

Notice d'utilisation

Nexus

Trois modes de jeu, des réglages au millimètre : conquête, espionnage et extraction dans une seule borne.

Version v1.0 – 09/2026



En bref

Alimentation	Batterie interne 12 V 1800 mAh, transfo 220 V fourni
Autonomie	Environ 24 h, charge en 2 h environ
Modes	Conquête, Espion, Extraction
Équipes	2 à 4 (bleu, rouge, vert, jaune)
Interface	Écran LCD, bouton PUSH, 8 LEDs
Port RJ45	Clé de capture, Hacking Device

Démarrage rapide

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Tournez la clé : la borne reprend son dernier mode et ses derniers réglages.
- 3 Pour régler : maintenez PUSH en tournant la clé, puis relâchez.
- 4 Choisissez le mode, puis enchaînez ses réglages : 5 s sans appui valident chaque écran.
- 5 Réglage express : branchez la clé de capture avant de choisir le mode.

1 Présentation

Le Nexus est une borne de jeu multi-modes. Plutôt que de multiplier les modes, chacun est très configurable. Les réglages sont mémorisés : à chaque allumage, la borne repart sur le dernier mode et les derniers réglages.

Bouton PUSH Réglages, capture, piratage, extraction, affichage des scores.

Écran LCD Réglages, scores, progression, messages de jeu.

8 LEDs Couleur d'équipe, état de la borne, progression.

Contacteur à clé Mise sous tension. La clé peut être retirée une fois la borne démarrée.

Port RJ45 (COMM) Clé de capture et Hacking Device, vendus séparément.

Alarme 110 dB Captures, extractions et fins de partie.

Mode	Principe
Conquête	Chaque équipe vide son compteur tant qu'elle tient la borne. La première à zéro gagne.
Espion	Les espions piratent la borne, protégée par des gardes.
Extraction	Les joueurs appellent un hélicoptère fictif et tiennent la zone jusqu'à l'extraction.

2 Charger la batterie

La batterie interne tient environ 24 h de jeu. Rechargez-la avant chaque journée : elle se décharge lentement au repos.

1 Branchez le transfo

Reliez le transfo 220 V fourni à la borne, 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 Tournez la clé

L'écran affiche « My Airsoft GAME » et les LEDs font un arc-en-ciel. La borne lance ensuite le dernier mode enregistré et résume ses réglages à l'écran.

2 Retirez la clé si besoin

La borne continue de fonctionner : les joueurs ne peuvent plus l'éteindre.

3 Éteignez

Tournez la clé. Les réglages restent en mémoire.

Premier allumage

Au tout premier démarrage, l'écran affiche « FACTORY RESET » : la borne se règle en Conquête express (voir Réglage express).

4 Menu de réglage

1 Entrez dans le menu

Maintenez PUSH en tournant la clé. Les LEDs font un chenillard violet : relâchez.

2 Choisissez le mode

L'écran propose Conquest, Spy et Extract. Chaque appui déplace la flèche ; 5 s sans appui valident.

3 Réglez

Les écrans du mode choisi s'enchaînent. Un appui passe à la valeur suivante ; maintenir PUSH fait défiler les valeurs en continu. 5 s sans appui valident l'écran, avec un bip.

Chaque écran repart de sa première valeur : pour modifier un seul réglage, reprenez aussi les autres.

Réglage express

Branchez la clé de capture sur le port RJ45 avant de valider le mode : les écrans de réglage sont sautés et la borne charge une configuration prête à jouer.

