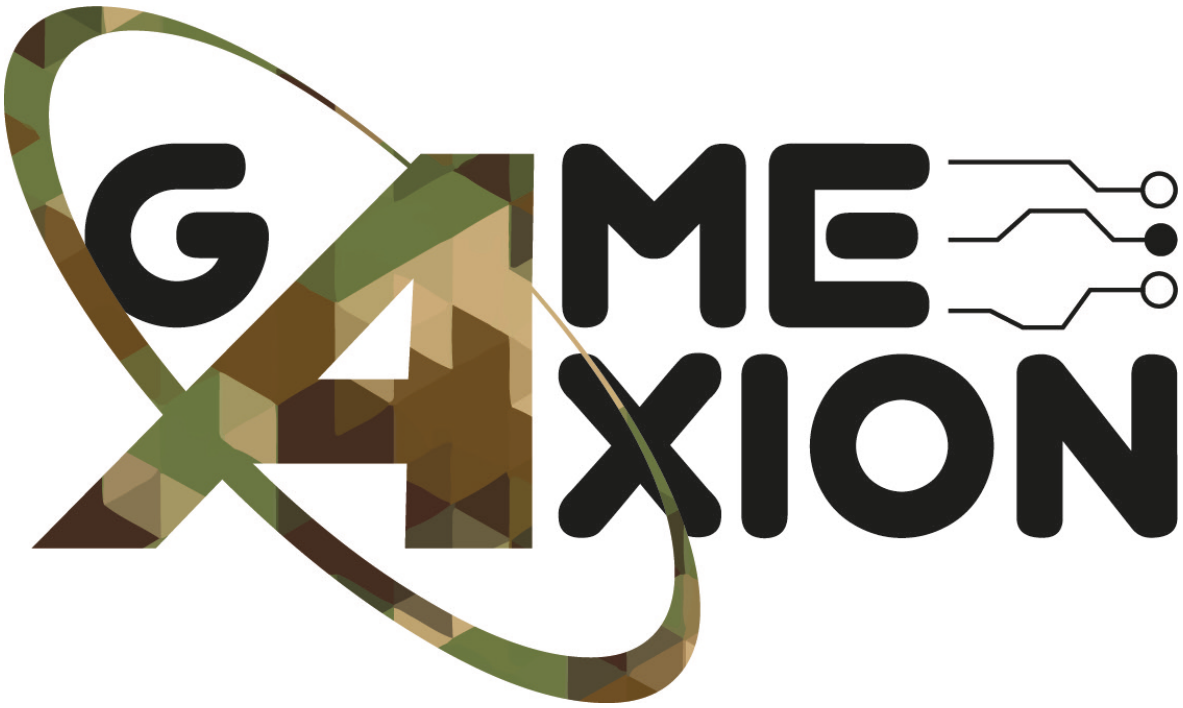
NOTICE D'UTILISATION
FR

MALLETTE MULTI-GAMES

Pose de bombe – Sabotage – Capture de Base

CREATION ET FABRICATION
SR SOLUTIONS

WWW.GAMEAXION.COM



Constructeur: SR SOLUTIONS

Distributeur: GAMEAXION

Pour Commencer…

Le produit est à utiliser en partie privée avec un public averti

Ces instructions ont été rédigées pour votre sécurité. Veuillez les lire soigneusement avant d'utiliser le produit et les conserver pour pouvoir les consulter ultérieurement.

Pour commencer…

Avertissements de sécurité P.02
Description du produit P.05
Mise en service – Modes de jeux P.07

Plus en détails…

Fonctionnement - Modes de jeu / Réglages Batterie P.08
Charge – Caractéristiques techniques P.14
Dépannage P.15
Stockage - Nettoyage P.16
Champ d'application de la garantie P.17
Recyclage et gestion des déchets P.19
Déclaration de conformité CE P.20

Avertissements de sécurité

AVERTISSEMENT! Lire tous les avertissements de sécurité, les instructions, les illustrations et les spécifications fournis avec le produit électrique. En ne suivant pas correctement les instructions, vous vous exposez à des risques d'incendie et/ou à des blessures sérieuses.
Conservez tous les avertissements et toutes les instructions pour pouvoir vous y reportez ultérieurement.
Le terme « Produit » dans les avertissements fait référence à votre produit alimenté par le secteur (avec cordon d'alimentation) ou votre produit fonctionnant sur batterie (sans cordon d'alimentation).

