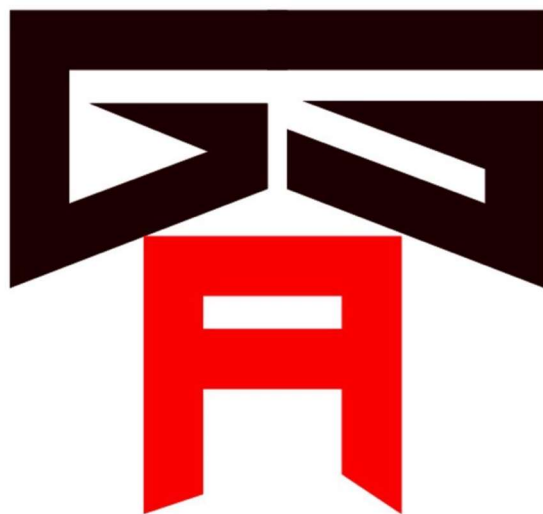


MANUEL D'UTILISATION

MALLETTE DE JEU

GSA 2.0



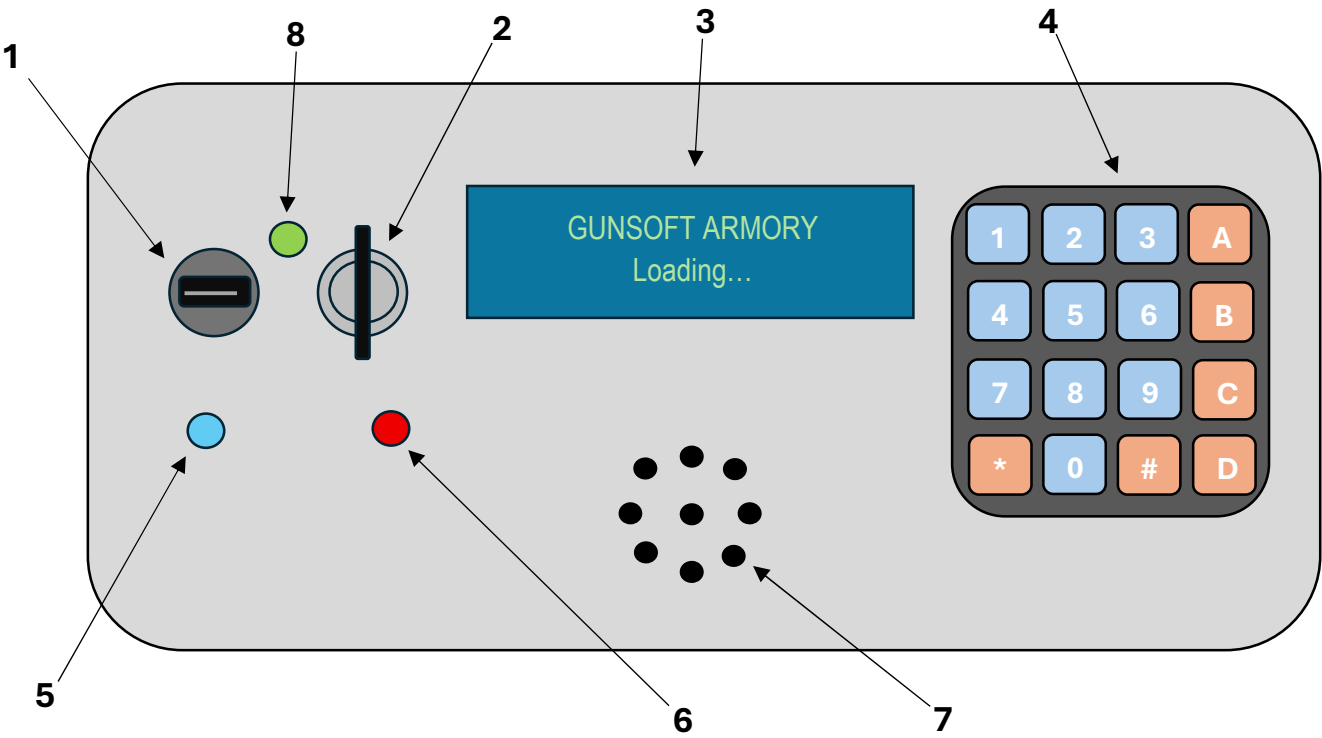
SOMMAIRE

CE DOCUMENT EST LA PROPRIETE DE LA SOCIETE GUNSOFT ARMORY, TOUTE REPRODUCTION DU DOCUMENT OU PARTIE DU DOCUMENT EST INTERDITE.

1. Présentation
 - a. Panneau de contrôle
 - b. Chargement de la batterie
 - c. Modes de jeu
2. Mise en service
3. Sélection du jeu
 - a. Exemple en mode BOMBE PRO
4. Déroulement du jeu
 - a. Exemple en mode DOMINATION
5. Fin de partie
 - a. Exemple en mode POINT DE CONTROLE
 - b. Autres modes de jeu
6. Ecrire une carte RFID
 - a. Passer en mode écriture
 - b. Ecrire sur les cartes
7. Déclaration CE
8. Mise au rebut

1.Présentation

a. Panneau de contrôle



Repère	Désignation
1	Port de charge USB-C
2	Interrupteur à clef
3	Ecran LCD 16x2
4	Clavier 4x4
5	LED bleue
6	LED rouge
7	Haut-parleur
8	Témoin de charge

b. Chargement de la batterie

Le chargement de la batterie de la mallette s'effectue en connectant le port de charge USB-C de la mallette (repère 1 page 1) à une source d'alimentation, grâce au câble USB → USB-C fournie avec la mallette.

Il y a un témoin de charge qui s'allume lorsque la mallette est branchée, il faut environ 3 à 4 heures pour charger complètement la batterie (selon la source d'alimentation).

Ne pas utiliser une source d'alimentation supérieure à 6 volts sous peine de détériorer l'appareil et de perdre la garantie !

c. Modes de jeu