Mode	Configuration express
Conquête	2 équipes, 45 min, capture 15 s, alarme, clé obligatoire, Hacking Device activé
Espion	Piratage 30 s, borne piratée 10 min, malware activé (upload 60 s, délai 2 min, priorité BLOCK), Hacking Device activé
Extraction	Extraction 5 min, 5 extractions, clé activée, Hacking Device activé, 10 min entre deux extractions



5 Mode Conquête

Réglages

Écran	Valeurs
Team Time	5 min à 4 h par pas de 5 min, puis INFINITE
Capture Time	1 à 30 s (pas de 1 s), jusqu'à 1 min (5 s), 5 min (30 s), puis 1 h (1 min)
Capture Alarm	OFF / ON : alarme à chaque capture
Capture Key	NO / YES : clé de capture obligatoire pour capturer
Hacking Device	OFF / ON
Nb Teams	2, 3 ou 4 équipes

Au lancement, l'écran résume les réglages pendant 5 s. Exemple : « Reg:45-15s-A-K-HD » = 45 min par équipe, capture 15 s, alarme (A), clé obligatoire (K), Hacking Device (HD). Un X signale une option désactivée.

En jeu

1 Première capture

Les couleurs des équipes défilent. Appuyez pendant votre couleur : 10 flashes confirment. La clé n'est pas nécessaire pour cette première capture.

2 Borne tenue

Elle flashe dans la couleur de l'équipe chaque seconde, et le compteur de cette équipe diminue d'autant.

3 Reprendre la borne

Maintenez PUSH, avec la clé branchée si elle est obligatoire, pendant le temps de capture. L'écran affiche une barre et la borne bipie chaque seconde. Un relâchement remet le compte à zéro.

4 Choisir sa couleur

Capture terminée : 3 bips (et l'alarme si activée), puis la borne fait défiler les couleurs adverses. Relâchez sur la vôtre.

5 Fin de partie

La première équipe à vider son compteur gagne : les LEDs restent dans sa couleur, l'alarme sonne 10 s et l'écran affiche les scores.

- ◆ Un appui court affiche les scores pendant 5 s, en secondes restantes par équipe (« MODE INFINI » en temps infini).

- ◆ Clé de capture branchée : double bip et affichage permanent des scores.
- ◆ Hacking Device branché : la borne flashe deux fois plus vite, et le compteur de l'équipe qui tient la borne descend deux fois plus vite, quelle que soit l'équipe qui l'a branché.

Temps d'équipe INFINITE

Aucun compteur ne décompte et la partie ne s'arrête pas d'elle-même ; un appui court affiche « MODE INFINI ». Fixez une durée (par exemple 1 h) : au coup de sifflet final, l'équipe dont la couleur est affichée sur la borne gagne.

6 Mode Espion

Réglages

Écran	Valeurs
Hack Time	Temps de piratage : 5 s à 5 min, par pas de 5 s
Hacked Time	Durée de l'état piraté : 5 min à 4 h par pas de 5 min, puis INFINITE
Malware Upload	NO / YES : piratage différé par la clé de capture
Upload Time	Si malware : durée de chargement, instantané à 1 h
Malware Delay	Si malware : délai avant piratage, instantané à 1 h
Malware Priority	Si malware : CANCEL ou BLOCK (voir ci-dessous)
Hacking Device	OFF / ON

En jeu

1 Borne saine

Un flash vert régulier chaque seconde.

2 Pirater

Maintenez PUSH : l'écran affiche « HACKING... » et une barre, avec un bip tous les 10 %. La progression est conservée si vous relâchez : 10 s puis 5 s font une borne piratée à 15 s.

3 Borne piratée

3 bips, un message d'intrusion à l'écran, puis un scintillement rouge irrégulier pendant la durée réglée. La borne redevient ensuite saine, avec une progression remise à zéro.



- ◆ Hacking Device branché : il pirate à la place du joueur, à la même vitesse. L'espion peut s'éloigner et tendre une embuscade. Débranché, le piratage se met en pause.
- ◆ Malware : l'espion branche la clé de capture. L'écran affiche « UPLOADING... » avec des grésillements. Débranchée avant la fin, le chargement est perdu. Une fois « MALWARE LOADED » affiché, l'espion peut partir : la borne sera piratée à la fin du délai.
- ◆ Priorité BLOCK : malware chargé, plus aucun piratage n'est possible (« BLOCKED! »).
- ◆ Priorité CANCEL : un piratage terminé au bouton ou au Hacking Device annule le malware en attente.

