

Das Techlexikon soll ein Hilfsmittel sein , weil man sich nicht alle Einstellmöglichkeiten verschiedener Markierer merken kann. Natürlich gibt es auch verschiedene Boardtypen bei der gleichen Markierermarke. Sollte die hier beschriebene Vorgehensweise zum einstellen also nicht funktionieren, nicht gleich verzweifeln.

Das Lexikon setzt ein gewisses Grundverständnis der Boardfunktionen voraus. Ähnlich wie beim Auto gilt auch hier: „Bist du dir nicht sicher was du da tust, frag jemanden der es kann!“ Wenn in der Inhaltsangabe ein (0) steht, habe ich zusätzlich zum Board noch eine Oringliste mit angegeben. Manche Markierer habe ich nie in der Hand gehabt, sondern mir die Manual aus dem Netz gezogen und mir daraus die notwendigen Informationen übersetzt. Das Lexikon hat mir in 4 Jahren als Tech bei einem Big Game sehr gute Dienste geleistet und wurde stetig erweitert, korrigiert usw usw.

Am Ende habe ich in einem Stichwortverzeichnis versucht alle Begriffe die mir bei den Boards begegnet sind zu erklären. Nicht wundern; manche Hersteller benutzen verschiedene Bezeichnungen, meinen aber das gleiche.

Bei einigen Markierern (zBsp. Geo + Ego...)ist das Menü so umfangreich gestaltet, dass ich die original Manual eingefügt habe um eine bessere Übersicht zu haben.

Natürlich bin ich nicht fehlerfrei. Also könnten auch Sachen nicht stimmen. Wenn euch sowas auffällt, wäre es super wenn ihr mir kurz Bescheid geben könntet. Ich übernehme keinerlei Garantie / Gewährleistung !

LG Simon

asdfghiklzxvbnmawe

Techlexikon

Inhaltsangabe:

Bob Long

Insight...(Identisch mit GI Victus).....	31
G6R....Tadao Odoshi Stockboard..(O).....	8
Victory (nur Oringe).....	9
Onyx / Marq.....	9

Dangerous Power

E1.....	10
Fusion FX.....	10
G3/G4/G5..(O).....	11
Rev-i..(O).....	12

DLX

Luxe 1 / 1.5 / 1.99 / 2.0..(0).....	13/14
Luxe Oled / Ice.....	15

Dye / Proto

DAM.....	16
DM 11 / 12 / 13 / 14 / 15.....	17
DM 4-7 (nur Oringe).....	17
DM 8-13.(nur Oringe).....	18
DM (Virtue Board).....	61
M2.....	19/20
NT 10 / 11..(O).....	21
PM / PMR..(O).....	22
Rail.....	23

Rail (Virtue Board).....	61
Reflex.....	23
Rize.....	23
SLG.....	24
SLG (Virtue Board).....	61

Empire

Axe....original ..(O).....	25
Axe... Shockwave.....	26
Mini....original...(O).....	25
Mini....Shockwave.....	26
Mini (Tadao Board).....	27
Mini (Redline Board).....	28
Mini (Virtue Board).....	61
TM 7.....	29
TM 15.....	30
Vanquish.....	28

GI

Victus.....	31
-------------	----

Hopper

Virtue Spire:.....	6
Empire Reloader B.....	6
Invert Halo too.....	6

HP

Guerilla Regulator (nur Oringe).....	7
Myth Regulator (nur Oringe).....	7
Regulator / Flaschen(nur Oringe).....	7
Remote System(nur Oringe).....	7

MacDev

Clone / GT / VX.....	32
Clone GTi.....	33
Cyborg..(O).....	34
Droid.....(O).....	35
Drone (2) / DX.....	36

Planet Eclipse

CS 1.....	43-46
Ego5-11...(nur Oringe).....	40
Ego 9...(O).....	37-40
Ego 9 (Virtue Board).....	61
Ego 11...(O).....	43-46
Etek 1-2...(nur Oringe).....	41
Etek 3 / Etek 4 ...(O).....	48
Etek 4...Oled(identisch mit Ego9).....	37-40
Etek 5/...Oled.....	49
Etek (Virtue Board).....	61
Etha.....	50
Geo ..(O).....	40-43
Geo 1-3...(nur Oringe).....	47
Gtek.....	42
Gtek (Oled).....	42
LV1(identisch mit Ego11).....	43-46

Smart Parts / GOG

Eos.....	51
Eos (Virtue Board).....	61
Envy.....	52

Envy (BlackheartBoard).....	61
Epiphany.....	51
Epiphany (Blackheart Board).....	56
Epiphany (Virtue Board).....	61
Extcy.....	53
G – 1.....	52
G – 1 (Blackheart Board).....	62
Impuls 09.....	54
Ion...(O).....	55
Ion (Blackheart Board).....	56
Ion (Virtue Board).....	61
Nerve.....	59
Nerve (Blackheart Board).....	59
Sp-1...(O).....	52
Sp – 1 (Blackheart Board).....	62
SP – 8.....	55
Sp – 8 (Blackheart Board).....	56
Shocker NXT...(O).....	57
Shocker (Blackheart Board).....	59
Shocker (Dynasty/Musashi 7).....	60
Shocker RSX.....	58
Shocker SFT.....	59
Shocker SFT (Blackheart).....	59
Shocker (TonTon reloaded V2.0).....	62
Shocker (Virtue Board.).....	61
Vibe...(O).....	52
Vibe (Blackheart Board).....	62

Tiberius

T 15.....(Nur Oringe).....	63
T 8 – 9.1 (Nur Oringe).....	63

Tippmann

A5/98 E Grip (O).....	64
TiPX..(nur Oringe).....	66
X7 Phenom E Grip... (O).....	65
X7...(nur Oringe).....	65

Valken

Proton.....	67
-------------	----

<u>Trigger</u>	68
-----------------------------	----

<u>Firemodes</u>	69-73
-------------------------------	-------

<u>Stichwortverzeichnis</u>	74-84
------------------------------------------	-------

Anmerkung:

Die kursiv dargestellten Parameter werden auf dem Board blinkend bzw flackernd dargestellt. Die zusätzlich unterstrichenen, durch schnelles blinken bzw flackern. Hinter den Menüpunkten sind die Einstellbereiche vermerkt und die Standardwerte in Klammern gesetzt.

Nur bei der Ion / Eos / Epiphany und dem Blackheartboard wurde der Blinkcode nochmal zusätzlich mit den entsprechenden Abständen grafisch dargestellt. Stand: 24.02.2018

Hopper

Virtue Spire:

Menü: Led + Powerbutton dann Led loslassen

Switschen: Led

Parameter ändern: Led drücken (Led=Trigger)

Reset: Im Menü, Led länger als 10 sec halten/Led ->

Weiss

Sound (1)on/off/Led (1)on/off/Auto off (2)on/off/

G Force sensitivity 1-5(3)/Druck 1-5(2)

Empire Reloader B:

Led blinkt nach einschalten je nach Speed Einstellung
1-3mal.

Speed ändern: Hopper einschalten. Led geht auf
grün(1sek). Powerknopf nochmal drücken bis Led rot
blinkt. Powerbutton in der gewünschten Anzahl jeweils
1 sek. drücken.

1= Normal 2=schnell 3= am schnellsten

Wenn erfolgreich, dann geht die Led wieder von rot auf
grün und zeigt den neuen Wert an.

Halo Too:

Hopper ist aus, dann zweimal hintereinander Power
drücken -> LED

Der Hopper gibt dann in Blinkzeichen folgende
Einstellungen raus:

Fördergeschwindigkeit (geht von 1-6)

Mikro Empfindlichkeit (1-6)/

Stack Monitoring (1aus/ 2an)

(aus = höhere BPS/ an = besser für Paint)

Wert ändern-> siehe Reloader B

HP Flaschen Oringe

HP

14	2,5 nbr	Regulator außer Stako
14	1,78 nbr	Flaschen
14	1,78 viton	Flaschen

Remote

6,07	1,78 viton	1 Quick---off
14	1,78 nbr	2 ZEN
14	2 nbr	2
2,57	1,78 nbr	1 Asa

Guerilla Air/Myth Regulator:

1,78	1,78 nbr	1
3,5	1 nbr	1
6,07	1,78 nbr	1
9,25	1,78 nbr	1
14	1,78 nbr	1
14	2 nbr	1

Bob Long

Insight (Display): siehe GI Victus (Seite 31)

G6R (Tadao Odoshi = Stockboard):

Led mit Batteriestatus

Augen aus: Powerbutton

Tournament Lock: Boardbutton (**locked/unlocked**)

Reset: Im Menü länger als 10 sec Trigger halten

Menü: Trigger -> einschalten

Switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Debounce 1-50(5)/Dwell 2-20(6)/

Loader Delay 1-25 (2)/Firemode 1-3(1)/

RoF 1-22(6)6=12,5Bps/Bolt Delay 1-25(14)

MaxRoF = 25Bps

Oringe G6R:

18,77 1,78nbr 1

15,6 1,78nbr 1

14 1,78nbr 3

12,42 1,78nbr 5

9,25 1,78nbr 1

7,66 1,78nbr 6

2,57 1,78nbr 2

1,78 1,78nbr 1

Victory Oringe:

23,53	1,78n	2
21,95	1,78n	1
18,77	1,78n	2
12,42	1,78n	1
9,25	1,78n	1
7,66	1,78n	1
6,07	1,78n	1
4,48	1,78n	1
2,57	1,78n	4

Onyx/ Marq(Tadao Musashi 8 / Ryujin=Stockboard):

Menüführung = identisch mit G6R Stockboard

Debounce 1-50(10)/Dwell 2-20(6)/Loader Delay 1-25
(2)/AMB 1-5(2)/ABS 1-10(1)/Firemode 1-12(1)/RoF 1-
18(7)7=13bps/Eye Mode 1-4/Cycle percentage Filter1-10
/Ramp Start 4-14(5)/Gangster Mode 1-4(4)=off/
Bolt Delay 1-15(10)/Training Dwell1-10(2)

Firemodes: 1)Semi 2)Semi capped 3)PSP auto response
4)PSP50% 5)PSP 100% 6)PSP Burst 7) NXL Full auto
8)Auto Response 9)50% Ramping 10)Mille Ramp 100%
11)3 round Burst 12) Full automatic

Eye Mode: 1) Delayed 2) Forced 3) Test 4)Training

MaxRoF = 25Bps

Dangerous Power

E1:

Augen aus: Powerbutton

Firemode ändern: Trigger halten + Powerbutton

Semi / Full auto

Fusion FX (Display):

Reset: Start Menu->Program Menu->Reset Menu

Augen aus : Eye Button

Tournamentlock: Boardschalter (On (links)= gesperrt)

Menü: Trigger + einschalten-> Start Menu- > Program

Menu- > Set Profile (x) -> Marker Setpoints

Switchen : Trigger

Parameter: mit Trigger auswählen ->Powerknopf (+) /

Eyes Button (-)

Debounce(20)/Dwell(10)/ABS(0)/ABS Reset

Time(10)/Breach Delay(3)/Bolt Return(20)/

Auto Shot Off1-60min(off)/Oled Intensity(25)

Firemodes: -> Start Menu- > Program Menu -> Set

Profile (x) -> firing Setpoints

Tourney Mode(Semi)/capped firing(On)/

BPS Eye on(15)/BPS fine(0)/BPS Eyes off(10)/

Burst Shots(3)/Reactive Shots(1)/Ramp Semi Shots(3)/

Ramp Pull Rate(4)/Ramp Mode(Burst oder Reactive oder

Full Auto oder Percentage ramping)Ramp

Value(1)/Ramp Timer(0)

Start Menu- > Program Menu -> Set Profile (x) -

>Firemodes Enable (oder disable) erlaubt oder verbietet

das ändern der Firemodes in einem Profil

G3 / G4 / G5:

Augen aus: Powerbutton

LED: **leere Batterie** / *Augen aus* / **Augen an**

Tournamentlock: Dipswitch 1/on = aktiv

Dip switch 2 ist ohne funktion

Reset: Im Menü -> Trigger + Powerbutton ->10 sec **Led**

Menü: Trigger + einschalten

Switchen: Trigger

Parameter ändern:Power->Wert anzeigen lassen ->Power

->mit Trigger Wert einstellen ->mit Power bestätigen

RoF:5-35(13)/*Firemode:1-4(1)*/

RampPoint:1-10(3)/*Triggerdeb:1-20(12)*

Dwell:5-25(12)/**ABS:1-4(4)**

Firemode:Semi/PSP3/NXL/Mille

DP G3-5

21,95	1,78	nbr	2
19	2	nbr	1
17,16	1,78	nbr	2
15,6	1,78	nbr	1
14	1,78	nbr	2
12,5	2	nbr	1
12,42	1,78	nbr	1
5,25	1,78	nbr	2
3,68	1,78	nbr	1

Rev-I (Display):

Augen aus: Eye Button

TournamentLock: Boardknopf

Menü: Trigger + einschalten

Reset: Menüpunkt

Switchen: Trigger

Parameter ändern: Powerknopf (+) / Eyebutton (-)

Menüpunkte:

Firemodes/Triggerdeb/AMB/Ramp Pull on(Kick

in)/Activation Rate/Sustain Rate/Ramp

percentage/RoF/Dwell/ABS/Breech Delay/Eye

Delay/Sensibility/Auto shut down/Sound alert/Factory

Reset/Software Version

Mit Trigger im Menü auf den zu ändernden Punkt gehen
und mit den Knöpfen Power(hoch) und Eyebutton(runter)
den Wert ändern. Anderer Menüpunkt->Trigger drücken.