DOMINATION: Deux équipes s'affronte pour le contrôle de la mallette pendant un temps de jeu défini, l'équipe qui a contrôlée la mallette le plus longtemps gagne, utilisez plusieurs mallettes pour créer plusieurs points de domination.

POINT DE CONTROLE: On définit un objectif de temps de contrôle à atteindre, la première équipe qui réussit à garder le contrôle de la mallette autant de temps que nécessaire gagne.

BOMBE PRO: La bombe est activée dès le début de la partie, on définit un code et un temps de jeu, pour désamorcer la bombe il faut taper le bon code, le but est de désactiver la bombe avant la fin du compte à rebours. La mallette est équipée d'un capteur de mouvement, que vous pouvez activer ou désactiver, et choisir entre plusieurs niveaux de sensibilité, si la mallette détecte un mouvement, cela enlève du temps au compte à rebours.

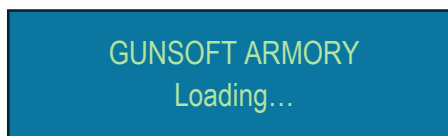
BOMBE RFID: Une équipe doit activer la bombe en scannant sa carte RFID, le temps d'activation est paramétrable, l'autre équipe doit la désactiver de la même manière avant la fin d'un compte à rebours défini. Ce mode de jeu utilise aussi le capteur de mouvement.

MATCH A MORT: Ce mode de jeu améliore les MME classique, en permettant d'utiliser un compte à rebours de respawn, vous définissez un temps entre chaque vague de réapparition, une alarme informe les joueurs du retour en jeu. La mallette affiche aussi un compteur d'éliminations, chaque joueur retournant à la zone de spawn doit scanner sa carte RFID pour agrémenter le compteur, ce qui permet de voir le nombre d'éliminations par équipe au cours du jeu.