7 Mode Extraction

Réglages

Écran	Valeurs
Extract Time	Instantané, 30 s à 10 min (pas de 30 s), puis jusqu'à 1 h (1 min)
Nb Extracts	RANDOM (5 à 10), 1 à 100, ou INFINITE
Key Assist	OFF / ON : la clé de capture lance l'extraction sans appui
Hacking Device	OFF / ON
Extract Delay	Pause entre deux extractions : OFF, 30 s à 5 min (30 s), puis jusqu'à 1 h (1 min)

En RANDOM, le nombre tiré au sort s'affiche 2 s au lancement, puis n'est plus visible.

En jeu

- 1 Balise**
Tant que personne n'extrait, la borne bipe toutes les 15 s et affiche « GPS BEACON » : on la localise même de nuit.
- 2 Appeler l'extraction**
Maintenez PUSH, ou branchez la clé si Key Assist est activé. L'alarme donne un coup bref, puis retentit tous les 10 % du temps. Les LEDs se remplissent de vert et l'écran affiche le temps restant.
- 3 Tenir la zone**
Relâché, l'extraction se met en pause : les LEDs violettes gardent la progression, qui reprend au prochain appui.

4 Extraction réussie

« EXTRACTION SUCCESSFUL », alarme 10 s et LEDs vertes clignotantes. Après le délai réglé (« NEXT IN » en appuyant sur PUSH), l'extraction suivante est disponible.

5 Fin

Quand toutes les extractions sont faites : « EXTRACTION CLOSED » et LEDs rouges.

- ◆ Hacking Device branché 1 s : « SIGNAL BOOSTED », la moitié du temps restant est franchie d'un coup. Une fois par extraction.

8 Signaux lumineux et sonores

Signal	Signification
Chenillard violet	Entrée dans le menu : relâchez PUSH
Bip de validation	Écran de réglage enregistré
Couleurs d'équipe en défilement	Conquête : attente de première capture
Flash de couleur chaque seconde	Conquête : borne tenue par cette équipe
Flash deux fois plus rapide	Conquête : Hacking Device branché
Double bip	Clé de capture branchée ou débranchée
LEDs fixes, alarme 10 s	Conquête : fin de partie, couleur gagnante
Flash vert chaque seconde	Espion : borne saine
Rouge scintillant irrégulier	Espion : borne piratée
Grésillements	Espion : malware en cours de chargement
Bip toutes les 15 s	Extraction : balise de localisation
LEDs vertes, alarme tous les 10 %	Extraction en cours
LEDs violettes	Extraction en pause
LEDs rouges fixes	Extraction : plus d'extraction disponible



9 Idées de scénarios

Conquête par escouades

2 à 4 équipes Clé de capture Hacking Device

Plusieurs Nexus, par exemple 5, sur le terrain. Chaque équipe est répartie en escouades de 4 à 5 joueurs. Une ou deux escouades portent une clé de capture : elles seules peuvent capturer. Une escouade porte un Hacking Device et doit le brancher sur les points tenus par son équipe pour accélérer son compteur. Les autres escouades repoussent l'ennemi, défendent les points acquis et appellent les porteurs de clé.

Réglage conseillé : Clé obligatoire, Hacking Device activé, 45 min par équipe, capture 15 s.

Conquête à l'heure

2 à 4 équipes Durée fixe

Peu importe qui tient la borne en cours de route : seul compte le résultat au coup de sifflet final. Au bout de la durée annoncée, l'équipe qui tient la borne gagne. Les dernières minutes sont décisives.

Réglage conseillé : Temps d'équipe INFINITE, capture 10 s.

Espions contre gardes

2 équipes Nocturne

Une équipe d'espions doit pirater les bornes, protégées par une équipe de gardes. Les espions évitent le combat et se fauflent. La partie se termine à l'heure prévue (on compte les bornes piratées, puis match retour) ou quand tous les espions sont éliminés.