Revi:

26	2	nbr	2
25,12	1,78	nbr	1
21,95	1,78	nbr	1
20	1	nbr	1
18,77	1,78	nbr	2
17,17	1,78	nbr	1
15,8	1,9	nbr	2
15,6	1,78	nbr	2
14	1,78	nbr	2
13,8	1,9	nbr	1
9,25	1,78	nbr	1
7,5	1	nbr	1
6	1	nbr	1
4,48	1,78	nbr	3
3,69	1,78	nbr	1
2	1	nbr	5

DLX

Luxe 1/1.5/1.99/2.0:

Powerbutton: 1xdrücken = Firemode wird angezeigt

2xdrücken = RoF länger drücken = Augen aus

Augen aus: Powerbutton

Reset: Im Menü länger als 5 sec den Trigger halten

Menü: 5 Wege Joystick drücken (Griffschale abnehmen)

Switchen: Joystick links / rechts

Parameter ändern: Joystick hoch /runter

Firemode:1-15(1)/Dwell:4-25(12)/

Training Dwell:1-8(4)/Software Version/

Vision Mode:1-3(1)/

Loader Delay:0-15(3)/Bps Limit:11-25(13)/

Bps fine adjust:0-0,75(0)/Bypass Bps:8-11(10)/

Burst Count:2-4(3)/Shots to enter Rebound:1-5(3)/

Shots to sustain Rebound:2-10(5)/Debounce:1-25(7)/

Mechanical Debounce:0-3(0)/

FSD Compensation:0-25(7)/

First Shot Dropp Time:1-5(3)/Auto shut down:5-30(20)/

Speaker Volume:0-7(4)/

Display Time:1-10(2)/Language:1-5(1)

Firemodes: 1= Semi Auto 2= Semi capped 3= NXL

4= PSP 5= Millenium 6= CFOA 7= Auto Response

8= Training Mode 9= Burst Mode 10= Full Auto

11-15 = Rebound

Language: 1= Englisch 2= Deutsch 3= Französisch

4= Spanisch 5= Russisch

Luxe 1-2:

23,53	1,78 nbr	2 OB	7018	
21,95	1,78 nbr	2 OU	9020	
20,35	1,78 nbr	4 OB	9019	
19	2 nbr	2 OB	7M07	
18,77	1,78 nbr	3 OU	9019	
17,16	1,78 nbr	2 OU	7017	
17,16	1,78 viton	2 OU	7017	
15,6	1,78 nbr	1 OU	7014	OU9015
14	1,78 nbr	2 OU	7015	
14	1,78 viton	2 OM	9015	
12,5	2 nbr			
12,24	1,78 nbr	2 OU	9014	
10,82	1,78 nbr	2 OU	7013	
6,07	1,78 nbr	3 OU	7010	
4,48	1,78 viton	4 OU	9008	
3,68	1,78 nbr	2 OU	9007	
3,17	1,78 nbr	2 OU	9006	

Luxe Oled / Ice:

identisch mit Luxe 1 /1.5

Tournament Lock: Menüpunkt

Menü: alternativ zum Joystick: Trigger + einschalten
(geht nur wenn Tournament Lock off ist)

Switschen: Trigger

Paramater ändern: Menüpunkt->Powerbutton->Trigger-
>Powerbutton

Firemode:1-11/BPS Limit:4-20/

Dwell:4-25(16)/FSDO:0-25(7)/BPS fine:0-9/

Bypass Bps:6-16/ Shots to enter:1-5(3)/Vision

Mode/Tournament Lock/FSDO Timer:20-100(20)/

Loader Delay:0-15(3)/ Shots to sustain:2-10(5)/

Mechanical Debounce:0-10(0)/

Trigger debounce:1-25(7)/ Shot Counter/

Maintenance Counter/ Auto shutdown:5-60(30)/

Voice select/ Speaker Volume:1-3/ Software Version/

Game Timer enable/ Game Timer:1-60min

Firemodes:

1 = Semi Auto capped

2 = PSP 1, 2 & 3

3 = Auto Response

4 = Burst Mode

5 = Millenium

6 = Semi Auto uncapped

7 = NXL

8 = Full Auto

9 = Custom Rebound

Dye / Proto

DAM:

Augen aus: Eyebutton (ganz rechts)

LED: siehe DM11/12

Dip switches: **1on** + **20ff(Reset)**/

1off + 2off = normal mode

1off+2on= Tournament Lock

Menü: einschalten + Eyebutton

Switchen/Parameter: Trigger

Triggerdeb: 1-20(3)/Dwell: 1-30(20)/RoF: 1-45(20)

Firemode1: 1-4(1)/Firemode2: 1-4(2)/

Fire Selector Lockout: 1-2(1)

Mit dem Firebutton (mittlerer Button) kann man zwischen 3 Settings wählen.

1 setting (eine Led leuchtet)= Semi

2 setting (zwei Led`s leuchten) = programmierbar mit

Firemode1 (3Burst/Full Auto/PSP/Mille)

3 setting (3Led`s leuchten): programmierbar mit

Firemode 2 (3Burst/Full Auto/PSP/Mille)

FireselectorLockout: kann den eingestellten Firemode sichern.

1 = mode kann geändert werden 2 = mode ist gesperrt.

DM11 / DM12 / DM13 / DM14 / DM15:

Augen aus: Eyebutton

LED: Boot sequence/Augen an(keine Paint)/Augen an
(Paint bereit)/Augen aus/Augen Fehlfunk./leere Batterie

Dip switches: 1on+2off=Normal mode/ 1off+2off=ABS
off/ 1on+2on=Configurations Mode(solange DS2 on ist
kann man den Markierer nicht ausschalten)

Menü: DS2 auf on -> einschalten

Switchen/Parameter: Trigger

Triggerdeb:1-20(3)/Dwell1-30(18)/

RoF:1-45(20)/Firemode:1-4(1)

Firemodes:Semi/Mille/SPS/NXL

Markierer geht nach 10min Inaktivität aus !!

DM 4,5,C,6,7

21,95	1,78 nbr	5 020	BN	90
18,77	1,78 nbr	1		
17,16	1,78 nbr	2 017	BN	70
14	1,78 nbr	2 015	BN	70
12,42	1,78 nbr	3 014	BN	70
10,78	2,6 nbr	1 111	BN	70
10,82	1,78 nbr	6 013	BN	70
9,25	1,78 nbr	6 012	BN	70
7,66	1,78 nbr	2 011	BN	70
6,07	1,78 nbr	2 010	BN	70
5,28	1,78 nbr	6 009	BN	70
3,68	1,78 nbr	1 007	BN	70
2,57	1,78 nbr	1 005	BN	70

DM 8,9,10

21,95	1,78 nbr	5 020	BN	70
17,16	1,78 nbr	2 017	BN	70
14	1,78 nbr	1 015	BN	70
12,42	1,78 nbr	2 014	BN	70
10,78	2,6 nbr	2 111	BN	70
10,82	1,78 nbr	3 013	BN	70
9,25	1,78 nbr	3 012	BN	70
7,66	1,78 nbr	3 011	BN	70
6,07	1,78 nbr	2 010	BN	70
3,68	1,78 nbr	2 007	BN	70

DM 11 - 13

21,95	1,78 nbr	5 020	BN	70
20,53	1,78 nbr	1 019	BN	70
17,16	1,78 nbr	2 017	BN	70
14	1,78 nbr	1 015	BN	70
14	1,78 viton	015	BN	90
14	2 viton	1 2x14.	BN	90
12,42	1,78 nbr	1 014	BN	70
10,78	2,6 nbr	2 111	BN	70
10,82	1,78 nbr	2 013	BN	70
9,25	1,78 nbr	3 012	BN	70
7,66	1,78 nbr	4 011	BN	70
6,07	1,78 nbr	3 010	BN	70
3,68	1,78 nbr	1 007	BN	70
2,57	1,78 nbr	2005	BN	70

M2 (Display):

Augen aus : Joystick nach unten für 2 sec.

Tournament Lock : Dipswitch 2 (1ohne Funktion)

Reset : Menüpunkt im « Service System »

Menü : oben (2sec)->Profile...->Mitte (2sec)

Switchen : rechts / links

Parameter :Mitte->Joystick oben (+)/ unten(-)->Mitte



5-WAY
JOYSTICK
CONTROL
INDEX



:

	PLAY MODE		PROFILE SELECTION DISPLAY		SETTING ADJUSTMENT MENUS	
1	ENTER PROFILE SELECTION DISPLAY (HOLD FOR 2 SEC)		SCROLL UP (TAP)	RETURN TO PLAY MODE (HOLD FOR 2 SEC)	VALUE UP (TAP)	EXIT TO PROFILE SELECT (HOLD FOR 2 SEC)
2	GAME TIMER START/STOP (TAP)	GAME TIMER RESET (HOLD FOR 2 SEC)	NO FUNCTION		SCROLL RIGHT THROUGH MENU (TAP)	
3	EYES ON/OFF (HOLD FOR 2 SEC)		SCROLL DOWN (TAP)		VALUE DOWN (TAP)	
4	SYSTEMS CHECK (TAP)	SHOT COUNT RESET (HOLD FOR 2 SEC)	NO FUNCTION		SCROLL LEFT THROUGH MENU (TAP)	
5	POWER ON/OFF (HOLD FOR 2 SEC)		SELECT PROFILE (TAP)	ENTER SETTING ADJUSTMENT MENU (HOLD FOR 2 SEC)	SELECT SETTING TO ADJUST (TAP)	SAVE VALUE (TAP)

Profile Selection :

Wechsel zwischen einzelnen Profilen

Performance Settings :

Game Clock(2 :30)/Triggerdebounce1-30(3)/

RoF1-25(12,5)/Firemode1-4(1)/Dwell130(15)/

ABS(6)10=aus/ABSTime10-90(20)/Eyedelay1-20(3)

Firemodes :1=Semi 2=Mille 3=PSP Burst 4=Full auto

Data Settings :

Customice Profile Name(P1-P5,Factory)/Select Play
Screen1-3(1)/Select Boot Screen1-4/Shot Counter/Total
Shot Counter/RoF Peak/Average/Screen
Brightness/Screen sleep15sec-
10min(1min)/Audio(on)/Auto Shut off 10-
60min(10min)/Pressure Gauges

Service System :

Hyper Reg Service(75000-100000)/LPR Service/Bolt
Service(75000-100000)/Bolt Service(4000-8000)/Zero
Start Count/ Factory Reset

Training Mode :

Breakout Drill/Snapshot Drill/RoF Drill/Statistics

NT 10 / 11 :

Augen aus: Eyebutton

LED : siehe DM11/12 (Seite 17)

Dip switches: **1off+2off (reset)**/1on+2off=normal Mode

1on+2on= configurations Mode(wenn DS 2 on ist kann man Markierer nicht ausschalten)(off = unten)

Menü: DS2 auf on -> einschalten

Switchen/Parameter: Trigger

Trigger deb:1-20(3)/Dwell:0-20(6)/

RoF:1-45(20)/Firemode:1-4(1)

Firemodes: Semi/Mille/SPS/NXL

Markierer geht nach 10min Inaktivität aus !!