Sécurité de la zone de jeux

1. **Conservez la zone de jeux dégagée, propre et bien éclairée.** Les zones en désordre ou sombres sont propices aux accidents.
2. **Ne pas faire fonctionner le produit en atmosphère explosive, par exemple en présence de liquides inflammables, gaz ou poussières.** Les produits électriques produisent des étincelles qui peuvent enflammer les poussières ou les fumées.

Sécurité électrique

COMMENT RÉAGIR FACE À UN INCIDENT SUR UNE BATTERIE LI-ION

Signes de détérioration d'une cellule ou d'un module :

- **Gonflement** évident d'un élément
- **Odeur suspecte** (fuite d'électrolyte, évaporation des solvants inflammables)

- Arrêt immédiat de toute tentative de charge de la batterie
- Placez l'élément défectueux en sécurité avant son élimination et/ou l'intervention de personnes spécialisées

- **Fumées, flammes, projections de matière...**

- Ne pas intervenir sur une batterie en feu, déclenchez l'évacuation des locaux.
- Même après l'extinction, l'emballement thermique peut reprendre quelques minutes ou quelques heures plus tard (intégrité de l'architecture électrique perdue !)
- Seule la neutralisation effectuée sous contrôle permet de supprimer le risque.
- Les agents extincteurs utilisés par les sapeurs-pompiers permettent de gagner du temps et de limiter les dégâts, mais ne permettent pas de supprimer les risques (électriques en particulier).

Une batterie qui présente (ou qui a présenté) un emballement thermique doit être évacuée et placée dans un périmètre de sécurité sous surveillance constante.

Dans le cas d'un court-circuit, il peut se former un arc électrique, entrainant brûlure ou risque d'incendie.
Il est donc primordial pour le consommateur de prendre soin de son matériel afin d'éviter tout risque.

Sécurité chimique

L'électrolyte d'une batterie Li-ion étant liquide, il peut potentiellement fuir de la batterie et entrer en contact avec l'air ou de l'eau.
Dans un tel cas, deux réactions peuvent provoquer la formation d'acide fluorhydrique :
- L'hydrolyse des ions PF_6^- de l'électrolyte en présence d'eau.
- La combustion de ces ions PF_6^-

L'hydrolyse des ions PF_6^- a lieu uniquement en présence d'eau dans un milieu qui n'est ni trop acide ni trop basique (pH compris entre 1 et 12). Toutefois, la vitesse de cette hydrolyse est faible et les quantités d'acide fluorhydrique produites seront peu importantes.

L'acide fluorhydrique est très toxique.

En cas d'exposition cutanée ou oculaire à un liquide provenant d'une batterie Li-ion, une lésion chimique grave peut être provoquée. Une décontamination adaptée au danger que représente l'acide fluorhydrique est nécessaire. Le recours en urgence à un avis médical est recommandé.