RFID: Pour ce mode de jeu, vous définissez un nombre de joueurs par équipe, un temps de jeu, la première équipe ayant scanné le nombre de carte requis avant la fin du temps de jeu gagne la partie. chaque carte ne peut être scannée qu'une seule fois par partie.

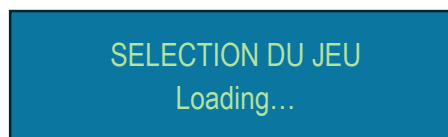
2. Mise en service

Pour allumer la mallette de jeu, tourner l'interrupteur à clef (repère 2 page 1) sur la position verte, l'écran affiche alors :

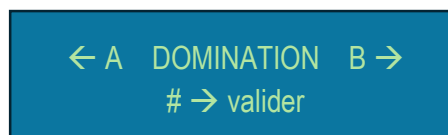





3. Selection du jeu

Une fois le chargement terminé, l'écran affiche :



Puis :

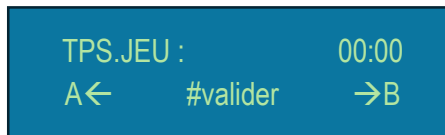


Pour naviguer entre les différents modes de jeux, utiliser les boutons  et  du clavier, puis, pour valider la sélection du mode de jeu, il faut appuyer sur le bouton .

Selon les modes jeu sélectionné, le paramétrage du jeu est différent, suivre les instructions de la mallette.

a. Exemple en mode BOMBE PRO :



La mallette affiche :



Ici, « TPS.JEU: 00:00 », correspond au temps du compte-à-rebours de la bombe une fois la partie lancée.

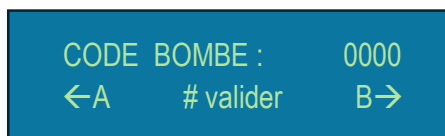
Saisir le temps grâce au clavier de la mallette. Le temps s'exprime en minutes et secondes (MM:SS), avec un maximum de 99 minutes et 99 secondes.


Le chiffre qui clignote est le chiffre à saisir, chaque saisie fait avancer le curseur de saisie.

Si une erreur est commise au moment de la saisie, utiliser les touches  et  pour naviguer entre les chiffres.

Utiliser  pour valider la saisie et passer à l'étape suivante.




Ensuite la mallette affiche :



Ce code permettra de désamorcer la bombe, saisir de la même manière que le temps de jeu, puis valider avec  pour passer à l'étape suivante.




Une fois le code validé, la mallette affiche :



Il faut choisir si vous voulez utiliser le capteur de mouvement de la mallette pour cette partie, utilisez  si vous voulez utiliser le capteur de mouvement, ou  si vous ne souhaitez pas l'utiliser (si vous avez saisi , sautez l'étape suivante).

Si vous avez choisi d'utiliser le capteur de mouvement, la mallette affiche :



Utiliser les touches  et  pour naviguer entre les niveaux de sensibilité, puis valider avec .


Dernière étape, la mallette affiche :



La mallette demande de saisir un compte à rebours de début de partie.

Saisir le temps de la même manière que le temps de jeu.

Le temps est en minutes et secondes, on peut saisir un temps allant de 00:00 à 99:99.

Valider avec la touche .

Attention ! Une fois la validation effectuée, le compte à rebours se lance et la partie démarre.

4. Deroulement du jeu

DOMINATION : Une fois la partie lancée, la mallette de jeu est « neutre », la mallette affiche le compte à rebours du temps de jeu. Pour capturer la mallette, les joueurs doivent scanner leurs cartes de la couleur correspondante à leurs équipes. Une fois la mallette capturée par une des équipes, le compteur de temps de capture de l'équipe se met en route et la mallette émet un son correspondant à l'équipe en question, la LED de la couleur de l'équipe s'allume. Si l'autre équipe parvient à capturer la mallette, le compteur de temps de la première équipe se met en pause et celui de la deuxième équipe se lance, la LED correspondante s'allume et le son émis change.

A la fin du temps de jeu, une alarme retentit et la mallette affiche les scores, l'équipe avec le plus de temps de capture gagne.