NT

21,95	1,78 nbr	5 020	BN	70
20,53	1,78 nbr	1 019	BN	70
17,16	1,78 nbr	1 017	BN	70
15,6	1,78 nbr	1 016	BN	70
12,42	1,78 nbr	2 014	BN	70
10,78	2,6 nbr	1 111	BN	70
10,82	1,78 nbr	2 013	BN	70
9,25	1,78 nbr	1 012	BN	70
7,66	1,78 nbr	3 011	BN	70
6,07	1,78 nbr	5 010	BN	70
3,68	1,78 viton	1 007	UR	90
2,57	1,78 nbr	4 005	BN	70

PMR :

Identisch mit der Dm11 / Dm12(Seite 17)

Standardwerte sind allerdings hier:

Triggerdeb:5 / Dwell: 18 / RoF: 1-34(14) / Firemode: 1

Proto PMR

21,95	1,78 nbr	6 020	BN	70
18,77	1,78 nbr	2		
17,16	1,78 nbr	1 017	BN	70
15,6	1,78 nbr	1 016	BN	70
14	1,78 nbr	3 015	BN	70
12,42	1,78 nbr	2 014	BN	70
10,82	1,78 nbr	3 013	BN	70
7,66	1,78 nbr	1 011	BN	70
6,07	1,78 nbr	1 010	BN	70
5,28	1,78 nbr	2 009	BN	70
3,68	1,78 nbr	2 007	BN	70

Rail:

Identisch mit Dm 11 / 12...(Seite17)

Standardwerte hier sind allerdings:

Triggerdeb:1-20(5)/Dwell:1-50(40)/

RoF:1-34(3)/Firemode:1-4(1)

Firemodes: Semi,Mille,PSP,NXL

Reflex :

Identisch mit Dm11 / 12...(Seite 17)

Standardwerte sind hier allerdings:

Trigger deb:1-20(3)/Dwell 1-30(18)/

RoF:1-45(20)/Firemode:1-4(1)

Rize:

Identisch mit DM 11..... (Seite 17)

Standartwerte hier sind allerdings:

Triggerdebounce: 1-20(5)/Dwell: 1-50(40)/

RoF: 1-30(3=10Bps)/ Firemode 1-4 (1)

Firemodes : Semi / Millenium / PSP / Full Auto

SLG:

Augen aus: Eyebutton

LED: Bootsequenz/Augen an(kein Paint)/

Augen an(bereit)/Augen aus/Augen Fehlfunktion

Dip Switches: 1on+2off = Normal Mode/

1on+2on = Configurations Mode

1off = RESET

Tournamentlock: Dip switch 1

Menü: beide Dip switch auf **on** stellen, dann einschalten

switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Trigger deb:1-20(5)/RoF:1-45(20)/Firemode:1-4(1)

Firemodes:1) Semi 2) Millenium 3) PSP 4) Full Auto

Empire

Axe / Mini:

Augen aus: Trigger halten + einschalten

LED: *Augen an(kein Paint)/Augen an (bereit)*

Menü: Boardknopf (Markierer muß aus sein)

Switchen: Boardknopf in der entsprechenden Anzahl drücken

Parameter: Boardknopf(+) / Powerknopf (-)

Firemode 1-4/RoF 1-10/Dwell 1-45/BiP1-40(5)/

Kick in 3-9

Reset: Markierer aus, Board+Powerknopf

Oder: Batterie raus, Board+Powerknopf (10sec)

Oder: Batterie länger als 15 sec ab (ältere Mini)

Werte werden bei dem 1.2er Board nicht gespeichert

Solenoid Reset: (ohne Luft)Augen aus 50-100x triggern

Firemodes: Semi(capped auf 20BPS)/Ramp PSP(Kick in=4)/Full Auto/ Ramp Mille (Kick in=6)

Mini/Axe

5,25	1,78	nbr	1	
10,82	1,78	nbr	1	
14	1,78	nbr	1	
17,16	1,78	nbr	5	
11	1,5	nbr	4	
12	1	nbr	1	
12,1	1	nbr	1	
23	2,5	nbr	3	Axe

Axe/Mini Shockwave (Export) Board:

Augen aus: Powerknopf

Led:(Batterieindikator)*Augen an(keine Paint-single blink)/Augen an(bereit-double blink)/Augen (Fehlfunktion-Flashing)/Augen aus(fast Flashing)*

Tournament Lock: Dipswitch 1 (on = locked)

Reset: im Menü (zuerst)Powerknopf + Trigger(5-6sec)
bis Led von grün auf rot wechselt

Menü: Trigger + einschalten

Switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Firemode1-4(1)/MaxRoF8-20(15)/Dwell5-10(8)/Debounce1-15(5)/BiP1-40(5)/Kickin1-12(3)/Sustain1-12(3)

Firemodes: Semi/Burst/Ramp/Auto

Mini Tadao Board:

Augen aus: Powerknopf

LED: *leere Batterie*/fast *leere Batt.*/*Batt. Ok*/Augen
an(bereit)/Augen an(kein Paint)Augen
Fehlfunktion/Augen aus

Tournamentlock: Boardknopf

Reset: im Menü Lockknopf für 10 sec drücken
(Regenbogenfarben)

Menü: Trigger + einschalten

Parameter: Trigger

Triggerdeb.1-50(10)/Dwell2-20(9)/Loaderdeb.1-
25(5)/AMB1-5(2)/ABS1-10(1)/Firemode(weiss) 1-
12(1)/RoF1-26(5)/VisionMod 1-4/
Cycle Percentage Filter 1-10/Sustain Rate 4-14(5)/
G-Modus(4)/Bolt Delay1-15(10)/Trainingmode
Dwell1-10(2)/Wireless Loader Dwell 1-30(10)/
Bolt Return Dwell2-20(9)

Firemodes:Semi/Semi capped/PSP auto

response/PSP50%Ramp/PSP100%Ramp/PSP Burst/NXL

Full auto/auto response/50%Ramp/100%Ramp/3 Shot

Burst/Full auto

Vision Modes:

1=Delay(verzögert)

2= force Shot(erzwungener Schuß)

3=Test(Triggergeschwindigkeit)

4= Training

Mini Redline / Vanquish (Display):



Tournament Lock: Boardbutton

Augen aus / an: Joystick Richtung „Auf“

Menü:bevor Markierer off,mitte nochmal gedrückt halten

Switchen: auf/ab

Menüpunkt auswählen: mitte

Parameter ändern: auf/ab

anzeigen lassen: rechts/mitte

Speichern: links oder mitte

Menü verlassen: Trigger betätigen

Firemode/RoF Cap/RoF Eye on/RoF Eye off/Dwell

Trigger Pull debounce/Trigger Release

debounce/BiP/ABS Time/ABS/Ramp Shot

start/Sustainrate/Ramp Reset/ Game Timer/Timer

Alarm/Force Shot/Dwell Lock/Brightness/Dim

Timer/auto off/Systemsound

Firemodes:Semi/Ramp/Burst/Auto/PSP B/PSP

R/Mille/NPPL

Dwell lock on->Dwell gilt für alle Profile

Vanquish zusätzlich:

Tournament Lock->Loch beim Trigger

Reset:Menüpunkt

Noch im Menü:AMB/custom Boot/Boot

Time/PresSize/Joystick sounds/Training

TM7:

Augen aus: Trigger + einschalten

LED:leere Batt/fast leere Batt/Batt ok/

Augen an(kein Paint)/Augen an(bereit)

Tournamentlock: kleines Loch oberhalb des Triggers

Reset: Wahlhebel im Menü auf Pos 3 + Trigger. Es wird nur der angewählte Punkt resettet oder Markierer aus und Tournamentbutton drücken bis Led leuchtet.

Menü: Markierer aus/Wahlhebel auf Pos.0(gesichert) – Powerknopf halten – Wahlhebel langsam von 0 auf 3 und wieder auf 0 – Powerknopf loslassen.(Led auf Rot)
(Die gleichen Schritte machen um das Menü zu verlassen)

switchen: Powerknopf

Parameter ändern: 1x triggern (Wert anzeigen)

Wahlhebel auf 1(Wert erhöhen) oder 2(Wert verringern).

Wert ändern durch Trigger.

Firemode:1-5(5)/RoF:1-20(4)/Dwell:1-45(28)/

Bip:1-40(10)/Ramping Point:3-9(4)/

Mehrfachschüsse:3-9(3)

Schussmodi		
Wert	Position des Wahlschalters	Modus
1	1	halbautomatisch/NPPLNational Professional Paintball League (NPPL)
	2	halbautomatisch/ NPPL
	3	halbautomatisch/ NPPL
2	1	PSP-Liga Schussratenerhöhung (Ramping)
	2	PSP-Liga Schussratenerhöhung (Ramping)
	3	PSP-Liga Schussratenerhöhung (Ramping)
3	1	National X-Ball-Liga (NXL) automatisch
	2	NXL automatisch
	3	NXL automatisch
4	1	Millenium Series Schussratenerhöhung (Millennium Ramping)
	2	Millennium Series Schussratenerhöhung (Ramping)
	3	Millennium Series Schussratenerhöhung (Ramping)
5	1	halbautomatisch
	2	PSP-Liga Mehrfachschussmodus
	3	NXL vollautomatisch

TM 15:

Augen aus: Trigger -> einschalten

Tournament Lock: Loch beim Trigger **on/off**

Reset: Markierer aus -> Tournamentbutton drücken bis **Led** oder im Menü auf F3 stellen (resettet den jeweiligen Menüpunkt)

Menü: siehe TM 7 (Seite 15)

Firemode 1-5(5)/RoF 1-25(11)/Dwell 1-45(28)/

BiP 1-40(10)/ Ramping Point 3-9(4)/ Burst Shots 3-9(3)

Firemodes: siehe Tabelle Tm7 (Seite 18)

GI

Victus / Bob Long Insight (Display):

(Stockboard = Frenzy 5.0 Oled)

Augen aus: Markierer an ->Trigger halten

Tournament Lock: Boardbutton

Reset: Menüpunkt

Menü: Trigger -> einschalten

Switchen: Trigger

Parameter: Powerbutton(enter)->Trigger Wert einstellen

Firemode 1-9(1)/ RoFcap 1-20/Game Timer 1-

90/Debounce 1-50/AMB 1-5/Trigger switch Filter 1-50/

Dwell 1-16/Caliber 68 oder 50(68)/

Bolt Delay 1-25/Text orientation rechts oder links/

Factory Reset yes oder No/ BiP

Firemodes:

1: Semi uncapped

2: Semi Capped

3: 3 Shot Burst uncapped

4: 3 Shot Burst capped

5: Full Auto uncapped

6: Full Auto capped

7: PSP 3 Shot capped

8: PSP Ramp capped

9: Millenium Ramp capped

Mac Dev

Clone / GT / VX (Display):

Augen aus: Eyebutton

TournamentLock: Boardbutton

Menü: Trigger + einschalten

Parameter: Trigger halten (Set)/ Boardbutton(+)/

Powerbutton(-)

Switchen: Boardbutton

Reset: im Menü mit Boardbutton „Yes“ auswählen.

Trigger halten bis Bestätigung (kurzer Druck auf den Power Button) oder Abbruch (Boardbutton)

Menüpunkte:

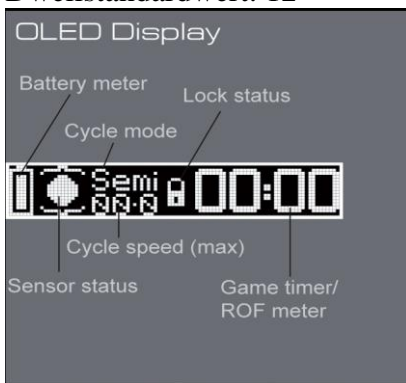
Trigger Debounce/Firemode/RoF/RoF10th/Ramp start

(Kick in)/ Ramp degree/AMB/ABS/Cycle Filter/Ball

sattle Delay(BIP)/Vision mode/Auto Power off/Game

Timer/Brightness (Helligkeit Display)

Dwellstandardwert: 12



GTi (Display):

Augen aus: Auf den Scrollbutton drücken

Tournament Lock: Boardbutton

Menü: Trigger->einschalten

Switchen: Scrollbutton(runter) oder Powerbutton(hoch)

Parameter: Trigger halten(enter) -> Scroll(-) oder Power(+)

Reset: Menüpunkt -> "System"

Profile	Settings	Preferences	System
Load Profile	Dwell 12	Boot Screen	Total Shots
Save Profile	Debounce	Sound	Version
Firemode	Eye Delay	RoF meter	Zero pressure
Max RoF	Eye sensitiv 10	Auto off	Factory Reset
RoF Cap	Bolt Delay 8	<-back	<-back
Rampconfig	Clearing Shot		
<-back	FSDO Timer		
	FSDO Dwell		
	<-back		

Cyborg:

Augen aus: Trigger länger als 1 sec.