Description du produit

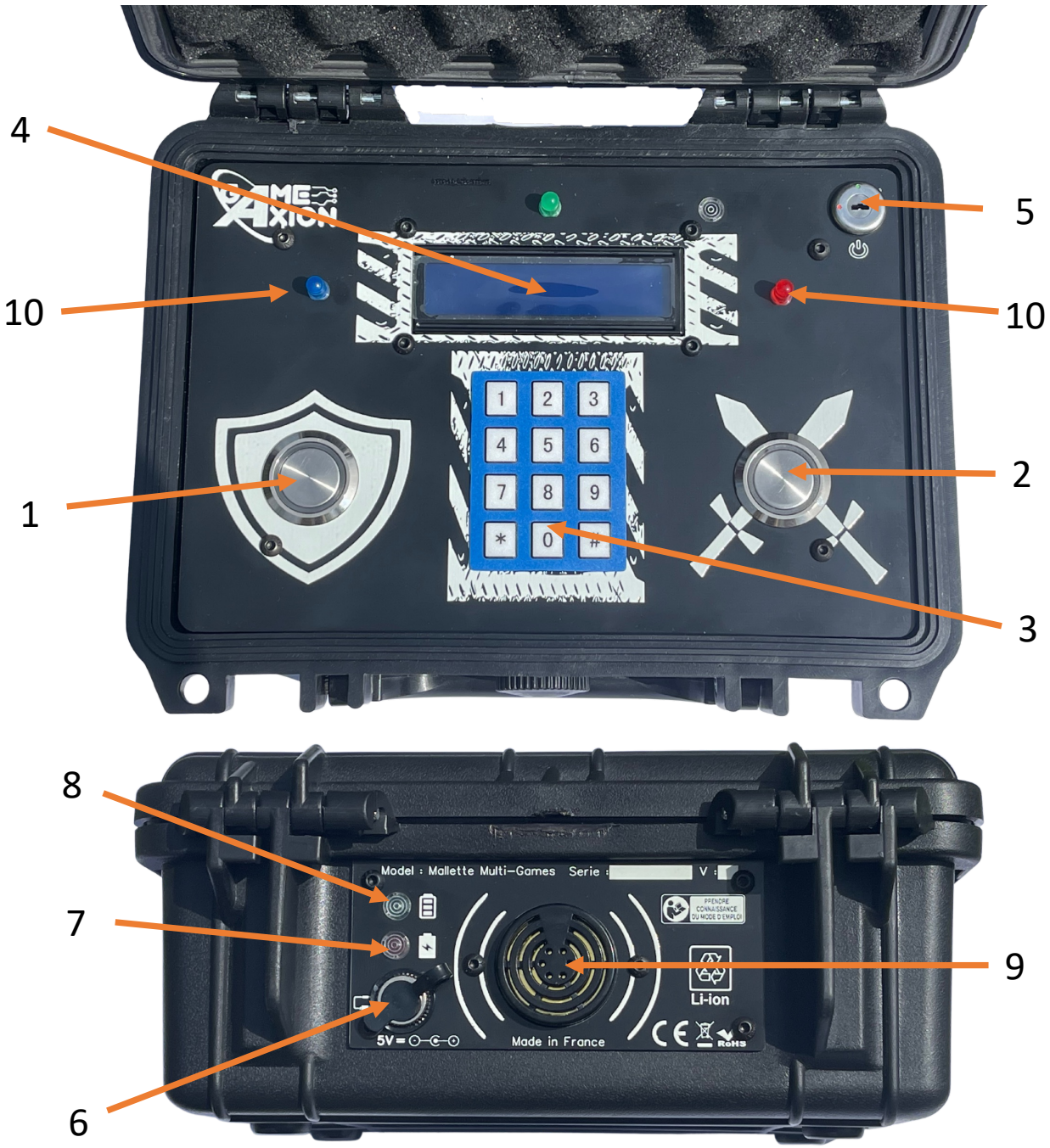
Câble USB de charge

Mallette
Multi-Games

2 x Clés de contact

La mallette multi-Games est un dispositif électronique programmable qui simule une mallette bombe avec différents modes de jeux pour l'airsoft, le paintball ou l'escape-game.

La mallette permet la création de divers scénarios à partir de 3 modes de jeux.



1 – Bouton de défense (bleu)	5 – Contact à clé (ON / OFF)	9 - Sirène
2 – Bouton d'attaque (rouge)	6 – Prise de charge	10 – LED rouge / verte / bleue indication de la situation de jeu
3 – Clavier	7 – Témoin de charge (rouge)	
4 – Ecran LCD	8 – Fin de charge (vert)	

Mise en service

Lors de la première utilisation une charge batterie est nécessaire, ainsi qu'une lecture de cette notice!
La mise sous tension du produit se fait avec le contact a clé. Une fois le produit sous tension une animation lumineuse se produit et vous arrivez ensuite sur le menu général.

La clé peux être retirée afin d'éviter que les joueurs puissent réinitialiser ou éteindre la mallette.

Sélection du mode de jeu

La mallette Multi-Games a été conçue pour réaliser différents de scénarios de jeux:

- 1 mode « niveau de batterie », pour connaître le niveau de batterie restant.
- 3 modes de jeux : pose de bombe, sabotage, capture de base.

Pour sélectionner le mode souhaité : appuyez sur la touche 1 pour faire défiler les modes de jeu de droite à gauche et sur la touche 3 pour un défilement de gauche à droite.
Une fois le mode de jeu choisi, validez avec la touche # ou le bouton rouge.

En cas d'erreur de choix de mode jeu, redémarrez la mallette.