POINT DE CONTROLE : Pour gagner la partie en mode point de contrôle, une des deux équipes doit réussir à contrôler la mallette pendant la durée du temps défini lors du paramétrage du jeu. On capture la mallette de la même manière que pour le mode domination. Au début de la partie la mallette est neutre, si une des équipes la capture, son compteur de temps de capture se lance, si l'autre équipe parvient à la capturer, le compteur de la première équipe se met en pause et celui de la deuxième équipe se lance. La partie dure jusqu'à ce qu'une des équipes réussisse à garder la mallette le temps défini.

Une fois qu'une des équipes a atteint le temps de victoire, une alarme retentit, la mallette désigne l'équipe gagnante.

BOMBE PRO : Quand la partie débute, la bombe est amorcée. L'équipe qui est en charge de désamorcer la bombe doit saisir le bon code. Chaque mauvaise tentative fait perdre du temps. 3 mauvaises tentatives et la bombe explose.

Si personne ne parvient à désamorcer la bombe avant la fin du temps imparti, la bombe explose (alarme sonore et lumineuse), fin de partie, et l'équipe chargée de désamorcer la bombe a perdu. Si cette équipe parvient à désamorcer la bombe, fin de partie, elle a gagné. Vous pouvez choisir d'autoriser les joueurs à déplacer la bombe, et si vous avez activé le capteur de mouvement, chaque mouvement détecté fait perdre du temps.

BOMBE : Au lancement de la partie, la bombe est désactivée, une équipe est chargée d'activer la bombe. Pour activer la bombe il suffit de scanner sa carte, ce qui lance le chargement pendant le temps défini lors du paramétrage du jeu. Pendant le chargement, la LED rouge clignote et la mallette émet un son. Si une carte adverse est scannée pendant le chargement, l'activation de la bombe est annulée et la mallette redevient neutre. Si l'équipe parvient à activer la bombe, le compte à rebours avant l'explosion se déclenche, la LED rouge clignote et la mallette émet un son. Pour désactiver la bombe, l'autre équipe doit scanner sa carte de la même manière que pour l'activation. Pendant le temps de chargement de la désactivation, le compte à rebours de l'explosion se met en pause. Si une carte adverse est scannée avant la fin du chargement, le compte à rebours se relance.

Si personne ne parvient à désamorcer la bombe avant la fin du temps imparti, la bombe explose (alarme sonore et lumineuse), fin de partie, et l'équipe chargée de désamorcer la bombe a perdu. Si cette équipe parvient à désamorcer la bombe, fin de partie, elle a gagné. Vous pouvez choisir d'autoriser les joueurs à déplacer la bombe, et si vous avez activé le capteur de mouvement, chaque mouvement détecté fait perdre du temps.

MATCH A MORT PAR EQUIPE (2 malles minimum): Pendant le déroulement de la partie, la mallette affiche le compte à rebours de temps de jeu, le compteur de kills et, si vous l'avez activé, le compte à rebours de spawn. Quand un joueur est touché, il retourne à son spawn, scanne sa carte de la couleur correspondante à son équipe, cela incrémente le compteur de kills de +1. Si vous avez défini un temps de spawn, exemple 60 secondes, la mallette affiche un compte à rebours de 60 secondes, quand le compte à rebours arrive à 0, une alarme retentit et les joueurs qui attendent au spawn peuvent retourner en jeu. Donc, si un joueur arrive à son spawn quand le compte à rebours affiche «00:17», il devra attendre 17 secondes avant de retourner en jeu, mais si le compte à rebours affiche 00:54, il devra attendre 54 secondes.

A la fin du temps de jeu, une alarme retentit, il ne vous reste qu'à compter les kills pour déclarer un vainqueur.

RFID: Pour gagner la partie, une des deux équipes doit scanner le nombre de cartes que vous avez paramétré avant le lancement de la partie. Chaque joueur ne peut scanner sa carte qu'une seule fois.