LED: **Augen an(kein Paint)/Augen an(bereit)/Augen aus/Augen Fehlfunktion/leere Batterie**

Tournament Lock: Boardbutton

Menü: Trigger + einschalten (Bis Led blau ist)

Switchen/Parameter ändern: Trigger

(Led Blinks=Menüpunkt/1Blink=1.Punkt usw)

1.TriggerDeb:1-30 (5)

2.Dwell (8)

3.RoF:1-22 (1 = unbegrenzt)

4.Firemode:1-10(1)

5.Eye Sensitivity:1-30 (4)

6.ABSTime:1-30 (10)sec

7.ABSDwell:1-30 (1)

8.ABS on/off: 1(on)-2(off) (1)

9.Eye disable: 1(on)-2(off) (1)

10.Ramp percentage:1-8 (4)

11.Ramp activation: 1-15 (5)

Firemodes: 1) Semi 2) PSP 3) Mille 4) NXL

5) 3 Shot Burst 6) 6 Shot Burst 7) Response

8) Custom Ramp 9) Break Out 10) Full Auto

Cyborg:

18,77 1,78 nbr 1

17,16 1,78 nbr 1

15,6 1,78 nbr 3

14 1,78 nbr 6

10,82 1,78 nbr 3

9,5 2,5 nbr 1

7,66 1,78 nbr 1

4,48 1,78 nbr 3

3,68 1,78 nbr 1

2,5 1,78 nbr 9

Droid:

Augen aus: Trigger länger als 1 sec halten

LED: *Augen an(bereit)/Augen an(kein Paint)/Augen Fehlfunktion/Augen aus*

TournamentLock: Boardbutton (*aktiv/inaktiv*)

Menü: Trigger + einschalten

Switchen: Trigger

Reset: Im Menü den TournamentLock länger als 10 sec drücken(Led = Regenbogenfarben)

Triggerdeb:(10)/Dwell:(12)/

Firemode:1-12(1)/RoF:(5=15bps)/Loader delay:(2)/

AMB:(2)/ABS:(3)/Ramp start:(5)/cycle Filter: (2)

EyeMode:1-4(2)/Bolt Tracking Delay:(10)/

Test Mode Dwell:(2)

Firemodes:

1)Semi 2)Semicapped 3)PSP auto response 4)PSP-Mille mild Ramp 5)PSP-Mille max Ramp 6)PSP Z Burst 7)NXL Full Auto 8)Auto Response 9)mild Ramp 10)Max Ramp 11)3 Shot Burst 12)Full Auto

Vision modes: 1=delayed 2=Forced 3=Testmode with full Dwell 4=Testmode with adjusted Dwell

Droid:

2,57	1,78 nbr	4
4,48	1,78 nbr	5
7,66	1,78 nbr	4
9,25	1,78 nbr	3
12,42	1,78 nbr	3
14	1,78 nbr	3
15,6	1,78 nbr	4
17,16	1,78 nbr	4
18,77	1,78 nbr	2
20,35	1,78 nbr	4
21,95	1,78 nbr	6

Drone (2) DX:

Augen aus: Eyebutton

LED: siehe Droid

TournamentLock: Boardbutton

Reset: Menüpunkt -> Werkseinstellungen

Menü: Trigger + einschalten

Parameter: Trigger

Switchen: Trigger

Reset: Im Menümodus den Tournamentbutton 10 sec drücken

Triggerdeb:(10)/Dwell:(8)/Firemode:1-10(1)/RoF:(10)/

BiP:(15)/AMB:(2)/ABS:(3)/Werkseinstellungen/

Cycle Filter:(2)/EyeMode:1-4(2)/Bolt Tracking:(10)/

Test Dwell:(2)

Firemodes:

- 1) Semi
- 2) Semi capped
- 3) 3 Shot burst uncapped
- 4) 3 Shot Burst capped
- 5) Full Auto uncapped
- 6) Full Auto capped
- 7) Nicht belegt
- 8) Nicht belegt
- 9) PSP
- 10) Millenium

Stock Dwell bei **Drone 2**: 10ms

Planet Eclipse

Ego 9 /Etek 4 Oled (Display):

Augen aus: Eyebutton (Knopf oben)

TournamentLock: Menüpunkt (Borardbutton)

Menü: Ego einschalten und Doppelklick auf den

Powerbutton oder länger als 2 sec halten

Parameter: Powerbutton (auswählen)

Knopf oben (erhöhen)Knopf unten (Verringern)

Switchen: Knopf oben (vorwärts)Knopf unten(rückwärts)

Reset: Menüpunkt (Preset Menü – Factory)

SET-UP MENÜ		
SET-UP MENU		
LOCK	Off On Cancel	Stellt den Turnier Lock aus Stellt den Turnier Lock an Nimmt keine Änderungen am Turnier Lock vor
PRESET		
LOAD	User 1 User 2 Factory NPPL PSP xx** MS xx** Cancel	Lädt die "Benutzer 1" Einstellungen Lädt die "Benutzer 2" Einstellungen Lädt die voreingestellten Werkseinstellungen (Semi-Automatik) Lädt die NPPL fähigen Einstellungen Lädt die PSP 20xx fähigen Einstellungen Lädt die Millennium Series 20xx fähigen Einstellungen Abbrechen der Lade Option
SAVE	User 1 User 2 Cancel	Speichert die aktuellen Einstellungen für "Benutzer 1" Speichert die aktuellen Einstellungen für "Benutzer 2" Abbrechen der Speicher Option
BACK		Zurück zum Hauptmenü
MODE	Semi Ramp Cancel	Auswahl der Semi-Automatik Schussfunktion Auswahl der Ramp Schussfunktion Abbrechen der Schusswahl Option
ROF CAP	Off On Cancel	Abschalten der Rate of Fire Cap Einschalten der Rate of Fire Cap Abbrechen der ROF Cap Option
MAX ROF*	10.0 - 30.0	Rate of Fire cap im Bezug auf Bälle pro Sekunde bei aktivem BBSS
OFF ROF	4.0 - 15.0	Rate of Fire cap im Bezug auf Bälle pro Sekunde bei inaktivem BBSS
** - xx bei einem dieser Parameter wird durch einen numerischen Wert (bzw. eine Jahreszahl) im Display ersetzt, in dem das Parameter gemacht wurde		

EGO 9 / Etek 4 Oled

SET-UP MENÜ

RAMP SET*		
TYPE	Step Linear Cancel	Wählt Step Type (volles) Ramping Wählt lineares Ramping Abbrechen der Ramp Style Auswahl
RATE	0 - 100	Prozentuale Zunahme des linearen Rampings
PULL NO	4 - 9	Anzahl der Schüsse bevor der Ramp einsetzt
KICK IN	5.0 - 15.0	Anzahl wie oft der Abzug in der Sekunde (angegeben in Balls per second) betätigt werden muss um den Ramp zu starten
SUSTAIN	5.0 - 15.0	Anzahl wie oft der Abzug in der Sekunde (angegeben in Balls per second) betätigt werden muss um den Ramp aufrecht zu erhalten
RESTART	0.0 - 1.0	Zeit in Sekunden nach dem letzten Abzug während dessen der Ramp neu gestartet werden kann
BACK		Zurück zum Hauptmenü
TIMING		
DWELL	0.0 - 25.0	Solenoid Stromversorgungszeit in Millisekunden für jeden Schuss
FSD COMP	0.0 - 3.0	First shot drop-off Kompensationszeit in Millisekunden
LIGHT	0.0 - 20.0	Abschalten der Hintergrundbeleuchtung in Sekunden
SLEEP	5 - 60	Automatische Netzabschaltung in Minuten
BACK		Zurück zum Hauptmenü
FILTER		
DBOUNCE	Level 9	Nutzung des Abzugs Debounce level 9 (weniger Bounce)
	Level 1	Nutzung des Abzugs Debounce level 1 (mehr Bounce)
	Cancel	Abbrechen der Debounce Auswahl
EMPTY	1.0 - 20.0	Zeitangabe in Millisekunden in denen der breech leer bleiben muss bevor das BBSS nach einem neuen Ball schaut!

EGO 9 / Etek 4 Oled

SET-UP MENÜ		
FULL	1.0 - 20	Zeitangabe in Millisekunden in denen ein Ball im breech fliegen muss, bevor die Ego9 bereit zum Schuss ist
PULL TM	3.0 - 25.0	Zeit in Millisekunden in denen der Abzug gezogen werden muss um einen Schuss zu lösen
REL TM	3.0 - 25.0	Zeit in Millisekunden in denen der Abzug gelöst sein muss, bevor ein erneutes Betätigen erkannt werden kann
PULL PT*	51 - 99	Höchstes Limit (Abzugs Aktivierungs Punkt) des Debounce Bereiches, ausgedrückt in Prozent
REL PT*	1 - 49	Niedrigster Debounce Bereich (Abzugs Lösepunkt), ausgedrückt in Prozent
BACK		Zurück zum Hauptmenü
TRAININ	Off On Cancel	Trainingsmodus inaktiv Trainingsmodus aktiv Abbrechen der Trainingsmodus Wahl
HARDWRE		
TRIGGER	Opto Switch Cancel	Nutze Opto Sensor bei der Abzugsbewegung Nutze Micro Switch bei der Abzugsbewegung Abbrechen der Abzugsbewegungsauswahl
SOUND	Off On Cancel	Abschalten der Akustikeinheit Einschalten der Akustikeinheit Abbrechen der Akustikeinheit Auswahl
TONES*	Off On Cancel	Abschalten der Tastentöne Einschalten der Tastentöne Abbrechen der Tastentön Auswahl
BACK		Zurück zum Hauptmenü
EXIT		Zurück zum Startbildschirm

Parameter die von einem * begleitet werden sind Bestandteil von Smart Menüs und werden nur angezeigt, wenn Deine vorherigen Einstellungen dementsprechend sind (zB das MAX ROF Parameter wird nur angezeigt wenn das ROF CAP Parameter eingeschaltet ist).

Ego 5 / 6:

15,6	1,78 nbr	3	016	OR
14	1,78 nbr	2	015	OR
12,42	1,78 nbr	1	013	OR
10,82	1,78 nbr	1	012	OR
9,25	1,78 nbr	1	011	OR
7,66	1,78 nbr	1	009	OR
6,07	1,78 nbr	2	008	OR
5,28	1,78 nbr	1	006	OR
4,48	1,78 nbr	1	004	OR
2,9	1,78 nbr	2		
1,78	1,78 nbr	1		

Ego 9 / 10 / 11:

15,6	1,78 nbr	5	016	OR
14	1,78 nbr	5	015	OR
10,82	1,78 nbr	3	012	OR
9,25	1,78 nbr	2	011	OR
7,66	1,78 nbr	3	009	OR
6,07	1,78 nbr	2	008	OR
5,28	1,78 nbr	3	006	OR
4,48	1,78 nbr	3	004	OR
3,68	1,78 nbr	4		
2,9	1,78 nbr	2		

Etek 1:

15,6	1,78 nbr	3	016	OR
14	1,78 nbr	1	015	OR
14	2 nbr	1	014x2	OR
12,42	1,78 nbr	2	013	OR
10,82	1,78 nbr	3	012	OR
9,25	1,78 nbr	2	011	OR
7,66	1,78 nbr	3	009	OR
6,07	1,78 nbr	2	008	OR
5,28	1,78 nbr	1	006	OR
4,48	1,78 nbr	1	004	OR
2,9	1,78 nbr	1		
1,78	1,78 nbr	1		

Etek 2

15,6	1,78 nbr	3	016	OR
14	1,78 nbr	1	015	OR
14	2 nbr	1	014x2	OR
10,82	1,78 nbr	1	012	OR
9,25	1,78 nbr	1	011	OR
7,66	1,78 nbr	2	009	OR
6,07	1,78 nbr	4	008	OR
5,28	1,78 nbr	2	006	OR
4,48	1,78 nbr	3	004	OR
2,9	1,78 nbr	3		
1,78	1,78 nbr	1		

Gtek :

Augen aus: Powerknopf

Batteriestatus: kurz Powerknopf drücken

Led`s: **Augen an(kein Paint)/Augen an(Paint),Augen aus,
Augen aus(Blockade)**

Tournament Lock: Boardknopf

Reset: **Factory Reset**->Tournamentknopf 2 sec drücken

Switchen: Trigger

Parameter: Powerknopf ->Trigger(Einer)->Powerknopf
->Trigger(Zehntel)->Powerknopf

Wert angenommen / Wert ungültig->nochmal eingeben

Menü: Trigger + einschalten

**Preset(Firemode)1-4(1)/RoF BS on4-15(15)/RoF BS
off4-15(10)/Dwell18-28(23)/debounce1-10(5)/Factory
Reset** (*Werte habe ich von der Oled übernommen*)

Firemodes:1)Semi 2)Semi Capped 3)PSP(10.2)

4)Mille(10,2)

Gtek oled:

Identisch mit Gtek. Menü ist allerdings hier:

**Preset(Firemode)1-4(1)/ RoF BS on4-15(15)/RoF BS
off4-15(10)/Kick in5-10(5)/Dwell18-28(23)/Restart0,0-
1sec(0,0)/debounce1-10(5)/sleep0-
60min(20)/Display(shots oder RoF)/Zero(counter auf 0
stellen)/Factory Reset**

Ego 11 / Geo / LV1 / CS1:

Augen aus: oberer Knopf

TournamentLock: Boardbutton

Reset: Menüpunkt (Preset Menü)

MAIN MENU

TURN OFF

TURN off the Ego11.

PRESET

LOAD

USER 1	Load the USER1 settings.
USER 2	Load the USER 2 settings.
FACTORY	Load the default factory settings (semi-automatic).
NPPL	Load NPPL compliant settings.
PSP 10	Load the PSP 10 balls per second (BPS) compliant settings.
PSP 12	Load the PSP 12 balls per second (BPS) compliant settings.
MS 10	Load Millennium Series 2010 compliant settings.
CANCEL	Cancel the load operation.

SAVE

USER 1	Save the current settings as the USER 1 settings.
USER 2	Save the current settings as the USER 2 settings.
CANCEL	Cancel the save operation.

BACK

Return to Main Menu.

FIRE MODE

SEMI	Select semi-automatic mode of fire.
RAMP	Select ramping mode of fire.
CANCEL	Cancel the mode selection.

ROF CAP

ON	Rate of fire cap on.
OFF	Rate of fire cap off.
CANCEL	Cancel selection.

BS ON ROF*


4.0 - 30.0 BPS

Maximum with breach sensor on (ROF CAP dependant).

BS OFF ROF

4.0 - 15.0 BPS

Maximum rate of fire with breach sensor off.