Mode de jeu: pose de bombe

Principe

L'équipe rouge va poser une bombe pour faire sauter des équipements appartenant aux bleus. Au départ la bombe clignote « vert » (bombe désarmée). Les rouges la dépose à l'endroit choisi et arment la bombe en appuyant sur le bouton rouge (cf. Temps d'armement). Leur but est ensuite de « protéger » la bombe en empêchant les bleus de venir la désamorcer (appui sur le bouton bleu).
Si les bleus arrivent à désamorcer la bombe avant son explosion (cf. Temps avant explosion), ils gagnent. Si la bombe explose, les rouges gagnent. pour augmenter la difficulté, l'organisateur peut prévoir un code qu'il faudra indiquer pour armer et désarmer la bombe

Réglages

Début dans : Permet de décaler le début de la partie. Indiquez le délais de démarrage à l'aide des touches numériques du clavier entre 0 et 99 min. Validez avec la touche #.

Temps de partie : Durée de la partie après le délais de démarrage. Indiquez le temps, en heures et minutes, à l'aide des touches numériques du clavier. Validez avec la touche #.

Temps avant explosion: Temps entre l'armement de la bombe et son explosion. Indiquez le temps à l'aide des touches numériques du clavier entre 0 et 99 min, puis validez à l'aide de la touche #.

Temps d'armement : Temps d'appui sur le bouton « armement » pour armer la bombe. En cas de relâchement anticipé, la bombe reste désarmée. Indiquez le temps à l'aide des touches numériques du clavier entre 0 et 99 secondes, puis validez à l'aide de la touche #.

Activez BIP : Activez ou non les bips sonores d'armement et de la bombe armée (sauf le son d'explosion de fin de partie). Une fois activé, une séquence sonore d'activation de la bombe se fera entendre ainsi qu'un bip court toutes les secondes et un bip continu long durant les 10 dernières secondes avant l'explosion.

Activez Code : Activez ou non un code pour armer et/ou désarmer la bombe (même code pour les deux actions). Pour définir le code, introduire à l'aide des touches numériques une valeur de 4 chiffres (entre 0000 et 9999) et confirmez avec #.

ASTUCE: *Une fois les différents réglages effectués, le message suivant s'affichera :*

Début dans : ** : ** ou # maintenant.

Attendez alors le décompte final ou appuyez à tout moment sur # pour interrompre le décompte et commencer la partie.

Mode de jeu : sabotage

Principe

Le principe est identique à celui du mode « pose de bombe » : au départ la bombe est désarmée (clignote en « vert »), les rouges la déposent et l'arment en appuyant sur le bouton rouge. Les bleus vont alors tenter de la désarmer en appuyant sur le bouton bleu.
La différence c'est qu'au contraire du mode « pose de bombe » où le cycle armement / désarmement ne se fait qu'une seule fois, ici les rouges peuvent réarmer la bombe, les bleus la désarmer à nouveau, les rouges l'armer une nouvelle fois etc…
De plus, pour augmenter la difficulté, l'organisateur peut prévoir un code qu'il faudra indiquer pour armer et désarmer la bombe. Si, au bout du temps de partie la bombe n'a pas explosé (cf. Temps de partie), ce sont les bleus qui gagnent. Si elle explose (cf. Temps avant explosion), ce sont les rouges qui gagnent.

Réglages

Début dans : Permet de décaler le début de la partie. Indiquer le temps à l'aide des touches numériques du clavier entre 0 et 99 min, puis validez à l'aide de la touche #.

Temps avant explosion : Permet de définir le compte à rebours avant l'explosion. Indiquez le temps à l'aide des touches numériques du clavier (entre 0 et 99 min), puis validez à l'aide de la touche #.

Temps de partie : Permet de définir la durée de la partie. Indiquez le temps, en heures et minutes, à l'aide des touches numériques du clavier, puis validez à l'aide de la touche #.

Temps d'armement : Permet de définir le temps d'appui sur le bouton armement, pour armer la bombe. En cas de relâchement anticipé, la bombe reste désarmée. Indiquez le temps à l'aide des touches numériques du clavier (entre 0 et 99 secondes) puis validez à l'aide de la touche #.

Activez BIP : Permet d'activer ou non les bips sonores d'armement et de la bombe armée (sauf le son d'explosion de fin de partie). Une fois activé, une séquence sonore d'activation de la bombe se fait entendre ainsi qu'un bip court toutes les secondes et un bip continu long les 10 dernières secondes avant l'explosion.