Une fois qu'une des équipes a réussi à scanner le nombre de cartes requis, fin de partie, l'équipe a gagné.

a. Exemple en mode DOMINATION :

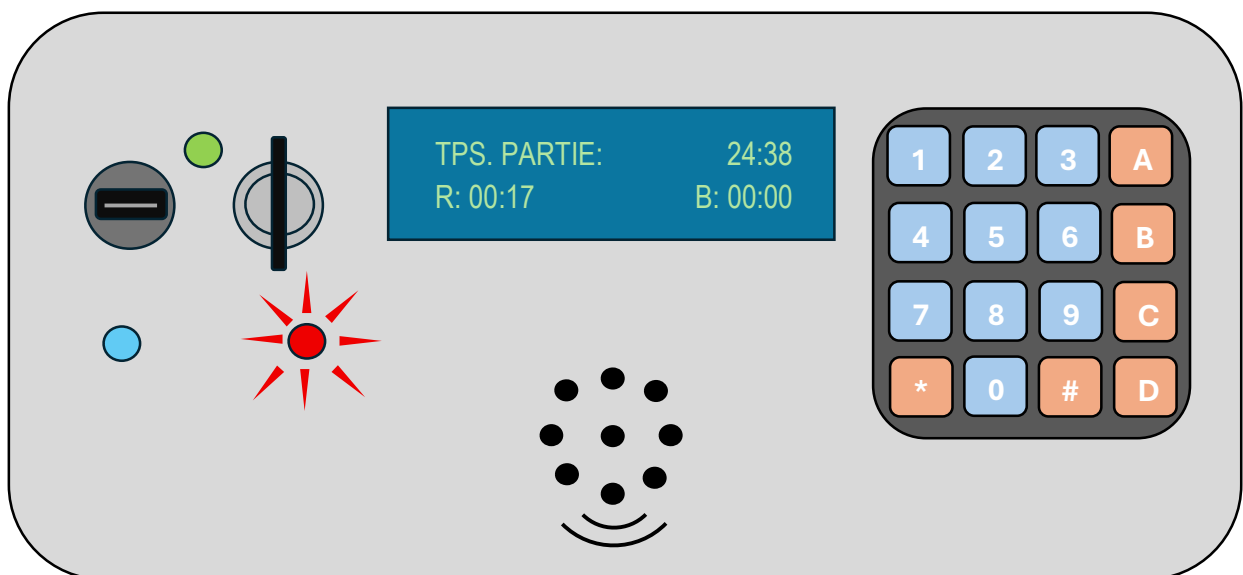
Au lancement, la mallette affiche :

TPS. PARTIE:	30:00
R: 00:00	B: 00:00

Ici, « TPS.PARTIE: 30:00 », correspond au temps du compte-à-rebours du temps de jeu (pour une partie de 30 minutes). « R: 00:00 » correspond au compteur de temps de capture de l'équipe rouge, de même que « B: 00:00 » correspond au compteur de l'équipe bleue.

Imaginons que l'équipe rouge réussisse à capturer la mallette :