The  symbol indicates parameters that are locked when the Tournament Lock is on. See Accessing the Menu System on page 34 for instruction on releasing the Tournament Lock.


Parameters followed by a * are part of the Smart Menu System and will only be displayed depending on your chosen settings. (E.g. The BS ON ROF parameter will only become available if the ROF CAP parameter is set to on).


EGO 11 / Geo / LV1 / CS1


MAIN MENU


RAMPSETUP* (FIRE MODE DEPENDANT)


-  TYPE

STEP	Step ramping.
LINEAR	Linear ramping.
CANCEL	Cancel selection.
-  RATE*

0 - 100%	Percentage linear ramp rate (TYPE dependant).
----------	-----------------------------------------------
-  SEMI SHOTS

3 - 9	Number of shots before ramping can start.
-------	-------------------------------------------
-  KICK IN


3.3 - 10.0 PPS	Rate at which the Trigger has to be pulled in pulls per second (PPS) before ramping can start.
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------
-  SUSTAIN


3.3 - 10.0 PPS	Rate at which the Trigger has to be pulled in pulls per second (PPS) in order to maintain ramping.
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------
-  RESTART


0.0 - 1.0 S	Time in seconds after the last Trigger pull during which ramp can be restarted.
-------------	---------------------------------------------------------------------------------
- BACK

Return to Main Menu.

TIMING

-  DWELL


0.0 - 25.0 ms	Solenoid energise time in milliseconds (ms) for each shot.
---------------	------------------------------------------------------------
-  FSD COMP


0.0 - 5.0 ms	First shot drop-off compensation time in milliseconds (ms).
--------------	-------------------------------------------------------------
-  FSD DELAY

00:00 - 04:00	First shot drop-off delay.
---------------	----------------------------
- BACK

Return to Main Menu.

FILTER

-  DEBOUNCE

LEVEL 9	Use Trigger Debounce level 9 (less bounce).
LEVEL X	Use Trigger Debounce level 8 - 2.
LEVEL 1	Use Trigger Debounce level 1 (more bounce).
CANCEL	Cancel Debounce selection.
-  EMPTY

1.0 - 20.0 ms	Time in milliseconds (ms) that the breach must remain empty before the BBSS can look for a paintball.
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

EGO 11 / Geo / LV1 / CS1

MAIN MENU

FULL	1.0 - 20.0 ms	Time in milliseconds (ms) that a paintball must be in the breech for the Ego11 to be ready to fire.
PULL TM	3.0 - 25.0 ms	Time in milliseconds (ms) that the Trigger must be pulled for a shot to be fired.
RELEASE TM	3.0 - 25.0 ms	Time in milliseconds (ms) that the Trigger must be released before a pull can be recorded.
PULL PT*	51 - 99%	Percentage at which the Trigger Opto sensor pull point is set (TRIGGER dependant).
RELEASE PT*	1 - 49%	Percentage at which the Trigger Opto sensor release point is set (TRIGGER dependant).
BACK		Return to Main Menu.

HARDWARE

TRIGGER	OPTO SWITCH CANCEL	Use Opto sensor to detect Trigger operation. Use Micro-switch to detect Trigger operation. Cancel Trigger detection method selection.
SOLENOID	NORMAL HI POWER CANCEL	Select standard solenoid power level. Select high power level for solenoid. Cancel solenoid power level selection.
SOUND	OFF ON CANCEL	Turn off audible indicator. Turn on audible indicator. Cancel audible indicator selection.
TONES*	OFF ON CANCEL	Turn off audible tone when any button is pressed (SOUND dependant). Turn on audible tone when any button is pressed (SOUND dependant). Cancel audible tone selection.
BACKLIGHT	00:00 - 00:20	Time in seconds that the backlight comes on for (00:00 = no backlight).
RED LEVEL*	0 - 100%	Percentage of red light in backlight (BACKLIGHT dependant).
GRN LEVEL*	0 - 100%	Percentage of green light in backlight (BACKLIGHT dependant).
BLU LEVEL*	0 - 100%	Percentage of blue light in backlight (BACKLIGHT dependant).
AUX OUT	OFF ON CANCEL	AUX socket output off. AUX socket output on. Cancel AUX socket selection.

EGO 11 / Geo / LV1/ CS1

MAIN MENU

— AUTO OFF		05:00 - 60:00	Time in minutes after which the Ego11 automatically powers off.
— DBL CLICK		NONE POWER UP ALL CANCEL	Double click is disabled entirely. Double click for power up only. Double click is fully enabled. Cancel the DBL click selection.
— BACK			Return to Main Menu.
— TRAINING		OFF ON CANCEL	Training mode disabled. Training mode enabled. Cancel training mode selection.
— SHOT COUNT			
— GAUGE		OFF ON CANCEL	Shot gauge off. Shot gauge on. Cancel selection.
— GAUGE MAX*		100-2000 SHOTS	Shot gauge maximum (reset value) (GAUGE dependant).
— BACK			Return to Main Menu.
— GAME TIMER			
— GAME		00:00 - 60:00	Countdown game timer start time in minutes.
— ALARM		00:00 - 60:00	Alarm activation time in minutes.
— START		BUTTON TRIGGER CANCEL	The W button starts the Game Timer. Trigger pull starts the Game Timer. Cancel Game Timer start selection.
— BACK			Return to Main Menu.
— EXIT			

The arrangement of menus and sub menus displayed in the above menu tree may not be replicated in your marker due to any software updates that may have taken place since printing.

Ego 9 / 10 / 11:

15,6	1,78 nbr	5	016	OR
14	1,78 nbr	5	015	OR
10,82	1,78 nbr	3	012	OR
9,25	1,78 nbr	2	011	OR
7,66	1,78 nbr	3	009	OR
6,07	1,78 nbr	2	008	OR
5,28	1,78 nbr	3	006	OR
4,48	1,78 nbr	3	004	OR
3,68	1,78 nbr	4		
2,9	1,78 nbr	2		

Geo 1 -3:

22	1,78 nbr	3		
17,16	1,78 nbr	1		
15,6	1,78 nbr	1	016	Or
14	2 nbr	5	014x2	OR
10,82	1,78 nbr	1	012	OR
7,66	1,78 nbr	1	009	OR
6,07	1,78 nbr	1	008	OR
4,48	1,78 nbr	6	004	OR
2,90	1,78 nbr	2		

Etek 3 / 4:

Augen aus: Powerknopf

LED: *Augen an(kein Paint)/Augen an(bereit)/Augen aus/Augen Fehlfunktion*

TournamentLock: Boardbutton

Menü: Trigger + einschalten

switchen: Powerknopf

Reset: Im Menü den Boardbutton drücken+halten(LED)

Parameter: Trigger1x(Wert anzeigen)Trigger länger

halten.Bei“E“den Wert triggern(Zehner)->Power

->“G“triggern(Einer)->Power->“O“ (nach

Komma)triggern. Wenn Wert=0 ->nicht triggern

Firemode1-3(1)/MaxRofcap.4-15,4(10/

MaxRof 4-15,4(12,5)/Kick in 5-10(5)/

Ramp Restart 0-1(1)/Dwell 1-15(7)/

Trigger deb. 1-10(5)/Loader deb.1-10(5)/Reset

Firemodes:1)Semi 2)Semi Capped 3) Ramping

Etek 3 / 4:

15,6	1,78 nbr	4	016	OR
14	1,78 nbr	1	015	OR
14	2 nbr	4	014x2	OR
12,42	1,78 nbr	1	013	OR
10,82	1,78 nbr	1	012	OR
7,66	1,78 nbr	3	009	OR
6,07	1,78 nbr	2	008	OR
5,28	1,78 nbr	2	006	OR
4,48	1,78 nbr	3	004	OR
3,68	1,78 nbr	2		
2,90	1,78 nbr	1		

Etek 5:

Augen aus: Powerbutton

Tournament Lock: Boardbutton (on/off)

Menü: Trigger + einschalten(Led weiss)

switchen: Trigger

Wert anzeigen: Powerbutton einmal drücken

Parameter: Power bis Led aus->Wert triggern(normal)

->Power->Wert triggern(nach Komma)->Power->Led

Wenn Wert 0 = NICHT triggern

Normalwert:lang blinkend/nach Komma:kurz blinkend

Firemode1-4(1)/MaxRoF capped BS on4-

15(15)/MaxRoFBSoff4-15(10)/Dwell8-

16(12)/Debounce1-10(5)/Factory Reset(siehe Etek3)

Firemode:1)Semi 2)Semicapped 3)PSP 12.2 4)Mill 10.2

Etek 5 Oled:

ETEK5 OLED BOARD PARAMETER OVERVIEW		
PRESET	SEMI ∞ SEMI 15.0 PSP 12.2 MILL 10.2	Uncapped semi Semi capped at 15.0 bps PSP style ramping set at 12.2 bps Millennium style ramping set at 10.2 bps
BS ON ROF	4.0 - 15.0 bps	Maximum rate of fire with Breech Sensor on. (Default 15.0bps)
BS OFF ROF	4.0 - 15.0 bps	Maximum rate of fire with Breech Sensor off. Default 10.0bps
KICK IN	3.3 - 10.0 pps	Rate at which the trigger has to be pulled in pulls per second (pps) before ramping can start (Default 3.3pps)
RESTART	0.0 - 1.0 s	Time in seconds (s) after the last trigger pull during which ramp can be restarted. (Default 1.0s)
DWELL	8.0 - 16.0 ms	Solenoid energise time in milliseconds (ms) for each shot. (Default 12.0ms)
DEBOUNCE	1-10	Trigger anti-bounce setting (1 = lowest level of filtering / 10 = highest level of filtering) (Default 5)
SLEEP	0 - 60 m	Auto power off time in minutes (Default 20m)
DISPLAY	SHOTS ROF	Display the shot counter Display the rate of fire (ROF) indicator
ZERO	NONE SHOTS ROF BOTH	Don't zero anything Zero the shot counter Zero the ROF indicator Zero both the shot counter and the ROF indicator

Etha:

Augen aus: Powerbutton

LED: *Augen aus/Augen Fehlfunktion/
Augen an(kein Paint)/Augen an(bereit)*

TournamentLock: Boardbutton

Menü: Trigger + einschalten

switschen: Powerknopf

Parameter: Trigger kurz(wert anzeigen) Trigger lang
(Wert ändern)-> dann Wert mit Power bestätigen

LED: **neuer Wert akzeptiert** / **Wert abgelehnt**

Reset: Menü->Tournamentbutton 10sec drücken (**Led**)

Firemode:1-4(1)/RoF(eyeon):4-15/RoF(eyecoff):4-15

Dwell:1-15/Triggerdeb:1-10/

Firemodes: 1) Semi 2) semicapped 3) PSP Ramp

4)Mille Ramp

Smart Parts / GOG

EOS:

Augen aus: Powerbutton

Parameter ändern = Powerknopf

Menü switchen: Boardknopf

Dwell hoch ____ 8-52(15-20)

Dwell runter ____

Recharge Rate runter __ __

Recharge Rate hoch __ __

Firemode hoch _ _ _ 0-4(0)

Firemode runter _ _ _

Firemodes:Semi/Rebound/3Shot Burst/Full Auto

Epiphany:

Identisch mit der EOS

Envy / G1 / SP1 / Vibe :

Firemode ändern: Batterie ab->Trigger halten->Batterie dran

Dwell: Batterie ab->Powerknopf halten->Batterie dran

1blink=Co2 (Dwell hoch) 2blinks=HP(Dwell niedrig)

Firemodes:1) select Fire 2) PSP 3) Semi 4) Billy Ball

SP1- Vibe

18,77	1,78 nbr	2 018 70 UR	
17,16	1,78 nbr	2 017 70 UR	
17,16	1,78 viton	2 017 90 UR	
16	2 nbr	Bolt	
14	1,78 nbr	2 015 70 BU	
14	1,78 viton	2 015 90 UR	90sh
12,42	1,78 nbr	3 014 70 UR	
6,07	1,78 nbr	3 010 70 UR	
3,17	1,78 nbr	2 006 70 UR, MUR,	

Extcy:

Menü: Trigger und einschalten

Reset: Trigger + Powerknopf länger als 10 sec (LED)

Parameter ändern: Trigger

Menü switchen: Trigger

TournamentLock:

Batterie ab, Trigger halten und wieder dran.

LED: Lock on/ Lock off

Firemode 1-12(1)/Visionmode1-3(1)/

Dwell 1-65(33)/RoFCap 4-20(13)/10thCap 0-3(0)/

Burst Count 2-4(3)/Pulls to enter1-5/kick in 4-12/

Sustain Rate1-10/ABS(rot/grün)(20)/

Vision Hardware (gelb/grün) 1-2 (1)

(1 = normal 2 = upgrade auf Envy oder Gt1)

Firemodes:

1)Semi 2)Semi capped 3)NXL 4)PSP 5)Mille 6)CFOA

7)Auto Response 9)select Fire 10) Burst 11)Rebound

12)Billy Ball

Anmerkung: Man kann sich bei dem Board keine Werte anzeigen lassen. Trigger drücken, dann direkt neuen Wert einstellen. Wird kein neuer Wert eingestellt, setzt das Board den Wert automatisch auf den kleinstmöglichen Wert.