- ◆ Hacking Device : l'espion le branche et tend une embuscade aux gardes.
- ◆ Malware : l'espion charge la clé et repart ; si les gardes ne remarquent rien, la borne tombe au bout du délai.

Réglage conseillé : Piratage 1 min, borne piratée 15 min, malware activé.

Extraction

2 équipes Attaque / défense

Une équipe doit appeler l'hélicoptère et tenir la zone jusqu'à l'extraction. L'adversaire entend l'alarme tous les 10 % et voit les LEDs se remplir : il sait qu'il doit intervenir vite.

Réglage conseillé : Extraction 3 min, 3 extractions, 5 min entre deux extractions.

DMZ

Escouades Espion + Extraction

Pas d'équipes classiques : des escouades de 4 à 5 joueurs qui restent groupées. Chaque escouade pirate un maximum de bornes Espion, puis rejoint une borne Extraction pour valider ses points. Elle peut s'extraire après chaque piratage, ou en cumuler plusieurs pour tout valider d'un coup, au risque de tout perdre.

- ◆ Pas de respawn : un joueur touché revient en jeu s'il est soigné par un coéquipier, deux mains sur lui pendant 10 s.
- ◆ Escouade neutralisée avant l'extraction : ses points non validés sont perdus. Elle revient en jeu depuis un coin du terrain éloigné des bornes.
- ◆ Un point déjà piraté ne peut être repris qu'une fois tous les autres piratés.
- ◆ Tout joueur hors de l'escouade est une menace. La partie s'arrête quand les extractions sont épuisées ; les scores se comptent au fair-play.

Réglage conseillé : Plusieurs Nexus en Espion (piratage 5 min, borne piratée 15 min) et 1 ou 2 en Extraction (nombre RANDOM). Des Bornes de Conquête en mode DMZ peuvent compléter les points à pirater.

10 Accessoires et pièces

Clé de capture Capture obligatoire en Conquête, malware en Espion, appel automatique en Extraction. Livrée avec câble RJ45.

Hacking Device Bonus stratégique dans chaque mode. Livré avec câble RJ45.

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



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

11 Sécurité

- ◆ Lisez cette notice avant la première utilisation et conservez-la. Tout usage non conforme dégage le fabricant de sa responsabilité.
- ◆ Cet appareil ne doit pas être utilisé par des enfants.
- ◆ N'utilisez pas l'appareil s'il est endommagé ou fonctionne mal : faites-le réparer par nos services.
- ◆ Appareil non étanche : protégez-le de la pluie et de l'humidité.
- ◆ Alarme de 110 dB : ne vous tenez pas l'oreille contre la borne.
- ◆ Rechargez uniquement avec le transfo fourni, dans un endroit sec, et ne laissez pas la charge sans surveillance.
- ◆ Ne branchez sur le port RJ45 que la clé de capture ou le Hacking Device My Airsoft Game, jamais un câble réseau relié à un autre appareil.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

12 Entretien et stockage

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

13 Dépannage

Problème	Solution
La borne ne démarre pas	Vérifiez que la clé est bien tournée, puis rechargez la batterie.
Le réglage express s'est lancé	La clé de capture était branchée au choix du mode : débranchez-la et recommencez.
Des réglages ont changé	Chaque écran repart de sa première valeur : reprenez tous les réglages du mode.

Problème	Solution
Impossible de capturer en Conquête	Si Capture Key est sur YES, branchez la clé de capture et maintenez PUSH sans relâcher.
Le Hacking Device est sans effet	Vérifiez qu'il est activé dans les réglages et que le câble RJ45 est bien enfoncé.
« BLOCKED! » en Espion	Un malware est chargé avec la priorité BLOCK : attendez la fin du délai.
Le bouton est sans effet	Contactez-nous pour organiser un retour atelier.

@ 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-NEXUS – v1.0 – 09/2026

Firmware NEXUS – 09/2026