Activez Code : Permet d'activer ou non un code pour armer et/ou désarmer la bombe (même code pour les deux actions). Pour définir le code, introduire à l'aide des touches numériques une valeur de 4 chiffres de 0000 à 9999 puis confirmez avec la touche #.

ASTUCE: *Une fois les différents réglages effectués, le message suivant s'affichera :*

Début dans : ** : ** ou # maintenant.

Attendez alors le décompte final ou appuyez à tout moment sur # pour interrompre le décompte et commencer la partie.

Mode de jeu : capture de base

Principe

Dans ce mode, la mallette agit soit comme station, soit comme base. Au commencement, la base est en position neutre. L'objectif pour les deux équipes est de capturer cette base. Une fois capturée, la base commence à ajouter du temps à l'équipe qui l'a capturée. A la fin du temps de jeu, l'équipe ayant le plus de temps de capture sera désignée gagnante.

Réglages

Début dans : décaler le début de la partie. Indiquez le temps à l'aide des touches numériques du clavier entre 0 et 99 min. Validez avec la touche #.

Temps de partie : définir le temps de la partie. Indiquez le temps (heures et minutes) avec les touches numériques du clavier. Valider avec la touche #.

Temps d'acquisition : défini le temps d'appui nécessaire pour changer l'état de la borne donc d'abord pour la rendre neutre et ensuite pour la capturer. En cas de relâchement anticipé, la base revient au stade précèdent. Indiquez le temps entre 0 et 99 sec, puis validez à l'aide de la touche #.

Activer BIP : Permet d'activer ou non les séquences sonores pendant le temps d'acquisition de capture de la base.

Exemple avec temps d'acquisision de 10 sec: la borne démarre en neutre (clignotement vert). Un bleu arrive et appui sur le bouton pendant 11 sec. La borne devient bleue. Un rouge arrive: s'il n'appuie que 3 sec, la borne reste bleue. S'il appuie 12 sec, elle devient neutre. S'il appuie plus de 20 sec, la borne devient rouge.

ASTUCE: *Une fois les différents réglages effectués, le message suivant s'affichera :* ***Début dans : ** : ** ou # maintenant.***
Attendez alors le décompte final ou appuyez à tout moment sur # pour interrompre le décompte et commencer la partie.

Mode Niveau de batterie

Principe

Permet de connaître le pourcentage de batterie restante. Une fois vérifié, appuyer sur # pour revenir au menu principal.

IMPORTANT ! Pour une meilleure durée de vie de la pile interne, il convient de la recharger régulièrement en cas de non usage.

Batterie

Le produit possède sa propre batterie avec chargeur intégré

Charge

Par défaut le produit n'est pas vendu avec le chargeur secteur, dans un respect écologique des produits électroniques.
Un chargeur secteur est disponible à la vente si vous n'en avez pas.

Le produit peut être rechargé a l'aide de son câble chargeur USB. La recharge peut se faire à l'aide d'une prise USB 5V
Une fois branché la lumière rouge s'allume et une fois la charge complète a 100% la lumière bleu s'allume et éteignant la lumière rouge

Caractéristiques techniques

Protection batterie faible et circuit	oui
Autonomie	Environ 8h, suivant les options activées
Hauteur	95 mm
Longueur	210 mm
Largeur	165 mm
Type de batterie Capacité	Intégrée 18650 2650mah
Nombre de mode de jeux	3
Temps de charge	Environ 3h (test effectué avec un chargeur 1 Ah)

Temps de jeux max	99 h 99 mn
Etanchéité	Aux gouttelettes d'eau, si mallette correctement fermée
Clé de contact	2 Clés
Cordon de charge	Diamètre 5.5 – USB mâle
Son	80 Db
Recharge	5V - 1A
Masse nette	1 Kg
Norme	CE Rohs

Dépannage

Les dysfonctionnements sont souvent liés à des pannes que les utilisateurs peuvent réparer eux-mêmes, à l'aide de cette section. La plupart du temps, le problème peut se résoudre rapidement.

AVERTISSEMENT ! Ne procédez qu'aux étapes décrites dans ces instructions! Tout travail de contrôle, de maintenance ou de réparation plus poussé doit être réalisé par un centre habilité ou un expert qualifié, si vous ne pouvez pas résoudre le problème par vous-même !