Impuls:

Augen aus: Powerbutton

LED: **Augen an**(bereit)/**Augen aus**

TournamentLock: Boardbutton

Reset: Trigger+Powerknopf länger als 10 sec(Led weiss)

Menü: Trigger + einschalten

switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Firemode 1-11/**Dwell** 1-25(8)/

RofCab 5-20(10)/10th **maxRof** 1-10(1)/ABS 1-15(3)/

ABSTimer 1-4(1)/**LoaderDeb.** 1-11(1)/

TriggerDeb. 1-10(8)/**AMB** 1-5(1)/

AutoOff 5-30(30)/**VisionMode** 1-3(1)/

BypassRof 6-12(10)/**Kick in** 1-5(3)/

SustianRate 2-10(3)/**BurstDuration** 2-4(3)/

BillyBall **Rof0,5-2(0,5)**

Visionmodes: 1) Classic 2) Delay (1/2sec) 3) Forced

Ion/ SP8:

Augen aus: Powerbutton

Parameter ändern = Powerknopf

Menü switchen: Boardknopf

Dwell hoch ____ (51)

Dwell runter ____

Recharge Rate runter __ __

Recharge Rate hoch __ __ (40)

Firemode hoch __ __ (1)

Firemode runter __ __

Firemodes US Board: Semi/3Shot Burst/Full Auto

Sp8 = Rof statt Recharge Rate

Ion / XE

25,12	1,78 nbr	2 25520 BU	
21,95	1,78 nbr	2 022 70 BU	
19	2 nbr	3 020 70 BU	
18,77	1,78 nbr	2 018 70 BU	
17,16	1,78 nbr	3 017 70 HN	
17,16	1,78 viton	2 017 90 UR	90sh
16	2 nbr	1 1620 70 HN	
14	1,78 nbr	3 015 70 BU	
12,42	1,78 viton	1 014 90 UR	90sh
9,25	1,78 nbr	1 012 70 UR	
6,07	1,78 nbr	2 010 70 UR	
4,48	1,78 nbr	1 008 70 BU	
4	1 nbr	2 04010 70 BU	
3,17	1,78 nbr	2 006 70 MUR	

Ion / SP-8 / Epiphany Blackheart:

Leere Batterie: Board piepst alle 5 sec

Augen aus: Powerknopf

Menü: Boardknopf

Switchen: Boardbutton

Parameter anzeigen: auf Menüpunkt gehen. Nach 4sec wird der Wert durch piepsen angezeigt

Parameter ändern= Trigger im Menü gedrückt

halten->es piept 5mal-> Powerknopf(+) /

Boardknopf(-) -> Trigger loslassen

Dwell___1-89/Recharge Rate___1-91

FireMode___1-4/Trigger Debounce ___0-25

BSA__0-25/Kick in__1-10

Sustain Rate...1-10/Shots to enter...1-10

Shortcut Key (Power+Mode bis Board piepst= 14,7BPS)

Firemodes:1) Semi 2) 3Shot Burst 3) NXL Full Auto

4) Rebound

Shocker NXT Stock:

Augen aus: Powerbutton

Menü: Boardbuttons

Dwell:

Up+down Knöpfe auf Board

Recharge Rate 15-70:

Trigger halten+Up/down

Firemode 1-5(1):

Powerknopf halten+Up/down

Firemodes: 1)Semi / die restlichen 4 Modes sind

Reboundmodes. Je höher gewählt wird, um so sensibler reagiert er. Also ist Mode 5 der schnellste.

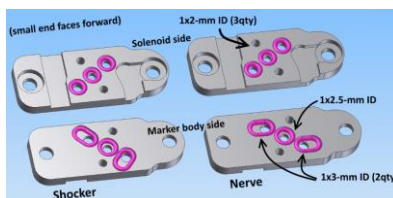
Visionmodes: siehe Shocker SFT...

Shocker

25,12	1,78 nbr	8 025520 BU	
22,1	1,6 nbr	1	Boltcap
17,16	1,78 nbr	2 017 70 UR	
17,16	1,78 viton	3 017 90 UR	90sh
15,6	1,78 nbr	1 016 70 UR	
14	1,78 nbr	2 015 70 BU	
9,25	1,78 nbr	2 012 70 UR	
6,07	1,78 nbr	1 010 70 UR	

Soli

3	1 nbr	2 03010 70 BU
2	1 nbr	3 02010 70 BU
2,5	1 nbr	1



Shocker RSX (Display):

Augen aus: Powerknopf

Tournament Lock: Boardknopf (oberhalb Batterie)

Reset: Trigger im Menü ->5sec halten

Menü: Trigger + einschalten

Switchen/Parameter: Trigger

Settings:

Dwell(18)/Burst Count/Ramp Start/Ramp

Percentage/Triggerdeb/Mechanicaldeb/FSDO/

FSDOTimer/Auto off/Timer enable/Timer adjust

Oled (Screen Mode):

Mode/Vision/Battery/Live RoF/Firmwareversion/Game
Timer

Firemodes:

Semi/Semi(capped)/NXL/PSP1/PSP2/Mille/Auto

Response/Burst/Auto/Select fire/Ramp

Boltspeed Shocker RSX:

1. Ball-Lauf-Verhältnis gut anpassen
2. Sicherstellen dass Dwell auf 18 ms eingestellt ist.
3. Boltspeedschraube bis zum Anschlag rausdrehen
4. FPS-Schraube am Reg ein paar Umdrehungen rausdrehen
5. Über den Chroni schießen und FPS-Schraube so weit reindrehen bis gewünschte Geschwindigkeit (280-300) erreicht ist.
6. Boltspeedschraube in 1/2-Umdrehung-Schritten reindrehen bis die FPS deutlich runtergehen (im Video ~ 240 FPS).
7. Boltspeedschraube wieder 1/4- oder 1/2-Umdrehung rausdrehen, so dass die FPS wieder hochgehen und kontrollieren ob sie konstant bleiben (evtl. auch Ramping testen)
8. Wenn die FPS konstant bleiben => Tuning beendet!

Shocker SFT Stock (Vision/Non Vision) / Nerve:

Augen aus: Powerbutton

(beim Non Vision Board sind die Augen schon beim einschalten deaktiviert)

Dwell 3ms-14ms:

Up+down Knöpfe auf Board

Recharge Rate 30ms-70ms:

Trigger halten+Up/down

Vision Mode ändern:

reflective (toogle) (SFT):

beide Boardknöpfe + einschalten

beam-break forced (NXT):

oberen Boardknopf + einschalten

beam-break Toggle :

unteren Boardknopf + einschalten

Shocker NXT / SFT/ Nerve / Blackheart:

Augen aus: Powerbutton

Menü : Boardbutton

Switchen: Boardbutton

Parameter ändern: Trigger + Up oder Downbutton

Dwell 3-25/Recharge Rate 15-70

Fire 1-4__/_Trigger deb. 0-25__

ABS 0-25__ __/_Kick in 1-10__ __

Sustain Rate 1-10/_Number of shots 1-10...

Vision Typ 1-4__ __/

Shurtcut Key (beide Boardknöpfe drücken,

Board wird auf 14,7bps automatisiert)

Firemodes: 1= Semi 2= 3 Shot Burst 4= Full Auto

5= Rebound

Vision Modes: 1= SFT (Reflective Vision)

2= Nerve 3= NXT (Breakbeam Vision) 4= NXT (Toggle Vision)

Shocker NXT Dynasty/Musashi 7:

Augen aus: Powerbutton

Menü: Trigger + einschalten

Switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Reset: Tournamentbutton im Menü länger als 10sec

Trigger debounce 1-50(10)/Dwell 2-20(14)/Loader

Delay 1-25(2)/AMB 1-5(2)/ABS 1-10(1)/Firemode

1-12(1)/RoF 10-25(7)/Eye Mode 1-8(1)/Cycle

Percentage Filter 1-10(1)/Rampstart 1-14(5)/

G-Mode 1-4(4)

Bolt Delay 1-15(5)/Training Dwell 1-10(2)/Eye Sensitivity
1-10(5)

Firemodes: 1:Semi 2:Semicapped 3:PSP Auto Response

4:PSP50%Ramping 5:PSP100%Ramping 6:PSP Burst

7:NXL Full Auto 8:Auto Response 9:50%Ramp

10:100% Ramp 11: 3Shot Burst 12: Full automatic

Eye Modes:

NXT Breakbeam: 1= Delayed (Augen an. Nach 1/2sec
nicht erkennen des Paint wird ein Schuß erzwungen)

2= Forced with Force Shot

3= Test mode

4= Training (LED unter 10Bps/10-15 Bps/15-20 Bps/
20-25 Bps/25 und höher Bps)

Vision Reflective: 5= Delayed 6= Forced with forced
Shot 7= Test mode 8= Training

Shocker/DM/Ego/Etek/Mini/Rail/SLG/Ion/Eos/ Epiphany Redefined Virtueboard:

Augen aus: Powerbutton

LED: *fast leere Batt/Augen an(bereit)/*

Augen an(kein Paint)/Augen Fehlfunktion/Augen aus/

TournamentLock: Dipswitch auf on (inaktiv) ->

Wenn keine Dipswitchs da sind, mit einem Boardbutton

Menü: Trigger + einschalten.

switchen:Trigger

Reset: im Menü 10sec Trigger halten bis LED weiss ist.

Firemode 1-10(1)/Trigger deb. 1-30(5)/ Bps+ramp 5-

15/Kick in 1-23(5)/Schüsse vor Ramp 1-10(1)/

Dwell(12)/Eye Delay 1-50(5)/AMB 1-10(3)/

ABS 1-20(10)/Max Rof 7-25(7)/10thMax Rof 1-10(10)/

Eye Mode (Shocker only)1-2/

Closing Dwell(Mini only)10-40(18)

Visionmode:

1: Reflective Eye Logic (Shocker SFT 03-06)

2: Breakbeam Eye Logic (Shocker NXT ab 07)

Firemode:1)Semi 2)PSP 3)NXL 4)Mille 5)Auto

Response 6)Full Auto 7)Breakout 8)Ramp

9)Select A Mode 10) Training Mode

Gun Type	Default Dwell
Angel G7 Virtue® Board	14
Angel 1 Virtue® Board	6.5
DM6/7/8/PM8	18
Ultralite Virtue® Board	
Ego 05 Virtue® Board	9
Ego 06 Virtue® Board	9
Ego 07/8 Virtue® Board	9
Etek Ego Virtue® Board	12
Ion/XE/EOS/Epiphany	30 (QEV 12-16)
Universal Virtue® Board	
Intimidator (2k4/5, Alias) Virtue® Board	10
Marq 6/7/Rapper/Closer/Protégé/Vice	8
Virtue® Board	
Mini Virtue® Board	18
Proto Rail / Proto 07 Virtue® Board	14
Proto SLG Virtue® Board (Sear Timing)	25 (18 if using in PM7)
Shocker Virtue® Board	12

Shocker NXT TonTon reloaded V 2.0:

Game Modus: einschalten->kurz Trigger drücken

Augen aus: Powerknopf(Board deaktiviert Augen bei Fehlern automatisch)

Menü: orangener Boardknopf

switchen: Powerknopf

Wert anzeigen lassen: kurz Trigger drücken

Parameter ändern: orangener Boardknopf erhöht den

Wert. Wenn Maximalwert erreicht ->wieder von vorne

*Firemode 1-9/RoF 4-23/Sensitivity 1-4/Dwell 6-30/
Timers Alarm/ADOC 0-20*

Firemodes: 1) Semi 2) Semi capped 3) Mille 4) PSP
5) PSP Burst 6) FCP Enhanced 7) NXL 8) Breakout
9) Laser Beam

Vibe / Sp1 / Envy / G1 Blackheart Board:

Tournament Lock: Batterie weg/

Trigger drücken/ Batterie dran (on) (off)

Menü: Trigger + einschalten.

switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

*Firemode 1-11/Vision Mode1-3(1)/Dwell 5-65 (17)
/RoFCab4-20(13)/10thRoF1-9(0)/
BurstCount2-4(3)/ABS 0-15(5)*

Firemodes:1) Semi 2) Semi capped 3) NXL 4) PSP
5) Mille 6) CFOA 7) Auto Responce 8) Select Fire
9) Burst 10) Full Auto 11) Rebound

Board zeigt keine Werte an. Trigger drücken->Wert
einstellen. Kein neuer Wert->setzt das Board automatisch
auf den kleinstmöglichen Wert.