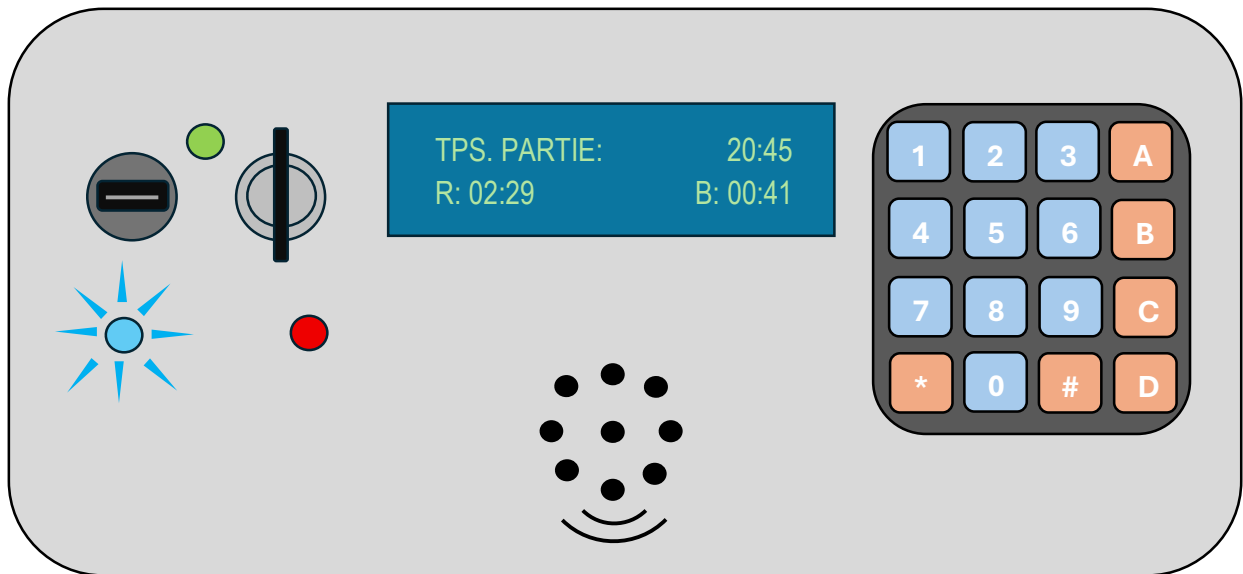
(Un joueur de l'équipe rouge scanne sa carte)



La led rouge s'allume, la mallette émet un son distinctif correspondant à l'équipe rouge, le compteur de temps de capture s'incrémente à chaque seconde.

Tant que personne de l'équipe adverse n'interagit avec la mallette.

Imaginons maintenant que l'équipe bleue réussisse à capturer la mallette :



Le compteur de l'équipe rouge se met en pause, la led bleue s'allume, la mallette émet un son distinctif correspondant à l'équipe bleue, le compteur de temps de capture de l'équipe bleue s'incrémente à chaque seconde.

Ainsi de suite jusqu'à la fin du compte à rebours de temps de partie.