Problème	Cause possible	Solution
1. Le produit ne s'allume pas	1.1 Mettre en charge le produit	1.1 Le brancher à l'alimentation électrique
	1.2 Le cordon ou la fiche d'alimentation est défectueux.	1.2 Faire vérifier par un électricien professionnel
	1.3 Chargeur secteur HS	1.3 Veuillez procéder à son remplacement

Stockage

- Avant stockage, chargez entièrement le produit afin d'empêcher une décharge trop importante de la batterie, due à une non-utilisation prolongée.
- Si le produit doit être entreposé pendant plus d'un mois, ne pas oublier de décharger et recharger entièrement la batterie au moins une fois tous les trois mois. Dans le cas contraire, la garantie ne s'appliquera pas.
- Ne pas recharger la batterie si la température est inférieure à 0°C. Placez le produit dans un environnement plus chaud (plus de 10°C) avant le chargement.
- Protégez le produit afin d'éviter une dégradation de ses performances due à la poussière. Il faut l'entreposer à l'intérieur, dans un endroit sec et à une température appropriée.

Nettoyage

- Vérifiez que l'alimentation électrique et le câble de chargement du produit ont bien été débranchés.
- Nettoyez le produit avec un chiffon doux avec une légère dose de produit à vitre sur le chiffon afin d'enlever les traces de doigt.
- Ne pas utiliser le côté abrasif d'une éponge, afin d'éviter les risques de rayures sur le produit.

REMARQUE: *N'utilisez aucun produit chimique, alcalin, abrasif ou autre détergent ou désinfectant agressif pour nettoyer le produit, car cela pourrait endommager sa surface.*

Champ d'application de la garantie

En cas de problèmes :
Un formulaire de contact ainsi qu'une FAQ complète sont disponibles dans la rubrique Assistance de notre site internet : https://www.gameaxion.com
Si vous ne parvenez pas à solutionner votre problème, veuillez vous rapprocher de votre revendeur (avec votre produit et son cordon chargeur).

Pour des raisons de sécurité, seule notre station technique est habilitée à intervenir sur nos produits. C'est la raison pour laquelle nous ne fournissons aucune pièce détachée.

La garantie constructeur est valable pour un usage normal du produit tel qu'il est défini dans le cadre de la notice d'utilisation pour une durée de 2 ans sur le produit et 1 an pour la batterie.

- Sont exclues de cette garantie les détériorations dues à une cause étrangère à l'appareil.
- En particulier, la garantie ne s'applique pas si l'appareil a été endommagé à la suite d'un choc, d'une chute, d'une fausse manœuvre, d'un branchement non conforme aux instructions mentionnées dans la notice, de l'effet de la foudre, de surtension secteur, d'une protection insuffisante contre la chaleur, l'humidité ou le gel.
- La garantie s'étend uniquement à la France Métropolitaine. La garantie ne couvre pas le manuel d'utilisation.
- La garantie ne couvre pas l'usure normale du produit
- La garantie ne couvre aucune détérioration du produit due à une mauvaise utilisation, y compris notamment ceux causés par des collisions avec des objets ou une chute.

- La garantie ne couvre pas les utilisations du produit non conformes aux précautions d'emploi stipulées dans le manuel d'utilisation.
- La garantie ne couvre pas les défauts occasionnés au produit par un accessoire non fourni par GAMEAXION.
- La garantie ne couvre aucun dommage occasionné sur la batterie.
- La garantie ne couvre pas le produit ou ses accessoires s'il a été démonté ou modifié d'une quelconque façon.
- La garantie ne couvre aucun produit non identifiable par son numéro de série.
- Si des éléments ont été retirés, effacés, modifiés ou rendus illisibles, la garantie ne s'applique pas.
- La garantie ne couvre pas les dommages effectués sur le produit suite à une exposition à l'humidité, à des conditions de chaleur ou de froid extrêmes, à la corrosion, à l'oxydation, au contact avec quelques liquides que ce soit.
- La garantie ne couvre aucune déformation, dommage, casse du châssis / boitier principal suite à une chute brutale, à une surcharge excessive ou des chocs répétés.

En tout état de cause, la garantie légale pour vices cachés s’appliquera conformément aux articles 1641 et suivants du Code Civil et L.211-1 et suivants du Code de la Consommation.