Tiberius

T15:

3,17	1,79 nbr	1 Rear Air Plug Screw
4	1,5 nbr	1 Air Manifold
4,48	1,78 nbr	1 Lower Air Plug
6,07	1,78 nbr	1 Rear AsA #30#
9,25	1,78 nbr	2 Bolt Shaft
9,25	1,78 viton	1 Valve Seat
14	1,78 viton	1 Rear AsA #15#
17	1,5 nbr	1 Barrel Brake
17,16	1,78 nbr	1 Manifold Seal
18,77	1,78 nbr	3 Bulkhead/Striker
21,95	1,78 nbr	1 Barrel Shake

T 8 – 9.1:

1,5	1,5 nbr	2	
2,9	1,78 nbr	2 006	P90v, P70, B90
3,17	1,78 nbr	1 003	B70
6,07	1,78 viton	1 105	P90 90sh
9,19	2,62 nbr	1 110	P70
9,25	1,78 nbr	1 012	B70
9,25	1,78 viton	1 012	P70
18,77	1,78 nbr	2 019	B70
20,35	1,78 nbr	2	T8.1--9.1
21,95	1,78 nbr	2 020	B70 T8--9

Tippmann

A5/98 E Grip/Trigger:

Nach dem einschalten blinkt die Led einmal A5 oder 98

Reset: Powerbutton länger als 10 sec gedrückt halten

Menü: Trigger + einschalten

Switchen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Dwell:4-50(6)/Debounce:(20)/RoF:(15)/Firemode:1-5(1)

Firemodes:1=Semi 2=3Shot Ramping 3=3Shot Full Auto

4=Auto Response 5=Turbo Mode

A5/98/X7(alt):

22	<u>2,5</u> nbr	1	
20,35	1,78 nbr	1	98-12A
20,35	1,78 viton	1	98-12A 90sh
19	2,2 nbr	2	98_57, TA 10053
14	1,78 nbr	1	SL2-4
14	1,78 viton	1	SL2-4 90sh
12,42	1,78 nbr	2	

X7 Phenom E Grip:

Wahlhebel: S= Safe F=rein mechanisch FA=elektronisch

Reset: Powerbutton länger als 10 sec. (Hebel auf FA)

Led wechselt **rot**->**orange**->**grün**

Menü: WH auf F->Powerbutton drücken->WH auf FA

Led wird **rot**

Switschen: Trigger

Parameter ändern: Trigger

Wenn neuer Wert akzeptiert wurde Led:

rot->**orange**->**grün**. Wenn nicht Led **rot**

Dwell:2-20(8)/Debounce:25-65(50)/

RoF:8-30(13)/Firemode:1-5(2)

Firemodes: 1=3 Shot Burst 2= Full Auto (13bps)

3= Auto Response 4= Turbo Mode

5= Semi

X7 Phenom:

1,42	1,42 nbr	2 TA 20008
4,48	1,78 nbr	4 TA 30049
6,75	1,78 nbr	1 SL2--6
7,66	1,78 nbr	2 TA 30050
14	1,78 nbr	1 SL2--4
15,6	1,78 nbr	1
18,77	1,78 nbr	1 TA 30054
22	2,5 nbr	1 02_40,TA 20046,TA
20,35	1,78 nbr	1 TA 30040

Tipx:

1,42	1,42 nbr	2 TA20008
2,9	1,78 nbr	1 FA--07
2,9	1,78 nbr---	1 98_55
3	1 nbr	2 TA 20047
4	1 nbr	4 TA 20096
6,07	1,78 nbr	2 Air Valve
9,25	1,78 nbr	2 Air Valve
12,42	1,78 nbr	1 SL2---25
14	1,78 nbr	1 SL2---4
20,35	1,78 nbr	1 TA 20010
22	2,5 nbr	1 TA 20046
23,53	1,78 nbr	1 98---12A

Valken

Proton:

Augen aus: Eyebutton-> **Led** blinkt doppelt

Tournament Lock: Dipswitch(SW) 1(on=locked)

Menü: Trigger ->einschalten->3 Led`s leuchten

Switchen. Trigger

Parameter ändern: Trigger

Menü	Rot	Orange	Grün	Bereich	Standard
RoF	On	Off	Off	10-30	25
Dwell	Off	On	Off	3-15	6
Debounce	On	On	Off	2-10	2
Ramp1	Off	Off	On	3-8	6
Ramp2	On	Off	On	3-8	8
BiP	Off	On	On	1-3	2

Bip = 1->Low 2-> Medium 3-> High (langsam)

Wenn Markierer an, kann man am Foregrip den

Firemode ändern:

Tournamentmode	SW1	SW2	SW3	SW4
NPPL/Semi	On	On	Off	off
PSP 3 Shot Burst	On	Off	On	off
Millenium	On	Off	Off	on

Trigger

Einstellungen:

alle Einstellungen werden mit einem 0,050 Imbus gemacht. Am besten mit einem Kugelkopf.

Post-Travel (Stop Schraube)

Mit der Post Travel Schraube, wird festgelegt wie weit sich der Trigger nach hinten bewegen läßt. Die Schraube sollte so justiert werden, das sie den Trigger stoppt, bevor der Switch komplett am Schalter anliegt. Schlägt der Switch bei jedem Triggerpull direkt an den Schalter an, so kann ihn das beschädigen oder kaputt machen.

Pre-Travel

Mit der Pre Travel Schraube legt man den Weg des Triggers nach vorne fest.

Activation Point

Dies ist die Schraube am Trigger, die direkt den Switch am Boardschalter betätigt und so den Schuß auslöst.

Trigger Resistance

Mit dieser Schraube kann beeinflussen wie schwer sich der Trigger betätigen läßt, in dem man den Widerstand erhöht oder verringert.

Firemodes

Auto Response:

Hier wird jeweils ein Schuß beim drücken und beim loslassen des Triggers abgegeben. Dieser Modus wird von der RoF begrenzt.

Billy Ball:

Dieser Modus begrenzt die Maximale Feuerrate des Markierers auf eine für neue Spieler besser bedienbare Geschwindigkeit. Der Markierer wird so auf das Level eines langsamen Pumpenspielers gebracht.

Für erfahrene Spieler eignet sich dieser Modus um statt hohen Feuerraten, Genauigkeit, Tarnung und Bewegung zu trainieren.

Burst Mode:

Beim halten des Triggers werden eine voreingestellte Anzahl von Schüssen (Burst Shots) abgegeben. Standard sind 3.

CFOA:

Carolina Field Owner's Association Turniere werden gespielt mit einer RoF von 12,5 Bps oder weniger. Der Markierer addiert weitere Schüsse bis zur eingestellten RoF dazu, wenn 3 mal mit mindestens 5,5 Triggerpulls pro Sekunde getriggert wurde. Wird man langsamer, schießt er wieder im Semi Auto.

Custom Rebound:

Mit „Shots to enter“ und „sustain rate“ frei einstellbarer Reboundmodus (siehe Rebound - Modi)

FCP Enhanced:

Semi automatischer Modus, der bereits nach dem ersten Schuß das Ramping erlaubt. Start des Ramping ist der eingestellte Kick in.

Full-Auto:

Beim gedrückt halten des Triggers feuert der Markierer vollautomatisch bis zum Erreichen der eingestellten Rate of Fire.

G-Mode:

Dieser Mode (zBsp. Beim Dynasty Board) erlaubt das einfache wechseln zwischen den 12 einstellbaren Modes. Er ist einstellbar von 1-4 (4 = G - mode deaktiviert). Der Markierer schießt bei 1 beim ersten Triggerpull im Full Auto modus. Wird der Trigger losgelassen, stellt sich der eigentliche Firemode wieder ein. Bei 3 geschieht das erst beim 3. Triggerpull. G - Mode ist nur direkt nach dem einschalten des Markierers aktiv.

Laser Beam:

Im Laser Beam Modus feuert der Markierer Schüsse in schneller Abfolge ab, während der Trigger gedrückt gehalten wird. Die jeweilige ROF hängt dabei vom eingestellten Wert des BPS-Limits ab.

Millennium:

Bei Turnieren der Millennium Serie muß die Rate of Fire auf 11,9 oder weniger eingestellt sein. Auch hier sind die ersten 3 Schüsse Semi Auto. Wird der Trigger dann mindestens 8 mal in der Sekunde betätigt, geht der Markierer in den Millennium Modus und addiert weitere Schüsse dazu, bis zum Erreichen der eingestellten RoF. Triggert man langsamer, geht es wieder mit Semi Auto los.

NXL:

Entspricht den Regeln der National X-Ball League mit 13,25 Bps oder weniger.

Die ersten 3 Schüsse werden im Semi Auto Modus abgegeben. Danach wechselt der Markierer, bei gehaltenem Trigger, in den Full Auto Modus. Läßt man den Trigger dann los, werden erst wieder 3 Schüsse im Semi Auto Modus abgegeben, bevor man wieder in den Full Auto Modus wechseln kann.

PSP:

Paintball Sports Promotions Serien sind ebenfalls begrenzt auf 15 Bps (CXBL) oder weniger.

PSP Pro = 10,2 Bps. PSP Division = 12,5 Bps

Der Markierer schießt solange im Semi Auto Modus, bis 3 mal schnell getriggert wurde und er in den PSP Modus geht. Um in diesem Modus zu bleiben muß mindestens 1 mal in der Sekunde getriggert werden. Wenn das nicht geschieht, geht's wieder mit Semi Auto los.

Rebound-Modi (Ramp): Rebound 1 – 5:

Bei diesen Modi sind die Schüsse alle im Semi Auto Modus, bis die eingestellte Trigger Geschwindigkeit (Kick in) erreicht oder überschritten wird. Dann addiert der Markierer weitere Schüsse bis zum Erreichen der RoF dazu. Um im Reboundmodus zu bleiben muß mit der eingestellten Geschwindigkeit (Sustain Rate) weiter getriggert werden, sonst geht der Markierer wieder in den Semi Auto Modus. 1-5 deshalb, damit man bei jedem Rebound Modus regelkonforme Einstellungen für verschiedene Turniertypen einstellen kann.

Select A Mode:

Man kann mit dem Powerknopf zwischen allen Firemodes hin und herschalten. **Bei Guns mit 2 Knöpfen:** Markierer anmachen->Led blinkt in der Anzahl des eingestellten Firemodes (1=Semi 2=PSP usw) jetzt kann man mit den Knöpfen einen anderen Firemode wechseln. Oberer Knopf = hoch
unterer Knopf = runter (Training mode geht nicht)
Guns mit 1 Knopf: Markierer anmachen->Led blinkt in der Anzahl des eingestellten Firemodes. Powerknopf drücken um rückwärts den Firemode zu ändern.
Standardmäßig startet Select A Mode immer mit Semi bzw dem zuletzt eingestellten Mode.

Select Fire:

In diesem Modus kann man mit dem Powerknopf zwischen Semi/*3 Shot Burst*/Full Auto während des Spiels wechseln. Siehe: >Select A Mode <

Semi-Auto (unbegrenzt):

In diesem Modus, feuert der Markierer einen Schuß pro Triggerpull ab. Dabei wird die eingestellte Rate of Fire nicht berücksichtigt.

Semi-Auto capped (begrenzt):

Auch hier gibt der Markierer bei jedem Triggerpull einen Schuß ab. Jedoch wird bei diesem Modus die Rate of Fire Berücksichtigt und begrenzt die Feuerrate.

Trainings-Mode:

Mit diesem Modus kann man triggern üben und ein besseres Gefühl für den Markierer bekommen. Es wird kein Schuß abgegeben, sondern gerade soviel Luft an das Soli abgegeben um ein Geräusch zu erzeugen. Bei einigen Markierern kann man das beeinflussen in dem man die Trainingsdwell einstellen kann.

Turbo Mode:

Die ersten 3 Schüsse werden im Semi abgegeben. Danach wechselt der Markierer in den Full Auto Mode gecapped auf 15 Bps

3 Shot Burst Ramping:

Die ersten 3 Schüsse werden im Semi abgegeben. Danach setzt Ramping ein, wenn mindestens 5Bps getriggert werden

Stichwortverzeichnis:

A

ABS (Anti Bolt Stick): Dwellerrhöhung zum anheben des ersten Schusses (wegen Fettanhaftungen etc).

Achtung: Manchmal stellt diese Einstellung einen eigenen Dwellwert dar und manchmal wird der hier eingestellte Wert zur eigentlichen Dwell dazuaddiert.

Siehe jeweilige Manual des Markierers

ABS Dwell: Dwellerrhöhung zum anheben des ersten Schusses (wegen Fettanhaftungen etc).

Achtung: Manchmal stellt diese Einstellung einen eigenen Dwellwert dar und manchmal wird der hier eingestellte Wert zur eigentlichen Dwell dazuaddiert.

Siehe jeweilige Manual des Markierers

ABS Reset Time: die Zeit nach der die ABS Einstellung verwendet wird

ABS wait Time: die Zeit nach der die ABS Einstellung verwendet wird

Activation Rate: Geschwindigkeit in der der Trigger betätigt werden muß, um Ramping zu aktivieren

Added Bps: legt fest wieviele Bälle bis zur eingestellten RoF addiert werden sollen.

AMB (Anti mechanical Bounce): verhindert das versehentliche auslösen des Triggers durch Vibrationen

Auto off: automatische Abschaltung des Markierers in min.