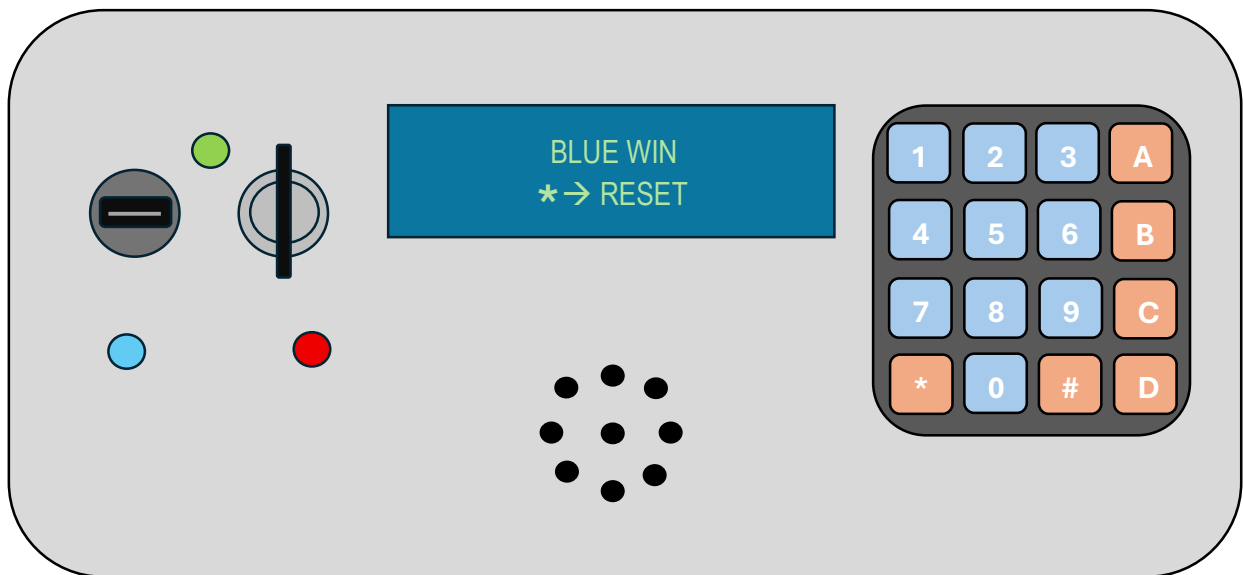
5. Fin de partie


Selon le mode de jeu, la partie peut se terminer, soit lorsque l'on atteint la fin du temps de jeu, soit lorsqu'une des équipes a atteint son objectif.

a. Exemple fin de partie mode POINT DE CONTROLE :

Imaginons que l'équipe bleue a réussi à tenir la mallette le temps nécessaire pour gagner.

Une alarme signalant la fin de partie retentit et l'écran affiche :



En appuyant sur la touche , la mallette revient à l'écran de sélection du mode de jeu.

b. Autres modes de jeu :

DOMINATION :

R:12:23 B:16:08
* → RESET

BOMBE PRO, BOMBE :

(Bombe désamorcée)

DESAMORCEE !
* → RESET

(Bombe explosée)

BOOM BOOM !
* → RESET

MATCH A MORT PAR EQUIPE :

(Selon la couleur de mallette sélectionnée)

BLEUS : 32 OUT
* → RESET

6. Ecrire sur une carte RFID

Les cartes RFID étant livrées vierges, c'est à vous de les inscrire avec la couleur des équipes.

a. Passer en mode écriture :


A l'écran de sélection du jeu, sélectionnez « RFID: PRINT »




b. Ecrire sur les cartes :

L'écran affiche :



Scannez autant de cartes bleues que vous le souhaitez, puis appuyez sur  pour passer aux cartes rouges, l'écran affiche alors :



Scannez autant de cartes rouges que vous le souhaitez, puis appuyez sur  pour revenir à l'écran de sélection du mode de jeu.

7. Déclaration de conformité

CE

Le fabricant soussigné :

GUNSOFT ARMORY

446 A Rue Saint-Martin
60600 ETOUY (France)



Déclare que le produit :

Nom du produit : **MALLETTE DE JEU GSA 2.0**

Modèle : **GSA 2.0**

Est conforme aux dispositions réglementaires définies par :

- Les directives européennes :

- 2014/35/UE relative à l'harmonisation des législations des Etats membres concernant la mise à disposition sur le marché de matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension (refonte).
- 2014/30/UE relative à l'harmonisation des législations des Etats membres concernant la compatibilité électromagnétique (refonte).
- 2023/1542 relatif aux batteries et aux déchets de batteries, modifiant la directive 2008/98/CE et le règlement (UE) 2019/1020, et abrogeant la directive 2006/66/CE.

Fait à ETOUY,

Le 28 décembre 2025 par :

Adrien SOENEN,

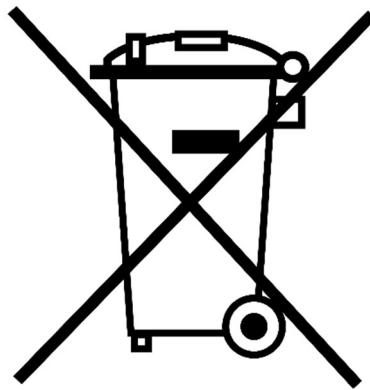
Représentant de la société GUNSOFT ARMORY.



8. Mise au rebut

Les malles de jeu GSA 2.0 comportent des composants électroniques, et ne doivent pas être jetés à la poubelle.

Vous devez vous rapprocher d'un organisme agréé à la collecte et au recyclage des déchets électroniques afin de vous débarrasser des malles de jeu.



GUNSOFT ARMORY

446 A Rue Saint-Martin
60600 ETOUY (France)
gunsoft.armory@outlook.fr
SIRET : 98887597700015