Recyclage et gestion des déchets

Le symbole indiqué ici et sur l'appareil signifie que l'appareil est classé comme un équipement électrique ou électronique et qu'il ne doit pas être mis au rebut avec d'autres déchets ménagers ou commerciaux en fin de vie.
La directive DEEE 2012/19/EU (directive relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques) a été instaurée pour recycler les appareils à l'aide des techniques de récupération et de recyclage les plus performantes, afin de minimiser les effets sur l'environnement, traiter les substances dangereuses et éviter les décharges de plus en plus nombreuses.

Consignes de mise au rebut de l'appareil pour les utilisateurs privés

Lorsque vous n'utilisez plus l'appareil, mettez-le au rebut en respectant les processus de recyclage locaux. Pour de plus amples informations, contactez les autorités locales ou le revendeur de l'appareil.

Consignes de mise au rebut de l'appareil pour les utilisateurs professionnels

Les utilisateurs professionnels doivent contacter leurs fournisseurs, vérifier les conditions générales du contrat d'achat et s'assurer que cet appareil n'est pas mélangé à d'autres déchets commerciaux lors de sa mise au rebut.
Si le produit est composé d'une batterie Li-ion, il est également nécessaire de procéder à son recyclage.
Nous rappelons que le matériel reste réparable, même au-delà de la garantie de 2 ans.

Déclaration de conformité CE

DECLARATION DE CONFORMITE CE

Le fabricant soussigné :

SR SOLUTIONS 5B place des magiciens
17180 PERIGNY (France)

Déclare que le produit vendu sous la marque GAMEAXION

Nom du produit : Mallette Multi-Games
Numéro de version : V1

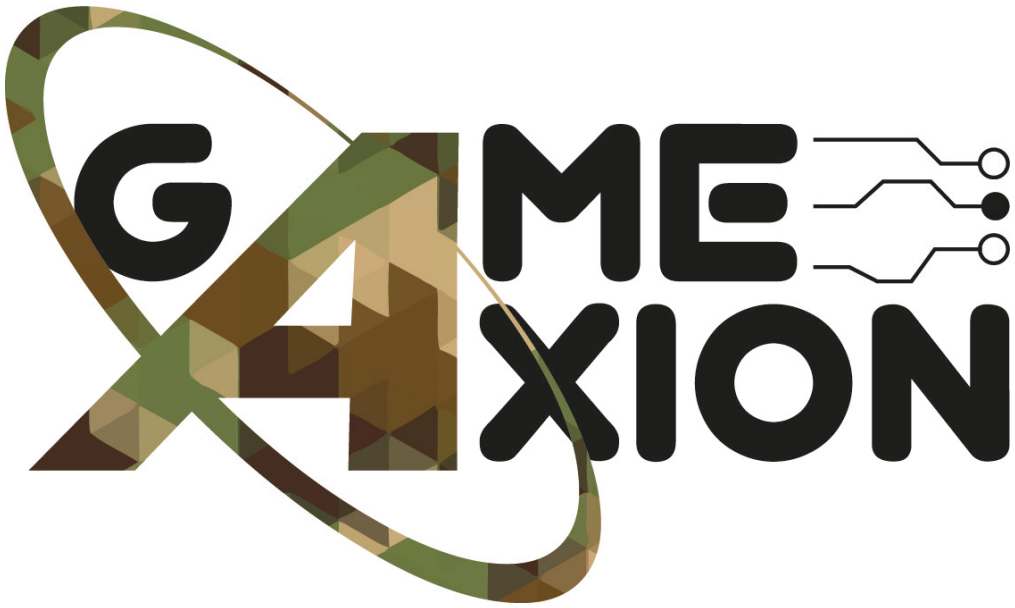
est conforme aux dispositions réglementaires définies par :

Les directives européennes

2014/35/UE intitulé « directives basse tension »
2011/65/UE Intitulé « limitation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques (Rohs 2)

Fait à PERIGNY, Le 02 Mai 2022 par

Nom et fonction du signataire Sébastien RAYNAUDON
Dirigeant



Des idées ?

Vous avez des idées ? Vous aimeriez les voir réalisées ?
N’hésitez pas à nous en parler !

contact@GAMEAXION.COM

DECOUVREZ NOS AUTRES PRODUITS ET EQUIPEMENTS

WWW.GAMEAXION.COM

Pour toutes questions et renseignements complémentaires, vous pouvez nous écrire à l'adresse suivante

contact@gameaxion.com

GAME AXION

SIRET: 83787139100012