ADOC (Automatic Drop-off Control): nach 20sec wird die Dwell automatisch um den eingestellten Wert erhöht um Drop-off's zu vermeiden

B

Ball saddle delay: legt fest, wie lange die Augen einen Paint erkennen müssen, bevor der Schuß freigegeben wird

BIP (Ball in Place): legt fest, wie lange die Augen einen Paint erkennen müssen, bevor der Schuß freigegeben wird

Bolt delay: legt fest, wie lange der Markierer die Augen nach Ablauf der Dwellzeit ignoriert

Bolt return Dwell: legt fest mit welcher Dwell der Bolt wieder nach hinten bewegt wird

Bolt Tracking delay : legt fest, wie lange der Markierer die Augen nach Ablauf der Dwellzeit ignoriert

BPS Limit (Balls per Second): steuert wie schnell der Markierer im begrenzten Feuermodus (capped) feuern kann.

Breakout End: legt fest wie lange (sec) der Breakoutmode aktiv ist. 0=aus wenn der Trigger 0,2 sec nicht betätigt wurde

Breech delay: legt fest, wie lange der Markierer nach einem Schuß wartet, bis die Augen nach einem neuen Paint suchen

Brightness: Helligkeit des Displays

BS off RoF: RoF bei deaktiviertem Ball System (Augen)

BS on RoF: RoF bei aktiviertem Ball System (Augen)

Burst Count: wählt die Anzahl der Schüsse je Triggerabzug aus, die im Burst Modus abgefeuert werden.

Burst Duration: gibt die Anzahl der Schüsse an, die der Markierer abgibt, wenn der Trigger gehalten wird.

Burst Shot`s: wählt die Anzahl der Schüsse je Triggerabzug aus, die im Burst Modus abgefeuert werden.

Bypass RoF: ist eine zusätzliche ROF-Grenze, die einspringt, wenn das Vision System einen Fehler erkennt, der ein ordnungsgemäßes funktionieren verhindert.

C

Caliber: legt das Kaliber der Paint fest mit der gespielt wird. Gewählt werden kann zwischen 50 und 68.

clearing Shot`s: wenn kein Paint im Breech ist, wird der Markierer beim halten des Triggers, nach 2-3 sec einen Schuß abfeuern.

CPF (Cycle Percentage Filter): wird verwendet um die Zeit, während einem Schußvorgang zu reduzieren um den nächsten Schuss zu puffern. Eine hohe Einstellung wird die Menge des mechanischen Bounces reduzieren, während eine niedrige Einstellung den Markierer schneller ansprechen lässt.

cycle Filter: wird verwendet um die Zeit, während einem Schußvorgang, zu reduzieren um den nächsten Schuss zu puffern. Eine hohe Einstellung wird die Menge des mechanischen Bounces reduzieren, während eine niedrige Einstellung den Markierer schneller ansprechen lässt.

D

Dwell: legt fest, wie lange der Markierer Energie an das Solenoidventil sendet. (Ventilöffnungszeit in ms)

Dwell Lock: Ist Dwell Lock ON wirkt sich eine Änderung des Dwellwertes auf alle 3 Profile aus.

Ist der Dwell Lock OFF kann der Wert in jedem Profil separat eingestellt werden.

Dime Time: Zeit bis zur Abdunklung des Displays

Display Time: Zeit bis das Display oder die Led abdunkelt

E

Empty: Zeitangabe in der das Breech leer sein muß, bevor die Augen neue Paint erkennen

Eye delay: Zeitspanne zwischen Paint erkennen und feuern

Eye Mode: hier wählt man die zu nutzende Art der Anti-Chop Logic aus. Befindet sich der Markierer im Vision Modus, wird kein Schuss abgegeben, wenn sich kein Ball im Breech befindet.

1 VISION (normal Modus)

2 DELAY (löst mit ½ sec Verzögerung aus)

3 FORCED SHOT (löst immer aus/erzwungen)

4 TEST (hier kann getestet werden wie schnell man triggern kann)

5 TRAINING (arbeitet wie der Testmodus, jedoch in Kombination mit der Trainingsdwell)

Eye sensitive: Empfindlichkeit der Software zum ändern der Augen (ab wann wird ein Fehler gemeldet)

F

Firemode: legt fest in welcher Art der Markierer feuern soll

FSD delay: Zeiteinstellung bis zur Dwellerhöhung in ms.

FSDO comp(First Shot drop off): erhöhte Dwell zum angleichen des ersten Schusses (Fettanhaftungen etc)

FSDO Dwell: Dwelleinstellung zum ausgleichen des FSDO

FSDO Timer: Zeiteinstellung bis zur Dwellerhöhung in ms.

FSD DLY: Zeiteinstellung bis zur Dwellerhöhung in ms

Full: legt fest, wie lange der Markierer bis zum Auslösen eines Schusses wartet, nachdem ein Ball identifiziert wurde.

G

Game Timer: zeigt die eingestellte Spielzeit rücklaufend an

Game Timer enable: aktiviert den Gametimer durch einen Druck des Powerbuttons

G-Mode: siehe Firemodes

H

Hopper delay: ist die Zeit in der der Markierer nach einem Schuss, den nächsten freigibt.

I

J

K

Kick in: ist die Rate die erfüllt werden muß um in den Rampmodus zu kommen

L

Light: Zeit bis zur Abdunklung des Displays

Linear: besagt das die RoF im Ramp nach Semi Shots und Kickin um jeden Triggerpull prozentual um einen eingestellten Wert (Ramp Percentage) erhöht wird. Bsp.: RoF=10Bps; Percentage=50% es werden 10bps getriggert. Tatsächliche RoF jetzt: 15Bps

Loader Delay: ist die Zeit in der der Markierer nach einem Schuß, den nächsten freigibt.

M

Maintenance Counter: zählt die abgegebenen Schüsse vom ein bis zum ausschalten des Markierers. Nullt sich nach dem ausschalten von selbst.

Max RoF: Legt die Grenze fest, wie schnell der Markierer im begrenzten Feuermodus (capped) feuern kann.

N

O

Opto Trigger: beim Opto Trigger sendet der Sender ein mehr oder weniger gestreutes Licht, dessen Intensität von dem Empfänger gemessen wird.

So kann eine "Einragtiefe" des Triggers in den ungebündelten Strahl bestimmt werden, und so auch die gewünschten Auslösepunkte individuell ausgesucht werden.

Off RoF: RoF bei deaktiviertem Augensystem

P

Peak Pull Rate: Maximale Trigger-Rate

Pulls to Enter: ist die Rate die erfüllt werden muß um in den Rampmodus zu kommen

Pull TM (Pull Time): Zeit die der Trigger gedrückt sein muß, um einen Schuß abzufeuern

Pull PT(Pull Point): Punkt ab dem der Opto Sensor den Pull akzeptiert

Q

R

Ramp degree: legt fest wieviele Schüsse im Ramping dazu addiert werden. Bsp.: eingestellter Wert 2. Bei 5 erreichten Triggerpulls pro Sec. Werden 10 Schüsse (2X5) dazu addiert. Es werden also 15 Schüsse abgegeben.

Ramp Percentage: zu jedem Triggerpull wird die eingestellte %zahl als Schuss dazu addiert(Bsp.:es sind 50%eingestellt.Dann zählt 1 Triggerpull als 1,5 Schüsse)

Ramp Pull on: Anzahl der Triggerpulls die erreicht werden müssen um Ramping zu aktivieren

Ramp Point: Anzahl der Semi Schüsse vor dem Ramping

Ramp Reset: Wenn man nach einem Ramp innerhalb der eingestellten Zeit wieder anfängt zu triggern (max 1sec) startet man sofort wieder im Ramp. Ansonsten wieder mit der Kick in und erst danach in den Ramp

Ramp Restart: Wenn man nach einem Ramp innerhalb der eingestellten Zeit wieder anfängt zu triggern (max 1sec) startet man sofort wieder im Ramp. Ansonsten wieder mit der Kick in und erst danach in den Ramp

Ramp (Shot) Start: Anzahl der Semi Schüsse vor dem Kick in

Ramp Timer: legt fest wie lange der Trigger nicht betätigt werden braucht ohne den Rampmodus zu verlassen

Ramp Rate: zu jedem Triggerpull wird die eingestellte %zahl als Schuss dazu addiert(Bsp.:es sind 50%eingestellt.Dann zählt 1 Triggerpull als 1,5 Schüsse). Im linearen Ramp wird dadurch die RoF um den eingestellten Prozentsatz erhöht

Ramp Value:

Im Full Auto Mode: außer Funktion.

Im Burst Modus: siehe ->Burst Shots<-

Im Reactive Mode: siehe ->Reactive Shots<-

Im Percentage Ramping: siehe ->Ramp Percentage<-
eingestellter Wert X 100

Reactive Shots: Anzahl der Schüsse die im Reactive Mode beim drücken und loslassen des Triggers abgegeben werden

Recharge Rate: legt fest wie lange das Soli mit Strom versorgt wird um den Bolt nach einem Schuß wieder nach hinten zu bewegen

Release Point: Punkt ab dem der Opto Sensor den Trigger freigibt

Release Time: Zeit die der Trigger freigegeben sein muß, bevor ein neuer Pull erkannt wird

RoF(Rate of Fire): Legt die Grenze fest, wie schnell der Markierer im begrenzten Feuermodus (alle außer Semi) feuern kann.

RoF cap: Legt die Grenze fest, wie schnell der Markierer im begrenzten Feuermodus (alle außer Semi) feuern kann.

RoF Eye off: RoF bei deaktiviertem Augensystem

RoF Eye on: maximale Feuerrate bei aktiviertem Augensystem

RoF 10th: Feinabstimmung der RoF hinterm Komma

S

Semi Shots Parameter: Anzahl der Semi Schüsse vor dem Kick in (siehe „Shots to enter“)

Sensitivity: : ist die Rate an Triggerpulls die erfüllt werden muß um in den Rampmodus zu kommen

Shots to enter: betrifft den NXL Full Auto, den Rebound und Ramp Modus und bestimmt die Anzahl der Triggerpulls, bis der Rebound/Ramp/Full Automodus aktiviert wird und mit dem kick in gestartet werden kann.

Shortcut key: Die Recharge Rate wird automatisch auf eine ROF von 14,7 BPS gestellt

sleep: Zeit nach der die Hintergrundbeleuchtung abschaltet

Step: Einstellung bei Ramping die besagt das der Ramp in Schritten(normal) abläuft, im Gegensatz zum linearen Ramp, bis zum Erreichen der RoF

Sustain Rate: Der Trigger muss wiederholt in dieser oder einer schnelleren Rate betätigt werden, um den Ramp aufrechtzuerhalten.

Sound alert: akustischer Alarm

I

Test Dwell Time: Zeit die das Solenoid mit Strom versorgt wird, wenn der Markierer im Testmodus betrieben wird

Timing Alarms: Vibrationsalarm nach der eingestellten, abgelaufenen Spielzeit

Training Dwell: Diese verringerte Dwellzeit sollte hoch genug eingestellt sein, dass ein Gasgeräusch vom Solenoidventil wahrgenommen werden kann, aber so niedrig, dass kein Schuss ausgelöst wird.

Tournament Lock: wenn aktiviert->Board gesperrt
Wenn deaktiviert-> Einstellungen können geändert werden

Trigger debounce: Triggersignale die länger als der Trigger Debounce-Wert sind, werden als gültiger Triggerabzug angesehen. (Triggerempfindlichkeit) Je kleiner der Wert, desto schneller wird ein Schuß erkannt.

Wert zu klein = Dauerfeuer.

Trigger pull debounce: Zeit die der Trigger gedrückt sein muß, um einen Schuß abzufeuern

Trigger release debounce: Zeit die der Trigger frei sein muß bevor der nächste Triggerpull erkannt werden kann.

Trigger switch Filter: wird verwendet um die Zeit, während einem Schußvorgang, zu reduzieren den nächsten Schuss zu puffern. Eine hohe Einstellung wird die Menge des mechanischen Bounces reduzieren, während eine niedrige Einstellung den Markierer schneller ansprechen lässt

TMR Start Pull: Anzahl der Schüsse bevor der Timer startet

Total Pulls: gesammte Trigger-Rate

Tourney Profile: Einstellung welches Profil geladen werden soll wenn Tourney Lock (Tournament Lock) aktiv ist.

U

V

Vision Mode: : hier wählt man die zu nutzende Art der Anti-Chop Logic aus. Befindet sich der Markierer im Vision Modus, wird kein Schuss abgegeben, wenn sich kein Ball im Breech befindet.

- 1 VISION (normal Modus)
- 2 DELAY (löst mit ½ sec Verzögerung aus)
- 3 FORCED SHOT (löst immer aus/erzwungen)
- 4 TEST (hier kann getestet werden wie schnell man triggern kann; zBsp. bei Bob Long/Empire)
- 5 TRAINING (arbeitet wie der Testmodus, jedoch in Kombination mit der Trainingsdwell)

Vision on/off: aktivieren/deaktivieren der Augen

W

Wireless Loader Dwell: legt fest wie lange der drahtlose Loader-Port während jedes Zyklus des Markierers mit Strom versorgt wird.

X

Y

Z

Zero Pressure: zeigt den Druck im Markierer an

Änderungen / Ergänzungen:

